

Transporty:

Pozemní transporty:

Slouží k přepravě PTK, flaků, dělostřelectva a pěchoty.

Musí se kupovat, patří k výbavě jednotky. O účelnosti, jestli vůbec a jaký transport jednotce koupit, rozhoduje předpokládaná forma použití (útočník ho pro dělo například potřebuje, aby udrželo krok s postupem útoku, obránce pro zakopanou pěchotu s úkolem bránit se poslednímu muži nikoliv) a cena bojové jednotky (pro PTK 37 mm za 24 prestiže asi nemá cenu kupovat transport za dalších 24 prestiže). Je dobré také mít na paměti, že jednotka může mít nepotřebný transport i na obtíž - je dražší na doplňování a nepříteli jde za její poškozování/ničení více prestiže.

Na výběr je mezi nákladákem a polopásovým transportérem. Polopásák má lepší bojové vlastnosti a lepší průchodnost terénem, ale je také dalece dražší. Zpravidla volím nákladák, ale záleží na konkrétní situaci.

Pozemní transport potřebuje pro pohyb palivo. I když jde jednotka vybavená pozemním transportem pěšky/tažmo, spotřebovává palivo, neboť transport ji doprovází.

Naložit a vyložit jednotku do pozemního transportu lze kdekoliv, není blokováno přítomností nepřátelské jednotky na sousedním políčku. Výjimečně může nastat situace, kdy nakládka/vykládka nelze díky rozdílné pohyblivosti daným terénem transportu a jednotky samotné (například transportér může vjet na políčko bažin, ale dělostřelectvo z něj nejde vyložit).

Naložením a vyložením do/z pozemního transportu jednotka neztrácí tah, před jejím pohybem nebo výstřelem lze tuto činnost neomezeně opakovat a dokonce i přerušit její ovládnutí a později se k ní vrátit.

Pokud se jednotka nakládá do vzdušného transportu, svůj pozemní transport ztrácí.

Vzdušné transporty:

Ideální pro provádění diverzí. Vzdušným transportem lze přepravit buď parašutisty nebo některé lehké jednotky (ostatní pěchoty včetně jízdy, PTK do ráže 57 mm, houfnice do ráže 75 mm). Ovšem pokud se jednotka nakládá do vzdušného transportu, ztrácí svůj pozemní transport.

Nemusí se kupovat, ale v každé bitvě je jich omezený počet. To lze zjistit, když se kurzorem najede na vlastní letiště (pozor, to není celkový počet použitelných transportů, ale počet dosud ještě volných! Tj. naložím-li na letišti jednotku do vzdušného transportu, číslo po najetí kurzorem na letiště se sníží o 1). Pokud je transport sestřelen, celkový počet transportů se sníží o 1. Pokud je transport úspěšně vysazen, počet volných transportů se opět zvýší o 1.

Pro nakládání a k leteckému transportu slouží v dané bitvě jen jeden typ transportu. V některých bitvách může být v počátečním rozmístění použit pro transport i jiný typ (např. bombardér).

Dolet leteckého transportu není limitován palivem.

Jednotky lze na letecký transport nakládat pouze na letišti, nesmí však přímo nad ním viset letecká jednotka. Lze nakládat i na nepřátelském letišti a také na strategicky vybombardovaném letišti. Nakládání není blokováno přítomností nepřátelské jednotky na sousedním políčku.

Parašutisté mohou vyskočit kamkoli v bezprostředním okolí, pokud je pole volné. Někdy je bohužel odnese vítr na vedlejší políčko (silný vítr dokonce i o dvě políčka vedle). Tomu je možno zabránit jediné tak, že by byla všechna ostatní políčka obsazena jinými jednotkami.

Ostatní jednotky se mohou vyložit jen na jakékoli (i na nepřátelské nebo strategicky vybombardované) prázdné letiště, avšak v 1. kole naletí transport nad letiště a teprve v dalším

může být jednotka vyložena, což dává nepříteli možnost přisunout na letiště jednotku a vyložení zablokovat. Přítomnost nepřátelské jednotky na sousedním políčku vyložení neblokuje.

Naložením na letecký transport jednotka neztrácí tah. Lze po něm přerušit její ovládní, zanechat ji nad letištěm a později se k ní vrátit. Následně může jednotka pokračovat v tahu přeletem nebo opětovným vyložení/seskokem (neúčelné, ale je to možné, dá se takto jednotce zrušit nepotřebný pozemní transport). Vyložení na letišti nebo seskok parašutistů vyčerpá činnost jednotky na celé kolo a hýbat se s ní může až v dalším kole.

Vzdušné transporty lze používat k průzkumu podobně jako stíhačky, jen mají nižší viditelnost.

Vzdušné transporty lze je kryt stíhačkami.

ideální použití: provádění diverzí, průzkum

největší nepřítel: stíhačky, flaky

Námořní transporty:

Vhodné pro provádění diverzí a vylodovacích operací. Námořním transportem lze převážet jakoukoli pozemní jednotku i s jejím pozemním transportem.

Nemusí se kupovat, ale na každé mapě je jich omezený počet (shodné s pravidly pro vzdušné transporty, jen místo letišť se zde jedná o přístavy).

Pro nakládání a k námořnímu transportu slouží v dané bitvě jen jeden typ transportu. V některých bitvách může být v počátečním rozmístění použit pro transport i jiný typ (např. torpédoborec).

Dojezd námořního transportu není limitován palivem.

Jednotky lze do námořního transportu nakládat pouze v přístavech, ale i v nepřátelských a strategicky vybombardovaných. Nakládání není blokováno přítomností nepřátelské jednotky na sousedním políčku. Jednotka naložená v přístavu na námořní transport se chová jako loď - útok pozemní jednotkou ji vyžene z přístavu a když nemá kam ustoupit, potopí ji vlastní posádka a jednotka zmizí. Některá pobřežní města nevypadají jako přístavy, ale částečně se tak chovají (např. na Sicílii). Lze v nich naložit námořní transport, ale nelze do nich vplout lodí ani námořním transportem a jednotka v nich naložená na námořní transport při útoku pozemní jednotkou místo ústupu nebo zmizení bojuje.

Vyložení může proběhnout kdekoliv na volné pobřežní políčko na pevnině, pokud to dané jednotce dovoluje terén (např. dělostřelectvo nelze vyložit do bažiny). V 1. kole se musí dojet ke břehu, ve 2. je pak možno jednotku vysadit.

Naložením na námořní transport jednotka neztrácí tah. Lze po něm přerušit její ovládní, zanechat ji v přístavu a později se k ní vrátit. Následně může jednotka pokračovat v tahu plavbou nebo opětovným vyložení (neúčelné, ale je to možné). Vyložení vyčerpá činnost jednotky na celé kolo a hýbat se s ní může až v dalším kole.

Námořní transporty lze používat improvizovaně k průzkumu s malou viditelností a také (v případě, že nejsou ohroženy) k omezování pohybu či doplňování nepřátelských pozemních jednotek na pobřeží.

ideální použití: diverze, vylodění

největší nepřítel: bombardéry (i taktické), bojové lodě

Transporty všeho druhu jsou velice zranitelné, proto je nutno je dobře kryt nebo utajit.

Problém s námořním/leteckým transportem (podle objevitele nazván Mikebug):

(pro pokročilé)

Může se stát, že nakoupíte jednotku a při kliknutí na ní se vám ukáže, že s sebou táhne vzdušný nebo námořní transport. Nedá se však do něj naložit, jeho existence nebo zničení nijak neovlivňuje číslo celkového ani disponibilního počtu vzdušných/námořních transportů. Působí však problémy - když však dojde k poškození takové jednotky nepřítelem, nepříteli jde za to více prestiže než za poškození ekvivalentní jednotky bez tohoto transportu, zato vám se nepoměrně prodraží její doplňování. Při zničení této jednotky se do ztrát promítne zničení transportu.

Čím je to způsobeno? *Je to chyba programu. Ten po zničení jakékoliv jednotky jednotku nevy mazává, ale uchovává ji v paměti se silou 0. Teprve v případě nákupu nové jednotky tuto starou zničenou vymaže (včetně všech jejích hodnot) a nahradí ji nově nakoupenou. Chyba spočívá v tom, že programátoři PG zapoměli na výmaz jedné z těchto hodnot – vzdušného/námořního transportu. To znamená, že pokud dojde ke zničení jednotky naložené na transportu (sestřelení nebo potopení transportu) nebo i rozpuštění této jednotky a hráč nakoupí novou jednotku, kterou počítač nahradí tu starou, počítač přiloží k té nové i transport ze staré a problém je na světě.*

Jak si tuto co nejrychleji nasimulovat, abych to názorně viděl? *V originálním PG spustit Krétu, hned v prvním tahu rozpustit jakoukoliv jednotku, která naložena na námořním nebo leteckém transportu (nejlépe nějakou s nízkým pořadovým číslem) a nakoupit jakoukoliv novou jednotku a kliknout na ní.*

Co s tím, když se to stane? *Odstranění se dělá pomocí opravy sejvu programem Mikedebug (stažitelný na stránkách Hartmanna sekce Editory) nebo prohnáním sejvu webem pgchanger.shadowwork.net (sekce Služby). Pokud se bitva hraje přes PGChanger, měl by se každým uložením tahu na server save překontrolovat a opravit automaticky, ale je dobré to sledovat a v případě nefunkčnosti automatiky to nahlásit Hartmannovi.*