

DECISIVE CAMPAIGNS ★ ARDENNES OFFENSIVE



內容

1. 簡介	5
1.1.版本	5
1.2.維克的一句話	5
1.3.大衛的話	6
1.4.那個設定	7
1.5.一句忠告	13
1.6.場景	13
1.7.編輯們	13
2. 快速入門	14
3. 介面	18
3.1.主選單螢幕	19
3.2.場景設定畫面 3.3.遊戲循環畫	21
面 3.4.地圖螢幕 3.5.彈出視	23
窗	24
	38
3.6.其他使用者介面元素	44
4. 規則	48
4.1.單位維護和恢復	49
4.2.單位變動	56
4.3.偵察和視線 4.4.物流網 4.5.部	65
隊微觀管理	73
	79

4.6.運輸單位 4.7 °總部和官	80
員	81
4.8.戰鬥	83
4.9.橋樑	107
4.10 °替換部隊 4.11 °十六進	108
制所有權和模糊性 4.12 °不確定性規則	109
4.13 °人工智慧優勢	110
	112
5. 製作人員	114

1. 簡介

1.1. 版本

此版本的手冊對應遊戲版本0.94。

日期標示為 2021 年 9 月 15 日。

1.2. 來自維克的一句話

歡迎！

阿登在很多方面都是一場特殊的比賽。這是一款操作遊戲，就像《決定性戰役》系列中的前幾款遊戲一樣，但在最新一期中，規模已經大幅下降，以至於我們開始

接近戰術維度。

以一公里/十六進制、每天四輪、大部分是營級單位為目標，您會感覺身臨其境。在它的最深處，在更大規模的模擬中，對抽象的需求已顯著減少。現在，部隊按班和每輛車輛或槍支進行建模。引入了新的規則，例如視線、交通堵塞、戰鬥群和高度。我們的目標是讓阿登攻勢既熟悉又新鮮。

檢查地圖時，您幾乎可以辨認出每棟房屋。我們竭盡全力讓地圖更加身臨其境，細節豐富。這包括六種不同的基態，其中 3 種純粹是為了美觀而添加的。

從很多方面來說，第四個決定性戰役遊戲都是非常經典的戰爭遊戲設計。地圖、櫃檯和部隊美術設計應該會進一步強化這種經典遊戲的感覺。從本質上來說，它實際上只是一個反推器，僅此而已。但是，透過真正專注於讓它發揮自己的優勢，我認為我們已經交付了一款非常有趣且逼真的遊戲。

請注意，我，Vic，已與 Davide Gambina 合作製作這款遊戲，他一直在構建所有場景，而我一直在構建

專注於遊戲設計、編輯、人工智慧、遊戲規則和遊戲引擎。

介面已經進行了改造，應該更少

壓倒性的，而不犧牲複雜性。

影子帝國的左（選擇單位）-右（移動到點擊的六角形）點擊系統也已放入此遊戲中。
與本系列之前的遊戲相比，這使得轉彎速度更快。

它配備了新的編輯器，最初是為 DC:Community 專案開發的，並經過多年測試，但在此版本中進行了改進和擴展。它們允許進行兩個級別的修改：簡單和中級。

使用簡單的編輯器，玩家可以匯入地圖和庫並快速建立可玩的場景。

使用中級編輯器，玩家可以以新部隊類型庫、新地圖、新模型（TOE）庫和新軍官庫的形式創建新內容，以超越阿登攻勢的範圍。

這些庫還允許場景設計師部分地重複使用其他設計師的工作，並讓我透過遊戲補丁和更新輕鬆推出新的（或更新的）功能。

我希望您會喜歡您的購買。衷心感謝您
支持並讓我繼續從事戰爭遊戲製作工作！

最好的祝願，

維克

1.3.大衛的話

自從 Vic 邀請我擔任他的下一款《Decisive Campaigns》遊戲的場景設計師以來，已經過去兩年多了。我不得不說，我非常自豪能夠為該系列第四章的誕生做出貢獻。

我的角色相當廣泛，當維克專注於引擎、人工智慧和規則時，我主要專注於場景設計、地圖和戰鬥命令。

阿登攻勢是最著名的戰役之一

第二次世界大戰。我出生於 1961 年，在漫長的戰爭遊戲玩家生涯中，我玩過並測試了無數的阿登攻勢 PC 遊戲。我試圖透過利用新的人工智慧、圖形和編輯器提供的廣泛可能性，將過去的所有積極經驗整合到場景開發中。

阿登攻勢是一款功能極為豐富的遊戲，尤其是在大型戰役中。對人類玩家來說，自由感和控制感是絕對的！

你可以真正感受到任何決定對你的責任
戰場上的男人。

這是一款由兵棋玩家為兵棋玩家製作的兵棋遊戲！

希望您喜歡並享受我們的工作，
大衛

1.4.那個設定

白天越來越短...氣溫接近冰點...開始下雪...

1944 年即將結束...帝國也是一樣...

1944 年底德軍的戰略情勢嚴峻，希望渺茫。

盟軍的攻擊似乎暫時停止了，但蘇聯人似乎勢不可擋，並準備對柏林發動最後的攻擊。

德國武裝力量精疲力盡，人力和裝備枯竭。曾經令人自豪的城市和工業中心，如魯爾區，在遭受多年的空中轟炸後，現在大部分已成為冒煙的廢墟。

德國正在耗盡最後的力氣。儘管宣傳、集體否認以及對戰術圖景而不是戰略圖景的關注使許多人相信「終結圍攻」仍可能被從嘴裡奪走



失敗；尤其是西方的普通士兵抱持這樣的希望，因為他們剛剛阻止了盟軍在帝國邊境的前進，然後在阿納姆擊敗了盟軍空降部隊。

但如果客觀地看待戰略態勢圖，並考慮到盟軍龐大的生產、人力、裝備和空中力量，



1944 年秋天，美國半履帶車和謝爾曼坦克正在開進比利時的另一個德軍控制的村莊。照片中的國防軍缺乏裝甲和反戰車炮，只能使用機槍、一些鐵拳和一輛裝甲車。他們正在拖延美國的前進，但也不可避免地要撤退。

實力優勢只有一個可能的結論：德國輸掉了戰爭。

“或不？”所以希特勒和德國最高統帥部一定有問過自己。希望是永恆的，對嗎？將一切都押在一次擲骰子上，可能仍然會給德國一個微小但真正的扭轉局勢的機會。

優化防禦作戰的策略會贏得時間，但最終會帶來一定的失敗。因此，德國領導層更傾向於 5% 的成功機會（以及 95% 的快速失敗機會），而不是 100% 的緩慢但肯定會失敗的機會。

德國人把最後的資源集中起來，投入阿登地區及其後方。將他們集中在那裡可以防止他們被派往東部，在那裡他們可以試圖阻止蘇聯人佔領柯尼斯堡、華沙和布達佩斯。

重點關注西線的主要原因是東線沒有提供奪取任何戰略目標的機會。西線做到了。理論上，從阿登一直到安特衛普的鉗形攻勢將切斷盟軍在比利時和荷蘭的大部分力量，同時佔領主要補給港口。如此毀滅性的打擊將迫使盟軍接受停戰協議，將部隊調回東部，以便在帝國大門前的最後一場戰鬥中擊敗俄羅斯人。

妄想夢？也許，也許不是。然而，德國人從未有機會檢驗他們的戰略假設，因為在取得了一些有限的初步成功後，他們的部隊未能跟上步伐，未能渡過默茲河。

德國人的行動過於樂觀（或絕望？）。

但他們是否錯過了一次擲骰子的機會呢？或者說這從一開始就是不可能的任務？

在《決定性戰役：阿登攻勢》中，我們將仔細研究戰鬥的作戰挑戰，並探索幾種假設變體。

德國人在阿登地區一條相對狹窄的戰線上成功地形成了令人印象深刻且大部分兵力充足的戰鬥序列。

兩支裝甲部隊集結，突破蒙紹和埃希特納赫之間的盟軍防線，然後奔向默茲河：

黨衛軍第6裝甲集團軍位於北部，第5裝甲集團軍位於南部。

七個裝甲師裝備了最現代化的坦克，其中包括巨型虎II坦克，已做好準備。增設第7集團軍，形成屏障，保護前進的南翼免於反擊。

德國隱藏部隊集結的措施取得了成功，12月16日發動阿登攻勢時，美軍措手不及。

然而，不管你是否驚訝，這不是1939年，大多數敵軍迅速集結並進行了一場艱苦的戰鬥。只有在戰線中央，美國人的力量薄弱到足以被完全拋在一邊，防守很快就失敗。

不完善的道路網絡對黨衛軍第六裝甲集團軍造成了嚴重破壞，該集團軍大部分陷入泥濘的鄉村道路，並在防守嚴密的村莊和陣地前陷入困境。次優和缺乏靈感的領導力的結合，強大的敵人

虎二號



Tiger II 是具有更好性能的進化版

裝甲和更長的槍。它將虎式裝甲厚度與

黑豹中型坦克的傾斜裝甲。該坦克重約 70 噸，並有厚達 185 毫米的裝甲保護。它配備長管 8.8 公分 KwK 43 L/71 反戰車炮。這是另一輛戰後的怪物坦克，能夠摧毀盟軍丟給它的任何東西。阿登地區的幾乎所有這些坦克要么被空襲摧毀，要么因缺乏燃料或機械問題而被遺棄。

防線和兇殘的美軍炮火支援導致最北端的裝甲集團軍的進攻幾乎完全失敗。佩佩爾戰鬥隊最初的成功是一個值得注意的例外。但例外並不構成規則。

雖然只有第 5 裝甲集團軍取得了突破，但這一成功還遠未完成，因為美軍第 101 空降師已先於德軍抵達巴斯托涅。這給德國人帶來了一場重大的後勤噩夢。德國人從未成功地將美國人趕出巴斯托涅。未能佔領這個重要的十字路口，除了削弱德軍的補給系統外，還嚴重減緩了裝甲車向默茲河的推進。

12月23日，第5裝甲集團軍的先頭部隊逼近迪南附近的默茲河，但他們的兵力過度擴張，失去了黨衛軍第6裝甲集團軍對其北翼的保護。

此外，新的英國軍隊正在等待著他們。為了進一步決定進攻的命運，天氣突然晴朗，盟軍空中優勢的全部力量被釋放出來。森林道路很快就佈滿了燃燒的德國車輛和坦克。

第7集團軍的任務是保護第5裝甲集團軍（在默茲河上前進）免遭巴頓裝甲部隊從南面進攻的切斷。它成功地減緩了美國人的速度，但無法阻止巴斯托涅的圍困被解除。

德國人並沒有很快放棄，幾週來一直試圖尋找優勢。

1945 年 1 月 12 日，蘇聯發動了期待已久的怪物攻勢，德軍最高統帥部迅速開始將各師從阿登地區的戰線撤出，並迅速向東推進。太晚……不過那是另一回事了。

從歷史上看，阿登攻勢以失敗告終。但也許你可以做得更好？要是你能更快地穿過那個可怕的公路網就好了……要是你能在第 101 空降師到達之前佔領巴斯托涅就好了……要是天氣還沒轉晴就好了……

或者，如果扮演美國人，你可以先嘗試阻止裝甲車包圍巴斯托涅……抵抗聖維特的不利影響……或者也許發動一次巨大的鉗形反擊，與歷史相反，實際上會成功並切斷敵人的尖端。

崎嶇的地形為你提供了大量的防禦機會，但它是一把雙向利劍，當你試圖從德國人手中奪取主動權時，你一定會發現這一點。

1.5.忠告

建議您開始玩一些較小的場景，以掌握遊戲及其規則，然後逐步轉向中型場景，然後再處理大型戰役場景之一。

當然，您可以隨意忽略此建議。

1.6.情境

場景包括他們自己的風格文本和他們的文檔

具體規則。這樣後面的內容、模組和玩家製作的場景就不會導致手冊不完整。不過，遊戲中已包含一份場景概述（在遊戲啟動時）PDF。

1.7.編輯們

遊戲的規則集非常適合基本上所有與阿登場景相同規模的歐洲戰區戰鬥。

最簡單的方法是製作大約在同一時間、使用相同單位在阿登地區發生的場景，因為它們的數據和圖形已經創建，並且可以作為部隊、模型和軍官庫使用。您只需要使用簡單的編輯器匯入地圖和庫即可進行設定。

但是，如果您願意使用多個中間編輯器，您可以製作自己的庫和地圖來創建與阿登攻勢場景完全不同的東西。

本手冊不包含編輯器的文件。這

部分目的是為了讓手冊大小保持方便的格式。因此，將在www.vrdesigns.net上線上提供場景設計協助。

2. 快速入門

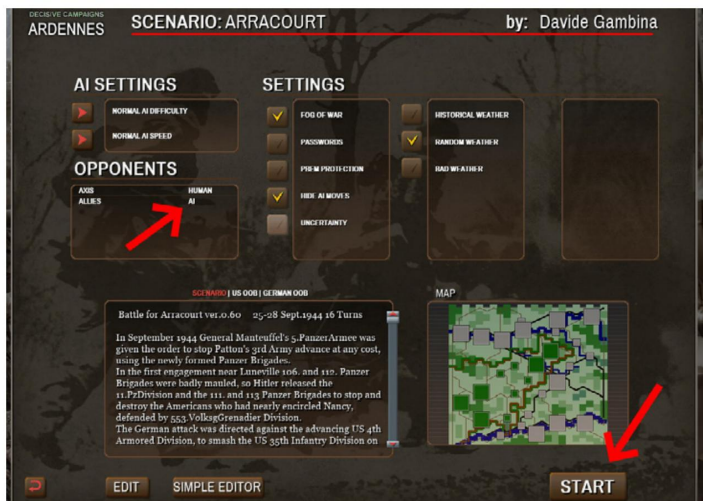
給你一個如何玩的想法。我們將簡要地引導您了解如何開始新遊戲，移動您的單位並進入下一個回合。

啟動遊戲後，您將發現自己位於主選單畫面上。點選“Arracourt”場景按鈕。這是一個小場景

很好的遊戲介紹。

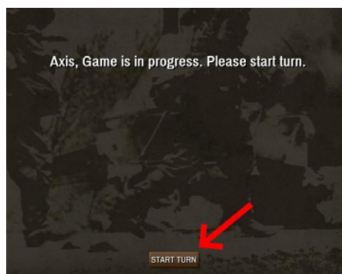


這將帶您進入場景設定畫面。在這裡，您必須將“對手”部分中的盟友設置為 AI，將軸心國設置為



人類。你當然會扮演「人類」的一面。您可以透過點擊相關行在人工智慧和人類之間切換。

完成後，點擊大開始按鈕。



你會看到一些文字

螢幕上閃爍，表示正在執行一些處理事件和不可播放的階段。最終你會被要求開始你的回合，你可以透過點擊螢幕上的唯一按鈕（或按空白鍵）來完成。

您將收到多個訊息，您可以快速點擊這些訊息，因為您可以稍後在“REPS”選項卡中重新閱讀它們。

單擊完所有回合開始訊息後，您將發現自己位於地圖畫面中。現在...要移動一個單位，您需要先選擇一個單位。您可以透過左鍵點擊螢幕上的單位來執行此操作。



地圖。然後您需要點擊“MOVE”訂單模式標籤。（或相反亦然）



當處於「移動」命令模式（快速鍵 M）時，您目前選擇的單位可以移動到的六角形將會反白。如果將滑鼠懸停在它們上，您會看到出現一個移動箭頭。右鍵單擊目標六角形以移動單位。左鍵點選任何其他單位以選擇該其他單位。



請記住：處於「移動模式」時：向左

點選選擇一個單位，右鍵點選所選單位的目標六角形進行移動/
使用選定的單位進行攻擊。

除了移動你的單位外，還可以攻擊敵方單位。

這用紅色十字線表示

敵方單位上方的目標（對於火炮）或紅色攻擊箭頭（對於常規攻擊）。就像你要移動一樣，你可以右鍵點擊這個敵方單位。這不會立即開始攻擊，而是會彈出攻擊設定視窗。



在攻擊設定彈出視窗中，您將預覽賠率。然後，您可以按取消按鈕或攻擊按鈕之一。點擊攻擊按鈕後，戰鬥將開始並解決。



什麼時候 你已經做到了一切
你的移動和攻擊，點擊結束回合按鈕。

然後你的對手就會移動。
後

你的對手已經完成了他/她的任務

移動你將進入下一個回合。

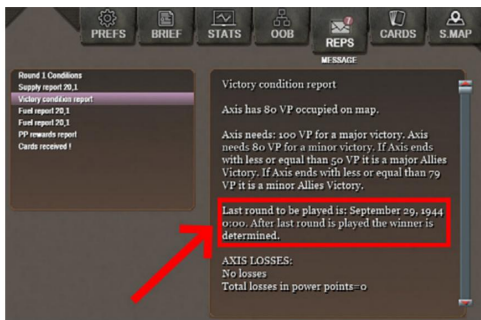
輪到你了

繼續，直到玩完最後一回合。查看

最後一回合

中的場景

REPS 選項卡，勝利條件報告中。您最後一回合之後的回合將確定該場



景的獲勝者，並且您的遊戲將被視為已完成。

3. 介面

本手冊的這一部分將幫助您了解您在遊戲中最重要的螢幕、視窗和標籤上看到的內容。

3.1.主選單螢幕

在介紹序列之後，您將立即看到主選單。



要開始遊戲，您可以立即載入場景（例如“St. Vith”例如）透過點選其按鈕。也可以使用「載入場景」按鈕載入任何場景。

有關遊戲中提供的所有場景的描述，請參閱包含場景清單的單獨 PDF。

負載場景

按一下此處可從任何目錄載入任何場景。

載入已儲存的遊戲

點擊此處加載正在進行的遊戲或對手發送給您的 PBEM 遊戲。

導入郵編

場景設計者可能會以 .dczip 檔案的形式分發他們的工作。此按鈕可讓您解壓縮它們的內容並將其安裝到您的遊戲目錄中。

製作人員

看看那些幫助這款遊戲發展到今天的人。

情境銀行

VR Designs 網站的鏈接，其中還包含場景庫。

這應該是上傳任何場景設計作品的好地方。

聲音偏好設定

一個迷你首選項窗口，僅允許您調整聲音和音樂音量。要獲得更多首選項和選項，您需要開始實際遊戲並轉到地圖畫面中的「首選項」標籤。

辭職

關閉遊戲應用程式並返回到桌面。

簡單的編輯器

最簡單的編輯器。要使用它，您需要匯入部隊類型、模型和軍官庫以及地圖檔案。場景設計的幫助和解釋編輯器的文檔是與遊戲手冊分開提供的。請造訪www.vrdesigns.net查找此文件。

兵種編輯器

一個中級編輯器，可讓您建立部隊類型庫。

場景設計的幫助和解釋編輯器的文檔是與遊戲手冊分開提供的。請造訪www.vrdesigns.net尋找此文件。

歷史單位編輯

一個允許您建立模型庫的中間編輯器。

場景設計的幫助和解釋編輯器的文檔是與遊戲手冊分開提供的。請造訪www.vrdesigns.net尋找此文件。

主任編輯

一個中級編輯器，可讓您建立軍官庫。

場景設計的幫助和解釋編輯器的文檔是與遊戲手冊分開提供的。請造訪www.vrdesigns.net尋找此文件。

地圖編輯器

一個中級編輯器，可讓您製作自己的地圖。

場景設計的幫助和解釋編輯器的文檔是與遊戲手冊分開提供的。請造訪www.vrdesigns.net尋找此文件。

vrdesigns.net尋找此文件。

3.1.1.我的遊戲版本是什麼？

若要識別您安裝的遊戲版本，請查看主選單的左下角。在 Matrix 論壇上向開發人員報告任何可能的故障或錯誤時，注意遊戲版本和場景版本非常重要。

3.2.場景設定螢幕

加載場景後，您將看到此畫面。在這裡您可以配置場景並按下「開始」按鈕啟動它。



3.2.1.人工智慧設定

在這裡你可以配置你的人工智慧對手。您可以設定“難度”和“速度”。難度越高，人工智慧的戰鬥和移動能力就越強，而你為人工智慧設定的速度越慢，思考其動作所需的時間就越長。

3.2.2.設定

可以在此處設定一些常規設定以及一些特定於場景的設定（例如天氣）。

戰爭迷霧

啟用真實體驗。如果停用，則表示即使沒有任何視線，您也可以看到所有敵方單位。然而，當禁用時，實際戰鬥計算仍然基於實際偵察點進行。（所以即使玩家看到了一切，但這並不意味著你的士兵看到了一切。）

密碼

只有當您正在與另一位人類玩家比賽並且不希望您的對手能夠登入您的回合時才啟用此功能。

PBEM保護

PBEM 代表透過電子郵件進行遊戲。僅當您與另一位人類玩家對戰並且您的競爭力很強時才啟用此功能。啟用此選項表示如果您重新載入相同遊戲，對手將收到通知。

隱藏AI動作

若要在 AI 回合期間獲得稍快的回合時間，您可以啟用隱藏 AI 的動作。

不確定

這是一個很棒的新功能，為戰鬥和單位質量增加了更多的不確定性和隨機性。

3.2.3.其他

該螢幕上還有一些其他項目。

A 對手

您可以將每一側切換為人類或人工智慧。確保至少選擇一名人類玩家。

B 場景描述

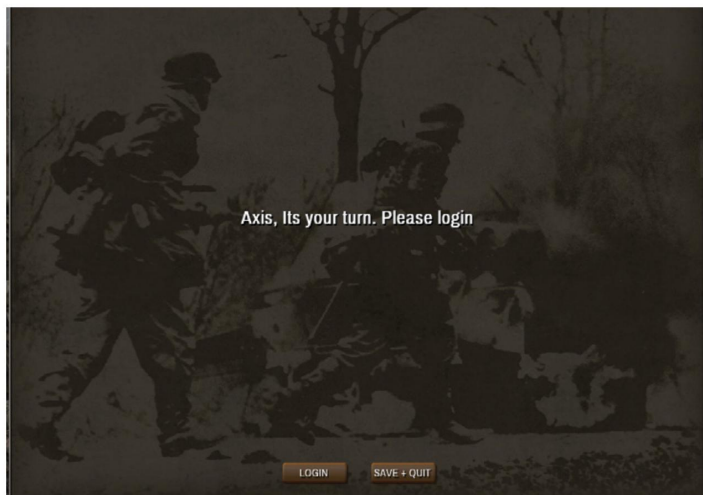
您可以在此文字區域中閱讀有關場景特定規則和變體的資訊。請注意，文字區域上方的小標題是選項卡，您可以按一下以顯示不同的文字頁面。

3.3.遊戲循環畫面

開始遊戲後，您將進入「遊戲循環」畫面。

結束回合後，您也會被送到這裡。

一旦所有的計算在下一個人類玩家之前完成
接下來您將被允許登入。



登入

如果您正在與 AI 對抗，請點擊此處登入。請務必記住您輸入的密碼，因為如果遺失則無法恢復。

儲存+退出

如果您正在玩 PBEM 遊戲，此選項也會出現。

此時您無需登入對手的回合，而是保存遊戲並將保存檔案透過電子郵件發送給您的對手。

3.3.1.留言

登入後，遊戲循環畫面將向您顯示當前回合最重要的訊息。

只需按任意鍵即可單擊它們。

3.4.地圖螢幕

這是遊戲中最重要的畫面。你會在這裡度過很多時間。



地圖螢幕中的關鍵區域如下：

A 螢幕選擇選項卡

在這裡您可以在“地圖螢幕”和“歷史螢幕”之間切換。

B 下拉選項卡

您可以在此處存取許多下拉選項卡。

在這裡您也可以點擊螢幕右上角的「結束回合」按鈕。

C 順序模式選項卡

在這裡您可以更改您目前使用的訂單模式。在這裡，您還可以獲得螢幕左側啟用的小地圖和單元堆疊資訊。

D 右側邊欄

您可以在此處變更螢幕右側顯示的資訊。

E 底部視窗

在這裡您可以看到所選單位的核心統計資料。

F 六角形和計數器

在這裡你可以看到實際的地圖。左鍵單擊一個單位或十六進制將其選中，然後右鍵單擊目標十六進制將所選單位移動到那裡。

3.4.1. 下拉選項卡

此處提供以下選項卡：

首選項

此下拉標籤可讓您微調大量顯示設定以及音量設定。

簡短的

在此下拉標籤中，您可以重新閱讀場景簡報。

統計數據

可以在此下拉標籤中檢查各種統計資料。

戰鬥序列 (OOB)

在此下拉標籤中，您可以在可折疊的分層視圖中檢查整個戰鬥順序。

報告

在此下拉標籤中，您可以檢查一些有關勝利條件和替換部隊報告等主題的詳細報告（並再次查看遊戲循環畫面中看到的那些訊息）。

牌

在此下拉標籤中，您可以檢查或播放可用的行動卡。

戰略地圖

此下拉標籤為您提供了重要城鎮和整個地圖的概述。

3.4.2. 訂購模式選項卡

此處提供以下選項卡：

顯示/隱藏

點擊此標籤將隱藏底部視窗（允許看到更多地圖）或再次顯示它。

堆疊和小地圖

按一下此標籤可以隱藏或顯示螢幕左側的單元堆疊和迷你地圖視窗。

移單模式

按一下此標籤可進入移動順序模式。當處於移動順序模式時

左鍵單擊一個單位來選擇它，右鍵單擊範圍內的一個六角形以移動到那裡或開始戰鬥。

集體搬家指示模式

與移動順序相同，只是六角形中的所有單位將嘗試同時移動。

供貨方式

按一下此標籤可進入供應視圖模式。此模式可讓您查看您的單位距離供應源和垃圾場有多遠。在此模式下，左鍵點選六角形可查看從選取原點到該六角形的供應路徑（底部視窗中的列錶框。）

巡檢模式

一種允許您單擊單位並防止您無意中移動它們的模式。在檢查模式下，任何事情都不會意外發生。

3.4.3.右側面板選項卡

以下選項卡可以顯示或隱藏螢幕右側的資訊。再次點選所選標籤將只顯示螢幕右側的地圖。

十六進位

按一下此標籤以查看有關所選十六進位的詳細資訊。包含訊息

關於景觀類型、戰鬥歷史和補給來源/垃圾場。

單元

按一下此標籤以查看有關所選單位的詳細資訊。包含訊息

關於其攜帶和重量點、常規命令和補充部隊

統計數據。

官

按一下此標籤以查看有關所選總部（或所選單位的總部）的指揮官的詳細資訊。此選項卡還允許您玩軍官卡。

3.4.4.底部視窗

底部視窗為您提供所選單位的核心統計資料。



此視窗中的關鍵區域是：

A 單位計數器

在這裡，您始終可以看到所選單位的單位計數器的大版本。在其下方，您還可以查看有關該單位當前偵察狀態的資訊。

B 運動方式與運動類型

在這裡您可以看到單位將使用的運動類型的圖示。背景為：對於處於戰鬥移動模式的單位，背景為黑色；處於行軍移動模式的單位，背景為 0 白色。單擊它可以切換移動模式。





C 攔截火力模式

您可以在此處更改攔截火力的常規順序。

	觸發快樂 無論有什麼機會擊中單位都會開火。
	常規的 如果單位有合理的機會（33% 或以上）擊中敵人，它就會開火。
	保守的 該單位只有在有很大機會（66% 或以上）擊中敵人時才會開火。
	絕不 當敵人移動時，該部隊永遠不會開火。如果您不想暴露自己的存在或想節省彈藥，這是一個很好的模式。






D 撤退模式

在這裡您可以更改撤退模式的常規順序。

	戰鬥到最後一個人 該部隊永遠不會試圖撤退以保護自己。只有驚慌時才會撤退。
	固執的 只有在75%的兵力被趕出戰場或陣亡後，該部隊才會嘗試撤退。
	常規的 只有在50%的兵力被趕出戰場或陣亡後，該部隊才會嘗試撤退。
	靈活的 只有在25%的兵力被趕出戰場或陣亡後，該部隊才會嘗試撤退。

E 單位統計

在這裡您可以檢查所選單位的核心統計資料。

	動作要點 移動你的單位需要行動點數（AP）。
	總部電源 HQ power % 在戰鬥中為單位提供獎勵。若總部位於單位的5 格以內，則總部力量為100%；如果在10 格以內，則為75%；如果在15 格以內，則為50%；如果在20 格以內，則為25%；如果更遠，則為0%。
	供應消耗 供應消耗百分比顯示裝置是否已消耗其所需的供應消耗。100% 意味著一切都很好。低於100% 表示立即缺乏補給，這將導致嚴重的戰鬥懲罰和失去戰備狀態。
	低補給的進攻修正 如果該單位有足夠的補給和燃料庫存，這將顯示“OK”，這意味著進攻性戰鬥中不會受到懲罰。如果補給和/或燃料不足，此處將顯示戰鬥損失百分比。
	低補給的防禦修正 如果該單位有足夠的供應和燃料庫存，這將顯示“OK”，這意味著防禦性戰鬥中不會受到懲罰。如果補給和/或燃料不足，此處將顯示戰鬥損失百分比。

	<p>正直</p> <p>部隊的完整性是指其 TOE 中規定的部隊百分比（表組織和設備）仍然存在。如果跌落嚴重，裝置可能會損壞。如果驚慌。（如果恐慌的話，戰鬥群總是會崩潰。）將滑鼠懸停在它上面可以看到什麼設備在損壞之前可以承受的損失百分比。如果此處顯示“BG”，則表示單位是戰鬥群/戰鬥群，因此沒有完整性。</p>
	<p>活力</p> <p>單位的活力決定了該單位的最大就緒數。此處顯示了最大程度的準備。將滑鼠懸停在其上即可查看原始活力點。</p>
	<p>準備狀態</p> <p>戰備狀態會隨著移動和戰鬥而降低。它是戰鬥中的主要修飾符，也會影響可用的行動點數量。</p>
	<p>經驗</p> <p>經驗對戰鬥有很大的影響。低經驗值以青銅星表示，中等值以銀星表示，高值以金星表示。</p>
	<p>士氣</p> <p>士氣有助於部隊在損失不斷增加的情況下繼續戰鬥。士氣低落會使部隊在遭受傷亡時陷入恐慌。</p>
	<p>壕溝</p> <p>工事在防禦戰中是一個很大的修飾因素。</p>
	<p>工程師積分</p> <p>工程師點可用於炸毀或修復橋樑。</p>
	<p>不確定性規則</p> <p>當使用不確定性規則時，會顯示該骰子。骰子上的數字是我們對單位在戰鬥中拋出的兩個骰子中的一個（已加載的骰子）的估計。A”？”問號意味著我們還沒有任何線索。將滑鼠停留在骰子符號上以查看詳細數字，以了解為什麼我們顯示某個數字。</p>

F 部隊

在這裡您可以看到有關部隊中的部隊的資訊。

人員類型（國防軍、德國空軍、黨衛軍）以及部隊類型和數量。要獲取更多信息，您需要單擊其插圖以打開部隊類型彈出視窗。

G 合併/分割模式

在這裡，您可以切換以合併或分割模式顯示部隊。如果部隊類型多於底部視窗中可以顯示的數量，其中一些將被合併（例如 100

工兵和 100 名國民擲彈兵將顯示為 200 名步兵)。如果您使用分割模式,則永遠不會有任何合併,而是在必要時出現滾動按鈕。

3.4.5 右側六角邊欄



該視窗顯示有關的詳細信息

選擇的十六進制。

該視窗中的關鍵區域是

A 核心十六進位訊息

在這裡您可以看到六角形景觀類型的圖片和名稱。將滑鼠懸停在其上可取得有關此景觀類型提供的修改器的詳細資訊。如果六角形上有任何勝利點,它們也會顯示在旗幟圖示旁邊。

B 以選定的十六進位為目標的命令

在單元側面板中,您可以找到各個單元的訂單,在這裡您可以找到針對十六進制的訂單。

攻擊

該命令將打開戰鬥準備彈出窗口,以當前選定的六角形作為陸地攻擊的目標。進入該彈出視窗後,您將能夠選擇將參與戰鬥的單位。

遠程攻擊

該命令將打開戰鬥準備彈出窗口,將當前選定的六角形作為砲兵攻擊的目標。進入該彈出視窗後,您將能夠選擇將參與戰鬥的單位。

請記住,您可以瞄準任何假定的敵人六角形,即使您沒有足夠的偵察能力來發現任何敵方單位。

C+ 十六進位統計

在這裡您可以檢查所選十六進制最重要的統計資料。

偵察

向您顯示有效的偵察點。將滑鼠懸停在此統計資料上可查看更多詳細資訊。

隱藏

顯示六角形景觀類型提供的隱藏點。

有效偵察需要至少 20 點才能發現隱藏點為 0 的單位。然而，如果單位所在的十六進制有一個正的隱藏數字，你將需要更有效的偵察點來發現單位。例如，如果隱藏點為 20，那麼您將需要 40 個有效偵察點來發現該單位。

阻礙

顯示當視線 (LOS) 穿過此景觀類型時，此六角形上將遺失的偵察點百分比。

高度

顯示六角形的高度。請記住，上坡行駛通常速度較慢，而上坡戰鬥通常成本高昂。

最佳視距

顯示六角形上具有最佳視線的單位將施加的偵察點百分比。

佐克處罰

顯示進入此六角形所需支付的額外行動點 (AP)。將滑鼠懸停在該統計資料上可查看有關處罰來源的詳細資訊。

戰鬥AP

顯示再次攻擊該六角形時需要支付的額外行動點 (AP)。這些懲罰是由之前的戰鬥造成的。

之前的攻擊堆疊

顯示先前對六角形攻擊的堆疊點。這些將被添加到任何新攻擊的堆疊溢位計算中。

以前的火炮攻擊堆疊

顯示先前對六角形攻擊的火炮堆疊點。

這些將被添加到任何新的火炮攻擊的堆疊計算中。

總堆疊

目前的總堆疊點（以十六進位表示）。請記住，超過 200 分的六角形將被視為堆疊過多，防禦者將受到處罰。

地點

如果存在某個位置，例如城市、城鎮或防禦工事，則會在此顯示。

Hex 戰鬥歷史

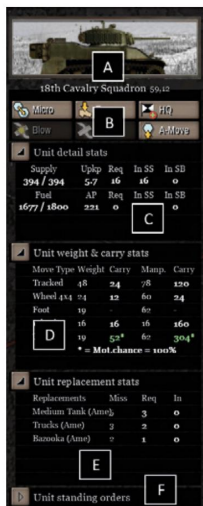
在這裡您可以查看上一回合的遠端火災事件的快速日誌。這可以幫助您確定敵方火炮可能隱藏的位置。所示的爆炸符號表示接收火力的六角形，顯示的火炮符號表示砲火起源的六角形。

請注意，最新條目的圖示以紅色突出顯示。這是當你的部隊成為攔截火力的受害者時特別有用。

Hex 供應資產

如果十六進制包含補給源或補給基地，那麼在本節中，您將獲得有關剩餘補給和燃料的詳細統計資訊以及有關已發出的內容的統計資料。

3.4.6 右側單元側邊欄



該視窗顯示有關的詳細信息

所選單位。此視窗中的關鍵區域是：

A 核心單位訊息

在這裡您可以看到單位移動類型的圖片及其名稱。

B 以選定的十六進位為目標的指令

指令模式（移動、群組移動、檢查）是您的單位最常用的指令。

這裡有許多更專業的訂單可供選擇。



微

此命令將開啟一個彈出窗口，讓您可以對您的單位進行微觀管理。微觀管理操作包括：將部隊轉移到六角形的其他單位、創建

戰鬥群和報廢裝備。



運輸

此訂單將打開一個彈出窗口，讓您可以讓卡車單元裝載或卸載其他單元。



總部

此命令將開啟一個彈出窗口，讓您為相關單位設定新的總部。請記住，當沒有足夠的參謀點或指揮官領導其參謀的能力有限時，向總部分配太多單位可能會使其負擔過重。



吹

此命令將打開一個彈出窗口，讓您選擇要炸毀的橋樑。請注意，該單位必須至少有 50 AP 才能嘗試。



維修

此命令將打開一個彈出窗口，允許您選擇需要修復的橋樑。為了使該命令可用，該單位需要有足夠的 EP 來橋接河流大小和 AP 移動。



自動移動

此命令將開啟自動移動彈出窗口，讓您設定該單位的最終目的地（以及同一總部下的其他單位）。自動移動將在每回合開始時立即執行並儘可能執行。



C 單位詳細統計

第一行顯示供應（例如：彈藥、食物、備件）詳細信息，第二行顯示燃料詳細資訊。

第一行從左到右顯示：

i 補給：目前可用補給點數量/理想補給點數量。

i

該單位已做好 X 輪比賽的最佳準備狀態。

i

這一輪。

i

來自供應源。

i 在 SB 中：回合開始時從補給基地交付的補給量。

第二行由左至右顯示：

i

燃料點數量。

AP：理想情況下可以花費多少行動點
目前的燃料儲備。

i

這一輪。

i

來自供應源。

在SB中，回合開始時從補給基地交付的補給量。

D 單位重量和攜帶統計數據

裝置的運動類型如圖 (A) 所示，但如果您想了解裝置具有這種運動類型的具體原因，請查閱此表。

存在的所有運動類型的重量點和攜帶點

此處顯示單位中的內容。

請注意，單位會將進位點從較快的移動類型分配給（感知的）最慢的移動類型。例如，一個擁有步兵、半履帶車和砲兵的部隊將首先將半履帶車分配給砲兵，因為砲兵的移動類型比步兵慢。

E 單位替換統計

補充部隊可以透過事件和卡片到達高級總部。從這裡他們將被送到缺少部隊的下屬部隊。在此表中，您可以查看目前正在檢查的部隊是否在其 TOE（組織和裝備表）中缺少（Miss）部隊，以及該部隊是否已請求任何替代部隊（Req），最重要的是，是否有任何情況已被要求。

3.4.7.右手邊欄

此視窗顯示目前所選單元的詳細資訊。此視窗中的關鍵區域是：

A 核心人員訊息

在這裡您可以看到該軍官的肖像照片以及他的名字。
點擊頭像即可進入軍官彈出視窗。

此外，還顯示 3 個關鍵統計資料。每一件都可以將滑鼠懸停在上面可了解更多詳細資訊。



戰鬥加成是最重要的。

它顯示了單位將收到的實際獎金

如果單位處於 100% HQ 功率範圍內，則進行戰鬥。

軍官：參謀比例低於 1 表示您遇到了問題：該軍官指揮的參謀數量超出了他指揮能力的範圍。

參謀與部隊比率低於 1 意味著您遇到了問題：總部指揮的部隊數量多於領導他們的參謀點數。

B 綫 官員統計

每個軍官都有一些統計數據：

	命令點 打軍官牌需要指揮點（CP）。
	命令 命令統計資料越高，您在每次回合開始時獲得的新命令點（CP）就越多。
	大膽 越高，紅軍官卡的表現越好。
	決心 越高，綠軍官卡的表現越好。
	魅力 越高，藍色軍官卡的表現越好。
	直覺 越高，棕色軍官卡的表現越好。
	組織 越高，紫色軍官卡的表現越好。

C 官員卡

在這裡你可以找到該軍官本回合可以打出的軍官卡牌（如果有足夠的CP可用）。

您可以將滑鼠懸停在卡片上以獲取更多信息，並且可以單擊它來考慮玩它。

請注意，一名軍官每回合只能打出一張牌，打出一張牌後，所有牌都會消失，直到下一輪開始。

3.5.彈出視窗

遊戲中有各種彈出視窗。有些人會為自己說話。

對於一些較複雜的問題，本手冊將幫助您更好地理解它們。

3.5.1.戰鬥設定彈出窗口

在移動模式下，右鍵單擊範圍內的敵方單位時，它不會自動開始戰鬥，但會先帶您進入戰鬥設定彈出視窗。您可以在此處配置哪些單位將加入攻擊、它們將如何攻擊以及所有修改器可能產生的影響。

您可以按 ESC 鍵或按一下取消按鈕。

請注意，按下空白鍵會立即發動常規攻擊。



A 合格部隊

在這裡您可以看到所有可以加入對目標六角形（H）的攻擊的友方單位。按一下此方塊中的一個單位即可使其加入攻擊。將滑鼠懸停在單位上可查看其全名。已經計劃加入攻擊的部隊將在E框中。

B 進攻性模組的估計

基於內部預覽的模擬，它顯示了根據您目前選擇的攻擊力量將為防禦者帶來的攻擊點強度。倒數第二個圖示之前的圖示顯示不同的修飾符，您可以將滑鼠懸停在它們上方以查看更多詳細資訊。

倒數第二個圖示顯示每回合戰鬥未修改的攻擊點。最後一個圖示顯示了所有上述修改器修改的攻擊點。

請注意，僅預覽總攻擊點，但會顯示攻擊點和生命值的修改值。

C 防禦模型的估計

與B相同，但針對六角形的防禦者。

請注意，如果您對目標六角形的偵察有限，則估計可能會偏離目標。

D 敵軍

在這裡你可以看到所有將保衛六角形免受你攻擊的敵方單位。請記住，如果六角形上的偵察點有限，您可能不一定能看到所有單位。

E 攻擊力量

在這裡，您可以看到一旦您按下攻擊按鈕（J），所有友方單位都會攻擊目標六角形（H）。按一下此方塊中的一個單位即可使其加入攻擊。將滑鼠懸停在單位上可查看其全名。仍然可以添加到攻擊中的單位將位於A框中。

F 攻擊類型

攻擊類型可以是常規攻擊或遠程攻擊。您可以按切換按鈕在它們之間進行切換。

G 地圖

特別是對於遠程攻擊，進入特殊的攻擊者選擇模式可能會很有用，該模式允許您查看整個地圖以便選擇攻擊的參與者。進入地圖彈出視窗後，您可以輕鬆切換回目前彈出視窗。

高地圖

攻擊者的目標六角形將位於中心。友方單位周圍會有一個白色、紅色或綠色的長方形。白色表示可以選擇一個單位加入攻擊。紅色表示無法選擇（距離太遠，無AP）。綠色表示已被選擇。

我賠率

賠率顯示進攻方的攻擊點與防守方的攻擊點的比率。請注意，賠率計算器不考慮生命值。賠率向您顯示可能的損失。例如，1:1 的賠率意味著攻擊者和防禦者的損失可能相似。賠率2:1意味著防守方可能會遭受兩倍的損失。

請注意，在修改器預覽計算和賠率計算中，並未考慮許多修改器，特別是攻擊啟動修改器。所以賠率有輕微的樂觀傾向。

J 攻擊

當您對選擇的攻擊單位感到滿意時，您可以按下四個攻擊按鈕之一。將滑鼠懸停在它們上可以查看它們差異的詳細資訊。一旦按下，攻擊就開始。

K 戰鬥總數

顯示每個單位組的總兵力（步兵、坦克等..）

涉及。它還顯示了堆疊點和偵察點的詳細資訊。

較低的偵察點意味著防禦者擁有更多優勢。還要密切注意堆疊點。通常，您需要避免過度攻擊，因為它們會讓您遭受更多傷亡。

3.5.2.微觀管理彈出窗口

在單位側邊欄中，您可以存取此訂單集合。微觀管理包括將部隊從一個部隊轉移到另一個部隊（在同一六角形中）、將部分部隊轉移到新組建的戰鬥群/戰鬥群或報廢裝備。



A 源單位列表

請注意，您在A下看到的單位清單與B下的單位清單相同。只是源單位清單中所選的單位將會損失兵力。

B 目標單位清單

如果在此清單中選擇了某個單位，則A下所選單位損失的兵力將轉移到該所選單位。

不過，您也可以在此目標清單中選擇「新公斤/團隊」。如果這樣做，將在同一六角形中建立一個新單位，並且該單位將接收在列錶框中選擇的部隊。

此外，您也可以在此目標清單中選擇「廢料」。如果您這樣做，您將使用D中的滑桿選擇的部隊將被廢棄並（部分）作為後方部隊返回。

C 單位統計

對於來源和目標單位，我們都會向您顯示重量和攜帶點。這允許您以確保部隊保持機動或機械化的方式轉移部隊。我們也在這裡顯示能量點，因為單位應該始終剩餘 50 個能量點。

D 列錶框

您可以在這裡指定源單位的每種部隊類型應轉移或報廢的部隊數量。

如果某個源單位兵種因目標單位的 TOE 中不存在而無法轉移，則會在左側列錶框中以紅色顯示，並註明「無目標單位 TOE 匹配」。

如果TOE中存在該兵種，但該兵種的兵力數量超過限制，則會在右側列錶框中顯示為紅色。

任何用紅色指示的問題通常也會在F中提到。

電 分頁

如果來源單位或目標單位有許多不同的部隊類型，您可以使用分頁在部隊類型清單中導覽。

F 可以轉移嗎？

它要么以白色“可以轉移”顯示，要么以紅色顯示，並顯示為什麼您無法按下面的轉移按鈕的問題。

G 按鈕

選擇來源和目標裝置並在要傳輸的列表框中進行選擇後，繼續並按傳輸。

3.5.3.交通彈出窗口

當您選擇了運輸車單元後，您可以在單元側欄中存取運輸訂單。如果一個單位 80% 以上的裝備/部隊由卡車組成，則該單位為運輸單位。

單擊它將帶您進入此彈出視窗。在這裡，您可以分離已由運輸裝置運送的單位，也可以附加要由運輸裝置運送的單位。

**運輸**

在這裡，您將看到單擊運輸訂單時選擇的運輸單位。

請注意，顯示了其運輸的關鍵統計數據。您只能附加不超過人力或承載重量限制的運輸單位。

B 附屬單位

這是運輸裝置目前正在運輸的所有裝置的清單。如果在地圖畫面中您移動運輸車

單元，這些附加單元也將自動與運輸單元一起移動。在右側，您可以按一下「分離」以停止正在運送的單位。

C 其他單位

這些是可以連接到運輸單元的單元。為此，請按一下“附加”按鈕。請務必留意攜帶物品，如果超載

您的運輸裝置中的重量和人力運載和人力統計資料將無法以機動速度移動。

D 按鈕

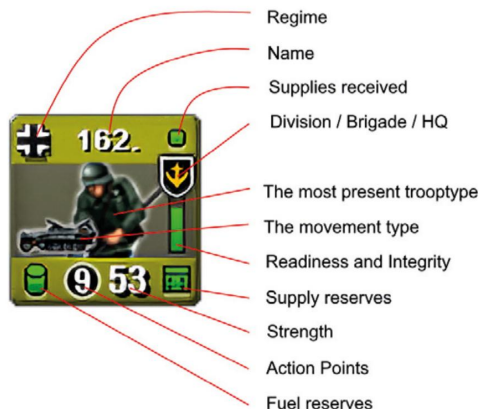
在這裡您可以退出此彈出視窗。

3.6. 其他使用者介面元素

在本章中，我們將重點放在一些非視窗使用者介面元素。

3.6.1. 櫃檯

計數器是塊狀單元圖形的另一種說法。每個櫃檯上都顯示多種類型的信息。



政權

顯示控制該單位的政權（德國/美國）的符號。

姓名

單位名稱的縮寫。

收到物資

! 該設備仍在您的供應網路中嗎？

i

是黑色的。

! 如果一個單元正在接收其請求的所有內容，則該區塊將為綠色。

i

補給品。

總部

此處顯示總部的盾牌或符號。

目前最多的兵種

如果一個單位有多種部隊類型，則包含最多士兵的部隊將顯示在櫃檯頂部。

運動類型

如果該部隊的移動類型與目前部隊類型的移動類型不同，則會顯示實際移動類型的小圖片。

準備就緒和誠信

完整的條表示完全完整性，而低條表示完整性較低的單元。

條形的顏色表示準備情況分數。綠色意味著

準備度高於 75 分，黃色表示準備度高於 50 分，藍色表示準備度高於 25 分，紅色表示準備度低於 25 分。

供應儲備

綠色板條箱表示供應量接近最大值。黃色、藍色和紅色表示儲量逐漸減少。

力量

力量的抽象衡量標準，大致等於每個力量點 1 輛坦克或 10 名士兵。

動作要點

圓圈中的每個點代表 10 AP。如果圓圈的背景是黑色，則表示該單位處於戰鬥模式。如果圓圈是白色的

這意味著該單位處於行軍模式。

燃料儲備

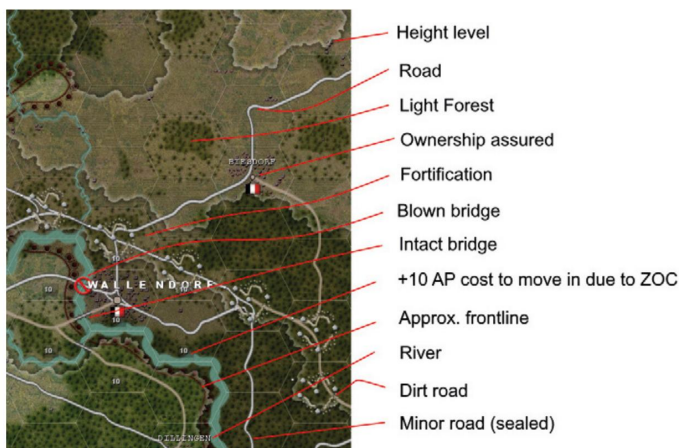
綠色油桶表示燃料儲備接近最大。

黃色、藍色和紅色表示儲量逐漸減少。

注意：請記住，即使一個單位沒有收到任何補給，它可能仍然有（半）完整的儲備來運行。

3.6.2.地圖圖例

該地圖包含大量信息，最好在最大縮放模式下查看。



大多數符號都很簡單。如果您不確定六角形中的河流、道路或城鎮類型，請將滑鼠懸停在六角形側面板中的景觀類型插圖上，它將向您顯示確切的特徵（景觀類型、河流、道路、交通點、等...）存在於十六進位中。

以下是您在地圖上可以找到的一些需要解釋的特殊符號：

	<p>這</p> <p>如果您在首選項中開啟 LOS，您會在地圖的六角形上看到眼睛符號。綠色意味著您的至少一個單位具有良好的視線。黃色、藍色和紅色越來越少。在此模式下沒有眼睛符號意味著沒有 LOS。</p>
	<p>十六進制戰鬥歷史</p> <p>火炮符號顯示火源，而爆炸符號顯示目標六角形。最近的（攔截火力）將以紅色符號突出顯示。</p>
	<p>供應基地</p> <p>板條箱越多，供應基地越大。</p> <p>如果處於建造模式，則顯示為卡車。</p> <p>如果處於耗盡模式，則顯示為灰色感嘆號。A</p> <p>如果正在疏散，則顯示黃色感嘆號；如果正在被摧毀，則顯示紅色感嘆號。</p>
	<p>供應來源</p> <p>越高，綠軍官卡的表現越好。</p>
	<p>交通擁堵</p> <p>一個六角形內最多可以有六個這樣的小卡車符號（每個道路方向一個），它們表示通過道路的交通點超出了道路的承載能力。</p>
	<p>敵人存在標記</p> <p>如果你的補給系統因為敵方單位擋住了路徑而無法向你的單位或補給基地提供補給或燃料，則會放置一個敵方存在標記。如果未經驗證，它是亮橙色的，並且在您通過將單元移近或靠近它來檢查它後，它會變成透明。</p>

3.6.3.快速鍵

中鍵	移單模式
G	集體搬家指示模式
S	供貨訂單模式
ESC鍵	退出彈出視窗/選項卡 退出歷史記錄畫面 進入檢查訂單模式
空間 在戰鬥設定彈出視窗中開始戰鬥並關閉結果彈出視窗。	
1	切換到部隊輪廓計數器
2	切換到北約計數器
0	隱藏/顯示計數器
3	小/大櫃檯
+	放大
-	縮小
H	前往歷史記錄畫面
F1	首選項選項卡
F2	簡報選項卡
F3	統計選項卡
F4	OOB 選項卡
F5	代表選項卡
F6	卡片選項卡
F7	戰略地圖選項卡

4. 規則

本章討論了遊戲的所有規則。在你的回合開始時，你的後勤系統將嘗試從你的供應源向你的單位取得補給和燃料。之後，該單位將進行維護並恢復或增加一些統計數據。

4.1.單位維護和恢復

在每個回合開始時，從後勤網路接收補給和燃料後，您的單位將消耗維護費用。他們還可以恢復戰備狀態和士氣，並增加工程師點數和工事。

4.1.1.供應消耗和準備情況確定

如果部隊能夠消耗補給，他們的戰備狀態就會恢復。

這代表小規模火災的口糧、醫療用品、非戰鬥相關損失、電池、備件和彈藥的消耗。

每種部隊類型都有基本的補給用途。單位理想供應消耗使用量為所有部隊消耗量的總和。

如果存在該補給消耗的補給點，則補給消耗統計值將增加最多20點，且準備度也會增加20點

如果該供應消耗的供應點不存在，則供應消耗統計數據將減少10點，準備度減少20點，但永遠不會低於10點

如果這個供給消耗的供給點部分存在，那麼負面影響就會減少，準備度可能還會稍微提高一點。

4.1.2.最大準備程度由活力決定

最大準備度 = $SQR(活力) * 10$

最大準備程度由活力決定。當單位在上一回合移動或攻擊時（-5）或遭受戰鬥傷亡（KIA百分比的一半用作活力損失），活力本身可能會在回合開始時下降。



它可以透過不移動或攻擊/轟炸/而上升

發射一整輪 (+15 活力) ◦如果六角形上沒有敵人 ZOC 則增加還會有 +50% 的獎勵 ◦如果上一回合是一個晚上 則額外 +50% 的獎勵將應用於先前的小計

轉動。



在德國與比利時和法國的邊境，舊的齊格飛防線已被匆忙加固。隨著許多「新」國民擲彈兵師的到來，國防軍成功阻止了盟軍在這裡的前進，並利用其後面的地區為阿登攻勢做好了準備。在這張插圖中，我們從左到右看到一輛被摧毀的美國吉普車、一門 88 毫米高射砲和一輛虎式坦克。

如果該單位在敵方回合中受到攻擊，則活力增加量會減少。根據準備情況，減少 50% 到 100% 之間，準備程度越低，減少的對數越大。

活力恢復修改為逆電流活力，以模擬更難從過度疲憊中恢復的效果。

強烈建議：在你的單位活力降至 50 點以下之前休息。

4.1.3.行動點的確定

準備情況決定行動點數。

更新準備狀態後，該單位的行動點將設定為 $50 + \text{準備狀態} / 2$ 。這種情況只會有一個單位被切斷接收補給後的許多回合才會發生。

4.1.4.儲備行動點數

沒有移動的單位可以獲得預備行動點數。

如果一個單位在上一回合沒有移動，它將獲得獎勵的儲備行動點數。這些點與正常動作點分開跟蹤，並且只能用於第一次移動到相鄰的六角形。正常情況下，每輪可以獲得 20 點儲備行動點，並且可以繼續獲得，直到達到 100 點儲備行動點。

這些點的目的是允許單位執行特別困難的動作，例如在沒有橋樑的情況下過河或爬上非常陡峭的森林山丘。

如果在戰鬥中進行移動或撤退到另一個六角形，則儲備 AP 會立即丟失。部分損失是指在戰鬥中失去戰備狀態，50%戰備狀態損失相當於儲備 AP 全部損失，10%戰備狀態損失相當於儲備 AP 損失 20%。

如果常規AP被確定為低於50，例如由於供應消耗不足，那麼儲備AP總數（新添加的和已經存在的）將受到懲罰。這種情況很少發生，但有助於強制執行，在耗盡補給後的某個時刻，一個單位將幾乎完全無法移動。

4.1.5.提供防守和進攻處罰

供應或燃料庫存不足意味著配給，從而打擊處罰。

進攻性行動比防禦性行動需要更多的庫存。

如果部隊庫存的補給和燃料太少，其防禦和/或進攻性能可能會降低。當沒有足夠的庫存來允許在所有預計的戰鬥回合中充分使用單位的武器時，就會發生這種情況。

防禦性戰鬥的補給和燃料消耗通常比進攻性戰鬥低3倍。但如果有疑問，請檢查部隊類型詳細資料。

為了確定防禦懲罰，我們計算該單位擁有的庫存的防禦戰鬥回合數。如果這個值低於20輪戰鬥，實施配給制，並產生防守懲罰。

為了決定進攻懲罰，我們計算該單位所擁有的進攻戰鬥回合數。如果這個值低於12.5 回合配給，並會受到防禦處罰。

請注意，在燃料庫存短缺的情況下，這些處罰可能具有欺騙性。在實戰中，低燃料庫存懲罰僅適用於使用燃料的部隊類型。例如，機動步兵編隊（配備卡車）在缺少燃料儲備的情況下與在燃料儲備充足的情況下戰鬥一樣好。這是因為卡車不

大量參與戰鬥，而戰鬥將由步兵進行。

4.1.6.士氣恢復

庫存充足的單位的士氣總是會慢慢恢復到基礎士氣。

庫存不足的單位士氣將會下降。

如果該部隊由於缺乏足夠的供應/燃料庫存而遭受防禦懲罰，它就有機會降低士氣而不是提高士氣。在 100% 防守懲罰下，這將始終減少，在 -50% 防守懲罰下，有 50% 的機會減少，在 -10% 防守懲罰下，只有 10% 的機會減少。如果沒有減少，那麼這意味著

士氣會增加。

如果要提高士氣，它將慢慢恢復到相關部隊類型的基本士氣。基礎士氣的5%將被加到士氣分數中。如果單位

處於足夠員工比例的總部的總部權力範圍內。總部指揮官有足夠的人員比例可以進一步幫助提高士氣。

若要降低士氣，單位經驗為0時，最多減少10點。

50毫米帕克炮



突然出現的
重甲

蘇聯坦克，如
T-34 和

KV-1 清楚地表明，即使是 50 毫米 PAK 火炮也無法勝任這項工作。然而，在西線，這把槍足以幹掉謝爾曼坦克。

第一批預生產火炮於 1941 年 11 月交付。到 1943 年，PaK 40 成為德國反戰車砲的主力。後來它被逐步淘汰，取而代之的是更重的反戰車砲，特別是機械化反戰車砲，如赫澤爾。

4.1.7.工程師點數增加

您的工程師每次都會獲得新的 EP 開始。但請注意，如果一個單位移動，它就會失去其 EP。

工程師點數 (EP) 每回合都會根據可用的 AP 數量而增加。因此，如果有 50 個 AP 可用，EP 將以其部隊類型的 EP 增益統計的 50% 上升。AP 達到 100 時，將獲得全部 EP 成長。

4.1.8.加強防禦工事

你的工事會在每回合開始時自動上升。

注意：如果一個單位移動，它就會失去其防禦工事。

工事將隨著部隊類型的工事能力而上升，直至景觀類型的最大工事值。部隊總是會到達他們所在的六角形景觀類型的最小防禦工事。

部隊類型的防禦能力	
部隊類型	工事能力
工程師	60
步兵	40
火砲/火砲/高射砲	40
坦克/AFV/卡車	20

雪六角形將使壕溝速度減半。這代表了在積雪和部分凍土上挖掘散兵坑和戰壕的困難。

景觀類型最小和最大防護值		
景觀型	步兵最小工事 *	步兵最大工事 *
沼澤	20	100
平原	40	150
領域	50	180
光森林	60	200
茂密的森林	70	225

鄉村	50	200
輕城市	75	225
重型城市	100	300
土	無修飾符	無修飾符
雪	+20	無修飾符

* = 火砲/火砲和高射砲的數值只有這些數值的一半。坦克/裝甲車和卡車的價值僅為這些價值的四分之一。

六角形中存在的防禦工事將增加景觀類型的防禦價值。儘管防禦工事的存在會嚴重增加防禦者的防禦工事，但防禦工事可能會因戰鬥/砲火或空中攻擊造成的結構性損壞而被摧毀。即使防禦工事的部分損壞也會降低其附加的防禦價值。

工事 工事 補充價值		
地點類型	額外步兵最小工事	額外步兵最大防禦工事
輕型防禦工事	+30	+90
防禦工事	+60	+150
堡壘	+80	+210

* = 火砲/火砲和高射砲的數值只有這些數值的一半。坦克車/裝甲車和卡車有四分之一這些值。

4.2.單位運動

將部隊轉移到鄰近的六角形會消耗行動點（AP）。成本由多種因素決定。每種地形類型都有針對每種移動類型的 AP 成本。此 AP 成本可能會被連接源和目標六角形的道路的移動類型的 AP 成本取代。

然後可能有額外的成本，例如高度的 AP 成本、沒有橋樑的過河、ZOC（控制區）懲罰和/或先前的戰鬥 AP 成本。

重要的是要充分意識到幾乎所有單位都由不同的部隊類型組成。可能具有不同移動類型的部隊類型。特別是在道路上，輪式和履帶式運動類型比步行或火砲運動類型快得多。速度較快的部隊也可以攜帶速度較慢的部隊。

4.2.1.景觀類型

基本上，村莊、城市地區、平原和田野為機動化和機械化部隊提供了良好的速度，但森林和沼澤對於車輛來說很難穿越，但對於步兵來說則不然。

每種移動類型進入景觀類型的行動點成本。						
景觀型馬輪履帶式物流	砲腳100 30					
馬什 65 75 60						58
沼澤雪	75	25	45	42	29	41
平原	60	20	40	32	24	32
平原泥	70	25	40	42	24	41
平原雪	75	25	45	42	29	41
領域	60	20	40	32	24	32
田野泥	70	25	40	42	24	41
田野雪	75	25	45	42	29	41
光森林	70	25	45	42	32	41
輕林泥	80	30	45	52	32	46
淺林雪	85	30	50	52	37	46
茂密的森林	80	35	55	55	40	48
重森林泥	90	40	55	65	40	58
森林大雪	95	45	60	65	45	58
鄉村	60	20	40	32	24	32
農村村泥	70	25	40	42	24	41
鄉村雪	75	25	45	42	29	41

輕都市	60	20	40	24	18	24
輕質城市泥漿	70	25	40	24	18	24
城市小雪	75	25	45	34	23	24
重城市	60	20	40	24	18	24
重城市泥漿	60	20	40	24	18	24
城市大雪	60	20	40	24	18	24

筆記：

遊戲中使用的比例（1公里六角形）假定幾乎所有六角形中都存在一些軌道，特別是伐木道路。它們的存在是在景觀類型 AP 成本中建模的，而不是在每個六角形圖形上直觀地建模。

本說明也解釋了為什麼重型坦克可以穿過茂密的森林六角形，儘管AP成本很高。

有一些部隊類型具有 4x4 輪式移動類型。此運動類型的作用與追蹤運動類型完全相同。

馬匹移動類型的 AP 成本可能看起來很高，但請記住，它涉及將拉動諸如火砲之類的裝備的馬匹。

4.2.2.道路類型

道路對於物流和車輛快速移動至關重要

道路的移動成本較低，如果存在，將使用道路來取代景觀類型的較高移動成本。

一般來說，道路為機動化和機械化部隊的機動性創造了奇蹟。如果移動單位時，道路類型的AP低於景觀類型的AP成本，則使用道路類型的AP成本。

每種移動類型在不同道路類型上移動的行動點成本						
道路類型	砲腳		馬	輪式物流		
土路	60	20	30	12	12	5
土路泥	100	25	35	24	16	10
小路	60	20	20	10	10	2
主要道路	60	20	20	10	10	1
鐵路	60	20	35	24	24	5

只有當相關道路的使用保持在其交通點內時，道路才能提供全部獎勵。有關交通點的更多信息，請參閱物流部分。

按道路類型提供的交通點	
道路類型	交通點
土路	1500
小路	6000
主要道路	30000
鐵路	1500

當您的物流活動和單位移動的組合超過交通點時，移動 AP 成本的任何減少（與平原景觀類型 AP 成本相比）都將減少，最終為 0。

超過某種道路類型的交通點的影響	
流量點使用情況	影響
低於100%	全路效果
100% 到 200% 之間 200%	道路影響減少 0-33%
	道路影響減少 33%
200% 到 300% 之間 300%	道路影響減少 33-66%
	道路影響減少 66%
300% 到 400% 之間	道路影響減少 66-100%
400%或以上	完全沒有道路效應

在下一個回合開始時，交通點將減半。但由於事件或卡牌（如空襲）造成的任何額外流量點均不受此減半影響。

筆記：

為了計算移動單位時的交通點使用情況，在移動發生之前將由正在移動的單位引起的交通點添加到計算中。

當在道路上移動單位時，每個重量點都算是一個交通點。

在物流階段，每個供應點計為 0.1 個交通點，每個加油點計為 0.3 個交通點。

4.2.3.高度

高度差異，尤其是越野，可能會導致嚴重延誤

如果您將一個單位從一個六角形移動到目標六角形，並且該目標六角形具有不同的高度值，則移動到那裡將會產生一些額外的 AP 成本。

特別是如果涉及越野運動，因為爬升或下降要困難得多。

由於高度差異而產生額外的 AP 費用				
身高差	腳踏越野 履帶越野 輪式越野 公路			
目標降低3級+25 AP		+50 AP	+100 AP	+25 AP
目標降低2級+10 AP		+20 AP	+40 AP	+10 AP
目標降低1級+5 AP		+10 AP	+20 AP	+5 AP
目標高1級+10 AP		+20 AP	+40 AP	+5 AP
目標高2級+20 AP		+40 AP	+80 AP	+10 AP
目標高3級+50 AP		+100 AP	+200 AP	+25 AP

請注意，雪六角形會使額外的 AP 成本增加 +50%。這樣做是為了模擬光滑表面、缺乏表面能見度和風吹雪堆的效果。

赫澤爾



Hetzer 是一個 Panzer 38t 的開發，旨在提供一種輕型但強大的反坦克武器。配備 75 毫米 L48 火炮。1944 年，許多阿布泰隆被分配到許多步兵師。

Hetzer 是戰後德國最常見的戰車殲擊車。它大量供應並且機械可靠。它的體積小，很容易隱藏。它的目的是用於防禦戰和伏擊，當它按預期使用時，它取得了巨大的成功。

筆記：

供應系統不會因高度而受到任何影響。

每種部隊類型都有一個高度成本修正。對於步兵來說，這是 100%。履帶式 200%，輪式 400%。您將看到這些值與上表中的成本相對應。我們提到這一點是因為這些值是

可修改。

4.2.4. 河流類型

沒有橋樑的河流對車輛來說是巨大的障礙

槍

如果你的部隊必須穿過河流才能到達目標六角形，這可能會導致額外的行動點（AP）成本。僅當不存在橋時才會出現這種情況。

每種移動類型的過河類型的額外 AP 成本

河流類型	砲腳		馬輪履帶式物流		
小河 +60 +20			+20 +60 +60 +40 +100 +100		+60
中河 +100 +40 +140 +60			+60 +140 +140		+100
主要河流					+140
XL 河	封鎖+80		+80	被阻止	封鎖+180

注意 在某些情況下，可以透過準備幾個轉彎並建立AP儲備點來渡河，以便有必要的AP來渡河。

4.2.5.控制區

單位可以減慢靠近他們的敵方單位的移動速度

所有單位都在其周圍的直接六角形中行使控制區（ZOC）點。

如果你想要將部隊調入的格子有敵人的 ZOC 點，這意味著你將額外支付 +10 AP。如果敵方控制區下方有一條河流需要渡過，甚至可以額外獲得+20 AP。

ZOC 模擬十六進位模糊性的組合，其中

敵方部隊、敵方巡邏隊、火場、地雷等。

注意 如果你的六角形上的 ZOC 點數超過 4 倍，你就可以逃脫敵人的 ZOC 移動懲罰。

4.2.6.戰鬥和行軍移動模式

如果部隊需要長途行軍前往前線，請使用行軍移動模式。

您可以透過在行軍模式和戰鬥模式之間進行選擇來選擇單位的移動模式。行軍移動模式是最快的，但使單位在戰鬥中變得脆弱。戰鬥移動模式為

速度較慢，但避免因不可預見的戰鬥或攔截火力而受到過度傷害。

從戰鬥運動模式切換到行軍運動

模式需要 25 個行動點和 25% 的準備狀態損失。反向更改是免費的。這模擬了組織一支適當的行軍縱隊的成本。

在戰鬥移動模式中，所有常規規則均適用。但行軍移動模式有以下變化：

移動行動點成本減半，但僅限於道路。

移動準備成本加倍。

移動的交通足跡增加了一倍。

如果一個單位發現自己受到火災，它將受到嚴厲的處罰。請參閱戰鬥部分。

i

自動模式。

4.2.7. 之前的戰鬥 AP

戰鬥可以減緩前進速度。

如果你的部隊正在進入的格子是在本回合中通過戰鬥佔領的，那麼它上面可能有之前的戰鬥AP。這些點作為進入六角形的額外成本。

如果前一場戰鬥消耗的 AP 多於在沒有戰鬥的情況下移動到六角形的成本，則差值將作為前一場戰鬥的 AP 放在六角形上。

前期戰鬥AP模擬持久戰的延遲效果。

4.2.8. 運兵

步兵和火炮可以用車輛或馬匹運載。

一個部隊作為一個整體行動，但也可以由具有不同行動類型的不同部隊組成。如果一個單位內部沒有可以攜帶其他部隊的部隊，則該部隊將以最慢移動類型的 AP 成本移動。

然而，擁有攜帶點的部隊可以攜帶其他部隊。為了例如，卡車可以運載步兵。

如果無法運送所有人，則將首先運送速度最慢的部隊。例如，一個擁有步兵、砲兵和幾輛卡車的部隊可能會使其砲兵機動化，但其步兵卻不會。

為了讓一個人攜帶另一個人，攜帶者的攜帶點需要高於被攜帶者的體重點。

獵豹



Jagdpanther 是 Panzer V 的發展版，旨在提供低矮且強大的反戰車武器，配備著名的 88 毫米 L71 火炮。這是一輛怪物坦克，能夠摧毀盟軍向它投擲的任何東西。

此外，要完全攜帶被攜帶的個人人力點，還需要攜帶。您可以檢查每種部隊類型以查看其重量/攜帶和人力/攜帶統計數據。

人力可以分散到多個搬運者身上，但重量卻不能。例如，重型火炮（重量 3）不能由普通卡車（最多承載 2 重量）運輸，即使有多輛可用。但例如，一門重型火炮的人力（10 人）可以由 2 輛吉普車運載（每輛吉普車最多可運載 5 人）。

在先前的《決定性戰役》遊戲中，損失一輛卡車可能意味著一個步兵單位和一個機動單位之間的差異。

不再。現在使用線性方法來確定單元機動化的機率。例如，一個單位仍然可以機動化，即使它缺少多達 33% 的所需車輛。當一個單位缺少 16.5% 的車輛時，它仍有 50% 的機會是機動化的。當缺失 8.25% 時，仍有 75% 的機會它仍是機動化的。

4.2.9.燃油成本

如果您用車輛移動單位，它們會消耗燃料庫存。

某些部隊類型（例如車輛）移動的每個 AP 都會消耗燃料。

如果一個單位沒有足夠的庫存燃料來支付相關 AP 的費用，則移動將被阻止。

注意：如果你的部隊耗盡了燃料並且沒有補給的希望，最好報廢你的車輛並讓剩餘的步兵恢復機動性。

4.2.10.準備成本

如果你移動部隊，他們就會失去戰備狀態，尤其是非機動部隊。搬家需要做好準備。對步兵來說，這是因為行軍非常消耗體力。就車輛而言，這是因為使用過程中總是會產生一些需要維修的故障。

移動腳步移動類型部隊的滿 100 AP 移動意味著他們將失去 30 個準備點。將車輛移動到滿 100 AP 意味著它們將失去 10 個就緒點。

筆記：

步兵部隊輪番行進所消耗的戰備狀態將多於其恢復的戰備狀態。移動即可消耗 30 準備度，但只能消耗 20 準備度。
在下一回合開始時恢復。

如果步兵部隊由車輛運載，他們將遭受與車輛相同且低得多的戰備損失（10 分）。

4.3.偵察和視線

現在在這個部門，偵察部門，這個決定性的戰役看到很多新規則。值得注意的是，偵察點系統已改為對數而不是線性，增加了視線，並實施了更永久地將單位標記為發現或識別的規則。

4.3.1.偵察

你需要六角形上的偵察點才能看到敵人。
部隊將偵察點分散到 10 個六角以內的鄰近六角內。

在遊戲介面和規則中，您將看到六角形上提到的偵察值。這些實際上涉及有效的偵察點。這些是原始偵察點的對數導數。

一個單位擁有的原始偵察點數量取決於部隊在裡面。單位越大，積分越多。這是一個線性問題。

然後，單位的總原始偵察點將根據其經驗點 (XP) 進行修改。如果一個單位擁有超過 30 點經驗值，它將獲得正面的修正值，在 55 XP 時為 +100%，在 80 XP 時達到最大修正值 +200%。如果單位的 XP 低於 30

它最多會受到 -66% 的負面修正，在 15 XP 時為 -33%。

然後，這些原始偵察點分佈在部隊的視線 (LOS) 上。只有當 LOS 為 100% 時，才會完全套用原始偵察點；如果 LOS 較小，則僅套用原始偵察點的該百分比。下一節將詳細介紹這一點。基本上，山丘和森林會破壞視線。

然後，根據距離、天氣類型和一天中的時間修改單位周圍六角形上的原始偵察點。另請參閱下一節。基本上，距離越遠、能見度越差，剩餘的原始偵察點就越少。

然後將剩餘的原始偵察點通過 \log_{10} 函數並乘以 30。是的，嗯……這就是公式，很難解釋。下表可能對您有更多幫助。

內貝爾韋爾弗 150



Nebelwerfer 是德國人第二次世界大戰期間所使用的多管火箭系統。與蘇聯喀秋莎一起，Nebelwerfer 是第一個常用的多管火箭系統。15號

cm Nebelwerfer 41 火箭發射器由 Pak 35/36 砲架上的五個管組成，於 1940 年推出，射程 6900 米，砲彈 32 k。

將原始偵察點轉換為有效偵察點的公式結果

偵察點

原始偵察點	有效偵察點	具有 10 個隱藏點的單位的資訊級別
2000年	100	滿的
1000	90	滿的
500	81	部分（更正確的估計）
250	72	部分（更正確的估計）
125	63	部分（不太正確的估計）
62	54	部分（更不正確的估計）
31	45	最小
15	36	最小
7	21	最小
3	15	最小

對數尺度的使用意味著現在使用小型偵察部隊實際上是有回報的。正如您在上表中所看到的，一支規模（和原始偵察點）是較小部隊 10 倍的部隊幾乎不會擁有 2 倍的有效偵察點數量。這模擬了這樣一個事實：如果您有 1 個在山頂上使用雙筒望遠鏡的人，或者在同一個山頂上有 10 個使用雙筒望遠鏡的人，則沒有太大區別。

注意：實際上參與多輪戰鬥可以為你提供大量額外的六角偵察，空中偵察卡也可以。

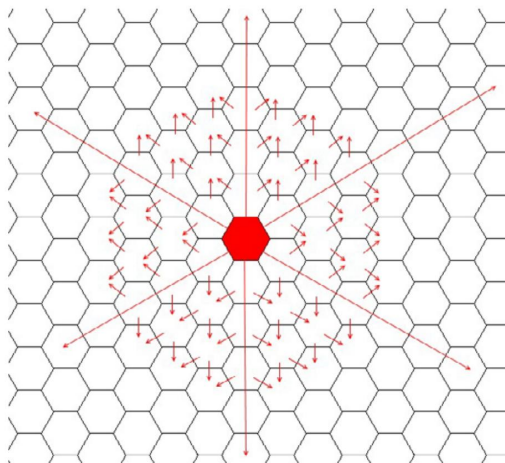
4.3.2.視線和障礙物修改器

山丘、城鎮和森林會部分或完全阻擋您的視線。

視線（LOS）系統並不像我們從更多戰術遊戲中了解到的那樣是嚴格的視線。本遊戲中使用的LOS系統具有繞過障礙物輕微彎曲的能力。這模擬了在所使用的規模上，偵察部隊也由稍微在單位六角形之外移動的小股偵察部隊以及敵軍收集

也許並不總是堅持他們確切的十六進制。此外，其他收集資訊的方式也可能會有所幫助。

示意圖：利用視距分佈偵察點的方式



障礙物和陰影可能會阻礙視線。旁邊的六角形

然而，觀察者總是可見的，因為它不能被遮蔽或隱藏在陰影中。

如果六角形與觀測單元具有相同的高度水平（並且僅當水平相同時），則考慮景觀類型的障礙百分比。障礙物會降低你對六角形及其後面的六角形的偵察能力。對於所討論的十六進制，它的作用有限。

景觀類型的遮擋百分比		
景觀型	第一個十六進位	第一個六角形後面的六角形
光森林	40%	80%
茂密的森林	50%	100%
鄉村	30%	60%
輕都市	30%	60%
重城市	50%	100%

因此，一個單位在其周圍的六角形上有一個 LOS 百分比。100% 是完美的 LOS，小於 100% 是不完美的 LOS。一個單位只能在視線不完美的情況下獲得部分偵察點，並且在沒有視線的六角形上根本無法獲得偵察點。

注意：例如，如果我們正在計算一個單位在其正北的兩個六角形上的偵察點，這兩個六角形都有稀疏的森林。然後，該單位將對第一個六角形進行 -40% 偵察，對第二個六角形進行 -88% 偵察。

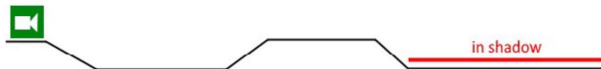
高度差異可能會導致所謂的陰影下降，從而模糊設備的視距。

圖：影子案例

case #1



case #2



case #3



如果所討論的十六進制高於觀察者單位（情況 #1），那麼它將為其高度水平和低於其的所有高度水平投射永久陰影。

如果所討論的六角形與觀察者的高度相同（情況 #2）
那麼它將在其下方的所有高度層上投射永久陰影。

如果所討論的六角形低於觀察者（情況 #3），那麼它將在其下方的所有高度水平上投射有限的陰影，但會根據距離進行修改。此規則不適用於觀察者單元的直接相鄰六角形。距離觀察者越遠，高度下降發生的陰影就越長。

4.3.3. 距離、天氣和白天時間調節器

白天天氣晴朗時，您可以進行最佳偵察。

即使沒有陰影和障礙物，你的偵察點也會因距離而降低。例如，你的單位對距離 1 的六角形的偵察能力比對距離 2 的六角形的偵察能力更好。

偵察點退化的強度取決於
關於天氣和日期類型。

偵察點因距離、天氣類型/日期類型而降低										
類型	距離 1	距離 2	距離 3	距離 4	距離 5	距離 6	距離 7	距離 8	距離 9	距離 10
清除	滿的	/2 /8 /16 /32 /2	/8 /16 /32 /2 /8 /16 /				/64 /128 /256 /512			
朦朧	滿的	32 /9 /8 /243	無 無 無 無 無				/64 /128 無 無			
灰濛濛	滿的		4 /				/64	沒有 沒有 沒有		
低溫降水 /3 高溫降			4 /27							
水 /4 暗夜 * 霧夜 星夜		/16 /64 /256	無 無 無 無 無							
		/20 無 無 無 無 無								
		/4 /20 /100	無 無 無 無 無							
		/3 /12 /184	無 無 無 無 無							

* = 這包括陰天或有降水的夜晚

4.3.4. 隱藏點

在六角形上設定偵察點並不能確保您能夠發現該六角形中的敵方單位。

您是否可以看到敵方單位的問題取決於兩件事：首先是六角形上的偵察點，其次是敵方單位的隱藏點。

最重要的是，一個單位可以從其六角形的景觀類型中獲得自動隱藏點。

景觀類型的隱藏點	
景觀型	隱藏點
光森林	34
茂密的森林	44
鄉村	34
輕都市	34
重城市	44
沼澤	14
所有其他風景	4

如果單位的經驗 (XP) 多於 30 點，這些隱藏點 (如果有) 將獲得高達 +40% 的獎勵。如果該單位的 XP 低於 30，則其隱藏點將受到高達 -40% 的懲罰。

此後，如果十六進制中的總堆疊點數低於十六進制中最大堆疊的三分之一 (33%)，則可以為隱藏點添加最多 +40% 的獎勵。這模擬了由於部隊數量較少而難以發現的情況。

如果六角形中的總堆疊點高於最大堆疊點，則可以對隱藏點添加高達 -100% 的懲罰。當存在最大六角堆疊點的三倍時，隱藏點完全減少到零。當存在最大十六進位堆疊點數的兩倍時，隱藏點將受到 -50% 的懲罰。

如果發現一個單位，該單位的隱藏點將減半，並且如果觀察者在六角形上至少有 1 個有效偵察點，則至少會將該單位視為帶有“？”的計數器。

同時被辨識的單位的隱藏點將再次減半。因此，一個被發現+識別的單位會失去四分之三的隱藏點。

4.3.5.發現和識別的單位

一旦單位被發現或識別並且它不移動，它將保持被發現或識別狀態。

一旦你獲得了關於敵方單位的至少最少的信息，它將被視為被發現。這意味著它的隱藏點將被除以二。

如果您在戰鬥中遇到伏擊或看到至少一個單位，該單位也會被發現。

一旦你獲得了敵方單位的部分信息，它將被視為已識別。這意味著它的隱藏點將被除以二。由於它也被發現，所以它在除法的頂部有兩個。

如果您在六角形上至少有 1 個偵察點，並且有發現或識別單位，它將始終顯示給您。

已發現但未識別的單位，以及在沒有發現狀態的情況下不會以部分資訊模式顯示的單位將保持在最小資訊模式。

然而，一個單位將在其回合期間移出其六角形，從而失去其已識別和/或發現的狀態。

發現和識別的狀態會在你的回合開始和結束時更新。

4.3.6. 單位詳細程度

你對敵方單位的偵察點越多，你對它的了解就越多。

六角形上的有效偵察點減去正在觀察的單位的隱藏點決定了單位的詳細程度。

如果有效偵察點減去隱藏點為零或更低，您不會意識到該單位存在於六角形中。

如果有效偵察點減去隱藏點大於 0 但小於 20，您將獲得有關該單位的最少資訊。

基本上你只會知道有一個單位，但不知道它的名稱或組成。

如果有效偵察點減去隱藏點為 20 或更高但低於 80，您將獲得該單位的部分資訊。這意味著您將知道該名稱，並對部隊及其統計數據有一個很好的猜測。分數越高，您的猜測就越準確。

如果有效偵察點減去隱藏點為 80 點或更高，您將獲得有關該單位的完美資訊。

4.4. 物流網絡

對於要供應的單位，您需要在單位和供應源之間建立一條友善的路徑

補給和燃料從地圖外的所謂補給源到達。從這些供應源，它被發送到您的部隊，也可能發送到您的供應基地。

您的部隊和供應基地提出的要求可能低於他們所缺少的供應和燃料。這是由於供應常規訂單或最大攝入量與部隊類型的使用之間的差異造成的。然後供應源嘗試滿足盡可能多的供應和燃料請求。

供應源和請求實體之間的後勤行動點成本取決於距離、道路網絡、交通擁堵，並且可以透過沿線建立供應基地來改善。如果行動點成本上升到 100 個行動點 (AP) 以上，則僅

坦克IVH



Panzer IV 是第二次世界大戰中生產最廣泛的德國坦克，也是德國生產第二廣泛的裝甲戰車，共生產了約 8,500 輛。Panzer IV 底盤被用作許多其他戰車的基礎，包括 Sturmgeschütz IV 突擊砲、

Jagdpanzer IV 戰車殲擊車、Wirbelwind 自行高射砲和 Brummbär 自行火砲。四號坦克在德國所有戰區服役，是唯一在整個戰爭期間持續生產的德國坦克。

它進行了各種升級和設計修改，旨在應對新的威脅，並延長其使用壽命。一般來說，這些措施涉及增加四號坦克的裝甲防護或升級其武器，儘管在戰爭的最後幾個月，由於德國迫切需要快速更換損失，設計變化也包括簡化以加快製造過程。

可以交付請求的百分比。超過 250 AP 將不會交付任何內容，因為目標六角形被視為超出供應範圍。

來源。

注意：補給源使用後勤移動類型來確定將補給或燃料運送到目標格子的行動點成本。

補給基地扮演著特殊的角色，因為它們可以用作一種小型補給源（消耗其中的補給和燃料），也可以透過提供最多 80 個免費 AP 來擴大補給源的範圍。

4.4.1. 單位要求

部隊向供應源請求補給和燃料

部隊類型有最大的補給和燃料儲存量。

如果他們在回合開始時的當前庫存低於最大值

儲存量，該單位最多會請求差額，並且將限制為其最大補充率。

注意：實際上，只有火炮在進攻使用上消耗的補給（彈藥）與其最大補充率之間存在嚴重差異。這樣做是為了模擬你無法每回合給予最大衝擊力的砲火攻擊。

單位還可以更改其供應請求百分比常規訂單。您可以選擇 100%、75% 和 50%。此百分比適用於裝置的最終供應和燃料請求。

請注意，可以為每個總部設定長期訂單的供應請求百分比。例如，如果您將較高的總部設定為 50%，則表示低於該總部的所有單位也只會要求 50%。例如，如果您將軍團總部設定為 50%，而下屬師總部也設定為 50%，則表示該師實際上只會要求 25%。

4.4.2. 供應基地和要求

在集結模式下，補給基地也可以要求補給和燃料

供應基地有多種規模。規模越大，他們可以提供的後勤自由行動點就越多，並且他們可以儲存更多的供應和燃料以供單位選擇消耗。

供應基地統計				
	次要的	中等的	專業60	策略
後勤免費AP	20	40		80
供應庫存	1000	4000	15000	50000
燃料庫存	1000	4000	15000	50000
每輪最大疏散 50%		25%	15%	10%
每輪最大破壞 100%		50%	30%	20%
耗盡後勤範圍	20 AP	40 點	60 點	80 點
最低需要城市	小城市 II 小城市 III 主要城市 I 主要城市 III			

供應基地的結構點百分比是供應基地所需庫存的百分比。如果低於 100%，則會減少供應基地提供的後勤免費 AP。使用的百分比是燃料和供應百分比的平均值。

供應基地可以設定為五種不同的模式。

第一種模式是常規模式。在這種模式下，補給基地將重點免費提供後勤AP來補給源頭後勤，並擴大其範圍。在這種模式下，任何庫存短缺都不會得到補充，並保持在當前水準。

第二種模式是建構模式。此模式與常規模式相同，但任何缺少的供應或燃料庫存都將向供應源請求。

第三種模式是耗盡模式。在這種模式下，供應基地將提供零免費的後勤AP來供應源物流，但本身將充當迷你供應源，將其庫存分配給附近的單位。這是在供應源分配物資和燃料之前完成的。範圍有限，但對於附近的單位來說足夠了。

第四種模式是疏散模式。在這種模式下，供應基地將嘗試將其庫存發送回供應源。徹底撤離大型供應基地的速度相對較慢。

第五種模式是破壞模式。在這種模式下，供應基地將銷毀其庫存。對於大型供應基地來說，這需要時間，但速度是撤離速度的兩倍。對美國玩家來說，這可能是避免燃料落入德國人手中的關鍵模式。

注意：德國玩家真正想做的事情是在佔領的美國補給基地上使用耗盡模式，為他們的裝甲車提供急需的額外燃料。

當補給基地被佔領時，100% 的燃料被俘獲，但只有 25% 的補給被俘獲，因為美國人和德國人使用的彈藥和備件大多不相容。

場景開始時的供應基地可能處於固定模式。固定常規、固定耗盡等...當處於固定模式時，這意味著玩家無法更改補給基地的模式。佔領補給基地後，固定模式就會被移除。

另請注意，沒有（或極低）庫存的供應基地將從地圖上刪除。

4.4.3. 滿足要求的供應來源

AP 中供應源和單位之間的路徑成本越高，接收的就越少。

供應源嘗試滿足其範圍內的所有請求（單位和供應基地）。如果供應源沒有足夠的庫存來服務每個人，那麼每個人收到的東西都會比要求的少一些。

但最重要的是範圍。因為如果請求單位或補給基地（集結模式）不在最佳的 100 個行動點後勤移動類型範圍內，他們將無法得到充分的服務。100 到 150 之間的行動點範圍僅佔請求的 75%

將被交付，在 150 到 200 個行動點範圍內，僅 50% 的請求將被交付，在 200 到 250 個行動點範圍內，僅 25% 將交付。

然而，供應基地可以向供應源免費提供 AP。這可以顯著擴大它們的範圍。補給源將嘗試找到一條優化補給基地使用的路徑（而不是穿越荒謬的路線）。

圖示：供應源達到一定 hex 的 AP 成本以及供應基地的效果

從上圖可以看到，由於路線經過補給基地，所以在補給基地提供的免費 AP 耗盡之前，AP 成本不會增加。

如果路線經過多個補給基地，則不新增免費 AP。相反，在進入補給基地的十六進制之前，將採用新補給獎勵 AP 和目前可用 AP 的最大值。因此，例如，如果路線首先經過主要供應基地（提供 60 個免費 AP），然後經過 10 個 AP，然後再經過中等供應基地（提供 40 個免費 AP），則效果為零，因為仍然剩下 50 個免費 AP。

然而，如果稍後只剩下 30 個免費 AP 並通過另一個中型供應基地，則免費 AP 將增加到 40 個。

請記住，來自供應源的供應和燃料輸送會將交通點置於用於輸送的軌跡上。是的，這意味著您的後勤實際上可能會堵塞道路並阻止部隊以最佳速度使用它們。

旋風 SDKFZ161-4



Wirbelwind 是 Panzer IV 的發展版，旨在提供一種提供防空火力支援的車輛，配備標準 20 毫米防空砲四聯裝。

請注意，對於燃料輸送，如果距離補給源或基地的範圍超過 100 個行動點，則使用二元燃料輸送規則。

供應通常只能部分交付，而燃料要麼全部交付，要麼完全不交付。全部交付的機會等於將交付的正常非燃料供應的百分比。

筆記：

前面章節中的所有移動規則都適用於供應源物流移動類型。這尤其包括可能的道路擁塞。

一個單位可能會透過幾個不同的軌跡接收補給。當部分請求的供應和燃料交付後，一條道路變得非常擁堵，以至於另一條道路成為更快的路線時，就會發生這種情況。

4.4.4. 敵人存在標記

由於您不確定大多數六角形的所有權，因此您可能會認為某條道路在友方手中，而實際上它在敵人手中。在假定的所有權視圖模式中，您永遠無法確定，但在物流階段，您的物流可以。



如果供應源選擇了一條它認為在友方手中的運送路線，但實際上被敵方單位阻擋，則將放置一個敵方存在標記，並在可能的情況下選擇不同的路線。您可以在輪到您時看到這些標記，以了解您的後勤在哪裡遇到意外的敵人所有權。這意味著敵方單位比友方單位更接近所討論的六角形。它可能位於敵方單位六角形的頂部，也可能距離敵方單位數個六角形。

注意：一旦您移動到彩色敵人存在標記上，它就會變成灰色，表示該六角形上沒有（或不再）存在敵方單位。

彩色和灰色存在標記對假定的十六進位所有權計算也有不同的影響。

4.4.5 其他物流業務

除了供應源向部隊和供應基地發送補給和燃料外，還可以進行一些其他後勤行動。

來自補給基地（疏散模式）的補給和燃料可以被送回補給源。這與供應/燃料輸送的工作原理相同，從供應源到供應基地的範圍可以減少被送回的數量。這也使用路線上補給基地的免費 AP 並產生交通點。

後備部隊可以從上級總部派遣到任何下屬單位/總部。這與補給/燃料輸送幾乎相同，除了這裡使用較高總部的十六進制來計算請求補充部隊的單位的範圍。這也使用路線上補給基地的免費 AP 並產生交通點。

<note>請注意，多餘的部隊（與單位的 TOE 相比）也可以被送回更高的總部。但在這場比賽中這種情況應該很少發生。由於本遊戲的規模，您不得更改單位的 OOB 從而使單位變得過大。

4.5.部隊微觀管理

關於微觀管理，您可以做三件事。

你可以將部隊從一個單位轉移到另一個單位，你可以組成戰鬥群/戰鬥群，你可以報廢裝備。

4.5.1.調動部隊

如果單位位於同一六角形中，您可以將部隊從一個單位轉移到另一個單位。然而，必須尊重目標單位的TOE，你不能超過它，也不能強迫，例如 fallchirmjaeger，進入黨衛隊單位。

您無法將來源單位減少到部隊力量值低於 50 點（相當於 10 輛坦克或 100 名士兵）。例外情況是，如果您將所有內容轉移出來源單元。

如果你把一個單位的所有東西轉移出去，它就會從地圖上消失。接收部隊的單位行動點將減少至 0，並且在該回合將無法移動。

注意：戰鬥群或戰鬥群沒有 TOE，因此您可以轉移到其中的內容限制較少。

4.5.2.創建一個戰鬥團體

如果你不想被 TOE 限制所困擾，你可以創建一個戰鬥群或一個戰鬥群（針對美國人）來轉移部隊。新成立的戰鬥群的 AP 為 0。

要組成一個戰鬥群，它必須獲得至少 50 個能量點部隊（相當於 10 輛坦克或 100 人）。

創建戰鬥群需要花費政治點數（PP）。

4.5.3.解散軍隊

在某些情況下，您可能會想要報廢（或擊沉，如果您願意的話）槍支和坦克等設備。例如：當你的燃料耗盡而你希望步兵仍然能夠移動時。或另一個例子：如果你必須讓一個單位穿過茂密的森林或越過河流才能逃脫破壞。

執行此操作後，裝備將從遊戲中移除，但人力（例如坦克或砲兵）將作為低階步兵返回。

因此，報廢可以改變單位的移動類型，從砲兵/輪式/履帶式步兵。

進行任何報廢都會使單位的 AP 減少 25 點。

4.6.運輸單位

至少 80% 的部隊類型由可以運輸的部隊類型（機動化/機械化和帶有運載點）組成的單位被視為運輸單位。

運輸單元可以選擇要運送的其他單元。

運輸單元可以運送一個或多個可運輸單元。

對於運動計算，運輸單元和運輸

所有單位的行為就好像所有部隊都在一個單位中一樣。

運輸單位沒有戰鬥懲罰（當然，除非他們使用行軍移動模式）。也就是說，如果戰鬥後缺乏運輸工具，單位可能會從運輸單位中卸載。

4.7.總部和官員

每個總部都會有一名參謀和一名指揮官。它們一起提供了額外的好處，尤其是在戰鬥方面，而且還可以恢復士氣。

最重要的是，軍官將擁有軍官卡，可以在關鍵時刻為部隊提供額外的獎勵。

設計思路是軍官指揮參謀、參謀指揮前線部隊。

每個軍官都有許多他可以指揮的參謀點。有些軍官可以比其他軍官指揮更多的人員。如果官員有更多

員工的戰鬥力和士氣會下降。

人員可以指揮一定數量的力量點數（前線部隊），如果可用的人員太少，戰鬥力和士氣加值將會下降。

4.7.1.向善而戰

如果參謀與部隊的比例高於 1，參謀將為部隊提供 25% 的基本戰鬥獎金。不過，工作人員的經驗值會在此基礎上加上。若指揮官的軍官與參謀比例大於 1，則參謀的經驗值百分比將隨軍官加成而增加。

例如：師部與正式員工的比例良好。指揮官有 20% 的戰鬥加成，參謀有 40

經驗點。這意味著前線部隊的戰鬥加成將為 $25\% + (40\% + 8\%) = 73\%$ 。這8%是指揮官額外獎金40的20%。

前線部隊的戰鬥加值將會減少，如果他們

HQ 功率低於 100%。如果為 0%，則不會有任何獎金。

若參謀比低於1或軍官參謀比低於1，其各自的效果將線性下降。比率高於 1 沒有更多優勢。

註：政治人員只給予一半的戰鬥獎金。

4.7.2.士氣獎勵

如果要提高士氣，它會慢慢恢復到該部隊類型的基礎士氣。它將提高部隊基礎士氣 5%。如果該單位處於具有足夠人員比例的總部的總部權力範圍內，則可以進一步提高這一點。總部指揮官有足夠的人員比例可以進一步幫助提高士氣。

它遵循與戰鬥加值相同的計算方法。如果

參謀與部隊的比例高於1，參謀將提供部隊基礎25%的士氣獎勵。另外，工作人員的經驗值也會在此基礎上追加。如果指揮官的軍官與參謀比率高於1，那麼參謀經驗值的百分比將透過軍官的獎勵而增加。

註：政治人員給予雙倍士氣獎金。

4.7.3.總部功率百分比

每個司令部都有一定的範圍，可以在這個範圍內對下屬部隊進行最佳指揮。超過這個範圍後，其單位的總部力量將會下降。這將導致戰鬥力和士氣加值的減少。它還會降低可能打出的軍官卡的效果。

4.7.4.官員統計和打牌

卡使用情況的關鍵軍官統計數據是指揮級別。軍官的指揮等級越高，每回合獲得的指揮點數就越多。

為了打出一張牌，軍官必須有足夠的指揮點來支付他的牌的指揮點費用。

卡片有五種顏色，每一個都有一個基於不同官員的統計。

大膽的紅牌會帶來更好的效果，通常相關到進攻行動。

綠卡的果斷力高，效果會更好，通常與防禦行動有關。

藍色卡牌魅力高，效果更好，通常與士氣有關。

棕色卡牌的直覺較高，效果會更好，通常與偵察有關。

紫色卡牌組織度高，效果更好，通常與更高級別的總部指揮官卡相關。

4.8.戰鬥

玩過DC系列的老玩家都知道，戰鬥計算尤其複雜，所以我們將從不同的模式開始本節

SDKFZ251



SdKfz 251 Mittlerer MG 是德國裝甲半履帶車

這可以讓一個由 10 名士兵組成的小隊與坦克並肩作戰。它提供了合理的裝甲保護，以抵禦小

武器火力或砲彈，但很容易受到坦克或反坦克武器和空襲，因為它有一個開放的頂部。它的前部配備 MG 34 或 MG 42，後部裝有 MG。建造了15000多座。

在詳細討論實際戰鬥解決方案之前，請先了解戰鬥和最重要的修飾符。

4.8.1.定期攻擊

常規攻擊是指您的單位推進到目標六角形的攻擊，目的是移除防禦單位並佔領該六角形。

成功完成常規攻擊後，任何在勝利時沒有撤退的攻擊單位將被允許以零行動點為代價移動到被征服的六角形中。

有時，整個部隊不可能參加常規攻擊。例如：因為它的一些部隊沒有進入困難地形的行動點。遊戲允許部分攻擊。能夠加入攻擊的部隊將和其他部隊一起在原地等待，或提供遠程火力來支援攻擊。一個例子是，一支機動部隊在路邊森林覆蓋的山丘上發現了一些敵方掉隊者，並派遣步兵進攻，而卡車則在路邊等待。

4.8.2.遠程攻擊

也可以從遠處攻擊六角形，而無需實際將部隊移入其中。這可以透過具有直接火力能力或間接火力能力的部隊類型來完成。兩者之間的區別在於，具有直接射擊能力的部隊類型需要目標六角形上的視線（LOS）。能夠間接射擊的單位不需要這樣做，但透過對目標六角形進行偵察確實受益匪淺，無論是從他們自己的視線還是從其他單位進行的偵察並透過無線電傳達給他們。

4.8.3.攔截火力

當你的部隊移動時，敵人可能會用攔截火力與他們交戰。同樣，當敵人移動時，你的部隊可能會用攔截火力與他們交戰。攔截火力有助於平滑設計工作

igo-ugo 回合系統，它也提供了興奮感，幫助防守方獲得更多的歷史成績，並提供大量的戰術機會。每當一個單位從一個六角形移動到另一個六角形時（或當一個單位執行常規攻擊時；在這種情況下，其防禦支援將攔截火力），就會有機會進行攔截火力。

註：在阿登攻勢期間，德軍的許多進攻都被美國砲兵對攻擊者集結區和前進線的快速而準確的火力挫敗。這是遊戲中模擬的防禦支援攔截火力。

請注意，有一個例外：以 0 行動點成本移動到六角形的單位（由於先前的常規戰鬥）將不會成為攔截火力的目標。

為了有資格進行攔截火力，部隊必須至少剩餘 40 個行動點。此外，它在目標六角形上的視線百分比必須高於 10%（對於直接遠程射擊），並且該單位的系統必須在目標六角形上至少有 26 個偵察點（對於直接和間接遠程射擊）。

攔截火力從來都不是一件確定的事。它需要快速反應和溝通。正確發現敵人的移動有困難因素，以及在實際需要時準備開火的人為因素。一個單位實際上有資格對特定敵人移動進行攔截火力的機會是：該單位在十六進制上擁有的攔截戰鬥修正值*（經驗/30）*（準備程度/100）。

上述攔截戰鬥修正值是 LOS%
或如果更低（偵察點-20）/0.6。

美國人的訊號和通訊近乎完美，擁有大量可用的無線電和出色的程式。然而，德國人經常缺乏無線電設備，不得不使用跑步機和固定電話。因此，德國人面臨額外的困難。對於間接火力（火砲），他們有一般 -50% 的幾率進行攔截火力，並且砲兵單位遠離砲兵單位時，每十六進制還有 -15% 的幾率進行攔截火力。

它的目標。使用複合計算，因此仍有可能達到例如 10 十六進位距離。請注意，如果砲兵部隊具有直接瞄準線 (LOS)，則這些通信處罰不適用！

實際進行攔截火力的參與資格單位數量取決於能夠進行攔截火力的合格單位數量。每個單元都會分配一個分數。這個分數是（行動點攔截火力機會/100）。得分最高的單位將首先被選中。因此，具有良好火力和大量行動點的單位將傾向於首先開火。至少選擇1個單位進行攔截火力，並添加單位，直至攔截疊加分數超過（所有符合條件單位的總分/（6-（平均AP/20）））。例如：當3個符合攔截火力條件的單位（每個80AP+）都具有進行攔截火力的能力時，他們將按以下順序進行射擊：在第一個敵人移動期間所有3個單位，然後在第二個當敵人移動期間和期間僅2個單位第三個敵人移動時，剩下的最後一個還有40+ AP的單位將會開火。

注意：並非所有單位都會集體攔截火力，這一事實使得你無法使用犧牲一個單位來耗盡敵人攔截火力機會的遊戲性戰術。

當攔截火力戰鬥開始時，目標單位將不會從防禦點中受益，因為它正在移動。此外，如果目標單位在戰鬥中失去準備狀態，就會失去行動點數。請注意，攔截火力僅持續2個戰鬥回合。簡短而令人驚訝。由於破壞性效果，目標單位沒有機會還擊。

筆記：

當排除部分部隊的射擊決議時，具有混合射程的遠程部隊類型的部隊攔截火力的機會將減少。

您可能會受到您沒有（或沒有足夠）偵察的六角形上的單位的攔截火力。你仍然應該得到砲擊類型的指示……例如在這種情況下是重型火砲或迫擊砲火。

4.8.4.戰鬥決議

戰鬥開始後，所有部隊都會被分成單獨的個體（10 人小隊或單輛坦克）。然後，這些人會進行數輪戰鬥，每輪戰鬥消耗 10 個行動點（AP）。一旦攻擊單位脫離 AP，它就停止參與戰鬥。

當戰鬥開始時，戰鬥循環就開始了。戰鬥循環基本上會進行戰鬥回合，直到攻擊者耗盡行動點、撤退、被消滅或獲勝。

在每一輪戰鬥中，以下事情會依照以下順序發生：

設定覆蓋點

當戰鬥開始時，每個人都會獲得隨機數量的掩護點。這個數字是 $20 + 1d30 + \text{隱藏點}$ （景觀類型、經驗、發現、識別規則，如偵察部分中討論的那樣進行計算）。65 以上的覆蓋點除以 1.5。此後，75 以上的覆蓋點除以 2。85 以上的覆蓋點除以 2.5。覆蓋點不能高於 90。

主動性決定

僅在第一輪。每個人都會獲得一個介於 0 和其主動性分數之間的隨機主動性。在戰鬥步驟循環中，主動性最高的個體會先攻擊。

檢查投降

只有防守者才有投降的機會。而且只有當他們正在撤退或已經撤退時。如果一個人的士氣低於 33，準備度低於 50，那麼就有可能投降。

設定同心攻擊加值

每輪都會重新計算，因為單位可能在第一輪戰鬥中撤退，這可能會嚴重減少初始同心攻擊所提供的剩餘獎勵。如果涉及不同總部的單位，同心獎金將減半。

戰鬥回合步循環

該循環涉及計算的主要部分，並為參與本次戰鬥的每個人執行實際攻擊

圓形的。所有個體都互相攻擊。請參閱下面的部分

了解戰鬥回合步驟循環的詳細分解。

檢查行動要點

如果攻擊單位沒有足夠的行動點 (AP) 來支付下一輪戰鬥 (10 AP)，它就會撤退。

檢查突破

如果一個人連續 2 輪戰鬥沒有被擊中並且

到目前為止至少進行了一次成功的攻擊（任何類型的攻擊），那麼它就會突破。此外，如果單一攻擊者在最後 2 輪戰鬥中甚至沒有成為目標（更不用說被擊中），那麼它就會突破。

如果攻擊過度，就有可能突破失敗。如果防守方只剩下「後座」個人，那麼突破總是會成功。

檢查安全撤退

如果一個人在第 X 輪戰鬥中開始撤退，它將在第 X+2 輪戰鬥中安全撤退。實際上遭受了 2 輪可能的敵人力火攻擊而無法還擊。

檢查恐慌撤退

如果在戰鬥中損失的人數百分比低於一個單位的士氣，那麼其剩餘的個人有可能會陷入恐慌，並且該單位將開始恐慌撤退。恐慌的單位

無路可退的人為此士氣倍增

計算。如果部隊緊急撤退，但又沒有撤退的途徑，則部隊中的所有人都會投降。

如果沒有進行恐慌檢定，因為損失個體的百分比低於基本士氣，我們也會進行減少機會檢查恐慌撤退檢定。與常規的檢查恐慌撤退擲骰相比，這種擲骰會更頻繁地發生，但成功的機會較小。

如果受到嚴格的遠程攻擊或攔截火力，就不可能驚慌撤退。

注意：這種減少機會的恐慌滾動已被添加到規則中，以使“基本士氣”和“士氣”成為恐慌測試中的一個因素。「基本士氣」對我來說代表了精神和思想的構成，其中「士氣」代表了當前的精神狀態。例如，士氣達到 100 的人民突擊隊部隊可能會防禦更長時間而不會驚慌，但僅僅擁有 100 士氣並不會使其成為狂熱的黨衛軍部隊，將陣地保衛到最後一人。

檢查有序撤退

如果一個部隊遭受的陣亡+撤退人數的百分比觸發了該部隊的撤退命令百分比，那麼就會開始所謂的有序撤退。沒有撤退途徑的部隊將無法遵守常規命令，最終可能會因恐慌而撤退而投降。

看戰鬥結束狀況

在這裡檢查戰鬥是否結束。首先是數量

雙方仍計入仍在戰鬥中的人數。如果沒有剩下防禦者並且仍然有攻擊者，並且這是遠程攻擊，則攻擊將繼續，直到攻擊者用完行動點或最大戰鬥回合（攔截火力）。

如果沒有剩下攻擊者並且仍在防禦者
剩下的防守者將保持他們的六角形。

如果沒有剩下防禦個體並且仍在攻擊個體

剩下的攻擊者將成功捕捉六角形。

如果雙方都沒有留下任何人，則視為立場

關閉，攻擊者沒有成功佔領六角形，但防禦者將撤退。

戰鬥結果士氣影響

在戰鬥結束時，對於每個單位，都會對其損失的個人及其殺死的敵人進行檢查。此比率針對能量點進行加權，每個比率對應於多個六面骰子，這些骰子將決定單位士氣變化。

士氣骰子損失率轉換	
損失比率 : 擊殺數	道德說
0.25以下	+ 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或更高	- 4d6

士氣骰子擲出，其值將是百分比

改變了單位的士氣。

然而，這種變化不能比實際情況更消極。

該單位損失的兵力百分比。

高昂的士氣可以保護單位免受士氣損失。如果 1d100 卷是低於當前士氣則士氣變化減半。

此外，如果涉及遠程攻擊或攔截火力，效果減半了。

燃料和彈藥庫存耗盡

對於個人進行的每一輪戰鬥以及對

其他個人，其單位的燃料和彈藥庫存將耗盡，進攻和防禦補給修正將更新。

進行攔截射擊的個人僅消耗常規進攻攻擊中彈藥的四分之一，這使得他們在常規攻擊下的消耗率與防禦戰鬥相當。

攻擊的高消耗率僅用於攻擊到六角形的最小AP（但最小為25 AP）。戰鬥中消耗的剩餘AP在防禦和進攻燃料消耗成本之間隨機計算。

筆記：

如果涉及遠程攻擊或攔截火力，則不會消耗燃料。

需要進行多次戰鬥回合的常規坦克攻擊將導致高燃油消耗。這模擬了在六角形內進行了許多戰術演習的事實。例如暫時撤退、側翼進攻、反擊等。

結構點損壞

當戰鬥結束時，六角形內的任何防禦工事都會受到結構性損壞。

抑制效果

在遠程火力和攔截火力期間，防禦方每損失 5 個戰備點就會損失 10 個 AP。

因此，你可以使用遠程火力來消耗防禦者的行動點（AP）並剝奪他稍後攔截火力的機會。常規戰鬥每輪戰鬥消耗 10 AP，防禦者也是如此。在常規戰鬥中被迫撤退的防禦單位會失去所有 AP。

實際撤退

此時，已經撤退2輪戰鬥的部隊將真正離開戰場。攻擊者回到他們來的地方

從。只有駐紮在丟失的六角形中的防禦單位才會撤退到不同的六角形。他們選擇撤退的六角形將是攻擊角度最相反方向的六角形，這對他們來說也是可以用 100 AP 到達的。所以如果一個單位受到來自北方的攻擊

它通常會撤退到南方。

如果單位在 100AP 或更少時沒有撤退途徑，它將檢查它是否

如果它報廢了車輛和/或槍支，則可以找到這樣的途徑。如果是的話，將這樣做以使撤退成為可能。

4.8.5 戰鬥回合循環

在戰鬥回合步驟循環中，我們循環遍歷所有個體（先進行最高主動擲骰），然後測試每個個體是否可以攻擊。

如果一個人在本輪戰鬥中進行的攻擊較少，則可以進行攻擊

那麼它的統計數據允許。此外，個人不能正在撤退，也不能已經撤退。在這個循環中，每回合戰鬥具有多次攻擊的個體可以被多次呼叫。這個循環中的每一步都是針對不同個體的攻擊的測試和執行。在每個步驟中都會發生以下情況：

尋找目標

半隨機選擇敵方的對手。它是半隨機的，因為隨機性取決於嘗試的次數

STUG IIIG



Sturmgeschütz III 突擊
砲是二戰期間德國產量
最多的裝甲戰車。它
是

建立在 Panzer III 坦克的底盤上。StuG 最初的目的是作為一種用於步兵支援的移動裝甲輕砲，後來不斷進行改進，並在 75 毫米版本中廣泛用作坦克殲擊車。

個人統計數據允許。如果它只有 1 次嘗試找到它最喜歡的目標，那麼它純粹是隨機的。但如果它有更多的嘗試，它就會選擇牠喜歡的目標。

如果攻擊者已完成突破或具有遠程攻擊能力，則該個人始終可以攻擊敵方「後座」個人。此外，具有間接遠程攻擊能力的個人無法向突破的敵方個人開火。

間接（砲火）火力總是可以擊中「後座」個人，但是直接火力不同。

如果這些「後座議員」能夠避免直接射擊，他們就不太可能將自己作為目標。

在直接遠程射擊中，如果個體擲骰結果高於 $1d100 \text{ (LOS\% * (100 - ((\text{景觀隱藏} + 10) * (3 - \text{攻擊者高度水平資料})))}$ ，則允許選擇「後座」目標候選者。

在常規戰鬥中，它需要滾動 $1d100$ 以上 $(100 - ((\text{景觀隱藏} + 10) * (3 - \text{攻擊者高度水平增量})))$ 。這些公式模擬掩護有助於保護「後座」部隊類型，但從更高的有利位置來看看六角形蓋子的影響變得不那麼重要。

在攔截火力戰鬥中，目標處於移動狀態且「後座」個人完全可以成為目標。

通常，一個人會隨機考慮 3 個對手，並選擇最有利於攻擊的一個。任何隱藏目標（掩護點 > 目前偵察）被選擇的可能性將降低三倍。這是常規攻擊模式。如果涉及遠程射擊，則需要進行幸運命中檢定，以便隱藏的目標有機會被選擇。如果 $1d400$ 小於目前敵人的十六進位堆疊點，則幸運命中檢定成功。

請注意，通常防禦者最初具有優勢，因為它最初比攻擊者對戰鬥發生的六角形有更好的偵察能力。

尋找預防者

目標個體可能屬於同一方的另一個個體想要防禦的類型。這可能會導致「預防者」

被攻擊而不是原來的目標。半履帶車通常是「預防者」。

個人攻擊

實際的攻擊被執行。請參閱下面的部分，以了解解決單一攻擊的複雜細節。

個人反擊

被攻擊的個體現在將反擊攻擊者。如果

被攻擊的個體受到的攻擊次數已經超過了其「最大攻擊」分數，那麼反擊是不可能的。反擊與單獨攻擊相同，只是反擊較弱並且會產生負面調整值。有關詳細信息，請參閱下一節。

如果被攻擊者正在撤退，則無法進行反擊。請注意，定期撤退的個體有一些積極的修正來增加他們的生存機會。

如果被攻擊者看不到攻擊者，則不可能反擊。如果攻擊者超出個人武器的射程或涉及攔截火力戰鬥，則不可能進行反擊。

4.8.6 個人攻擊

一個人對另一個人的實際攻擊要不是常規攻擊，就是反擊。反擊的效果較弱。

確定擊球是否得分

攻擊者的攻擊點是依照防禦者的生命值計算。

攻擊分數基於軟攻擊或軟防禦

攻擊者部隊類型統計。

生命值分數是基於防禦部隊類型的生命值（它可以根據攻擊者是否是步兵類型而改變）。

然後對這兩個分數應用大量修飾符。有關可以應用的所有修飾符，請參閱下一節。

攻擊分數和生命值分數最終都是隨機的，並且都會產生介於 0 和計算值之間的值。如果

攻擊得分越高則命中得分，否則為「未擊中」且無效。

命中得分

如果根據攻擊部隊類型的統計來對命中進行評分，則確定該命中是撤退命中、擊殺命中還是牽制命中。

經驗獲取

如果命中即可獲得經驗。對於相關個人來說是這樣，對於指揮它的總部（遠處）的工作人員也是如此。

部隊越年輕，他們獲得經驗的機會就越大。

學習是收益遞減法則...

擊殺命中

目標個體被摧毀。擊殺一擊會為得分的個人帶來 25 點經驗。目標被殺死並被視為 KIA / MIA。

撤退命中

撤退命中會為得分的個人帶來 10 點經驗。被擊中的目標會立即撤退，並失去 50% 的戰備狀態和 10% 的士氣。正常情況下也會損失 100 個工事點，但如果是遠程火力的話，原來的戰前工事只能摧毀 1/3。

固定命中

固定擊球會為得分的個人帶來 5 點經驗。被擊中的目標會失去 50% 的戰備狀態、50% 的工事和 5% 的士氣。一般情況下也是 50 個工事點，但如果是遠程火力的話，原來的戰前工事只能摧毀 1/3。

因彈藥不足而造成額外士氣損失

如果一個人受到任何類型的打擊並且供應不足（不是燃料），那麼其士氣就會下降。如果部隊在沒有足夠彈藥的情況下被派往進攻行動，這種影響會更加嚴重。

供給不足對戰鬥士氣的影響		
戰鬥期間分配的彈藥（補給）	當士氣損失	防禦六角時被擊中會造成額外攻擊六角形時
100%	沒有任何	沒有任何
75%	-5%	-10%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

注意：每當提到彈藥時，它實際上涉及補給點，但這樣做是為了澄清補給品用作彈藥。在其他情況下，補給品可能用於更換零件和食物，因為它們是一個嚴重依賴建模彈藥的通用概念，但並非完全如此。

失去掩護點

如果一個人在常規攻擊或遠程直接射擊中被擊中，其掩護點將降至 0。

如果一個人在遠程攻擊/間接火力攔截中被擊中，並且六角形上的 $1d80 < \text{目前有效偵察}$ ，則掩護點將降至 0。

如果一個人被射擊但沒有真正擊中，它仍然有可能移動並被發現，並且該人將失去一些掩護點。

開火的人也會暴露自己並失去一些掩護點。

4.8.7.單獨攻擊期間應用的修飾符

以下修飾符可應用於攻擊者的攻擊分數和/或防禦者的生命值分數。

彈藥和燃料修正[攻擊分數]

如果其單位彈藥或燃料不足，個人可能會受到處罰。如果一個單位的供應和/或彈藥不足，它將開始配給庫存。這會降低戰鬥力。

請注意，遠程火力（遠程攻擊或攔截火力）不會消耗燃料，因此在這些攻擊模式下不會受到負面的燃料修正。

彈藥或燃料不足對攻擊分數的影響		
戰鬥期間分配的彈藥或燃料	攻擊六邊形的一方的攻擊分數修正	防守方的攻擊分數修正
100%	沒有任何	沒有任何
75%	-25%	-16%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

攻擊啟動修正[攻擊分數]

大多數步兵在前兩輪戰鬥中作為攻擊發動者時的效率有限。對於第一輪，它是攻擊得分的 -50% 修正值，對於第二輪是 -25% 的修正值。用於坦克

對於裝甲車來說，這只是步兵的一半，所以坦克在第一輪戰鬥中佔 -25%，在第二輪戰鬥中佔 -12.5%。這

模擬攻擊者需要拉近與敵人的距離並“穿越無人區”，並在此過程中受到敵人的火力攻擊。坦克車更擅長快速拉近距離...

請注意，遠程火力和攔截火力不需要拉近與敵人的距離，因此這些攻擊模式不會套用攻擊啟動修正。

直射視線修改器[攻擊分數]

攻擊分數由單位在目標六角形上的視線百分比修改。因此，如果 LOS 為 50%，則攻擊得分將減半。

直接射擊武器射程修正[攻擊分數]

大多數直接武器在距離較遠的地方射擊時都會降低效能。攻擊分數將根據正在射擊的部隊類型的射程修正表相應減少。



間接火力視線修改器[攻擊分數]

攻擊分數隨著單位在目標六角形上的視線百分比的增加而增加。

如果單位的高度低一級，則給予 50% 的獎勵。身高降低兩級，給予 100% 獎金；身高降低三級，給予 150% 獎金。



儘管遊戲和電影常常給人留下德國裝甲部隊主要由虎式坦克組成的印象，但實際上，主要由黑豹、四號坦克和突擊砲組成。後一種模型如圖所示。儘管突擊砲主要是為防禦目的而設計的，但由於國防軍缺乏真正的裝甲車，它經常陷入進攻行動和防禦反擊的境地。

在貝爾瓦根



Kubelwagen 是德國吉普車的版本，是一款由費迪南德·保时捷 (Ferdinand Porsche) 設計、大眾汽車 (Volkswagen) 製造的輕型軍用車輛。期間超過 50,000 單位。

第二次世界大戰。這種車輛尤其有助於執行偵察任務。

注意：沒有什麼比砲手直接瞄準目標更能致命的砲火了。然而，請記住，如果你的砲手看到敵人，敵人也可能看到他們...

夜轉罰分【攻擊分數】

攻擊分數根據相關個人的經驗值向下修改。經驗豐富的部隊較擅長夜間作戰。請注意，此懲罰僅適用於伏擊/常規戰鬥，不適用於遠程或攔截火力戰鬥。

注意：與白天輪換相比，夜間輪換偵察點大幅減少。這本身就使得夜間戰鬥有時無效（因為雙方都沒有發現對方），有時又血腥（因為一方有良好的偵察能力，而另一方卻沒有）。

夜間打架處罰

經驗值0	懲罰
	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

行軍模式[攻擊分數+生命值]

如果單位以行軍模式進入戰鬥，它將在前四輪戰鬥中受到以下修正：

行軍模式戰鬥修改器		
戰鬥回合	攻擊分數	命中率
戰鬥第1輪	-90%	-95%
戰鬥第2輪	-70%	-85%
戰鬥第3輪	-50%	-70%
戰鬥第4輪	-30%	-50%
戰鬥第5輪	-10%	-25%

請注意，只有在行軍模式單位受到攻擊時才會發生這種情況。

敵人的回合或失誤會導致機會火力或伏擊。

注意：行軍模式下的單位應該被描繪成一個長列的單位，士兵整齊地列隊行進，步槍在士兵上方。坦克車的艙門打開，火炮拖在卡車後面。沒有人做好戰鬥準備

在行軍模式下。

反擊修正[攻擊分數]

如果這次攻擊是反擊，則攻擊分數將受到 -50% 的懲罰。

最大攻擊修正[攻擊分數]

在本輪戰鬥中，如果其目標個體已被攻擊超過其可有效攻擊的最大次數，則攻擊分數將被修改。大多數部隊類型的最大攻擊值為 3。

-33% 修飾符中數量 (9) 的三倍，等等...

該規則模擬了在某個時刻數量超過

敵人的收益遞減。

最大攻擊修正不適用於間接遠程火力或
間接攔截火力。

景觀修正 [攻擊分數]

六角形的景觀可以修改攻擊分數。請記住，六角形的防守方獲得的修正值與進攻方不同。

景觀修改器開啟		
景觀型	攻擊六邊形的一方的攻擊分數修正	防守方的攻擊分數修正
沼澤	坦克車-50%	坦克車-50%
沼澤雪	坦克車-25%	坦克車-25%
平原	-	-
領域	-	-
光森林	槍砲-40% ,戰車-30%	槍砲-20% ,戰車-20%
茂密的森林	火砲-60% ,戰車-50%	槍砲-40% ,戰車-32%
鄉村	槍砲-40% ,戰車-20%	槍砲-20% ,戰車-12%
輕城市	槍砲-60% ,戰車-60%	槍砲-30% ,戰車-40%
重型城市	槍砲-80% ,戰車-70%	槍砲-40% ,戰車-46%

另請注意，在常規戰鬥中，雙方都會使用被攻擊的六角形的景觀，但在遠程戰鬥或攔截火力中，雙方都會使用他們所在的六角形的景觀。

準備調整值[攻擊分數+生命值]

準備狀態修正值對進攻進攻得分的影響

側面是巨大的，準備百分比被用作完整的修飾符。準備度 25 意味著懲罰 -75%，準備度 50 意味著懲罰 -50%。對於防守方來說，只有 2/3 的攻擊分數會因準備情況而改變。對於 25 分的就緒得分，這意味著防守者的懲罰為 -50%。

對於雙方來說，生命值分數都根據準備情況進行了 50% 的修改。因此，準備度為 75 表示攻擊者的生命值修正為 -12.5%，防禦者的生命值修正為 -12.5%。

在砲火下的特殊規則

如果一個人被砲火瞄準，則生命值僅佔準備狀態分數的 16%。因此，準備就緒度為 75 意味著

生命值修正為 -4%。

補給消耗修正[攻擊分數+生命值]

攻擊分數和生命值因補給消耗百分比而修改了75%。這個模型模擬了這樣一個事實：在多輪供應問題之後，沒有或幾乎沒有供應庫存的單位變得容易被摧毀，因為他們將沒有彈藥，並且也會出現士氣問題。

注意：看起來補給消耗修正值是彈藥修正值的兩倍，而且在許多方面都是如此。這條規則強調，當配給不再是一種選擇並且最後一顆子彈已經打完工時，戰鬥力就不再線性下降，而是急劇下降。此外，一個單位的補給消耗分數需要時間才能恢復（最壞的情況下長達一整天），並且補給消耗修正值可確保您允許該單位在再次投入戰鬥之前恢復。

經驗調整值[攻擊值+生命值]

攻擊分數和生命值根據經驗進行了修改。每個經驗點都是 1% 的正向修正值。

同心修飾語[攻擊分數]

你的攻擊方越多，進攻方的攻擊分數所獲得的修正值就越大。修正值從 2 個相鄰六角形攻擊的 +10% 到從所有 6 個六角形攻擊的 +200% 不等。

奇襲戰鬥/伏擊修正[攻擊分數]

如果進攻方陷入埋伏，則防守方的攻擊分數加倍。如果出現以下情況，您可能會經常看到這種情況發生：

你會在夜間轉彎時進入敵方地形。在黑暗中誤入伏擊很可能是一件非常血腥的事情。

有序撤退目標修正[攻擊分數]

如果目標個體屬於進攻方且正在有序撤退，則攻擊得分將除以 4。

恐慌目標修正[攻擊分數]

如果目標個體是防禦方，並且倉皇撤退，則攻擊分數將加倍。如果目標來自進攻方，則不會有任何修正，但它將缺少其有序撤退的除以 4 修正。因此，驚慌失措的部隊及其撤退的個人將在沒有工事保護的情況下受到敵人兩輪的連續射擊。

工事修改器[生命值]

每個防禦點的目標生命值都會獲得 1% 的加成。只有防守方才會收到此修正。如果涉及攔截火力戰鬥，被攔截的部隊即使進行防禦，也不會從任何防禦工事中受益。

在例行戰鬥中，攻擊者沒有防禦工事。

透過攔截火力，防禦者沒有防禦工事。

透過遠程火力，雙方都有工事。

河流修正[生命值]

跨河攻擊會降低攻擊者的生命值。

攻擊方個人生命值的河牌修正		
河流類型	坦克/機動	步兵/槍械
小河	-50%	-30%
中河	-60%	-45%
主要河流	-70%	-60%
XL河	-80%	-75%

一旦個人擁有河流修飾符，就不再應用達到了「突破」的境界。

疊加修正[生命值]

當雙方之一在戰鬥中的堆疊點數多於最大堆疊點數時，就會發生堆疊過多。如果你堆疊過多，那麼你的部隊將更加脆弱（由於彼此距離太近），因此戰鬥力會較差。你可能會在防守和進攻中過度堆積。

考慮時過度堆疊使攻擊和防禦更強總數，但在個人層面，生命值會較低。

攻擊者的最大堆疊點	
從多少個六邊形攻擊1 個六邊形	堆疊點
	100
2 個六角邊	200
3 個六角邊	300
4 個六角邊	400
5 個六角邊	500
6 個六角邊	600

防守者的最大堆疊點數始終為 200。

請注意，先前對六角形的攻擊所造成的任何戰鬥堆疊都會添加到攻擊者的堆疊點中。

高地[生命值]

如果你的部隊俯視敵人並且能夠向山下開火，那麼他們就有優勢。

M3半履帶車



M3半履帶車是二戰期間盟軍使用的著名裝甲運兵車。作為許多武器的平台進行了大規模生產，

生產了 15,000 輛標準 M3 和超過 38,000 輛變型。

高度差的生命值修改器	
身高差	防禦單位生命值修正
目標 3 級較低	-75%
目標2級較低	-50%
目標降低1級	-25%
目標高1級	+25%
目標2級更高	+100%
目標3級更高	+150%

此生命值修正僅適用於遠程直接射擊和非遠程火力。它不影響間接火力。

隱藏防守者修正[生命值]

如果你對正在攻擊的六角形的偵察能力較低，則防禦該六角形的某些人的生命值最多可以增加 200%。請記住，在戰鬥中你將很快獲得更多偵察點，而生命值修正值可能會很快消失。攻擊者良好的工事和低偵察點的組合確實可以幫助防禦者。

近戰修正[生命值]

如果間接遠程火力部隊類型（如火砲）受到突破防線的個人攻擊，其生命值將被修改為 -66%。如果攻擊發生時攻擊者沒有處於「突破」狀態，則生命值的修正值僅為 -33%。這條規則強調了某些部隊類型確實不適合近戰。

戰鬥群/戰鬥群修改器

如果一個戰鬥群或戰鬥群單位的剩餘能量點少於 50 點，它將受到生命值的懲罰。當能量點降至 25 點時，懲罰將為 -50%。當能量點下降到 12 點時，懲罰將是 -75%。

此外，戰鬥群個人的攻擊分數將受到 -15% 的懲罰，以反映他們較低的組織水平（以及較高的即興創作水平，

這很酷，但不一定比仔細計劃更有效）。

撤退時驚慌失措的戰鬥群總是會潰散。

法杖修正[攻擊值]

將應用單位總部的戰鬥修正值。請注意，如果單位的 HQ 功率低於 100%，則此修正值將會減少。

此外，總部單位本身永遠不會從人員修正中受益。

4.9.橋樑

橋樑至關重要，因為它們可以保證河流上正常的道路運輸成本。如果橋樑被摧毀，則將應用過河成本，這些額外的 AP 成本可能是巨大的，尤其是槍支和車輛。

Big 和 XL 河牌是最好的防線，也是你最好的選擇
停止進攻。

4.9.1.炸毀橋樑

任何單位都可以嘗試炸毀六角形的橋樑。然而，工程師尤其擅長（比普通部隊好三倍）。嘗試炸毀橋樑需要 50 點行動點。成功的機會取決於河流（以及橋樑）的大小。

橋樑結構要點	
河流類型	橋樑結構要點
小河	1000
中河	2000
大河	3000
XL河	4000

這些「打擊」點約為每個士兵 3 點或每個工程師約 10 點。對於工程師來說，吹點會透過保存的工程師點（EP）進行積極修改。

當進行「打擊」嘗試時，會選取 0 到單位打擊點之間的隨機數。也選取 0 和橋樑結構點之間的隨機數。如果打擊滾軸高於橋樑結構點滾軸，則「打擊」嘗試成功。

注意：進行逆行操作時，橋樑是一個泡菜。你會提前炸毀橋樑，讓你的一些單位留在河的錯誤一側……沒有補給，也沒有辦法讓重型設備過河……還是你會晚炸橋？冒著翻滾失敗的風險，讓敵人有機會完好無損地佔領橋樑……

4.9.2.修復橋樑

要修復橋樑，該單位需要有足夠的工程師點數（EP）。

河流類型	維修需要EP
小河	100
中河	200
大河	300
XL河	400

每個工程師每回合工程師單位獲得 0.5 點工程師點（EP），但他們在移動時會失去 EP。

注意：有些阿登場景也有可用於修復橋樑的卡片。

這些卡牌不是模擬戰鬥工程師（以地圖上的單位形式出現），而是模擬較平凡的後方施工人員。

4.10.補充部隊

補充部隊有可能從地圖外抵達。透過事件或您打出的牌。當這種情況發生時，替換部隊將被添加到你最高總部的部隊。

然後在下一個回合的後勤計算中，他們將被送到請求補充部隊的部隊。

使用替換常規訂單，您可以優先購買單位首先收到其更換請求。

請注意，每回合最多可向一個單位交付組織和裝備表 (TOE) 的 10%（或至少 1 個人）。

理論上，如果部隊不再與其所在單位的 TOE 匹配，也有可能返回高總部。

4.11.十六進制所有權和模糊性

重要的是要了解假定的十六進制所有權和實際的十六進制所有權之間存在差異。您唯一可以 100% 確定的六角形是有保證的所有權六角形。

有保證的六角形所有權僅適用於具有以下任一功能的六角形：

i
i
i

對於其他不確定的六角形，您將根據對敵方單位的偵察來推測誰擁有它們。這假設

M4謝爾曼



能好得多。

謝爾曼是最美國廣泛使用的中型坦克。它非常可靠，生產成本相對較低，並且可以大量供應。然而，它在與德軍裝甲車的短管火炮正面交鋒中卻無法立足。其升級版配備更長身管的76毫米火炮，性

所有權可能與實際所有權不同。這可能會導致在行動、撤退和補給後勤過程中出現令人討厭的意外。

在部隊撤退期間，它將尋求撤退六角形。此六角形必須未被敵方單位佔領，且撤退單位在該六角形上的 ZOC 點必須比敵人多 25%。

在物流過程中，六角形的實際所有權是透過先在道路六角形上擴展距離保證所有權六角形的最大距離來確定的，然後在非道路六角形上擴展。

正是這個供應物流計算結果，但為假定的所有權而完成，在您的回合中顯示為地圖上的政權著色層。

注意：為了確保您的補給品到達，請確保將單位保留在您的道路上，尤其是在十字路口上。道路上的部隊也會在這些道路上巡邏，以確保供應系統的安全。

4.12.不確定性規則

設計師維克 (Vic) 很喜歡它們，但有些人討厭它們，因為它們使戰鬥更多是擲骰子的一次（或幾次）。所以它們完全可以選擇使用或不使用。

決定性戰役中一直存在運氣因素，但在戰鬥中它始終應用於個人（DC4 中 10 名士兵、1 輛坦克、1 門槍）等級。考慮到一場典型的戰鬥中有很多人，考慮到參與的人數，其隨機效應是微不足道的，因為滾動的結果是均勻的。

因此，添加了不確定性規則，以在單位範圍內提供隨機效應。

它模擬的是有的單位辦得好，有的單位有優秀幹部，有的單位有鉛筆推手。有些人可能擁有優秀的幹部，但卻處於黑暗的魔咒之下，或者相反。

M5斯圖爾特



斯圖亞特是二戰時期的美國輕型戰車。改良型 M5 投入使用。此後，它被用來

由美國和盟軍直到戰爭結束。它在對抗敵方步兵時發揮了很好的作用，但在面對德軍裝甲車時就成了鴨子。

重點是我認為應該有意義的隨機因素

你無法預測。這就是不確定性規則所帶來的。

每次啟動遊戲時，每個單位都會分配不同的不確定性 d6（六面骰子）。遊戲開始時會顯示為“？”問號。只有在多次使用後你才會發現它的真正價值。這是由於一個漂亮的系統可以模擬載入的骰子。有些單位會比其他單位擁有更重的骰子，有些單位會裝載骰子以提供高骰子，有些單位會裝載骰子以提供低骰子。

但不要絕望...在戰鬥中，不確定性規則使每個單位投擲兩個六面骰子（僅在戰鬥開始時一次，並在戰鬥期間有效）。是普通骰子（1d6）。

如果一個人與另一個人戰鬥，他們單位擲骰子的差異將為防禦者提供正的生命值修正，或為攻擊者提供正的攻擊值修正。攻擊者 2d6 擲骰與防禦者 2d6 擲骰之間的差異為每個差異點提供 10% 的正修正值。最小滾動為2，最大滾動為12；因此，這可能導致最大修正值+100%。

但由於它考慮了生命值和攻擊點，因此在最極端的情況下，有效影響可以是四倍

部隊的表現。雖然罕見，但非凡的壯舉或災難也有可能發生，這就是為什麼使用不確定性規則會使預測戰鬥結果變得更加困難。

4.13.人工智慧的優勢

本章已成為 VR Designs 手冊的標準補充內容。一如既往，我更願意公開揭露人工智慧所獲得的任何優勢。

最初的想法是，在「正常難度」設定下，人工智慧沒有任何優勢。然而最終我被迫給出一些優勢，以確保人工智慧不會因為長期規劃錯誤而崩潰。

AI具有以下標準優勢：

；人工智慧比人類玩家擁有更多到達供應源的燃料。這可以避免人工智慧徹底搞砸，讓自己陷入停滯狀態，同時成為一隻易受攻擊的鴨子。事實證明，要正確地處理移動到更好的位置與節省燃料之間的困境太困難了。這是一個明顯的設計妥協。

；AI 交通點在回合開始時被擦除，而不是除以二。這使得人工智慧可以更輕鬆地透過不良和過度使用的道路連接接收補給。這只是一點點

M10 金鋼狼



M10 金鋼狼在數量上是二戰期間美國最重要的戰車殲擊車。它結合了

薄而傾斜的裝甲和安裝在敞篷砲塔中的相當強大的反戰車武器。

儘管推出了更強大、更好的型號作為替代品，M10 仍然服役到戰爭結束。

M18 地獄貓



76 毫米型號相同的火炮。

與使用 M4 謝爾曼重型底盤的 M10 和 M36 坦克殲擊車不同，M18 Hellcat 從一開始就被設計為一款快速坦克殲擊車。因此，它更小、更輕、速度更快，但配備了與謝爾曼

幫助抵消人工智慧對待所有不同道路類型或多或少相似的傾向。

；AI 單位的氣力點數恢復後，恢復速度是人類玩家的兩倍。這仍然需要人工智慧不時停下來休息它的單位，它只會比人類玩家完成得更快。這抵消了人工智慧過度移動其單位的傾向。

AI 在大多數情況下具有以下額外優勢（但可以在編輯器中停用）：

；在移動單位時，人工智慧的準備度損失僅為人類的一半。

；即使使用來自混合總部的單位進行攻擊，AI 也會獲得完整的同心加成。

如果你想讓 AI 有更多的優勢，為你的遊戲增加更多的挑戰，你就必須把場景設定視窗中的「普通難度」調高一些。如果您將難度設定得太高，請準備好從地圖上消失！

還值得注意的是，AI 速度「快速」明顯不如 AI 速度「正常」聰明。而人工智慧速度「慢」則在單位時間上帶來的改善較少。

5. 製作人員

虛擬實境設計

遊戲設計

維克托·雷克斯

場景設計

達維德·甘比納

音樂

馬可·芬內斯特拉

部隊藝術品

大衛·博克萊

地圖藝術品

維克多·雷克斯、弗雷德里克·傑諾

介面圖稿

Victor Reijkersz

Alpha 測試員

Klaus Weichel、Audie Radzickas 由於手

動製作和遊戲發布之間的時間差異，Beta 測試員包含在遊戲內製作人員名單中。儘管如此，我們對他們的感激之情是巨大的。

矩陣遊戲

CEO

約翰·麥克尼爾

財務長

JD麥克尼爾

奇美歐

馬可·A·米諾利

技術總監

菲利普·維爾

創意總監

理查德·埃文斯

矩陣遊戲有限責任公司首席執行官

艾瑞克·魯廷斯

資深製片人

大衛沙洛克

製片人

馬克哈迪斯蒂、尼爾麥肯納

專案經理

喬許·範

助理製片人

珍妮·茲布麗塔·安娜·西姆斯

行銷協調員

法蘭西斯卡·帕索尼

品牌經理

阿爾貝托·卡蘇里尼、羅伯塔·米廖裡、弗朗西斯科·曼托瓦尼

社群媒體經理

布魯諾邦坦波

媒體關係

保羅·帕格利安蒂

生產設計

阿德里安娜·比埃納蒂

首席藝術家

派特·沃德

藝術家

科恩·貝克瑪

手動佈局

米里亞姆·貝爾

營運主管

馬修雷文伍德

營運團隊

薩姆·奧尼爾、約瑟夫·史蒂芬森

行政

迪恩·沃克

行政助理

理查貝克

客戶支援人員

保羅·科斯塔、約瑟夫·米勒

Web開發

瓦萊裡·維德什潘、安德里亞·尼古拉、費爾南多·圖裡

