

MANUAL DEL JUEGO



DECISIVE CAMPAIGNS



ARDENNES OFFENSIVE



CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Versión	5
1.2. Unas palabras de Vic	5
1.3. Una palabra de Davide	6
1.4. El ajuste	7
1.5. Un consejo	13
1.6. Los escenarios	13
1.7. los editores	13
2. INICIO RÁPIDO	14
3. LA INTERFAZ	18
3.1. Pantalla del menú principal	19
3.2. Pantalla de configuración del	21
escenario 3.3. Pantalla de bucle	23
de juego 3.4. Pantalla	24
de mapa 3.5. Ventanas emergentes	38
3.6. Otros elementos de la interfaz de usuario	44
4. LAS REGLAS	48
4.1. Mantenimiento y recuperación de unidades.	49
4.2. Movimiento de la unidad	56
4.3. Reconocimiento y línea de visión	—
4.4. Red logística 4.5.	73
Microgestión de tropas	79

4.6. Unidades de transporte 4.7.	80
Cuarteles generales y oficiales	81
4.8. Combate	83
4.9. Puentes	107
4.10. Tropas de reemplazo	108
4.11. Propiedad hexadecimal y falta de	109
claridad 4.12. Reglas de	110
incertidumbre 4.13. Ventajas de la IA	112
5. CRÉDITOS	114

1. INTRODUCCIÓN

1.1. VERSIÓN

Esta versión del manual corresponde a la versión 0.94 del juego.

Fecha estampada el 15 de septiembre de 2021.

1.2. UNA PALABRA DE VIC

¡Bienvenido!

Ardennes es un juego especial en muchos sentidos. Es un juego operativo, como los juegos anteriores de la serie Campañas Decisivas, pero en esta última entrega la escala ha bajado tanto que empezamos a

acercarse a las dimensiones tácticas.

A un km/hex, cuatro rondas por día y con unidades en su mayoría a nivel de batallón, te sentirás como si estuvieras allí. En medio de esto. La necesidad de abstracción, necesaria en simulaciones a mayor escala, ha disminuido notablemente. Las tropas ahora se modelan por escuadrón y por vehículo o arma. Se han introducido nuevas reglas, como líneas de visión, atascos, kampgruppen y niveles de altura. El objetivo es que Ardennes Offensive resulte familiar y fresco al mismo tiempo.

Al examinar el mapa se pueden distinguir casi todas las casas. Hemos hecho todo lo posible para que el mapa sea más inmersivo y esté lleno de detalles. Esto incluye seis estados fundamentales diferentes, de los cuales 3 se agregan únicamente por motivos estéticos.

En muchos sentidos, este cuarto juego de Campañas Decisivas es un diseño de juego de guerra muy clásico. El arte del mapa, los contadores y las tropas debería fortalecer aún más esta sensación de jugar un juego clásico. En esencia, es sólo un contraempujador y nada más que eso. Pero al centrarnos realmente en hacer lo que hace bien, creo que hemos creado un juego muy divertido y realista.

Tenga en cuenta que yo, Vic, me he asociado con Davide Gambina para este juego y él ha estado construyendo todos los escenarios mientras yo estaba

centrándose en el diseño del juego, los editores, la IA, las reglas del juego y el motor del juego.

La interfaz ha recibido un cambio de imagen y debería ser menos abrumador, sin sacrificar la complejidad.

El sistema de clic izquierdo (seleccionar unidad) – derecho (mover al hexágono en el que se hizo clic) de Shadow Empire también se ha incluido en este juego. Esto permite giros mucho más rápidos que con títulos anteriores de esta serie.

Ha sido equipado con nuevos editores, desarrollados inicialmente para DC:Community Project y probados durante varios años, pero mejorados y ampliados para esta versión. Permiten modificar en dos niveles: simple e intermedio.

Usando el editor simple, un jugador puede importar mapas y bibliotecas y construir rápidamente un escenario jugable.

Usando los editores intermedios, los jugadores pueden crear nuevo contenido en forma de nuevas bibliotecas de tipos de tropas, nuevos mapas, bibliotecas de nuevos modelos (TOE) y nuevas bibliotecas de oficiales para ir más allá del alcance de la Ofensiva de las Ardenas.

Las bibliotecas también permiten a los diseñadores de escenarios reutilizar parcialmente el trabajo de otros diseñadores y, a mí, implementar fácilmente funcionalidades nuevas (o actualizadas) con parches y actualizaciones del juego.

Espero que disfrutes de tu compra. Y mi más sincero agradecimiento por su ¡Apoyadme y mantenedme en el negocio de hacer juegos de guerra!

Los mejores deseos,

Vic

1.3. UNA PALABRA DE DAVIDE

Han pasado más de dos años desde que Vic me pidió que fuera el diseñador de escenarios para su próximo juego Decisive Campaigns. Y tengo que decir que estoy muy orgulloso de haber contribuido al nacimiento de este cuarto capítulo de la serie.

Mi papel era bastante extenso y mientras Vic se centraba en el motor, la IA y las reglas, yo me centraba principalmente en el diseño de escenarios, mapas y órdenes de batalla.

La Ofensiva de las Ardenas es una de las batallas más conocidas del segunda Guerra Mundial. Durante mi larga vida como jugador de guerra, nací en 1961, jugué y probé innumerables juegos de PC de Ardennes Offensive. Intenté mezclar todas las experiencias positivas de ese pasado en el desarrollo de los escenarios explotando las amplias posibilidades que ofrecen la nueva IA, gráficos y editores.

The Ardennes Offensive es un juego con muchas funciones, especialmente en la gran campaña. ¡La sensación de libertad y control para el jugador humano es absoluta!

Realmente puedes sentir la responsabilidad que cualquier decisión tiene sobre ti. hombres en el campo de batalla.

¡Este es un juego de guerra hecho por jugadores de guerra para jugadores de guerra!

Espero que te guste y disfrutes nuestro trabajo,
David

1.4. EL AJUSTE

Los días son cada vez más cortos... Las temperaturas se acercan al punto de congelación... Empieza a nevar...

El año 1944 casi ha terminado... Al igual que el Reich...

La situación estratégica de las fuerzas alemanas a finales de 1944 es sombría y con pocas esperanzas.

El avance aliado parece haberse detenido temporalmente, pero los soviéticos parecen imparable y están preparados para lanzar su asalto final hacia Berlín.

Las fuerzas armadas alemanas están agotadas y sin personal ni equipamiento. Ciudades y centros industriales que alguna vez fueron orgullosos, como el Ruhr, ahora son en su mayoría ruinas humeantes después de sufrir años de bombardeos aéreos.

Alemania corre en sus últimas etapas. Aunque la propaganda, la negación colectiva y el enfoque en el panorama táctico en lugar del estratégico hacen que muchos crean que todavía se les puede arrebatar un "endsieg" de las fauces.



de derrota; Especialmente las bases en Occidente tenían esta esperanza, ya que acababan de detener el avance aliado en las fronteras del Reich y después habían derrotado a las tropas aerotransportadas aliadas en Arnhem.

Pero si uno mirara objetivamente el mapa de situación estratégica y tuviera en cuenta la enorme producción, mano de obra, equipo y aire aliados



En el otoño de 1944, los semiorugas y los Sherman estadounidenses se abren paso hacia otra aldea controlada por los alemanes en Bélgica. Las tropas de la Wehrmacht que se muestran aquí carecen de blindaje y armas antitanque y tienen que conformarse sólo con ametralladoras, algunos Panzerfaust y un Panzerschreck. Están retrasando el avance estadounidense, pero inevitablemente tendrán que retirarse.

ventajas de poder sólo había una conclusión posible: Alemania había perdido la guerra.

"¿O no?" Así debieron preguntarse Hitler y el alto mando alemán. La esperanza es eterna, ¿verdad? Apostarlo todo a una sola tirada de dados aún podría brindarle a Alemania una pequeña pero real oportunidad de cambiar el rumbo.

Una estrategia de optimización de las operaciones defensivas ganaría tiempo, pero eventualmente traería una derrota segura. De modo que los dirigentes alemanes favorecían un 5% de posibilidades de éxito (y un 95% de posibilidades de derrota rápida) frente a un 100% de posibilidades de fracaso lento pero seguro.

Los alemanes juntaron y juntaron todos sus últimos recursos y los pusieron dentro y detrás de las Ardenas. Concentrarlos allí evitaría que fueran enviados al este, donde podrían intentar impedir que los soviéticos tomaran Koenigsberg, Varsovia y Budapest.

La razón principal para centrarse en el frente occidental fue que el frente oriental no brindaba la oportunidad de capturar ningún objetivo estratégico. El Frente Occidental lo hizo. En teoría, un movimiento de pinza desde las Ardenas hasta Amberes aislaría a gran parte de las fuerzas aliadas en Bélgica y los Países Bajos y, simultáneamente, tomaría el principal puerto de suministro. Un golpe tan devastador obligaría a los aliados a aceptar una tregua que permitiría el traslado de fuerzas hacia el este para derrotar a los rusos en una batalla final ante las puertas del Reich.

¿Sueños delirantes? Tal vez tal vez no. Los alemanes, sin embargo, nunca tuvieron la oportunidad de poner a prueba su hipótesis estratégica porque, después de un éxito inicial limitado, sus fuerzas no lograron mantener el ritmo y no lograron cruzar el río Mosa.

El optimismo operativo alemán (¿o la desesperación?) había sido demasiado grande.
¿Pero se perdieron una tirada de dados? ¿O era una misión imposible para empezar?

En Campañas decisivas: La ofensiva de las Ardenas, analizaremos más de cerca los desafíos operativos de los combates y exploraremos varias variantes hipotéticas.

Los alemanes habían logrado alinear un orden de batalla impresionante, y en su mayoría fuerte, en un frente relativamente estrecho en las Ardenas.

Dos ejércitos panzer se habían reunido para romper las líneas aliadas entre Monschau y Echternach y luego correr hacia el Mosa: el

6.º Ejército Panzer SS al norte y 5.º Ejército Panzer al sur.

Siete divisiones blindadas equipadas con los tanques más modernos, incluido el gigante Tiger II, estaban preparadas. Se añadió el 7.º Ejército para formar una pantalla que protegiera el flanco sur del avance del contraataque.

Las medidas alemanas para ocultar sus concentraciones de tropas tuvieron éxito y con el lanzamiento de la Ofensiva de las Ardenas, el 16 de diciembre, las fuerzas estadounidenses fueron tomadas por sorpresa.

Sin embargo, sorprendido o no, esto no era 1939 y la mayoría de las fuerzas enemigas se recuperaron rápidamente y libraron una dura lucha. Sólo en el centro del frente, donde los estadounidenses eran lo suficientemente débiles como para ser completamente ignorados, la defensa falló rápidamente.

Las inadecuadas redes de carreteras causaron estragos en el 6.º Ejército Panzer SS, que en gran parte quedó atascado en caminos rurales embarrados y detenido ante pueblos y posiciones bien defendidas. Una combinación de liderazgo subóptimo y poco inspirado, enemigo férreo

TIGRE II



El Tiger II fue la evolución con mejor armadura y un arma más larga. Combinaba el espesor de la armadura del Tigre con el

Armadura inclinada del tanque medio Panther. El tanque pesaba casi 70 toneladas y estaba protegido por hasta 185 mm de blindaje. Estaba armado con el cañón antitanque KwK 43 L/71 de cañón largo de 8,8 cm. Era otro tanque monstruoso de finales de la guerra, capaz de destruir cualquier cosa que los aliados pudieran arrojarle. Casi todos estos tanques en las Ardenas fueron destruidos por el aire o abandonados por falta de combustible o problemas mecánicos.

Las líneas y el asenso apoyo de la artillería estadounidense hicieron que el avance del Ejército Panzer más al norte fracasara casi por completo. El éxito inicial del Kampfgruppe Peiper es una notable excepción. Pero las excepciones no hacen la regla.

Sólo el 5.º Ejército Panzer logró abrirse paso, pero este éxito estuvo lejos de ser completo ya que la 101.ª División Aerotransportada estadounidense logró llegar a Bastogne antes que los alemanes. Esto provocó una gran pesadilla logística para los alemanes. Los alemanes nunca lograron expulsar a los estadounidenses de Bastogne. El fracaso en capturar esta encrucijada vital ralentizó fatalmente el avance de los panzers hacia el Mosa, además de paralizar el sistema de suministro alemán.

El 23 de diciembre, las puntas de lanza del 5.º Ejército Panzer se acercaron al Mosa cerca de Dinant, pero estaban demasiado extendidas y carecían de la protección del 6.º Ejército Panzer SS para su flanco norte.

Además, les esperaban nuevas tropas británicas. Para sellar aún más el destino de la ofensiva, el tiempo aclaró repentinamente, desatando toda la fuerza de la superioridad aérea aliada. Los caminos forestales pronto quedaron sembrados de vehículos y tanques alemanes en llamas.

Se suponía que el 7.º Ejército protegería al 5.º Ejército Panzer (que avanzaba hacia el Mosa) de ser aislado por los ataques blindados de Patton desde el sur. Consiguió frenar a los americanos, pero no pudo evitar que se levantara el asedio de Bastoña.

Los alemanes no se dieron por vencidos rápidamente y continuaron intentando encontrar una ventaja durante varias semanas.

El 12 de enero de 1945, los soviéticos desataron su monstruosa ofensiva largamente esperada, y el alto mando alemán rápidamente comenzó a retirar divisiones de la línea en las Ardenas para enviarlas rápidamente hacia el este. Demasiado poco y demasiado tarde.... Pero esa es otra historia.

Históricamente, la Ofensiva de las Ardenas resultó un fracaso. ¿Pero tal vez puedas hacerlo mejor? Si tan solo pudieras moverte más rápido a través de esa horrible red de carreteras... Si tan solo pudieras capturar Bastogne antes de que llegara la 101.ª Aerotransportada... Si tan solo el tiempo no mejorara...

O si juegas como los estadounidenses, podrías intentar evitar que los panzers rodeen Bastogne en primer lugar... manteniendo St.Vith contra todo pronóstico... o tal vez lanzar un enorme contraataque de pinza que, a diferencia de la historia, en realidad tendría éxito y cortar la punta de los alemanes se abultan.

El paisaje accidentado te brinda muchas oportunidades defensivas, pero es una espada que corta en ambos sentidos, como seguramente descubrirás cuando intentes arrebatarles la iniciativa a los alemanes.

1.5. UN CONSEJO

Se recomienda que empieces a jugar en algunos de los escenarios más pequeños para familiarizarte con el juego y sus reglas y luego pasar progresivamente a los escenarios de tamaño mediano y, sólo entonces, abordar uno de los escenarios de campaña grandes.

Por supuesto, usted tiene la libertad de ignorar este consejo.

1.6. LOS ESCENARIOS

Los escenarios incluyen sus propios textos de estilo y documentación de sus reglas específicas. De esta manera, el contenido posterior, las modificaciones y los escenarios creados por los jugadores no harán que el manual esté incompleto. Sin embargo, se ha incluido con el juego una descripción general del escenario (en el momento del lanzamiento del juego).

1.7. LOS EDITORES

El conjunto de reglas de este juego se adapta bien a básicamente todas las batallas teatrales europeas de la misma escala que los escenarios de las Ardenas.

Es más fácil crear escenarios que tengan lugar en las Ardenas aproximadamente al mismo tiempo, con las mismas unidades, ya que sus datos y gráficos ya han sido creados y están disponibles como bibliotecas de tropas, modelos y oficiales. Sólo necesitarás usar el editor simple para importar mapas y bibliotecas para configurar las cosas.

Sin embargo, si está dispuesto a utilizar varios editores intermedios, puede crear sus propias bibliotecas y mapas para crear algo completamente diferente a los escenarios de la Ofensiva de las Ardenas.

La documentación para el editor no está incluida en este manual. Este se hizo en parte para mantener el tamaño del manual en un formato práctico. Por lo tanto, se proporcionará ayuda en línea para el diseño de escenarios en www.vrdesigns.net.

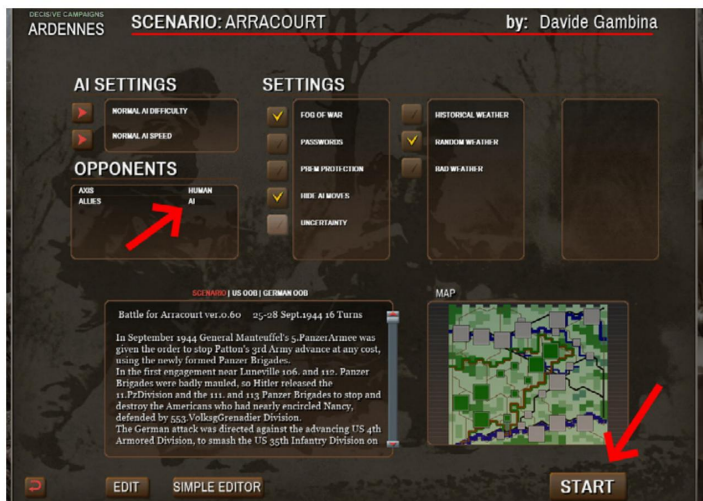
2. INICIO RÁPIDO

Para que os hagáis una idea de cómo jugar. Te explicaremos brevemente cómo comenzar un nuevo juego, mover tus unidades y pasar al siguiente turno.

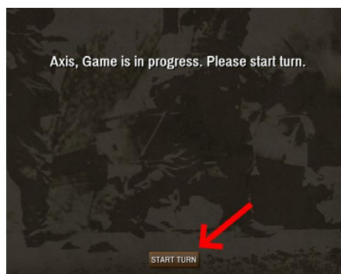
Después de iniciar el juego, te encontrarás en la pantalla del menú principal. Haga clic en el botón del escenario "Arracourt". Es un escenario pequeño y una excelente introducción al juego.



Esto lo llevará a la pantalla de configuración del escenario. Aquí tendrás que configurar los Aliados en la sección "oponentes" como IA y el Eje como



humano. Por supuesto, jugarás del lado "humano". Puede cambiar entre IA y humano haciendo clic en la línea en cuestión.



Cuando haya terminado, haga clic en el botón grande de inicio.

Habrás visto algún texto

parpadeando en la pantalla, indicando que se están ejecutando una serie de eventos de procesamiento y fases no reproducibles. Eventualmente se te pedirá que comiences tu turno, lo cual puedes hacer haciendo clic en el único botón en la pantalla (o

presionando la tecla espacio).

Recibirás una serie de mensajes en los que podrás hacer clic rápidamente. a través de ya que siempre puedes volver a leerlos más tarde en la pestaña REPS.

Después de hacer clic en todos los mensajes de inicio de turno, se encontrará en la pantalla del mapa. Ahora... para mover una unidad, primero debes seleccionar una unidad. Esto se hace haciendo clic izquierdo en la unidad en el



mapa. Y luego deberá hacer clic en la pestaña del modo de pedido "MOVER". (o viceversa)



Cuando estés en este modo de orden "MOVER" (tecla abreviada M), se resaltarán los hexágonos a los que tu unidad actualmente seleccionada puede moverse. Si pasas el mouse sobre ellos, verás aparecer una flecha de movimiento. Haga clic derecho en el hexágono de destino para mover la unidad. Haga clic izquierdo en cualquier otra unidad para seleccionar esa otra unidad.



Recuerde: Cuando esté en "modo mover": Izquierda

haga clic para seleccionar una unidad, haga clic derecho en el hexágono objetivo de la unidad seleccionada para mover/ atacar con la unidad seleccionada.

Además de mover tus unidades, también es posible atacar a unidades enemigas. Esto se indica con una cruz roja.

objetivo (para artillería) o una flecha de ataque roja (para ataque regular) sobre la unidad enemiga. Como si fueras a moverte, puedes hacer clic derecho en esta unidad enemiga. Esto no iniciará el ataque inmediatamente, sino que le llevará a la ventana emergente de configuración del ataque.

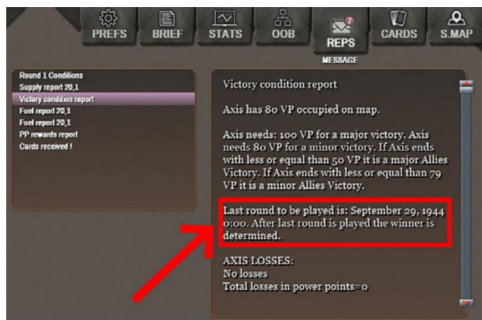


En la ventana emergente de configuración del ataque, obtendrás una vista previa de las probabilidades. Luego puedes presionar el botón cancelar o uno de los botones de ataque. Después de hacer clic en el botón de ataque, se iniciará y resolverá el combate.



Cuando lo has hecho todo tus movimientos y ataques, haz clic en el botón de finalizar turno.

Entonces tu oponente se moverá. Después tu oponente ha terminado su mueve, entrarás en tu siguiente turno.



Tus turnos continúa hasta que hayas jugado tu último turno. Controlar el último turno de el escenario en el Pestaña REPS, en el informe de condición de victoria. El turno

posterior a tu último turno se determinará el ganador del escenario y tu juego se considerará terminado.

3. LA INTERFAZ

Esta parte del manual te ayudará a comprender lo que ves en las pantallas, ventanas y pestañas más importantes del juego.

3.1. PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

Directamente después de la secuencia de introducción verás el menú principal.



Para comenzar un juego, puedes cargar inmediatamente un escenario (como "St. Vith" por ejemplo) haciendo clic en su botón. También es posible cargar cualquier escenario usando el botón "Cargar escenario".

Para obtener una descripción de todos los escenarios proporcionados con el juego, consulte el PDF separado con las listas de escenarios.

Escenario de carga

Haga clic aquí para cargar cualquier escenario desde cualquier directorio.

Cargar juego guardado

Haz clic aquí para cargar un juego en progreso o un juego PBEM que te envió un oponente.

Importar código postal

Los diseñadores de escenarios pueden distribuir su trabajo en forma de archivo .dczip. Este botón te permite descomprimir e instalar su contenido en el directorio de tu juego.

Créditos

Echa un vistazo a las personas que ayudaron a que este juego fuera lo que es hoy.

banco de escenarios

Un enlace al sitio web de VR Designs que también contiene un banco de escenarios. Este debería ser un buen lugar para cargar cualquier trabajo de diseño de escenarios.

Preferencias de sonido

Una mini ventana de preferencias que solo te permite ajustar el sonido y el volumen de la música. Para obtener más preferencias y opciones, deberás iniciar un juego real e ir a la pestaña PREFS en la pantalla del mapa.

Abandonar

Cierra la aplicación del juego y te regresa a tu escritorio.

editor sencillo

El editor más sencillo. Para usarlo necesitas importar bibliotecas de tipos de tropas, modelos y oficiales, así como un archivo de mapa. La ayuda para el diseño de escenarios y la documentación que explica los editores se proporcionan por separado del manual del juego. Vaya a www.vrdesigns.net para encontrar esta documentación.

editor de tipo de tropa

Un editor intermedio que te permite crear bibliotecas de tipos de tropas. La ayuda para el diseño de escenarios y la documentación que explica los editores se proporcionan por separado del manual del juego. Por favor vaya a www.vrdesigns.net para encontrar esta documentación.

Editor de unidades históricas

Un editor intermedio que le permite crear bibliotecas de modelos. La ayuda para el diseño de escenarios y la documentación que explica los editores se proporcionan por separado del manual del juego. Por favor vaya a www.vrdesigns.net para encontrar esta documentación.

editor oficial

Un editor intermedio que te permite crear bibliotecas oficiales. La ayuda para el diseño de escenarios y la documentación que explica los editores se proporcionan por separado del manual del juego. Por favor vaya a www.vrdesigns.net para encontrar esta documentación.

editor de mapas

Un editor intermedio que te permite crear tus propios mapas.

La ayuda para el diseño de escenarios y la documentación que explica los editores se proporcionan por separado del manual del juego. Por favor vaya a www.vrdesigns.net para encontrar esta documentación.

[vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net) para encontrar esta documentación.

3.1.1. ¿CUÁL ES MI VERSIÓN DEL JUEGO?

Para identificar la versión del juego que has instalado, busca en la esquina inferior izquierda del menú principal. Es importante tener en cuenta la versión del juego y la versión del escenario a la hora de informar posibles fallos o errores al desarrollador en los foros de Matrix.

3.2. PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DEL ESCENARIO

Después de cargar un escenario, se le presentará esta pantalla. Aquí puede configurar el escenario e iniciarlo presionando el botón “iniciar”.



3.2.1. AJUSTES DE IA

Aquí puedes configurar tu oponente AI. Puedes configurar la "dificultad" y la "velocidad". Las dificultades más altas otorgan a la IA más bonificaciones de combate y movilidad, mientras que cuanto más lenta establezcas la velocidad para la IA, más tiempo te llevará reflexionar sobre sus movimientos.

3.2.2. AJUSTES

Aquí se pueden establecer algunas configuraciones generales, así como algunas configuraciones específicas del escenario (como el clima).

Niebla de la guerra

Habilite para una experiencia realista. Si está desactivado, significa que puedes ver todas las unidades enemigas, incluso sin línea de visión. Sin embargo, cuando está desactivado, los cálculos de combate reales se siguen realizando en función de los puntos de reconocimiento reales. (Entonces, aunque los jugadores vean todo, eso no significa que tus soldados vean todo).

Contraseñas

Habilítalo solo si estás jugando contra otro jugador humano y no quieres que tu oponente pueda iniciar sesión en tu turno.

Protección PBEM

PBEM significa reproducción por correo electrónico. Habilítalo solo si juegas contra otro jugador humano y eres muy competitivo. Tener esta opción habilitada significa que el oponente será notificado si recargas el mismo juego.

Ocultar movimientos de IA

Para tener un tiempo de turno un poco más rápido durante los turnos de la IA, puedes habilitar la ocultación de los movimientos de la IA.

Incertidumbre

Una gran característica nueva que añade más incertidumbre y aleatoriedad al combate y a la calidad de las unidades.

3.2.3. OTRO

También hay algunos otros elementos en esta pantalla.

Un oponente

Puedes alternar cada lado entre humano o IA. Asegúrate de que al menos un jugador humano esté seleccionado.

B Descripción del escenario

Puede leer sobre reglas y variantes específicas del escenario en esta área de texto. Tenga en cuenta que los pequeños títulos encima del área de texto son pestañas en las que puede hacer clic para mostrar diferentes páginas de texto.

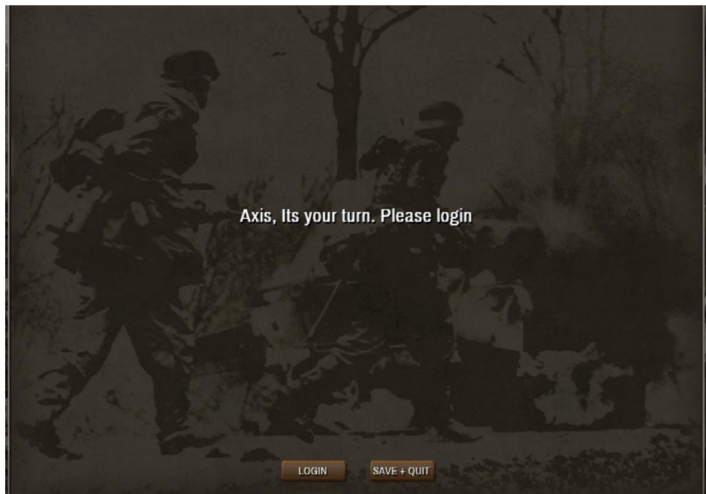
3.3. PANTALLA DE BUCLE DE JUEGO

Una vez que hayas iniciado un juego, irás a la pantalla de "bucle de juego".

También serás enviado aquí después de finalizar un turno.

Una vez que se hayan hecho todos los cálculos antes de que llegue el siguiente jugador humano.

A su vez se le permitirá iniciar sesión.



Acceso

Si estás jugando contra la IA, haz clic aquí para iniciar sesión. Si estás jugando un juego PBEM con contraseñas habilitadas, el juego te pedirá que proporciones o ingreses tu contraseña. Asegúrese de recordar la contraseña que ingresa, ya que no hay forma de recuperarla si la pierde.

Guardar+Salir

Si estás jugando un juego PBEM, esta opción también aparecerá.

En lugar de iniciar sesión en el turno de tu oponente, guardarás el juego en este punto y enviarás el archivo guardado por correo electrónico a tu oponente.

3.3.1. MENSAJES

Una vez que hayas iniciado sesión, la pantalla de bucle del juego te mostrará los mensajes más importantes de tu turno actual.

Simplemente presione cualquier tecla para hacer clic en ellos.

3.4. PANTALLA DE MAPA

Esta es la pantalla más importante del juego. Pasarás mucho tiempo aquí.



Las áreas clave en la pantalla del mapa son las siguientes:

A Pestañas de selección de pantalla

Aquí puede cambiar entre "pantalla de mapa" y "pantalla de historial".

B Pestañas desplegadas

Aquí accede a una serie de pestañas desplegadas.

Aquí también puedes hacer clic en el botón "finalizar turno" en la parte superior derecha de la pantalla.

C Pestañas del modo de pedido

Aquí puede cambiar el modo de pedido que está utilizando actualmente. Aquí también puede habilitar la información del minimapa y las pilas de unidades en el lado izquierdo de la pantalla.

D Barras laterales derechas

Aquí puede cambiar la información que se muestra en el lado derecho de la pantalla.

E Ventana inferior

Aquí puede ver las estadísticas principales de la unidad seleccionada.

F Hexágonos y fichas

Aquí ves el mapa real. Haga clic izquierdo en una unidad o hexágono para seleccionarlo y haga clic derecho en el hexágono objetivo para mover la unidad seleccionada allí.

3.4.1. PESTAÑAS DESPLEGABLES

Las siguientes pestañas están disponibles aquí:

Preferencias

Esta pestaña desplegable le permite ajustar una gran cantidad de configuraciones de pantalla, así como la configuración de volumen.

Breve

En esta pestaña desplegable puede volver a leer el resumen del escenario.

Estadísticas

Se pueden inspeccionar todo tipo de estadísticas en esta pestaña desplegable.

Orden de batalla (OOB)

En esta pestaña desplegable puedes inspeccionar todo tu orden de batalla en una vista jerárquica plegable.

Informes

En esta pestaña desplegable puedes inspeccionar algunos informes detallados (y revisar nuevamente los mensajes que se ven en la pantalla de bucle del juego) sobre temas como condiciones de victoria e informes de tropas de reemplazo.

Tarjetas

En esta pestaña desplegable inspeccionas o juegas las cartas de acción que tienes disponibles.

Mapa estratégico

Esta pestaña desplegable le ofrece una descripción general de las ciudades importantes y del mapa completo.

3.4.2. PESTAÑAS DEL MODO DE PEDIDO

Las siguientes pestañas están disponibles aquí:

Mostrado / Oculto

Al hacer clic en esta pestaña, se ocultará la ventana inferior (lo que permitirá ver más mapa) o se mostrará nuevamente.

Pila y minimapa

Haz clic en esta pestaña para ocultar o mostrar la pila de unidades y la ventana del minimapa en el lado izquierdo de la pantalla.

Modo de orden de movimiento

Haga clic en esta pestaña para ingresar al modo de orden de movimiento. Cuando está en modo de orden de movimiento haga clic izquierdo en una unidad para seleccionarla, haga clic derecho en un hexágono dentro del alcance para moverse allí o comenzar el combate.

Modo de orden de movimiento grupal

Igual que el orden de movimiento excepto que todas las unidades en el hexágono intentarán moverse simultáneamente.

Modo de suministro

Haga clic en esta pestaña para ingresar al modo de vista de suministros. Este modo te permite ver qué tan lejos están tus unidades de las fuentes de suministro y los vertederos. Cuando esté en este modo, haga clic izquierdo en un hexágono para ver la ruta de suministro desde el origen seleccionado (cuadros de lista en la ventana inferior).

Modo de inspección

Un modo que te permite hacer clic en las unidades y evita que las muevas sin darte cuenta. En el modo de inspección, nada puede ocurrir por accidente.

3.4.3. PESTAÑAS DEL PANEL LATERAL DERECHO

Las siguientes pestañas pueden mostrar u ocultar información en el lado derecho de la pantalla. Haga clic en la pestaña seleccionada nuevamente para mostrar nada más que el mapa en el lado derecho de la pantalla.

Maleficio

Haga clic en esta pestaña para ver detalles sobre el hexágono seleccionado. Incluye información sobre el tipo de paisaje, el historial de combate y las fuentes/vertederos de suministro.

Unidad

Haga clic en esta pestaña para ver detalles sobre la unidad seleccionada. Incluye información sobre sus puntos de transporte y peso, órdenes permanentes y tropas de reemplazo

estadísticas.

Oficial

Haz clic en esta pestaña para ver detalles sobre el comandante del cuartel general seleccionado (o el cuartel general de la unidad seleccionada). Esta pestaña también te permite jugar cartas de oficiales.

3.4.4. VENTANA INFERIOR

La ventana inferior le brinda las estadísticas principales de la unidad seleccionada.



Las áreas clave en esta ventana son:

A El contador de unidades

Aquí siempre podrás ver la versión grande del contador de unidades para las unidades seleccionadas. Debajo también puede ver información sobre su estado de reconocimiento actual para esa unidad.

B Modo de movimiento y tipo de movimiento

Aquí puedes ver el icono del tipo de movimiento que utilizará la unidad. El fondo es: • negro para la unidad que está en modo de movimiento de combate o 0 blanco para la unidad que está en modo de movimiento de marcha. Haga clic en él para alternar el modo de movimiento.

C Modo de interceptación de fuego

Aquí puedes cambiar el orden permanente para el fuego de interceptación.

	Gatillo fácil No importa la posibilidad de acertar, la unidad abrirá fuego.
	Regular La unidad abrirá fuego si tiene una probabilidad razonable (33% o más) de impactar al enemigo.
	Conservador La unidad sólo abrirá fuego si tiene una buena probabilidad (66% o más) de impactar al enemigo.
	Nunca La unidad nunca abrirá fuego cuando el enemigo esté en movimiento. Este es un buen modo si no quieres revelar tu presencia o quieres ahorrar munición.

D Modo de retirada

Aquí puedes cambiar el orden permanente para el modo de retirada.

	Lucha hasta el último hombre La unidad nunca intentará retirarse para preservarse. Sólo se retirará si entra en pánico.
	Tenaz La unidad sólo intentará retirarse después de que el 75% de sus tropas hayan sido expulsadas del campo de batalla o muertas.
	Regular La unidad sólo intentará retirarse después de que el 50% de sus tropas hayan sido expulsadas del campo de batalla o muertas.
	Flexible La unidad sólo intentará retirarse después de que el 25% de sus tropas hayan sido expulsadas del campo de batalla o muertas.

Estadísticas de la unidad

Aquí puede inspeccionar las estadísticas principales de la unidad seleccionada.

	Puntos de acción Se necesitan puntos de acción (AP) para mover tus unidades.
	poder del cuartel general El % de potencia del HQ le da a la unidad una bonificación durante el combate. El poder del HQ es 100% si el HQ está dentro de 5 hexágonos de la unidad, 75% si está dentro de 10 hexágonos, 50% si está dentro de 15 hexágonos, 25% si está dentro de 20 hexágonos y 0% si está más lejos.
	Consumo de oferta El % de consumo de suministro le muestra si la unidad ha consumido el consumo de suministro necesario. 100% significa que todo está bien. Por debajo del 100% indica que hay una falta inmediata de suministros y esto provocará graves penalizaciones en combate y pérdida de preparación.
	Modificador ofensivo para suministros bajos. Si hay suficientes reservas de suministros y combustible con la unidad, se mostrará "OK", lo que significa que no habrá penalizaciones en el combate ofensivo. Si el suministro y/o el combustible se están agotando, aquí se mostrará un porcentaje de penalización de combate.
	Modificador defensivo para suministros bajos Si hay suficientes suministros y reservas de combustible en la unidad, se mostrará "OK", lo que significa que no habrá penalizaciones en el combate defensivo. Si el suministro y/o el combustible se están agotando, aquí se mostrará un porcentaje de penalización de combate.

	Integridad La integridad de la unidad es el % de tropas prescrito en su TOE (tabla de organización y equipamiento) aún presentes. Si cae mucho, la unidad puede romperse. Si entra en pánico. (Los grupos de batalla siempre se rompen si entran en pánico). Pase el cursor sobre él para ver qué % de pérdidas que la unidad puede soportar antes de romperse. Si aquí se muestra 'BG', significa que la unidad es un grupo de batalla/kampfgruppe y por lo tanto no tiene integridad.
	Vigor El vigor de la unidad determina el número máximo de preparación para esta unidad. Esta máxima preparación se muestra aquí. Pase el cursor sobre él para ver los puntos de vigor brutos.
	Preparación La preparación disminuye con el movimiento y el combate. Es un modificador importante en el combate y también influye en la cantidad de puntos de acción disponibles.
	Experiencia La experiencia es un gran modificador en el combate. Los valores de experiencia bajos se expresan con estrellas de bronce, los valores medios con estrellas plateadas y los valores altos con estrellas doradas.
	Moral La moral ayuda a la unidad a seguir luchando mientras aumentan las pérdidas. Una moral baja correrá el riesgo de que la unidad entre en pánico al sufrir bajas.
	Atrincheramiento El atrincheramiento es un gran modificador en el combate defensivo.
	Puntos de ingeniero Los puntos de ingeniero se pueden utilizar para volar o reparar puentes.
	Reglas de incertidumbre Cuando se utilizan las reglas de incertidumbre, se muestra este dado. El número en los dados es nuestra estimación de uno (el cargado) de los dos dados que lanzará la unidad cuando esté en combate. A "?" El signo de interrogación significa que aún no tenemos ni idea. Pase el mouse sobre el símbolo del dado para ver números detallados sobre por qué mostramos un número determinado.

Tropas

Aquí podrás ver información de las tropas que hay en la unidad.

El tipo de personas (Wehrmacht, Luftwaffe, SS) y el tipo y cantidad de tropas. Para obtener más información, debe hacer clic en su ilustración para abrir la ventana emergente de tipo de tropa.

G Modo fusionado/dividido

Aquí puedes alternar entre mostrar las tropas en modo fusionado o dividido.

Si hay más tipos de tropas de los que se pueden mostrar en la ventana inferior, algunos de ellos se fusionarán (por ejemplo, 100

ingenieros y 100 volksgrenadiers se mostrarían como 200 infantes). Si está utilizando el modo dividido, nunca habrá ninguna fusión y, en su lugar, aparecerán botones de desplazamiento si es necesario.

3.4.5. BARRA LATERAL HEXAGONAL DERECHA



Esta ventana muestra información detallada sobre el hexágono seleccionado.

Las áreas clave en esta ventana son

A La información hexadecimal principal

Aquí puedes ver la imagen y el nombre del tipo de paisaje del hexágono. Pase el cursor sobre él para obtener información detallada sobre los modificadores que ofrece este tipo de paisaje. Si hay puntos de victoria en el hexágono, también se muestran junto al icono de una bandera.

B Ordenes que apuntan al hexágono seleccionado

En el panel lateral de la unidad puedes encontrar órdenes para unidades individuales, aquí puedes encontrar las órdenes que apuntan a un hexágono.



Ataque

Esta orden abrirá la ventana emergente de preparación para el combate con el hexágono seleccionado actualmente como objetivo para un ataque terrestre. Una vez en esa ventana emergente podrás seleccionar las unidades que participarán en el combate.



Ataque a distancia

Esta orden abrirá la ventana emergente de preparación para el combate con el hexágono seleccionado actualmente como objetivo para un ataque de artillería. Una vez en esa ventana emergente podrás seleccionar las unidades que participarán en el combate.

Ten en cuenta que puedes apuntar a cualquier hexágono enemigo supuesto, incluso si no tienes suficiente reconocimiento para ver unidades enemigas.



Aquí puedes inspeccionar las estadísticas más importantes del hexágono seleccionado.

reconocimiento

Te muestra los puntos de reconocimiento efectivos. Pase el mouse sobre esta estadística para ver información más detallada.

Esconder

Muestra los puntos de ocultación proporcionados por el tipo de paisaje del hexágono.

El reconocimiento efectivo debe ser de al menos 20 puntos para detectar una unidad con 0 puntos de ocultación. Sin embargo, si el hexágono en el que se encuentra la unidad tiene un número de ocultación positivo, necesitarás puntos de reconocimiento más efectivos para detectar la unidad. Por ejemplo, si los puntos de ocultación son 20, necesitarás 40 puntos de reconocimiento efectivos para detectar la unidad.

Obstruir

Muestra el porcentaje de puntos de reconocimiento que se perderán en este hexágono cuando una línea de visión (LOS) cruce este tipo de paisaje.

Altura

Muestra el nivel de altura del hexágono. Recuerde que moverse cuesta arriba suele ser más lento y luchar cuesta arriba suele resultar costoso.

Mejor LOS

Muestra el porcentaje de puntos de reconocimiento que aplicará la unidad con la mejor línea de visión en el hexágono.

Penalizaciones Zoc

Muestra los puntos de acción adicionales (AP) que necesitarás pagar para moverte a este hexágono. Pase el cursor sobre esta estadística para ver detalles sobre el origen de las sanciones.

AP de batalla

Muestra los puntos de acción adicionales (AP) que necesitarás pagar para atacar este hexágono nuevamente. Estas penalizaciones son causadas por batallas anteriores.

Pila de ataque anterior

Muestra los puntos de acumulación de ataques anteriores al hexágono. Estos se agregarán en los cálculos de exceso de apilamiento para cualquier nuevo ataque.

Pila de ataque de artillería anterior

Muestra los puntos de apilamiento de artillería de ataques anteriores al hexágono. Estos se agregarán en los cálculos de exceso de apilamiento para cualquier nuevo ataque de artillería.

Pila total

La pila total actual de puntos en el hexágono. Tenga en cuenta que por encima de 200 puntos el hexágono se considera sobreapilado y los defensores sufrirán penalizaciones.

Ubicación

Si una ubicación, como una ciudad, pueblo o una fortificación, está presente, se mostrará aquí.

Historia de combate hexagonal

Aquí puedes ver un registro rápido de eventos de fuego a distancia del turno anterior. Esto puede ayudarte a determinar dónde podría estar escondida la artillería enemiga. Se muestra un símbolo de explosión para indicar un hexágono que recibió fuego y un símbolo de artillería para indicar un hexágono donde se originó el fuego de artillería.

Tenga en cuenta que la última entrada tiene los iconos resaltados en rojo. Esto es Especialmente útil si tus tropas son víctimas del fuego interceptor.

Activos de suministro Hex

Si un hexágono contiene una fuente de suministro o una base de suministro, en esta sección se le proporcionarán estadísticas detalladas sobre el suministro y el combustible restantes, así como estadísticas sobre lo que ya se ha enviado.

3.4.6. BARRA LATERAL DERECHA DE LA UNIDAD



Esta ventana muestra información detallada sobre el unidad seleccionada. Las áreas clave en esta ventana son:

A La información de la unidad central

Aquí puedes ver una imagen del tipo de movimiento de la unidad, así como su nombre.

B Ordenes que apuntan al hexágono seleccionado

Los modos de orden (mover, mover en grupo, inspeccionar) son las órdenes más utilizadas para tus unidades. Aquí se encuentran disponibles una serie de pedidos más especializados.



Micro

Esta orden abrirá una ventana emergente que le permitirá microadministrar sus unidades. Las operaciones de microgestión incluyen: transferir tropas a otras unidades en el hexágono, crear

grupos de batalla y equipos de desguace.



Transporte

Esta orden abrirá una ventana emergente que le permitirá dejar que las unidades de camión carguen o descarguen otras unidades.



sede

Esta orden abrirá una ventana emergente que le permitirá establecer un nuevo cuartel general para la unidad en cuestión. Tenga en cuenta que asignar demasiadas unidades a un cuartel general podría sobrecargarlo cuando no hay suficientes puntos de personal disponibles o el comandante tiene capacidades limitadas para liderar su personal.



Explotar

Esta orden abrirá una ventana emergente que le permitirá seleccionar el puente que desea volar. Tenga en cuenta que la unidad debe tener al menos 50 AP para intentarlo.



Reparar

Esta orden abrirá una ventana emergente que le permitirá seleccionar un puente que necesita ser reparado. Para que esta orden esté disponible, la unidad deberá tener un EP adecuado para salvar el tamaño del río y un AP para moverse.



Movimiento automático

Esta orden abrirá la ventana emergente de movimiento automático que le permitirá establecer un destino final para la unidad (y opcionalmente otras bajo el mismo cuartel general). El movimiento automático se ejecutará en la medida de lo posible inmediatamente y posteriormente al comienzo de cada turno.



Estadísticas detalladas de la unidad

En la primera línea se muestran los detalles del suministro (piense: munición, comida, repuestos) y en la segunda línea se muestran los detalles del combustible.

La primera línea muestra de izquierda a derecha:

- ¡ **Oferta**: la cantidad de puntos de suministro disponibles actualmente / la cantidad ideal de puntos de suministro.
- ¡ **Mantenimiento**: si no se lucha, esta cantidad de suministro se mantendrá la unidad en su máxima preparación para X rondas de juego.
- ¡ **Req**: cantidad de suministro solicitada por la unidad al inicio del este turno.
- ¡ **En SS**: la cantidad de suministro entregado al inicio del turno de fuente(s) de suministro.
- ¡ **En SB**: la cantidad de suministro entregada al inicio del turno desde la(s) base(s) de suministro.

La segunda línea muestra de izquierda a derecha:

- ¡ **Combustible**: la cantidad de puntos de combustible disponibles actualmente / el ideal cantidad de puntos de combustible.
- ¡ **AP**: ¿cuántos puntos de acción podrían gastarse idealmente con el reservas actuales de combustible.
- ¡ **Req**: cantidad de suministro solicitada por la unidad al inicio del este turno.

i En SS: la cantidad de suministro entregado al inicio del turno de fuente(s) de suministro.

i En SB: la cantidad de suministro entregada al inicio del turno desde la(s) base(s) de suministro.

D Peso unitario y estadísticas de transporte

El tipo de movimiento de la unidad se muestra en la ilustración (A), pero si quieres saber el meollo de la cuestión de por qué esta unidad tiene este tipo de movimiento, consulta esta tabla.

Los puntos de peso y los puntos de transporte de todos los tipos de movimiento presentes en la unidad se muestran aquí.

Tenga en cuenta que una unidad asignará puntos de transporte desde tipos de movimiento más rápidos hasta los tipos de movimiento (percibidos) más lentos. Por ejemplo, una unidad con infantería, semiorugas y artillería asignará los semiorugas primero a la artillería, ya que la artillería tiene un tipo de movimiento más lento que la infantería.

E Estadísticas de reemplazo de la unidad

Las tropas de reemplazo pueden llegar a los cuarteles generales altos mediante eventos y cartas. Desde aquí serán enviados a unidades subordinadas a las que les faltan tropas. En esta tabla puedes ver si a la unidad que estás inspeccionando actualmente le faltan tropas (**Miss**) de su TOE (tabla de organización y equipamiento) y si la unidad (**Req**) ha solicitado tropas de reemplazo y, lo más importante, si se ha hecho algo. recibido (**En**).

3.4.7. BARRA LATERAL DEL OFICIAL DERECHO

Esta ventana muestra información detallada sobre la unidad actualmente seleccionada. Las áreas clave en esta ventana son:

A La información del oficial principal

Aquí puede ver un retrato del oficial y su nombre.

Haga clic en el retrato para ir a la ventana emergente del oficial.

Además, se muestran 3 estadísticas clave. cada uno puede ser

Pase el mouse sobre para obtener más detalles.



El bono de combate es el más importante.

Muestra la bonificación real que recibirá una unidad en

combate si una unidad está al 100% del rango de potencia del HQ.

Una proporción oficial:personal inferior a 1 significa que tiene un problema: el oficial está al mando de más personal del que es capaz de comandar.

Una proporción personal:tropas inferior a 1 significa que tienes un problema: el cuartel general tiene más tropas bajo mando que puntos de personal para liderarlos.

Estadísticas del oficial

Cada oficial tiene una serie de estadísticas:

	Puntos de comando Se necesitan puntos de mando (CP) para jugar cartas de oficial.
	Dominio Cuanto mayor sea la estadística de comando, más puntos de comando (CP) nuevos obtendrás en cada inicio de turno.
	Audacia Cuanto más alto sea, mejor funcionarán las tarjetas rojas de oficial.
	Determinación Cuanto más alto sea, mejor funcionarán las tarjetas verdes de oficial.
	Carisma Cuanto más alto sea, mejor funcionarán las tarjetas de oficiales azules.
	Intuición Cuanto más alto sea, mejor funcionarán las tarjetas de oficial marrones.
	Organización Cuanto más alto sea, mejor funcionarán las tarjetas de oficial violeta.

Tarjetas de oficial

Aquí puedes encontrar las cartas de oficial que este oficial podría jugar este turno (si hay suficientes CP disponibles).

Puede pasar el mouse sobre una carta para obtener más información y puede hacer clic en ella para considerar jugarla.

Tenga en cuenta que un oficial sólo puede jugar una carta por ronda y que, después de jugar una carta, todas las cartas desaparecerán hasta el comienzo de la siguiente ronda.

3.5. VENTANAS EMERGENTES

Hay varias ventanas emergentes en el juego. Algunos hablarán por sí solos.

Para algunos de los más complejos, este manual le ayudará a comprenderlos mejor.

3.5.1. Ventana emergente de configuración de combate

Cuando estás en el modo de movimiento y haces clic derecho en una unidad enemiga dentro del alcance, no comenzará el combate automáticamente, sino que primero te llevará a la ventana emergente de configuración de combate. Aquí podrás configurar qué unidades se unirán al ataque, cómo atacarán y cuál será el impacto probable de todos los modificadores.

Puede salir rápidamente de esta pantalla presionando la tecla ESC o haciendo clic el botón cancelar.

Tenga en cuenta que al presionar la tecla ESPACIO se inicia inmediatamente un ataque normal.



A Fuerzas elegibles

Aquí ves todas las unidades amigas que podrían unirse al ataque al hexágono objetivo (H). Haz clic en una unidad en este cuadro para que se una al ataque. Pase el mouse sobre una unidad para ver su nombre completo. Las unidades que ya están planificadas para unirse al ataque estarán en la casilla E.

B Estimación de modificaciones ofensivas.

Basado en una simulación vista previa internamente, muestra la fuerza del punto de ataque que se aplicará a los defensores en función de las fuerzas atacantes seleccionadas actualmente. Los íconos antes del penúltimo ícono muestran los diferentes modificadores y puede pasar el mouse sobre ellos para ver más detalles.

El penúltimo ícono muestra los puntos de ataque no modificados por ronda de combate. El último ícono muestra los puntos de ataque modificados por todos los modificadores antes mencionados.

Tenga en cuenta que solo se muestra una vista previa de los puntos de ataque totales, pero se muestran los modificadores para los puntos de ataque y los puntos de vida.

C Estimación de modificaciones defensivas.

Igual que B pero para los defensores del hexágono.

Tenga en cuenta que si su reconocimiento en el hexágono objetivo es limitado, la estimación podría estar muy equivocada.

D Fuerzas enemigas

Aquí ves todas las unidades enemigas que defenderán el hexágono contra tu ataque. Tenga en cuenta que si sus puntos de reconocimiento en el hexágono son limitados, es posible que no necesariamente vea todas las unidades.

E Fuerzas atacantes

Aquí verás todas las unidades amigas que atacarán el hexágono objetivo (H) una vez que presiones un botón de ataque (J). Haz clic en una unidad en este cuadro para que se una al ataque. Pase el mouse sobre una unidad para ver su nombre completo. Las unidades que aún se pueden agregar al ataque estarán en la casilla A.

Tip de ataque

El tipo de ataque es ataque regular o ataque a distancia. Puede cambiar entre ellos presionando el botón de cambio.

Mapa

Especialmente para ataques a distancia, puede resultar útil ir a un modo de selección de atacante especial que te permite ver todo el mapa para seleccionar participantes para el ataque. Una vez en la ventana emergente del mapa, puede volver fácilmente a la ventana emergente actual.

Mapa

El hexágono objetivo de los atacantes estará en el centro. Las unidades amigas tendrán un rectángulo blanco, rojo o verde a su alrededor. El blanco significa que se puede seleccionar una unidad para unirse al ataque. Rojo significa que no se puede seleccionar (demasiado lejos, no hay AP). Verde significa que ya está seleccionado.

Yo probabilidades

Las probabilidades muestran la relación entre los puntos de ataque del atacante y los puntos de ataque del defensor. Tenga en cuenta que los puntos de vida no se tienen en cuenta para la calculadora de probabilidades. Las probabilidades le muestran las pérdidas probables. Por ejemplo, las probabilidades 1:1 significa que las pérdidas probablemente serán similares para el atacante y el defensor. La cuota 2:1 significa que el defensor probablemente sufrirá el doble de pérdidas.

Tenga en cuenta que varios modificadores, en particular el modificador de inicio del ataque, no se tienen en cuenta en los cálculos de vista previa de los modificadores ni en el cálculo de probabilidades. Así que las probabilidades tienen una ligera tendencia a ser optimistas.

Ataque

Cuando estés satisfecho con tu selección de unidades atacantes, puedes presionar uno de los cuatro botones de ataque. Pase el cursor sobre ellos para ver detalles sobre sus diferencias. Una vez presionado, comienza el ataque.

K totales de combate

Muestra el total de tropas de cada grupo de unidades (infantería, tanques, etc.)

involucrado. También muestra detalles sobre puntos de acumulación y puntos de reconocimiento. Los puntos de reconocimiento más bajos significarán más ventaja para los defensores. También mantén un ojo crítico en los puntos de la pila. Normalmente, querrás evitar ataques con exceso de apilamiento, ya que te harán sufrir más bajas.

3.5.2. POPUP DE MICRO GESTIÓN

En la barra lateral de la unidad podrás acceder a esta colección de pedidos. La microgestión incluye transferir tropas de una unidad a otra (en el mismo hexágono), transferir parte de una unidad a un grupo de batalla/kampfgruppe recién formado o desechar equipo.



Una lista de unidades de origen

Tenga en cuenta que verá la misma lista de unidades en A que en B. Es sólo que la unidad seleccionada en la lista de unidades de origen va a perder tropas.

B Lista de unidades objetivo

Si se selecciona una unidad en esta lista, las tropas perdidas por la unidad seleccionada en **A** serán transferidas a esta unidad seleccionada.

Sin embargo, también puede seleccionar "Nuevo KG/Equipo" en esta lista de objetivos. Si lo haces, se creará una nueva unidad en el mismo hexágono y esa unidad recibirá las tropas seleccionadas en los cuadros de lista.

Además, también puede seleccionar "Desecho" en la lista de objetivos. Si lo haces, las tropas que selecciones con los controles deslizantes en **D** serán descartadas y (parcialmente) devueltas como tropas de retaguardia.

C Estadísticas de la unidad

Tanto para la unidad de origen como para la de destino, le mostramos el peso y los puntos de transporte. Esto le permite transferir tropas de una manera que garantice que una unidad permanezca móvil o mecanizada. También mostramos puntos de poder aquí porque a las unidades siempre les deben quedar 50 puntos de poder.

D Cuadros de lista

Aquí puedes especificar cuántas tropas de cada tipo de tropa de la unidad fuente deben transferirse o desecharse.

Si ciertos tipos de tropas de unidad de origen no se pueden transferir porque el tipo de tropa no existe en el TOE de la unidad de destino, se mostrarán en rojo en el cuadro de lista de la izquierda con el comentario "no hay coincidencia de TOE de unidad de destino".

Si el tipo de tropa existe en el TOE pero el número de tropas para el tipo de tropa excede el límite, se mostrará en rojo en el cuadro de lista de la derecha.

Cualquier problema indicado en rojo normalmente también se mencionará en **F**.

E Paginación

Si la unidad de origen o de destino tiene muchos tipos de tropas diferentes, puede usar la paginación para navegar por las listas de tipos de tropas.

F ¿ posible la transferencia?

O muestra en blanco "transferencia posible" o en rojo y muestra el problema de por qué no puede presionar el botón de transferencia justo debajo.

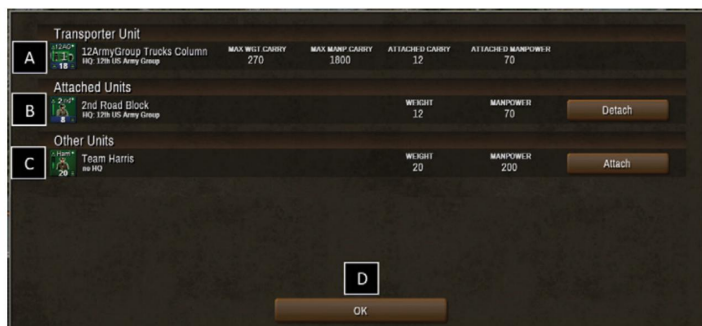
Bolones

Después de haber elegido la unidad de origen y de destino y haber hecho su selección en el cuadro de lista de lo que se va a transferir, continúe y presione transferir.

3.5.3. Ventana emergente de transporte

En la barra lateral de la unidad podrás acceder a la orden de transporte cuando tengas una unidad transportadora seleccionada. Una unidad es una unidad de transporte si más del 80% de su equipo/tropas consiste en camiones.

Al hacer clic en él, accederá a esta ventana emergente. Aquí puede separar una unidad que ya está siendo transportada por una unidad transportadora o puede adjuntar una unidad para ser transportada por una unidad transportadora.



Una unidad transportadora

Aquí verás la unidad transportadora que habías seleccionado al hacer clic en la orden de transporte.

Tenga en cuenta que se muestran sus estadísticas clave para el transporte. Sólo se deben acoplar para el transporte unidades que no superen los límites de mano de obra ni de peso.

B Unidades adjuntas

Aquí está la lista de todas las unidades que actualmente están siendo transportadas por la unidad transportadora. Si en la pantalla del mapa mueves el transportador

unidad, estas unidades adjuntas también se moverán automáticamente con la unidad transportadora. A la derecha puedes hacer clic en "separar" para detener el transporte de una unidad.

C Otras unidades

Estas son unidades que podrían unirse a la unidad transportadora. Para hacerlo haga clic en el botón "adjuntar". Asegúrese de vigilar el transporte y si se sobrecarga peso y mano de obra, transporte y estadísticas de mano de obra en A, su unidad transportadora no podrá moverse a velocidad motorizada.

Botones

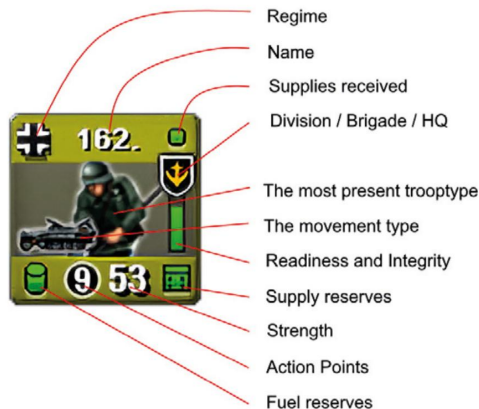
Aquí puede salir de esta ventana emergente.

3.6. OTROS ELEMENTOS DE LA UI

En este capítulo nos centraremos en algunos elementos de la interfaz de usuario que no son ventanas.

3.6.1. CONTADORES

Un contador es otra palabra para los gráficos de unidades en bloques. En cada mostrador se muestran muchos tipos de información.



Régimen

Un símbolo que muestra el régimen (Alemania / EE. UU.) que controla la unidad.

Nombre

Una abreviatura del nombre de la unidad.

Suministros recibidos

¡ ¿La unidad todavía está en su red de suministro?

¡ Si una unidad se queda sin suministro (no se reciben suministros), este bloque será negro.

¡ Si una unidad recibe todo lo que solicitó, este bloque será verde.

¡ Amarillo, azul y rojo significan una disminución progresiva del acceso a suministros.

sede

Aquí se muestra el escudo o símbolo del cuartel general.

El tipo de tropa más presente.

Si una unidad tiene varios tipos de tropas, la que incluya más soldados se mostrará en la parte superior de la ficha.

El tipo de movimiento

Si el tipo de movimiento de la unidad es diferente del tipo de movimiento del tipo de tropa más presente, entonces se mostrará una pequeña imagen del tipo de movimiento real.

Disponibilidad e integridad

Una barra completa indica integridad total, mientras que una barra baja indica una unidad con integridad baja.

El color de la barra indica la puntuación de preparación. Verde significa

la preparación está por encima de 75 puntos, el amarillo significa que la preparación está por encima de 50 puntos, el azul significa que la preparación está por encima de 25 y el rojo significa que la preparación está por debajo de 25.

Reservas de suministro

Una caja verde indica que los suministros están cerca del máximo. Amarillo, azul y rojo indican reservas cada vez más bajas.

Fortaleza

Una medida abstracta de fuerza aproximadamente igual a 1 tanque o 10 soldados por punto de fuerza.

Puntos de acción

Cada punto del círculo representa 10 AP. Si el fondo del círculo es negro significa que la unidad está en modo combate. Si el círculo es blanco significa que la unidad está en modo marcha.

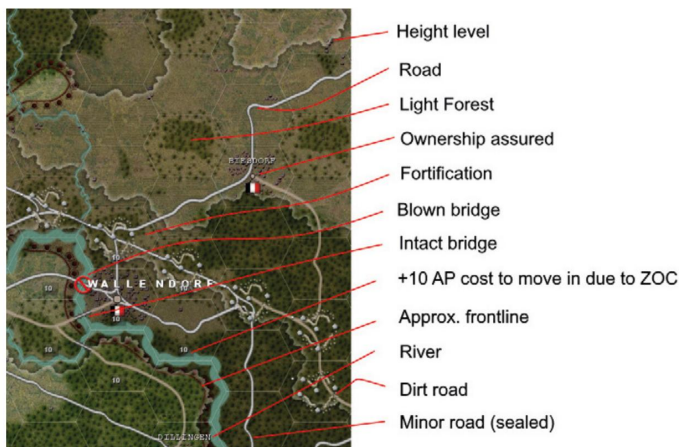
Reservas de combustible

Un bidón de petróleo verde indica que las reservas de combustible están cerca del máximo. Amarillo, azul y rojo indican reservas cada vez más bajas.

Nota: Tenga en cuenta que incluso si una unidad no ha recibido ningún suministro, es posible que aún tenga reservas (semi) completas para operar.

3.6.2. LEYENDA DEL MAPA

El mapa contiene mucha información y se ve mejor en el modo de zoom máximo.



La mayoría de los símbolos son sencillos. En caso de que no esté seguro de qué tipo de río, carretera o ciudad hay en un hexágono, pase el cursor sobre la ilustración del tipo de paisaje en el panel lateral del hexágono y le mostrará las características exactas (tipo de paisaje, ríos, carreteras, puntos de tráfico, etc...) presente en el hexágono.

Aquí hay algunos símbolos especiales que puedes encontrar en el mapa y que necesitan explicación:

	LOS Si activa LOS en Prefs, verá símbolos de ojos en los hexágonos del mapa. Verde significa que al menos una de tus unidades tiene una excelente línea de visión. El amarillo, el azul y el rojo cada vez lo son menos. Ningún símbolo de ojo en este modo significa que no hay LOS.
	Historia del combate hexagonal El símbolo de artillería muestra una fuente de fuego, mientras que el símbolo de explosión muestra un hexágono objetivo. El más reciente (intercepción de fuego) se mostrará resaltado con símbolos rojos.
	Base de suministro Cuantas más cajas, mayor será la base de suministro. Se muestra con un camión si está en modo de montaje. Se muestra con un signo de exclamación gris si está en modo de agotamiento. A Se muestra un signo de exclamación amarillo si se está evacuando y un signo de exclamación rojo si se está destruyendo.
	Fuente de suministro Cuanto más alto sea, mejor funcionarán las tarjetas verdes de oficial.
	La congestión del tráfico Puede haber hasta seis de estos pequeños símbolos de camiones dentro de un hexágono (uno para cada dirección de la carretera) y indican puntos de tráfico que han pasado por las carreteras y han excedido las capacidades de la carretera.
	Marcador de presencia enemiga Si tu sistema de suministro no puede llevar suministros o combustible a una de tus unidades o bases de suministro, debido a que unidades enemigas bloquean el camino, se colocará un marcador de presencia enemiga. Es de color naranja brillante si no está verificado y cambiará a transparente después de que lo hayas comprobado acercando o acercando una unidad a él.

3.6.3. TECLAS CORTADAS

W	Modo de orden de movimiento
—	Modo de orden de movimiento grupal
S	Modo de orden de suministro
ESC	Salir de la ventana emergente/pestaña Salir de la pantalla del historial Ir al modo inspeccionar pedido
ESPACIO En la ventana emergente de configuración de combate, comienza la batalla y cierra la ventana emergente de resultados.	
1 Cambiar a fichas de silueta de tropas	
2	Cambiar a contadores de la OTAN
0	Ocultar/Mostrar contadores
3	Mostradores pequeños/grandes
+	Acercarse
-	Disminuir el zoom
h	Ir a la pantalla de historial
F1	Pestaña Preferencias
F2	Pestaña de información
F3	Pestaña de estadísticas
F4	Pestaña fuera de línea
F5	Pestaña de representantes
F6	Pestaña Tarjetas
F7	Pestaña Mapa Estratégico

4. LAS REGLAS

Este capítulo analiza todas las reglas del juego. Al comienzo de tu ronda, tu sistema logístico intentará llevar suministros y combustible desde tus fuentes de suministro a tus unidades. Después de esto, la unidad se mantendrá y recuperará o aumentará algunas de sus estadísticas. Luego, el jugador podrá comenzar su turno y dependerá de usted mover sus unidades y dar otras órdenes.

4.1. MANTENIMIENTO Y RECUPERACIÓN DE LA UNIDAD

Al comienzo de cada turno, después de recibir suministros y combustible de tu red logística, tus unidades consumirán mantenimiento. También pueden recuperar la preparación y la moral, así como aumentar sus puntos de ingeniero y atrincheramiento.

4.1.1. DETERMINACIÓN DEL CONSUMO Y DISPONIBILIDAD DEL SUMINISTRO

Si las tropas pueden consumir suministros, su preparación se recuperará.

Esto representa el consumo de raciones, suministros médicos, pérdidas no relacionadas con el combate, baterías, repuestos y municiones para combates de incendios menores.

Cada tipo de tropa tiene un uso de suministro básico. El suministro ideal de la unidad El consumo será la suma del de todas sus tropas.

Si los puntos de suministro para este consumo de suministros están presentes, la estadística de consumo de suministros aumentará hasta 20 puntos y la preparación también aumentará en 20 puntos.

Si los puntos de suministro para este consumo de suministros no están presentes, la estadística de consumo de suministros disminuirá en 10 puntos y la preparación disminuirá en 20 puntos, pero nunca bajará de 10 puntos.

Si los puntos de suministro para este consumo de suministro están parcialmente presentes, los efectos negativos se reducirán y la preparación aún podría aumentar un poco.

4.1.2. PREPARACIÓN MÁXIMA DETERMINADA POR EL VIGOR

Disponibilidad máxima = $\text{SQR}(\text{Vigor}) \times 10$

La preparación máxima está determinada por el vigor. El vigor mismo puede disminuir al comienzo del turno cuando una unidad se movió o atacó el turno anterior (-5) o al sufrir bajas en combate (la mitad del porcentaje de KIA aplicado como pérdida de vigor).



Puede subir por no haberse movido o atacado/bombardeado ofensivamente/
disparado durante un turno completo (+15 de vigor). También hay una bonificación de +50%
al aumento si no hay ZOC enemiga en el hexágono. Se aplica una bonificación adicional del
+50 % al subtotal anterior si el turno anterior fue una noche.
doblar.



En la frontera alemana con Bélgica y Francia, la antigua Línea Siegfried había sido apresuradamente reforzada. Junto con la llegada de muchas divisiones Volksgrenadier "frescas", la Wehrmacht logró detener el avance aliado aquí y, además, utilizar el área detrás de ella para preparar la ofensiva de las Ardenas. En esta ilustración vemos de izquierda a derecha un jeep americano destruido, un cañón antiaéreo de 88 mm y un tanque Tiger.

El aumento de vigor se puede reducir si la unidad fue atacada durante el turno del enemigo. Se aplicará una reducción entre el 50% y el 100% dependiendo de la preparación, cuanto menor sea la preparación logarítmicamente mayor será la reducción.

La recuperación del vigor se modifica para el vigor de corriente inversa para simular el efecto de que sea más difícil recuperarse del agotamiento excesivo.

Un buen consejo: descansa sus unidades antes de que su vigor caiga por debajo de 50 puntos.

4.1.3. DETERMINACIÓN DE PUNTOS DE ACCIÓN

La preparación determina los puntos de acción.

Después de que se haya actualizado la preparación, los puntos de acción para esta unidad se establecerán en $50 + \text{preparación} / 2$. Estos puntos de acción luego se modifican con la estadística de consumo de suministros si está por debajo de 100. Por lo tanto, es posible terminar con una unidad que tiene 0 AP, aunque esto solo sucederá muchas rondas después de que una unidad no pueda recibir suministros.

4.1.4. RESERVAR PUNTOS DE ACCIÓN

Las unidades que no se movieron pueden ganar puntos de acción de reserva.

Si una unidad no se movió en el turno anterior, se le otorgarán puntos de acción de reserva. Estos se rastrean por separado de los puntos de acción normales y solo se pueden usar para el primer movimiento a un hexágono vecino. En condiciones normales, se pueden ganar 20 puntos de acción de reserva por ronda y puedes seguir ganándolos hasta alcanzar los 100 puntos de acción de reserva.

El propósito de estos puntos es permitir que una unidad realice un movimiento especialmente difícil como cruzar un río sin puente o subir una colina boscosa muy empinada.

Los AP de reserva se pierden inmediatamente si se realiza un movimiento o una retirada a otro hexágono durante el combate. La pérdida parcial ocurre cuando se pierde la preparación en combate y el 50% de la pérdida de preparación corresponde con la pérdida total de AP de reserva, el 10% de pérdida de preparación corresponde con el 20% de pérdida de AP de reserva.

Si se ha determinado que el AP regular es inferior a 50, por ejemplo debido a la falta de consumo de suministro, entonces el total de AP de reserva (recién agregado y ya existente) sufrirá una penalización. Esto ocurrirá raramente, pero ayuda a garantizar que en algún momento, después de quedarse sin suministros, una unidad quede casi completamente inmóvil.

4.1.5. SUMINISTRO DE PENALIZACIONES DEFENSIVAS Y OFENSIVAS

La escasez de suministro o de existencias de combustible significa racionamiento y, por tanto, sanciones de lucha.

Las operaciones ofensivas requieren más existencias que las operaciones defensivas.

Si la unidad dispone de muy pocos suministros y combustible, su rendimiento defensivo y/u ofensivo podría verse reducido. Esto sucede cuando no hay suficiente stock para permitir el uso completo de las armas de la unidad durante todas las rondas de combate proyectadas.

El consumo de suministro y combustible para el combate defensivo suele ser 3 veces menor que para el combate ofensivo. Pero inspeccione los detalles del tipo de tropas si tiene dudas.

Para determinar la penalización defensiva calculamos el número de rondas de combate defensivo para las que la unidad tiene reservas. Si esto es inferior a

20 asaltos de combate, se realizará racionamiento y se incurrirá en una penalización defensiva.

Para determinar la penalización ofensiva calculamos el número de rondas de combate ofensivas para las que la unidad tiene reservas. Si esto es inferior a

Se realizará un racionamiento de 12,5 asaltos de combate y se incurrirá en una penalización defensiva.

Tenga en cuenta que estas sanciones pueden resultar engañosas en caso de escasez de reservas de combustible. En el combate real, la penalización por reservas bajas de combustible sólo se aplica a los tipos de tropas que utilizan combustible. Así, por ejemplo, una formación de infantería motorizada (con camiones) luchará tan bien con reservas de combustible faltantes como con reservas de combustible llenas. Esto se debe a que los camiones no Participa mucho en la pelea y son los soldados de infantería quienes pelearán.

4.1.6. RECUPERACIÓN DE LA MORAL

La moral de las unidades bien equipadas siempre aumentará lentamente hasta alcanzar la moral base.

La moral de las unidades mal abastecidas bajará.

Si la unidad sufre una penalización defensiva debido a la falta de suministro/reservas de combustible adecuadas, tiene la posibilidad de obtener reducciones de moral en lugar de aumentos de moral. Con una penalización defensiva del 100 % esto siempre será una disminución, con una penalización defensiva de -50 % hay un 50 % de posibilidades de que sea una disminución y con una penalización defensiva de -10 % solo hay un 10 % de posibilidades de que sea una disminución. Si no se sufre ninguna disminución, esto significa la moral aumentará.

Si se va a aumentar la moral, se recuperará lentamente hasta la moral base del tipo de tropa en cuestión. Se agregará el 5% de la moral base a la puntuación de moral. Esto se puede potenciar aún más si la unidad

está en el rango de poder de un HQ con porcentajes de personal adecuados. El comandante del cuartel general con porcentajes de personal adecuados puede ayudar aún más a aumentar la moral.

Si se va a disminuir la moral, se reducirá hasta 10 puntos si la experiencia de la unidad es 0. Bajará 7 puntos si la experiencia es 30. Bajará 5 puntos si la experiencia es 50. Sólo Se quitará 1 punto si la experiencia es 90.

PISTOLA PAK DE 50 MM



La repentina
aparición de
vehículos fuertemente blindados.
Los tanques soviéticos
como el T-34 y

El KV-1 dejó claro que ni siquiera el cañón PAK de 50 mm estaba a la altura del trabajo. Sin embargo, en el frente occidental, esta arma era más que adecuada para acabar con un Sherman.

Los primeros cañones de preproducción se entregaron en noviembre de 1941. En abril de 1942, la Wehrmacht tenía 44 cañones en servicio. En 1943, el PaK 40 constituía la mayor parte de la artillería antitanque alemana. Más tarde se eliminó gradualmente en favor de cañones AT aún más pesados y especialmente cañones AT mecanizados como el Hetzer.

4.1.7. AUMENTO DE PUNTOS DE INGENIERO

Tus ingenieros obtendrán un nuevo EP inicial en cada turno. Sin embargo, tenga en cuenta que si una unidad se mueve, pierde su EP.

Los puntos de ingeniero (EP) aumentan en cada turno según la cantidad de AP disponible. Entonces, si hay 50 AP disponibles, el EP aumentará con el 50% de la estadística de ganancia de EP de sus tipos de tropas. A 100 AP se otorgará el crecimiento completo de EP.

4.1.8. AUMENTO DEL Atrincheramiento

Tu atrincheramiento aumentará automáticamente al comienzo de cada turno.

Nota: si una unidad se mueve pierde su atrincheramiento.

El atrincheramiento aumentará con la capacidad de atrincheramiento del tipo de tropa y hasta el valor máximo de atrincheramiento del tipo de paisaje. Las tropas siempre alcanzarán el atrincheramiento mínimo del tipo de paisaje del hexágono en el que se encuentran.

CAPACIDAD DE Atrincheramiento de tipo tropa	
Tipo de tropa	Capacidad de atrincheramiento
ingenieros	60
Infantería	40
Artillería / armas / fuego antiaéreo	40
Tanques / afv / camiones	20

Los hexágonos de nieve reducirán a la mitad la velocidad de atrincheramiento. Esto representa las dificultades de cavar madrigueras y trincheras en suelos cubiertos de nieve y parcialmente congelados.

TIPOS DE PAISAJE VALORES DE CONSTRUCCIÓN MÍNIMOS Y MÁXIMOS		
tipo de paisaje	Atrincheramiento mínimo de infantería	Atrincheramiento máximo de infantería
Pantano	20	100
llanuras	40	150
Campos	50	180
bosque claro	60	200
Bosque pesado	70	225

Pueblo rural	50	200
Luz Urbana	75	225
pesado urbano	100	300
Lodo	Sin modificador	Sin modificador
Nieve	+20	Sin modificador

*
= La artillería/armas y el fuego antiaéreo tienen la mitad de estos valores. Los tanques/afv y los camiones tienen una cuarta parte de estos valores.

Las fortificaciones presentes en un hexágono se sumarán a los valores de atrincheramiento de un tipo de paisaje. Aunque la presencia de fortificaciones puede aumentar seriamente el atrincheramiento de los defensores, las fortificaciones pueden ser destruidas por daños estructurales causados por fuego de combate/artillería o ataques aéreos. Incluso el daño parcial a las fortificaciones reducirá su valor agregado de atrincheramiento.

FORTIFICACIONES Atrincheramiento COMPLEMENTO DE VALORES		
Tipo de ubicacion	Atrincheramiento mínimo de infantería adicional	Atrincheramiento máximo de infantería adicional
Fortificaciones ligeras	+30	+90
Fortificaciones	+60	+150
Fortaleza	+80	+210

*
= La artillería/armas y el fuego antiaéreo tienen la mitad de estos valores. Los tanques/afv y los camiones tienen una cuarta parte de estos valores.

4.2. MOVIMIENTO DE LA UNIDAD

Mover tropas a un hexágono vecino cuesta puntos de acción (AP). El costo está determinado por una serie de factores. Cada tipo de paisaje tiene un coste en AP para cada tipo de movimiento. Este coste en AP podría ser reemplazado por el coste en AP de un tipo de movimiento para una carretera que conecta el hexágono de origen y el de destino.

Entonces podría haber costos adicionales en forma de costo de AP por niveles de altura, cruzar ríos sin puente, penalizaciones de ZOC (zona de control) y/o AP de batalla previa.

Es importante ser plenamente consciente de que casi todas las unidades están compuestas por diferentes tipos de tropas. Tipos de tropas que pueden tener diferentes tipos de movimiento. Especialmente en las carreteras, los tipos de movimiento con ruedas y con orugas son mucho más rápidos que el tipo de movimiento a pie o de artillería. También es posible que tropas más rápidas lleven tropas más lentas.

4.2.1. TIPOS DE PAISAJE

Básicamente, las aldeas, las áreas urbanas, las llanuras y los campos permiten una buena velocidad para los tipos de tropas motorizadas y mecanizadas, pero los bosques y pantanos son difíciles de atravesar para los vehículos, pero menos para la infantería.

COSTOS DE PUNTOS DE ACCIÓN PARA MUDARSE A TIPOS DE PAISAJE, POR TIPO DE MOVIMIENTO.						
Logística sobre ruedas tipo panzer	Artillería a pie	100				
Pantano 65 75 60	30					58
Nieve del pantano	75	25	45	42	29	41
llanuras	60	20	40	32	24	32
Barro de llanura	70	25	40	42	24	41
Nieve de las llanuras	75	25	45	42	29	41
Campos	60	20	40	32	24	32
Campos de barro	70	25	40	42	24	41
Campos de nieve	75	25	45	42	29	41
bosque claro	70	25	45	42	32	41
Barro de bosque claro	80	30	45	52	32	46
Nieve ligera en el bosque	85	30	50	52	37	46
bosque denso	80	35	55	55	40	48
Barro forestal pesado	90	40	55		40	58
Nieve intensa en el bosque	95	45	60		45	58
Pueblo rural	60	20	40	32	24	32
Barro de pueblo rural	70	25	40	42	24	41
Nieve del pueblo rural	75	25	45	42	29	41

Luz urbana	60	20	40	24	18	24
Barro urbano ligero	70	25	40	24	18	24
Nieve urbana ligera	75	25	45	34	23	24
pesado urbano	60	20	40	24	18	24
Barro urbano pesado	60	20	40	24	18	24
Fuertes nevadas urbanas	60	20	40	24	18	24

Notas:

La escala utilizada (hexágonos de 1 km) en el juego supone que algunas pistas y, en particular, caminos forestales están presentes en casi todos los hexágonos. Su existencia se modela en los costos de AP del tipo de paisaje y no se modela visualmente en cada gráfico hexadecimal.

Esta nota también explica por qué, por ejemplo, los tanques pesados pueden atravesar hexágonos de bosques densos, aunque con un alto coste en AP.

Hay algunos tipos de tropas con tipo de movimiento de ruedas 4x4. Este tipo de movimiento actúa exactamente igual que el tipo de movimiento rastreado.

El coste en AP por el tipo de movimiento de los caballos puede parecer alto, pero ten en cuenta que se trata de caballos que arrastrarán equipos como armas de artillería.

4.2.2. TIPOS DE CARRETERA

Las carreteras son cruciales para la logística y el movimiento rápido de vehículos

Las carreteras tienen costos de movimiento más bajos y, si están presentes, se utilizarán en lugar del costo de movimiento más alto de un tipo de paisaje.

En general, las carreteras hacen milagros para la movilidad de las tropas motorizadas y mecanizadas. Si al mover una unidad, el AP del tipo de carretera es menor que el del tipo de paisaje, entonces se utiliza el coste de AP del tipo de carretera.

COSTOS DE LOS PUNTOS DE ACCIÓN PARA MOVERSE POR LOS TIPOS DE CARRETERAS, POR TIPO DE MOVIMIENTO						
Tipo de carretera	Pie de artillería		Caballo	Logística sobre ruedas		
Camino de tierra	60	20	30	12	12	5
Barro del camino de tierra	100	25	35	24	24	10
Carretera secundaria	60	20	20	10	10	2
Ruta principal	60	20	20	10	10	1
Ferrocarril	60	20	35	24	24	5

Las carreteras sólo proporcionan su bonificación completa siempre que el uso de la carretera en cuestión se mantenga dentro de sus puntos de tráfico. Para más información sobre puntos de tráfico, consulta el apartado de logística.

PUNTOS DE TRÁFICO OFRECIDOS POR TIPO DE VÍA	
Tipo de carretera	Puntos de tráfico
Camino de tierra	1500
Carretera secundaria	6000
Ruta principal	30000
Ferrocarril	1500

En el momento en que los puntos de tráfico sean excedidos por la combinación de sus actividades logísticas y movimientos de unidades, cualquier reducción en el costo de AP de movimiento (en comparación con el costo de AP del tipo paisaje simple) se reducirá, eventualmente a 0.

EFECTOS DE SUPERAR LOS PUNTOS DE TRÁFICO DE UN TIPO DE VÍA	
Uso de puntos de tráfico	Efecto
Menos del 100%	Efecto de carretera completo
Entre 100% y 200%	0-33% menos efecto en la carretera
	33% menos efecto de carretera
Entre 200% y 300%	33-66% menos efecto de carretera
	66% menos efecto de carretera
Entre 300% y 400%	66-100% menos efecto en la carretera
400% o más	Ningún efecto de carretera en absoluto

Los puntos de tráfico se reducen a la mitad al comienzo de tu siguiente turno. Pero cualquier punto de tráfico adicional causado por eventos o cartas (como ataques aéreos) está exento de esta reducción a la mitad.

Notas:

Para calcular el uso de los puntos de tráfico al mover unidades, los puntos de tráfico que serán causados por la unidad que se está moviendo se agregan a los cálculos antes de que ocurra el movimiento.

Al mover unidades sobre carreteras, cada punto de peso cuenta como un punto de tráfico.

Durante la fase logística cada punto de suministro cuenta como 0,1 puntos de tráfico y cada punto de combustible como 0,3 puntos de tráfico.

4.2.3. NIVELES DE ALTURA

Una diferencia de altura, especialmente en todoterreno, puede provocar grandes retrasos

Si mueves una unidad de un hexágono a un hexágono objetivo y ese hexágono objetivo tiene un valor de altura diferente, habrá un coste de AP adicional para moverse allí.

Especialmente si se trata de conducción todoterreno, ya que es mucho más difícil subir o bajar.

COSTO AP ADICIONAL DEBIDO A LA DIFERENCIA DE NIVEL DE ALTURA				
Diferencia de altura	A pie todoterreno	Todoterreno con orugas	Todoterreno con ruedas	Carretera
Objetivo 3 niveles inferior +25 AP		+50 PA	+100 PA	+25 PA
Objetivo 2 niveles inferior +10 AP		+20 PA	+40 PA	+10 PA
Objetivo 1 nivel inferior +5 AP		+10 PA	+20 PA	+5 PA
Objetivo 1 nivel superior +10 AP		+20 PA	+40 PA	+5 PA
Objetivo 2 niveles superiores +20 AP		+40 PA	+80 PA	+10 PA
Objetivo 3 niveles superiores +50 AP		+100 PA	+200 PA	+25 PA

Tenga en cuenta que un hexágono de nieve aumenta el coste de AP adicional en un +50%.

Esto se hace para simular el efecto de superficies resbaladizas, falta de visibilidad de la superficie y montones de nieve arrastrados por el viento.

HETZER

El Hetzer era un desarrollo del Panzer 38t, diseñado para proporcionar un arma antitanque ligera pero potente armada con el cañón L48 de 75 mm. En

1944, muchas Abteilung fueron asignadas a muchas divisiones de infantería. El Hetzer fue el cazacarros alemán más común de finales de la guerra. Estaba disponible en grandes cantidades y era mecánicamente fiable. Su pequeño tamaño lo hacía práctico para ocultarlo. Estaba pensado para ser utilizado en batallas defensivas y emboscadas, las cuales, cuando se utilizó según lo previsto, lo hizo con buen éxito.

Notas:

El sistema de suministro no sufre penalizaciones por niveles de altura.

Que cada tipo de tropa tenga un modificador de coste de altura. Para infantería esto es 100%. Para orugas 200% y para ruedas 400%. Verá que estos valores se corresponden con los costos en la tabla anterior. Mencionamos esto porque estos valores son modificable.

4.2.4. TIPOS DE RÍOS

Los ríos sin puentes son obstáculos formidables para los vehículos y

armas de fuego

Si tus tropas tienen que cruzar ríos para llegar al hexágono objetivo, esto puede generar un costo adicional en puntos de acción (AP). Este es el caso sólo si no hay ningún puente presente.

COSTO AP EXTRA POR TIPO DE CRUCE DE RÍO POR TIPO DE MOVIMIENTO

tipo de río	Pie de artillería	Logística sobre ruedas	de caballos	
Río menor +60 +20		+20 +60 +60 +40 +100 +100		+60
Río medio +100 +40 +140 +60		+60 +140 +140		+100
río mayor				+140
río XL	bloqueado +80	+80	obstruido	bloqueado +180

Nota: En algunos casos, se puede cruzar un río preparándose para varios turnos y acumulando puntos de reserva de AP para tener los AP necesarios para cruzar.

4.2.5. ZONA DE CONTROL

Las unidades pueden ralentizar a las unidades enemigas que se mueven cerca de ellas.

Todas las unidades ejercen puntos de zona de control (ZOC) en los hexágonos directos a su alrededor.

Si el hexágono al que deseas mover tropas tiene puntos ZOC enemigos, esto significa que pagarás +10 AP extra. E incluso +20 AP extra si hay que cruzar un río bajo la ZOC enemiga.

ZOC simula una combinación de la borrosidad del hexágono, donde el
Se encuentran tropas enemigas, patrullas enemigas, campos de tiro, minas, etc.

Nota: Puedes escapar de la penalización de movimiento ZOC enemiga si tienes más de 4 veces la cantidad de puntos ZOC en un hexágono.

4.2.6. MODO DE MOVIMIENTO DE COMBATE Y MARCHA

Utilice el modo de movimiento de marcha si las unidades tienen una larga marcha por delante hacia el frente.

Puedes seleccionar el modo de movimiento de una unidad eligiendo entre el modo marcha y el modo combate. El modo de movimiento Marcha es el más rápido, pero hace que la unidad sea vulnerable en combate. El modo de movimiento de combate es

más lento, pero evita sufrir daños excesivos debido a combates imprevistos o disparos de intercepción.

Para cambiar del modo de movimiento de combate al modo de marcha

El modo cuesta 25 puntos de acción y un 25% de pérdida de preparación. El cambio inverso es gratuito. Esto simula el costo de organizar una columna de marcha adecuada.

En el modo de movimiento de combate se aplican todas las reglas habituales. Pero en el modo de movimiento de marcha hay los siguientes cambios:

- ¡ El coste de los puntos de acción de movimiento se reduce a la mitad, pero sólo en las carreteras.
- ¡ El costo de preparación para el movimiento se duplica.
- ¡ La huella de tráfico del movimiento se duplica.
- ¡ Si una unidad se encuentra bajo fuego, sufre graves penalizaciones. Ver el sección de combate.
- ¡ Si una unidad se encuentra bajo fuego, cambiará al movimiento de combate. modo automáticamente.

4.2.7. AP DE BATALLA ANTERIOR

El combate puede frenar el avance.

Si el hexágono al que se están moviendo tus tropas fue tomado este turno en batalla, es posible que tenga AP de batalla anterior. Estos puntos actúan como un coste extra para entrar en el hexágono.

Si una batalla anterior ha consumido más AP de los que hubiera costado entrar en el hexágono sin batalla, la diferencia se pone en el hexágono como AP de la batalla anterior.

El AP de batalla anterior simula el efecto retardador de un combate prolongado.

4.2.8. LLEVANDO TROPAS

Los soldados de infantería y la artillería pueden ser transportados en vehículos o caballos.

Una unidad se mueve como un todo, pero puede estar formada por diferentes tropas con diferentes tipos de movimiento. Si dentro de una unidad no hay tropas que puedan transportar a otras, se moverá con el coste en AP del tipo de movimiento más lento.

Sin embargo, las tropas con puntos de transporte pueden transportar otras tropas. Para Por ejemplo, los camiones pueden transportar infantería.

Si no se puede transportar a todos, las tropas más lentas serán transportadas primero. Por ejemplo, una unidad con infantería, artillería y sólo unos pocos camiones podría motorizar su artillería pero no su infantería.

Para que un individuo cargue a otro, el individuo que lo transporta debe tener puntos de transporte más altos que los puntos de peso que tiene el individuo transportado.

PANTERA DE CAZA



El Jagdpanther fue un desarrollo del Panzer V diseñado para proporcionar un arma antitanque baja y potente armada con el famoso cañón L71 de 88 mm. Era un tanque monstruoso, capaz de destruir cualquier cosa que los aliados pudieran arrojarle.

Además, para poder transportarse por completo, también es necesario transportar los puntos de mano de obra individuales que se transportan. Puedes inspeccionar cada tipo de tropa para ver sus estadísticas de peso/transporte y mano de obra/transporte.

La mano de obra se puede distribuir entre varias personas que lo transportan, el peso no. Entonces, por ejemplo, la artillería pesada (peso 3) no puede transportarse en camiones normales (lleva un peso máximo de 2), incluso si hay varios disponibles. Pero, por ejemplo, la mano de obra de una artillería pesada (mano de obra 10) puede ser transportada por 2 jeeps (cada uno lleva un máximo de 5 mano de obra).

En juegos anteriores de Campañas Decisivas, la pérdida de un solo camión podía significar la diferencia entre una unidad a pie y una unidad motorizada.

No más. Ahora se utiliza un enfoque lineal para determinar la probabilidad de que una unidad esté motorizada. Una unidad todavía puede estar motorizada, por ejemplo, aunque le falten hasta el 33% de los vehículos necesarios. Cuando a una unidad le falta el 16,5% de sus vehículos, hay un 50% de posibilidades de que todavía esté motorizada. Cuando falta el 8,25%, hay un 75% de posibilidades de que aún esté motorizado.

4.2.9. COSTE DEL COMBUSTIBLE

Si mueves unidades con vehículos, estos consumen sus reservas de combustible.

Algunos tipos de tropas, como los vehículos, consumen combustible por cada AP que mueven.

Si una unidad no tiene suficiente combustible en existencias para pagar el coste del AP en cuestión, se bloqueará el movimiento.

Nota: Si su unidad se queda sin combustible y no tiene esperanzas de reabastecerse, podría ser mejor desechar sus vehículos y devolver la movilidad a la infantería restante.

4.2.10. COSTO DE PREPARACIÓN

Si mueves unidades, pierden preparación, especialmente las tropas no motorizadas.

Preparación de costos de mudanza. En el caso de la infantería esto se debe a que marchar es bastante agotador; en el caso de los vehículos es porque el uso siempre genera algunas averías que necesitan reparación.

Mover a las tropas de tipo movimiento a pie su movimiento completo de 100 AP significa que perderán 30 puntos de preparación. Mover los vehículos con sus 100 AP completos significa que perderán 10 puntos de preparación.

Notas:

Marchar una unidad de infantería turno tras turno consumirá más preparación de la que recuperará.

Se pueden gastar 30 de preparación con solo moverse, pero solo se pueden gastar 20 de preparación. se recuperará al comienzo del siguiente turno.

Si las tropas de movimiento a pie son transportadas en vehículos, sufrirán la misma pérdida de preparación y mucho menor que sus vehículos (10 puntos).

4.3. RECONOCIMIENTO Y LÍNEA DE VISIÓN

Ahora en este departamento, el departamento de reconocimiento, estas Campañas Decisivas ve muchas reglas nuevas. En particular, el sistema de puntos de reconocimiento se ha hecho logarítmico en lugar de lineal, se ha agregado una línea de visión y se han implementado reglas para marcar de manera más permanente las unidades como detectadas o identificadas.

4.3.1. RECONSTRUCCIÓN

Necesitas puntos de reconocimiento en hexágonos para ver al enemigo.

Las tropas distribuyen sus puntos de reconocimiento en hexágonos vecinos hasta a 10 hexágonos de distancia.

En la interfaz del juego y en las reglas verás los valores de reconocimiento mencionados en los hexágonos. En realidad, se trata de puntos de reconocimiento efectivos. Estos son una derivada logarítmica de los puntos de reconocimiento sin procesar.

La cantidad de puntos de reconocimiento brutos que tiene una unidad depende de las tropas. dentro de eso. Las unidades más grandes tienen más puntos. Es una cuestión lineal.

El total de puntos de reconocimiento brutos de una unidad luego se modifica por sus puntos de experiencia (XP). Si una unidad tiene más de 30 puntos de experiencia recibe un modificador positivo, que a 55 XP es +100% y a 80 XP alcanza el modificador máximo de +200%. Si una unidad tiene menos de 30 XP recibe en el peor de los casos un modificador negativo de -66%, con 15 XP es -33%.

Estos puntos de reconocimiento sin procesar luego se distribuyen a lo largo de las líneas de visión (LOS) de la unidad. Los puntos de reconocimiento sin procesar solo se aplican en su totalidad si la LOS es del 100 %, si la LOS es menor, entonces solo se aplica ese porcentaje de los puntos de reconocimiento sin procesar. Más sobre eso en la siguiente sección. Básicamente, las colinas y los bosques interrumpen la línea de visión.

Los puntos de reconocimiento brutos resultantes de una unidad en los hexágonos circundantes se modifican según la distancia, el tipo de clima y la hora del día. Consulte también la siguiente sección. Básicamente, cuanto más lejos y peor sea la visibilidad, menos puntos de reconocimiento quedarán.

Los puntos de reconocimiento sin procesar restantes se someten a una función log10 y se multiplican por 30. ¿Qué? Sí, bueno... esa es la fórmula y es difícil de explicar. La siguiente tabla podría ayudarte más.

NEBELWERFER 150



El Nebelwerfer era el alemán.

Sistema de lanzamiento múltiple de cohetes utilizado durante la Segunda Guerra Mundial. Junto con los Katyusha soviéticos, el Nebelwerfer fue el primer sistema de lanzamiento múltiple de cohetes de uso común. los 15

El lanzacohetes Nebelwerfer 41 cm constaba de cinco cañones en una cureña Pak 35/36, se introdujo en 1940, tenía un alcance de 6900 metros y un proyectil de 32 k.

RESULTADOS DE LA FÓRMULA PARA TRANSFORMAR PUNTOS DE RECONOCIMIENTO SIN PROCESAR EN EFECTIVOS		
PUNTOS DE RECONOCIMIENTO		
Puntos de reconocimiento sin procesar	Puntos de reconocimiento efectivos	Nivel de información en la unidad con 10 puntos de ocultación
2000	100	Lleno
1000	90	Lleno
500	81	Parcial (estimación mucho más correcta)
250	72	Parcial (estimación más correcta)
125	63	Parcial (estimación menos correcta)
62	54	Estimación parcial (mucho menos correcta)
31	45	Mínimo
15	36	Mínimo
7	21	Mínimo
3	15	Mínimo

El uso de la escala logarítmica significa que ahora realmente vale la pena utilizar pequeñas fuerzas de exploración. Como puede ver en la tabla anterior, una fuerza 10 veces mayor (y puntos de reconocimiento brutos) de una fuerza más pequeña apenas tendrá 2 veces el número de puntos de reconocimiento efectivos. Esto simula el hecho de que no hay mucha diferencia si tienes 1 persona con binoculares en la cima de una colina o 10 personas con binoculares en esa misma cima de la colina.

Nota: Participar en un combate de varios asaltos puede proporcionarte mucho reconocimiento adicional en un hexágono, al igual que las cartas de reconocimiento aéreo.

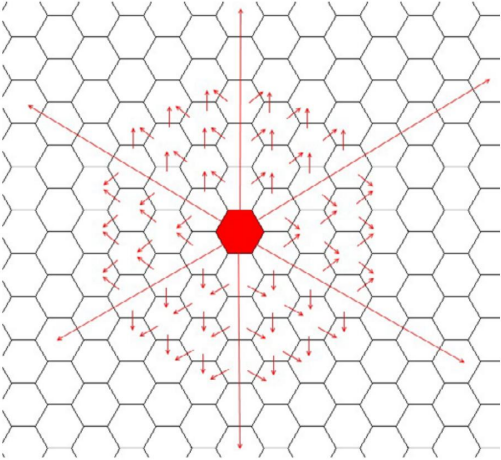
4.3.2. MODIFICADORES DE LA LÍNEA DE VISIÓN Y DE OBSTRUCCIONES

Colinas, pueblos y bosques bloquearán total o parcialmente su línea de visión.

El sistema de línea de visión (LOS) no es una LOS estricta como la que conocemos en juegos más tácticos. El sistema LOS utilizado en este juego tiene la capacidad de sortear ligeramente los obstáculos. Esto simula que en la escala utilizada, el reconocimiento también lo realizan pequeños grupos de tropas de reconocimiento que se mueven ligeramente fuera del hexágono de la unidad, así como tropas enemigas.

tal vez no siempre se ciñan a su maleficio exacto. Además, otras formas de recopilar información también podrían dar algún impulso.

Esquema: la forma en que se distribuyen los puntos de reconocimiento usando LOS



Las obstrucciones y las sombras pueden obstruir la LOS. El maleficio al lado del Sin embargo, el observador siempre puede ser visto, ya que no puede ser obstruido ni escondido en una sombra.

Si un hexágono tiene el mismo nivel de altura (y sólo si tiene el mismo nivel) que la unidad de observación, se tiene en cuenta el porcentaje de obstrucción del tipo de paisaje. La obstrucción disminuye tu reconocimiento en el hexágono y en los hexágonos detrás de él. Para el hexágono en cuestión tiene un efecto limitado.

PORCENTAJES DE OBSTRUCCIÓN DE TIPOS DE PAISAJE		
tipo de paisaje	primer hexágono	Hexágonos detrás del primer hexágono
bosque claro	40%	80%
bosque denso	50%	100%
Pueblo rural	30%	60%
Luz urbana	30%	60%
pesado urbano	50%	100%

Por tanto, una unidad tiene un porcentaje de LOS en los hexágonos que la rodean. 100% es LOS perfecto y menos es LOS imperfecto. Una unidad sólo obtendrá puntos de reconocimiento parciales con una LOS imperfecta y no puede tener ningún punto de reconocimiento en un hexágono en el que no tiene LOS.

Nota: Por ejemplo, si estamos calculando los puntos de reconocimiento de una unidad en dos hexágonos directamente al norte de ella que están ligeramente boscosos. Esta unidad tendrá entonces un -40% de reconocimiento en el primer hexágono y un -88% de reconocimiento en el segundo hexágono.

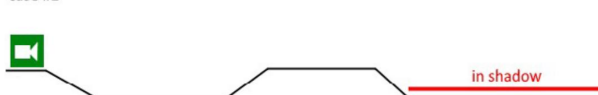
Las diferencias de nivel de altura pueden provocar la aparición de las llamadas sombras que pueden oscurecer la LOS de una unidad.

Ilustración: Casos ocultos

case #1



case #2



case #3



Si el hexágono en cuestión es más alto que la unidad de observación (caso #1), entonces proyectará una sombra permanente para su nivel de altura y todos los niveles de altura debajo de él.

Si el hexágono en cuestión tiene la misma altura que el observador (caso #2) luego proyectará una sombra permanente en todos los niveles de altura debajo de él.

Si el hexágono en cuestión es más bajo que el observador (caso #3), entonces proyectará una sombra limitada en todos los niveles de altura debajo de él, pero modificada según la distancia. Esta regla no se aplica a los hexágonos vecinos inmediatos de la unidad observadora. Cuanto más lejos del observador se produzca la caída del nivel de altura, más largas serán las sombras.

4.3.3. MODIFICADORES DE DISTANCIA, CLIMA Y HORA DEL DÍA

Tiene un reconocimiento óptimo con clima despejado durante el día.

Incluso si no hay sombras ni obstáculos, tus puntos de reconocimiento se degradarán debido a la distancia. Tus unidades tienen mejor reconocimiento en un hexágono a distancia 1 que en un hexágono a distancia 2, por ejemplo.

La fuerza de la degradación de tus puntos de reconocimiento depende según el clima y el tipo de día.

DEGRADACIÓN DE PUNTOS DE RECONOCIMIENTO DEBIDO A LA DISTANCIA, POR TIPO DE CLIMA / TIPO DE DÍA												
Tipo	Dist 1	Dist 2	Dist 3	Dist 4	Dist 5	Dist 6	Dist 7	Dist 8	Dist 9	Dist 10		
Claro	lleno	/2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /9 /81 /			/64 /128 /256 /512			
Brumoso	lleno	243	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	/64 /128	ninguno	ninguno	
Nublado	lleno								/64	ninguno	ninguno	ninguno
Precipitación leve /3			4/4/4/27									
Precipitación alta /4 Noche		/16 /64 /256	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno		
oscura * Noche	/20	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	
brumosa	/4 /20 /100	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno		
Noche estrellada	/3 /12 /184	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno		

*
= esto incluye noches nubladas o con precipitaciones

4.3.4. OCULTAR PUNTOS

Tener puntos de reconocimiento en un hexágono no garantiza que puedas detectar unidades enemigas en ese hexágono.

La cuestión de si puedes ver una unidad enemiga depende de dos cosas: primero, tus puntos de reconocimiento en un hexágono y, segundo, los puntos ocultos de las unidades enemigas.

Lo más importante es que una unidad puede obtener puntos de ocultación automáticos del tipo de paisaje de su hexágono.

OCULTAR PUNTOS DE TIPOS DE PAISAJE	
tipo de paisaje	Ocultar puntos
bosque claro	34
bosque denso	44
Pueblo rural	34
Luz urbana	34
pesado urbano	44
Pantano	14
Todos los demás paisajes	4

Estos puntos de ocultación (si los hay) obtendrán una bonificación de hasta +40% si la unidad tiene más experiencia (XP) que 30 puntos. Recibirá una penalización de hasta -40% en sus puntos de ocultación si la XP de la unidad es inferior a 30.

Después de esto, se puede agregar hasta un +40% de bonificación a los puntos de ocultación si los puntos de acumulación totales en el hexágono son inferiores a un tercio (33%) de la acumulación máxima en el hexágono. Esto simula que las tropas son más difíciles de detectar debido a la poca cantidad de ellas presentes.

Se puede agregar una penalización de hasta -100 % en los puntos de ocultación si los puntos de acumulación totales en el hexágono son mayores que los puntos de acumulación máximos. Cuando están presentes tres veces los puntos máximos de acumulación de hexágonos, los puntos de ocultación se reducen completamente a cero. Si hay dos veces el máximo de puntos de acumulación de hexágonos presentes, el punto de ocultación recibe una penalización de -50%.

Si se detecta una unidad, los puntos de ocultación de la unidad se reducirán a la mitad y si el observador tiene al menos 1 punto de reconocimiento efectivo en el hexágono siempre, como mínimo, verá la unidad como una ficha con un "?".

A una unidad que también sea identificada se le volverán a reducir a la mitad sus puntos de ocultación. Entonces, una unidad que es detectada e identificada pierde tres cuartas partes de sus puntos de ocultación.

4.3.5. UNIDADES VISTAS E IDENTIFICADAS

Una vez que una unidad es detectada o identificada y no se mueve, permanecerá detectada o identificada.

Una vez que hayas obtenido al menos información mínima sobre una unidad enemiga, se considerará detectada. Esto significa que sus puntos de ocultación se dividirán por dos.

Una unidad también será detectada si te encuentras con una emboscada o ves al menos a uno de sus individuos durante el combate.

Una vez que hayas obtenido información parcial sobre una unidad enemiga, se considerará identificada. Esto significa que sus puntos de ocultación se dividirán por dos. Eso está en la cima de la división por dos por ser detectado también.

Si tienes al menos 1 punto de reconocimiento en un hexágono con un avistado o identificado unidad siempre se le mostrará.

Una unidad que es detectada pero no identificada y que, sin el estado detectada, no se mostraría en modo de información parcial permanecerá en modo de información mínima.

Sin embargo, una unidad perderá su estatus de identificada y/o detectada si sale de su hexágono durante su turno.

El estado de avistado e identificado se actualiza al inicio y al final de tu turno.

4.3.6. NIVEL DE DETALLE DE LA UNIDAD

Cuanto más puntos de reconocimiento tengas sobre una unidad enemiga, más sabrás sobre ella.

Los puntos de reconocimiento efectivos que tienes en un hexágono menos los puntos ocultos de la unidad que se está observando determinan el nivel de detalle de la unidad.

Si los puntos de reconocimiento efectivos menos los puntos de ocultación son cero o menos no te darás cuenta de que la unidad está presente en el hexágono.

Si los puntos de reconocimiento efectivos menos los puntos de ocultación son superiores a cero pero inferiores a 20, tendrás información mínima sobre la unidad.

Básicamente sabrás que hay una unidad pero no tendrás idea de su nombre o composición.

Si los puntos de reconocimiento efectivos menos los puntos de ocultación son 20 o más, pero menos de 80, tendrás información parcial sobre la unidad. Esto significa que sabrás el nombre y tendrás una buena idea de las tropas y las estadísticas que tiene. Cuanto mayor sea la puntuación, más precisa será tu suposición.

Si los puntos de reconocimiento efectivos menos los puntos de ocultación son 80 puntos o más, tendrás información perfecta sobre la unidad.

4.4. RED LOGÍSTICA

Para que las unidades sean suministradas, necesita un camino amigable entre la unidad y una fuente de suministro.

El suministro y el combustible llegan desde fuera del mapa en las llamadas fuentes de suministro. Desde estas fuentes de suministro se envía a tus unidades y posiblemente a tus bases de suministro.

Tus unidades y bases de suministros realizan solicitudes que pueden ser inferiores al suministro y combustible que les falta. Esto se debe a una orden permanente de suministro o a una diferencia entre el ingreso máximo y el uso de los tipos de tropas. Luego, la fuente de suministro intenta satisfacer la mayor cantidad de solicitudes de suministro y combustible.

El costo del punto de acción logística entre su fuente de suministro y la entidad solicitante está determinado por la distancia, la red de carreteras, la congestión del tráfico y puede mejorarse teniendo bases de suministro a lo largo de la ruta. Si el coste de los puntos de acción supera los 100 puntos de acción (AP), sólo un

TANQUE IVH



El Panzer IV fue el tanque alemán más fabricado y el segundo vehículo de combate blindado alemán más fabricado de la Segunda Guerra Mundial, con unos 8.500 construidos.

El chasis del Panzer IV se utilizó como base para muchos otros vehículos de combate, incluido el cañón de asalto Sturmgeschütz IV, el cazacarros Jagdpanzer IV, el cañón antiaéreo autopropulsado Wirbelwind y el cañón autopropulsado Brummbar. El Panzer IV entró en servicio en todos los teatros de combate alemanes y fue el único tanque alemán que permaneció en producción continua durante toda la guerra.

Recibió varias actualizaciones y modificaciones de diseño, destinadas a contrarrestar nuevas amenazas, ampliando su vida útil. Generalmente, estos implicaban aumentar la protección del blindaje del Panzer IV o mejorar sus armas, aunque durante los últimos meses de la guerra, con la apremiante necesidad de Alemania de reponer rápidamente las pérdidas, los cambios de diseño también incluyeron simplificaciones para acelerar el proceso de fabricación.

Se puede entregar el porcentaje de la solicitud. Por encima de 250 AP no se entregará nada ya que el hexágono objetivo se considera fuera del alcance del suministro.
fuente.

Nota: Las fuentes de suministro utilizan el tipo de movimiento logístico para determinar los costos de puntos de acción para llevar suministro o combustible a un hexágono objetivo.

Las bases de suministros desempeñan un papel especial, ya que pueden usarse como una especie de mini fuentes de suministro (consumiendo suministro y combustible dentro de ellas) o pueden usarse para aumentar el alcance de sus fuentes de suministro al proporcionar hasta 80 AP gratuitos.

4.4.1. SOLICITUDES DE UNIDAD

Las unidades solicitan suministros y combustible de las fuentes de suministro.

Los tipos de tropas tienen una cantidad máxima de almacenamiento para suministros y combustible. Si sus existencias actuales al inicio del turno son inferiores al máximo

cantidad de almacenamiento, la unidad solicitará como máximo la diferencia y se limitará a su tasa de reposición máxima.

Nota: En la práctica, sólo la artillería tiene una gran diferencia entre los suministros (munición) que gastará en uso ofensivo y su tasa máxima de reabastecimiento. Esto se hace para simular que no puedes dar bombardeos de artillería de máximo impacto en cada ronda.

Las unidades también pueden cambiar su orden permanente de porcentaje de solicitud de suministro. Puedes elegir entre 100%, 75% y 50%. Este porcentaje se aplica sobre el suministro final y las solicitudes de combustible de una unidad.

Tenga en cuenta que el orden permanente del porcentaje de solicitud de suministro se puede establecer para cada sede. Si estableces un cuartel general más alto, por ejemplo, 50%, significará que todas las unidades por debajo de ese cuartel general solo solicitarán el 50% también. Si, por ejemplo, configura el cuartel general de su cuerpo al 50% y el cuartel general de una división subordinada también al 50%, eso significará que esa división efectivamente solo solicitará el 25%.

4.4.2. BASES DE SUMINISTRO Y SOLICITUDES

Las bases de suministro también pueden solicitar suministro y combustible, cuando están en modo de acumulación.

Las bases de suministros vienen en varios tamaños. Cuanto mayor sea el tamaño, más puntos de acción logística gratuita podrán proporcionar y más suministro y combustible tendrán almacenados para consumo opcional por unidades.

ESTADÍSTICAS DE LAS BASES DE OFERTA				
	Menor	Medio	mayor	Estratégico
AP logístico gratuito	20	40	60	80
Stock de suministro	1000	4000	15000	50000
Reserva de combustible	1000	4000	15000	50000
Evacuación máxima por ronda 50%		25%	15%	10%
Máxima destrucción por ronda 100%		50%	30%	20%
Agotar el alcance logístico	20 AP	40 AP	60 PA	80 AP
Ciudad mínima necesaria	Ciudad menor II	Ciudad menor III	Ciudad mayor I	Ciudad mayor III

El porcentaje de puntos estructurales de una base de suministro es el porcentaje de las existencias que necesita la base de suministro. Si está por debajo del 100%, reducirá el AP logístico gratuito que proporciona la base de suministros. El porcentaje utilizado es la media de los porcentajes de combustible y suministro.

Una base de suministro se puede configurar en cinco modos diferentes.

El primer modo es el modo normal. En este modo, la base de suministro se centrará en proporcionar AP logístico gratuito para abastecer la logística de origen y ampliar su alcance. En este modo, cualquier escasez de existencias no se repondrá y se mantendrá en sus niveles actuales.

El segundo modo es el modo de acumulación. Este modo es el mismo que el modo normal, con la excepción de que cualquier suministro faltante o existencias de combustible se solicitará a la(s) fuente(s) de suministro.

El tercer modo es el modo de agotamiento. En este modo, la base de suministro no proporcionará AP logístico gratuito para la logística de la fuente de suministro, pero actuará ella misma como una mini fuente de suministro que distribuirá sus existencias a las unidades cercanas. Esto se hace antes de que las fuentes de suministro distribuyan suministros y combustible. El alcance es limitado, pero adecuado para unidades cercanas.

El cuarto modo es el modo de evacuación. En este modo, la base de suministro intentará enviar sus existencias de regreso a la(s) fuente(s) de suministro. Es relativamente lento evacuar por completo una gran base de suministro.

El quinto modo es el modo de destrucción. De este modo, la base de suministro destruirá sus existencias. Para las grandes bases de suministro, esto lleva tiempo, pero es dos veces más rápido que evacuar. Podría ser una medida crucial para que el jugador estadounidense evite que el combustible caiga en manos alemanas.

Nota: Algo que el jugador alemán realmente querrá hacer es usar el modo de agotamiento en las bases de suministro estadounidenses capturadas para proporcionar a sus panzers el combustible adicional que tanto necesitan.

Cuando se captura una base de suministro, se captura el 100% del combustible, pero sólo el 25% de los suministros, porque los estadounidenses y los alemanes utilizan en su mayoría municiones y repuestos no compatibles.

Es posible que una base de suministro al inicio del escenario esté en modo fijo. Regular fijo, agotamiento fijo, etc. Cuando está en modo fijo, significa que el jugador no puede cambiar el modo de la base de suministro. El modo fijo se elimina al capturar la base de suministros.

También tenga en cuenta que las bases de suministro sin existencias (o extremadamente bajas) será eliminado del mapa.

4.4.3. FUENTES DE SUMINISTRO ATENCIÓN DE SOLICITUDES

Cuanto más costoso sea en AP el camino entre la fuente de suministro y la unidad, menos recibirá.

Las fuentes de suministro intentan atender todas las solicitudes (unidades y bases de suministro) dentro de su alcance. Si no hay suficientes existencias en la fuente de suministro para atender a todos, todos recibirán un poco menos de lo solicitado.

Pero lo más importante es la gama. Porque si las unidades solicitantes o las bases de suministro (modo de construcción) no están dentro del rango de tipo de movimiento logístico óptimo de 100 puntos de acción, no podrán recibir servicio completo. Entre 100 y 150 puntos de acción oscilan solo el 75% de la solicitud.

se entregará, entre 150 y 200 puntos de acción solo se entregará el 50% de la solicitud y entre 200 y 250 puntos de acción solo se entregará el 25%.

Sin embargo, las bases de suministro pueden dar AP gratis a las fuentes de suministro. Esto puede ampliar significativamente su alcance. La fuente de suministro intentará encontrar un camino que optimice el uso de las bases de suministro (sin atravesar rutas ridículas).

Ilustración: Costo de AP para que una fuente de suministro llegue a un determinado hexágono y el efecto de una base de suministro

En la ilustración de arriba puedes ver que debido a que la ruta pasa por una base de suministros, el costo de AP no aumentará hasta que se agoten los AP gratuitos proporcionados por la base de suministros.

En el caso de que la ruta pase por varias bases de suministro, los AP gratuitos no se suman. En lugar de ello, se toma el máximo de los nuevos AP de bonificación de suministro y los AP libres actuales antes de entrar al hexágono de la base de suministro. Entonces, por ejemplo, si la ruta pasa primero por una base de suministro importante (da 60 AP gratis) y luego 10 AP más tarde pasa por una base de suministro mediana (da 40 AP gratis), el efecto es nulo ya que todavía quedan 50 AP libres.

Sin embargo, si luego con solo 30 AP libres pasa por otra base de suministro media los AP gratuitos se incrementarán a 40.

Tenga en cuenta que las entregas de suministro y combustible desde la fuente de suministro colocan puntos de tráfico en las trayectorias utilizadas para la entrega. Sí, esto significa que su logística puede obstruir las carreteras e impedir que las unidades las utilicen a la velocidad óptima.

Torbellino SDKFZ161-4



El Wirbelwind fue un desarrollo del Panzer IV diseñado para proporcionar un vehículo que ofreciera apoyo de fuego AA, armado con el montaje cuádruple estándar de cañón AA de 20 mm.

Tenga en cuenta que para la entrega de combustible, se utiliza la regla de entrega binaria de combustible si el alcance desde la fuente o base de suministro es superior a 100 puntos de acción. Mientras que el suministro a menudo sólo se entrega parcialmente, el combustible se entrega en su totalidad o no se entrega en absoluto. La posibilidad de una entrega completa es igual al porcentaje de suministros normales distintos de combustible que se entregarán.

Notas:

Todas las reglas de movimiento del capítulo anterior se aplican al tipo de movimiento logístico de fuente de suministro. Esto incluye en particular la posible congestión de las carreteras.

Una unidad puede recibir suministro a través de varias trayectorias diferentes. Esto sucede cuando una vez entregada parte del suministro solicitado y del combustible, una vía se congestiona tanto que otra vía se convierte en la ruta más rápida.

4.4.4. MARCADORES DE PRESENCIA DEL ENEMIGO

Como no estás seguro de la propiedad de la mayoría de los hexágonos, es posible que pienses que una determinada carretera está en manos amigas, cuando en realidad está en manos enemigas. En el modo de vista de propiedad asumida nunca lo sabrás con certeza, pero en la fase de logística tu logística sí.



Si una fuente de suministro elige una ruta de entrega que pensaba que estaba en manos amigas, pero en realidad está bloqueada por una unidad enemiga, se colocará un marcador de presencia enemiga y se elegirá una ruta diferente, si es posible. Puedes ver estos marcadores durante tu turno para ver dónde tu logística se topó con una propiedad enemiga inesperada. Significa que una unidad enemiga está más cerca del hexágono en cuestión que una unidad amiga. Podría estar encima del hexágono de la unidad enemiga o podría estar a varios hexágonos de distancia de él.

Nota: Una vez que te mueves sobre un marcador de presencia enemiga de color, se volverá gris para indicar que ninguna unidad enemiga estaba (o ya está) presente en ese hexágono.

Los marcadores de presencia de colores y grises también tienen un efecto diferente en los cálculos de presunta propiedad de hexágonos.

4.4.5. OTRAS OPERACIONES LOGÍSTICAS

Además de las fuentes de suministro que envían suministros y combustible a las unidades y bases de suministro, existen algunas otras operaciones logísticas que pueden llevarse a cabo.

Los suministros y el combustible de las bases de suministro (modo evacuación) se pueden enviar de regreso a las fuentes de suministro. Esto funciona igual que la entrega de suministro/combustible y el rango desde la fuente de suministro hasta la base de suministro puede reducir las cantidades que se devuelven. Esto también utiliza AP gratuitos de las bases de suministro en una ruta y genera puntos de tráfico.

Se pueden enviar tropas de reemplazo desde HQ superiores a cualquier unidad/HQ subordinado. Esto funciona casi igual que la entrega de suministro/combustible, excepto que aquí el hexágono del HQ superior se usa para calcular el alcance hasta la unidad que solicita tropas de reemplazo. Esto también utiliza AP gratuitos de las bases de suministro en una ruta y genera puntos de tráfico.

<nota>Tenga en cuenta que el exceso de tropas (en comparación con el TOE de una unidad) también se puede enviar de regreso a un cuartel general superior. Pero eso debería suceder muy raramente en este juego. Debido a la escala de este juego, no puedes cambiar el OOB de las unidades y así hacer que una unidad sea demasiado grande.</note>

4.5. MICROGESTIÓN DE TROPAS

Hay tres cosas que puedes hacer con respecto a la microgestión.

Puedes transferir tropas de una unidad a otra, puedes formar kampfguppen/grupos de batalla y puedes desechar equipos.

4.5.1. TRANSFERENCIA DE TROPAS

Si las unidades están en el mismo hexágono, puedes transferir tropas de una unidad a otra. Sin embargo se debe respetar el TOE de la unidad objetivo y no se puede excederlo, ni se puede forzar, por ejemplo fallschirmjaeger, en una unidad de las SS.

No puedes reducir la unidad fuente por debajo de 50 puntos de poder de tropas (equivalente a 10 tanques o 100 hombres). La excepción es si transfieres todo fuera de la unidad fuente.

Si transfieres todo fuera de una unidad, desaparecerá del mapa. La unidad que reciba las tropas quedará reducida a 0 puntos de acción y no podrá moverse en ese turno.

Nota: Un kampfguppe o grupo de batalla no tiene TOE y, por lo tanto, hay menos restricciones sobre lo que puedes transferirle.

4.5.2. CREANDO UN GRUPO DE LUCHA

Si no quieres preocuparte por las limitaciones de TOE, puedes crear un kampfguppe o un grupo de batalla (para los estadounidenses) al que transferir tropas. El kampfguppe recién formado tendrá 0 AP.

Para formar un kampfguppe debe recibir al menos 50 puntos de poder de tropas (equivalentes a 10 tanques o 100 hombres).

Cuesta puntos políticos (PP) crear un kampfguppe.

4.5.3. DESGUACE DE TROPAS

En algunos casos querrás desechar (o hundir si lo deseas) equipos como armas y tanques. Por ejemplo: cuando te quedas sin combustible y quieres que la infantería aún pueda moverse. U otro ejemplo: si tienes que llevar una unidad a través de un denso bosque o sobre un río para escapar de la destrucción.

Al realizar esta acción, el equipo se retirará del juego, pero la mano de obra, como las tripulaciones de tanques o armas, se devolverá como infantería de bajo grado.

Por lo tanto, el desguace puede cambiar el tipo de movimiento de una unidad desde artillería/ Con ruedas/orugas a infantería.

Hacer cualquier desguace reduce el AP de la unidad en 25 puntos.

4.6. UNIDADES DE TRANSPORTE

Las unidades que tienen al menos el 80% de sus tipos de tropas compuestas por tipos de tropas que pueden transportar (motorizadas/mecanizadas y con puntos de transporte) se consideran una unidad de transporte.

Una unidad transportadora puede seleccionar otras unidades para ser transportadas. Uno
La unidad transportadora puede transportar una o más unidades transportables.

Para los cálculos de movimiento, la unidad transportadora y el transportado
Todas las unidades actúan como si todas sus tropas estuvieran en una sola unidad.

No hay penalizaciones de combate para las unidades transportadas (a menos, por supuesto, que
estén usando el modo de movimiento de marcha). Dicho esto, las unidades pueden descargarse de las
unidades de transporte si faltan transportes después de la batalla.

4.7. SEDE Y OFICIALES

Cada cuartel general tendrá miembros del personal y un oficial al mando. Juntos aportan una bonificación,
especialmente al combate, pero también a la recuperación de la moral.

Además de eso, los oficiales tendrán tarjetas de oficial disponibles para otorgar una
bonificación adicional a las unidades en momentos cruciales.

La idea del diseño es que el oficial ordena al personal y al personal.
comanda las tropas de primera línea.

Cada oficial tiene una cantidad de puntos de estado mayor que puede comandar.
Algunos oficiales pueden comandar más personal que otros. Si el oficial tiene más
personal del que puede manejar de manera óptima, su bonificación al personal por combate y moral
disminuirá.

El personal puede comandar una cierta cantidad de puntos de poder (tropas de primera línea) y si
hay muy poco personal disponible, la bonificación de combate y de moral disminuirá.

4.7.1. LUCHA BIEN

Si la proporción entre personal y tropas es superior a 1, el personal proporcionará una bonificación de
combate básica del 25% a las tropas. Sin embargo, además de eso, se agregarán los puntos de
experiencia del personal. Si el oficial al mando tiene una proporción de oficial a personal superior a 1, el
porcentaje de los puntos de experiencia del personal aumentará con la bonificación de oficiales.

Por ejemplo: la sede divisional tiene buenos ratios con el personal regular. El oficial al mando tiene
una bonificación de combate del 20% y el personal tiene 40

puntos de experiencia. Eso significará que la bonificación de combate para las tropas de primera línea será del 25% + (40% + 8%) = 73%. Ese 8% es el 20% de 40 del bono adicional del oficial al mando.

La bonificación de combate para las unidades de primera línea se reducirá si sus La potencia de HQ es inferior al 100%. Al 0% no habrá bonificación.

Si la proporción de personal a tropas es inferior a 1 o la proporción de oficiales a personal es inferior a 1, sus efectos respectivos disminuirán linealmente. No hay ninguna ventaja adicional en tener una proporción superior a 1.

-Nota: El personal político otorga sólo la mitad del bono de combate.

4.7.2. BONO DE MORAL

Si se va a aumentar la moral, se recuperará lentamente hasta la moral base del tipo de tropa en cuestión. Aumentará un 5% de la moral base de las tropas. Esto se puede aumentar aún más si la unidad está en el rango de potencia del cuartel general de un cuartel general con porcentajes de personal adecuados. El comandante del cuartel general con porcentajes de personal adecuados puede ayudar aún más a aumentar la moral.

Se siguen los mismos cálculos que para el bono de combate. Si el La proporción de personal a tropas es superior a 1, el personal proporcionará una bonificación de moral base del 25% a las tropas. Además, se agregarán los puntos de experiencia del personal. Si el oficial al mando tiene una proporción de oficial a personal superior a 1, entonces ese porcentaje de los puntos de experiencia del personal se incrementará con la bonificación del oficial.

Nota: El personal político otorga el doble de bonificación de moral.

4.7.3. PORCENTAJE DE ENERGÍA HQ

Cada HQ tiene un rango determinado en el que puede comandar de manera óptima a sus unidades subordinadas. Después de exceder este rango, la potencia del HQ en sus unidades disminuirá. Esto provocará una reducción de la bonificación de combate y de moral otorgada. También reducirá el efecto de las cartas de oficial que puedan jugarse.

4.7.4. ESTADÍSTICAS DE OFICIALES Y JUEGO DE TARJETAS

La estadística clave del oficial para el uso de la tarjeta es el nivel de mando. Cuanto mayor sea el nivel de mando del oficial, más puntos de mando obtendrá en cada turno.

Para poder jugar una carta, un oficial debe tener suficientes puntos de mando para pagar el coste de puntos de mando de su carta.

Las tarjetas vienen en cinco colores. Cada uno tiene un efecto basado en un estadística de oficial diferente.

Las cartas rojas darán mejores efectos con mucha audacia. Generalmente relacionado a la acción ofensiva.

Las tarjetas verdes darán mejores efectos con alta determinación. Generalmente relacionado con la acción defensiva.

Las tarjetas azules darán mejores efectos con mucho carisma. Generalmente relacionado con la moral.

Las cartas marrones darán mejores efectos con alta intuición. Generalmente relacionado con el reconocimiento.

Las tarjetas moradas darán mejores efectos con una alta organización. Generalmente relacionado con cartas de comandantes de HQ de nivel superior.

4.8. COMBATE

Como saben los veteranos de la serie DC, los cálculos de combate son especialmente complicados. Entonces comenzaremos esta sección con los diferentes modos de

SDKFZ251



El SdKfz 251 Mittlerer MG era un semioruga blindado alemán. lo que podría llevar a la batalla un escuadrón de 10 soldados junto a los tanques. Proporcionó una protección de armadura razonable contra pequeños

fuego de armas o proyectiles, pero era vulnerable a tanques o armas antitanques y ataques aéreos ya que tenía la parte superior abierta. Estaba armado con una MG 34 o MG 42 delante y una MG trasera adicional. Se construyeron más de 15.000.

combate y modificadores más importantes antes de entrar en los detalles de la resolución real del combate.

4.8.1. ATAQUES REGULARES

Un ataque normal es un ataque en el que tus unidades empujan hacia el hexágono objetivo con el objetivo de eliminar las unidades defensoras y tomar el hexágono.

Después de completar con éxito un ataque regular, cualquier unidad atacante que no se haya retirado en el momento de la victoria podrá moverse al hexágono conquistado con un coste de cero puntos de acción.

A veces no es posible que toda una unidad se una a un ataque regular. Por ejemplo: porque algunas de sus tropas no tienen puntos de acción para avanzar en terreno difícil. El juego permite ataques parciales. Las tropas que puedan unirse al ataque lo harán y las demás esperarán en su hexágono de origen o proporcionarán fuego a distancia para apoyar el ataque. Un ejemplo de esto es una unidad motorizada que detecta a algunos enemigos rezagados en una colina boscosa junto a la carretera y envía a la infantería a atacar, mientras los camiones esperan en la carretera.

4.8.2. ATAQUES A DISTANCIA

También es posible atacar un hexágono desde la distancia sin tener que mover tus tropas allí. Esto lo pueden hacer tipos de tropas que tengan capacidad de fuego directo o capacidad de fuego indirecto. La diferencia entre los dos es que los tipos de tropas con capacidad de fuego directo necesitarán línea de visión (LOS) en el hexágono objetivo. Las unidades capaces de realizar fuego indirecto no necesitan esto, pero se benefician mucho de tener reconocimiento en el hexágono objetivo, ya sea desde su propia LOS o desde el reconocimiento realizado por otras unidades y comunicado a ellas vía radio.

4.8.3. FUEGO DE INTERCEPCIÓN

Cuando tus unidades se mueven, el enemigo podría atacarlas con fuego de intercepción. Del mismo modo, cuando el enemigo se mueve, tus unidades pueden atacarlo con fuego de intercepción. Interceptar el fuego ayuda a suavizar los artefactos de diseño

de un sistema de turnos igo-ugo y también proporciona emoción, ayuda al lado defensivo a obtener más resultados históricos y brinda muchas oportunidades tácticas. Una posibilidad de interceptar fuego ocurre cada vez que una unidad se mueve de un hexágono a otro (o cuando una unidad ejecuta un ataque regular; en cuyo caso su apoyo defensivo interceptará el fuego).

Nota: Durante la ofensiva de las Ardenas, muchos ataques alemanes fueron frustrados por fuego de artillería estadounidense rápido y preciso contra las áreas de reunión y las líneas de avance del atacante. Esto se simula en el juego mediante fuego de intercepción de apoyo defensivo.

Tenga en cuenta que hay una excepción: las unidades que se mueven a un hexágono con un coste de 0 puntos de acción (debido a un combate regular previo) no serán objetivo del fuego de intercepción.

Para ser elegible para realizar fuego de intercepción, a una unidad le deben quedar al menos 40 puntos de acción. Además, debe tener un porcentaje de línea de visión superior al 10% en el hexágono objetivo (para fuego a distancia directo) y el régimen de la unidad debe tener al menos 26 puntos de reconocimiento en el hexágono objetivo (para fuego a distancia directo e indirecto).

Interceptar el fuego nunca es algo seguro. Requiere reacciones y comunicaciones rápidas. Hay un factor de dificultad para detectar adecuadamente al enemigo en movimiento, así como un factor humano para estar listo para disparar cuando realmente sea necesario. La probabilidad de que una unidad sea realmente elegible para recibir fuego de intercepción en un movimiento enemigo específico es: modificador de combate de intercepción que la unidad tiene en el hexágono * (experiencia/30) * (preparación/100).

El modificador de combate de intercepción mencionado anteriormente es el% LOS o si es inferior (puntos de reconocimiento-20)/0,6.

Las señales y comunicaciones de los estadounidenses son casi perfectas, con muchos radios disponibles y excelentes procedimientos. Sin embargo, los alemanes a menudo carecían de equipos de radio y tenían que utilizar corredores y líneas fijas. De ahí que exista una dificultad añadida para los alemanes. Para el fuego indirecto (artillería), tienen una probabilidad genérica de -50 % de realizar fuego de intercepción y un -15 % adicional por hexágono del que se encuentre alejada la unidad de artillería.

su objetivo. Se utiliza un cálculo compuesto, por lo que todavía existe la posibilidad de, por ejemplo, una distancia de 10 hexágonos. ¡Tenga en cuenta que si la unidad de artillería tiene una línea de visión directa (LOS), estas penalizaciones por comunicación no se aplican!

El número de unidades elegibles participantes que realmente interceptan el fuego depende del número de unidades elegibles que pueden hacerlo. A cada unidad se le asigna una puntuación. Esta puntuación es (puntos de acción interceptan probabilidad de disparo / 100). Las unidades con mayor puntuación serán seleccionadas primero. Las unidades con buen fuego y muchos puntos de acción tenderán a disparar primero. Se seleccionará al menos una unidad para el fuego de interceptación, y se agregarán unidades hasta que la puntuación de la pila de interceptación exceda la (puntuación total de todas las unidades elegibles / (6-(AP/20 promedio))). Entonces, por ejemplo: cuando 3 unidades elegibles para fuego de interceptación (cada una con 80 AP+) tienen la capacidad de realizar fuego de interceptación, dispararán en el siguiente orden: las 3 unidades durante el primer movimiento enemigo, luego solo 2 unidades durante el segundo movimiento enemigo y durante Cuando el tercer enemigo mueva, la última unidad restante con más de 40 AP restantes disparará.

Nota: El hecho de que no todas las unidades intercepten el fuego en masa hace que sea imposible utilizar tácticas de juego en las que se sacrifique una unidad para agotar las oportunidades de interceptar el fuego del enemigo.

Cuando comienza el combate de fuego de interceptación, la unidad objetivo no se beneficiará de los puntos de atrincheramiento ya que está en movimiento. Además, la unidad objetivo perderá puntos de acción si pierde preparación durante este combate. Tenga en cuenta que el fuego de interceptación dura sólo 2 rondas de combate. Corto y sorprendente. La unidad objetivo no tiene posibilidad de contraatacar debido al efecto disruptivo.

Notas:

Las unidades con tipos de tropas con capacidad de disparo que tienen alcances mixtos tendrán posibilidades reducidas de interceptar el fuego cuando excluyen una resolución de disparo para parte de sus tropas.

Puede suceder que te encuentres bajo fuego de interceptación por parte de una unidad en un hexágono en el que no tienes (o no tienes suficiente) reconocimiento. Aún deberías obtener una indicación del tipo de bombardeo... como artillería pesada o fuego de mortero en este caso.

4.8.4. RESOLUCIÓN DE BATALLA

En el momento en que comienza la batalla, todas las tropas se dividen en individuos (escuadrones de 10 hombres o tanques individuales). Luego, estos individuos luchan durante varias rondas de combate, cada ronda de combate cuesta 10 puntos de acción (AP). En el momento en que una unidad atacante se queda sin AP, cesa su participación en combate.

Cuando comienza el combate, se inicia el ciclo de combate. El bucle de combate básicamente juega rondas de combate hasta que el atacante se queda sin puntos de acción, se retira, es aniquilado o sale victorioso.

Lo siguiente sucede en el siguiente orden en cada ronda de combate:

Establecer puntos de cobertura

Cuando comienza el combate, a cada individuo se le asigna un número aleatorio de puntos de cobertura. Este número es $20 + 1d30$ + puntos de ocultación (se calculan el tipo de paisaje, la experiencia, las reglas identificadas y detectadas como las que se analizan en la sección de reconocimiento). Los puntos de cobertura superiores a 65 se dividen por 1,5. Los puntos de cobertura posteriores a 75 se dividen por 2. Los puntos de cobertura superiores a 85 se dividen por 2,5. Los puntos de cobertura no pueden ser superiores a 90.

Determinación de la iniciativa

Sólo en la primera ronda. Cada individuo obtiene una iniciativa aleatoria entre 0 y su puntuación de iniciativa. El individuo con mayor iniciativa atacará primero durante el ciclo de pasos de combate.

comprobar capitulación

Sólo los defensores tienen posibilidades de capitular. Y sólo si se están retirando o se han retirado. Si la moral de un individuo es inferior a 33 y su preparación es inferior a 50, existe la posibilidad de que capitule.

Establecer bonificación de ataque concéntrico

Cada ronda, esto se calcula de nuevo porque las unidades podrían haberse retirado en las primeras rondas de combate y eso podría reducir severamente la bonificación restante otorgada por un ataque concéntrico inicial. La bonificación concéntrica se reducirá a la mitad si están involucradas unidades de diferentes HQ.

Bucle de pasos redondos de combate

Este bucle se ocupa de la mayor parte de los cálculos y ejecuta los ataques reales para cada individuo involucrado en el combate para este combate.

redondo. Todos los individuos se atacan entre sí. Ver la sección más abajo para obtener un desglose detallado del ciclo de pasos de la ronda de combate.

Consulta los puntos de acción

Si a una unidad atacante no le quedan suficientes puntos de acción (AP) para pagar la siguiente ronda de combate (10 AP), se retira.

comprobar avance

Si un individuo no es golpeado durante 2 rondas de combate consecutivas y tiene

realizado al menos un ataque exitoso hasta el momento (cualquier tipo de golpe), entonces se abrirá paso. Además, si el atacante individual ni siquiera ha sido atacado (y mucho menos golpeado) en las últimas 2 rondas de combate, se abrirá paso.

Existe la posibilidad de que el avance falle si el ataque está sobreapilado. Si al defensor sólo le quedan individuos "de respaldo", el avance siempre tiene éxito.

Verificar retiro seguro

Si un individuo comenzó a retirarse en la ronda de combate X, se habrá retirado de forma segura en la ronda de combate X+2. De hecho sufre 2 rondas de combate de posible fuego enemigo sin poder devolver el fuego.

Compruebe la retirada del pánico

Si el porcentaje de individuos perdidos en combate cae por debajo de la moral de una unidad, existe la posibilidad de que los individuos restantes entren en pánico y la unidad comience una retirada de pánico. Unidades que entran en pánico y

que no tienen vía de retirada ven su moral duplicada por esto

cálculo. Si la unidad hace una retirada de pánico, pero no hay forma de retirarse, todos los individuos de la unidad capitularán.

Si no se realiza ninguna tirada de pánico, porque el porcentaje de individuos perdidos es inferior a la moral base, también haremos una tirada de retirada de pánico de probabilidad reducida. Esta tirada ocurrirá con más frecuencia pero tiene menos posibilidades de tener éxito que la tirada normal de control de retirada de pánico.

No es posible realizar retiradas de pánico si se está bajo un ataque a distancia estricta o fuego de interceptación.

Nota: Esta tirada de pánico de probabilidad reducida se ha añadido a las reglas para que tanto la "moral base" como la "moral" sean un factor en la prueba de pánico. La "moral base" representa para mí la constitución mental e ideológica, donde la "moral" representa el estado mental actual. Es posible, por ejemplo, que una unidad Volkssturm que tenga hasta 100 de moral defienda más tiempo sin entrar en pánico, pero tener 100 de moral no la convertirá en una unidad SS fanática que defiende una posición hasta el último hombre.

Comprobar retirada ordenada

Si el porcentaje de personas muertas + retiradas sufridas por una unidad activa el porcentaje de orden permanente de retirada de una unidad, entonces comenzará con la llamada retirada ordenada. Las unidades que no tengan vía de retirada no podrán obedecer su orden permanente y probablemente eventualmente sufrirán una retirada de pánico que resultará en una capitulación.

Comprueba el final de la batalla.

Aquí se comprueba si la batalla ha terminado. Primero el número de

los individuos que aún están en combate se cuentan en ambos bandos. Si no quedan individuos defensores y todavía quedan atacantes y es un ataque a distancia, el ataque continúa hasta que los atacantes se queden sin puntos de acción o rondas máximas de combate (interceptar fuego).

Si no quedan individuos atacantes y aún hay individuos defendiendo quedan, el defensor habrá mantenido su hexágono.

Si no quedan individuos defensores y los individuos siguen atacando quedan, el atacante habrá logrado capturar el hexágono.

Si no quedan individuos a ninguno de los lados se considerará stand fuera, donde el atacante no logró capturar el hexágono, pero el defensor se habrá retirado.

Efectos de la moral del resultado de la batalla.

Al final de la batalla, para cada unidad, se realiza una verificación de los individuos que perdió frente a los enemigos que mató. Esta proporción está ponderada por puntos de poder y cada proporción se corresponde con una cantidad de dados de seis caras que determinarán el cambio de moral de la unidad.

RELACIÓN DE PÉRDIDAS A LA CONVERSIÓN DE DADOS DE MORAL	
Relación pérdidas: muertes	La moral dice
0,25 o menos	+ 4d6
0,25-0,33	+3d6
0,33-0,5	+2d6
0,5-0,66	+ 1d6
1.5-2	- 1d6
2-3	-2d6
3-4	-3d6
4 o superior	- 4d6

Se lanzan los dados de moral y su valor será el porcentaje cambio en la moral de la unidad.

Sin embargo, este cambio no puede ser más negativo que el actual.

Porcentaje de tropas que perdió la unidad.

Una moral alta puede proteger a las unidades de la pérdida de moral. Si se realiza una tirada de 1d100 por debajo de la moral actual, el cambio de moral se reduce a la mitad.

Además, si se trata de ataques a distancia o disparos de interceptación, el efecto

se reduce a la mitad.

Agotamiento de las reservas de combustible y municiones.

Por cada ronda de combate que realice un individuo, y por cualquier ataque a

Con otros individuos, las existencias de combustible y munición de su unidad se agotarán y se actualizarán los modificadores de suministro ofensivos y defensivos.

Los individuos que interceptan fuego solo consumen una cuarta parte de la munición que habrían consumido en un ataque ofensivo normal, lo que hace que su tasa de consumo sea comparable a la del combate defensivo bajo un ataque regular.

La alta tasa de consumo para ataques solo se usa para los AP mínimos para atacar al hexágono (pero el mínimo es 25 AP). El AP restante gastado en la batalla se carga aleatoriamente entre el costo de consumo de combustible defensivo y ofensivo.

Notas:

No se consume combustible si se trata de un ataque a distancia o fuego de interceptación.

Los ataques regulares con tanques que requieren muchas rondas de combate provocarán un alto gasto de combustible. Esto simula el hecho de que se realizaron muchas maniobras tácticas, dentro del hexágono. Como retiradas temporales, intentos de flanqueo, contraataques, etc.

Daño estructural puntual

Cuando se llega al final de la batalla, se causa daño estructural a cualquier fortificación en el hexágono.

Efecto de supresión

Durante el fuego a distancia y el fuego de interceptación, el bando defensor perderá 10 AP por cada 5 puntos de preparación perdidos.

Por lo tanto, puedes utilizar el fuego a distancia para agotar los puntos de acción (AP) del defensor y quitarle la oportunidad de interceptar el fuego más tarde. El combate normal cuesta 10 AP por ronda de combate, también para el defensor. Una unidad defensora que se ve obligada a retirarse en combate regular pierde todos los AP.

retiros reales

En este punto, una unidad que se haya estado retirando durante 2 rondas de combate abandonará el campo de batalla. Los atacantes regresan por donde vinieron.

de. Sólo las unidades defensoras que estaban estacionadas en el hexágono perdido se retirarán a un hexágono diferente. El hexágono al que elegirán retirarse será el que esté en la dirección más opuesta al ángulo de ataque, al que también podrán llegar con 100 AP. Entonces, si una unidad es atacada desde el norte

normalmente se retirará hacia el sur.

Si una unidad no tiene vías de retirada a 100AP o menos, comprobará si puede encontrar esa vía si desguaza vehículos y/o armas y, de ser así, lo hará para hacer posible la retirada.

4.8.5. BUCLE DE PASOS DE RONDA DE COMBATE

En el ciclo de pasos de la ronda de combate, recorreremos a todos los individuos (primero la tirada de iniciativa más alta) y luego probamos si cada uno puede atacar. Un individuo puede atacar si ha realizado menos ataques en esta ronda de combate. entonces sus estadísticas lo permiten. Además, el individuo no debe estar en proceso de retirada ni haberlo ya hecho. Los individuos con múltiples ataques por ronda de combate pueden ser llamados varias veces durante este ciclo. Cada paso de este ciclo es la prueba y ejecución de un ataque para un individuo diferente. En cada paso sucederá lo siguiente:

encontrar un objetivo

Se elige de forma semialeatoria un oponente del lado enemigo. Es semialeatorio porque la aleatoriedad depende del número de intentos

ESTUG IIIG



El cañón de asalto
Sturmgeschütz III fue el
vehículo de combate
blindado más producido
en Alemania durante la
Segunda Guerra Mundial. Fue

construido sobre el chasis del tanque Panzer III. Inicialmente pensado como un arma ligera blindada móvil para apoyo a la infantería, el StuG fue modificado continuamente y fue ampliamente empleado como cazacarros en las versiones de 75 mm.

las estadísticas individuales lo permiten. Si sólo tiene 1 intento para encontrar su objetivo favorito, es puramente aleatorio. Pero si tiene más intentos elegirá el objetivo que prefiera.

Un individuo siempre puede atacar a un individuo enemigo "de respaldo" si el individuo atacante ha logrado un avance o si tiene capacidad de ataque a distancia. Además, los individuos con capacidad de ataque a distancia indirecta no pueden disparar contra enemigos que se hayan abierto paso.

El fuego indirecto (artillería) siempre puede alcanzar a individuos "de respaldo", pero El fuego directo es diferente.

Es menos probable que el fuego directo tenga la posibilidad de que estos individuos "de respaldo" se presenten como un objetivo si pudieran evitarlo. Con fuego a distancia directo, la selección de objetivos candidatos "backbench" está permitida para un individuo si tira un 1d100 arriba ($LOS\% * (100 - ((\text{ocultación del paisaje} + 10) * (\text{datos del nivel de altura de 3 atacantes})))$).

En el combate normal, necesita tirar 1d100 por encima de $(100 - ((\text{ocultar el paisaje} + 10) * (\text{delta del nivel de altura de 3 atacantes})))$. Estas fórmulas simulan que la cobertura ayuda a proteger a los tipos de tropas "de respaldo", pero eso desde una posición ventajosa más alta. En este punto, el efecto de la cobertura en el hexágono se vuelve menos importante.

Durante el combate de fuego de intercepción, el objetivo está en movimiento y Los individuos "de respaldo" son totalmente accesibles.

Normalmente, un individuo considerará aleatoriamente 3 adversarios y elegirá el que sea más favorable para atacar. Cualquier objetivo oculto (puntos de cobertura > reconocimiento actual) tendrá tres veces menos probabilidades de ser elegido. Esto es para el modo de ataque normal. Si se trata de fuego a distancia, es necesario realizar una tirada de suerte para que el objetivo oculto tenga alguna posibilidad de ser elegido. La tirada de golpe de suerte tiene éxito si 1d400 es menor que los puntos de la pila enemiga actual en el hexágono.

Tenga en cuenta que normalmente el defensor inicialmente tiene una ventaja ya que inicialmente tiene mejor reconocimiento en el hexágono en el que ocurre la batalla que el atacante.

encontrar preventivo

Es posible que el individuo objetivo sea de un tipo que otro individuo del mismo lado quiera defender. Esto puede llevar a que el "prevenir"

siendo atacado en lugar del objetivo original. Los semiorugas suelen ser "prevendores".

Ataque individual

Se ejecuta el ataque real. Consulte la sección siguiente para conocer los detalles complejos sobre cómo resolver un ataque individual.

Contraataque individual

El individuo atacado ahora contraatacará a su atacante. Si el

Si el individuo atacado ya es atacado con más frecuencia que su puntuación de "atacado máximo", entonces el contraataque no es posible. Un contraataque es lo mismo que un ataque individual excepto que es más débil e incurre en modificadores negativos. Consulte la siguiente sección para obtener más detalles.

Si el individuo atacado está en proceso de retirada, el contraataque no es posible. Tenga en cuenta que los individuos que se retiran regularmente tienen algunos modificadores positivos para aumentar sus posibilidades de supervivencia.

No es posible contraatacar si el individuo atacado no puede ver a su atacante. Ningún contraataque es posible si el atacante está fuera del alcance de las armas del individuo o si se trata de un combate de fuego de interceptación.

4.8.6. ATAQUE INDIVIDUAL

Un ataque real de un individuo a otro se produce como un ataque normal o como un contraataque. Los contraataques tienen un efecto más ligero.

Determinar si el golpe fue anotado

Los puntos de ataque del atacante se calculan al igual que los puntos de vida del defensor.

La puntuación de ataque se basa en el ataque suave o en la defensa suave. estadística del tipo de tropa del atacante.

La puntuación de puntos de vida se basa en los puntos de vida del tipo de tropa defensora (puede cambiar dependiendo de si el atacante es del tipo infantería o no).

Luego se aplica una gran cantidad de modificadores en ambas puntuaciones. Consulte la siguiente sección para conocer todos los modificadores que se pueden aplicar.

Finalmente, la puntuación de ataque y la puntuación de puntos de vida son aleatorias y ambas darán como resultado un valor entre 0 y su valor calculado. Si el

La puntuación de ataque es mayor, se anota un golpe; de lo contrario, es un "fallo" e ineficaz.

Golpe anotado

Si se puntúa un impacto en función de las estadísticas del tipo de tropa atacante, se determina si se trata de un impacto en retirada, un impacto mortal o un impacto inmovilizado.

Ganancia de experiencia

Se puede ganar experiencia si se anota un golpe. Esto es cierto para el individuo en cuestión, pero también para el personal en su cuartel general (lejos) que lo dirige.

Cuanto más verdes sean las tropas, más posibilidades tendrán de ganar experiencia.

El aprendizaje es una ley de rendimientos decrecientes...

matar golpe

El individuo objetivo es destruido. Un golpe mortal le da al individuo que lo obtiene 25 de experiencia. El objetivo muere y se considera KIA/MIA.

golpe de retirada

Un golpe de retirada le da al individuo que lo obtiene 10 de experiencia. El objetivo alcanzado se retira inmediatamente y pierde el 50% de su preparación y el 10% de su moral. Normalmente también pierde -100 puntos de atrincheramiento, pero si se trata de fuego a distancia, el atrincheramiento original previo al combate sólo puede destruirse en 1/3.

Golpe fijado

Un golpe fijado le da al individuo que lo anota 5 puntos de experiencia. El objetivo alcanzado pierde el 50% de su preparación, el 50% de su atrincheramiento y el 5% de su moral. Normalmente también -50 puntos de trinchera, pero si se trata de fuego a distancia, las trincheras originales previas al combate sólo pueden destruirse en 1/3.

Pérdida adicional de moral debido a la poca munición.

Si un individuo recibe algún tipo de golpe y tiene poco suministro (no combustible), su moral se reduce. Este efecto es más grave si afecta a tropas enviadas a acciones ofensivas sin munición adecuada.

EFECTOS DEL SUMINISTRO BAJO SOBRE LA MORAL DURANTE LA BATALLA		
Munición (suministro) asignada durante la batalla.	Pérdida extra de moral cuando golpea mientras se defiende el hexágono	Pérdida de moral adicional cuando se ataca hexágono
100%	ninguno	ninguno
75%	-5%	-10%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

Nota: Siempre que se hace referencia a munición, en realidad se refiere a puntos de suministro, pero esto se hace para aclarar que los suministros se utilizan como munición. En otros casos, los suministros pueden usarse para repuestos y alimentos, ya que son un concepto genérico que se inclina en gran medida al modelado de munición, pero no exclusivamente.

Perder puntos de cobertura

Si un individuo es alcanzado en un ataque normal o con fuego directo a distancia, sus puntos de cobertura caerán a 0.

Si un individuo es alcanzado en un ataque a distancia/disparo de intercepción con fuego indirecto y tiene 1d80 <reconocimiento efectivo actual en el hexágono, entonces los puntos de cobertura caerán a 0.

Si le disparan a un individuo pero no lo alcanzan, aún existe la posibilidad de que se mueva y sea detectado y el individuo pierda algunos puntos de cobertura.

El individuo que dispara también se expondrá y perderá algunos puntos de cobertura.

4.8.7. MODIFICADORES APLICADOS DURANTE EL ATAQUE INDIVIDUAL

Los siguientes modificadores pueden aplicarse a la puntuación de ataque del individuo atacante y/o a la puntuación de puntos de vida del individuo defensor.

Modificador de munición y combustible [puntuación de ataque]

El individuo puede recibir sanciones si su unidad tiene poca munición o combustible. Si una unidad tiene poco suministro y/o munición, comenzará a racionar el stock. Esto reduce la efectividad del combate.

Tenga en cuenta que el fuego a distancia (ataque a distancia o fuego de intercepción) no consume combustible y, por lo tanto, no se puede sufrir ningún modificador negativo de combustible en estos modos de ataque.

EFECTOS DE LA BAJA MUNICIÓN O COMBUSTIBLE EN LA PUNTUACIÓN DEL ATAQUE		
Munición o combustible asignado durante la batalla.	Modificador de puntuación de ataque para el lado que ataca el hexágono.	Modificador de puntuación de ataque para el lado que defiende el hexágono.
100%	ninguno	ninguno
75%	-25%	-12,5%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

Modificador de inicio de ataque [puntuación de ataque]

La mayoría de la infantería tiene una efectividad limitada en las dos primeras rondas de combate cuando son los iniciadores del ataque. Para la primera ronda, es un modificador de -50% en la puntuación de ataque y para la segunda ronda, un modificador de -25%. Para tanques y los vehículos blindados, esto es sólo la mitad de lo que es para la infantería, por lo que los tanques obtienen un -25% en la primera ronda de combate y un -12,5% en la segunda ronda de combate. Este modelo la necesidad del atacante de acortar la distancia con el enemigo y "cruzar tierra de nadie" y, al hacerlo, estar sujeto al fuego enemigo. Los tanques son mejores para acortar distancias rápidamente...

Tenga en cuenta que el fuego a distancia y el fuego de intercepción no requieren cerrar la distancia con el enemigo y, por lo tanto, no se aplican modificadores de inicio de ataque con estos modos de ataque.

Modificador de línea de visión de fuego directo [puntuación de ataque]

La puntuación de ataque se modifica por el% de LOS que la unidad tiene en el hexágono objetivo. Entonces, si la LOS es 50%, la puntuación del ataque se reducirá a la mitad.

Modificador de alcance del arma de fuego directo [puntuación de ataque]

La mayoría de las armas directas tienen una eficacia reducida cuando se disparan desde más lejos. Las puntuaciones de ataque se reducirán de acuerdo con la tabla de modificadores de alcance del tipo de tropa que esté disparando.



Modificador de línea de visión de fuego indirecto [puntuación de ataque]

La puntuación de ataque aumenta con el % de LOS que la unidad tiene en el hexágono objetivo.

Si una unidad tiene un nivel de altura inferior, se otorga una bonificación del 50 %. Dos niveles de altura más bajos, se otorga una bonificación del 100 % y tres niveles de altura más bajos, se otorga una bonificación del 150 %.



Aunque los juegos y las películas a menudo dan la impresión de que las fuerzas panzer alemanas contenían principalmente tanques Tiger, en realidad estaban compuestas principalmente por Panthers, Panzer IV y StuG. Este último modelo se muestra en la ilustración. Aunque el StuG fue diseñado principalmente para su uso en una función defensiva, a menudo se vio obligado a realizar acciones ofensivas y contraataques defensivos debido a la falta de panzers reales de la Wehrmacht.

EN BELWAGEN



La respuesta alemana al Jeep, el Kubelwagen, era un vehículo militar ligero diseñado por Ferdinand Porsche y construido por Volkswagen. en más de 50.000 unidades durante

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. Este tipo de vehículo ayuda especialmente en misiones de reconocimiento.

Nota: Nada hace que el fuego de artillería sea tan letal como que los artilleros tengan una línea de visión directa sobre sus objetivos. Sin embargo, ten en cuenta que si tus artilleros ven al enemigo, el enemigo probablemente también los verá...

Penalización por turno nocturno [puntuación de ataque]

La puntuación de ataque se modifica hacia abajo según los puntos de experiencia del individuo en cuestión. Las unidades más experimentadas son mejores en los combates nocturnos. Tenga en cuenta que esta penalización sólo se aplica a emboscadas/combate regular y no a combates a distancia o de interceptación.

Nota: Los turnos nocturnos ven enormes reducciones de puntos de reconocimiento en comparación con los turnos diurnos. Esto en sí mismo hace que el combate nocturno a veces sea ineficaz (debido a que ambos bandos no se detectan), a veces sangrientos (porque un bando tiene un buen reconocimiento y el otro no).

PENALIDAD POR PELEA NOCTURNA	
Puntos de experiencia	Multa
0	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

Modo marcha [puntuación de ataque + puntos de vida]

Si la unidad entró en combate en modo marcha sufrirá los siguientes modificadores en las primeras cuatro rondas de combate:

MODIFICADORES DE COMBATE EN MODO MARCHA		
Ronda de combate	Puntuación de ataque	Puntos de golpe
Ronda de combate 1	-90%	-95%
Ronda de combate 2	-70%	-85%
Ronda de combate 3	-50%	-70%
Ronda de combate 4	-30%	-50%
Ronda de combate 5	-10%	-25%

Tenga en cuenta que esto sólo sucede si la unidad en modo marcha es atacada durante turno del enemigo o errores garrafales que provocan fuego de oportunidad o una emboscada.

Nota: Una unidad en modo de marcha debe representarse como una unidad en una columna larga, con soldados marchando ordenadamente en formación, con el rifle sobre el soldado. Tanques con las escotillas abiertas y armas remolcadas detrás de camiones. Nadie está preparado para el combate en modo marcha.

Modificador de contraataque [puntuación de ataque]

Si este ataque es un contraataque, se aplica una penalización del -50 % en la puntuación del ataque.

Modificador de ataque máximo [puntuación de ataque]

La puntuación de ataque se modifica si el individuo objetivo ya ha sido atacado más del número máximo de veces que puede ser atacado efectivamente durante esta ronda de combate. La mayoría de los tipos de tropas tienen un valor máximo de ataque de 3. Atacarlo con el doble de la cantidad de estadística máxima de ataque (6) da como resultado un modificador de -50% en la puntuación de ataque.

Triplicar la cantidad (9) en un modificador de -33%, etc...

Esta regla modela el efecto de que en algún momento superar en número a los
El enemigo da rendimientos decrecientes.

El modificador de ataque máximo no se aplica para fuego a distancia indirecto o fuego de intercepción indirecta.

Modificador de paisaje [puntuación de ataque]

El paisaje de un hexágono puede modificar la puntuación del ataque. Tenga en cuenta que los defensores del hexágono obtienen modificadores diferentes a los del lado ofensivo.

MODIFICADORES DE PAISAJE ACTIVADOS		
tipo de paisaje	Modificador de puntuación de ataque para el lado que ataca el hexágono	Modificador de puntuación de ataque para el bando que defiende el hexágono.
Pantano	Tanque -50%	Tanque -50%
Nieve del pantano	Tanque -25%	Tanque -25%
llanuras	-	-
Campos	-	-
bosque claro	Armas -40%, tanque -30%	Armas -20%, tanque -20%
Bosque pesado	Cañón -60%, tanque -50%	Armas -40%, tanque -32%
Pueblo rural	Armas -40%, tanque -20%	Armas -20%, tanque -12%
Luz Urbana	Armas -60%, tanque -60%	Armas -30%, tanque -40%
pesado urbano	Armas -80%, tanque -70%	Armas -40%, tanque -46%

También tenga en cuenta que en el combate normal ambos bandos utilizan el paisaje del hexágono atacado, pero en el combate a distancia o en el fuego de intercepción cada bando utiliza el paisaje del hexágono en el que están presentes.

Modificador de preparación [puntuación de ataque + puntos de vida]

El efecto del modificador de preparación en la puntuación de ataque de la ofensiva.

El lado es enorme y el porcentaje de preparación se utiliza como un modificador completo. Una preparación de 25 significa una penalización de -75%, una preparación de 50 significa una penalización de -50%. Para el bando defensor, sólo 2/3 de su puntuación de ataque se modifica por la preparación. Para una puntuación de preparación de 25, esto significa una penalización del -50 % para los defensores.

Para ambos lados, la puntuación de puntos de vida se modifica en un 50% para estar preparados. Entonces, con una preparación de 75, eso significa un modificador de -12,5% en los puntos de vida para el atacante y 2/3 para el defensor.

Regla especial si está bajo fuego de artillería.

Si un individuo es objetivo de artillería, la puntuación de puntos de vida cuenta sólo como el 16% de la puntuación de preparación. Entonces con preparación 75 eso significa un modificador de -4% en puntos de vida.

Modificador de consumo de suministros [puntuación de ataque + puntos de vida]

La puntuación de ataque y los puntos de vida se modifican en un 75% para el porcentaje de consumo de suministros. Esto modela el hecho de que las unidades a las que les quedan pocas o ninguna reserva de suministros, después de múltiples rondas de problemas de suministro, se vuelven muy fáciles de destruir ya que no les quedará munición y también habrán desarrollado problemas de moral.

Nota: Podría parecer que el modificador de consumo de suministros es una duplicación del modificador de munición y ese es el caso en muchos sentidos. Esta regla enfatiza que la efectividad del combate deja de caer linealmente y cae en picada cuando el racionamiento ya no es una opción y se han disparado las últimas balas. Además, la puntuación de consumo de suministros de una unidad necesita tiempo para recuperarse (hasta un día completo en el peor de los casos) y el modificador de consumo de suministros garantiza que permitirás que la unidad se recupere antes de enviarla al combate nuevamente.

Modificador de experiencia [puntuación de ataque + puntos de vida]

La puntuación de ataque y los puntos de vida se modifican según la experiencia. Cada punto de experiencia es un modificador positivo del 1%.

Modificador concéntrico [puntuación de ataque]

Cuanto más lados ataques, más positivo será el modificador que obtendrá el lado ofensivo en su puntuación de ataque. El modificador varía desde +10% para atacar desde 2 lados de hexágono vecinos, hasta +200% para atacar desde los seis lados de hexágono.

Modificador de combate sorpresa/emboscada [puntuación de ataque]

Si el lado ofensivo cae en una emboscada, la puntuación de ataque del lado defensivo se duplica. Esto es algo que puede esperar que suceda con frecuencia si

estás avanzando hacia terreno enemigo durante los turnos nocturnos. Caer en una emboscada durante la oscuridad bien podría ser un asunto muy sangriento.

Modificador de objetivo en retirada ordenada [puntuación de ataque]

Si el individuo objetivo es parte del lado ofensivo y está en retirada ordenada, la puntuación de ataque se dividirá por 4. Si el objetivo es parte del lado defensivo y está en retirada ordenada, la puntuación de ataque solo se dividirá por 2.

Modificador de objetivo de pánico [puntuación de ataque]

Si el individuo objetivo es del lado defensivo y se retira presa del pánico, la puntuación del ataque se duplicará. Si el objetivo es del lado ofensivo no habrá ningún modificador, pero le faltará su modificador de división por 4 para una retirada ordenada. Las unidades en pánico y sus individuos en retirada estarán sujetos a 2 turnos de fuego enemigo continuo, sin protección de atrincheramiento.

Modificador de atrincheramiento [puntos de vida]

El objetivo obtiene una bonificación del 1% de sus puntos de vida por cada punto de atrincheramiento. Sólo el bando que defiende recibe este modificador. Si se trata de combate de fuego de intercepción, la unidad que fue interceptada no se beneficia de ningún atrincheramiento, incluso si está defendiendo.

¡ En combate regular el atacante no tiene atrincheramiento.

¡ Con el fuego de intercepción el defensor no tiene atrincheramiento.

¡ Con fuego a distancia ambos bandos tienen atrincheramiento.

Modificador de río [puntos de vida]

Los ataques a través de ríos disminuyen los puntos de vida del atacante.

MODIFICADORES DEL RIVER EN LOS PUNTOS DE VUELTA DEL INDIVIDUO DEL LADO ATAQUE		
tipo de río	Tanques / motorizados	Infantería / armas de fuego
río menor	-50%	-30%
Río mediano	-60%	-45%
río mayor	-70%	-60%
río XL	-80%	-75%

El modificador de río ya no se aplica una vez que un individuo ha alcanzó un estado de "gran avance".

Modificador de sobreapilamiento [puntos de vida]

El exceso de apilamiento ocurre cuando uno de los dos bandos tiene más puntos de acumulación en batalla que los puntos de acumulación máximos. Si apilas demasiado, tus tropas serán más vulnerables (debido a que están demasiado cerca unas de otras) y, por lo tanto, lucharán peor. Puedes sobreapilar tanto en defensa como en ataque.

El exceso de apilamiento fortalece el ataque y la defensa al considerar los totales, pero a nivel individual los puntos de vida serán menores.

PUNTOS MÁXIMOS DE ACUMULACIÓN PARA EL ATAQUE	
Atacar desde cuántos lados del hexágono	puntos de pila
1 lado del hexágono	100
2 lados hexagonales	200
3 lados hexagonales	300
4 lados hexagonales	400
5 lados hexagonales	500
6 lados hexagonales	600

La acumulación máxima de puntos para el defensor es siempre 200.

Tenga en cuenta que cualquier acumulación de batalla causada por ataques anteriores al hexágono se agregará a la acumulación de puntos del atacante.

Terreno elevado [puntos de vida]

Tus tropas tienen ventaja si miran al enemigo desde abajo y pueden disparar cuesta abajo.

M3 semioruga



Se fabricaron 15.000 M3 estándar y más de 38.000 variantes.

El M3 Half-track es el famoso vehículo blindado de transporte de personal utilizado por los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial. Fue producido en masa como plataforma para muchas armas, con

MODIFICADOR DE PUNTOS DE VIDA PARA LA DIFERENCIA DE ALTURA	
Diferencia de altura	Modificador de HP para unidades defensoras
Objetivo 3 niveles más bajo	-75%
Objetivo 2 niveles más bajo	-50%
Objetivo 1 nivel más bajo	-25%
Objetivo 1 nivel más alto	+25%
Objetivo 2 niveles más alto	+100%
Objetivo 3 niveles más alto	+150%

Este modificador de puntos de vida solo se aplica en fuego directo a distancia y sin fuego.

Fuego a distancia. No afecta al Fuego Indirecto.

Modificador de defensor oculto [puntos de vida]

Si tienes poco reconocimiento en el hexágono que estás atacando, los puntos de vida de algunos de los individuos que defienden el hexágono se pueden aumentar hasta en un 200%. Ten en cuenta que durante la batalla obtendrás rápidamente más puntos de reconocimiento y este modificador de puntos de vida podría evaporarse rápidamente. La combinación de un buen atrincheramiento y bajos puntos de reconocimiento para el atacante realmente puede ayudar al defensor.

Modificador de combate cuerpo a cuerpo [puntos de vida]

La puntuación de puntos de vida de un tipo de tropa de fuego a distancia indirecto (como la artillería) se modificará en un -66 % si es atacada por un individuo que ha atravesado las líneas. Si el ataque tiene lugar sin que el individuo atacante tenga el estado "atravesado", el modificador en la puntuación de puntos de vida es sólo -33%. Esta regla enfatiza que algunos tipos de tropas en realidad no están destinados al combate cuerpo a cuerpo.

Modificador de grupo de batalla/grupos de batalla

Si a un grupo de batalla o unidad de kampfruppe le quedan menos de 50 puntos de poder, sufrirá una penalización en sus puntos de vida. Cuando baje a 25 puntos de potencia esta penalización será del -50%. Cuando baje a 12 puntos de potencia esta penalización será del 75%.

Además, las puntuaciones de ataque de los individuos del grupo de batalla sufrirán una penalización del -15 %, para reflejar su menor nivel de organización (y su mayor nivel de improvisación,

lo cual es genial, pero no necesariamente más efectivo que una planificación cuidadosa).

Los grupos de batalla que entren en pánico durante la retirada siempre se romperán.

Modificador de bastón[puntuación de ataque]

Se aplicará el modificador de combate del HQ de la unidad. Tenga en cuenta que este modificador se reducirá si la potencia HQ de la unidad es inferior al 100%.

Además, las propias unidades HQ nunca se beneficiarán del modificador de personal.

4.9. PUENTES

Los puentes son cruciales ya que permiten costos normales de movimiento por carretera sobre los ríos. Si se destruye un puente, se aplicará el costo de cruzar el río y estos costos adicionales de AP pueden ser enormes, especialmente para armas y vehículos.

Los ríos grandes y XL son las mejores líneas de defensa y su mejor apuesta para detener una ofensiva en seco.

4.9.1. VOLANDO PUENTES

Cualquier unidad puede intentar volar un puente en su hexágono. Sin embargo, los ingenieros son especialmente buenos en eso (3 veces mejores que las tropas regulares). Intentar volar un puente cuesta 50 puntos de acción. Las posibilidades de éxito dependen del tamaño del río (y, por tanto, del puente).

PUNTOS ESTRUCTURALES DE PUENTES	
tipo de río	Puntos estructurales del puente
río menor	1000
Río mediano	2000
río grande	3000
río XL	4000

Estos puntos de "golpe" son aproximadamente 3 puntos por soldado o aproximadamente 10 puntos por ingeniero. En el caso de los ingenieros, los puntos de impacto se modifican positivamente con los puntos de ingeniero (EP) acumulados.

Cuando se realiza un intento de "golpe", se elige un número aleatorio entre 0 y los puntos de golpe de la unidad. También se elige un número aleatorio entre 0 y los puntos estructurales del puente. Si la tirada de golpe es mayor que la tirada del punto estructural del puente, el intento de "golpe" tiene éxito.

Nota: Al realizar operaciones retrógradas, un puente es un problema. ¿Explotas el puente antes de tiempo, dejando a algunas de tus unidades en el lado equivocado del río... sin suministros ni forma de llevar equipo pesado al otro lado del río... o lo explotas tarde? Arriesgarse a una tirada fallida y permitirle al enemigo la oportunidad de capturar el puente intacto...

4.9.2. REPARACIÓN DE PUENTES

Para reparar un puente, la unidad necesita tener suficientes puntos de ingeniero (EP).

tipo de río	Se requiere EP para reparar
río menor	100
Río mediano	200
río grande	300
río XL	400

Las unidades de ingenieros ganan 0,5 puntos de ingeniero (EP) por turno por ingeniero, pero pierden su EP cuando se mueven.

Nota: algunos escenarios de las Ardenas también tienen cartas disponibles para reparar puentes. Estas cartas no modelan a los ingenieros de combate (presentes en unidades en el mapa) sino a los equipos de construcción más mundanos en la retaguardia.

4.10. TROPAS DE REEMPLAZO

Es posible que lleguen tropas de reemplazo desde fuera del mapa. Ya sea por eventos o por cartas jugadas por ti. Cuando esto suceda, las tropas de reemplazo se agregarán a las tropas de tu cuartel general más alto.

Luego, en el siguiente turno, durante los cálculos logísticos, serán enviados a unidades que soliciten tropas de reemplazo.

Utilizando el orden permanente de reemplazos, puede dar prioridad a una unidad para recibir sus solicitudes de reemplazo por encima de todas las demás.

Tenga en cuenta que se puede entregar un máximo del 10% (o mínimo 1 individuo) de la tabla de organización y equipamiento (TOE) a una unidad por turno.

En teoría, también es posible que las tropas regresen al cuartel general alto si ya no coinciden con el TOE de la unidad en la que están presentes. Allí se aplica el mismo porcentaje.

4.11. PROPIEDAD HEXAGONAL Y BORROSIDAD

Es importante comprender que existe una diferencia entre la propiedad asumida del hexágono y la propiedad real del hexágono. Los únicos hexágonos de los que puedes estar 100% seguro son los hexágonos de propiedad asegurada.

La propiedad de hexágono asegurada sólo es posible para hexágonos que tengan:

¡ puntos de victoria (VP) sobre ellos

¡ unidades amigas sobre ellos

¡ ciudad menor en el nivel II o superior

Para los otros hexágonos no asegurados, supondrás quién es el propietario en función del reconocimiento que tengas de las unidades enemigas. Esto se supone

M4 SHERMAN



El Sherman fue el más
Tanque mediano ampliamente
utilizado por los Estados
Unidos. Era fiable, relativamente
barato de producir y disponible en
grandes cantidades. Sin embargo,
no pudo resistir con su cañón
de cañón corto en un combate

cuerpo a cuerpo con los panzer alemanes. Su versión mejorada con un cañón de 76 mm
de cañón más largo funcionó mucho mejor.

la propiedad puede ser diferente de la propiedad real. Esto puede provocar sorpresas desagradables durante los movimientos, las retiradas y la logística de suministros.

Durante la retirada de una unidad, ésta buscará un hexágono de retirada. Este hexágono debe estar desocupado por unidades enemigas y la unidad en retirada debe tener un 25% más de puntos ZOC en ese hexágono que el enemigo.

Durante la logística, la propiedad real de un hexágono se determina ampliando la distancia máxima desde los hexágonos de propiedad asegurada, primero sobre los hexágonos de carretera y después sobre los hexágonos que no son de carretera.

Es el resultado del cálculo de la logística de suministro, pero realizado para la propiedad asumida, el que se muestra como la capa de color del régimen en el mapa durante tu turno.

Nota: Para garantizar que lleguen las entregas de suministros, asegúrese de mantener unidades en sus carreteras y especialmente en sus cruces. Unidades en las carreteras también patrullarán esas mismas carreteras para mantener seguro su sistema de suministro.

4.12. REGLAS DE INCERTIDUMBRE

El diseñador, Vic, los ama, pero algunas personas los odian porque hacen que el combate se base en una sola tirada (o solo unas cuantas tiradas) de dados. Por lo tanto, su uso o no es completamente opcional.

Siempre ha habido un factor suerte en las Campañas Decisivas, pero siempre se ha aplicado a nivel individual (10 soldados, 1 tanque, 1 arma en DC4) durante el combate. Teniendo en cuenta que hay muchos individuos en un combate típico, su efecto aleatorio fue trivial debido a que las tiradas se igualaron dada la cantidad de individuos involucrados.

Por lo tanto, se han agregado reglas de incertidumbre para proporcionar un efecto aleatorio para toda la unidad.

Simula el hecho de que algunas unidades están mejor dirigidas que otras, algunas tienen cuadros excelentes, otras tienen burócratas. Algunos pueden tener cuadros excelentes pero estar bajo un hechizo oscuro, o al revés.

ESTUDIO M5



El Stuart fue un tanque ligero estadounidense de la Segunda Guerra Mundial. Una versión mejorada entró en servicio como M5. Se suministró a las fuerzas británicas y otras fuerzas de la Commonwealth en régimen de préstamo y arrendamiento antes de la entrada de Estados Unidos en la guerra. Posteriormente se utilizó

por las fuerzas estadounidenses y aliadas hasta el final de la guerra. Desempeñó bien su papel contra la infantería enemiga, pero era un blanco fácil cuando se enfrentaba a los tanques alemanes.

El punto es que creo que debería haber factores aleatorios significativos. que no puedes predecir. Eso es lo que traen las reglas de incertidumbre.

Cada vez que inicies un juego, a cada unidad se le asignará una incertidumbre diferente d6 (dado de seis caras). Al iniciar el juego se mostrará como "?" signo de interrogación. Descubrirás su valor real sólo después de usar una unidad varias veces. Esto se debe a un ingenioso sistema que simula dados cargados. Algunas unidades tendrán dados más cargados que otras, algunas estarán cargadas para dar tiradas altas, otras estarán cargadas para dar tiradas bajas.

Pero no desesperes... en combate las reglas de incertidumbre hacen que cada unidad lance dos dados de seis caras (sólo una vez al inicio del combate y válido durante todo el combate). Un dado es un dado normal (1d6) y el otro dado es el dado cargado discutido anteriormente (1d6).

Si un individuo lucha contra otro individuo, la diferencia en las tiradas de dados de su unidad le dará al defensor un modificador de puntos de vida positivo o al atacante un modificador de valor de ataque positivo. La diferencia entre la tirada de 2d6 del atacante y la tirada de 2d6 del defensor da un modificador positivo del 10% por cada punto de diferencia. La tirada mínima es 2 y la tirada máxima es 12; por lo tanto, esto puede causar un modificador máximo de +100%.

Pero como se tiene en cuenta tanto para los puntos de vida como para los puntos de ataque, el impacto efectivo puede, en el caso más extremo, cuadruplicar el

desempeño de una tropa. Si bien es poco común, es posible que ocurran hazañas o catástrofes notables, y es por eso que jugar con reglas de incertidumbre hace que sea mucho más difícil predecir los resultados de las batallas.

4.13. VENTAJAS DE LA IA

Este capítulo se ha convertido en una adición estándar a los manuales de VR Designs. Como siempre, prefiero revelar abiertamente cualquier ventaja que obtenga la IA.

La idea inicial era que en "dificultad normal" la IA no tendría ventajas. Sin embargo, al final me vi obligado a dar algunas ventajas para asegurarme de que la IA no colapsara debido a errores de planificación a largo plazo.

La IA tiene las siguientes ventajas estándar:

¡ La IA recibe más combustible en sus fuentes de suministro que los jugadores humanos. Esto evita que la IA se equivoque por completo y se quede quieta y se convierta en un blanco fácil al mismo tiempo. Ha resultado demasiado difícil codificar adecuadamente el dilema entre desplazarse a una mejor posición o conservar combustible. Este es un compromiso de diseño obvio.

¡ Los puntos de tráfico de la IA se borran al inicio del turno en lugar de dividirse en dos. Esto hace que sea un poco más fácil para la IA recibir suministros a través de una conexión por carretera mala y sobreutilizada. esto es solo un poco

M10 WOLVERINE



El M10 Wolverine fue numéricamente el cazacarros estadounidense más importante de la Segunda Guerra Mundial. Se combinó Armadura delgada pero inclinada y un arma antitanque razonablemente

potente montada en una torreta abierta. A pesar de la introducción de modelos mejores y más potentes como sustitutos, el M10 permaneció en servicio hasta el final de la guerra.

M18 GATO INFIERNO



A diferencia de los cazacarros M10 y M36, que utilizaban el pesado chasis del M4 Sherman, el M18 Hellcat fue diseñado desde el principio para ser un cazacarros

rápido. Como resultado, era más pequeño, más ligero y significativamente más rápido, pero llevaba el mismo arma que los modelos Sherman de 76 mm.

ayuda para compensar la tendencia de la IA a tratar todos los diferentes tipos de carreteras de manera más o menos similar.

¡ Los puntos de vigor de las unidades de IA, si se recuperan, se recuperan al doble de velocidad que los jugadores humanos. Esto todavía requiere que la IA detenga y descanse sus unidades de vez en cuando, simplemente se hará más rápido que para un jugador humano. Esto compensa la tendencia de la IA a mover demasiado sus unidades.

La IA tiene las siguientes ventajas adicionales en la mayoría de los escenarios (pero se pueden desactivar en el editor):

¡ La IA tiene solo la mitad de la pérdida de preparación que sufre un humano al mover una unidad.

¡ La IA obtiene la bonificación concéntrica completa incluso si ataca con unidades de cuarteles generales mixtos.

Si quieres que la IA tenga más ventajas, para agregar más desafío a tu juego, tendrás que aumentar la "dificultad normal" en la ventana de configuración del escenario a algo más alto.

¡Prepárate para ser borrado del mapa si pones el nivel de dificultad muy alto!

También cabe señalar que la velocidad de la IA "rápida" es notablemente menos inteligente que la velocidad de la IA "normal". Mientras que la velocidad de la IA "lenta" añade menos mejora por unidad de tiempo invertida.

5. CRÉDITOS

DISEÑO DE RV

Diseño de juego

Victor Reijkersz

Diseño de escenarios

David Gambina

Música

Marco Finestra

Ilustraciones de tropas

David Bocquelet

Ilustraciones del mapa

Víctor Reijkersz, Frédéric Genot

Ilustraciones de la interfaz

Victor Reijkersz

Probadores Alpha

Klaus Weichel, Audie Radzickas Debido a

la diferencia de tiempo entre la producción manual y el lanzamiento del juego, los probadores beta se incluyen en los créditos del juego. Sin embargo, nuestro agradecimiento hacia ellos es grande.

JUEGOS DE MATRICES

CEO

John Mc Neill

director de Finanzas

JD McNeil

director de marketing

Marco A. Minoli

Director técnico

Felipe Veale

Director creativo

Richard Evans

Director ejecutivo de Matrix Games LLC

Erik Rutins

Productor sénior

David Sharrock

productores

Mark Hardisty y Neil McKenna

Gerente de proyecto

jose fan

Productores asistentes

Jenny Zsibrita, Anna Sims

Coordinador de Mercadeo

Francesca Passoni

Gerente de marca

Alberto Casulini, Roberta Migliori, Francesco Mantovani

Gerente de redes sociales

Bruno Bontempo

Relaciones con los medios

Paolo Paglianti

Diseño de producción

Adriana Bienati

Artista principal

Pat Ward

Artista

Koen Bekkema

Diseño manual

Myriam Bell

Líder de Operaciones

Mateo Ravenwood

Equipo de Operaciones

Sam O'Neill, Joseph Stephenson

Administración

decano caminante

Asistente administrativo

Richard Baker

Personal de atención al cliente

Paulo Costa, Joseph Miller

Desarrollo web

Valery Vidershpan, Andrea Nicola, Fernando Turi

