

# MANUALE DEL GIOCO

## DECISIVE CAMPAIGNS ★ **ARDENNES OFFENSIVE**





# CONTENUTI

<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>5</b>
1.1. Versione	5
1.2. Una parola da Vic	5
1.3. Parola di Davide	6
1.4. Le impostazioni	7
1.5. Un consiglio	13
1.6. Gli scenari	13
1.7. Gli editori	13
<b>2. AVVIO RAPIDO</b>	<b>14</b>
<b>3. L'INTERFACCIA</b>	<b>18</b>
3.1. Schermata del menu principale	19
3.2. Schermata di configurazione dello scenario	21
3.3. Schermata del ciclo di gioco	23
3.4. Schermata della mappa	24
3.5. Finestre popup	38
3.6. Altri elementi dell'interfaccia utente	44
<b>4. LE REGOLE</b>	<b>48</b>
4.1. Manutenzione e ripristino dell'unità	49
4.2. Movimento delle unità	56
4.3. Riconoscimento e linea di vista	65
4.4. Rete logistica	73
4.5. Microgestione delle truppe	79

4.6. Unità di trasporto 4.7.	80
Quartier generale e ufficiali	81
4.8. Combattere	83
4.9. Ponti 4.10.	107
Truppe di rimpiazzo 4.11.	108
Proprietà esadecimale e confusione 4.12.	109
Regole dell'incertezza 4.13.	110
Vantaggi dell'intelligenza artificiale	112

## **5. CREDITI**

**114**



# 1. INTRODUZIONE

## 1.1. VERSIONE

Questa versione del manuale corrisponde alla versione del gioco 0.94.

Data stampata 15 settembre 2021.

## 1.2. UNA PAROLA DI VIC

Benvenuto!

Le Ardenne sono un gioco speciale sotto molti aspetti. È un gioco operativo, come i giochi precedenti della serie Decisive Campaigns, ma in quest'ultimo capitolo la scala si è spostata così in basso che iniziamo a

avvicinarsi alle dimensioni tattiche.

A un km/esagono, quattro turni al giorno e con unità per lo più a livello di battaglione, ti sembrerà di essere lì. Nel bel mezzo di esso. La necessità di astrazione, necessaria nelle simulazioni su scala più elevata, è notevolmente diminuita. Le truppe ora sono modellate per squadra e per singolo veicolo o cannone. Sono state introdotte nuove regole come linee di vista, ingorghi, kampgruppen e livelli di altezza. L'obiettivo è che l'offensiva delle Ardenne sembri familiare e fresca allo stesso tempo.

Osservando la mappa si riesce quasi a distinguere ogni singola casa. Abbiamo fatto del nostro meglio per rendere la mappa più coinvolgente e ricca di dettagli. Ciò include sei diversi stati fondamentali, di cui 3 aggiunti esclusivamente per motivi estetici.

Per molti versi, questo quarto gioco di Decisive Campaigns è un classico gioco di guerra. La grafica della mappa, dei segnalini e delle truppe dovrebbe rafforzare ulteriormente la sensazione di giocare a un gioco classico. Nella sua essenza è solo un contro-spintore e niente di più. Ma, concentrandoci davvero sul far sì che faccia bene quello che fa, penso che abbiamo realizzato un gioco molto divertente e realistico.

Nota che io, Vic, ho collaborato con Davide Gambina per questo gioco e lui ha costruito tutti gli scenari mentre io ero

concentrandosi sul design del gioco, sugli editori, sull'intelligenza artificiale, sulle regole del gioco e sul motore di gioco.

L'interfaccia ha ricevuto un restyling e dovrebbe essere inferiore travolgente, senza sacrificare la complessità.

Anche il sistema di clic sinistro (seleziona unità) – destro (sposta all'esagono cliccato) di Shadow Empire è stato inserito in questo gioco. Ciò consente svolte molto più rapide rispetto ai titoli precedenti di questa serie.

È stato dotato di nuovi editor, inizialmente sviluppati per il progetto DC:Community e testati per diversi anni, ma migliorati ed estesi per questa versione. Consentono il modding su due livelli: Semplice e Intermedio.

Utilizzando il semplice editor un giocatore può importare mappe e librerie e costruire rapidamente uno scenario giocabile.

Utilizzando gli editor intermedi i giocatori possono creare nuovi contenuti sotto forma di nuove librerie di tipi di truppe, nuove mappe, nuove librerie di modelli (TOE) e nuove librerie di ufficiali per andare oltre l'ambito dell'offensiva delle Ardenne.

Le librerie consentono inoltre ai progettisti di scenari di riutilizzare parzialmente il lavoro di altri progettisti e a me di implementare facilmente funzionalità nuove (o aggiornate) con patch e aggiornamenti di gioco.

Spero che apprezzerai il tuo acquisto. E i miei sinceri ringraziamenti per il tuo supportami e mantienimi nel business della creazione di wargames!

Auguri,  
Vic

### 1.3. UNA PAROLA DI DAVIDE

Sono passati più di due anni da quando Vic mi ha chiesto di diventare il progettista dello scenario per il suo prossimo gioco Decisive Campaigns. E devo dire che sono molto orgoglioso di aver contribuito alla nascita di questo quarto capitolo della serie.

Il mio ruolo era piuttosto ampio e mentre Vic si concentrava sul motore, sull'intelligenza artificiale e sulle regole, io mi concentravo principalmente sulla progettazione dello scenario, sulle mappe e sugli ordini di battaglia.

L'offensiva delle Ardenne è una delle battaglie più conosciute della seconda guerra mondiale. Durante la mia lunga vita da wargamer, sono nato nel 1961, ho giocato e testato innumerevoli giochi per PC Ardenne Offensive. Ho cercato di mescolare tutte le esperienze positive di quel passato nello sviluppo degli scenari sfruttando le ampie possibilità offerte dalla nuova intelligenza artificiale, grafica ed editor.

L'offensiva delle Ardenne è un gioco estremamente ricco di funzionalità, soprattutto nella grande campagna. Il senso di libertà e controllo per il giocatore umano è assoluto!

Puoi davvero sentire la responsabilità che ogni decisione ha su di te uomini sul campo di battaglia.

Questo è un Wargame realizzato da wargamers per wargamers!

Spero che il nostro lavoro vi piaccia e vi piaccia,  
Davide

## 1.4. LE IMPOSTAZIONI

Le giornate si accorciano... Le temperature si avvicinano allo zero... La neve inizia a cadere...

L'anno 1944 è quasi finito... Così come il Reich...

La situazione strategica per le forze tedesche alla fine del 1944 è cupa e con poche speranze.

L'avanzata alleata sembra essere stata temporaneamente fermata, ma i sovietici sembrano inarrestabili e pronti a lanciare il loro assalto finale verso Berlino.

Le forze armate tedesche sono esauste e prive di personale e attrezzature. Città un tempo orgogliose e centri industriali, come la Ruhr, ora sono per lo più rovine fumanti dopo aver subito anni di bombardamenti aerei.

La Germania è allo stremo. Tuttavia la propaganda, la negazione collettiva e l'attenzione al quadro tattico invece che a quello strategico fanno credere a molti che un "endsieg" possa ancora essere strappato dalle fauci



della sconfitta; Questa speranza nutriva soprattutto la base dell'Occidente, che aveva appena fermato l'avanzata alleata ai confini del Reich e poi aveva sconfitto le truppe aviotrasportate alleate ad Arnhem.

Ma se si guarda obiettivamente alla mappa della situazione strategica e si tiene conto dell'enorme produzione alleata, della manodopera, delle attrezzature e dell'aria



Autunno 1944, semicingolati e Sherman americani si stanno facendo strada in un altro villaggio controllato dai tedeschi in Belgio. Le truppe della Wehrmacht nella foto qui sono prive di armature e cannoni AT e devono accontentarsi solo di mitragliatrici, alcuni Panzerfaust e un Panzerschreck. Stanno ritardando l'avanzata americana, ma inevitabilmente dovranno ritirarsi.

vantaggi di potenza c'era una sola conclusione possibile: la Germania aveva perso la guerra.

"O no?" così devono essersi chiesti Hitler e l'alto comando tedesco. La speranza è eterna, giusto? Scommettere tutto su un singolo lancio di dadi potrebbe comunque fornire alla Germania una piccola ma reale possibilità di invertire la tendenza.

Una strategia di ottimizzazione delle operazioni difensive farebbe guadagnare tempo, ma alla fine porterebbe a una sconfitta certa. Quindi la leadership tedesca preferiva una probabilità del 5% di successo (e una probabilità del 95% di una rapida sconfitta) rispetto a una probabilità del 100% di un fallimento lento ma sicuro.

I tedeschi radunarono e racimolarono tutte le loro ultime risorse e le collocarono dentro e dietro le Ardenne. Concentrarli lì avrebbe impedito loro di essere mandati verso est, dove avrebbero potuto tentare di impedire ai sovietici di prendere Königsberg, Varsavia e Budapest.

La ragione principale per concentrarsi sul fronte occidentale era che il fronte orientale non offriva l'opportunità di catturare obiettivi strategici. Lo ha fatto il fronte occidentale. In teoria, un movimento a tenaglia dalle Ardenne fino ad Anversa taglierebbe fuori gran parte delle forze alleate in Belgio e nei Paesi Bassi e contemporaneamente occuperebbe il principale porto di rifornimento. Un colpo così devastante costringerebbe gli Alleati ad accettare una tregua che consentisse il trasferimento delle forze verso est per sconfiggere i russi in una battaglia finale davanti alle porte del Reich.

Sogni deliranti? Forse sì forse no. I tedeschi, però, non ebbero mai la possibilità di mettere alla prova la loro ipotesi strategica perché dopo qualche limitato successo iniziale le loro forze non riuscirono a tenere il passo e non riuscirono ad attraversare il fiume Mosa.

L'ottimismo operativo tedesco (o la disperazione?) era stato troppo grande.

Ma hanno mancato un lancio di dadi? Oppure era una missione impossibile fin dall'inizio?

In Decisive Campaigns: The Ardennes Offensive, daremo uno sguardo più da vicino alle sfide operative dei combattimenti ed esploreremo diverse varianti ipotetiche.

I tedeschi erano riusciti a schierare un ordine di battaglia impressionante e per lo più all'altezza, su un fronte relativamente stretto nelle Ardenne.

Due eserciti di panzer si erano riuniti per sfondare le linee alleate tra Monschau ed Echternach e poi correre verso la Mosa: i

6a Armata Panzer delle SS a nord e 5a Armata Panzer a sud.

Sette divisioni corazzate equipaggiate con i carri armati più moderni, compreso il gigantesco Tiger II, erano pronte. La 7a Armata fu aggiunta per formare uno schermo per proteggere il fianco meridionale dell'avanzata dal contrattacco.

Le misure tedesche per nascondere le concentrazioni di truppe ebbero successo e al lancio dell'offensiva delle Ardenne, il 16 dicembre, le forze americane furono colte di sorpresa.

Tuttavia, sorpreso o no, non era il 1939 e la maggior parte delle forze nemiche si mobilitarono rapidamente e combatterono una dura battaglia. Solo al centro del fronte, dove gli americani erano abbastanza deboli da essere completamente spazzati via, la difesa fallì rapidamente.

Le inadeguate reti stradali misero a dura prova la 6a Armata Panzer delle SS, che rimase in gran parte impantanata su strade di campagna fangose e resistette davanti a villaggi e posizioni ben difesi. Una combinazione di leadership non ottimale e poco ispirata, nemico stretto

## TIGRE II



Il Tiger II era l'evoluzione migliore

armatura e una pistola più lunga. Combinava lo spessore dell'armatura della Tigre con la

corazza inclinata del carro medio Panther. Il carro armato pesava quasi 70 tonnellate ed era protetto da una corazzatura fino a 185 mm. Era armato con il cannone anticarro da 8,8 cm KwK 43 L/71 a canna lunga. Era un altro carro armato mostruoso della seconda guerra mondiale, in grado di distruggere qualsiasi cosa gli alleati potessero lanciargli contro. Quasi tutti questi carri armati nelle Ardenne furono distrutti dall'aria o abbandonati per mancanza di carburante o problemi meccanici.

e il micidiale supporto dell'artiglieria americana fecero fallire quasi completamente la spinta dell'esercito Panzer più settentrionale. Il successo iniziale del Kampfgruppe Peiper è la notevole eccezione. Ma le eccezioni non fanno la regola.

Fu solo la 5a Armata Panzer a sfondare, ma questo successo era lungi dall'essere completo poiché la 101a Divisione aviotrasportata americana riuscì a raggiungere Bastogne prima dei tedeschi. Ciò ha portato a un grave incubo logistico per i tedeschi. I tedeschi non riuscirono mai a scacciare gli americani da Bastogne. La mancata cattura di questo importante crocevia rallentò fatalmente l'avanzata dei panzer verso la Mosa oltre a paralizzare il sistema di rifornimento tedesco.

Entro il 23 dicembre, le punte di lancia della 5a Armata Panzer si avvicinarono alla Mosa vicino a Dinant, ma erano troppo estese e mancavano la protezione della 6a Armata Panzer delle SS per il loro fianco settentrionale. Inoltre li aspettavano nuove truppe britanniche. Per suggellare ulteriormente il destino dell'offensiva, il tempo improvvisamente si schiarì, scatenando tutta la forza della superiorità aerea alleata. Le strade forestali furono presto disseminate di veicoli e carri armati tedeschi in fiamme.

La 7a Armata avrebbe dovuto proteggere la 5a Armata Panzer (che avanzava sulla Mosa) dall'essere tagliata fuori dall'armatura di Patton che attaccava da sud. Riuscì a rallentare gli americani, ma non poté impedire la revoca dell'assedio di Bastogne.

I tedeschi non si arresero subito e continuarono a cercare di trovare un vantaggio per diverse settimane.

Il 12 gennaio 1945, i sovietici scatenarono la loro mostruosa offensiva a lungo attesa, e l'alto comando tedesco iniziò rapidamente a ritirare le divisioni dalla linea nelle Ardenne per portarle d'urgenza verso est. Troppo poco e troppo tardi.... Ma questa è un'altra storia.

Storicamente l'offensiva delle Ardenne si è conclusa con un fallimento. Ma forse puoi fare di meglio? Se solo potessi muoverti più velocemente attraverso quell'orribile rete stradale... Se solo potessi catturare Bastogne prima dell'arrivo della 101<sup>a</sup> Divisione aviotrasportata... Se solo il tempo non migliorasse...



Oppure se, giocando nei panni degli americani, potessi provare a impedire innanzitutto ai panzer di accerchiare Bastogne... tenendo St.Vith contro ogni previsione... o magari lanciando un enorme contrattacco a tenaglia che, contrariamente alla storia, riuscirebbe effettivamente a tagliare la punta di il rigonfiamento tedesco.

Il paesaggio aspro offre molte opportunità difensive, ma è una spada che taglia in entrambe le direzioni, come scoprirai sicuramente quando proverai a strappare l'iniziativa ai tedeschi.

## 1.5. UN CONSIGLIO

Ti consigliamo di iniziare a giocare su alcuni degli scenari più piccoli per familiarizzare con il gioco e le sue regole, per poi passare progressivamente agli scenari di medie dimensioni e, solo allora, affrontare uno degli scenari di campagna più grandi.

Naturalmente sei libero di ignorare questo consiglio.

## 1.6. GLI SCENARI

Gli scenari includono i propri testi descrittivi e la relativa documentazione regole specifiche. In questo modo i contenuti successivi, le modifiche e gli scenari creati dai giocatori non renderanno il manuale incompleto. Tuttavia, nel gioco è stata inclusa una panoramica dello scenario in PDF (al momento del lancio del gioco).

## 1.7. I REDATTORI

Le regole di questo gioco sono adatte praticamente a tutte le battaglie teatrali europee della stessa scala degli scenari delle Ardenne.

È più semplice creare scenari che si svolgono nelle Ardenne nello stesso periodo, con le stesse unità, poiché i loro dati e grafici sono già stati creati e sono disponibili come biblioteche di truppe, modelli e ufficiali. Dovrai solo utilizzare il semplice editor per importare mappe e librerie per impostare le cose.

Tuttavia, se sei disposto a utilizzare più editor intermedi, puoi creare le tue librerie e mappe per creare qualcosa di completamente diverso dagli scenari dell'offensiva delle Ardenne.

La documentazione per l'editor non è inclusa in questo manuale. Questo è stato in parte fatto per mantenere la dimensione manuale in un formato pratico. L'aiuto per la progettazione dello scenario sarà quindi fornito online su [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net).

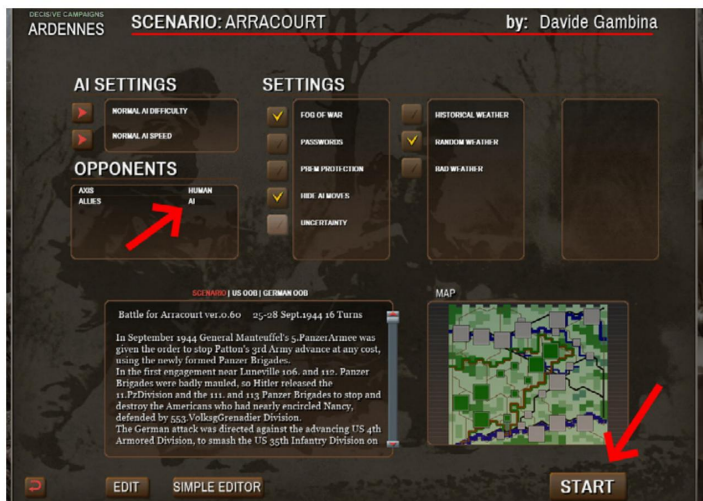
## 2. AVVIO RAPIDO

Per darti un'idea di come giocare, ti spiegheremo brevemente come iniziare una nuova partita, muovere le tue unità e passare al turno successivo.

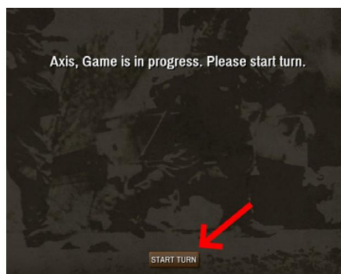
Dopo aver avviato il gioco ti ritroverai nella schermata del menu principale. Fare clic sul pulsante dello scenario "Arracourt". È uno scenario piccolo e un'eccellente introduzione al gioco.



Questo ti porterà alla schermata di configurazione dello scenario. Qui dovrai impostare gli Alleati nella sezione "avversari" su AI e l'Asse su



umano. Ovviamente interpreterai il lato “umano”. Puoi passare dall'intelligenza artificiale all'essere umano facendo clic sulla riga in questione.



Al termine, fai clic sul grande pulsante di avvio.

Avrai visto del testo

lampeggiante sullo schermo, indicando un numero di eventi di elaborazione e fasi non riproducibili in esecuzione. Alla fine ti verrà chiesto di iniziare il tuo turno, cosa che puoi fare facendo clic sull'unico

pulsante sullo schermo (o premendo la barra spaziatrice).

Riceverai una serie di messaggi su cui potrai fare clic rapidamente poiché puoi sempre rileggerli in seguito nella scheda REPS.

Dopo aver cliccato su tutti i messaggi di inizio turno ti ritroverai nella schermata della mappa. Ora... per spostare un'unità devi prima aver selezionato un'unità. Puoi farlo facendo clic con il tasto sinistro del mouse sull'unità sul



carta geografica. E poi dovrai fare clic sulla scheda della modalità ordine "SPOSTA". (o vice versa)



In questa modalità di ordine "MUOVI" (tasto di scelta rapida M) verranno evidenziati gli esagoni in cui può spostarsi l'unità attualmente selezionata. Se passi il mouse sopra di essi vedrai apparire una freccia di movimento. Fare clic con il tasto destro sull'esagono di destinazione per spostare l'unità. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su qualsiasi altra unità per selezionare invece quell'altra unità.




---

Ricorda: quando sei in "modalità di spostamento": a sinistra

fare clic per selezionare un'unità, fare clic con il pulsante destro

del mouse sull'esagono bersaglio dell'unità selezionata per spostare/  
attaccare con l'unità selezionata.

---

Oltre a spostare le tue unità, puoi anche attaccare le unità nemiche.

Questo è indicato con un mirino rosso

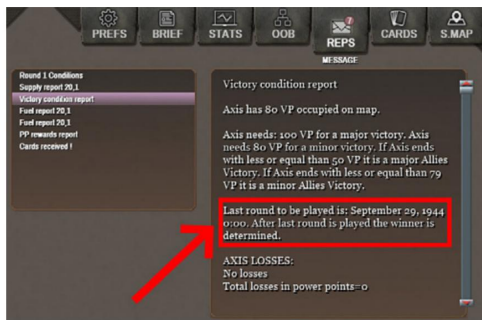
bersaglio (per l'artiglieria) o una freccia di attacco rossa (per l'attacco normale) sopra l'unità nemica. Proprio come se dovessi muoverti, puoi fare clic con il tasto destro su questa unità nemica. Questo non avvierà immediatamente l'attacco ma ti porterà al popup di configurazione dell'attacco.



Nel popup di configurazione dell'attacco, avrai un'anteprima delle probabilità. Puoi quindi premere il pulsante Annulla o uno dei pulsanti di attacco. Dopo aver fatto clic sul pulsante di attacco, il combattimento verrà avviato e risolto.



Quando hai fatto tutto le tue mosse e i tuoi attacchi, fai clic sul pulsante di fine turno. Il tuo avversario si muoverà quindi. Dopo il tuo avversario ha finito il suo mossa entrerà nel tuo prossimo turno.



I tuoi turni lo faranno continua finché non hai giocato il tuo ultimo turno. Controllo l'ultimo turno di lo scenario nel Scheda REPS, nel rapporto sulle condizioni di vittoria. Il

turno successivo al tuo ultimo turno verrà determinato il vincitore dello scenario e il tuo gioco sarà considerato finito.

### 3. L'INTERFACCIA

Questa parte del manuale ti aiuterà a capire cosa vedi nelle schermate, finestre e schede più importanti del gioco.

### 3.1. SCHERMATA DEL MENU PRINCIPALE

Subito dopo la sequenza introduttiva vedrai il menu principale.



Per iniziare una partita puoi caricare immediatamente uno scenario (come "St. Vith" ad esempio) cliccando sul relativo pulsante. È anche possibile caricare qualsiasi scenario utilizzando il pulsante "Carica scenario".

Per una descrizione di tutti gli scenari forniti con il gioco, consulta il PDF separato con gli elenchi degli scenari.

#### Carica scenario

Fare clic qui per caricare qualsiasi scenario da qualsiasi directory.

#### Carica partita salvata

Clicca qui per caricare una partita in corso o una partita PBEM inviati da un avversario.

#### Importa zip

I progettisti degli scenari potrebbero distribuire il proprio lavoro sotto forma di file .dczip. Questo pulsante ti consente di decomprimere e installare i loro contenuti nella directory del gioco.

#### Crediti

Dai un'occhiata alle persone che hanno contribuito a rendere questo gioco quello che è oggi.

### **Banca degli scenari**

Un collegamento al sito Web VR Designs che contiene anche una banca di scenari.  
Questo dovrebbe essere un buon posto in cui caricare qualsiasi lavoro di progettazione dello scenario.

### **Preferenze audio**

Una mini finestra delle preferenze che ti consente solo di regolare il volume del suono e della musica. Per ulteriori preferenze e opzioni dovrai avviare un gioco vero e proprio e andare alla scheda PREFERENZE nella schermata della mappa.

### **Esentato**

Chiude l'applicazione del gioco e torna al desktop.

### **Editore semplice**

L'editor più semplice. Per usarlo è necessario importare le librerie dei tipi di truppa, dei modelli e degli ufficiali, nonché un file della mappa. L'aiuto per la progettazione dello scenario e la documentazione che spiega gli editor sono forniti separatamente dal manuale del gioco. Andare su [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net) per trovare questa documentazione.

### **Editor del tipo di truppa**

Un editor intermedio che ti consente di creare librerie di tipi di truppe.  
L'aiuto per la progettazione dello scenario e la documentazione che spiega gli editor sono forniti separatamente dal manuale del gioco. Per favore vai su [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net) per trovare questa documentazione.

### **Redattore dell'unità storica**

Un editor intermedio che ti consente di creare librerie di modelli.  
L'aiuto per la progettazione dello scenario e la documentazione che spiega gli editor sono forniti separatamente dal manuale del gioco. Per favore vai su [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net) per trovare questa documentazione.

### **Redattore ufficiale**

Un editor intermedio che ti consente di creare librerie ufficiali.  
L'aiuto per la progettazione dello scenario e la documentazione che spiega gli editor sono forniti separatamente dal manuale del gioco. Per favore vai su [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net) per trovare questa documentazione.



## Editore di mappe

Un editor intermedio che ti consente di creare le tue mappe.

L'aiuto per la progettazione dello scenario e la documentazione che spiega gli editor sono forniti separatamente dal manuale del gioco. Per favore vai su [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net) per trovare questa documentazione.

### 3.1.1. QUAL È LA MIA VERSIONE DEL GIOCO?

Per identificare la versione del gioco che hai installato, guarda nell'angolo in basso a sinistra del menu principale. Annotare la versione del gioco e la versione dello scenario è importante quando si segnalano eventuali problemi tecnici o bug allo sviluppatore sui forum Matrix.

### 3.2. SCHERMATA DI IMPOSTAZIONE DELLO SCENARIO

Dopo aver caricato uno scenario ti verrà presentata questa schermata. Qui è possibile configurare lo scenario ed avviarlo premendo il pulsante "start".



### 3.2.1. IMPOSTAZIONI AI

Qui puoi configurare il tuo avversario AI. È possibile impostare la "difficoltà" e la "velocità". Difficoltà più elevate garantiscono all'IA maggiori bonus di combattimento e mobilità, mentre più lenta imposti la velocità per l'IA, più tempo impiegherà per riflettere sulle sue mosse.

### 3.2.2. IMPOSTAZIONI

Qui è possibile impostare alcune impostazioni generali, nonché alcune impostazioni specifiche dello scenario (come il meteo).

#### **Nebbia di guerra**

Abilita per un'esperienza realistica. Se disabilitato, significa che puoi vedere tutte le unità nemiche, anche senza alcuna linea di vista. Tuttavia, quando disabilitato, i calcoli del combattimento effettivo continueranno a essere basati sui punti di ricognizione effettivi. (Quindi, anche se i giocatori vedono tutto, ciò non significa che i tuoi soldati vedono tutto.)

#### **Le password**

Abilita questa opzione solo se stai giocando contro un altro giocatore umano e non vuoi che il tuo avversario possa accedere al tuo turno.

#### **Protezione del PBEM**

PBEM sta per play-by-e-mail. Abilita questa opzione solo se stai giocando contro un altro giocatore umano e sei molto competitivo. Avere questa opzione abilitata significa che l'avversario verrà avvisato se ricarichi lo stesso gioco.

#### **Nascondi le mosse dell'IA**

Per avere un tempo di svolta leggermente più rapido durante i turni dell'IA, puoi abilitare la possibilità di nascondere le mosse dell'IA.

#### **Incertezza**

Una nuova fantastica funzionalità che aggiunge più incertezza e casualità al combattimento e alla qualità delle unità.

### 3.2.3. ALTRO

Ci sono anche alcuni altri elementi in questa schermata.

#### Un Avversari

Puoi alternare ciascun lato su umano o AI. Assicurati che sia selezionato almeno un giocatore umano.

#### B Descrizione dello scenario

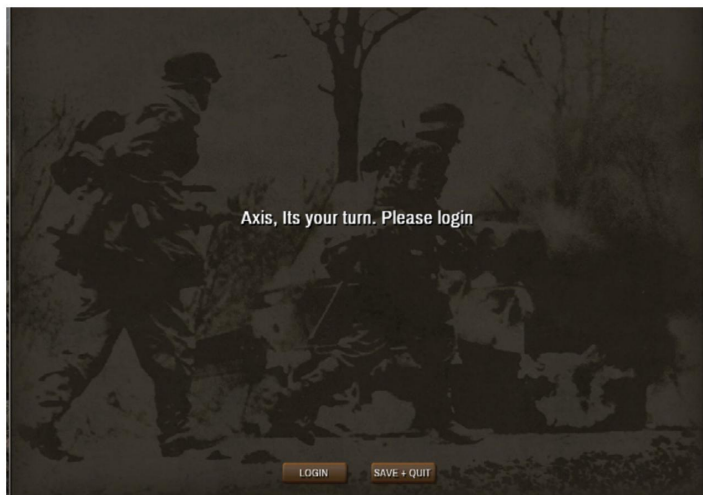
Puoi leggere le regole e le varianti specifiche dello scenario in quest'area di testo. Tieni presente che le piccole intestazioni sopra l'area di testo sono schede su cui puoi fare clic per visualizzare diverse pagine di testo.

### 3.3. SCHERMATA DEL LOOP DI GIOCO

Una volta avviato un gioco, andrai alla schermata "game loop".

Verrai inviato qui anche dopo aver terminato un turno.

Una volta che tutti i calcoli sono stati fatti prima del prossimo giocatore umano a turno ti sarà consentito effettuare il login.



## Login

Se stai giocando contro l'IA, fai clic qui per accedere. Se stai giocando a PBEM con le password abilitate, il gioco ti chiederà di fornire/inserire la tua password. Assicurati di ricordare la password inserita poiché non è possibile recuperarla se la perdi.

## Salva+Esci

Se stai giocando a un gioco PBEM, verrà visualizzata anche questa opzione. Invece di accedere al turno del tuo avversario, a questo punto salverai la partita e invierai via email il file di salvataggio al tuo avversario.

### 3.3.1. MESSAGGI

Dopo aver effettuato l'accesso, la schermata del loop di gioco ti mostrerà i messaggi più importanti per il tuo turno attuale.

Basta premere un tasto qualsiasi per fare clic su di essi.

### 3.4. SCHERMATA DELLA MAPPA

Questa è la schermata più importante del gioco. Trascorrerai molto tempo qui.



Le aree principali della schermata della mappa sono le seguenti:

**A Schede di selezione della schermata**

Qui puoi passare dalla “schermata della mappa” alla “schermata della cronologia”.

**B Schede a discesa**

Qui puoi accedere a una serie di schede a discesa.

Qui puoi anche fare clic sul pulsante “Fine turno” nell'angolo in alto a destra dello schermo.

**C Schede della modalità ordine**

Qui puoi modificare la modalità di ordine che stai attualmente utilizzando. Qui puoi anche abilitare la minimappa e le informazioni sugli stack delle unità sul lato sinistro dello schermo.

**D Barre laterali di destra**

Qui puoi modificare le informazioni visualizzate sul lato destro dello schermo.

**E Finestra inferiore**

Qui puoi vedere le statistiche principali dell'unità selezionata.

**F Esagoni e pedine**

Qui puoi vedere la mappa reale. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su un'unità o su un esagono per selezionarlo e fai clic con il pulsante destro del mouse sull'esagono bersaglio per spostare lì l'unità selezionata.

### 3.4.1. SCHEDE A DISCESA

Qui sono disponibili le seguenti schede:

**Preferenze**

Questa scheda a discesa consente di ottimizzare un gran numero di impostazioni di visualizzazione e le impostazioni del volume.

**Breve**

In questa scheda a discesa puoi rileggere il briefing sullo scenario.

## **Statistiche**

Tutti i tipi di statistiche possono essere controllati in questa scheda a discesa.

## **Ordine di battaglia (OOB)**

In questa scheda a discesa puoi controllare l'intero ordine di battaglia in una visualizzazione gerarchica comprimibile.

## **Rapporti**

In questa scheda a discesa puoi esaminare alcuni rapporti dettagliati (e rivedere nuovamente i messaggi visualizzati nella schermata del loop di gioco) su argomenti come le condizioni di vittoria e i rapporti sulle truppe sostitutive.

## **Carte**

In questa scheda a discesa controlli o giochi le carte azione che hai a disposizione.

## **Mappa strategica**

Questa scheda a discesa offre una panoramica delle città importanti e dell'intera mappa.

### **3.4.2. SCHEDE DELLA MODALITÀ ORDINE**

Qui sono disponibili le seguenti schede:

#### **Mostrato/nascosto**

Facendo clic su questa scheda la finestra inferiore verrà nascosta (permettendo di vedere una parte maggiore della mappa) o verrà mostrata di nuovo.

#### **Stack e minimappa**

Fai clic su questa scheda per nascondere o mostrare la pila di unità e la finestra della minimappa sul lato sinistro dello schermo.

#### **Modalità ordine di spostamento**

Fare clic su questa scheda per accedere alla modalità ordine di spostamento. Quando sei in modalità ordine di movimento

fai clic con il pulsante sinistro del mouse su un'unità per selezionarla, fai clic con il pulsante destro del mouse su un esagono nel raggio d'azione per spostarti lì o per iniziare il combattimento.

#### **Modalità ordine di spostamento del gruppo**

Uguale all'ordine di movimento, tranne per il fatto che tutte le unità nell'esagono proveranno a muoversi simultaneamente.

#### **Modalità di fornitura**

Fare clic su questa scheda per accedere alla modalità di visualizzazione della fornitura. Questa modalità ti consente di vedere quanto sono lontane le tue unità dalle fonti di rifornimento e dai depositi. In questa modalità, fare clic con il tasto sinistro del mouse su un esagono per vedere il percorso di rifornimento dall'origine selezionata (caselle di elenco nella finestra in basso).

#### **Modalità Ispezione**

Una modalità che ti consente di fare clic sulle unità e ti impedisce di spostarle inavvertitamente. Nella modalità di ispezione, nulla può accadere per caso.

### **3.4.3. SCHEDE DEL PANNELLO LATERALE DESTRO**

Le seguenti schede possono mostrare o nascondere le informazioni sul lato destro dello schermo. Fai di nuovo clic sulla scheda selezionata per mostrare solo la mappa nella parte destra dello schermo.

#### **Esadecimale**

Fare clic su questa scheda per visualizzare i dettagli sull'esagono selezionato. Include informazioni sul tipo di paesaggio, sulla storia dei combattimenti e sulle fonti/discarica di rifornimento.

#### **Unità**

Fare clic su questa scheda per visualizzare i dettagli sull'unità selezionata. Include informazioni sui suoi punti di trasporto e peso, sugli ordini permanenti e sulle truppe di rimpiazzo statistiche.

#### **Ufficiale**

Clicca su questa scheda per vedere i dettagli sul comandante del quartier generale selezionato (o sul quartier generale dell'unità selezionata). Questa scheda ti consente anche di giocare le carte ufficiali.

### 3.4.4. FINESTRA INFERIORE

La finestra in basso fornisce le statistiche principali dell'unità selezionata.



Le aree chiave di questa finestra sono:

#### A Il contatore delle unità

Qui puoi sempre vedere la versione grande del contatore delle unità selezionate.

Sotto di esso puoi anche visualizzare le informazioni sul tuo attuale stato di ricognizione per quell'unità.

#### B Modalità di movimento e tipo di movimento

Qui puoi vedere l'icona del tipo di movimento che utilizzerà l'unità. Lo sfondo è • nero per l'unità in modalità di movimento di combattimento o 0 bianco per l'unità in modalità di movimento di marcia. Fare clic su di esso per attivare/disattivare la modalità di movimento.

#### C Modalità incendio di intercettazione





Qui puoi modificare l'ordine permanente per l'intercettazione del fuoco.

	<b>Trigger felice</b> Non importa la possibilità di colpire, l'unità aprirà il fuoco.
	<b>Regolare</b> L'unità aprirà il fuoco se ha una ragionevole possibilità (33% o più) di colpire il nemico.
	<b>Conservatore</b> L'unità aprirà il fuoco solo se ha buone probabilità (66% o più) di colpire il nemico.
	<b>Mai</b> L'unità non aprirà mai il fuoco quando il nemico si muove. Questa è una buona modalità se non vuoi rivelare la tua presenza o vuoi risparmiare munizioni.








## D Modalità di ritiro

Qui puoi modificare l'ordine permanente per la modalità di ritiro.

	<b>Lotta fino all'ultimo uomo</b> L'unità non tenterà mai di ritirarsi per preservarsi. Si ritirerà solo se va nel panico.
	<b>Testardo</b> L'unità tenterà di ritirarsi solo dopo che il 75% delle sue truppe sarà stato cacciato dal campo di battaglia o ucciso.
	<b>Regolare</b> L'unità tenterà di ritirarsi solo dopo che il 50% delle sue truppe sarà stato cacciato dal campo di battaglia o ucciso.
	<b>Flessibile</b> L'unità tenterà di ritirarsi solo dopo che il 25% delle sue truppe sarà stato cacciato dal campo di battaglia o ucciso.

## Statistiche dell'Unità

Qui puoi controllare le statistiche principali dell'unità selezionata.

	<b>Punti d'azione</b> I punti azione (AP) sono necessari per spostare le tue unità.
	<b>Potenza del quartier generale</b> La percentuale di potenza del quartier generale conferisce all'unità un bonus durante il combattimento. Il potere del HQ è del 100% se il HQ è entro 5 esagoni dall'unità, 75% se entro 10 esagoni, 50% se entro 15 esagoni, 25% se entro 20 esagoni e 0% se più lontano.
	<b>Consumo dell'offerta</b> La percentuale di consumo di fornitura mostra se l'unità ha consumato il consumo di fornitura necessario. 100% significa che va tutto bene. Al di sotto del 100% indica che c'è un'immediata mancanza di rifornimenti e ciò causerà gravi penalità al combattimento e perdita di prontezza.
	<b>Modificatore offensivo per scorte scarse</b> Se con l'unità sono presenti abbastanza rifornimenti e scorte di carburante, questo mostrerà "OK", il che significa che non ci saranno penalità nel combattimento offensivo. Se le scorte e/o il carburante stanno per esaurirsi, qui verrà mostrata una percentuale di penalità al combattimento.
	<b>Modificatore difensivo per scorte scarse</b> Se con l'unità sono presenti abbastanza rifornimenti e scorte di carburante, questo mostrerà "OK", il che significa che non ci saranno penalità nel combattimento difensivo. Se le scorte e/o il carburante stanno per esaurirsi, qui verrà mostrata una percentuale di penalità al combattimento.

	<p><b>Integrità</b></p> <p>L'integrità dell'unità è la percentuale di truppe prescritta nel suo TOE (tabella dei organizzazione e attrezzature) ancora presenti. Se cade bruscamente, l'unità potrebbe rompersi se in preda al panico. (I gruppi tattici si rompono sempre in caso di panico.) Passa il mouse sopra per vedere cosa % delle perdite che l'unità può subire prima che possa rompersi. Se qui viene mostrato 'BG' significa che l'unità è un gruppo tattico/kampfgruppe e quindi non ha integrità.</p>
	<p><b>Vigore</b></p> <p>Il vigore dell'unità determina il numero massimo di prontezza per questa unità. Questa disponibilità massima è mostrata qui. Passa il mouse sopra per vedere i punti di vigore grezzi.</p>
	<p><b>Prontezza</b></p> <p>La prontezza diminuisce con il movimento e il combattimento. È un importante modificatore in combattimento e influenza anche il numero di punti azione disponibili.</p>
	<p><b>Esperienza</b></p> <p>L'esperienza è un grande modificatore in combattimento. Valori di esperienza bassi sono espressi con stelle di bronzo, valori medi con stelle d'argento e valori alti con stelle d'oro.</p>
	<p><b>Morale</b></p> <p>Il morale aiuta l'unità a continuare a combattere mentre le perdite aumentano. Il morale basso farà correre il rischio che l'unità vada nel panico quando subisce perdite.</p>
	<p><b>Trinceramento</b></p> <p>Il trinceramento è un grande modificatore nel combattimento difensivo.</p>
	<p><b>Punti dell'ingegnere</b></p> <p>I punti Ingegnere possono essere utilizzati per far saltare in aria o riparare i ponti.</p>
	<p><b>Regole dell'incertezza</b></p> <p>Quando si utilizzano le regole dell'incertezza viene mostrato questo dado. Il numero sul dado è la nostra stima di uno (quello caricato) dei due dadi che l'unità lancerà durante il combattimento. UN "?" il punto interrogativo significa che non ne abbiamo ancora idea. Passa il mouse sopra il simbolo del dado per vedere i numeri dettagliati sul motivo per cui mostriamo un determinato numero.</p>

## Truppe

Qui puoi vedere le informazioni sulle truppe presenti nell'unità.

Il tipo di persone (Wehrmacht, Luftwaffe, SS) e il tipo e la quantità delle truppe. Per ottenere maggiori informazioni è necessario fare clic sulla sua illustrazione per aprire la finestra popup del tipo di truppa.

## G Modalità unità/divisa

Qui puoi alternare la visualizzazione delle truppe in modalità unità o divisa. Se ci sono più tipi di truppe di quelli che possono essere visualizzati nella finestra in basso, alcuni di essi verranno uniti (ad esempio 100

ingegneri e 100 volksgrenadier verrebbero mostrati come 200 fanti). Se stai utilizzando la modalità divisa non ci sarà mai alcuna fusione e, se necessario, appariranno invece i pulsanti di scorrimento.

### 3.4.5. BARRA LATERALE ESAGONALE DESTRA



Questa finestra mostra informazioni dettagliate su esadecimale selezionato.

Le aree chiave in questa finestra sono

#### A Le informazioni esadecimali principali

Qui puoi vedere l'immagine e il nome del tipo di paesaggio dell'esagono. Passa il mouse sopra per informazioni dettagliate sui modificatori forniti da questo tipo di paesaggio. Se nell'esagono sono presenti punti vittoria, vengono visualizzati accanto all'icona della bandiera.

#### B Ordini che prendono di mira l'esagono selezionato

Nel pannello laterale dell'unità puoi trovare gli ordini per le singole unità, qui puoi trovare gli ordini che hanno come bersaglio un esagono.



attacco

Questo ordine aprirà la finestra popup di preparazione al combattimento con l'esagono attualmente selezionato come bersaglio per un attacco terrestre. Una volta in quella finestra popup potrai selezionare le unità che parteciperanno al combattimento.



Attacco a distanza

Questo ordine aprirà la finestra popup di preparazione al combattimento con l'esagono attualmente selezionato come bersaglio per un attacco di artiglieria. Una volta in quella finestra popup potrai selezionare le unità che parteciperanno al combattimento.

Tieni presente che puoi prendere di mira qualsiasi presunto esagono nemico, anche se tu non hai abbastanza ricognizione per vedere eventuali unità nemiche.

#### Statistiche esadecimali

Qui puoi controllare le statistiche più importanti dell'esagono selezionato.

##### ricognizione

Mostra i punti di ricognizione effettivi. Passa il mouse su questa statistica per visualizzare informazioni più dettagliate.

##### Nascondere

Mostra i punti nascosti forniti dal tipo di paesaggio dell'esagono.

La ricognizione effettiva deve essere di almeno 20 punti per individuare un'unità con 0 punti nascosti. Tuttavia, se l'esagono in cui si trova l'unità ha un numero di nascondiglio positivo, avrai bisogno di punti di ricognizione più efficaci per individuare l'unità. Ad esempio, se i punti nascosti sono 20, avrai bisogno di 40 punti di ricognizione effettivi per individuare l'unità.

##### Ostacolare

Mostra la percentuale di punti di ricognizione che verranno persi in questo esagono quando una linea di vista (LOS) attraversa questo tipo di paesaggio.

##### Altezza

Mostra il livello di altezza dell'esagono. Ricorda che muoversi in salita è solitamente più lento e combattere in salita è solitamente costoso.

##### Miglior LOS

Mostra la percentuale di punti di ricognizione che verranno applicati dall'unità con la migliore linea di vista nell'esagono.

##### Sanzioni Zoc

Mostra i punti azione extra (AP) che dovrai pagare per muoverti in questo esagono. Passa il mouse su questa statistica per vedere i dettagli sull'origine delle sanzioni.

##### AP battaglia

Mostra i punti azione extra (AP) che dovrai pagare per attaccare nuovamente questo esagono. Queste penalità sono causate da battaglie precedenti.

### Stack di attacco precedente

Mostra i punti stack dei precedenti attacchi all'esagono. Questi verranno aggiunti nei calcoli dell'overstack per eventuali nuovi attacchi.

### Stack di attacco di artiglieria precedente

Mostra i punti di artiglieria dei precedenti attacchi sull'esagono.

Questi verranno aggiunti nei calcoli dell'overstack per ogni nuovo attacco di artiglieria.

### Pila totale

Gli attuali punti stack totali nell'esagono. Tieni presente che sopra i 200 punti l'esagono è considerato sovraffollato e i difensori subiranno penalità.

### Posizione

Se è presente una posizione, come una città, un paese o una fortificazione, verrà mostrata qui.

### Storia del combattimento esagonale

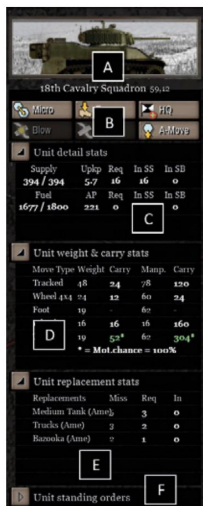
Qui puoi vedere un rapido registro degli eventi di fuoco a distanza del turno precedente. Questo può aiutarti a determinare dove potrebbe nascondersi l'artiglieria nemica. Viene mostrato un simbolo di esplosione per indicare un esagono che ha ricevuto fuoco e viene mostrato un simbolo di artiglieria per indicare un esagono in cui ha avuto origine il fuoco di artiglieria.

Tieni presente che l'ultima voce ha le icone evidenziate in rosso. Questo è particolarmente utile se le tue truppe cadono vittime dell'intercettazione del fuoco.

### Risorse di fornitura Hex

Se un esagono contiene una fonte di rifornimento o una base di rifornimento, in questa sezione ti verranno fornite statistiche dettagliate sui rifornimenti e sul carburante rimanenti, nonché statistiche su ciò che è già stato inviato.

### 3.4.6. BARRA LATERALE DELL'UNITÀ DESTRA



Questa finestra mostra informazioni dettagliate su unità selezionata. Le aree chiave di questa finestra sono:

**A** Le informazioni sull'unità principale

Qui puoi vedere un'immagine del tipo di movimento dell'unità e il suo nome.

**B** Ordini che prendono di mira l'esagono selezionato

Le modalità di ordine (spostamento, spostamento di gruppo, ispezione) sono gli ordini più utilizzati per le tue unità. Qui sono disponibili una serie di ordini più specializzati.



**Micro**

Questo ordine aprirà una finestra popup che ti permetterà di gestire in dettaglio le tue unità. Le operazioni di microgestione includono: trasferimento di truppe ad altre unità nell'esagono, creazione

gruppi tattici e attrezzature per la rottamazione.



**Trasporto**

Questo ordine aprirà una finestra popup che ti consentirà di consentire alle unità camion di caricare o scaricare altre unità.



quartier generale

Questo ordine aprirà una finestra popup che ti permetterà di impostare un nuovo quartier generale per l'unità in questione. Tieni presente che assegnare troppe unità a un quartier generale potrebbe sovraccaricarlo quando non ci sono abbastanza punti staff disponibili o il comandante ha capacità limitate nel guidare il suo staff.



**Soffio**

Questo ordine aprirà un popup che ti permetterà di selezionare il ponte da far saltare in aria. Nota che l'unità deve avere almeno 50 AP per effettuare un tentativo.



### Riparazione

Questo ordine aprirà un popup che ti permetterà di selezionare un ponte che deve essere riparato. Affinché questo ordine sia disponibile, l'unità dovrà avere un EP adeguato per colmare le dimensioni del fiume e AP per muoversi.



### Spostamento automatico

Questo ordine aprirà la finestra popup di spostamento automatico che ti consentirà di impostare una destinazione finale per l'unità (e facoltativamente altre sotto lo stesso quartier generale). Il movimento automatico verrà eseguito per quanto possibile immediatamente e successivamente all'inizio di ogni turno.

### C Statistiche dettagliate dell'unità

Sulla prima riga vengono mostrati i dettagli della fornitura (ad esempio: munizioni, cibo, pezzi di ricambio) e sulla seconda riga vengono mostrati i dettagli del carburante.

La prima riga mostra da sinistra a destra:

- j **Rifornimento:** la quantità di punti rifornimento attualmente disponibili / la quantità ideale di punti rifornimento.
- j **Mantenimento:** se non si combatte, questa quantità di rifornimenti verrà mantenuta l'unità al massimo della prontezza per X turni di gioco.
- j **Req:** la quantità di fornitura richiesta dall'unità all'inizio questo turno.
- j **In SS:** la quantità di rifornimenti consegnata all'inizio del turno dalle fonti di approvvigionamento.
- j **In SB:** la quantità di rifornimenti consegnati all'inizio del turno dalle basi di rifornimento.

La seconda riga mostra da sinistra a destra:

- j **Carburante:** la quantità di punti carburante attualmente disponibili/ideale quantità di punti carburante.
- j **AP:** quanti punti azione potrebbero idealmente essere spesi con il attuali riserve di carburante.
- j **Req:** la quantità di fornitura richiesta dall'unità all'inizio questo turno.

**i In SS:** la quantità di rifornimenti consegnata all'inizio del turno dalle fonti di approvvigionamento.

**i In SB:** la quantità di rifornimenti consegnati all'inizio del turno dalle basi di rifornimento.

#### **D** **Peso unitario e statistiche di trasporto**

Il tipo di movimento dell'unità è mostrato nell'illustrazione (A), ma se vuoi sapere in dettaglio perché questa unità ha questo tipo di movimento, consulta questa tabella.

I punti peso e i punti di trasporto di tutti i tipi di movimento presenti nell'unità vengono visualizzati qui.

Tieni presente che un'unità assegnerà punti di trasporto dai tipi di movimento più veloci ai tipi di movimento (percepiti) più lenti. Ad esempio, un'unità con fanteria, semicingolati e artiglieria assegnerà prima i semicingolati all'artiglieria poiché l'artiglieria ha un tipo di movimento più lento rispetto alla fanteria.

#### **Statistiche di sostituzione delle unità**

Le truppe sostitutive possono arrivare ai quartier generali più alti tramite eventi e carte. Da qui verranno inviati alle unità subordinate a cui mancano truppe. In questa tabella puoi vedere se all'unità che stai attualmente ispezionando mancano (**Miss**) truppe dalla sua TOE (tabella di organizzazione ed equipaggiamento) e se qualche truppa sostitutiva è stata richiesta dall'unità (**Req**) e, soprattutto, se qualcosa è stato ricevuto (**In**).

### **3.4.7. BARRA LATERALE DELL'UFFICIALE DI DESTRA**

Questa finestra mostra informazioni dettagliate sull'unità attualmente selezionata. Le aree chiave di questa finestra sono:

#### **A Le** **informazioni sull'ufficiale principale**

Qui puoi vedere un ritratto dell'ufficiale e il suo nome.

Clicca sul ritratto per andare alla finestra popup dell'ufficiale.

Inoltre, vengono visualizzate 3 statistiche chiave. Ognuno può esserlo passarci sopra il mouse per ulteriori dettagli.





Il bonus di combattimento è il più importante.

Mostra il bonus effettivo che riceverà un'unità

combattimento se un'unità si trova nel raggio di potenza del HQ del 100%.

Un rapporto ufficiale: personale inferiore a 1 significa che hai un problema: l'ufficiale comanda più personale di quanto sia in grado di comandare.

Un rapporto personale:truppe inferiore a 1 significa che hai un problema: il quartier generale ha più truppe sotto comando di quanti punti personale ha per guidarle.

#### Statistiche dell'ufficiale

Ogni ufficiale ha una serie di statistiche:

	<b>Punti di comando</b> I punti comando (CP) sono necessari per giocare le carte ufficiali.
	<b>Comando</b> Più alta è la statistica di comando, più nuovi punti comando (CP) otterrai ad ogni inizio di turno.
	<b>Audacia</b> Più alto è, migliori saranno le prestazioni delle carte rosse dell'ufficiale.
	<b>Determinazione</b> Più alto è, migliori saranno le prestazioni delle carte ufficiali verdi.
	<b>Carisma</b> Più alto è, migliori saranno le prestazioni delle carte ufficiali blu.
	<b>Intuizione</b> Più alto è, migliori saranno le prestazioni delle carte ufficiali marroni.
	<b>Organizzazione</b> Più alto è, migliori saranno le prestazioni delle carte ufficiali viola.

#### Carte Ufficiale

Qui puoi trovare le carte ufficiali che questo ufficiale potrebbe giocare in questo turno (se ha abbastanza CP disponibili).

Puoi passare il mouse su una carta per ottenere maggiori informazioni e puoi fare clic su di essa per considerare di giocarla.

Tieni presente che un ufficiale può giocare solo una carta per round e che, dopo aver giocato una carta, tutte le carte scompariranno fino all'inizio del round successivo.

## 3.5. FINESTRE POPUP

Ci sono vari pop-up nel gioco. Alcuni parleranno da soli.

Per alcuni di quelli più complessi, questo manuale ti aiuterà a capirli meglio.

### 3.5.1. POPUP IMPOSTAZIONE COMBATTIMENTO

Quando sei in modalità movimento e fai clic con il pulsante destro del mouse su un'unità nemica nel raggio d'azione, il combattimento non inizierà automaticamente, ma ti porterà prima al popup di impostazione del combattimento. Qui puoi configurare quali unità si uniranno all'attacco, come attaccheranno e quale sarà il probabile impatto di tutti i modificatori.

È possibile uscire rapidamente da questa schermata premendo il tasto ESC o facendo clic il pulsante Annulla.

Tieni presente che premendo il tasto SPAZIO si lancia immediatamente un attacco regolare.



## **A** Forze ammissibili

Qui vedi tutte le unità amiche che potrebbero unirsi all'attacco sull'esagono bersaglio ( H ).  
Clicca su un'unità in questa casella per farla partecipare all'attacco. Passa il mouse su un'unità per visualizzarne il nome completo. Le unità che sono già pianificate per unirsi all'attacco saranno nella casella **E** .

## **B** Stima delle mod offensive

Basato su una simulazione anticipata internamente, mostra la forza del punto di attacco che verrà portato sui difensori in base alle forze d'attacco attualmente selezionate. Le icone prima della penultima icona mostrano i diversi modificatori e puoi passarci sopra con il mouse per vedere maggiori dettagli.

La penultima icona mostra i punti di attacco non modificati per round di combattimento. L'ultima icona mostra i punti di attacco modificati da tutti i modificatori sopra menzionati.

Tieni presente che vengono visualizzati in anteprima solo i punti di attacco totali, ma vengono mostrati i modificatori per i punti di attacco e i punti ferita.

## **C** Stima delle modifiche difensive

Come **B** ma per i difensori dell'esagono.

Tieni presente che se la tua ricognizione sull'esagono bersaglio è limitata, la stima potrebbe essere lontana dal bersaglio.

## **D** Forze nemiche

Qui vedi tutte le unità nemiche che difenderanno l'esagono dal tuo attacco. Tieni presente che se i tuoi punti di ricognizione nell'esagono sono limitati potresti non vedere necessariamente tutte le unità.

## **E** Forze d'attacco

Qui vedi tutte le unità amiche che attaccheranno l'esagono bersaglio ( H ) una volta premuto un pulsante di attacco ( J ). Clicca su un'unità in questa casella per farla partecipare all'attacco. Passa il mouse su un'unità per visualizzarne il nome completo. Le unità che possono ancora essere aggiunte all'attacco saranno nella casella A.

### **Tipo di attacco**

Il tipo di attacco è attacco normale o attacco a distanza. È possibile passare da uno all'altro premendo il pulsante di commutazione.

### **Mappa**

Soprattutto per gli attacchi a distanza può essere utile accedere ad una speciale modalità di selezione dell'attaccante che permette di vedere l'intera mappa in modo da selezionare i partecipanti all'attacco. Una volta aperto il popup della mappa puoi tornare facilmente alla finestra popup corrente.

### **Mappa**

L'esagono bersaglio degli attaccanti sarà al centro. Le unità amiche avranno un rettangolo bianco, rosso o verde attorno a loro. Il bianco significa che un'unità può essere selezionata per unirsi all'attacco. Il rosso significa che non può essere selezionato (troppo lontano, nessun AP). Verde significa che è già selezionato.

### **Le probabilità**

Le probabilità mostrano il rapporto tra i punti di attacco dell'attaccante e i punti di attacco del difensore. Tieni presente che i punti ferita non vengono presi in considerazione per il calcolatore delle probabilità. Le probabilità ti mostrano le probabili perdite. Ad esempio, una quota 1:1 significa che le perdite saranno probabilmente simili per l'attaccante e il difensore. La quota 2:1 significa che il difensore probabilmente subirà il doppio delle perdite.

Tieni presente che un certo numero di modificatori, in particolare il modificatore di avvio dell'attacco, non viene preso in considerazione nei calcoli dell'anteprima dei modificatori e nel calcolo delle probabilità. Quindi le probabilità hanno una leggera tendenza ad essere ottimistiche.

### **Attacco**

Quando sei soddisfatto della selezione delle unità attaccanti, puoi premere uno dei quattro pulsanti di attacco. Passa il mouse sopra per vedere i dettagli sulle loro differenze. Una volta premuto, inizia l'attacco.

### **K Totali di combattimento**

Mostra le truppe totali di ciascun gruppo di unità (fanteria, carri armati, ecc..)

coinvolto. Mostra anche i dettagli sui punti di stack e sui punti di ricognizione. Punti di ricognizione più bassi significherebbero più vantaggio per i difensori. Tieni anche un occhio critico sugli stack point. Normalmente, ti consigliamo di evitare attacchi eccessivi poiché ti faranno subire più vittime.

### 3.5.2. POPUP DI GESTIONE MICRO

Nella barra laterale dell'unità puoi accedere a questa raccolta di ordini. La microgestione include il trasferimento di truppe da un'unità all'altra (nello stesso esagono), il trasferimento di parte di un'unità a un gruppo tattico/kampfgruppe appena formato o la demolizione di attrezzature.



#### Un elenco di unità di origine

Tieni presente che sotto **A** vedi lo stesso elenco di unità come sotto **B**. È solo che l'unità selezionata nell'elenco delle unità di origine perderà le truppe.

## **B** Elenco delle unità target

Se viene selezionata un'unità in questo elenco, le truppe perse dall'unità selezionata sotto **A** verranno trasferite a questa unità selezionata.

Tuttavia, puoi anche selezionare "Nuovo KG/Team" in questo elenco di obiettivi. Se lo fai, verrà creata una nuova unità nello stesso esagono e quell'unità riceverà le truppe selezionate nelle caselle di riepilogo.

Inoltre puoi anche selezionare "Scrap" nell'elenco delle destinazioni. Se lo fai, le truppe che selezionerai con i cursori in **D** verranno scartate e (parzialmente) restituite come truppe dell'area posteriore.

## **S** Statistiche dell'unità

Sia per l'unità di origine che per quella di destinazione, ti mostriamo il peso e i punti di trasporto. Ciò ti consente di trasferire le truppe in modo da garantire che un'unità rimanga mobile o meccanizzata. Qui mostriamo anche i punti potere perché le unità dovrebbero sempre avere 50 punti potere rimasti.

## **D** Caselle di elenco

Qui puoi specificare quante truppe di ciascun tipo di truppa dell'unità sorgente devono essere trasferite o demolite.

Se un certo tipo di truppa dell'unità di origine non può essere trasferito perché il tipo di truppa non esiste nel TOE dell'unità bersaglio, verrà mostrato in rosso nella casella di riepilogo a sinistra con l'osservazione "nessuna TOE dell'unità bersaglio corrispondente".

Se il tipo di truppa esiste nel TOE ma il numero di truppe per quel tipo di truppa supera il limite, verrà mostrato in rosso nella casella di riepilogo a destra.

Eventuali problemi indicati in rosso verranno solitamente menzionati anche in F.

## **E** Impaginazione

Se l'unità di origine o quella di destinazione hanno molti tipi di truppe diversi, puoi utilizzare l'impaginazione per navigare negli elenchi dei tipi di truppe.

## **F** Trasferimento possibile?

Viene visualizzato in bianco "trasferimento possibile" o in rosso e mostra il problema relativo al motivo per cui non è possibile premere il pulsante di trasferimento appena sotto.

## Pulsanti

Dopo aver scelto l'unità di origine e di destinazione e aver effettuato la selezione nella casella di riepilogo di ciò che deve essere trasferito, andare avanti e premere Trasferisci.

### 3.5.3. POPUP TRASPORTO

Nella barra laterale dell'unità puoi accedere all'ordine di trasporto quando hai selezionato un'unità di trasporto. Un'unità è un'unità di trasporto se più dell'80% del suo equipaggiamento/truppe è costituito da camion.

Cliccandolo ti porterà a questo popup. Qui puoi staccare un'unità che è già stata trasportata da un'unità di trasporto oppure puoi collegare un'unità per essere trasportata da un'unità di trasporto.



## Un' di trasporto

Qui vedrai l'unità di trasporto che hai selezionato quando hai cliccato sull'ordine di trasporto.

Tieni presente che vengono mostrate le statistiche chiave per il trasporto. È necessario allegare solo unità per il trasporto che non superano la manodopera o trasportano limiti di peso.

## B Unità collegate

Ecco l'elenco di tutte le unità attualmente trasportate dall'unità trasportatore. Se nella schermata della mappa muovi il trasportatore

unità, anche queste unità collegate si sposteranno automaticamente con l'unità trasportatore. A destra puoi cliccare su "stacca" per interrompere il trasporto di un'unità.

### C Altre unità

Queste sono le unità che potrebbero essere attaccate all'unità di trasporto. Per fare ciò fare clic sul pulsante "Allega". Assicurati di tenere d'occhio il trasporto e se peso e manodopera, statistiche di trasporto e manodopera in A, · sovraccarichi la tua unità di trasporto non sarà in grado di muoversi a velocità motorizzata.

### Pulsanti

Qui puoi uscire da questo popup.

## 3.6. ALTRI ELEMENTI DELL'UI

In questo capitolo ci concentreremo su alcuni elementi dell'interfaccia utente non finestra.

### 3.6.1. CONTATORI

Un contatore è un'altra parola per indicare la grafica dell'unità a blocchi. Su ciascun contatore vengono visualizzati molti tipi di informazioni.





## Regime

Un simbolo che mostra il regime (Germania/USA) che controlla l'unità.

## Nome

Un'abbreviazione del nome dell'unità.

## Forniture ricevute

- ¡ L'unità è ancora nella vostra rete di alimentazione?
- ¡ Se un'unità è esaurita (nessun rifornimento ricevuto), questo blocco lo farà essere nero.
- ¡ Se un'unità sta ricevendo tutto ciò che ha richiesto, questo blocco sarà verde.
- ¡ Giallo, blu e rosso indicano una progressiva diminuzione dell'accesso a forniture.

quartier generale

Lo scudo o il simbolo del quartier generale viene visualizzato qui.

## Il tipo di truppa più presente

Se un'unità ha più tipi di truppe, quella che include il maggior numero di soldati verrà mostrata in cima al segnalino.

## Il tipo di movimento

Se il tipo di movimento dell'unità è diverso dal tipo di movimento del tipo di truppa più presente, verrà visualizzata una piccola immagine del tipo di movimento effettivo.

## Prontezza e integrità

Una barra piena indica la piena integrità, mentre una barra bassa indica un'unità con scarsa integrità.

Il colore della barra indica il punteggio di preparazione. Verde significa

il livello di preparazione è superiore a 75 punti, il giallo significa che il livello di preparazione è superiore a 50 punti, il blu significa che il livello di preparazione è superiore a 25 e il rosso significa che il livello di preparazione è inferiore a 25.

## Riserve di approvvigionamento

Una cassa verde indica che le scorte sono vicine al massimo. Giallo, blu e rosso indicano riserve sempre più basse.

## Forza

Una misura astratta di forza pari all'incirca a 1 carro armato o 10 soldati per punto forza.

## Punti d'azione

Ogni punto nel cerchio rappresenta 10 AP. Se lo sfondo del cerchio è nero significa che l'unità è in modalità combattimento. Se il cerchio è bianco significa che l'unità è in modalità marcia.

## Riserve di carburante

Un fusto di petrolio verde indica che le riserve di carburante sono vicine al massimo. Giallo, blu e rosso indicano riserve sempre più basse.

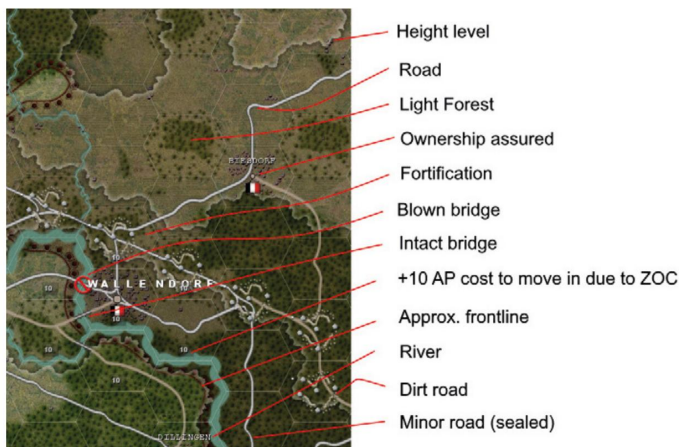
---

**Nota:** tieni presente che anche se un'unità non ha ricevuto rifornimenti potrebbe avere ancora riserve (semi) piene per operare.

---

### 3.6.2. LEGENDA DELLA MAPPA

La mappa contiene molte informazioni ed è meglio visualizzarla con lo zoom massimo.



La maggior parte dei simboli sono semplici. Nel caso in cui non sei sicuro del tipo di fiume, strada o città presente in un esagono, passa con il mouse sull'illustrazione del tipo di paesaggio nel pannello laterale esagonale e ti mostrerà le caratteristiche esatte (tipo di paesaggio, fiumi, strade, punti di traffico, ecc...) presente nell'hex.

Ecco alcuni simboli speciali che puoi trovare sulla mappa che necessitano di spiegazione:

	<p><b>IL</b></p> <p>Se attivi la LOS nelle Preferenze vedrai i simboli degli occhi sugli esagoni della mappa. Il verde significa che almeno una delle tue unità ha un'eccellente linea di vista. Giallo, blu e rosso lo sono sempre meno. Nessun simbolo dell'occhio in questa modalità significa nessuna LOS.</p>
	<p><b>Storia del combattimento esagonale</b></p> <p>Il simbolo dell'artiglieria mostra una fonte di fuoco mentre il simbolo dell'esplosione mostra un esagono bersaglio. Il più recente (fuoco di intercettazione) verrà mostrato evidenziato con simboli rossi.</p>
	<p><b>Base di fornitura</b></p> <p>Maggiore è il numero di casse, maggiore è la base di approvvigionamento.</p> <p>Viene mostrato con un camion se è in modalità costruzione.</p> <p>Viene visualizzato con un punto esclamativo grigio se in modalità esaurimento. UN viene mostrato un punto esclamativo giallo se viene evacuato e un punto esclamativo rosso se viene distrutto.</p>
	<p><b>Fonte di approvvigionamento</b></p> <p>Più alto è, migliori saranno le prestazioni delle carte ufficiali verdi.</p>
	<p><b>Ingorgo stradale</b></p> <p>Possono esserci fino a sei di questi piccoli simboli di camion all'interno di un esagono (uno per ciascuna direzione della strada) e indicano punti di traffico che sono passati attraverso le strade che hanno superato le capacità della strada.</p>
	<p><b>Indicatore di presenza del nemico</b></p> <p>Se il tuo sistema di rifornimento non è in grado di fornire rifornimenti o carburante a una delle tue unità o basi di rifornimento, a causa di unità nemiche che bloccano il percorso, verrà posizionato un indicatore di presenza nemica. È arancione brillante se non verificato e diventerà trasparente dopo averlo controllato spostando un'unità vicino o sopra ad esso.</p>

### 3.6.3. TASTI CORTI

M	Modalità ordine di spostamento
G	Modalità ordine di spostamento del gruppo
S	Modalità ordine di fornitura
ESC	Esci dal popup/scheda Esci dalla schermata della cronologia Vai alla modalità di controllo dell'ordine
SPAZIO	Nel popup di impostazione del combattimento inizia la battaglia e chiude il popup dei risultati.
1	Passa ai segnalini delle sagome delle truppe
2	Passate ai contatori della NATO
0	Nascondi/Mostra contatori
3	Contatori piccoli/grandi
+	Ingrandire
-	Rimpicciolisci
H	Vai alla schermata della cronologia
F1	Scheda Preferenze
F2	Scheda briefing
F3	Scheda Statistiche
F4	Scheda OOB
F5	Scheda ripetizioni
F6	Scheda Carte
F7	Scheda Mappa strategica

## 4. LE REGOLE

In questo capitolo vengono discusse tutte le regole del gioco. All'inizio del tuo round, il tuo sistema logistico proverà a far arrivare rifornimenti e carburante alle tue unità dalle tue fonti di rifornimento. Successivamente, l'unità si manterrà e recupererà o aumenterà alcune delle sue statistiche. Al giocatore sarà quindi consentito di iniziare il proprio turno e spetterà a te spostare le tue unità e dare altri ordini.

## **4.1. MANUTENZIONE E RIPRISTINO DELL'UNITÀ**

All'inizio di ogni turno, dopo aver ricevuto rifornimenti e carburante dalla tua rete logistica, le tue unità consumeranno il mantenimento. Possono anche recuperare prontezza e morale, nonché aumentare i punti ingegneri e il trinceramento.

### **4.1.1. CONSUMO DELLA FORNITURA E DETERMINAZIONE DELLA PRONTEZZA**

**Se le truppe possono consumare rifornimenti, la loro prontezza verrà ripristinata.**

Ciò rappresenta il consumo di razioni, forniture mediche, perdite non legate al combattimento, batterie, pezzi di ricambio e munizioni per scontri a fuoco minori.

Ogni tipo di truppa ha un utilizzo di rifornimento di base. La fornitura ideale dell'unità l'utilizzo del consumo sarà la somma di quello di tutte le sue truppe.

Se sono presenti i punti di rifornimento per questo consumo di rifornimenti, la statistica del consumo di rifornimenti aumenterà fino a 20 punti e anche la prontezza aumenterà di 20 punti

Se i punti rifornimento per questo consumo di rifornimento non sono presenti, la statistica del consumo di rifornimento diminuirà di 10 punti e la prontezza diminuirà di 20 punti ma non scenderà mai sotto i 10 punti

Se i punti di approvvigionamento per questo consumo di approvvigionamento sono parzialmente presenti, gli effetti negativi saranno ridotti e la prontezza potrebbe ancora aumentare un po'.

### **4.1.2. MASSIMA PRONTEZZA DETERMINATA DAL VIGORE**

**$\text{Prontezza massima} = \text{SQR}(\text{Vigore}) * 10$**

La massima prontezza è determinata dal vigore. Il vigore stesso può diminuire all'inizio del turno quando un'unità si è mossa o ha attaccato nel turno precedente (-5) o subendo perdite in combattimento (metà della percentuale di KIA applicata come perdita di vigore).



Può salire senza essersi mosso o attaccato/bombardato/offensivamente sparato per un turno intero (+15 vigore). C'è anche un bonus del +50% all'aumento se non c'è ZOC nemica nell'esagono. Un ulteriore bonus del +50% viene applicato al subtotale precedente se il turno precedente è stato una notte giro.



Al confine tedesco con Belgio e Francia la vecchia linea Sigfrido era stata frettolosamente rinforzata. Insieme all'arrivo di molte divisioni "fresche" del Volksgrenadier, la Wehrmacht riuscì a fermare l'avanzata alleata qui e, inoltre, a utilizzare l'area dietro di essa per prepararsi all'offensiva delle Ardenne. In questa illustrazione vediamo da sinistra a destra una jeep americana distrutta, un cannone Flak da 88 mm e un carro armato Tiger.

L'aumento del vigore può essere ridotto se l'unità è stata attaccata durante il turno del nemico. Verrà applicata una riduzione tra il 50% e il 100% a seconda della prontezza, minore è la prontezza logaritmicamente maggiore è la riduzione.

Il recupero del vigore viene modificato per il vigore della corrente inversa per simulare l'effetto di un recupero più difficile da un eccessivo esaurimento.

Consiglio forte: fai riposare le tue unità prima che il loro vigore scenda sotto i 50 punti.

### **4.1.3. DETERMINAZIONE DEI PUNTI DI AZIONE**

**La prontezza determina i punti di azione.**

Dopo che la prontezza è stata aggiornata, i punti azione per questa unità verranno impostati su  $50 + \text{prontezza} / 2$ . Questi punti azione vengono quindi modificati con la statistica del consumo di rifornimenti se è inferiore a 100. È quindi possibile ritrovarsi con un'unità che ha 0 AP, anche se ciò accadrà solo molti round dopo che a un'unità è stato impedito di ricevere rifornimenti.

### **4.1.4. RISERVA PUNTI AZIONE**

**Le unità che non si sono mosse possono guadagnare punti azione di riserva.**

Se un'unità non si è mossa nel turno precedente, riceverà punti azione di riserva assegnati. Questi vengono tracciati separatamente dai normali punti azione e possono essere utilizzati solo per il primo movimento verso un esagono vicino. In condizioni normali si possono guadagnare 20 punti azione di riserva per round e puoi continuare a guadagnarli finché non vengono raggiunti 100 punti azione di riserva.

Lo scopo di questi punti è consentire a un'unità di eseguire movimenti particolarmente difficili come attraversare un fiume senza ponte o scalare una collina boscosa molto ripida.

Gli AP di riserva vengono immediatamente persi se viene effettuato un movimento o una ritirata in un altro esagono durante il combattimento. La perdita parziale si verifica quando si perde la prontezza in combattimento e la perdita di prontezza del 50% corrisponde alla perdita completa di AP di riserva, la perdita di prontezza del 10% corrisponde alla perdita di AP di riserva del 20%.



Se gli AP regolari sono stati inferiori a 50, ad esempio a causa del mancato consumo di rifornimenti, il totale degli AP di riserva (appena aggiunti e già esistenti) subirà una penalità. Ciò accadrà raramente, ma aiuta a far sì che a un certo punto, dopo aver esaurito le scorte, un'unità diventerà quasi completamente immobile.

#### 4.1.5. FORNITURA PENALI DIFENSIVE E OFFENSIVE

**Scarse scorte di carburante o di scorte significano razionamento e quindi lotta alle sanzioni.**

**Le operazioni offensive richiedono più azioni rispetto alle operazioni difensive.**

Se le scorte e il carburante dell'unità sono troppo pochi, le sue prestazioni difensive e/o offensive potrebbero essere ridotte. Ciò accade quando non ci sono scorte sufficienti per consentire il pieno utilizzo delle armi dell'unità per tutti i round di combattimento previsti.

Il rifornimento e il consumo di carburante per il combattimento difensivo sono generalmente 3 volte inferiori rispetto al combattimento offensivo. Ma controlla i dettagli del tipo di truppe in caso di dubbio.

Per determinare la penalità difensiva calcoliamo il numero di round di combattimento difensivo per i quali l'unità ha scorte. Se questo è inferiore a

20 round di combattimento, avrà luogo il razionamento e si incorrerà in una penalità difensiva.

Per determinare la penalità offensiva calcoliamo il numero di round di combattimento offensivo per i quali l'unità ha scorte. Se questo è inferiore a

12.5. Verrà effettuato il razionamento dei round di combattimento e si incorrerà in una penalità difensiva.

Si noti che queste sanzioni possono essere ingannevoli in caso di carenza di scorte di carburante. Nel combattimento reale la penalità per le scarse scorte di carburante viene applicata solo ai tipi di truppe che utilizzano carburante. Quindi, ad esempio, una formazione di fanteria motorizzata (con camion) combatterà altrettanto bene con le scorte di carburante mancanti che con le scorte di carburante piene. Questo perché i camion non partecipano molto al combattimento e sono i fanti che combatteranno.

## 4.1.6. RIPRESA MORALE

**Il morale delle unità ben rifornite aumenterà sempre lentamente tornando al morale di base.**

**Il morale delle unità scarsamente rifornite diminuirà.**

Se l'unità subisce una penalità difensiva a causa della mancanza di scorte adeguate di rifornimenti/carburante, ha la possibilità di ottenere riduzioni del morale invece che aumenti del morale. Con una penalità difensiva del 100% questa sarà sempre una diminuzione, con una penalità difensiva del -50% c'è una probabilità del 50% che sarà invece una diminuzione e con una penalità difensiva del -10% c'è solo una probabilità del 10% che sarà una diminuzione. Se non si subisce alcuna diminuzione, ciò significa il morale aumenterà.

Se si vuole aumentare il morale, questo si riprenderà lentamente fino a raggiungere il morale base del tipo di truppa in questione. Il 5% del morale base verrà aggiunto al punteggio morale. Questo può essere ulteriormente potenziato se l'unità

è nel raggio di potere HQ di un HQ con percentuali di personale adeguate. Il comandante del quartier generale con percentuali di personale adeguate può contribuire ulteriormente ad aumentare il morale.

Se il morale deve diminuire, sarà ridotto fino a 10 punti se l'esperienza dell'unità è a 0. Diminuirà di 7 punti se l'esperienza è a 30. Diminuirà di 5 punti se l'esperienza è a 50. Solo Se l'esperienza è 90 verrà tolto 1 punto.

### PISTOLA PAK DA 50 MM



L'apparizione  
improvvisa di  
veicoli pesantemente corazzati  
Carri armati sovietici  
come il T-34 e

Il KV-1 ha chiarito che anche il cannone PaK da 50 mm non era all'altezza del compito. Tuttavia, sul fronte occidentale, quest'arma era più che adeguata per eliminare uno Sherman.

I primi cannoni di pre-produzione furono consegnati nel novembre 1941. Nell'aprile 1942, la Wehrmacht aveva 44 cannoni in servizio. Nel 1943, il PaK 40 costituiva il grosso dell'artiglieria anticarro tedesca.

Successivamente fu gradualmente eliminato a favore di cannoni AT ancora più pesanti e soprattutto di cannoni AT meccanizzati come l'Hetzer.

#### 4.1.7. AUMENTANO I PUNTI INGEGNERE

**I tuoi ingegneri otterranno un nuovo EP all'inizio di ogni turno. Nota tuttavia che se un'unità si muove perde i suoi EP.**

I punti Ingegnere (EP) aumentano ogni turno in base alla quantità di AP disponibili. Quindi, se sono disponibili 50 AP, l'EP aumenterà del 50% della statistica di guadagno EP dei suoi tipi di truppe. A 100 AP verrà assegnata la crescita completa del PE.

#### 4.1.8. AUMENTO DEL TRINCECAMENTO

**Il tuo trinceramento aumenterà automaticamente all'inizio di ogni turno.**

**Nota: se un'unità si muove perde il suo trinceramento.**

Il trinceramento aumenterà con la capacità di trinceramento del tipo di truppa e fino al valore massimo di trinceramento del tipo di paesaggio. Le truppe raggiungeranno sempre il trinceramento minimo del tipo di paesaggio dell'esagono in cui si trovano.

CAPACITÀ DI TRINCECAMENTO DEL TIPO DI TRUPPE	
Tipo di truppa	Capacità di radicamento
Ingegneri	60
Fanteria	40
Artiglieria/armi/antiaerea	40
Serbatoi/AFV/camion	20

Gli esagoni di neve dimezzeranno la velocità di trinceramento. Ciò rappresenta le difficoltà di scavare buche e trincee su terreni innevati e parzialmente ghiacciati.

TIPOLOGIE PAESAGGISTICA VALORI MINIMI E MASSIMI DI TRINCECAMENTO		
Tipologia paesaggistica	Trinceramento minimo della fanteria	Trinceramento massimo della fanteria
Palude	20	100
Pianure	40	150
Campi	50	180
Foresta leggera	60	200
Foresta pesante	70	225

Villaggio Rurale	50	200
Urbano leggero	75	225
Urbano Pesante	100	300
Fango	Nessun modificatore	Nessun modificatore
Nevicare	+20	Nessun modificatore

\*  
= Artiglieria/cannoni e contraerea hanno la metà di questi valori. I carri armati/afv e i camion hanno un quarto di questi valori.

Le fortificazioni presenti in un esagono si aggiungeranno ai valori di trinceramento di un tipo di paesaggio. Sebbene la presenza di fortificazioni possa aumentare seriamente il trinceramento dei difensori, le fortificazioni possono essere distrutte da danni strutturali causati dal fuoco di combattimento/artiglieria o da attacchi aerei. Anche un danno parziale alle fortificazioni ridurrà il loro valore di trinceramento aggiunto.

TRINCERAMENTO DELLE FORTIFICAZIONI AGGIUNGENDO VALORI		
Tipo di posizione	Trinceramento minimo della fanteria extra	Trinceramento massimo della fanteria extra
Fortificazioni leggere	+30	+90
Fortificazioni	+60	+150
Fortezza	+80	+210

\*  
= Artiglieria/cannoni e contraerea hanno la metà di questi valori. Carri armati/AFV e camion ne hanno un quarto questi valori.

## 4.2. MOVIMENTO UNITÀ

Spostare le truppe in un esagono vicino costa punti azione (AP). Il costo è determinato da una serie di fattori. Ogni tipo di paesaggio ha un costo in AP per ogni tipo di movimento. Questo costo in AP potrebbe essere sostituito dal costo in AP di un tipo di movimento per una strada che collega l'esagono di origine e quello di destinazione.

Quindi potrebbero esserci costi aggiuntivi sotto forma di costo in AP per livelli di altezza, attraversamento di fiumi senza ponte, penalità in ZOC (zona di controllo) e/o AP di battaglie precedenti.

È importante essere pienamente consapevoli che quasi tutte le unità sono composte da diversi tipi di truppe. Tipi di truppe che potrebbero avere diversi tipi di movimento. Soprattutto sulle strade, i tipi di movimento su ruota e su cingoli sono molto più veloci del tipo di movimento a piedi o con l'artiglieria. È possibile che truppe più veloci trasportino anche truppe più lente.

#### 4.2.1. TIPI DI PAESAGGIO

Fondamentalmente villaggi, aree urbane, pianure e campi consentono una buona velocità per i tipi di truppe motorizzate e meccanizzate, ma foreste e paludi sono difficili da attraversare per i veicoli, ma meno per la fanteria.

COSTI IN PUNTI AZIONE PER MUOVERSI IN TIPI DI PAESAGGIO, PER TIPO DI MOVIMENTO.						
Tipo di paesaggio	Logistica	Fanteria	Artiglieria	Carri	Veicoli cingolati	Veicoli a cavallo
Palude	65	75	60	100	30	58
Neve paludosa	75	25	45	42	29	41
Pianure	60	20	40	32	24	32
Fango della pianura	70	25	40	42	24	41
Neve nelle pianure	75	25	45	42	29	41
Campi	60	20	40	32	24	32
Fango dei campi	70	25	40	42	24	41
Campi innevati	75	25	45	42	29	41
Foresta leggera	70	25	45	42	32	41
Fango leggero della foresta	80	30	45	52	32	46
Neve leggera nel bosco	85	30	50	52	37	46
Foresta pesante	80	35	55	55	40	48
Fango pesante della foresta	90	40	55	65	40	58
Forte neve nella foresta	95	45	60	65	45	58
Villaggio rurale	60	20	40	32	24	32
Fango del villaggio rurale	70	25	40	42	24	41
Neve del villaggio rurale	75	25	45	42	29	41

Urbano leggero	60	20	40	24	18	24
Fango urbano leggero	70	25	40	24	18	24
Nevicate urbane leggere	75	25	45	34	23	24
Urbano pesante	60	20	40	24	18	24
Fango urbano pesante	60	20	40	24	18	24
Forti nevicate urbane	60	20	40	24	18	24

**Appunti:**

La scala utilizzata (esagoni da 1 km) nel gioco presuppone che alcune piste e in particolare strade forestali siano presenti in quasi tutti gli esagoni. La loro esistenza è modellata nei costi in AP di tipo orizzontale e non è modellata visivamente su ogni grafica esadecimale.

Questa nota spiega anche perché, ad esempio, i carri armati pesanti possono attraversare esagoni di foresta pesante, anche se con un costo in AP elevato.

Esistono alcuni tipi di truppe con movimento su ruote 4x4. Questo tipo di movimento funziona esattamente come il tipo di movimento tracciato.

Il costo in AP per il tipo di movimento del cavallo potrebbe sembrare elevato, ma tieni presente che si tratta di cavalli che tireranno equipaggiamenti come i cannoni di artiglieria.

## 4.2.2. TIPI DI STRADE

### **Le strade sono fondamentali per la logistica e il movimento veloce dei veicoli**

Le strade hanno costi di movimento inferiori e, se presenti, verranno utilizzate al posto del costo di movimento più elevato di un tipo di paesaggio.

In generale le strade fanno miracoli per la mobilità delle truppe motorizzate e meccanizzate. Se quando si sposta un'unità, gli AP del tipo di strada sono inferiori a quelli del tipo di paesaggio, viene utilizzato il costo in AP del tipo di strada.

COSTI IN PUNTI AZIONE PER SPOSTARSI SUI TIPI DI STRADA, PER TIPO DI SPOSTAMENTO						
Tipo di strada	Piede d'artiglieria		Cavallo	Logistica su ruote		
Strada sterrata	60	20	30	12	12	5
Fango della strada sterrata	100	25	35	24	16	10
Strada secondaria	60	20	20	10	10	2
Strada principale	60	20	20	10	10	1
Ferrovia	60	20	35	24	24	5

Le strade forniscono il loro bonus completo solo finché l'utilizzo della strada in questione rimane entro i suoi punti di traffico. Per ulteriori informazioni sui punti di traffico, vedere la sezione sulla logistica.

PUNTI DI TRAFFICO FORNITI PER TIPO DI STRADA	
Tipo di strada	Punti di traffico
Strada sterrata	1500
Strada secondaria	6000
Strada principale	30000
Ferrovia	1500

Nel momento in cui i punti traffico vengono superati dalla combinazione delle tue attività logistiche e dei movimenti delle unità, qualsiasi riduzione del costo in AP di movimento (rispetto al costo in AP di tipo paesaggio pianeggiante) verrà ridotta, alla fine, a 0.

EFFETTI DEL SUPERAMENTO DEI PUNTI DI TRAFFICO DI UN TIPO DI STRADA	
Utilizzo dei punti di traffico	Effetto
Inferiore al 100%	Effetto stradale completo
Tra il 100% e il 200%	0-33% in meno di effetto stradale
	33% in meno di effetto stradale
Tra il 200% e il 300%	33-66% in meno di effetto stradale
	66% in meno di effetto stradale
Tra il 300% e il 400%	66-100% in meno di effetto stradale
400% o più	Nessun effetto sulla strada

I punti traffico vengono dimezzati all'inizio della tua prossima svolta. Ma eventuali punti traffico aggiuntivi causati da eventi o carte (come gli attacchi aerei) sono esenti da questo dimezzamento.

#### Appunti:

Per calcolare l'utilizzo dei punti di traffico durante lo spostamento delle unità, i punti di traffico che saranno causati dall'unità in movimento vengono aggiunti ai calcoli prima che avvenga il movimento.

Quando si spostano le unità su strada, ogni punto peso conta come un punto traffico.

Durante la fase logistica ogni punto di rifornimento conta come 0,1 punti traffico e ogni punto carburante come 0,3 punti traffico.

### 4.2.3. LIVELLI DI ALTEZZA

**Un dislivello, soprattutto in fuoristrada, può causare notevoli ritardi**

Se sposti un'unità da un esagono a un esagono bersaglio e quell'esagono bersaglio ha un valore di altezza diverso, ci sarà un costo in AP aggiuntivo per spostarsi lì.

Soprattutto se si tratta di spostamenti fuoristrada poiché è molto più difficile salire o scendere.

COSTO AP EXTRA DOVUTO ALLA DIFFERENZA DI LIVELLO DI ALTEZZA				
Differenza di altezza	Fuoristrada a piedi	Fuoristrada cingolato	Fuoristrada a ruote	Strada
Obiettivo 3 livello inferiore	+25 AP	+50 AP	+100 AP	+25 AP
Obiettivo 2 livello inferiore	+10 AP	+20 AP	+40 AP	+10 PA
Bersaglio di 1 livello inferiore	+5 AP	+10 PA	+20 AP	+5 PA
Bersaglio 1 livello più alto	+10 AP	+20 AP	+40 AP	+5 PA
Obiettivo 2 livelli più alti	+20 AP	+40 AP	+80 AP	+10 PA
Obiettivo 3 livelli più alti	+50 AP	+100 AP	+200 AP	+25 AP

Tieni presente che un esagono di neve aumenta il costo in AP extra del +50%. Questo viene fatto per simulare l'effetto di superfici scivolose, mancanza di visibilità superficiale e cumuli di neve sospinti dal vento.



**HETZER**

L'Hetzer era un  
sviluppo del Panzer 38t, progettato  
per fornire un'arma anticarro  
leggera ma potente armata  
con il cannone L48 da 75 mm.  
Molti Abteilung nel 1944 furono

assegnati a molte divisioni di fanteria. L'Hetzer era il più comune cacciacarri tedesco della fine della guerra. Era disponibile in gran numero ed era meccanicamente affidabile. Le sue dimensioni ridotte lo rendevano comodo da nascondere. Doveva essere utilizzato in battaglie difensive e imboscate e, quando utilizzato come previsto, lo fece con buon successo.

**Appunti:**

Il sistema di rifornimento non subisce penalità derivanti dal dislivello.

Ogni tipo di truppa ha un modificatore del costo in altezza. Per la fanteria questo è al 100%. Per cingolato 200% e per gommato 400%. Vedrai che questi valori corrispondono ai costi nella tabella sopra. Ne parliamo perché questi valori lo sono modificabile.

**4.2.4. TIPI DI FIUME****I fiumi senza ponti sono ostacoli formidabili per i veicoli e pistole**

Se le tue truppe devono attraversare fiumi per raggiungere l'esagono bersaglio, ciò può causare un costo aggiuntivo in punti azione (AP). Questo avviene solo se non è presente alcun ponte.

**COSTO IN AP EXTRA PER TIPO DI ATTRAVERSAMENTO FIUME PER TIPO DI MOVIMENTO**

Tipo di fiume	Piede d'artiglieria	Logistica cingolata con ruote di cavallo		
Fiume minore +60 +20		+20 +60 +60	+40 +100 +100 +60	+60
Fiume medio +100 +40 +140 +60		+140 +140		+100
Fiume maggiore				+140
fiume XL	bloccato +80	+80	bloccato	bloccato +180

---

**Nota:** in alcuni casi un fiume può essere attraversato preparandosi per diversi turni e accumulando punti di riserva AP per avere gli AP necessari per attraversarlo.

---

#### 4.2.5. ZONA DI CONTROLLO

**Le unità possono rallentare le unità nemiche che si muovono vicino a loro**

Tutte le unità esercitano punti di zona di controllo (ZOC) negli esagoni diretti attorno a loro.

Se l'esagono in cui vuoi spostare le truppe ha punti ZOC nemici, significa che pagherai +10 AP extra. E anche +20 AP extra se c'è un fiume da attraversare sotto ZOC nemica.

La ZOC simula una combinazione della sfocatura dell'esagono, dove il sono truppe nemiche, pattuglie nemiche, campi di fuoco, mine, ecc.

---

**Nota:** potete sfuggire alla penalità di movimento della ZOC nemica se avete più di 4 volte il numero di punti ZOC su un esagono.

---

#### 4.2.6. MODALITÀ COMBATTIMENTO E MOVIMENTO DI MARCIA

**Usa la modalità di movimento marcia se le unità hanno una lunga marcia davanti a sé verso il fronte.**

Puoi selezionare la modalità di movimento di un'unità scegliendo tra modalità marcia e modalità combattimento. La modalità di movimento Marcia è la più veloce, ma rende l'unità vulnerabile in combattimento. La modalità di movimento di combattimento è più lento, ma evita di subire danni eccessivi a causa di combattimenti imprevisti o di intercettazioni.

Per passare dalla modalità di movimento di combattimento al movimento di marcia la modalità costa 25 punti azione e una perdita di prontezza del 25%. Il cambio inverso è gratuito. Questo simula il costo dell'organizzazione di una vera e propria colonna di marcia.

Nella modalità di movimento in combattimento si applicano tutte le regole normali. Ma nella modalità di movimento marcia ci sono le seguenti modifiche:

- ; Il costo in punti azione di movimento è dimezzato, ma solo sulle strade.
- ; Il costo di prontezza per il movimento è raddoppiato.
- ; L'impronta del traffico in movimento è raddoppiata.
- ; Se un'unità si trova sotto il fuoco nemico, subisce gravi penalità. Vedi il sezione combattimento.
- ; Se un'unità si trova sotto il fuoco nemico, passerà alla mossa di combattimento modalità automaticamente.

#### 4.2.7. BATTAGLIA PRECEDENTE AP

##### **Il combattimento può rallentare l'avanzata.**

Se l'esagono in cui si stanno muovendo le tue truppe è stato occupato in questo turno da una battaglia, potrebbe avere precedenti AP di battaglia su di esso. Questi punti fungono da costo extra per muoversi nell'esagono.

Se una battaglia precedente ha richiesto più AP di quanto sarebbe costato spostarsi nell'esagono senza battaglia, la differenza viene messa sull'esagono come AP della battaglia precedente.

Gli AP della battaglia precedente simulano l'effetto ritardante di un combattimento prolungato.

#### 4.2.8. TRASPORTO DI TRUPPE

##### **I fanti e l'artiglieria possono essere trasportati da veicoli o cavalli.**

Un'unità si muove nel suo insieme, ma può essere composta da diverse truppe con diversi tipi di movimento. Se all'interno di un'unità non sono presenti truppe che possano trasportarne altre, si muoverà con il costo in AP del tipo di movimento più lento.

Tuttavia le truppe con punti di trasporto possono trasportare altre truppe. Per ad esempio, i camion possono trasportare la fanteria.

Se non è possibile trasportare tutti, verranno trasportate per prime le truppe più lente. Ad esempio, un'unità con fanteria, artiglieria e solo pochi camion, potrebbe motorizzare la sua artiglieria ma non la sua fanteria.

Affinché un individuo possa trasportarne un altro, l'individuo che trasporta deve avere punti di trasporto più alti di quanti punti peso l'individuo trasportato abbia.

#### PANTERA DI CACCIA



Il Jagdpanther era uno sviluppo del Panzer V progettato per fornire un'arma anticarro bassa e potente armata con il famoso cannone L71 da 88 mm. Era un carro armato mostruoso, capace di annientare qualsiasi cosa gli alleati potessero lanciargli contro.

Inoltre, per essere trasportati completamente, è necessario trasportare anche i punti manodopera degli individui trasportati. Puoi ispezionare ciascun tipo di truppa per visualizzarne le statistiche su peso/trasporto e manodopera/trasporto.

La manodopera può essere distribuita su più persone che trasportano, il peso no. Quindi, ad esempio, l'artiglieria pesante (peso 3) non può essere trasportata da camion normali (trasporta un peso massimo di 2), anche se ce ne sono diversi disponibili. Ma ad esempio la manodopera di un'artiglieria pesante (manodopera 10) può essere trasportata da 2 jeep (ognuna trasporta al massimo 5 manodopera).

Nei precedenti giochi Decisive Campaigns, la perdita di un singolo camion poteva fare la differenza tra un'unità a piedi e un'unità motorizzata.

Non più. Ora viene utilizzato un approccio lineare per determinare la probabilità che un'unità sia motorizzata. Un'unità può ancora essere motorizzata, ad esempio, anche se manca fino al 33% dei veicoli necessari. Quando a un'unità manca il 16,5% dei suoi veicoli c'è una probabilità del 50% che sia ancora motorizzata. Quando manca l'8,25% c'è una probabilità del 75% che sarà ancora motorizzato.

#### 4.2.9. COSTO DEL CARBURANTE

**Se spostati unità con veicoli, queste consumano le loro scorte di carburante.**

Alcuni tipi di truppe, come i veicoli, consumano carburante per ogni AP che muovono. Se un'unità non ha abbastanza carburante in scorta per pagare il costo degli AP in questione, il movimento verrà bloccato.

---

**Nota:** se la tua unità è senza carburante e senza speranza di rifornimento, potrebbe essere meglio rottamare i veicoli e restituire mobilità alla fanteria rimanente.

---

#### 4.2.10. COSTO DI PREPARAZIONE

**Se sposti le unità, queste perdono prontezza, soprattutto le truppe non motorizzate.**

Preparazione ai costi di trasloco. Nel caso della fanteria ciò accade perché la marcia è piuttosto faticosa; nel caso dei veicoli è perché l'uso crea sempre dei guasti che necessitano di riparazione.

Muovere le truppe con tipo di movimento del piede fino al loro movimento completo di 100 AP significa che perderanno 30 punti di prontezza. Spostare i veicoli fino a raggiungere i 100 AP completi significa che perderanno 10 punti reattività.

---

#### Appunti:

Marciare un'unità di fanteria turno dopo turno consumerà più prontezza di quanta ne recupererà. 30 prontezza possono essere spesi semplicemente muovendosi, ma solo 20 prontezza può farlo essere recuperato all'inizio del turno successivo.

Se le truppe a piedi vengono trasportate da veicoli, subiranno la stessa perdita di prontezza, molto inferiore, dei loro veicoli (10 punti).

---

### 4.3. RICOGNIZIONE E LINEA DI VISTA

Ora in questo dipartimento, il dipartimento di ricognizione, queste campagne decisive vede molte nuove regole. In particolare, il sistema dei punti di ricognizione è stato reso logaritmico anziché lineare, è stata aggiunta la linea di vista e sono state implementate regole per contrassegnare in modo più permanente le unità come avvistate o identificate.

#### 4.3.1. RICOGNIZIONE

**Hai bisogno di punti di ricognizione sugli esagoni per vedere il nemico.**

Le truppe distribuiscono i loro punti di ricognizione negli esagoni vicini fino a 10 esagoni di distanza.

---

Nell'interfaccia del gioco e nelle regole vedrai i valori di ricognizione menzionati sugli esagoni. Questi in realtà riguardano punti di ricognizione effettivi. Si tratta di una derivata logaritmica dei punti di ricognizione grezzi.

La quantità di punti di ricognizione grezzi di cui dispone un'unità dipende dalle truppe dentro. Le unità più grandi hanno più punti. È una questione lineare.

Il totale dei punti di ricognizione grezzi di un'unità viene quindi modificato per i suoi punti esperienza (XP). Se un'unità ha più di 30 punti esperienza riceve un modificatore positivo, che a 55 XP è +100% e a 80 XP raggiunge il modificatore massimo del +200%. Se un'unità ha meno di 30 XP

riceve nel peggiore dei casi un modificatore negativo del -66%, a 15 XP è -33%.

Questi punti di ricognizione grezzi vengono poi distribuiti lungo le linee di vista (LOS) dell'unità. I punti di ricognizione grezzi vengono applicati completamente solo se la LOS è del 100%, se la LOS è inferiore, viene applicata solo quella percentuale dei punti di ricognizione grezzi. Maggiori informazioni al riguardo nella sezione successiva. In poche parole, colline e foreste interrompono la linea di vista.

I punti di ricognizione grezzi risultanti di un'unità negli esagoni circostanti vengono quindi modificati in base alla distanza, al tipo di tempo e all'ora del giorno. Vedi anche la sezione successiva. Fondamentalmente più è lontano e peggiore è la visibilità, meno punti di ricognizione rimangono.

I rimanenti punti di ricognizione grezzi vengono poi inseriti in una funzione log10 e moltiplicati per 30. Cosa? Sì, beh... questa è la formula ed è difficile da spiegare. La tabella seguente potrebbe aiutarti di più.

### **NEBELWERFER 150**



Il Nebelwerfer era il tedesco sistema di razzi a lancio multiplo utilizzato durante la seconda guerra mondiale. Insieme ai Katyusha sovietici, il Nebelwerfer fu il primo sistema di razzi a lancio multiplo comunemente utilizzato. Il 15

Il lanciarazzi Nebelwerfer 41 da cm consisteva in cinque canne su un affusto Pak 35/36, fu introdotto nel 1940, aveva una gittata di 6900 metri e un proiettile di 32 k.

RISULTATI DELLA FORMULA PER TRASFORMARE I PUNTI DI RICOGNIZIONE GREZZI IN EFFETTIVI		
PUNTI DI RICOGNIZIONE		
Punti di ricognizione grezzi	Punti di ricognizione effettivi	Livello di informazioni sull'unità con 10 punti nascosti
2000	100	Pieno
1000	90	Pieno
500	81	Parziale (stima molto più corretta)
250	72	Parziale (stima più corretta)
125	63	Parziale (stima meno corretta)
62	54	Parziale (stima molto meno corretta)
31	45	Minimo
15	36	Minimo
7	21	Minimo
3	15	Minimo

L'uso della scala logaritmica significa che ora conviene effettivamente utilizzare piccole forze di ricognizione. Come puoi vedere nella tabella sopra, una forza 10 volte più grande (e punti di ricognizione grezzi) di una forza più piccola avrà a malapena 2 volte il numero di punti di ricognizione effettivi. Questo simula il fatto che non fa molta differenza se hai 1 ragazzo con un binocolo in cima a una collina o 10 ragazzi con un binocolo in cima alla stessa collina.

---

**Nota:** impegnarsi in un combattimento multi-round può fornirti molta ricognizione extra su un esagono, così come le carte di ricognizione aerea.

---

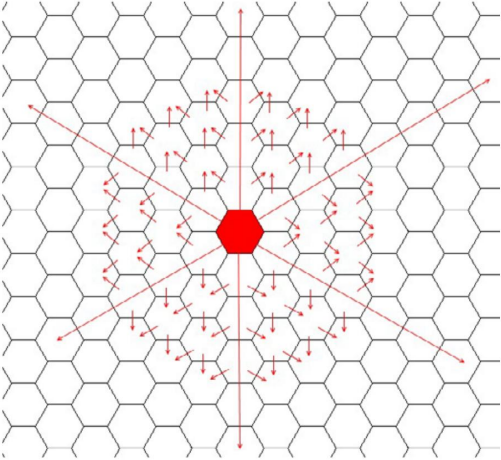
#### 4.3.2. MODIFICATORI DELLA LINEA DI VISTA E DEGLI OSTRUZIONI

**Colline, città e foreste bloccheranno parzialmente o completamente la tua linea di vista.**

Il sistema della linea di vista (LOS) non è una LOS rigorosa come conosciamo dai giochi più tattici. Il sistema LOS utilizzato in questo gioco ha la capacità di piegarsi leggermente attorno agli ostacoli. Ciò simula che, nella scala utilizzata, la ricognizione viene raccolta anche da piccoli gruppi di truppe da ricognizione che si muovono leggermente fuori dall'esagono dell'unità, così come da truppe nemiche

forse non si attengono sempre al loro esatto esagono. Inoltre, anche altri modi di raccogliere informazioni potrebbero dare una spinta.

**Schema: il modo in cui i punti di ricognizione vengono distribuiti utilizzando la LOS**



Ostruzioni e ombre possono ostacolare la LOS. L'esagono accanto a L'osservatore, tuttavia, può sempre essere visto poiché non può essere ostacolato o nascosto nell'ombra.

Se un esagono ha lo stesso livello di altezza (e solo se lo stesso livello) dell'unità osservante viene presa in considerazione la percentuale di ostruzione del tipo di paesaggio. L'ostruzione diminuisce la tua ricognizione sull'esagono e sugli esagoni dietro di esso. Per la fattura in questione ha un effetto limitato.

PERCENTUALI DI OSTRUZIONE DELLE TIPOLOGIE DI PAESAGGIO		
Tipologia paesaggistica	Primo esagono	Esagoni dietro il primo esagono
Foresta leggera	40%	80%
Foresta pesante	50%	100%
Villaggio rurale	30%	60%
Urbano leggero	30%	60%
Urbano pesante	50%	100%



Un'unità ha quindi una percentuale di LOS sugli esagoni attorno ad essa. Il 100% è la LOS perfetta e meno è la LOS imperfetta. Un'unità otterrà solo punti di ricognizione parziali con una LOS imperfetta e non potrà avere punti di ricognizione su un esagono su cui non ha una LOS.

---

**Nota:** ad esempio, se stiamo calcolando i punti di ricognizione di un'unità su due esagoni direttamente a nord di essa che sono entrambi leggermente boscosi. Questa unità avrà quindi una ricognizione del -40% nel primo esagono e del -88% nel secondo.

---

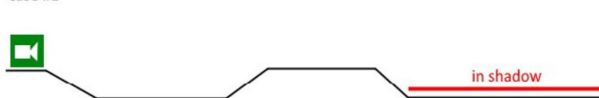
Le differenze di livello in altezza possono causare la caduta delle cosiddette ombre che possono oscurare la LOS di un'unità.

### Illustrazione: Casi ombra

case #1



case #2



case #3



Se l'esagono in questione è più alto dell'unità osservatore (caso n. 1), allora proietterà un'ombra permanente per il suo livello di altezza e per tutti i livelli di altezza sotto di esso.

Se l'esagono in questione ha la stessa altezza dell'osservatore (caso n. 2) quindi proietterà un'ombra permanente su tutti i livelli di altezza sottostanti.

Se l'esagono in questione è più basso dell'osservatore (caso n. 3), allora proietterà un'ombra limitata su tutti i livelli di altezza sotto di esso, ma modificata per la distanza. Questa regola non si applica agli esagoni immediatamente vicini dell'unità osservatore. Quanto più lontano dall'osservatore si verifica il calo del livello di altezza, tanto più lunghe saranno le ombre.

### 4.3.3. MODIFICATORI DI DISTANZA, METEO E ORA DEL GIORNO

**Hai una ricognizione ottimale con tempo sereno durante il giorno.**

Anche se non ci sono ombre né ostacoli, i tuoi punti di ricognizione si ridurranno a causa della distanza. Le tue unità hanno una migliore ricognizione su un esagono a distanza 1 che su un esagono a distanza 2, per esempio.

La forza del degrado dei tuoi punti di ricognizione dipende sul tempo e sul tipo di giorno.

DEGRADAZIONE DEI PUNTI DI RICOGNIZIONE A CAUSA DELLA DISTANZA, PER TIPO DI METEO/TIPO DI GIORNO												
Tipo	Dist 1	Dist 2	Dist 3	Dist 4	Dist 5	Dist 6	Dist 7	Dist 8	Dist 9	Dist 10		
Chiaro	pieno	/2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/32 /2 /8 /16	/64 /128 /256 /512		
Nebbioso	pieno	243	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	/64 /128	nessuno	nessuno
Coperto	pieno		4 /							/64	nessuno	nessuno
Lt.Precipitazione /3			27									
Hv.Precipitazione /4 Notte		/16 /64 /256	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno		
oscura * Notte	/20	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno		
nebbiosa	/4 /20 /100	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno		
Notte stellata	/3 /12 /184	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno		

\*  
= questo include le notti nuvolose o con precipitazioni

### 4.3.4. NASCONDI PUNTI

**Avere punti di ricognizione in un esagono non garantisce di individuare le unità nemiche in quell'esagono.**

La questione se riesci a vedere un'unità nemica dipende da due cose: in primo luogo i tuoi punti di ricognizione su un esagono e in secondo luogo le unità nemiche nascondono punti.

Ancora più importante, un'unità può ottenere punti nascosti automatici dal tipo di paesaggio del suo esagono.

NASCONDI PUNTI DI TIPI DI PAESAGGIO	
Tipologia paesaggistica	Nascondi punti
Foresta leggera	34
Foresta pesante	44
Villaggio rurale	34
Urbano leggero	34
Urbano pesante	44
Palude	14
Tutti gli altri paesaggi	4

Questi punti nascosti (se presenti) riceveranno un bonus fino al +40% se l'unità ha più esperienza (XP) di 30 punti. Riceverà una penalità fino al -40% sui suoi punti nascosti se i XP dell'unità sono inferiori a 30.

Successivamente è possibile aggiungere fino a un bonus del +40% ai punti nascosti se i punti stack totali nell'esagono sono inferiori a un terzo (33%) dello stack massimo nell'esagono. Questo simula che le truppe siano più difficili da individuare a causa della bassa quantità di truppe presenti.

È possibile aggiungere una penalità fino al -100% sui punti nascosti se i punti stack totali nell'esagono sono superiori ai punti stack massimi. Quando sono presenti tre volte i punti stack esadecimali massimi, i punti nascondigli vengono completamente ridotti a zero. Quando sono presenti due volte il numero massimo di punti esagono presenti, il punto nascosto riceve una penalità del -50%.

Se un'unità viene avvistata, i punti nascosti dell'unità verranno dimezzati e se l'osservatore ha almeno 1 punto di ricognizione effettivo nell'esagono vedrà sempre, come minimo, l'unità come un segnalino con un "?".

Un'unità identificata vedrà i suoi punti nascosti nuovamente dimezzati. Quindi un'unità che viene avvistata + identificata perde tre quarti dei suoi punti nascondigli.

#### 4.3.5. UNITÀ AVVISTATE E IDENTIFICATE

**Una volta che un'unità viene avvistata o identificata e non si muove, rimarrà avvistata o identificata.**

Una volta ottenute almeno informazioni minime su un'unità nemica, questa verrà considerata avvistata. Ciò significa che i suoi punti nascosti saranno divisi per due.

Un'unità verrà individuata anche se cadi in un'imboscata o se vedi almeno uno dei suoi individui durante il combattimento.

Una volta ottenute informazioni parziali su un'unità nemica questa verrà considerata identificata. Ciò significa che i suoi punti nascosti saranno divisi per due. Anche questo è in cima alla divisione per due perché è stato individuato.

Se hai almeno 1 punto di ricognizione su un esagono con un avvistato o identificato unità ti verrà sempre mostrato.

Un'unità individuata ma non identificata e che, senza lo stato individuato, non verrebbe visualizzata in modalità informazioni parziali, rimarrà in modalità informazioni minime.

Tuttavia un'unità perderà il suo status identificato e/o avvistato se esce dal suo esagono durante il suo turno.

Lo stato di avvistato e identificato viene aggiornato all'inizio e alla fine del tuo turno.

#### **4.3.6. LIVELLO DETTAGLIO UNITÀ**

**Più punti di ricognizione hai su un'unità nemica, più ne saprai.**

I punti di ricognizione effettivi che hai su un esagono meno i punti nascosti dell'unità che stai osservando determinano il livello di dettaglio dell'unità.

Se i punti di ricognizione effettivi meno i punti nascosti sono zero o inferiori non sarai consapevole della presenza dell'unità nell'esagono.

Se i punti di ricognizione effettivi meno i punti nascosti sono superiori a zero ma inferiori a 20 avrai informazioni minime sull'unità.

Fondamentalmente saprai semplicemente che esiste un'unità ma non hai idea del suo nome o della sua composizione.

Se i punti di ricognizione effettivi meno i punti nascosti sono 20 o più, ma inferiori a 80, avrai informazioni parziali sull'unità. Ciò significa che conoscerai il nome e avrai una buona idea delle truppe e delle statistiche che hanno. Più alto è il punteggio, più precisa sarà la tua ipotesi.

Se i punti di ricognizione effettivi meno i punti nascosti sono 80 punti o più avrai informazioni perfette sull'unità.

## 4.4. RETE LOGISTICA

**Affinché le unità possano essere rifornite è necessario un percorso amichevole tra l'unità e una fonte di rifornimento**

Rifornimenti e carburante arrivano da fuori mappa nelle cosiddette fonti di rifornimento.

Da queste fonti di rifornimento viene inviato alle tue unità e possibilmente alle tue basi di rifornimento.

Le tue unità e basi di rifornimento avanzano richieste che possono essere inferiori alla fornitura e al carburante che mancano. Ciò è dovuto a un ordine permanente di rifornimento o a una differenza tra l'assunzione massima e l'utilizzo dei tipi di truppe. La fonte di rifornimento cerca quindi di soddisfare quante più richieste di rifornimento e carburante.

Il costo in punti di azione logistica tra la tua fonte di rifornimento e l'entità richiedente è determinato dalla distanza, dalla rete stradale, dalla congestione del traffico e può essere migliorato disponendo di basi di rifornimento lungo il percorso. Se il costo dei punti azione supera i 100 punti azione (AP) solo a

### SERBATOIO IVH



Il Panzer IV è stato il carro armato tedesco più prodotto e il secondo veicolo corazzato da combattimento tedesco più diffuso della Seconda Guerra Mondiale, con circa

8.500 esemplari costruiti. Il telaio del Panzer IV fu utilizzato come base per molti altri veicoli da combattimento, tra cui il cannone d'assalto Sturmgeschütz IV, il cacciacarri Jagdpanzer IV, il cannone semovente antiaereo Wirbelwind e il cannone semovente Brummbar. Il Panzer IV prestò servizio in tutti i teatri di combattimento tedeschi e fu l'unico carro armato tedesco a rimanere in produzione continua per tutta la guerra.

Ha ricevuto vari aggiornamenti e modifiche progettuali, intese a contrastare nuove minacce, prolungandone la durata. In generale, questi comportavano l'aumento della protezione dell'armatura del Panzer IV o il potenziamento delle sue armi, sebbene durante gli ultimi mesi di guerra, con l'urgente necessità della Germania di una rapida sostituzione delle perdite, le modifiche al design includevano anche semplificazioni per accelerare il processo di produzione.

percentuale della richiesta può essere consegnata. Al di sopra dei 250 AP non verrà consegnato nulla poiché l'esagono bersaglio è considerato fuori dal raggio di rifornimento fonte.

---

**Nota:** Le fonti di rifornimento usano il tipo di movimento logistico per determinare il costo in punti azione per portare rifornimento o carburante ad un esagono bersaglio.

---

Le basi di rifornimento svolgono un ruolo speciale in quanto possono essere utilizzate come una sorta di mini fonti di rifornimento (consumando rifornimenti e carburante al loro interno) oppure possono essere utilizzate per aumentare la portata delle tue fonti di rifornimento fornendo fino a 80 AP gratuiti.

#### 4.4.1. RICHIESTE DI UNITÀ

##### **Le unità richiedono rifornimenti e carburante da fonti di rifornimento**

I tipi di truppe hanno una quantità massima di stoccaggio per rifornimenti e carburante.

Se le loro azioni attuali all'inizio del turno sono inferiori al massimo

quantità di stoccaggio, l'unità richiederà al massimo la differenza e sarà limitata alla velocità massima di rifornimento.

---

**Nota:** in pratica è solo l'artiglieria ad avere una notevole differenza tra i rifornimenti (munizioni) che spenderà nell'uso offensivo e il suo tasso di rifornimento massimo. Questo viene fatto per simulare che non è possibile fornire il massimo sbarramento di artiglieria ad ogni round.

---

Le unità possono anche modificare la percentuale dell'ordine permanente di richiesta di fornitura. Puoi scegliere tra 100%, 75% e 50%. Questa percentuale viene applicata alla fornitura finale e alle richieste di carburante di un'unità.

Si noti che la percentuale dell'ordine permanente della richiesta di fornitura può essere impostata per ciascun quartier generale. Se imposti un HQ più alto, ad esempio, al 50%, significherà che anche tutte le unità al di sotto di quel HQ richiederanno solo il 50%. Se ad esempio imposti il quartier generale del tuo corpo al 50% e anche il quartier generale di una divisione subordinata al 50%, ciò significa che la divisione richiederà effettivamente solo il 25%.

#### 4.4.2. BASI DI FORNITURA E RICHIESTE

Le basi di rifornimento possono richiedere anche rifornimento e carburante, quando sono in modalità di costruzione

Le basi di fornitura sono disponibili in diverse dimensioni. Maggiore è la dimensione, maggiori saranno i punti azione logistici gratuiti che potranno fornire e maggiore sarà la quantità di rifornimenti e carburante che avranno immagazzinato per il consumo opzionale da parte delle unità.

STATISTICHE SULLE BASI DI FORNITURA				
	Minore	medio	Maggiore	Strategico
AP logistico gratuito	20	40	60	80
Fornire scorte	1000	4000	15000	50000
Scorta di carburante	1000	4000	15000	50000
Evacuazione massima per round	50%	25%	15%	10%
Distruzione massima per round 100%		50%	30%	20%
Esaurire la portata logistica	20 AP	40 AP	60 AP	80 AP
Città minima necessaria	Città Minore II	Città Minore III	Città Maggiore I	Città Maggiore III

La percentuale di punti strutturali di una base di approvvigionamento è la percentuale delle scorte necessarie alla base di approvvigionamento. Se è inferiore al 100%, ridurrà gli AP logistici gratuiti forniti dalla base di rifornimento. La percentuale utilizzata è la media delle percentuali relative al carburante e alla fornitura.

Una base di rifornimento può essere impostata su cinque diverse modalità.

La prima modalità è la modalità normale. In questa modalità la base di rifornimento si concentrerà sulla fornitura di AP logistici gratuiti per rifornire la logistica di origine e sull'estensione del proprio raggio d'azione. In questa modalità eventuali carenze di scorte non verranno ricostituite e rimarranno ai livelli attuali.

La seconda modalità è la modalità di costruzione. Questa modalità è uguale alla modalità normale, con l'eccezione che eventuali scorte di carburante o scorte mancanti verranno richieste alle fonti di rifornimento.

La terza modalità è la modalità di esaurimento. In questa modalità la base di rifornimento fornirà zero AP logistici gratuiti per rifornire la logistica della fonte, ma agirà essa stessa come una mini fonte di rifornimento distribuendo le sue scorte alle unità vicine. Questo viene fatto prima che le fonti di rifornimento distribuiscano rifornimenti e carburante. La portata è limitata, ma adeguata per le unità vicine.

La quarta modalità è la modalità di evacuazione. In questa modalità la base di approvvigionamento tenterà di rispedire le proprie scorte alla/e fonte/i di approvvigionamento. È relativamente lento evacuare completamente una grande base di rifornimento.

La quinta modalità è la modalità distruzione. In questa modalità la base di rifornimento distruggerà le sue scorte. Per le grandi basi di rifornimento ciò richiede tempo, ma è due volte più veloce dell'evacuazione. Potrebbe essere una modalità cruciale per il giocatore americano per evitare che il carburante cada nelle mani dei tedeschi.

---

**Nota:** qualcosa che il giocatore tedesco vorrà veramente fare è utilizzare la modalità di esaurimento sulle basi di rifornimento americane catturate per fornire ai propri panzer il carburante extra tanto necessario.

---

Quando una base di rifornimento viene catturata, viene catturato il 100% del carburante, ma solo il 25% delle forniture perché americani e tedeschi utilizzano principalmente munizioni e pezzi di ricambio non compatibili.

È possibile che una base di rifornimento all'inizio dello scenario sia in modalità fissa. Risolto il problema regolare, fisso l'esaurimento, ecc... Quando si trova in modalità fissa significa che il giocatore non può cambiare la modalità della base di rifornimento. La modalità fissa viene rimossa al momento della cattura della base di rifornimento.

Tieni inoltre presente che le basi di rifornimento non hanno scorte (o sono estremamente basse). verrà rimosso dalla mappa.

#### 4.4.3. FONTI DI APPROVVIGIONAMENTO CHE SODDISFANO LE RICHIESTE

**Più costoso in AP è il percorso tra la fonte di rifornimento e l'unità, meno riceverà.**

Le fonti di rifornimento cercano di soddisfare tutte le richieste (unità e basi di rifornimento) all'interno del suo raggio d'azione. Se alla fonte di approvvigionamento non ci sono abbastanza scorte per servire tutti, allora tutti riceveranno un po' meno di quanto richiesto.

Ma la cosa più importante è la gamma. Perché se le unità richiedenti o le basi di rifornimento (modalità di costruzione) non rientrano nell'intervallo ottimale di tipo di movimento logistico di 100 punti azione, non potranno essere servite completamente. Tra 100 e 150 punti azione coprono solo il 75% della richiesta



verrà consegnato, tra 150 e 200 punti di azione verrà consegnato solo il 50% della richiesta e tra 200 e 250 punti di azione verrà consegnato solo il 25%.

Le basi di rifornimento possono comunque dare AP gratuiti alle fonti di rifornimento. Ciò può estendere la loro portata in modo significativo. La fonte di rifornimento cercherà di trovare un percorso che ottimizzi l'uso delle basi di rifornimento (senza percorrere percorsi ridicoli).

Illustrazione: costo in AP affinché una fonte di rifornimento raggiunga un certo esagono e l'effetto di una base di rifornimento

Nell'illustrazione sopra puoi vedere che, a causa del percorso che passa da una base di rifornimento, il costo in AP non aumenterà finché l'AP gratuito fornito dalla base di rifornimento non sarà esaurito.

Nel caso in cui il percorso attraversi più basi di rifornimento, gli AP gratuiti non vengono sommati. Viene invece preso il massimo tra il nuovo AP bonus di rifornimento e l'attuale AP gratuito prima di entrare nell'esagono della base di rifornimento. Quindi, ad esempio, se il percorso passa prima attraverso una base di rifornimento principale (dà 60 AP gratuiti) e poi 10 AP dopo passa attraverso una base di rifornimento media (dà 40 AP gratuiti), l'effetto è pari a zero poiché ci sono ancora 50 AP gratuiti rimasti.

Tuttavia, se in seguito, con soli 30 AP gratuiti rimasti, passa attraverso un'altra base di rifornimento media, gli AP gratuiti verranno aumentati a 40.

Tieni presente che le consegne di rifornimenti e carburante dalla fonte di rifornimento inseriscono punti di traffico sulle traiettorie utilizzate per la consegna. Sì, questo significa che la tua logistica può effettivamente intasare le strade e impedire alle unità di utilizzarle a velocità ottimale.

### WHIRLWIND SDKFZ161-4



Il Wirbelwind era uno sviluppo del Panzer IV progettato per fornire un veicolo che offrisse supporto al fuoco contraereo, armato con il supporto quadruplo del cannone contraereo standard da 20 mm.

Si noti che per la consegna del carburante, la regola di consegna binaria del carburante viene utilizzata se la distanza dalla fonte di rifornimento o dalla base è superiore a 100 punti azione. Mentre la fornitura spesso viene consegnata solo parzialmente, il carburante viene consegnato completamente o non viene consegnato affatto. La possibilità di una consegna completa è pari alla percentuale delle normali forniture diverse dal carburante che verranno consegnate.

---

#### Appunti:

Tutte le regole di movimento del capitolo precedente si applicano al tipo di movimento logistico della fonte di approvvigionamento. Ciò include in particolare la possibile congestione stradale.

Un'unità potrebbe ricevere rifornimento su diverse traiettorie. Ciò accade quando, dopo che parte della fornitura richiesta e del carburante è stata consegnata, una strada è così congestionata che un'altra strada diventa il percorso più veloce.

---

#### 4.4.4. SEGNALINI DI PRESENZA NEMICA

Poiché non sei sicuro della proprietà della maggior parte degli esagoni, è possibile che tu pensi che una certa strada sia in mani amiche, quando in realtà è in mani nemiche. Nella modalità di visualizzazione della proprietà presunta non lo saprai mai con certezza, ma nella fase logistica la tua logistica si.



Se una fonte di rifornimento sceglie una rotta per la consegna che pensava fosse in mani amiche, ma in realtà è bloccata da un'unità nemica, verrà posizionato un segnalino di presenza nemica e verrà scelta una rotta diversa, se possibile. Puoi vedere questi indicatori durante il tuo turno per vedere dove la tua logistica si è imbattuta in una proprietà nemica inaspettata. Significa che un'unità nemica è più vicina all'esagono in questione rispetto a un'unità amica. Potrebbe trovarsi sopra l'esagono dell'unità nemica o potrebbe trovarsi a un certo numero di esagoni di distanza da essa.

---

**Nota:** una volta che ti sposti sopra un segnalino colorato di presenza nemica, questo diventerà grigio per indicare che nessuna unità nemica era (o è più) presente in quell'esagono.

Anche i segnalini di presenza colorati e grigi hanno un effetto diverso sui calcoli della presunta proprietà dell'esagono.

---

#### 4.4.5. ALTRE OPERAZIONI LOGISTICHE

Oltre alle fonti di rifornimento che inviano rifornimenti e carburante alle unità e alle basi di rifornimento, ci sono alcune altre operazioni logistiche che possono aver luogo.

I rifornimenti e il carburante dalle basi di rifornimento (modalità evacuazione) possono essere rimandati alle fonti di rifornimento. Funziona allo stesso modo della consegna di rifornimento/carburante e la distanza tra la fonte di rifornimento e la base di rifornimento può ridurre le quantità rispedite. Questo utilizza anche AP gratuiti dalle basi di rifornimento su un percorso e genera punti di traffico.

Le truppe di rimpiazzo possono essere inviate dagli HQ più alti a qualsiasi unità/HQ subordinato. Funziona quasi allo stesso modo della consegna di rifornimenti/carburante, tranne che qui l'esagono del HQ più alto viene utilizzato per calcolare la distanza dell'unità che richiede le truppe di rimpiazzo. Questo utilizza anche AP gratuiti dalle basi di rifornimento su un percorso e genera punti di traffico.

<note>Nota che le truppe in eccesso (rispetto alla TOE di un'unità) possono anche essere rimandate a un quartier generale più alto. Ma ciò dovrebbe accadere solo molto raramente in questo gioco. Non è consentito, a causa delle dimensioni del gioco, modificare l'OOB delle unità e quindi rendere un'unità sovradimensionata.</note>

### 4.5. MICROGESTIONE DELLE TRUPPE

Ci sono tre cose che puoi fare riguardo alla microgestione.

Puoi trasferire truppe da un'unità all'altra, puoi formare kampfguppen / gruppi tattici e puoi rottamare l'equipaggiamento.

#### 4.5.1. TRASFERIMENTO TRUPPE

Se le unità si trovano nello stesso esagono puoi trasferire truppe da un'unità all'altra.

Tuttavia la TOE dell'unità bersaglio deve essere rispettata e non si può superarla, né si può forzare, ad esempio fallsschirmjaeger, in un'unità delle SS.

Non è possibile ridurre l'unità sorgente al di sotto di 50 punti potere di truppe (equivalenti a 10 carri armati o 100 uomini). L'eccezione è se trasferisci tutto dall'unità di origine.

Se trasferisci tutto da un'unità, questa scomparirà dalla mappa. L'unità che riceve le truppe verrà ridotta a 0 punti azione e non potrà muoversi in quel turno.

---

**Nota:** un kampfgroupe o un gruppo tattico non ha TOE e quindi ci sono meno restrizioni su ciò che puoi trasferirvi.

---

#### 4.5.2. CREARE UN GRUPPO DI COMBATTIMENTO

Se non vuoi essere disturbato dalle limitazioni TOE puoi creare un kampfgroupe o un gruppo tattico (per gli americani) in cui trasferire le truppe. Il kampfgroupe appena formato avrà 0 AP.

Per formare un kampfgroupe deve ricevere almeno 50 punti potere truppe (equivalenti a 10 carri armati o 100 uomini).

Creare un kampfgroupe costa punti politici (PP).

#### 4.5.3. ROTTAMAZIONE DELLE TRUPPE

In alcuni casi vorrai rottamare (o affondare se preferisci) attrezzature come pistole e carri armati. Ad esempio: quando sei senza carburante e vuoi che la fanteria sia ancora in grado di muoversi. Oppure un altro esempio: se devi portare un'unità attraverso una fitta foresta o sopra un fiume per sfuggire alla distruzione.

Dopo aver eseguito questa azione, l'equipaggiamento verrà rimosso dal gioco, ma la manodopera, come gli equipaggi di carri armati o di armi, verrà restituita come fanteria di basso grado.

La demolizione può quindi cambiare il tipo di movimento di un'unità da artiglieria/ su ruote/cingolato per la fanteria.

Effettuare qualsiasi demolizione riduce gli AP dell'unità di 25 punti.

### 4.6. UNITÀ DI TRASPORTO

Le unità che hanno almeno l'80% dei loro tipi di truppe costituite da tipi di truppe che possono trasportare (motorizzate/meccanizzate e con punti di trasporto) sono considerate un'unità di trasporto.

Un'unità trasportatore può selezionare altre unità da trasportare. Uno l'unità trasportatore può trasportare una o più unità trasportabili.

Per i calcoli del movimento, l'unità trasportatore e il trasportato tutte le unità agiscono come se tutte le loro truppe fossero in una singola unità.

Non ci sono penalità al combattimento per le unità trasportate (a meno che, ovviamente, non utilizzino la modalità di movimento marcia). Detto questo, le unità potrebbero essere scaricate dalle unità di trasporto se mancano i trasporti dopo la battaglia.

## 4.7. HQ E UFFICIALI

Ogni quartier generale avrà membri dello staff e un ufficiale in comando. Insieme forniscono un bonus, soprattutto al combattimento, ma anche al recupero del morale.

Oltre a ciò, gli ufficiali avranno a disposizione le carte ufficiali per dare un bonus extra alle unità nei momenti cruciali.

L'idea progettuale è che l'ufficiale comanda lo staff e lo staff comanda le truppe in prima linea.

Ogni ufficiale ha un numero di punti staff che può comandare. Alcuni ufficiali possono comandare più personale di altri. Se l'ufficiale ne ha di più personale di quanto possa gestire in modo ottimale, il suo bonus al personale per il combattimento e il morale diminuirà.

Il personale può comandare un certo numero di punti potere (truppe in prima linea) e se è disponibile troppo poco personale, il bonus di combattimento e morale diminuirà.

### 4.7.1. COMBATTI BENE

Se il rapporto personale/truppe è superiore a 1, il personale fornirà alle truppe un bonus di combattimento base del 25%. Tuttavia, verranno aggiunti anche i punti esperienza dello staff. Se l'ufficiale in comando ha un rapporto ufficiali/staff superiore a 1, la percentuale dei punti esperienza dello staff verrà aumentata con il bonus ufficiali.

Ad esempio: il quartier generale della divisione ha buoni rapporti con il personale regolare. L'ufficiale in comando ha un bonus di combattimento del 20% e lo staff ne ha 40

punti esperienza. Ciò significa che il bonus di combattimento per le truppe in prima linea sarà del  $25\% + (40\% + 8\%) = 73\%$ . Quell'8% è il 20% di 40 del bonus aggiuntivo dell'ufficiale in comando.

Il bonus di combattimento per le unità in prima linea verrà ridotto se loro

La potenza del QG è inferiore al 100%. Allo 0% non ci sarà alcun bonus.

Se il rapporto personale/truppe è inferiore a 1 o il rapporto ufficiali/personale è inferiore a 1, i rispettivi effetti verranno diminuiti linearmente. Non vi è alcun ulteriore vantaggio nell'avere un rapporto superiore a 1.

---

**-Nota:** lo staff politico dà solo la metà del bonus di combattimento.

---

#### 4.7.2. BONUS MORALE

Se si vuole aumentare il morale, questo si riprenderà lentamente fino a raggiungere il morale base del tipo di truppa in questione. Aumenterà del 5% il morale base delle truppe. Questo può essere ulteriormente potenziato se l'unità si trova nel raggio di potenza HQ di un HQ con percentuali di personale adeguate. Il comandante del quartier generale con percentuali di personale adeguate può contribuire ulteriormente ad aumentare il morale.

Segue gli stessi calcoli del bonus di combattimento. Se la

il rapporto personale/truppe è superiore a 1, il personale fornirà un bonus morale base del 25% alle truppe. Inoltre, verranno aggiunti anche i punti esperienza dello staff. Se l'ufficiale in comando ha un rapporto ufficiali/staff superiore a 1, allora quella percentuale dei punti esperienza dello staff verrà aumentata del bonus dell'ufficiale.

---

**Nota:** lo staff politico dà il doppio del bonus morale.

---

#### 4.7.3. PERCENTUALE DI POTENZA HQ

Ogni HQ ha un certo raggio in cui può comandare in modo ottimale le sue unità subordinate. Una volta superato questo intervallo, il potere del quartier generale sulle sue unità diminuirà. Ciò causerà una riduzione del bonus di combattimento e morale concesso. Inoltre ridurrà l'effetto delle carte ufficiali che potrebbero essere giocate.

#### 4.7.4. STATISTICHE DEGLI UFFICIALI E GIOCO DI CARTE

La statistica dell'ufficiale chiave per l'utilizzo della carta è a livello di comando. Più alto è il livello di comando dell'ufficiale, più punti comando guadagnerà l'ufficiale ad ogni turno.

Per poter giocare una carta un ufficiale deve avere abbastanza punti comando per pagare il costo in punti comando della sua carta.

Le carte sono disponibili in cinque colori. Ognuno ha un effetto basato su una diversa statistica ufficiale.

I cartellini rossi daranno effetti migliori con elevata audacia. Di solito correlato all'azione offensiva.

Le carte verdi daranno effetti migliori con un'elevata determinazione. Solitamente correlato all'azione difensiva.

Le carte blu daranno effetti migliori con un alto carisma. Generalmente legati al morale.

Le carte marroni daranno effetti migliori con un'elevata intuizione. Di solito legato alla ricognizione.

Le carte viola daranno effetti migliori con un'elevata organizzazione. Generalmente relativi alle carte comandanti HQ di livello superiore.

#### 4.8. COMBATTERE

Come sanno i veterani della serie DC, i calcoli del combattimento sono particolarmente complicati. Quindi inizieremo questa sezione con le diverse modalità di

##### **SDKFZ251**



L'SdKfz 251 Mittlerer MG era un semicingolato corazzato tedesco che potrebbe portare in battaglia una squadra di 10 soldati a fianco dei carri armati. Forniva una ragionevole protezione dell'armatura contro i piccoli

fuoco di armi o proiettili ma era vulnerabile ai carri armati o alle armi anticarro e agli attacchi aerei poiché aveva la parte superiore aperta. Era armato con una MG 34 o MG 42 nella parte anteriore e un'ulteriore MG posteriore. Ne furono costruiti più di 15.000.

combattimento e i modificatori più importanti prima di entrare nei dettagli dell'effettiva risoluzione del combattimento.

#### **4.8.1. ATTACCHI REGOLARI**

Un attacco regolare è un attacco in cui le tue unità spingono nell'esagono bersaglio con l'obiettivo di rimuovere le unità in difesa e prendere l'esagono.

Dopo aver completato con successo un attacco regolare, tutte le unità attaccanti che non si sono ritirate al momento della vittoria potranno spostarsi nell'esagono conquistato al costo di zero punti azione.

A volte non è possibile che l'intera unità si unisca ad un attacco regolare. Ad esempio: perché alcune delle sue truppe non hanno i punti azione per spostarsi su terreni difficili. Il gioco consente attacchi parziali. Le truppe che possono unirsi all'attacco lo faranno e le altre aspetteranno nel loro esagono di origine o forniranno fuoco a distanza per supportare l'attacco. Un esempio di ciò è un'unità motorizzata che individua alcuni nemici ritardati su una collina boscosa vicino alla strada e invia la fanteria ad attaccare, mentre i camion aspettano sulla strada.

#### **4.8.2. ATTACCHI A DISTANZA**

È anche possibile attaccare un esagono a distanza senza effettivamente muoverti le truppe. Questo può essere fatto da tipi di truppe che hanno capacità di fuoco diretto o capacità di fuoco indiretto. La differenza tra i due è che i tipi di truppe con capacità di fuoco diretto avranno bisogno di una linea di vista (LOS) sull'esagono bersaglio. Le unità capaci di fuoco indiretto non ne hanno bisogno, ma traggono grande beneficio dalla ricognizione sull'esagono bersaglio, sia dalla propria LOS sia dalla ricognizione effettuata da altre unità e comunicata loro via radio.

#### **4.8.3. INTERCETTARE IL FUOCO**

Quando le tue unità si muovono, il nemico potrebbe ingaggiarle con il fuoco di intercettazione. Allo stesso modo, quando il nemico si muove, le tue unità potrebbero ingaggiarlo con il fuoco di intercettazione. Intercettare il fuoco aiuta a livellare gli artefatti di progettazione



di un sistema di turni igo-ugo e fornisce anche eccitazione, aiuta la parte difensiva a ottenere risultati più storici e offre molte opportunità tattiche. Una possibilità di intercettare il fuoco si verifica ogni volta che un'unità si sposta da un esagono a un altro (o quando un'unità esegue un attacco regolare; nel qual caso il suo supporto difensivo intercetterà il fuoco).

---

**Nota:** durante l'offensiva delle Ardenne molti attacchi tedeschi furono contrastati dal fuoco rapido e preciso dell'artiglieria americana sulle aree di raccolta e sulle linee di avanzamento dell'attaccante. Ciò viene simulato nel gioco mediante l'intercettazione del fuoco di supporto difensivo.

---

Nota che c'è un'eccezione: le unità che si muovono in un esagono per un costo di 0 punti azione (a causa di precedenti combattimenti regolari) non potranno essere bersagliate dal fuoco di intercettazione.

Per poter effettuare il fuoco di intercettazione un'unità deve avere almeno 40 punti azione rimasti. Inoltre, deve avere una percentuale di linea di vista superiore al 10% sull'esagono bersaglio (per il fuoco a distanza diretto) e il regime dell'unità deve avere almeno 26 punti di ricognizione sull'esagono bersaglio (per il fuoco a distanza diretto e indiretto).

Intercettare il fuoco non è mai una cosa sicura. Richiede reazioni e comunicazioni rapide. C'è un fattore di difficoltà nell'avvistare correttamente il movimento del nemico, nonché un fattore umano che riguarda l'essere pronti a sparare quando è effettivamente necessario. La possibilità che un'unità sia effettivamente idonea al fuoco di intercettazione su uno specifico movimento nemico è: intercettazione modificatore di combattimento che l'unità ha su  $\text{Hex} * (\text{esperienza}/30) * (\text{prontezza}/100)$ .

Il modificatore di combattimento di intercettazione sopra menzionato è la LOS% o se inferiore  $(\text{punti ricognizione}-20)/0,6$ .

I segnali e le comunicazioni americani sono quasi perfetti con molte radio disponibili e procedure eccellenti. Tuttavia, i tedeschi spesso non disponevano di apparecchiature radio e dovevano utilizzare corridoi e telefoni fissi. Quindi c'è una difficoltà aggiuntiva per i tedeschi. Per il fuoco indiretto (artiglieria) hanno una probabilità generica del -50% di effettuare il fuoco di intercettazione e un ulteriore -15% per esagono da cui l'unità di artiglieria è lontana

il suo obiettivo. Viene utilizzato un calcolo composto, quindi c'è ancora una possibilità, ad esempio, di raggiungere una distanza di 10 esagoni. Tieni presente che se l'unità di artiglieria ha una linea di vista diretta (LOS) queste penalità di comunicazione non si applicano!

Il numero delle unità idonee partecipanti che effettivamente intercettano il fuoco dipende dal numero di unità idonee che possono farlo. Ad ogni unità viene assegnato un punteggio. Questo punteggio è (punti azione intercettano possibilità di fuoco / 100). Le unità con il punteggio più alto verranno selezionate per prime. Le unità con un buon fuoco e molti punti azione avranno quindi la tendenza a sparare per prime. Almeno un'unità verrà selezionata per il fuoco di intercettazione e le unità verranno aggiunte finché il punteggio dello stack di intercettazione non supera il (punteggio totale di tutte le unità idonee / (6-(AP medio/20))). Quindi, ad esempio: quando 3 unità idonee al fuoco di intercettazione (ciascuna 80AP+) hanno tutte la capacità di condurre il fuoco di intercettazione, spareranno nel seguente ordine: tutte e 3 le unità durante il primo movimento nemico, poi solo 2 unità durante il secondo movimento nemico e durante il terzo nemico muoverà, l'ultima unità rimasta con 40+ AP rimasti sparerà.

---

**Nota:** il fatto che non tutte le unità intercettano il fuoco in massa rende impossibile utilizzare tattiche di gioco in cui si sacrifica un'unità per esaurire le opportunità di intercettazione del fuoco del nemico.

---

Quando inizia il combattimento di fuoco di intercettazione, l'unità bersaglio non beneficerà dei punti di trinceramento poiché è in movimento. Inoltre, l'unità bersaglio perderà punti azione se perde la prontezza durante questo combattimento. Nota che il fuoco di intercettazione dura solo 2 round di combattimento. Breve e sorprendente. L'unità presa di mira non ha alcuna possibilità di rispondere al fuoco a causa dell'effetto distruttivo.

---

#### **Appunti:**

Le unità con tipi di truppe capaci di tiro a distanza che hanno gittate miste avranno possibilità ridotte di intercettare il fuoco quando esclude una risoluzione di fuoco per parte delle sue truppe.

---

Può succedere di finire sotto il fuoco di intercettazione di un'unità in un esagono su cui non si ha (o non si ha abbastanza) ricognizione. Dovresti comunque ottenere un'indicazione del tipo di bombardamento... come il fuoco di artiglieria pesante o di mortaio in questo caso.

---

#### **4.8.4. RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA**

Nel momento in cui inizia la battaglia, tutte le truppe vengono divise in individui (squadre di 10 uomini o singoli carri armati). Questi individui poi combattono per diversi round di combattimento, ogni round di combattimento costa 10 punti azione (AP). Nel momento in cui un'unità attaccante esaurisce gli AP, cessa la sua partecipazione al combattimento.

Quando inizia il combattimento viene avviato il ciclo di combattimento. Il ciclo di combattimento sostanzialmente gioca round di combattimento finché l'attaccante non ha esaurito i punti azione, si è ritirato, è stato spazzato via o è vittorioso.

Le seguenti cose accadono nel seguente ordine in ogni round di combattimento:

##### **Imposta i punti di copertura**

Quando inizia il combattimento, a ogni individuo viene assegnato un numero casuale di punti di copertura. Questo numero è  $20 + 1d30 + \text{punti nascosti}$  (vengono calcolati il tipo di paesaggio, l'esperienza, l'avvistamento, le regole identificate come discusso nella sezione di ricognizione). I Punti di Copertura superiori a 65 vengono divisi per 1,5. I punti di copertura oltre 75 sono divisi per 2. I punti di copertura oltre 85 sono divisi per 2,5. I punti di copertura non possono essere superiori a 90.

##### **Determinazione dell'iniziativa**

Solo al primo turno. Ogni individuo riceve un'iniziativa casuale compresa tra 0 e il suo punteggio di iniziativa. L'individuo con l'iniziativa più alta attaccherà per primo durante il ciclo delle fasi di combattimento.

##### **Controlla la capitolazione**

Solo i difensori hanno la possibilità di capitolare. E solo se si stanno ritirando o si sono ritirati. Se il morale di un individuo è inferiore a 33 e la prontezza è inferiore a 50, c'è la possibilità che capitolino.

---

### **Imposta il bonus di attacco concentrico**

Ad ogni round questo viene calcolato nuovamente perché le unità potrebbero essersi ritirate nei primi round di combattimento e ciò potrebbe ridurre drasticamente il bonus rimanente dato da un attacco concentrico iniziale. Il bonus concentrico verrà dimezzato se saranno coinvolte unità di HQ diversi.

### **Ciclo di passaggi rotondi di combattimento**

Questo ciclo riguarda il peso dei calcoli ed esegue gli attacchi effettivi per ogni individuo coinvolto nel combattimento per questo combattimento

girare. Tutti gli individui si attaccano a vicenda. Vedi la sezione più in basso

per un'analisi dettagliata del ciclo delle fasi del round di combattimento.

### **Controlla i punti di azione**

Se un'unità attaccante non ha abbastanza punti azione (AP) rimasti per pagare il prossimo round di combattimento (10 AP), si ritira.

### **Controlla la svolta**

Se un individuo non viene colpito per 2 round di combattimento consecutivi e lo ha fatto

effettuato almeno un attacco riuscito finora (qualsiasi tipo di colpo), allora riuscirà a sfondare. Inoltre, se il singolo attaccante non è stato nemmeno preso di mira (per non parlare di un colpo) negli ultimi 2 round di combattimento, riuscirà a sfondare.

C'è la possibilità che lo sfondamento fallisca se l'attacco è eccessivo. Se al difensore sono rimasti solo individui "di backbench", lo sfondamento riesce sempre.

### **Controlla la ritirata sicura**

Se un individuo ha iniziato a ritirarsi nel round di combattimento X, si sarà ritirato in sicurezza nel round di combattimento X+2. In effetti subisce 2 round di combattimento di possibile fuoco nemico senza poter rispondere al fuoco.

### **Controlla la ritirata dal panico**

Se la percentuale degli individui persi in combattimento scende al di sotto del morale di un'unità, allora c'è la possibilità che gli individui rimasti vadano nel panico e l'unità inizi una ritirata di panico.

Unità in preda al panico e

che non hanno via di ritirata, hanno il morale raddoppiato per questo calcolo. Se l'unità effettua una ritirata dettata dal panico, ma non esiste alcuna via per ritirarsi, tutti gli individui dell'unità capitoleranno.

Se non viene effettuato alcun tiro di panico, poiché la percentuale di individui perduti è inferiore al morale base, effettueremo anche un tiro di ritirata di panico con probabilità ridotta. Questo tiro avverrà più spesso ma ha meno possibilità di successo rispetto al normale tiro di prova per la ritirata dovuta al panico.

Non è possibile ritirarsi in preda al panico se si è sottoposti ad attacchi a distanza o a fuoco intercettato.

---

**Nota:** questo tiro di panico ridotto è stato aggiunto alle regole per rendere sia il "morale base" che il "morale" un fattore nel test di panico. La "morale di base" rappresenta per me la costituzione mentale e ideologica, dove la "morale" rappresenta lo stato d'animo attuale. È possibile, ad esempio, che un'unità Volkssturm che arriva a 100 di morale difenderà più a lungo senza farsi prendere dal panico, ma il solo fatto di avere 100 di morale non la renderà un'unità SS fanatica che difende una posizione fino all'ultimo uomo.

---

### **Controlla la ritirata ordinata**

Se la percentuale di individui uccisi + ritirati subiti da un'unità attiva la percentuale dell'ordine permanente di ritirata di un'unità, allora inizierà con una cosiddetta ritirata ordinata. Le unità che non hanno via di ritirata non saranno in grado di obbedire al loro ordine permanente e probabilmente alla fine subiranno una ritirata di panico con conseguente capitolazione.

### **Controlla la fine della battaglia**

Qui viene controllato se la battaglia è finita. Innanzitutto il numero di gli individui ancora in combattimento vengono contati da entrambe le parti. Se non sono rimasti individui in difesa e ci sono ancora attaccanti e si tratta di un attacco a distanza, l'attacco continua finché gli attaccanti non esauriscono i punti azione o il numero massimo di round di combattimento (intercettazione del fuoco).

Se non rimangono individui che attaccano e continuano a difendersi rimangono, il difensore avrà mantenuto il suo esagono.

Se non rimangono individui in difesa e continuano ad attaccare gli individui rimangono, l'attaccante sarà riuscito a catturare l'esagono.

Se non vengono lasciati individui su entrambi i lati, verrà considerata una posizione spento, dove l'attaccante non è riuscito a catturare l'esagono, ma il difensore si sarà ritirato.

#### Effetti sul morale del risultato della battaglia

Alla fine della battaglia, per ogni unità, viene effettuato un controllo tra gli individui che ha perso rispetto ai nemici che ha ucciso. Questo rapporto è ponderato per i punti potere e ciascun rapporto corrisponde a un numero di dadi a sei facce che determineranno il cambiamento del morale dell'unità.

RAPPORTO PERDITE RISPETTO ALLA CONVERSIONE DEI DADI MORALE	
Rapporto perdite: uccisioni	Morale dice
0,25 o inferiore	+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 superiore	- 4d6

Vengono lanciati i dadi del morale e il loro valore sarà la percentuale cambiare il morale dell'unità.

Tuttavia, questo cambiamento non può essere più negativo di quello reale percentuale di truppe perse dall'unità.

Il morale alto può proteggere le unità dalla perdita di morale. Se un tiro di 1d100 lo è al di sotto del morale attuale, il cambiamento del morale viene dimezzato.

Inoltre, se si tratta di attacchi a distanza o di intercettazione, l'effetto viene attivato è dimezzato.

#### Esaurimento delle scorte di carburante e munizioni

Per ogni round di combattimento effettuato da un individuo e per qualsiasi attacco

altri individui, le scorte di carburante e munizioni della sua unità si esauriranno e i modificatori di rifornimento offensivo e difensivo verranno aggiornati.

Gli individui che effettuano il fuoco di intercettazione consumano solo un quarto delle munizioni che avrebbero utilizzato in un normale attacco offensivo, rendendo il loro tasso di consumo paragonabile al combattimento difensivo durante un attacco regolare.

L'alto tasso di consumo per gli attacchi viene utilizzato solo per l'AP minimo per attaccare nell'esagono (ma il minimo è 25 AP). Gli AP rimanenti spesi in battaglia vengono addebitati casualmente tra il costo del consumo di carburante difensivo e quello offensivo.

---

#### **Appunti:**

Non viene consumato carburante se si tratta di un attacco a distanza o di un fuoco di intercettazione.

Gli attacchi regolari dei carri armati che richiedono molti round di combattimento comporteranno un elevato dispendio di carburante. Questo simula il fatto che sono state effettuate molte manovre tattiche, all'interno dell'esagono. Come ritirate temporanee, tentativi di fiancheggiamento, contrattacchi, ecc.

---

#### **Danno strutturale**

Quando viene raggiunta la fine della battaglia, vengono inflitti danni strutturali a tutte le fortificazioni presenti nell'esagono.

#### **Effetto di soppressione**

Durante il fuoco a distanza e di intercettazione la parte in difesa perderà 10 AP ogni 5 punti di prontezza persi.

Puoi quindi utilizzare il fuoco a distanza per esaurire i punti azione (AP) del difensore e togliergli la possibilità di intercettare il fuoco in seguito. Il combattimento regolare costa 10 AP per round di combattimento, anche per il difensore. Un'unità difendente che è costretta a ritirarsi nel combattimento regolare perde tutti gli AP.

#### **Ritiri veri e propri**

A questo punto un'unità che si è ritirata per 2 round di combattimento lascerà effettivamente il campo di battaglia. Gli aggressori tornano da dove sono venuti

da. Solo le unità in difesa che erano di stanza nell'esagono perduto si ritireranno in un esagono diverso. L'esagono in cui sceglieranno di ritirarsi sarà quello nella direzione più opposta all'angolo di attacco, raggiungibile anche per loro con 100 AP. Quindi se un'unità viene attaccata da nord

di solito si ritirerà a sud.

Se un'unità non ha vie di ritirata a 100 AP o meno, controllerà se le ha può trovare una strada del genere se demolisce veicoli e/o armi e, in tal caso, lo farà per rendere possibile la ritirata.

#### 4.8.5. COMBATTIMENTO PASSAGGI ROTONDO LOOP

Nel ciclo dei passaggi del round di combattimento passiamo in rassegna tutti gli individui (prima il tiro di iniziativa più alto) e poi testiamo per ciascuno se può attaccare. Un individuo può attaccare se ha effettuato meno attacchi in questo round di combattimento quindi le sue statistiche lo consentono. Inoltre, l'individuo non deve essere in fase di ritirata, né essersi già ritirato. Gli individui con più attacchi per round di combattimento possono essere chiamati più volte durante questo ciclo. Ogni passaggio di questo ciclo è il test e l'esecuzione di un attacco per un individuo diverso. In ogni passaggio accadrà quanto segue:

##### Trova un obiettivo

Viene scelto in modo semi-casuale un avversario dalla parte nemica. È semi-casuale perché la casualità dipende dal numero di tentativi

### STUG III G



Il cannone d'assalto  
Sturmgeschütz III è stato  
il veicolo corazzato  
da combattimento più  
prodotto in Germania  
durante la Seconda Guerra Mondiale. Era

costruito sul telaio del carro armato Panzer III. Inizialmente concepito come un cannone leggero mobile e corazzato per il supporto della fanteria, lo StuG fu continuamente modificato e fu ampiamente utilizzato come cacciacarri nelle versioni da 75 mm.



le statistiche individuali lo consentono. Se ha solo 1 tentativo per trovare il suo bersaglio preferito, è puramente casuale. Ma se ha più tentativi sceglierà il bersaglio che preferisce.

Un individuo può sempre attaccare un individuo nemico "backbench" se l'individuo attaccante ha compiuto una svolta o se ha capacità di attacco a distanza. Inoltre, gli individui con capacità di attacco a distanza indiretta non possono sparare sugli individui nemici che hanno sfondato.

Il fuoco indiretto (di artiglieria) può sempre colpire individui "di backbench", ma il fuoco diretto è diverso.

È meno probabile che il fuoco diretto abbia la possibilità che questi individui "di backbench" si presentino come bersaglio se potessero evitarlo.

Con il fuoco diretto a distanza, la selezione dei candidati bersagli "backbench" è consentita per un individuo se lancia un 1d100 sopra ( $LOS\% * (100 - ((\text{nascosto orizzontale} + 10) * (\text{dati sul livello di altezza di 3 attaccanti})))$ ).

Nel combattimento regolare è necessario tirare un 1d100 sopra ( $100 - ((\text{nascosto paesaggistico} + 10) * (\text{delta del livello di altezza di 3 attaccanti}))$ ). Queste formule simulano che la copertura aiuta a proteggere i tipi di truppe "backbench", ma che da un vantaggio più elevato. In questo punto l'effetto della copertura nell'esagono diventa meno importante.

Durante il combattimento a fuoco di intercettazione il bersaglio è in movimento e Gli individui "backbench" sono completamente presi di mira.

Normalmente un individuo prenderà in considerazione in modo casuale 3 avversari e sceglierà quello che è più favorevole all'attacco. Eventuali bersagli nascosti (punti di copertura > ricognizione attuale) avranno tre volte meno probabilità di essere scelti. Questo è per la modalità di attacco normale. Se si tratta di fuoco a distanza è necessario effettuare un tiro per colpire fortunato affinché il bersaglio nascosto abbia qualche possibilità di essere scelto. Il tiro per colpire fortunato ha successo se 1d400 è inferiore ai punti pila nemici attuali nell'esagono.

Notate che normalmente il difensore inizialmente ha un vantaggio poiché inizialmente ha una migliore ricognizione nell'esagono in cui avviene la battaglia rispetto all'attaccante.

### **Trova un preventivo**

È possibile che l'individuo preso di mira appartenga ad un tipo che un altro individuo della stessa fazione voglia difendere. Ciò potrebbe portare al "preventore"

essere attaccato invece del bersaglio originale. I semicingolati sono solitamente "preventori".

### **Attacco individuale**

Viene eseguito l'attacco vero e proprio. Consulta la sezione seguente per i dettagli complessi sulla risoluzione di un singolo attacco.

### **Contropiede individuale**

L'individuo attaccato ora contrattaccherà il suo aggressore. Se la

L'individuo attaccato viene già attaccato più spesso del suo punteggio "massimo attaccato", quindi il contrattacco non è possibile. Un contrattacco è uguale a un attacco individuale, tranne per il fatto che è più debole e comporta modificatori negativi. Per i dettagli vedere la sezione successiva.

Se l'individuo attaccato è in fase di ritirata, il contrattacco non è possibile. Tieni presente che gli individui che si ritirano regolarmente hanno alcuni modificatori positivi per aumentare le loro possibilità di sopravvivenza.

Nessun contrattacco è possibile se l'individuo attaccato non può vedere il suo aggressore. Nessun contrattacco è possibile se l'attaccante è fuori portata delle armi dell'individuo o se si tratta di un combattimento di fuoco di intercettazione.

## **4.8.6. ATTACCO INDIVIDUALE**

Un attacco effettivo da parte di un individuo a un altro avviene come un attacco normale o come un contrattacco. I contrattacchi hanno effetti più leggeri.

### **Determina se il colpo è andato a segno**

I punti di attacco dell'attaccante vengono calcolati così come i punti ferita del difensore.

Il punteggio dell'attacco si basa sull'attacco morbido o sulla difesa morbida statistica del tipo di truppa dell'attaccante.

Il punteggio dei punti ferita si basa sui punti ferita del tipo di truppa in difesa (può cambiare a seconda che l'attaccante sia di tipo fanteria o meno).

Vengono quindi applicati numerosi modificatori su entrambi i punteggi. Vedere la sezione successiva per tutti i modificatori che possono essere applicati.

Il punteggio dell'attacco e il punteggio dei punti ferita sono infine entrambi randomizzati e daranno entrambi un valore compreso tra 0 e il valore calcolato. Se la

il punteggio dell'attacco è più alto viene messo a segno un colpo, altrimenti è un "mancato" e inefficace.

### **Colpo segnato**

Se un colpo viene messo a segno in base alle statistiche del tipo di truppa attaccante, viene determinato se si tratta di un colpo in ritirata, un colpo mortale o un colpo immobilizzato.

### **Guadagno di esperienza**

L'esperienza può essere acquisita se viene messo a segno un colpo. Questo vale per l'individuo in questione, ma anche per il personale del suo quartier generale (lontano) che lo comanda.

Più le truppe sono verdi, maggiori sono le possibilità che acquisiscano esperienza.

L'apprendimento è una legge di rendimenti decrescenti...

### **Colpo mortale**

L'individuo preso di mira viene distrutto. Un colpo mortale dà all'individuo che lo ottiene 25 punti esperienza. L'obiettivo viene ucciso e considerato KIA/MIA.

### **Colpo in ritirata**

Un colpo in ritirata dà all'individuo che lo ottiene 10 punti esperienza. Il bersaglio colpito si ritira immediatamente e perde il 50% della prontezza e il 10% del morale. Normalmente perde anche -100 punti trinceramento, ma se si tratta di fuoco a distanza, il trinceramento originale pre-combattimento può essere distrutto solo per 1/3.

### **Colpo bloccato**

Un colpo bloccato dà all'individuo che lo ha ottenuto 5 punti esperienza. Il bersaglio colpito perde il 50% della prontezza, il 50% del trinceramento e il 5% del morale. Normalmente anche -50 punti trincea, ma se si tratta di fuoco a distanza, il trinceramento originale pre-combattimento può essere distrutto solo per 1/3.

### **Perdita extra di morale a causa delle munizioni scarse**

Se un individuo riceve qualsiasi tipo di colpo ed è a corto di rifornimenti (non di carburante), il suo morale è ridotto. Questo effetto è più grave se colpisce le truppe inviate in azione offensiva senza munizioni adeguate.

EFFETTI DELLA BASSA FORNITURA SUL MORALE DURANTE LA BATTAGLIA		
Munizioni (rifornimenti) assegnate durante la battaglia	Perdita extra di morale quando viene colpito mentre si difende l'esagono	Perdita extra di morale quando si attacca l'esagono
100%	nessuno	nessuno
75%	-5%	-10%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

**Nota:** ogni volta che si fa riferimento alle munizioni, in realtà si tratta di punti di rifornimento, ma questo viene fatto per chiarire che i rifornimenti vengono utilizzati come munizioni. In altri casi, le forniture potrebbero essere utilizzate per pezzi di ricambio e cibo in quanto sono un concetto generico che si appoggia fortemente alla modellazione di munizioni, ma non esclusivamente.

### Perdere punti di copertura

Se un individuo viene colpito durante un attacco normale o con il fuoco diretto a distanza, i suoi punti di copertura scenderanno a 0.

Se un individuo viene colpito in un attacco a distanza/intercetta il fuoco con fuoco indiretto e ha  $1d80 < \text{ricognizione effettiva attuale sull'esagono}$ , i punti di copertura scenderanno a 0.

Se un individuo viene colpito dal fuoco ma non viene effettivamente colpito, c'è ancora la possibilità che possa muoversi ed essere individuato e l'individuo perderà alcuni punti di copertura.

Anche l'individuo che sta sparando si esporrà e perderà alcuni punti di copertura.

## 4.8.7. MODIFICATORI APPLICATI DURANTE L'ATTACCO INDIVIDUALE

I seguenti modificatori possono applicarsi al punteggio di attacco dell'individuo attaccante e/o al punteggio dei punti ferita dell'individuo in difesa.

### Munizioni e modificatore di carburante [punteggio di attacco]

L'individuo può ricevere penalità se la sua unità è a corto di munizioni o carburante. Se un'unità è a corto di rifornimenti e/o munizioni, inizierà a razionare le scorte. Ciò riduce l'efficacia del combattimento.

Tieni presente che il fuoco a distanza (attacco a distanza o fuoco di intercettazione) non consuma carburante e quindi in queste modalità di attacco non è possibile subire alcun modificatore negativo del carburante.

EFFETTI DI MUNIZIONI O CARBURANTE BASSO SUL PUNTEGGIO D'ATTACCO		
Munizioni o carburante assegnati durante la battaglia	Modificatore del punteggio di attacco per la parte che attacca l'esagono	Modificatore del punteggio di attacco per la parte che difende l'esagono
100%	nessuno	nessuno
75%	-25%	-16%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

#### Modificatore di avvio dell'attacco [punteggio di attacco]

La maggior parte della fanteria ha un'efficacia limitata nei primi due round di combattimento quando sono gli iniziatori dell'attacco. Per il primo round è un modificatore del -50% sul punteggio di attacco e per il secondo round un modificatore del -25%. Per carri armati

e per le auto blindate questo è solo la metà di quello che costa per la fanteria, quindi i carri armati prendono -25% nel primo round di combattimento e -12,5% nel secondo round di combattimento. Questo modella la necessità per l'attaccante di ridurre la distanza dal nemico e di "attraversare la terra di nessuno" e mentre lo fa essere soggetto al fuoco nemico. I carri armati sono più bravi a ridurre rapidamente la distanza...

Tieni presente che il fuoco a distanza e il fuoco di intercettazione non richiedono la riduzione della distanza dal nemico e quindi con queste modalità di attacco non vengono applicati modificatori di avvio dell'attacco.

#### Modificatore della linea di vista del fuoco diretto [punteggio di attacco]

Il punteggio di attacco viene modificato dalla percentuale di LOS che l'unità ha sull'esagono bersaglio. Quindi se la LOS è del 50% il punteggio di attacco verrà dimezzato.

#### Modificatore di portata dell'arma a fuoco diretto [punteggio di attacco]

La maggior parte delle armi dirette hanno un'efficacia ridotta quando si spara da una distanza maggiore. I punteggi di attacco verranno ridotti in base alla tabella dei modificatori di gittata del tipo di truppa che sta sparando.



#### **Modificatore della linea di vista del fuoco indiretto [punteggio di attacco]**

Il punteggio di attacco aumenta con la percentuale di LOS che l'unità ha sull'esagono bersaglio.

Se un'unità è di un livello inferiore in altezza, viene assegnato un bonus del 50%. Due livelli di altezza inferiori danno un bonus del 100%, mentre tre livelli di altezza inferiori danno un bonus del 150%.



Sebbene giochi e film spesso diano l'impressione che le forze panzer tedesche contenessero principalmente carri armati Tiger, in realtà erano composte principalmente da Panther, Panzer IV e StuG. Quest'ultimo modello è mostrato nell'illustrazione. Sebbene lo StuG fosse progettato principalmente per l'uso in un ruolo difensivo, spesso, a causa della mancanza di veri panzer nella Wehrmacht, veniva lanciato in azioni offensive e contrattacchi difensivi.

### A BELWAGEN



La risposta tedesca alla Jeep, la Kubelwagen era un veicolo militare leggero progettato da Ferdinand Porsche e costruito dalla Volkswagen. in più di 50.000 unità durante

Seconda Guerra Mondiale. Questo tipo di veicolo aiuta soprattutto nelle missioni di ricognizione.

---

**Nota:** niente rende il fuoco dell'artiglieria così mortale come il fatto che gli equipaggi armati abbiano una linea di vista diretta sui loro bersagli. Tuttavia, tieni presente che se i tuoi equipaggi armati vedono il nemico, probabilmente anche il nemico vedrà loro...

---

### Penalità per il turno notturno [punteggio di attacco]

Il punteggio di attacco viene modificato verso il basso in base ai punti esperienza dell'individuo in questione. Le unità più esperte sono più brave nel combattimento notturno. Nota che questa penalità si applica solo alle imboscate/combattimenti regolari e non ai combattimenti a distanza o con fuoco di intercettazione.

---

**Nota:** i turni notturni prevedono enormi riduzioni dei punti di ricognizione rispetto ai turni diurni.

Questo di per sé rende il combattimento notturno a volte inefficace (perché entrambe le parti non si avvistano a vicenda), a volte sanguinoso (perché una parte ha una buona ricognizione e l'altra no).

---

PENALITÀ PER I COMBATTIMENTI NOTTURNI

Punti esperienza	Pena
0	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

---



**Modalità marcia [punteggio attacco + punti ferita]**

Se l'unità è entrata in combattimento in modalità marcia subirà i seguenti modificatori nei primi quattro round di combattimento:

MODIFICATORI DI COMBATTIMENTO IN MODALITÀ MARCIA		
Turno di combattimento	Punteggio d'attacco	Hitpoint
Turno di combattimento 1	-90%	-95%
Turno di combattimento 2	-70%	-85%
Turno di combattimento 3	-50%	-70%
Turno di combattimento 4	-30%	-50%
Turno di combattimento 5	-10%	-25%

Tieni presente che ciò accade solo se l'unità in modalità marcia viene attaccata durante la marcia il turno del nemico o commette errori nel fuoco di opportunità o in un'imboscata.

---

**Nota:** un'unità in modalità marcia dovrebbe essere raffigurata come un'unità in una lunga colonna, con i soldati che marciano ordinatamente in formazione, con il fucile sopra il soldato.

Carri armati con i portelli aperti e le armi trainate dai camion. Nessuno è pronto per il combattimento in modalità marcia.

---

**Modificatore di contrattacco [punteggio di attacco]**

Se questo attacco è un contrattacco viene applicata una penalità del -50% sul punteggio dell'attacco.

**Modificatore massimo di attacco [punteggio di attacco]**

Il punteggio di attacco viene modificato se l'individuo bersaglio è già stato attaccato più del numero massimo di volte in cui può essere effettivamente attaccato, durante questo round di combattimento. La maggior parte dei tipi di truppa ha un valore di attacco massimo pari a 3. Attaccarla con il doppio della statistica di attacco massima (6) si traduce in un modificatore del -50% sul punteggio di attacco.

Triplare l'importo (9) con un modificatore del -33%, ecc...

Questa regola modella l'effetto che ad un certo punto supera in numero il nemico dà rendimenti decrescenti.

---

Il modificatore massimo attaccato non viene applicato per il fuoco a distanza indiretto o fuoco di intercettazione indiretta.

### **Modificatore del paesaggio [punteggio di attacco]**

Il paesaggio di un esagono può modificare il punteggio di attacco. Tieni presente che i difensori dell'esagono ottengono modificatori diversi rispetto alla parte offensiva.

MODIFICATORI DEL PAESAGGIO ATTIVI		
Tipologia paesaggistica	Modificatore del punteggio di attacco per la parte che attacca l'esagono	Modificatore del punteggio di attacco per la parte che difende l'esagono
Palude	Carro armato -50%	Carro armato -50%
Neve paludosa	Carro armato -25%	Carro armato -25%
Pianure	-	-
Campi	-	-
Foresta leggera	Armi -40%, carri armati -30%	Armi -20%, carri armati -20%
Foresta pesante	Cannone -60%, carro armato -50%	Armi -40%, carri armati -32%
Villaggio Rurale	Armi -40%, carri armati -20%	Armi -20%, carri armati -12%
Urbano leggero	Armi -60%, carri armati -60%	Armi -30%, carri armati -40%
Urbano Pesante	Armi -80%, carri armati -70%	Armi -40%, carri armati -46%

Tieni inoltre presente che nel combattimento regolare entrambe le parti utilizzano il paesaggio dell'esagono attaccato, ma nel combattimento a distanza o nel fuoco di intercettazione ciascuna parte utilizza il paesaggio dell'esagono in cui è presente.

### **Modificatore di prontezza [punteggio di attacco + punti ferita]**

L'effetto del modificatore di prontezza sul punteggio di attacco dell'offensiva

lato è enorme e la percentuale di prontezza viene utilizzata come modificatore completo. Un livello di prontezza di 25 significa una penalità del -75%, un livello di prontezza di 50 significa una penalità del -50%. Per la parte in difesa solo 2/3 del suo punteggio di attacco viene modificato dalla prontezza. Per un punteggio di prontezza pari a 25 ciò significa una penalità del -50% per i difensori.

Per entrambe le parti il punteggio dei punti ferita è modificato per il 50% per la prontezza.

Quindi, con una prontezza di 75 ciò significa un modificatore del -12,5% sui punti ferita per l'attaccante e 2/3 di quello per il difensore.

### **Regola speciale se sotto il fuoco dell'artiglieria**

Se un individuo viene preso di mira dall'artiglieria, il punteggio dei punti ferita conta solo per il 16% del punteggio di prontezza. Quindi con prontezza 75 ciò significa a

modificatore del -4% sui punti ferita.

### **Modificatore del consumo di rifornimenti [punteggio di attacco + punti ferita]**

Il punteggio di attacco e i punti ferita vengono modificati del 75% per la percentuale di consumo dei rifornimenti. Questo modella il fatto che le unità che non hanno scorte di rifornimento rimaste o ne hanno poche, dopo più round di problemi di rifornimento, diventano molto facili da distruggere poiché non avranno più munizioni e avranno anche problemi di morale.

---

**Nota:** potrebbe sembrare che il modificatore del consumo di rifornimenti sia un raddoppio del modificatore delle munizioni e per molti versi è così. Questa regola sottolinea che l'efficacia in combattimento smette di diminuire in modo lineare e subisce una picchiata quando il razionamento non è più un'opzione e gli ultimi proiettili sono stati sparati. Inoltre, il punteggio di consumo di rifornimenti di un'unità richiede tempo per riprendersi (fino a un giorno intero nel peggiore dei casi) e il modificatore di consumo di rifornimenti garantisce che consentirai all'unità di riprendersi prima di impegnarla nuovamente in combattimento.

---

### **Modificatore di esperienza [punteggio di attacco + punti ferita]**

Il punteggio di attacco e i punti ferita vengono modificati per l'esperienza. Ogni punto esperienza è un modificatore positivo dell'1%.

### **Modificatore concentrico [punteggio di attacco]**

Più lati attaccati, più positivo sarà il modificatore che il lato offensivo otterrà sul suo punteggio di attacco. Il modificatore varia da +10% per attaccare da 2 lati di esagono vicini, a +200% per attaccare da tutti e sei i lati di esagono.

### **Modificatore di combattimento a sorpresa/imboscata [punteggio di attacco]**

Se la parte offensiva cade in un'imboscata, il punteggio di attacco della parte difensiva viene raddoppiato. Questo è qualcosa che puoi aspettarti di vedere accadere spesso se

stai avanzando nel terreno nemico durante i turni notturni. Cadere in un'imboscata durante l'oscurità potrebbe benissimo essere una faccenda molto sanguinosa.

#### **Modificatore del bersaglio in ritirata ordinata [punteggio di attacco]**

Se l'individuo bersaglio fa parte della parte offensiva ed è in ritirata ordinata, il punteggio di attacco sarà diviso per 4. Se il bersaglio fa parte della parte difensiva ed è in ritirata ordinata, il punteggio di attacco sarà diviso solo per 2.

#### **Modificatore del bersaglio in preda al panico [punteggio di attacco]**

Se l'individuo bersaglio si trova sul lato difensivo e si sta ritirando in preda al panico, il punteggio dell'attacco verrà raddoppiato. Se il bersaglio è dal lato offensivo non ci sarà alcun modificatore, ma gli mancherà il modificatore di divisione per 4 per una ritirata ordinata. Le unità in preda al panico e i loro individui in ritirata saranno quindi soggetti a 2 turni di fuoco nemico continuo, senza protezione del trinceramento.

#### **Modificatore di trinceramento [punti ferita]**

Il bersaglio ottiene un bonus dell'1% sui suoi punti ferita per ogni punto di trinceramento. Solo la parte in difesa riceve questo modificatore. Se si tratta di fuoco di intercettazione, l'unità intercettata non beneficia di alcun trinceramento, anche se difendente.

■ **Nel** combattimento regolare l'attaccante non ha trinceramenti.

■ **Con** il fuoco di intercettazione il difensore non ha trinceramenti.

■ **Con** il fuoco a distanza entrambe le parti hanno un trinceramento.

#### **Modificatore fiume [punti ferita]**

Gli attacchi attraverso i fiumi diminuiscono i punti ferita dell'attaccante.

MODIFICATORI DEL FIUME SUI PUNTI FERITA DELL'INDIVIDUO DELLA PARTE ATTACCANTE		
Tipo di fiume	Serbatoi/motorizzati	Fanteria/armi
Fiume minore	-50%	-30%
Fiume medio	-60%	-45%
Fiume maggiore	-70%	-60%
fiume XL	-80%	-75%

Il modificatore del fiume non viene più applicato una volta che un individuo lo ha fatto raggiunto uno stato di "svolta decisiva".

### **Modificatore di sovraffollamento [punti ferita]**

L'eccesso di stack avviene quando una delle due parti ha più punti stack in battaglia rispetto ai punti stack massimi. Se superi il limite, le tue truppe saranno più vulnerabili (perché troppo vicine le une alle altre) e quindi combatteranno meno bene. Puoi eccedere sia in difesa che in attacco.

L'overstacking rende l'attacco e la difesa più forti se considerati i totali, ma a livello individuale i punti ferita saranno inferiori.

<b>PUNTI STACK MASSIMO PER L'ATTACCO</b>	
<b>Attaccare da quanti lati esagono 1</b>	<b>Punti pila</b>
lato esagono	100
2 lati esagonali	200
3 lati esagonali	300
4 lati esagonali	400
5 lati esagonali	500
6 lati esagonali	600

Lo stack massimo di punti per il difensore è sempre 200.

Nota che qualsiasi stack di battaglia causato da precedenti attacchi all'esagono verrà aggiunto ai punti stack dell'attaccante.

### **Altura [punti ferita]**

Le tue truppe hanno un vantaggio se guardano il nemico dall'alto e se possono sparare in discesa.

#### **M3 SEMITRACCIATO**



L'M3 Half-cingolato è il famoso veicolo corazzato da trasporto truppe utilizzato dagli Alleati durante la Seconda Guerra Mondiale. È stato prodotto in serie come piattaforma per molte armi, con

15.000 M3 standard e più di 38.000 varianti prodotte.

MODIFICATORE DI HITPOINT PER DIFFERENZA DI ALTEZZA	
Differenza di altezza	Modificatore HP per le unità in difesa
Obiettivo 3 livelli più in basso	-75%
Obiettivo 2 livello più in basso	-50%
Obiettivo 1 livello più in basso	-25%
Obiettivo 1 livello più in alto	+25%
Obiettivo 2 livelli più in alto	+100%
Obiettivo 3 livelli più in alto	+150%

Questo modificatore dei punti ferita si applica solo al Fuoco Diretto a Distanza e ai Non-Fuoco a distanza. Non influenza il Fuoco Indiretto.

#### **Modificatore difensore nascosto [punti ferita]**

Se hai una bassa ricognizione nell'esagono che stai attaccando, i punti ferita di alcuni degli individui che difendono l'esagono possono essere aumentati fino al 200%. Tieni presente che durante la battaglia guadagnerai rapidamente più punti di ricognizione e questo modificatore dei punti ferita potrebbe evaporare rapidamente. La combinazione di un buon trinceramento e bassi punti di ricognizione per l'attaccante può davvero aiutare il difensore.

#### **Modificatore del combattimento ravvicinato [punti ferita]**

Il punteggio dei punti ferita di un tipo di truppa di fuoco a distanza indiretta (come l'artiglieria) verrà modificato del -66% se viene attaccata da un individuo che ha sfondato le linee. Se l'attacco avviene senza che l'individuo attaccante si trovi nello stato "sfondato", il modificatore sul punteggio dei punti ferita è solo del -33%. Questa regola sottolinea che alcuni tipi di truppe non sono realmente pensati per il combattimento ravvicinato.

#### **Modificatore di gruppi tattici/gruppi tattici**

Se un contingente o un'unità kampfgroupe ha meno di 50 punti potere rimasti, subirà una penalità sui suoi punti ferita. Quando si scendono a 25 punti potenza questa penalità sarà del -50%. Quando si scendono a 12 punti potenza questa penalità sarà del -75%.

Inoltre, i punteggi di attacco dei singoli membri del gruppo di battaglia subiranno una penalità del -15%, per riflettere il loro livello più basso di organizzazione (e il livello più alto di improvvisazione,

il che è interessante, ma non necessariamente più efficace di un'attenta pianificazione).

I gruppi tattici che si lasciano prendere dal panico durante la ritirata si romperanno sempre.

#### Modificatore del personale[punteggio di attacco]

Verrà applicato il modificatore di combattimento dell'HQ dell'unità. Tieni presente che questo modificatore verrà ridotto se la potenza del quartier generale dell'unità è inferiore al 100%. Anche le unità HQ stesse non beneficeranno mai del modificatore del personale.

## 4.9. PONTI

I ponti sono fondamentali in quanto consentono i normali costi di spostamento stradale sui fiumi. Se un ponte viene distrutto, verrà applicato il costo per l'attraversamento del fiume e questi costi in AP aggiuntivi possono essere enormi, soprattutto per armi e veicoli.

I river Big e XL sono la migliore linea di difesa e la soluzione migliore fermare un'offensiva sul suo cammino.

### 4.9.1. FARE SALTARE I PONTI

Qualsiasi unità può tentare di far saltare un ponte nel suo esagono. Tuttavia gli ingegneri sono particolarmente bravi in questo (3 volte meglio delle truppe normali). Tentare di far saltare in aria un ponte costa 50 punti azione. Le possibilità di successo dipendono dalle dimensioni del fiume (e quindi del ponte).

PUNTI STRUTTURALI DEI PONTI	
Tipo di fiume	Punti strutturali del ponte
Fiume minore	1000
Fiume medio	2000
Grande fiume	3000
fiume XL	4000

Questi punti "colpo" sono circa 3 punti per soldato o circa 10 punti per ingegnere. Nel caso degli ingegneri i punti di colpo vengono modificati positivamente con i punti ingegnere accumulati (EP).

Quando viene effettuato un tentativo di "colpo", viene scelto un numero casuale compreso tra 0 e i punti di colpo dell'unità. Viene scelto anche un numero casuale compreso tra 0 e i punti strutturali del ponte. Se il tiro per il colpo è superiore al tiro per i punti strutturali del ponte, il tentativo di "colpo" ha successo.

---

**Nota:** quando si conducono operazioni retrograde, un ponte è un sottaceto. Fai saltare in aria il ponte presto lasciando alcune delle tue unità sulla sponda sbagliata del fiume... senza rifornimenti o un modo per trasportare attrezzature pesanti sul fiume... o lo fai saltare in aria tardi? Rischiare un tiro fallito e dare al nemico la possibilità di catturare il ponte intatto...

---

## 4.9.2. RIPARARE I PONTI

Per riparare un ponte l'unità deve avere abbastanza punti ingegnere (EP).

Tipo di fiume	EP necessario per la riparazione
Fiume minore	100
Fiume medio	200
Grande fiume	300
fiume XL	400

Le unità di Genieri guadagnano 0,5 punti ingegnere (EP) per turno per ingegnere, ma perdono i loro EP quando si muovono.

---

**Nota:** alcuni scenari delle Ardenne hanno anche carte disponibili per riparare i ponti. Queste carte non modellano gli ingegneri combattenti (presenti nelle unità sulla mappa) ma i squadre di costruzione più banali della zona posteriore.

---

## 4.10. TRUPPE DI SOSTITUZIONE

È possibile che le truppe di rimpiazzo arrivino da fuori mappa. O dagli eventi o dalle carte giocate da te. Quando ciò accade, le truppe sostitutive verranno aggiunte alle truppe del tuo quartier generale più alto.



Poi nel turno successivo durante i calcoli logistici verranno inviati alle unità che richiedono truppe sostitutive.

Utilizzando l'ordine permanente delle sostituzioni è possibile dare priorità a a unità a ricevere le sue richieste di sostituzione prima di tutte le altre.

Da notare che un massimo del 10% (o minimo 1 individuo) della tabella dell'organizzazione e dell'equipaggiamento (TOE) può essere consegnato ad un'unità per turno.

In teoria, è anche possibile che le truppe vengano riportate al HQ alto se non corrispondono più al TOE dell'unità in cui sono presenti. La stessa percentuale viene applicata anche lì.

#### 4.11. PROPRIETÀ ESAGONALE E FUZZINESS

È importante capire che esiste una differenza tra la proprietà presunta dell'esagono e la proprietà reale dell'esagono. Gli unici esagoni di cui puoi essere sicuro al 100% sono quelli di proprietà assicurata.

Il possesso assicurato dell'esagono è possibile solo per gli esagoni che hanno:

- ¡ punti vittoria (VP) su di essi
- ¡ unità amiche su di loro
- ¡ città minore di livello II o superiore

Per gli altri esagoni non assicurati presumerei chi li possiede in base alla ricognizione che hai sulle unità nemiche. Questo presupponeva

#### M4 SHERMAN



Lo Sherman era il massimo carro medio ampiamente utilizzato dagli Stati Uniti. Era affidabile, relativamente economico da produrre e disponibile in gran numero. Tuttavia, con il suo cannone a canna corta, non poteva resistere in uno scontro

testa a testa con i panzer tedeschi. La sua versione aggiornata con un cannone da 76 mm a canna più lunga ha funzionato molto meglio.

la proprietà può essere diversa dalla proprietà reale. Ciò può portare a brutte sorprese durante il movimento, le ritirate e la logistica dei rifornimenti.

Durante la ritirata di un'unità, questa cercherà un esagono di ritirata. Questo esagono non deve essere occupato da unità nemiche e l'unità in ritirata deve avere il 25% in più di punti ZOC su quell'esagono rispetto al nemico.

Durante la logistica la reale proprietà di un esagono è determinata espandendo la distanza massima dagli esagoni di proprietà assicurata prima su esagoni stradali e poi su esagoni non stradali.

È questo risultato del calcolo della logistica delle forniture, ma eseguito per presunta proprietà, che viene mostrato come livello di colorazione del regime sulla mappa durante il tuo turno.

---

**Nota:** per assicurarti che arrivino le consegne di rifornimenti, assicurati di mantenere le unità sulle tue strade e soprattutto agli incroci. Unità sulle strade che pattugliano anche quelle stesse strade per mantenere sicuro il tuo sistema di rifornimento.

---

## 4.12. REGOLE DI INCERTEZZA

Il progettista, Vic, li adora, ma alcune persone li odiano perché rendono il combattimento più di un singolo lancio (o solo pochi tiri) di dadi. Quindi sono completamente facoltativi da utilizzare o meno.

C'è sempre stato un fattore fortuna nelle campagne decisive, ma è sempre stato applicato a livello individuale (10 soldati, 1 carro armato, 1 cannone in DC4) durante il combattimento. Considerando che in un combattimento tipico sono presenti molti individui, il suo effetto casuale era banale a causa della uniformità dei tiri data la quantità di individui coinvolti.

Pertanto sono state aggiunte le regole di incertezza per fornire un effetto casuale su base unitaria.

Simula il fatto che alcune unità sono gestite meglio di altre, alcune hanno ottimi quadri, altre hanno degli spacciatori. Alcuni potrebbero avere quadri eccellenti ma essere sotto un incantesimo oscuro, o il contrario.

## M5 STUART



Lo Stuart era un carro armato leggero americano della Seconda Guerra Mondiale. Una versione migliorata entrò in servizio come M5. Fu fornita alle forze britanniche e ad altre forze del Commonwealth sotto contratto di prestito prima dell'entrata in guerra degli Stati Uniti. Successivamente è stato utilizzato

dalle forze americane e alleate fino alla fine della guerra. Ha svolto bene il suo ruolo contro la fanteria nemica, ma era un facile bersaglio quando si trovava di fronte ai panzer tedeschi.

Il punto è che penso che dovrebbero esserci fattori casuali significativi che non puoi prevedere. Questo è ciò che comportano le regole dell'incertezza.

Ogni volta che avvii un gioco, a ciascuna unità verrà assegnata una diversa incertezza d6 (dado a sei facce). All'inizio del gioco verrà visualizzato come "?" punto interrogativo. Scoprirai il suo reale valore solo dopo aver utilizzato un'unità più volte. Ciò è dovuto a un ingegnoso sistema che simula i dadi caricati. Alcune unità avranno dadi caricati più pesantemente di altre, alcune saranno caricate per dare tiri alti, altre saranno caricate per dare tiri bassi.

Ma non disperate... in combattimento le regole dell'incertezza fanno sì che ogni unità lanci due dadi a sei facce (solo una volta all'inizio del combattimento e validi per tutta la durata del combattimento). Un dado è un dado normale (1d6) e l'altro dado è il dado caricato discusso in precedenza (1d6).

Se un individuo combatte contro un altro individuo, la differenza tra i tiri di dado della sua unità darà al difensore un modificatore di punti ferita positivo o all'attaccante un modificatore di valore di attacco positivo. La differenza tra il tiro di 2d6 dell'attaccante e il tiro di 2d6 del difensore dà un modificatore positivo del 10% per ogni punto di differenza. Il tiro minimo è 2 e il tiro massimo è 12; quindi, ciò può causare un modificatore massimo del +100%.

Ma poiché viene preso in considerazione sia per i punti ferita che per i punti attacco, l'impatto effettivo può, nei casi più estremi, quadruplicare la

prestazione di una truppa. Sebbene sia raro, è possibile che si verifichino imprese o catastrofi straordinarie, ed è per questo che giocare con le regole dell'incertezza rende molto più difficile prevedere gli esiti delle battaglie.

### 4.13. VANTAGGI DELL'AI

Questo capitolo è diventato un po' un'aggiunta standard ai manuali di VR Designs. Come sempre, preferisco rivelare apertamente tutti i vantaggi ottenuti dall'intelligenza artificiale.

L'idea iniziale era che con l'impostazione "difficoltà normale" l'IA non avrebbe avuto vantaggi. Tuttavia alla fine sono stato costretto a concedere alcuni vantaggi per assicurarmi che l'IA non crollasse a causa di errori di pianificazione a lungo termine.

L'intelligenza artificiale presenta i seguenti vantaggi standard:

• L'IA riceve più carburante alle sue fonti di rifornimento rispetto ai giocatori umani. Ciò evita che l'IA si rovini completamente e si fermi fino a diventare un'anatra seduta allo stesso tempo. Si è rivelato troppo difficile codificare adeguatamente il dilemma tra il passaggio a una posizione migliore e il risparmio di carburante. Questo è un ovvio compromesso progettuale.

• I punti traffico AI vengono cancellati all'inizio del turno invece di essere divisi per due. Ciò rende un po' più semplice per l'IA ricevere rifornimenti su una connessione stradale scadente e sovrautilizzata. Questo è solo un po'

#### M10 WOLVERINE



L'M10 Wolverine fu numericamente il più importante cacciacarri americano della Seconda Guerra Mondiale. Ha combinato armatura sottile ma inclinata e un'arma anticarro ragionevolmente

potente montata in una torretta scoperta. Nonostante l'introduzione di modelli più potenti e migliori in sostituzione, l'M10 rimase in servizio fino alla fine della guerra.

### M18 HELLCAT



A differenza dei cacciacarri M10 e M36, che utilizzavano il telaio pesante dell'M4 Sherman, l'M18 Hellcat è stato progettato fin dall'inizio per essere un veloce

cacciacarri. Di conseguenza, era più piccolo, più leggero e significativamente più veloce, ma montava lo stesso cannone dei modelli Sherman da 76 mm.

aiutante per compensare la tendenza dell'IA a trattare tutti i diversi tipi di strada più o meno allo stesso modo.

- I punti vigore delle unità IA, se vengono recuperati, si recuperano al doppio della velocità dei giocatori umani. Ciò richiede comunque che l'IA si fermi e faccia riposare le sue unità di tanto in tanto, ma sarà fatto più velocemente che per un giocatore umano. Ciò compensa la tendenza dell'IA a spostare eccessivamente le sue unità.

L'intelligenza artificiale presenta i seguenti vantaggi aggiuntivi nella maggior parte degli scenari (ma possono essere disabilitati nell'editor):

- L'IA subisce solo la metà della perdita di prontezza subito da un essere umano quando muove un'unità.
- L'IA ottiene l'intero bonus concentrico anche se attacca con unità provenienti da HQ misti.

Se vuoi che l'IA abbia più vantaggi, per aggiungere più sfida al tuo gioco, dovrai aumentare la "difficoltà normale" nella finestra di impostazione dello scenario a qualcosa di più alto. Preparati a essere cancellato dalla mappa se imposti il livello di difficoltà davvero alto!

Va anche notato che la velocità dell'IA "veloce" è notevolmente meno intelligente della velocità dell'AI "normale". Mentre la velocità dell'IA "lenta" aggiunge meno miglioramenti per unità di tempo impiegata.

## 5. CREDITI

### PROGETTAZIONE VR

Progettazione del gioco

Victor Reijkersz

Progettazione dello scenario

Davide Gambina

### Musica

Marco Finestra

Opere d'arte delle truppe

David Boquelet

Grafica della mappa

Victor Reijkersz, Frederic Genot

### Grafica dell'interfaccia

Victor Reijkersz

### Alpha tester

Klaus Weichel, Audie Radzickas A

causa della differenza di tempo tra la produzione manuale e il rilascio del gioco, i beta tester sono inclusi nei crediti di gioco. Ciò nonostante la nostra gratitudine nei loro confronti è grande.

### GIOCHI A MATRICE

Amministratore delegato

John McNeil

### CFO

JD McNeil

### OCM

Marco A. Minoli

### Direttore tecnico

Filippo Vele

### Direttore creativo

Richard Evans

Amministratore delegato di Matrix Games LLC

Erik Rutins

**Produttore senior**

David Sharrock

**Produttori**

Mark Hardisty, Neil McKenna

**Responsabile del progetto**

Josh Fan

**Assistenti produttori**

Jenny Zsibrita, Anna Sims

**Coordinatore del marketing**

Francesca Passoni

**Gestore di marchio**

Alberto Casulini, Roberta Migliori, Francesco Mantovani

**Social media manager**

Bruno Bontempo

**Relazioni con i media**

Paolo Paglianti

**Design di produzione**

Adriana Bienati

**Artista principale**

Pat Ward

**Artista**

Koen Bekkema

**Impaginazione manuale**

Myriam Bell

**Responsabile operativo**

Matteo Ravenwood

**Squadra operativa**

Sam O'Neill, Joseph Stephenson

**Amministrazione**

Dean Walker

**Assistente amministrativo**

Riccardo Baker

**Personale dell'assistenza clienti**

Paulo Costa, Joseph Miller

**Sviluppo web**

Valery Vidershpan, Andrea Nicola, Fernando Turi

