



## **Regels Battleground Europe versie 1.21**

Een van de verschillen tussen Battleground Europe en traditionele MMORPGs is dat in dit spel niet je karakter nieuwe vaardigheden leert, maar jijzelf als speler.

Je kan verschillende moeilijkheidsgraden in dit spel onderscheiden. Van het leren scherp schieten met je karabijn tot het leren van het effectief leiden van een missie tot het leren van alle nuances en finesses die nodig zijn voor strategische oorlogsvoering op het niveau van het opperbevel (High Command oftewel HC).

Patch 1.21 bevat veranderingen die bovenstaande complexe processen probeert te onderscheiden: Niet iedereen hoeft de complexe regels voor het plaatsen van AOs en het verplaatsen van brigades te begrijpen.

### **Voor beginners en mensen met enige ervaring:**

Er is geprobeerd om antwoord te geven op de vraag: "Waar kan ik heen?". De aanwezigheid van een brigade in een stad wordt nu aangegeven door een driehoekige vlag. Als deze er niet is kun je niet spawnen.

Eenmaal gespawnd rijst de vraag: "waar moet ik naar toe?". Indien je als infanterist speelt zal je doel vaak zijn om een vriendschappelijke stad te verdedigen, een vijandelijke stad in te nemen of een vijandelijke voorwaartse basis te vernietigen. Je "missie briefing tab" zal je vertellen wat voor soort missie het is of als je een missie met een goede leider hebt gevonden zullen er ook orders waar je uit kan halen wat je moet doen.

Een stad kan alleen ingenomen worden als er een Objective (doel) op is geplaatst. Op een stad met een rood gloeiende rand op het naamplaatje is een Attack Objective (AO) geplaatst. Als de vijand een AO plaatst op een stad in handen van jouw zijde dan zal de rand van het naamplaatje van de stad groen oplichten.

Weet ook dat je de vijandelijke brigades op de kaart kan zien. Wanneer je een brigade kiest kan je gauw genoeg zien welke brigade actie kan verwachten uitgaande van wat de kaart je laat zien: indien hij niet vlak bij een vijandelijke brigade of stad met een objective is, is er niet veel te beleven.

Het is niet mogelijk om een stad in te nemen waar de vijand niet kan spawnen omdat zij daar geen brigade heeft gestationeerd.

### **Voor de meer ervaren speler:**

De nieuwe regels vereenvoudigen de wijze van het posten van missies, die de mogelijkheden van spawnpunten regelt. Deze regels waar een geldige missie te plaatsen zijn op zich eenvoudig:

- ? Elke vriendschappelijke faciliteit in de stad waar je brigade zich bevindt.
- ? Iedere spawnable depot in een stad die aan je brigade is gelinked.
- ? Bij je divisie hoofdkwartier (division HQ)

Leger eenheden kunnen ook missies posten op plekken waar zich een marine of luchtmacht brigade/divisie bevindt.

### *Voorraden*

Je kunt nu alleen materieel overbevoorraden op de plaats waar je brigade zich bevindt, en dan alleen aan de frontlinie.

Handmatige herbevoorrading houdt in dat je een voertuig van de ene voorraadlijst naar de andere brengt. (Voorbeeld: je bent in de ene stad met je brigade een aantal tanks kwijtgeraakt en wilt je voorraad aanvullen, een aantal mensen krijgen de opdracht om in een bevriende stad, waar zich een brigade van jouw divisie bevindt, te spawnen in een voertuig en deze naar de locatie te brengen waar hij nodig is. Men despawns en zie: hij komt op de voorraadlijst! Althans zo heb ik het begrepen) Je kunt een voertuig altijd terugbrengen naar de voorraadlijst waar je hem vandaan hebt, maar je kan nu je brigade alleen handmatig herbevoorraden. Het voertuig moet of van je brigade of divisie locatie worden weggehaald.

### **Voor de vergevorderde, strategische speler:**

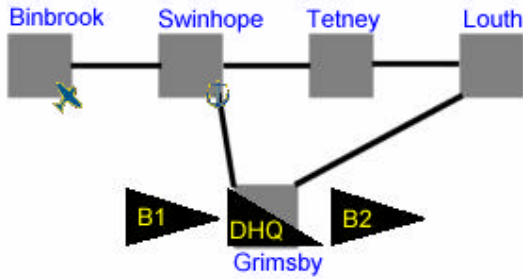
Samenvattend zijn de basisregels voor Brigades/Divisies:

- ? Iedere HC officier heeft de mogelijkheid om een brigade/divisie te verplaatsen, ze hoeven geen verbintenis met deze specifieke brigade/divisie te hebben.
- ? Een brigade kan alleen een link per 15 minuten worden verplaatst.
- ? De bestemming van een bepaalde manoeuvre van een Brigade moet een link hebben naar een ander lid van de divisiegroep, tenzij alle andere leden van de divisiegroep zijn vernietigd (van de kaart zijn)

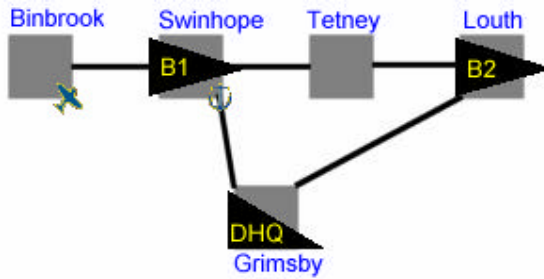
Het houdt in dat het voor twee brigades mogelijk is om hun divisie te verlaten om elders op de kaart te worden ingezet. Om hun divisie weer te herstellen zal men weer terug moeten keren naar de positie van de divisie.

Als je een stad inneemt, door gevechtsacties, waar een vijandelijke brigade/divisie is geposteed en de vijandelijke eenheid kan niet volgens de regels manoeuvreren (bijv. terug-vallen naar een stad welke grenst aan een stad welke in handen van een eigen brigade/divisie is) dan verdwijnt deze eenheid van de kaart voor 6 uur. (Ze worden naar het trainingsveld verplaatst). Deze gebeurtenis wordt routing genoemd.

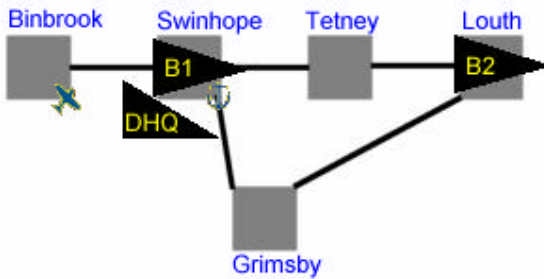
### **Nadere uitleg verplaatsing Brigades/Divisies**



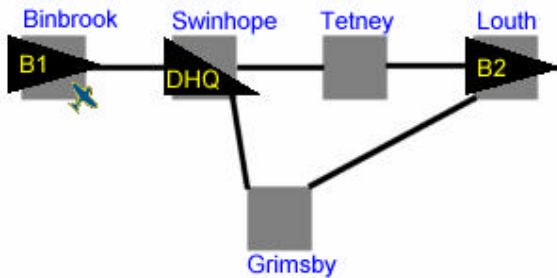
Stel je de onderstaande steden voor. Houd er rekening mee dat dit geen ingame screenshots zijn en geen bestaande situaties. Alleen maar ter illustratie.



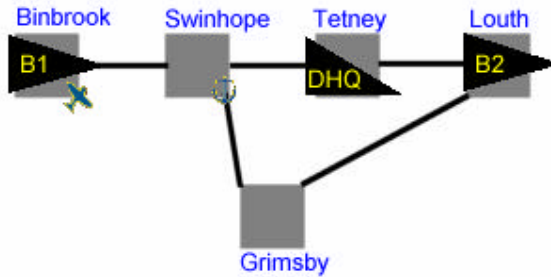
Een aan het HC verbonden officier verplaatst de Brigades **B1** en **B2** naar **Swinhope** en **Louth**.



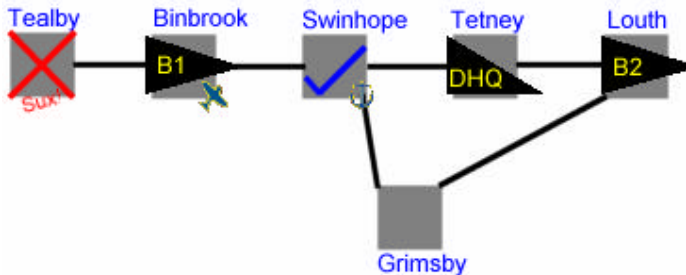
Hij verplaatst de **Divisie HQ** naar **Swinhope**. Deze actie lijkt ongeldig omdat B2 niet langer met één link verbonden is met de Divisie. Dit klopt. **Brigade 2** was echter niet in beweging, dus blijft hij geïsoleerd. Je zult zo zien waarom.



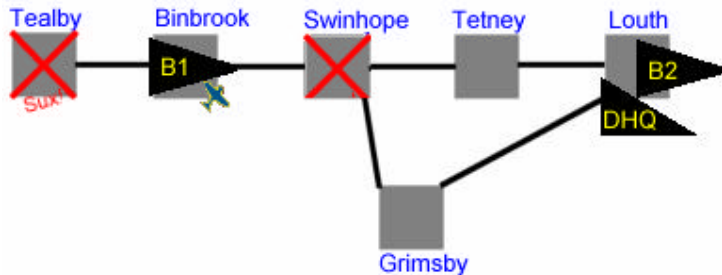
Nu verplaatst hij **Brigade 1** naar **BinBrook**. **Brigade 2** is nog steeds geïsoleerd in **Louth**.



**Brigade 2** blijft materiaal verliezen in de strijd. Voor herbevoorrading hebben ze de **DivisieHQ** nodig. Dus deze verplaatst zich naar **Tetney**. Dit is een geldige manoeuvre omdat **Tetney** één link is verwijderd van een Divisielid, ook al was dit lid eerst geïsoleerd.



Het verwarrende deel is dat de verplaatsingsregel een beperking voor je beweging is. Dit omdat de bestemming één link van een ander divisielid moet zijn. Dus in het bovenstaande voorbeeld kan **Brigade 1** niet verder van de **DivisieHQ** af manoeuvreren naar **Tealby**. **Brigade 1** kan zich wel terug verplaatsen naar **Swinhope**, omdat het zo één link is verwijderd van een divisielid.



Als de **DivisieHQ** zich één plaats verplaatst naar **Louth** dan komt **Brigade 1** vast te zitten, omdat de omringende steden geen één link afstand meer hebben met een divisielid.

Om dit te herstellen, zal of de **DivisieHQ** of **Brigade 2** terug moeten vallen naar **Tetney** of **Grimsby** om **Brigade 1** een geldige manoeuvre te kunnen laten uitvoeren.

**N.B.** Mocht dit niet gebeuren en de vijand verslaat **B1** in **Binbrook**. Dan neemt zij de stad in en zal **Brigade 1** van de map verdwijnen (routing) en pas 6 uur later weer ingezet kunnen worden.

Vrij vertaald uit het Engels door Ewalk. Translated in Dutch Based on postings manufactured by KFS1 WWII Online 2005.