

РУКОВОДСТВО ПО ИГРЕ

# DECISIVE CAMPAIGNS ★ ARDENNES OFFENSIVE





# СОДЕРЖАНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ	5
1.1. Версия	5
1.2. Слово от Вики	5
1.3. Слово Давиде	6
1.4. Настройка	7
1.5. Несколько советов	13
1.6. Сценарии	13
1.7. Редакторы	13
2. БЫСТРЫЙ СТАРТ	14
3. ИНТЕРФЕЙС	18
3.1. Экран главного меню	19
3.2. Экран настройки сценария	21
3.3. Экран игрового цикла	23
3.4. Экран карты	24
3.5. Всплывающие окна	38
3.6. Другие элементы пользовательского интерфейса	44
4. ПРАВИЛА	48
4.1. Содержание и восстановление агрегата	49
4.2. Движение отряда	56
4.3. Разведка и прямая	65
видимость 4.4.	73
Логистическая сеть 4.5. Микроуправление войсками	79

4.6. Транспортирующие	80
единицы 4.7. штабы и офицеры	81
4.8. Бой	83
4.9. Мосты	107
4.10. Замена войск 4.11.	108
Шестнадцатеричная принадлежность и	109
нечеткость 4.12. Правила	110
неопределенности 4.13. Преимущества ИИ	112
5. КРЕДИТЫ	114



# 1. ВВЕДЕНИЕ

## 1.1. ВЕРСИЯ

Данная версия руководства соответствует версии игры 0.94.

Дата выбита 15 сентября 2021 года.

## 1.2. СЛОВО ОТ ВИК

*Добро пожаловать!*

Арденны – особенная игра во многих отношениях. Это оперативная игра, как и предыдущие игры серии Decisive Campaigns, но в этой последней части масштаб сместился настолько вниз, что мы начинаем

приблизиться к тактическому измерению.

На скорости один км/сек, четыре выстрела в день и в основном подразделениями батальонного уровня вы почувствуете, что находитесь там. В самой гуще. Потребность в абстракции, необходимой для моделирования более высокого масштаба, заметно уменьшилась. Войска теперь моделируются по отрядам и по одной машине или орудию. Были введены новые правила, такие как прямая видимость, пробки, боевые группы и уровни высоты. Цель состоит в том, чтобы Ardenne Offensive была одновременно знакомой и свежей.

Рассматривая карту, можно разглядеть практически каждый дом. Мы приложили все усилия, чтобы сделать карту более захватывающей и насыщенной деталями. Сюда входят шесть различных основных состояний, три из которых добавлены исключительно для эстетики.

Во многих отношениях эта четвертая игра серии Decisive Campaigns представляет собой очень классический дизайн варгейма. Карта, счетчик и изображения войск должны еще больше усилить ощущение классической игры. По своей сути это всего лишь контроллинг и не более того. Но, по-настоящему сосредоточившись на том, чтобы заставить его делать то, что он делает хорошо, я думаю, мы создали очень веселую и реалистичную игру.

Обратите внимание, что для этой игры я, Вик, объединился с Давиде Гамбиной, и он строил все сценарии, пока я работал над этой игрой.

сосредоточив внимание на игровом дизайне, редакторах, искусственном интеллекте, правилах игры и игровом движении.

**Интерфейс претерпел изменения и должен быть меньше**

подавляющим, не жертвуя при этом сложностью.

В эту игру также была добавлена система щелчков влево (выбор юнита) – вправо (перемещение к выбранному гексу) из Shadow Empire. Это позволяет совершать повороты гораздо быстрее, чем в предыдущих играх этой серии.

Он оснащен новыми редакторами, первоначально разработанными для проекта DC:Community Project и протестированными в течение нескольких лет, но улучшенными и расширенными для этого выпуска. Они позволяют моддинг на двух уровнях: простом и среднем.

Используя простой редактор, игрок может импортировать карты и библиотеки и быстро создать игровой сценарий.

Используя промежуточные редакторы, игроки могут создавать новый контент в виде новых библиотек типов войск, новых карт, библиотек новых моделей (ТОЕ) и новых библиотек офицеров, чтобы выйти за рамки Арденнского наступления.

Библиотеки также позволяют дизайнерам сценариев частично повторно использовать работу других дизайнеров, а мне легко развертывать новые (или обновляемые) функции с помощью игровых патчей и обновлений.

Надеюсь, вам понравится ваша покупка. И моя искренняя благодарность за вашу поддержку и удерживайте меня в деле создания варгеймов!

С наилучшими пожеланиями,

Вик

## 1.3. СЛОВО ОТ ДАВИДЕ

Прошло более двух лет с тех пор, как Вик попросил меня стать дизайнером сценария для его следующей игры Decisive Campaigns. И я должен сказать, что очень горжусь тем, что внес свой вклад в рождение четвертой главы этой серии.

Моя роль была довольно обширной, и пока Вик сосредоточился на движении, искусственном интеллекте и правилах, я сосредоточился в основном на разработке сценариев, картах и боевых порядках.

Арденнское наступление — одно из самых известных сражений

Вторая мировая война. За свою долгую жизнь варгеймера (родился в 1961 году) я играл и тестировал бесчисленное количество компьютерных игр Ardenne Offensive. Я постарался совместить весь положительный опыт того прошлого при разработке сценариев, используя широкие возможности, предлагаемые новым ИИ, графикой и редакторами.

The Ardenne Offensive — чрезвычайно многофункциональная игра, особенно в большой кампании. Ощущение свободы и контроля для игрока-человека абсолютно!

Вы действительно можете почувствовать ответственность, которую любое решение возлагает на вас. Мужчины на поле боя.

Это варгейм, созданный варгеймерами для варгеймеров!

Надеюсь, вам понравится наша работа,  
Дэйвид

## 1.4. НАСТРОЙКА

Дни становятся короче... Температура приближается к нулю... Начинает падать снег...

1944 год почти закончился... Как и Рейх...

Стратегическая ситуация для немецких войск в конце 1944 года мрачная и безнадёжная.

Наступление союзников, похоже, было временно остановлено, но Советы, похоже, неудержимы и готовы начать последний штурм Берлина.

Немецкие вооруженные силы истощены и истощены живой силой и техникой. Когда-то гордые города и промышленные центры, такие как Рур, теперь превратились в дымящиеся руины после многих лет воздушных бомбардировок.

Германия бежит из последних сил. Хотя пропаганда, коллективное отрицание и сосредоточенность на тактической картине вместо стратегической заставляют многих поверить, что «конец» все еще может быть вырван из челюстей.



поражения; Эта надежда особенно была у рядовых на Западе, поскольку они только что остановили наступление союзников на границах Рейха, а затем разбили воздушно-десантные войска союзников в Арнеме.

Но если объективно посмотреть на карту стратегической ситуации и принять во внимание огромное производство, живую силу, технику и авиацию союзников,



Осень 1944 года. Американские полугусеницы и «Шерманы» прокладывают себе путь в еще одну удерживаемую немцами деревню в Бельгии. Изображенным здесь войскам Вермахта не хватает брони и противотанковых орудий, и им приходится довольствоваться только пулеметами, некоторыми панцерфаустами и панцершреками. Они задерживают наступление Америки, но им неизбежно придется отступить.

энергетического преимущества, был только один возможный вывод: Германия проиграла войну.

"Или нет?" таким вопросом, должно быть, задавались Гитлер и немецкое командование. Надежда вечна, верно? Ставка всего на один бросок игровой кости все же может предоставить Германии небольшой, но реальный шанс переломить ситуацию.

Стратегия оптимизации оборонительных операций позволит выиграть время, но в конечном итоге приведет к определенному поражению. Таким образом, немецкое руководство отдало предпочтение 5%-ной вероятности успеха (и 95%-ной вероятности быстрого поражения) 100%-ной вероятности медленного, но верного провала.

Немцы собрали все свои последние ресурсы и направили их в Арденны и позади них. Концентрация их там предотвратила бы их отправку на восток, где они могли бы попытаться помешать Советам взять Кенигсберг, Варшаву и Будапешт.

Основной причиной сосредоточения внимания на Западном фронте было то, что Восточный фронт не давал возможности захватить какие-либо стратегические объекты. Западный фронт сделал это. Теоретически, наступление клещей от Арденн до Антверпена могло бы отрезать большую часть сил союзников в Бельгии и Нидерландах и одновременно захватить главный порт снабжения. Такой разрушительный удар вынудит союзников принять перемирие, позволяющее перебросить силы обратно на восток, чтобы разгромить русских в финальной битве перед воротами Рейха.

Бредовые сны? Может быть, а может и нет. У немцев, однако, так и не было возможности проверить свою стратегическую гипотезу, поскольку после некоторого ограниченного первоначального успеха их войска не смогли удержать темп и не смогли форсировать реку Маас.

Немецкий оперативный оптимизм (или отчаяние?) был слишком велик.

Но не пропустили ли они бросок костей? Или это была невыполнимая миссия с самого начала?

В книге *Decisive Campaigns: The Ardennes Offensive* мы собираемся более подробно рассмотреть оперативные задачи боевых действий, а также изучить несколько возможных вариантов.

Немцам удалось выстроить впечатляющий и в основном достаточный боевой порядок на относительно узком фронте в Арденнах.

Две танковые армии собрались, чтобы прорвать позиции союзников между Моншау и Эхтернахом, а затем броситься к Маасу.

6-я танковая армия СС на севере и 5-я танковая армия на юге.

Семь танковых дивизий, оснащенных самыми современными танками, в том числе гигантскими «Тиграми II», стояли наготове. 7-я армия была добавлена для создания прикрытия для защиты южного фланга наступления от контратак.

Немецкие меры по сокрытию концентрации своих войск оказались успешными, и в начале Арденнского наступления 16 декабря американские войска были застигнуты врасплох.

Однако, удивление или нет, это был не 1939 год, и большинство сил противника быстро сплотились и начали упорный бой. Лишь в центре фронта, где американцы были достаточно слабы, чтобы их можно было полностью отбросить, оборона быстро провалилась.

Неадекватная дорожная сеть нанесла ущерб 6-й танковой армии СС, которая по большей части увязла на грязных проселочных дорогах и задерживалась перед хорошо защищенными деревнями и позициями. Сочетание неоптимального и скучного руководства, жесткого врага

## ТИГР II



Tiger II был развитием с лучшими броня и более длинное орудие. Он сочетал в себе толщину брони «Тигра» с

наклонная броня среднего танка «Пантера». Танк весил почти 70 тонн и имел броню толщиной до 185 мм. Он был вооружен длинноствольной противотанковой пушкой 8,8 cm KwK 43 L/71. Это был еще один танк-монстр поздней войны, способный уничтожить все, что союзники могли в него бросить. Почти все эти танки в Арденнах были либо уничтожены с воздуха, либо брошены из-за нехватки топлива или механических проблем.

линии и убийственная американская артиллерийская поддержка привели к тому, что наступление самой северной танковой армии почти полностью провалилось. Первоначальный успех Kampfgruppe Peiper является заметным исключением. Но исключения не делают правила.

Прорвалась только 5-я танковая армия, но этот успех был далеко не полным, поскольку 101-я воздушно-десантная дивизия США сумела достичь Бастони раньше немцев. Это привело к серьезному логистическому кошмару для немцев. Немцам так и не удалось выбить американцев из Бастони. Неспособность захватить этот жизненно важный перекресток фатально замедлила продвижение танков к Маасу, а также нанесла ущерб немецкой системе снабжения.

К 23 декабря передовые части 5-й танковой армии подошли к Маасу в районе Динана, но были слишком растянуты и лишились защиты своего северного фланга со стороны 6-й танковой армии СС.

Более того, их ждали свежие британские войска. Чтобы еще больше решить судьбу наступления, погода внезапно прояснилась, высвободив все силы превосходства союзников в воздухе. Вскоре лесные дороги были завалены горящими немецкими автомашинами и танками.

7-я армия должна была защитить 5-ю танковую армию (наступавшую на Маас) от отрезания танками Паттона, атакующими с юга. Ему удалось замедлить продвижение американцев, но не удалось предотвратить снятие осады Бастони.

Немцы не сдавались быстро и несколько недель пытались найти преимущество.

12 января 1945 года Советы начали долгожданное чудовищное наступление, и немецкое командование быстро начало отводить дивизии из линии в Арденнах для броска на восток. Слишком маленький, слишком поздно.... Но это уже другая история.

Исторически Арденнское наступление закончилось неудачей. Но, может быть, вы можете сделать лучше? Если бы вы могли двигаться быстрее по этой ужасной дорожной сети... Если бы вы могли захватить Бастонь до прибытия 101-й воздушно-десантной дивизии... Если бы только погода не прояснилась...



Или, играя за американцев, вы могли бы попытаться в первую очередь помешать танкам окружить Бастонь... удержать Сен-Вит, несмотря ни на что... или, может быть, начать огромную контратаку в клещи, которая, вопреки истории, на самом деле увенчалась бы успехом и подрезала бы кончик немец выдвинулся вперед.

Суровый ландшафт предоставляет вам множество возможностей для защиты, но это меч, который режет обе стороны, в чем вы наверняка убедитесь, когда попытаетесь отобрать инициативу у немцев.

## 1.5. СОВЕТ

Рекомендуется начать с небольших сценариев, чтобы освоить игру и ее правила, а затем постепенно переходить к сценариям среднего размера и только после этого приступать к одному из сценариев большой кампании.

Конечно, вы имеете право игнорировать этот совет.

## 1.6. СЦЕНАРИИ

Сценарии включают в себя собственные тексты и документацию по их использованию.

конкретные правила. Таким образом, последующий контент, моды и сценарии, созданные игроками, не сделают руководство неполным. Тем не менее, обзор сценария (на момент запуска игры) в формате PDF был включен в игру.

## 1.7. РЕДАКЦИЯ

Набор правил этой игры хорошо подходит практически для всех европейских театральных сражений того же масштаба, что и сценарии в Арденнах.

Легче всего создавать сценарии, происходящие в Арденнах примерно в одно и то же время, с теми же юнитами, поскольку их данные и графика уже созданы и доступны в виде библиотек войск, моделей и офицеров. Вам просто нужно будет использовать простой редактор для импорта карт и библиотек для настройки.

Однако, если вы готовы использовать несколько промежуточных редакторов, вы можете создавать свои собственные библиотеки и карты, чтобы создать что-то совершенно отличное от сценариев Арденнского наступления.

Документация для редактора не включена в данное руководство. Этот частично было сделано для того, чтобы сохранить ручной размер в удобном формате. Таким образом, помощь в разработке сценариев будет предоставляться на сайте [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net).

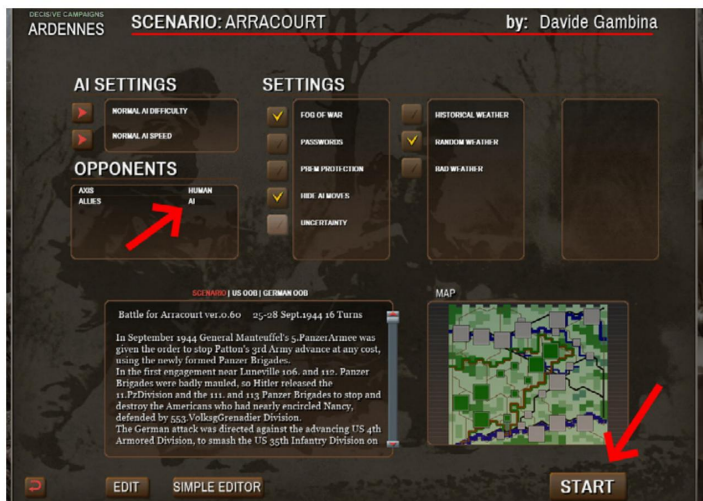
## 2. БЫСТРЫЙ СТАРТ

Чтобы дать вам представление о том, как играть, мы кратко расскажем вам, как начать новую игру, переместить свои юниты и перейти к следующему ходу.

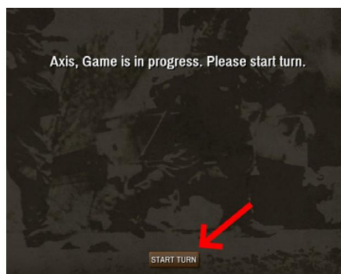
После запуска игры вы попадете на экран главного меню. Нажмите кнопку сценария «Арракур» . Это небольшой сценарий и отличное введение в игру.



Это приведет вас к экрану настройки сценария. Здесь вам нужно будет установить Союзников в разделе «противники» на ИИ, а Ось на



человек. Вы, конечно, будете играть за «человеческую» сторону. Вы можете переключаться между ИИ и человеком, нажав на соответствующую строку.



Когда это будет сделано, нажмите

большую кнопку «Пуск» .

Вы увидите текст

мигает на экране, указывая на количество выполняемых событий обработки и неигровых фаз. В конце концов вам будет предложено начать свой ход, что вы можете сделать, нажав единственную кнопку на экране (или

нажав клавишу пробела).

Вы получите несколько сообщений, на которые можно быстро нажать. до конца, так как вы всегда сможете перечитать их позже на вкладке REPS.

Пройдя по всем сообщениям о начале поворота, вы окажетесь на экране карты. Теперь... чтобы переместить отряд, вам нужно сначала выбрать его. Это можно сделать, щелкнув левой кнопкой мыши по устройству на



карта. Затем вам нужно будет нажать на вкладку режима заказа «ПЕРЕМЕСТИТЬ» .  
(или наоборот)



В этом режиме приказа «ДВИЖЕНИЕ» (сочетание клавиш M) будут выделены гексы, в которые может переместиться выбранный в данный момент отряд. Если вы наведете на них указатель мыши, вы увидите стрелку перемещения. Щелкните правой кнопкой мыши по гексу назначения, чтобы переместить отряд. Щелкните левой кнопкой мыши по любому другому юниту, чтобы выбрать вместо него этот другой юнит.



Помните: в «режиме движения» : влево.

щелкните, чтобы выбрать отряд. Щелкните правой кнопкой мыши по целевому гексу выбранного отряда, чтобы переместить его. атаковать выбранным юнитом.

Помимо перемещения своих юнитов, вы также можете атаковать вражеские юниты. Это отмечено красным перекрестием

цель (для артиллерии) или красная стрелка атаки (для обычной атаки) над отрядом противника. Точно так же, как если бы вы двигались, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по этому вражескому отряду. Это не приведет к немедленному запуску атаки, но приведет вас к всплывающему окну настройки атаки.



Во всплывающем окне настройки атаки вы получите предварительный просмотр шансов. Затем вы можете нажать кнопку отмены или одну из кнопок атаки. После нажатия кнопки атаки бой начнется и разрешится.



Когда ты сделал все

ваши ходы и атаки, нажимите кнопку завершения хода.

Тогда ваш противник будет двигаться. После

твоего оппонента закончил свой

ход, вы войдете в

свой следующий ход.

Ваши ходы будут

продолжаться, пока не сыграете свой последний ход. Проверять последний поворот сценария в

Вкладка REPS в отчете об условиях победы.

На ходу после вашего

последнего хода будет определен победитель сценария и ваша игра будет считаться законченной.

### 3. ИНТЕРФЕЙС

Эта часть руководства поможет вам понять, что вы видите на самых важных экранах, окнах и вкладках игры.

### 3.1. ЭКРАН ГЛАВНОГО МЕНЮ

Сразу после вступительной части вы увидите главное меню.



Чтобы начать игру, вы можете сразу загрузить сценарий (например, «Св. Вит» например), нажав на его кнопку. Также можно загрузить любой сценарий с помощью кнопки «Загрузить сценарий» .

Описание всех сценариев, поставляемых с игрой, можно найти в отдельном PDF-файле со списками сценариев.

Сценарий загрузки

Нажмите здесь, чтобы загрузить любой сценарий из любого каталога.

Загрузить сохраненную игру

Нажмите здесь, чтобы загрузить текущую игру или игру PBEM, отправленную вам противником.

Импортировать почтовый индекс

Разработчики сценариев могут распространять свою работу в виде файла .dczip. Эта кнопка позволяет вам распаковать и установить их содержимое в папку с игрой.

Кредиты

Взгляните на людей, которые помогли сделать эту игру такой, какая она есть сегодня.

## Банк сценариев

Ссылка на веб-сайт VR Designs, который также содержит банк сценариев.

Это должно быть хорошее место для загрузки любых работ по разработке сценариев.

## Настройки звука

Мини-окно настроек, которое позволяет вам регулировать громкость звука и музыки. Для получения дополнительных настроек и опций вам нужно запустить настоящую игру и перейти на вкладку «ПРЕФС» на экране карты.

## Покидать

Закрывает игровое приложение и возвращает вас на рабочий стол.

## Простой редактор

Самый простой редактор. Чтобы использовать его, вам необходимо импортировать библиотеки типов войск, моделей и офицеров, а также файл карты. Помощь по разработке сценариев и документация, объясняющая работу редакторов, предоставляются отдельно от руководства к игре. Пожалуйста, посетите сайт [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net), чтобы найти эту документацию.

## Редактор типов войск

Промежуточный редактор, позволяющий создавать библиотеки типов войск.

Помощь по разработке сценариев и документация, объясняющая работу редакторов, предоставляются отдельно от руководства к игре. Пожалуйста, зайдите на [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net), чтобы найти эту документацию.

## Редактор исторических единиц

Промежуточный редактор, позволяющий создавать библиотеки моделей.

Помощь по разработке сценариев и документация, объясняющая работу редакторов, предоставляются отдельно от руководства к игре. Пожалуйста, зайдите на [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net), чтобы найти эту документацию.

## Офицер-редактор

Промежуточный редактор, позволяющий делать офицерские библиотеки.

Помощь по разработке сценариев и документация, объясняющая работу редакторов, предоставляются отдельно от руководства к игре. Пожалуйста, зайдите на [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net), чтобы найти эту документацию.



## Редактор карт

Промежуточный редактор, позволяющий создавать собственные карты.

Помощь по разработке сценариев и документация, объясняющая работу редакторов, предоставляются отдельно от руководства к игре. Пожалуйста, зайдите на [www.vrdesigns.net](http://www.vrdesigns.net), чтобы найти эту документацию.

### 3.1.1. КАКАЯ МОЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ?

Чтобы определить версию игры, которую вы установили, посмотрите в левый нижний угол главного меню. Обратите внимание на версию игры и версию сценария, когда сообщаете разработчику о возможных сбоях или ошибках на форумах Matrix.

### 3.2. ЭКРАН НАСТРОЙКИ СЦЕНАРИЯ

После загрузки сценария вам будет представлен этот экран. Здесь вы можете настроить сценарий и запустить его нажатием кнопки «старт» .



### 3.2.1. НАСТРОЙКИ ИИ

Здесь вы можете настроить своего ИИ-противника. Вы можете установить «сложность» и «скорость». Более высокие уровни сложности дают ИИ больше бонусов к бою и мобильности, а чем медленнее вы устанавливаете скорость ИИ, тем больше времени ему потребуется на обдумывание своих действий.

### 3.2.2. НАСТРОЙКИ

Здесь можно установить некоторые общие настройки, а также некоторые настройки, специфичные для сценария (например, погоду).

#### Туман войны

Включите реалистичный опыт. Если отключено, это означает, что вы можете видеть все вражеские юниты даже без прямой видимости. Однако, когда этот параметр отключен, фактические боевые расчеты по-прежнему выполняются на основе фактических точек разведки. (Поэтому, хотя игроки видят все, это не значит, что ваши солдаты видят все.)

#### Пароли

Включайте это только в том случае, если вы играете против другого игрока-человека и не хотите, чтобы ваш оппонент мог войти в систему в ваш ход.

#### Защита ПБЭМ

PBEM означает игру по электронной почте. Включайте это только в том случае, если вы играете против другого игрока-человека и вы очень конкурентоспособны. Включение этой опции означает, что противник будет уведомлен, если вы перезагрузите ту же игру.

#### Скрыть движения ИИ

Чтобы немного ускорить ход во время поворотов ИИ, вы можете включить скрытие движений ИИ.

#### Неопределенность

Отличная новая функция, которая добавляет больше неопределенности и случайности в бой и качество юнитов.

### 3.2.3. ДРУГОЙ

На этом экране также есть несколько других элементов.

Прд

Вы можете переключить каждую сторону на человека или ИИ. Убедитесь, что выбран хотя бы один игрок-человек.

Б. Описание сценария

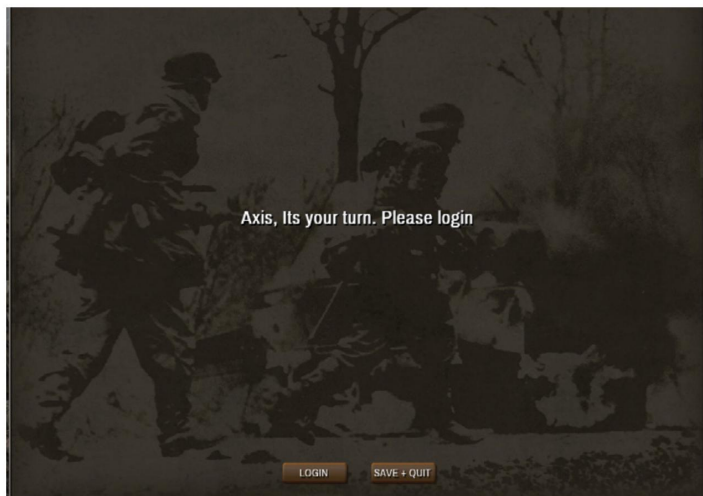
В этой текстовой области вы можете прочитать о правилах и вариантах конкретных сценариев. Обратите внимание, что маленькие заголовки над текстовой областью представляют собой вкладки, которые можно щелкнуть, чтобы отобразить разные страницы текста.

## 3.3. ЭКРАН ИГРОВОГО ПЕТЛЯ

Как только вы начнете игру, вы перейдете на экран «игрового цикла» .

Вас также отправят сюда после завершения хода.

Как только все вычисления будут выполнены до того, как следующий игрок-человек свою очередь, вам будет разрешено войти в систему.



Авторизоваться

Если вы играете против ИИ, нажмите здесь, чтобы войти в систему. Если вы играете в РВЕМ-игру с включенными пароллями, игра предложит вам ввести/ввести пароль. Обязательно запомните введенный пароль, поскольку в случае потери его невозможно восстановить.

Сохранить+Выйти

Если вы играете в игру РВЕМ, эта опция также появится.

Вместо того, чтобы входить в систему во время хода вашего оппонента, вы сохраните игру на этом этапе и отправите файл сохранения своему противнику по электронной почте.

### 3.3.1. СООБЩЕНИЯ

После того, как вы вошли в систему, на экране игрового цикла будут показаны наиболее важные сообщения для вашего текущего хода.

Просто нажмите любую клавишу, чтобы просмотреть их.

## 3.4. ЭКРАН КАРТЫ

Это самый важный экран в игре. Вы проведете здесь много времени.



Ключевые области на экране карты следующие:

#### **A** Вкладки выбора экрана

Здесь вы можете переключаться между «экраном карты» и «экраном истории» .

#### **Б.** Раскрывающиеся вкладки.

Здесь вы получаете доступ к ряду раскрывающихся вкладок.

Здесь вы также можете нажать кнопку «конец поворота» в правом верхнем углу экрана.

#### **С** Вкладки режима заказа

Здесь вы можете изменить режим заказа, который вы используете в данный момент. Здесь вы также можете включить мини-карту и информацию о стеках юнитов в левой части экрана.

#### **D** Правые боковые панели

Здесь вы можете изменить информацию, которая отображается в правой части экрана.

#### **E** Нижнее окно

Здесь вы можете увидеть основную статистику выбранного юнита.

#### **F** Гексы и фишки

Здесь вы видите настоящую карту. Щелкните левой кнопкой мыши по отряду или гексу, чтобы выбрать его, и щелкните правой кнопкой мыши по целевому гексу, чтобы переместить туда выбранный отряд.

### 3.4.1. ВЫПАДАЮЩИЕ ВКЛАДКИ

Здесь доступны следующие вкладки:

#### Настройки

Эта раскрывающаяся вкладка позволяет вам точно настроить большое количество настроек дисплея, а также настройки громкости.

#### Краткий

В этой раскрывающейся вкладке вы можете перечитать брифинг по сценарию.

#### Статистика

В этой раскрывающейся вкладке можно просмотреть все виды статистики.

#### Боевой порядок (ООВ)

В этой раскрывающейся вкладке вы можете просмотреть весь свой боевой порядок в разборном иерархическом представлении.

#### Отчеты

В этой раскрывающейся вкладке вы можете просмотреть некоторые подробные отчеты (и еще раз просмотреть сообщения, отображаемые на экране игрового цикла) по таким темам, как условия победы и отчеты о замене войск.

#### Карты

В этой раскрывающейся вкладке вы просматриваете или разыгрываете доступные вам карты действий.

#### Стратегическая карта

Эта раскрывающаяся вкладка дает вам обзор важных городов и всей карты.

### 3.4.2. ВКЛАДКИ РЕЖИМА ЗАКАЗА

Здесь доступны следующие вкладки:

#### Показано/Скрыто

Нажатие на эту вкладку либо скроет нижнее окно (что позволит увидеть большую часть карты), либо отобразит его снова.

#### Стек и мини-карта

Нажмите на эту вкладку, чтобы скрыть или отобразить список юнитов и окно мини-карты в левой части экрана.

#### Режим перемещения заказа

Нажмите на эту вкладку, чтобы войти в режим порядка перемещения. В режиме порядка движения щелкните левой кнопкой мыши по отряду, чтобы выбрать его, щелкните правой кнопкой мыши по гексу в радиусе действия, чтобы переместиться туда или начать бой.

#### Режим порядка перемещения группы

То же, что и порядок движения, за исключением того, что все отряды в гексагоне попытаются двигаться одновременно.

#### Режим питания

Нажмите эту вкладку, чтобы войти в режим просмотра поставок. Этот режим позволяет вам увидеть, насколько далеко ваши юниты находятся от источников снабжения и свалок. В этом режиме щелкните левой кнопкой мыши по шестиграннику, чтобы увидеть путь к нему из выбранного источника (списки в нижнем окне).

#### Режим проверки

Режим, позволяющий нажимать на юниты и предотвращающий их случайное перемещение. В режиме проверки ничего не может произойти случайно.

### 3.4.3. ВКЛАДКИ ПРАВОЙ БОКОВОЙ ПАНЕЛИ

Следующие вкладки могут отображать или скрывать информацию в правой части экрана. Нажмите на выбранную вкладку еще раз, чтобы не отображалось ничего, кроме карты в правой части экрана.

#### Шестиугольник

Нажмите на эту вкладку, чтобы просмотреть подробную информацию о выбранном шестиграннике. Включает информацию от типа ландшафта, боевой истории и источников/свалок снабжения.

#### Единица

Нажмите на эту вкладку, чтобы просмотреть подробную информацию о выбранном устройстве. Включает информацию о его точках переноски и веса, постоянных приказах и пополнении войск

#### Статистика.

#### Офицер

Нажмите на эту вкладку, чтобы просмотреть подробную информацию о командире выбранного штаба (или штаба выбранного подразделения). Эта вкладка также позволяет вам разыгрывать карты офицеров.

### 3.4.4. НИЖНЕЕ ОКНО

В нижнем окне представлена основная статистика выбранного юнита.



Ключевые области в этом окне:

**A** Счетчик единиц измерения

Здесь вы всегда можете увидеть большую версию счетчика выбранных юнитов.

Под ним вы также можете просмотреть информацию о текущем состоянии разведки для этого подразделения.

**B** Режим движения и тип движения

Здесь вы можете увидеть значок типа движения, который будет использовать отряд. Фон может быть либо • черным для отряда, находящегося в режиме боевого движения, либо 0 белым для отряда, находящегося в режиме маршевого движения. Нажмите на него, чтобы переключить режим движения.

**C** Режим перехвата огня





Здесь вы можете изменить порядок перехвата огня.

	Триггер счастлив Независимо от шанса попасть в цель, отряд откроет огонь.
	Обычный Отряд откроет огонь, если у него есть разумный шанс (33% и более) поразить врага.
	Консервативный Отряд откроет огонь только в том случае, если у него есть хороший шанс (66% и более) поразить врага.
	Никогда Подразделение никогда не откроет огонь, когда противник движется. Это хороший режим, если вы не хотите раскрывать свое присутствие или хотите сэкономить боеприпасы.



## D Режим отступления

Здесь вы можете изменить порядок режима отступления.

	<p>Борьба до последнего человека</p> <p>Подразделение никогда не будет пытаться отступить, чтобы сохранить себя. Он отступит только в случае паники.</p>
	<p>Упрямый</p> <p>Подразделение попытается отступить только после того, как 75% его войск будут изгнаны с поля боя или убиты.</p>
	<p>Обычный</p> <p>Отряд попытается отступить только после того, как 50% его войск будут изгнаны с поля боя или убиты.</p>
	<p>Гибкий</p> <p>Подразделение попытается отступить только после того, как 25% его войск будут изгнаны с поля боя или убиты.</p>

## Статистика подразделения

Здесь вы можете просмотреть основную статистику выбранного юнита.

	<p>Точки действия</p> <p>Очки действия (AP) необходимы для перемещения ваших юнитов.</p>
	<p>власть штаба</p> <p>% мощности штаба дает отряду бонус во время боя. Сила штаба составляет 100%, если штаб находится в пределах 5 гексов от отряда, 75%, если в пределах 10 гексов, 50%, если в пределах 15 гексов, 25%, если в пределах 20 гексагонов и 0%, если дальше.</p>
	<p>Потребление поставок</p> <p>Процент потребления питания показывает, израсходовал ли устройство необходимое потребление питания. 100% означает, что все хорошо. Значение ниже 100% указывает на немедленную нехватку припасов, что приведет к серьезным боевым штрафам и потере боеготовности.</p>
	<p>Модификатор нападения при низких запасах</p> <p>Если в подразделении имеется достаточный запас припасов и топлива, на дисплее появится надпись «ОК», что означает, что в наступательном бою штрафов не будет. Если запасы и/или топливо заканчиваются, здесь будет показан процент боевого штрафа.</p>
	<p>Защитный модификатор для низких запасов</p> <p>Если в отряде имеется достаточный запас припасов и топлива, на дисплее появится надпись «ОК», что означает, что в оборонительном бою штрафов не будет. Если запасы и/или топливо заканчиваются, здесь будет показан процент боевого штрафа.</p>

	<p>Честность</p> <p>Целостность подразделения – это % войск, прописанный в его ТОЭ (таблица организация и оборудование) все еще присутствуют. Если он сильно упадет, устройство может сломаться. если в панике. (Боевые группы всегда распадаются в случае паники.) Наведите курсор на нее, чтобы увидеть, что % потерь, которые может понести отряд, прежде чем он сломается. Если здесь отображается «BG» , это означает, что подразделение является боевой группой/кампфгруппой и, следовательно, не имеет целостности.</p>
	<p>Энергия</p> <p>Боеспособность отряда определяет максимальную степень готовности этого отряда. Вот эта максимальная готовность и показана. Наведите курсор на него, чтобы увидеть исходные очки силы.</p>
	<p>Готовность</p> <p>Готовность снижается при движении и бою. Это основной модификатор в бою, который также влияет на количество доступных очков действия.</p>
	<p>Опыт</p> <p>Опыт — важный модификатор в бою. Низкие значения опыта обозначаются бронзовыми звездами, средние значения — серебряными звездами, а высокие значения — золотыми звездами.</p>
	<p>Моральный дух</p> <p>Моральный дух помогает отряду продолжать сражаться, даже если потери растут. Низкий моральный дух приведет к тому, что подразделение впадет в панику из-за потерь.</p>
	<p>Окопание</p> <p>Окопание — важный модификатор в оборонительном бою.</p>
	<p>Очки инженера</p> <p>Очки инженера можно использовать для взрыва или ремонта мостов.</p>
	<p>Правила неопределенности</p> <p>При использовании правил неопределенности отображается этот кубик. Число на кубике — это наша оценка одного (загруженного) из двух кубиков, которые отряд бросит в бою. Знак «?» знак вопроса означает, что мы пока понятия не имеем. Наведите курсор на символ игровой кости, чтобы увидеть подробные цифры о том, почему мы показываем определенное число.</p>

## F Войска

Здесь можно увидеть информацию о войсках, находящихся в отряде.

Тип людей (Вермахт, Люфтваффе, СС), тип и количество войск. Чтобы получить дополнительную информацию, вам нужно нажать на его иллюстрацию, чтобы открыть всплывающее окно типа войска.

## G Режим объединения/разделения

Здесь вы можете переключаться между отображением войск в объединенном или разделенном режиме. Если типов войск больше, чем может быть отображено в нижнем окне, некоторые из них будут объединены (например, 100

инженеры и 100 фольксгренадеров будут показаны как 200 пехотинцев). Если вы используете режим разделения, слияния никогда не будет, а вместо этого при необходимости появятся кнопки прокрутки.

### 3.4.5. ПРАВАЯ ШЕСТИГРАННАЯ БОКОВАЯ ПАНЕЛИ



В этом окне отображается подробная информация о выбранном шестиграннике.

Ключевые области в этом окне:

**A** Основная шестнадцатеричная информация

Здесь вы можете увидеть картинку и название ландшафта типа гекса. Наведите курсор на него, чтобы получить подробную информацию о модификаторах, которые дает этот тип ландшафта. Если на гексе присутствуют победные очки, они также отображаются рядом со значком флага.

**B** Приказы, нацеленные на выбранный гекс

На боковой панели отряда вы можете найти приказы для отдельных отрядов, здесь вы можете найти приказы, нацеленные на гекс.



Атака

Этот приказ откроет всплывающее окно боевой подготовки с текущим выбранным гексом в качестве цели для наземной атаки. Во всплывающем окне вы сможете выбрать юниты, которые будут участвовать в бою.



Дальняя атака

Этот приказ откроет всплывающее окно боевой подготовки с выбранным в данный момент гексом в качестве цели для артиллерийской атаки. Во всплывающем окне вы сможете выбрать юниты, которые будут участвовать в бою.

Имейте в виду, что вы можете нацелиться на любой предполагаемый вражеский гекс, даже если вы у вас недостаточно разведки, чтобы увидеть вражеские подразделения.



Здесь вы можете просмотреть наиболее важную статистику выбранного гекса.

#### Разведка

Показывает эффективные точки разведки. Наведите курсор на эту статистику, чтобы увидеть более подробную информацию.

#### Скрывать

Показывает точки скрытия, предусмотренные ландшафтным типом гекса.

Эффективная разведка должна составлять не менее 20 очков, чтобы обнаружить отряд с 0 очками укрытия. Однако, если гекс, в котором находится отряд, имеет положительное значение скрытности, вам понадобятся более эффективные точки разведки, чтобы обнаружить отряд. Например, если точек укрытия 20, вам понадобятся 40 эффективных точек разведки, чтобы обнаружить отряд.

#### Препятствовать

Показывает процент точек разведки, которые будут потеряны в этом гексагоне, когда линия видимости (LOS) пересекает этот тип ландшафта.

#### Высота

Показывает уровень высоты шестигранника. Помните, что движение в гору обычно происходит медленнее, а борьба в гору обычно обходится дороже.

#### Лучший ЛОС

Показывает процент точек разведки, которые будут применены отрядом с лучшей линией обзора на гексагоне.

#### Зок штрафы

Показывает дополнительные очки действия (AP), которые вам придется заплатить, чтобы попасть в этот гекс. Наведите курсор на эту статистику, чтобы увидеть подробную информацию о причинах штрафов.

#### Боевой AP

Показывает дополнительные очки действия (AP), которые вам придется заплатить, чтобы снова атаковать этот гекс. Эти штрафы вызваны предыдущими сражениями.

### Предыдущий стек атак

Показывает очки стека от предыдущих атак на гекс. Они будут добавлены в расчеты избыточного стека для любых новых атак.

### Предыдущий стек артиллерийской атаки

Показывает очки артиллерийского стека от предыдущих атак на гекс.

Они будут добавлены в расчеты превышения суммы для любых новых артиллерийских атак.

### Общий стек

Текущее общее количество очков стека в шестиграннике. Имейте в виду, что при сумме выше 200 очков гекс считается перегруженным, и защитники будут наказаны.

### Расположение

Если локация, например город, поселок или укрепление, присутствует, она будет показана здесь.

### Боевая история Hex

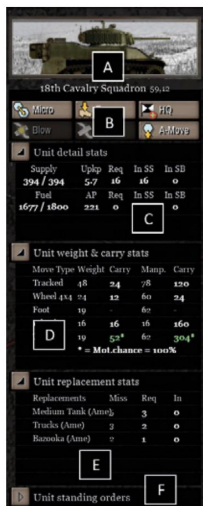
Здесь вы можете увидеть краткий журнал событий дальнего огня за предыдущий ход. Это может помочь вам определить, где может скрываться вражеская артиллерия. Символ взрыва показан для обозначения гекса, по которому был обстрелян, а символ артиллерии показан для обозначения гекса, где начался артиллерийский огонь.

Обратите внимание, что в последней записи значки выделены красным. Это особенно полезно, если ваши войска стали жертвой перехватывающего огня.

### Hex-активы поставки

Если гекс содержит либо источник снабжения, либо базу снабжения, то в этом разделе вам будет предоставлена подробная статистика об оставшихся припасах и топливе, а также статистика о том, что уже отправлено.

### 3.4.6. БОКОВАЯ ПАНЕЛИ ПРАВОГО БЛОКА



В этом окне отображается подробная информация о выбранной единице. Ключевые области в этом окне:

**A** Информация об основном блоке

Здесь вы можете увидеть изображение типа движения юнита, а также его название.

**B** Приказы, нацеленные на выбранный гекс

Режимы приказов (передвижение, групповое перемещение, осмотр) являются наиболее часто используемыми приказами для ваших отрядов. Здесь доступен ряд более специализированных заказов.



Микро

Этот приказ откроет всплывающее окно, которое позволит вам управлять своими юнитами на микроуровне. Операции микроуправления включают в себя: переброску войск в другие подразделения в гексагоне, создание

боевые группы и списанная техника.



Транспорт

Этот приказ откроет всплывающее окно, которое позволит вам разрешить грузовым единицам загружать или разгружать другие единицы.



Control Point

Этот приказ откроет всплывающее окно, которое позволит вам установить новый штаб для данного подразделения. Имейте в виду, что назначение слишком большого количества подразделений в штаб может привести к его перегрузке, если в наличии недостаточно очков штаба или командир имеет ограниченные возможности по управлению своим штабом.



Дуть

Этот приказ откроет всплывающее окно, которое позволит вам выбрать мост для взрыва. Обратите внимание, что для попытки отряд должен иметь не менее 50 AP.



### Ремонт

Этот заказ откроет всплывающее окно, которое позволит вам выбрать мост, который необходимо отремонтировать. Чтобы этот приказ был доступен, отряд должен иметь достаточное количество ЕР для преодоления реки и АР для перемещения.



### Автоперемещение

Этот приказ откроет всплывающее окно автоматического перемещения, которое позволит вам установить конечный пункт назначения для подразделения (и, возможно, для других подразделений в том же штабе). Автоматическое перемещение будет выполняться, насколько это возможно, сразу, а затем в начале каждого хода.

### С Подробная статистика юнитов

В первой строке показаны сведения о снабжении (например: боеприпасы, еда, запасные части), а во второй строке показаны сведения о топливе.

Первая строка показывает слева направо:

■ **Снабжение:** количество доступных на данный момент очков снабжения / идеальное количество очков снабжения.

■ **Содержание:** если не будет боевых действий, этот объем запасов сохранится. подразделение находится в максимальной готовности к X раундам игры.

■ **Req:** объем подачи, запрошенный агрегатом в начале этого поворота.

■ **B SS:** количество припасов, доставленных в начале хода. из источника(ов) поставки.

■ **B SB:** количество припасов, доставленных в начале хода с баз снабжения.

Вторая строка показывает слева направо:

■ **Топливо:** количество доступных на данный момент очков топлива/идеальное количество. количество топливных очков.

■ **AP:** сколько очков действий в идеале можно потратить на текущие запасы топлива.

■ **Req:** объем подачи, запрошенный агрегатом в начале этого поворота.

**I B SS:** количество припасов, доставленных в начале хода.

из источника(ов) поставки.

**I B SB:** количество припасов, доставленных в начале хода с баз снабжения.

**D** Вес устройства и характеристики переноски

Тип движения отряда показан на рисунке (A), но если вы хотите узнать подробности того, почему у этого отряда такой тип движения, обратитесь к этой таблице.

Присутствуют точки веса и точки переноса для всех типов движений.  
в устройстве отображаются здесь.

Обратите внимание, что отряд будет распределять очки переноса от более быстрых типов движения к (воспринимаемым) самым медленным типам движения. Например, отряд с пехотой, полугусеницами и артиллерией сначала назначит полугусеничные орудия артиллерии, поскольку артиллерия имеет более медленный тип движения, чем пехота.

**E** Статистика замены агрегатов

Войска на замену могут прибыть в высшие штабы с помощью событий и карт. Отсюда они будут отправлены в подчиненные части, которым не хватает войск. В этой таблице вы можете увидеть, отсутствуют ли у подразделения, которое вы сейчас инспектируете, (Miss) войска из его TOE (таблица организации и оборудования), и были ли запрошены какие-либо запасные войска подразделением (Req) , и, что наиболее важно, было ли что-либо получен (B).

### 3.4.7. ПРАВАЯ БОКОВАЯ ПАНЕЛЬ ОФИЦЕРА

В этом окне отображается подробная информация о выбранном в данный момент объекте. Ключевые области в этом окне:

**A** Основная информация об офицере

Здесь вы можете увидеть портрет офицера, а также его имя.

Нажмите на портрет, чтобы перейти во всплывающее окно офицера.

Кроме того, отображаются 3 ключевые статистические данные. Каждый может быть наведен указатель мыши для получения более подробной информации.





Боевой бонус – самый важный.

Он показывает фактический бонус, который юнит получит за бой, если отряд находится в диапазоне мощности 100% штаба.

Соотношение офицер:штат ниже 1 означает, что у вас есть проблема: офицер командует большим количеством личного состава, чем он способен командовать.

Соотношение персонал:войска ниже 1 означает, что у вас есть проблема: в штабе находится больше войск под командованием, чем у него есть очки штаба, чтобы ими руководить.

#### Статистика офицера

У каждого офицера есть ряд характеристик:

	Командные точки Командные очки (CP) необходимы для розыгрыша офицерских карт.
	Команда Чем выше показатель командования, тем больше новых командных очков (CP) вы будете получать в каждом начале хода.
	Мужество Чем он выше, тем лучше будут работать красные карты офицеров.
	Определение Чем он выше, тем лучше будут работать зеленые офицерские карты.
	Харизма Чем он выше, тем лучше будут работать синие офицерские карты.
	Интуиция Чем он выше, тем лучше будут работать коричневые офицерские карты.
	Организация Чем он выше, тем лучше будут работать фиолетовые офицерские карты.

#### Карты офицеров

Здесь вы можете найти карты офицеров, которые этот офицер может сыграть в этот ход (если доступно достаточно CP).

Вы можете навести курсор мыши на карту, чтобы получить дополнительную информацию, или щелкнуть ее, чтобы рассмотреть возможность ее разыгрывания.

Обратите внимание, что офицер может разыграть только одну карту за раунд и что после разыгрывания карты все карты исчезнут до начала следующего раунда.

## 3.5. Всплывающие окна

В игре есть различные всплывающие окна. Некоторые скажут сами за себя.

Это руководство поможет вам лучше понять некоторые из наиболее сложных из них.

### 3.5.1. Всплывающее окно боевых настроек

Если вы находитесь в режиме движения и щелкаете правой кнопкой мыши по вражескому отряду в радиусе действия, бой не начнется автоматически, но сначала вы попадете во всплывающее окно настройки боя. Здесь вы можете настроить, какие юниты присоединятся к атаке, как они будут атаковать и каково будет вероятное воздействие всех модификаторов.

Вы можете быстро покинуть этот экран, нажав клавишу ESC или щелкнув кнопку отмены.

Обратите внимание, что нажатие клавиши ПРОБЕЛ немедленно запускает обычную атаку.



## A Приемлемые силы

Здесь вы видите все дружественные отряды, которые могут присоединиться к атаке на целевой гекс ( H ). Нажмите на отряд в этом поле, чтобы он присоединился к атаке. Наведите курсор на объект, чтобы увидеть его полное название. Подразделения, которые уже планируют присоединиться к атаке, будут находиться в поле E.

## B Оценка наступательных модов

Основанный на предварительном моделировании, он показывает силу точки атаки, которая будет нанесена защитникам, в зависимости от выбранных вами в данный момент атакующих сил. Значки перед предпоследним значком показывают различные модификаторы, и вы можете навести на них указатель мыши, чтобы увидеть более подробную информацию. Предпоследний значок показывает неизменные очки атаки за раунд боя. Последний значок показывает точки атаки, измененные всеми вышеупомянутыми модификаторами.

Обратите внимание, что предварительно просматривается только общее количество очков атаки, но отображаются модификаторы для очков атаки и очков жизни.

## C Оценка защитных модов

То же, что и B, но для защитников гекса.

Обратите внимание: если ваша разведка в целевом гексе ограничена, оценка может быть далека от истины.

## D Вражеские силы

Здесь вы видите все вражеские отряды, которые будут защищать гекс от вашей атаки. Имейте в виду, что если ваши точки разведки на гексагоне ограничены, вы не обязательно увидите все отряды.

## E Атакующие силы

Здесь вы видите все дружественные отряды, которые будут атаковать целевой гекс ( H ), как только вы нажмете кнопку атаки ( J ). Нажмите на отряд в этом поле, чтобы он присоединился к атаке. Наведите курсор на объект, чтобы увидеть его полное название. Отряды, которые еще можно добавить в атаку, будут находиться в поле A.

## F Тип атаки

Тип атаки — обычная атака или дальняя атака. Вы можете переключаться между ними, нажимая кнопку переключения.

## Карта

Особенно для дальних атак может оказаться полезным перейти в специальный режим выбора атакующего, позволяющий увидеть всю карту, чтобы выбрать участников для атаки. Попав во всплывающее окно карты, вы можете легко вернуться к текущему всплывающему окну.

## Карта

Целевой гекс для нападающих будет в центре. Вокруг дружественных отрядов будет белый, красный или зеленый прямоугольник. Белый означает, что отряд может быть выбран для присоединения к атаке. Красный означает, что его нельзя выбрать (слишком далеко, нет точки доступа). Зеленый означает, что он уже выбран.

## Я шансы

Коэффициенты показывают соотношение очков атаки атакующего к очкам атаки защитника. Обратите внимание, что очки жизни не учитываются при расчете шансов. Коэффициенты показывают вам вероятные потери. Например, коэффициент 1:1 означает, что потери нападающего и защитника, вероятно, будут одинаковыми. Коэффициент 2:1 означает, что защитник, вероятно, понесет вдвое большие потери.

Обратите внимание, что ряд модификаторов, в частности модификатор запуска атаки, не учитывается при предварительном расчете модификаторов и расчете шансов. Таким образом, шансы имеют небольшую тенденцию к оптимизму.

## Дж Атака

Когда вы будете довольны выбором атакующих юнитов, вы можете нажать одну из четырех кнопок атаки. Наведите на них курсор мыши, чтобы узнать подробности об их различиях. После нажатия начинается атака.

## К Выевые итоги

Показывает общее количество войск каждой группы юнитов (пехота, танки и т. д.).

вовлеченный. Он также показывает подробную информацию о точках стека и точках разведки. Меньшее количество очков разведки будет означать большее преимущество для защитников. Также внимательно следите за очками стека. Обычно вам следует избегать чрезмерных атак, поскольку они принесут вам больше потерь.

### 3.5.2. Всплывающее окно микроуправления

В боковой панели устройства вы можете получить доступ к этой коллекции заказов.

Микроуправление включает в себя переброску войск из одного подразделения в другое (в том же гексе), перевод части подразделения во вновь сформированную боевую группу/кампфгруппу или списание техники.



#### Список исходных

Обратите внимание, что вы видите тот же список единиц под А, что и под В. Просто отряд, выбранный в исходном списке, потеряет войска.

#### **A** Список целевых единиц

Если в этом списке выбран отряд, войска, потерянные отрядом, выбранным под **A**, будут переведены в этот выбранный отряд.

Однако вы также можете выбрать «Новый детский сад/команду» в этом целевом списке. Если вы это сделаете, в том же гексагоне будет создан новый отряд, и этот отряд получит войска, выбранные в списках.

Кроме того, вы также можете выбрать «Лом» в списке целей. Если вы это сделаете, войска, которые вы выберете с помощью ползунков в **D**, будут списаны и (частично) возвращены в качестве войск тыла.

#### **C** Статистика юнитов

Как для исходного, так и для целевого юнита мы показываем вес и точки переноса. Это позволяет вам перебрасывать войска таким образом, чтобы отряд оставался мобильным или механизированным. Мы также показываем здесь очки силы, потому что у юнитов всегда должно оставаться 50 очков силы.

#### **D** Списки

Здесь вы можете указать, сколько войск каждого типа войск исходного подразделения должно быть передано или списано.

Если определенные типы войск исходного подразделения не могут быть переданы, поскольку тип войск не существует в ТОЕ целевого подразделения, они будут показаны красным в левом списке с пометкой «Нет соответствия ТОЕ целевого подразделения» .

Если тип войск существует в ТОЕ, но количество войск для этого типа войск превышает лимит, он будет показан красным в правом списке.

Любые проблемы, отмеченные красным, обычно также упоминаются в **F**.

#### **E** Нумерация страниц

Если исходное или целевое подразделение имеет очень много разных типов войск, вы можете использовать нумерацию страниц для навигации по спискам типов войск.

#### **F** Возможен ли трансфер?

Либо он отображается белым цветом «передача возможна» , либо красным и показывает проблему, почему вы не можете нажать кнопку передачи чуть ниже.

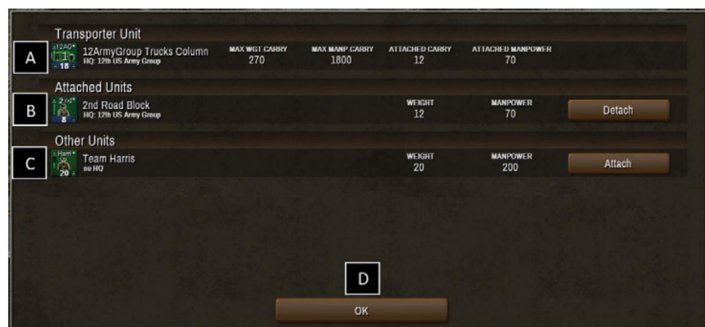
## G- КНОПКИ

После того, как вы выбрали исходное и целевое устройство и сделали выбор в списке того, что нужно перенести, нажмите «Перенести» .

### 3.5.3. Всплывающее окно «Транспорт»

На боковой панели единицы вы можете получить доступ к заказу на транспортировку, если у вас выбрана транспортная единица. Подразделение считается транспортным, если более 80% его техники/войск состоит из грузовиков.

Нажав на нее, вы попадете в это всплывающее окно. Здесь вы можете либо отсоединить единицу, которая уже транспортируется транспортной единицей, либо присоединить единицу, которая будет транспортироваться транспортной единицей.



## Тр

Здесь вы увидите транспортную единицу, которую вы выбрали при нажатии на заказ на перевозку.

Обратите внимание, что показаны его основные статистические данные по транспортировке. К транспортировке следует прикреплять только те агрегаты, которые не превышают предельную численность рабочей силы или допустимый вес.

### B Прикрепленные агрегаты

Вот список всех единиц, которые в настоящее время перевозятся транспортом. Если на экране карты вы перемещаете транспортер

единицу, эти прикрепленные единицы также будут автоматически перемещаться вместе с транспортной единицей. Справа вы можете нажать «отсоединить», чтобы остановить транспортировку отряда.

#### С Другие единицы

Это агрегаты, которые можно прикрепить к транспортеру. Для этого нажмите кнопку «Прикрепить». Обязательно следите за переноской и если вы перегружаете вес и рабочая сила, а также статистика рабочей силы в вашем транспортном подразделении, он не сможет двигаться с моторизованной скоростью.

#### D- Кнопки

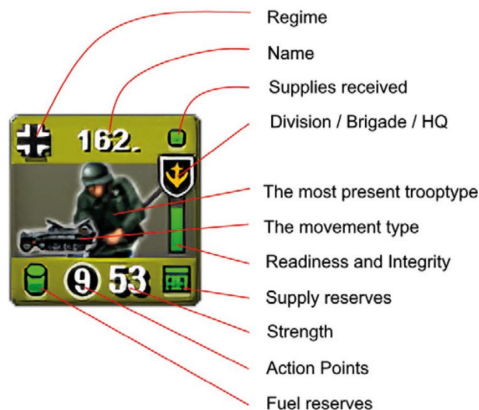
Здесь вы можете выйти из этого всплывающего окна.

### 3.6. ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСОВ

В этой главе мы сосредоточимся на нескольких элементах пользовательского интерфейса, не являющихся оконными.

#### 3.6.1. СЧЕТЧИКИ

Счетчик — это другое слово для обозначения блочной графики. На каждом счетчике отображается множество типов информации.





## Режим

Символ, показывающий режим (Германия/США), контролирующий подразделение.

## Имя

Сокращение названия подразделения.

## Припасы получены

; Устройство все еще находится в вашей сети электроснабжения?

; Если для устройства нет поставок (не получены поставки), эта блокировка быть черным.

; Если устройство получает все, что оно запросило, этот блок будет зеленым.

; Желтый, синий и красный означают постепенное снижение доступа к запасам.

шлябквдггггг

Здесь отображается щит или символ штаба.

## Самый современный тип войск

Если в отряде имеется несколько типов войск, в верхней части счетчика будет отображаться тот, в котором содержится больше всего солдат.

## Тип движения

Если тип движения отряда отличается от типа движения наиболее представленного типа войск, то будет отображено небольшое изображение фактического типа движения.

## Готовность и честность

Полная полоса указывает на полную целостность, а нижняя полоска указывает на устройство с низкой целостностью.

Цвет полосы указывает на оценку готовности. Зеленый означает готовность выше 75 баллов, желтый — готовность выше 50 баллов, синий — готовность выше 25, красный — готовность ниже 25.

## Резервы поставок

Зеленый ящик указывает на то, что запасы близки к максимуму. Желтый, синий и красный указывают на все более уменьшающиеся резервы.

## Сила

Абстрактная мера силы, примерно равная 1 танку или 10 солдатам на одно очко силы.

## Точки действия

Каждая точка в круге представляет 10 AP. Если фон круга черный, это означает, что отряд находится в боевом режиме. Если круг белый

это означает, что подразделение находится в маршем режиме.

## Запасы топлива

Зеленая бочка с маслом указывает на то, что запасы топлива близки к максимуму.

Желтый, синий и красный указывают на все более уменьшающиеся резервы.

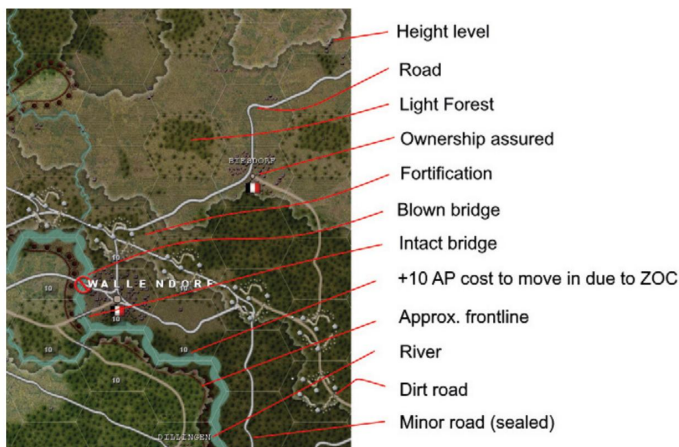
---

Примечание. Имейте в виду, что даже если подразделение не получило никаких припасов, у него все равно могут быть (полу) полные резервы для работы.

---






## 3.6.2. ЛЕГЕНДА КАРТЫ

Карта содержит много информации, и ее лучше всего просматривать в режиме максимального увеличения.



Большинство символов просты. Если вы не уверены, какая река, дорога или город находится в гексагоне, наведите курсор мыши на иллюстрацию типа ландшафта на боковой панели гекса, и она покажет вам точные особенности (тип ландшафта, реки, дороги, точки движения, и т. д.), присутствующие в шестнадцатеричном формате.

Вот некоторые специальные символы, которые вы можете найти на карте и которые требуют пояснения:

	<p>ТО</p> <p>Если вы включите LOS в настройках, вы увидите символы глаз на гексах карты. Зелёный цвет означает, что по крайней мере у одного из ваших юнитов отличная прямая видимость. Желтого, синего и красного становится все меньше. Отсутствие символа глаза в этом режиме означает отсутствие LOS.</p>
	<p>История гексагонального боя</p> <p>Символ артиллерии показывает источник огня, а символ взрыва показывает целевой гекс. Самый последний (перехватывающий огонь) будет выделен красными символами.</p>
	<p>База снабжения</p> <p>Чем больше ящиков, тем больше база снабжения.</p> <p>Он отображается с грузовиком, если он находится в режиме сборки.</p> <p>В режиме истощения он отображается серым восклицательным знаком. А желтый восклицательный знак отображается, если его эвакуировать, и красный восклицательный знак, если он уничтожается.</p>
	<p>Источник поставки</p> <p>Чем он выше, тем лучше будут работать зеленые офицерские карты.</p>
	<p>Пробки на дорогах</p> <p>Внутри одного гекса может быть до шести таких маленьких символов грузовиков (по одному для каждого направления дороги), и они обозначают точки движения, которые прошли через дороги и превысили возможности дороги.</p>
	<p>Маркер присутствия противника</p> <p>Если ваша система снабжения не может доставить припасы или топливо к одному из ваших подразделений или баз снабжения из-за того, что вражеские подразделения блокируют путь, будет установлен маркер присутствия врага. Он ярко-оранжевый, если он не проверен, и станет прозрачным после того, как вы проверите его, переместив объект близко или на него.</p>

### 3.6.3. КЛАВИШИ

М	Режим перемещения заказа
Г	Режим порядка перемещения группы
С	Режим заказа на поставку
ЭКУ	Выход из всплывающего окна/вкладки Выйти из экрана истории Перейти в режим проверки заказа
ПРОБЕЛ. Всплывающее окно настройки боя запускает бой и закрывает всплывающее окно с результатами.	
1	Переключиться на счетчики силуэтов войск
2	Переключиться на счетчики НАТО
0	Скрыты/Показать счетчики
3	Маленькие/Большие счетчики
+	Приблизить
-	Уменьшить
ИАС	Перейти на экран истории
F1	Вкладка «Настройки»
F2	Вкладка «Информация»
F3	Вкладка «Статистика»
F4	Вкладка «История обновлений»
F5	Вкладка «Потери»
F6	Вкладка «Карты»
F7	Вкладка «Стратегическая карта»

## 4. ПРАВИЛА

В этой главе обсуждаются все правила игры. В начале вашего раунда ваша логистическая система попытается доставить припасы и топливо из источников снабжения в ваши подразделения. После этого отряд возьмет на себя содержание и восстановит или увеличит некоторые свои характеристики. Затем игроку будет разрешено начать свой ход, и вы сможете перемещать свои отряды и отдавать другие приказы.

#### 4.1. ОБСЛУЖИВАНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ УСТРОЙСТВА

В начале каждого хода, после получения припасов и топлива из вашей логистической сети, ваши подразделения будут потреблять содержание. Они также могут восстановить боеготовность и боевой дух, а также увеличить свои инженерные очки и укрепление.

##### 4.1.1. ПОТРЕБЛЕНИЕ ПИТАНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ГОТОВНОСТИ

Если войска смогут потреблять припасы, их боеготовность восстановится.

Это отражает расход пайков, медикаментов, небоевые потери, аккумуляторы, запасные части и боеприпасы для мелких перестрелок.

У каждого типа войск есть базовое использование припасов. Идеальное питание устройства потребление потребления будет суммой потребления всех его войск.

Если точки снабжения для этого потребления припасов присутствуют, показатель потребления припасов увеличится на 20 очков, а готовность также увеличится на 20 очков.

Если очков снабжения для этого потребления припасов нет, показатель потребления припасов уменьшится на 10 очков, а готовность уменьшится на 20 очков, но никогда не опустится ниже 10 очков.

Если точки снабжения для этого потребления припасов присутствуют частично, негативные эффекты будут уменьшены, а готовность все равно может немного повыситься.

##### 4.1.2. МАКСИМАЛЬНАЯ ГОТОВНОСТЬ, ОПРЕДЕЛЯЕМАЯ ЭНЕРГИЧНОСТЬЮ

Максимальная готовность =  $\text{SQR}(\text{Энергия}) * 10$

Максимальная готовность определяется энергичностью. Сама энергия может снизиться в начале хода, когда отряд переместился или атаковал в предыдущем ходу (-5) или из-за боевых потерь (половина процента процента гибели применяется как потеря энергии).



Он может подняться, если не двигался или подвергся наступательному нападению/бомбардировке/выстрелен на полный ход (+15 энергии). Также существует бонус +50% к увеличению, если на гексе нет вражеской ЗК. Дополнительный бонус +50% применяется к предыдущему промежуточному итогу, если предыдущий ход был ночью.

повернуть.



На границе Германии с Бельгией и Францией старая линия Зигфрида была спешно укреплена. Вместе с прибытием многих «свежих» фольксгренадерских дивизий Вермахту удалось остановить наступление союзников здесь и, кроме того, использовать территорию позади него для подготовки к Арденнскому наступлению. На этой иллюстрации мы видим слева направо разрушенный американский джип, 88-мм зенитную пушку и танк «Тигр» .

Увеличение энергии можно уменьшить, если отряд был атакован во время хода врага. Будет применено снижение от 50% до 100% в зависимости от готовности: чем ниже готовность в логарифмическом отношении, тем больше снижение.

Восстановление сил модифицировано для обратного тока энергии, чтобы имитировать эффект более трудного восстановления после переутомления. Настоятельный совет: дайте своим юнитам отдохнуть до того, как их энергия упадет ниже 50 очков.

### 4.1.3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПУНКТОВ ДЕЙСТВИЙ

Готовность определяет очки действий.

После обновления готовности количество очков действия для этого отряда будет установлено на  $50 + \text{готовность} / 2$ . Эти очки действия затем изменяются с учетом показателя потребления припасов, если он ниже 100. Таким образом, в конечном итоге можно получить отряд, который имеет 0 AP, хотя это произойдет только через много раундов после того, как отряд был отрезан от получения припасов.

### 4.1.4. РЕЗЕРВНЫЕ ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

Отряды, которые не двигались, могут получить резервные очки действия.

Если отряд не двигался в предыдущем ходу, он получит резервные очки действия. Они отслеживаются отдельно от обычных очков действия и могут быть использованы только для первого перемещения в соседний гекс. В обычных условиях за раунд можно получить 20 резервных очков действия, и вы можете продолжать их получать до тех пор, пока не будет достигнуто 100 резервных очков действия.

Цель этих точек — позволить отряду выполнить особенно сложный маневр, например, пересечь реку без моста или подняться на очень крутой лесной холм.

Резервные AP немедленно теряются, если во время боя делается ход или происходит отступление в другой гекс. Частичная потеря наступает при потере боеготовности в бою и потеря готовности 50% соответствует полной потере резервных ОД, потеря боеготовности 10% соответствует потере 20% резервных ОД.



Если количество обычных АР окажется ниже 50, например, из-за недостаточного потребления припасов, то общее количество резервных АР (вновь добавленных и уже существующих) будет подвергнуто штрафу. Это происходит редко, но помогает добиться того, что в какой-то момент после того, как закончатся припасы, отряд станет почти полностью неподвижным.

#### 4.1.5. ПОСТАВКА ЗАЩИТНЫХ И НАПАДАЮЩИХ ШТРАФОВ

Низкие запасы топлива или топлива означают нормирование и, таким образом, борьбу со штрафами. Наступательные операции требуют больше запасов, чем оборонительные.

Если на складе отряда слишком мало припасов и топлива, его защитные и/или наступательные характеристики могут снизиться. Это происходит, когда запаса недостаточно для полного использования вооружения подразделения на всех запланированных боевых раундах.

Снабжение и расход топлива для оборонительного боя обычно в 3 раза ниже, чем для наступательного. Но если у вас есть сомнения, проверьте детали типа войск.

Чтобы определить штраф за защиту, мы вычисляем количество раундов защитного боя, на которые у отряда есть запасы. Если это ниже, чем 20 боевых раундов, будет произведено нормирование и наложен штраф за защиту.

Чтобы определить штраф за наступление, мы вычисляем количество раундов наступательного боя, на которые у отряда есть запасы. Если это ниже, чем Будет произведено нормирование на 12,5 боевых раундов и наложен штраф за защиту.

Обратите внимание, что эти штрафы могут быть обманчивыми в случае нехватки запасов топлива. В реальном бою штраф за низкий запас топлива применяется только к тем типам войск, которые его используют. Так, например, мотопехотное соединение (с грузовиками) будет сражаться как с недостающими запасами топлива, так и с полными. Это потому, что грузовики не Принимайте активное участие в боях, и сражаться будут пехотинцы.

#### 4.1.6. МОРАЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Моральный дух хорошо укомплектованных подразделений всегда будет медленно повышаться до базового уровня.

Моральный дух плохо укомплектованных подразделений упадет.

Если подразделение страдает от оборонительного штрафа из-за отсутствия достаточных запасов припасов/топлива, у него есть шанс получить снижение морального духа вместо повышения морального духа. При 100% штрафе за защиту это всегда будет уменьшение, при -50% штрафе за защиту существует 50% вероятность того, что вместо этого будет уменьшение, а при -10% штрафе за защиту есть только 10% вероятность того, что это будет уменьшение. Если никакого снижения не происходит, то это означает, что моральный дух повысится.

Если моральный дух необходимо повысить, он будет медленно восстанавливаться до базового морального духа рассматриваемого типа войск. К показателю морального духа будет добавлено 5% от базового морального духа. Это можно еще больше усилить, если устройство находится в пределах мощности штаб-квартиры с адекватным процентом персонала. Командир штаба с адекватным процентом личного состава может еще больше способствовать повышению боевого духа.

Если моральный дух должен быть понижен, он будет уменьшен на 10 очков, если опыт отряда равен 0. Он уменьшится на 7 очков, если опыт равен 30. Он уменьшится на 5 очков, если опыт равен 50. Только 1 балл снимается, если опыт равен 90.

#### 50-ММ ПАК-ПУШКА



Внезапное  
появление  
тяжелобронированных  
Советские танки,  
такие как Т-34 и

КВ-1 дал понять, что даже 50-мм пушка ПАК не справляется со своей задачей. Однако на западном фронте этой пушки было более чем достаточно, чтобы уничтожить «Шерман».

Первые предсерийные орудия были поставлены в ноябре 1941 года. На апрель 1942 года на вооружении Вермахта имелось 44 орудия. К 1943 году PaK 40 составляли основную часть немецкой противотанковой артиллерии. Позже от него отказались в пользу еще более тяжелых противотанковых орудий и особенно механизированных противотанковых орудий, таких как Hetzer.

#### 4.1.7. УВЕЛИЧЕНИЕ ОЧКОВ ИНЖЕНЕРА

Ваши инженеры будут получать новый ЕР в начале каждого хода. Однако обратите внимание, что если отряд движется, он теряет свой ЕР.

Очки инженера (ЕР) увеличиваются каждый ход в зависимости от количества доступных АР. Таким образом, если доступно 50 АР, ЕР увеличится на 50% от статистики прироста ЕР его типов войск.

При достижении 100 АР будет предоставлен полный рост ЕР.

#### 4.1.8. УВЕЛИЧЕНИЕ ЗАКРЫТИЯ

Ваше укрепление будет автоматически повышаться в начале каждого хода.

Примечание: если отряд движется, он теряет свое окопание.

Окопы будут увеличиваться в зависимости от возможностей окопов данного типа войск и до максимального значения окопов данного типа ландшафта. Войска всегда достигают минимального уровня окопов ландшафтного типа гекса, в котором они находятся.

ТИП ВОЙСК СПОСОБНОСТЬ ЗАКРЫТЬСЯ	
Тип войска	Возможность окопания
Инженеры	60
Пехота	40
Артиллерия/пушки/зенитная артиллерия	40
Танки/ББМ/грузовики	20

Снежные гексы вдвое снижают скорость окопов. В этом заключаются трудности рытья лисьих нор и траншей в заснеженной и частично мерзлой почве.

ТИПЫ ЛАНДШАФТА МИНИМАЛЬНЫЕ И МАКСИМАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ЗАКРЫТИЯ		
Тип ландшафта	Минимальное * окопание пехоты	Максимальное * закрепление пехоты
Марш	20	100
Равнины	40	150
Поля	50	180
Светлый Лес	60	200
Тяжелый лес	70	225

Сельская деревня	50	200
Светлый городской	75	225
Тяжелый городской	100	300
Грязь	Без модификатора	Без модификатора
Снег	+20	Без модификатора

\*  
= Артиллерия/пушки и зенитная артиллерия имеют половину этих значений. Танки/ББМ и грузовики имеют четверть этих значений.

Укрепления, присутствующие в гексе, увеличивают ценность окопов ландшафтного типа. Хотя наличие укреплений может серьезно усилить окопаемость обороняющихся, укрепления могут быть разрушены структурными повреждениями, нанесенными боевым/артиллерийским огнем или атаками с воздуха. Даже частичное повреждение укреплений снизит их дополнительную ценность для укрепления.

КРЕПОСТИ, ОКТЫТА, ПОПОЛНЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ		
Тип местоположения	Минимальное окопирование * дополнительной пехоты	Максимальное закрепление * дополнительной пехоты
Легкие укрепления	+30	+90
Укрепления	+60	+150
Крепость	+80	+210

\*  
= Артиллерия/пушки и зенитная артиллерия имеют половину этих значений. Танки/БТР и грузовики имеют четверть эти ценности.

## 4.2. ДВИЖЕНИЕ ЕДИНИЦЫ

Перемещение войск в соседний гекс требует очков действия (АР). Стоимость определяется рядом факторов. У каждого типа ландшафта есть стоимость АР для каждого типа движения. Эту стоимость АР можно заменить стоимостью АР типа движения для дороги, соединяющей исходный и целевой гекс.

Тогда могут возникнуть дополнительные затраты в виде стоимости АР для уровней высоты, пересечения рек без моста, штрафов ZOC (зоны контроля) и/или АР предыдущего боя.

Важно полностью осознавать, что почти все подразделения состоят из разных типов войск. Типы войск, которые могут иметь разные типы движения. Колесный и гусеничный типы передвижения, особенно на дорогах, значительно быстрее пешего или артиллерийского типа. Более быстрые войска также могут нести более медленные войска.

#### 4.2.1. ТИПЫ ЛАНДШАФТА

В основном деревни, городские районы, равнины и поля обеспечивают хорошую скорость для моторизованных и механизированных войск, но леса и болота трудно преодолеть для транспортных средств, а для пехоты - в меньшей степени.

СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ К ТИПАМ ЛАНДШАФТА, ЗА КАЖДЫЙ ТИП ДВИЖЕНИЯ.						
Тип ландшафта	Лошадь	Колесная	Гусеничная	Артиллерийская	Логистика	
Марш	65	75	60			58
Болотный снег	75		25	45	42	29
						41
Равнины	60		20	40	32	24
						32
Равнинная грязь	70		25	40	42	24
						41
Равнинный снег	75		25	45	42	29
						41
Поля	60		20	40	32	24
						32
Поля грязи	70		25	40	42	24
						41
Поля снега	75		25	45	42	29
						41
Светлый лес	70		25	45	42	32
						41
Легкая лесная грязь	80		30	45	52	32
						46
Легкий лесной снег	85		30	50	52	37
						46
Тяжелый лес	80		35	55	55	40
						48
Тяжелая лесная грязь	90		40	55	65	40
						58
Сильный лесной снег	95		45	60	65	45
						58
Сельская деревня	60		20	40	32	24
						32
Сельская деревенская грязь	70		25	40	42	24
						41
Сельская деревня снег	75		25	45	42	29
						41

Светлый городской	60	20	40	24	18	24
Легкая городская грязь	70	25	40	24	18	24
Легкий городской снег	75	25	45	34	23	24
Тяжелый городской	60	20	40	24	18	24
Тяжелая городская грязь	60	20	40	24	18	24
Сильный городской снегопад	60	20	40	24	18	24

---

Примечания:

Используемый в игре масштаб (гексы по 1 км) предполагает, что почти во всех гексах присутствуют некоторые колеи, в частности лесовозные дороги. Их существование моделируется в стоимости AP ландшафтного типа, а не моделируется визуально на каждом шестнадцатеричном графике.

В этой заметке также объясняется, почему, например, тяжелые танки могут проезжать через густые лесные гексы, хотя и за счет огромных затрат AP.

Есть некоторые типы войск с колесным типом передвижения 4x4. Этот тип движения действует точно так же, как и тип отслеживаемого движения.

Стоимость AP для типа передвижения лошади может показаться высокой, но имейте в виду, что она касается лошадей, которые будут тянуть оборудование, например артиллерийские орудия.

---

## 4.2.2. ТИПЫ ДОРОГ

Дороги имеют решающее значение для логистики и быстрого движения транспортных средств.

Дороги имеют более низкую стоимость движения и, если они есть, будут использоваться вместо более дорогих дорог ландшафтного типа.

В целом дороги творят чудеса с мобильностью моторизованных и механизированных войск. Если при перемещении юнита AP типа дороги ниже, чем у ландшафтного типа, то используется стоимость AP типа дороги.

СТОИМОСТЬ В ТОЧКАХ ДЕЙСТВИЙ ПРИ ПЕРЕЕЗДЕ ПО ТИПАМ ДОРОГ, ЗА КАЖДЫЙ ТИП ДВИЖЕНИЯ						
Тип дороги	Артиллерийская пехота		Лошадь	Колесно-гусеничная логистика		
Грязная дорога	60	20	30	12	12	5
Грязь на грязной дороге	100	25	35	24	16	10
Второстепенная дорога	60	20	20	10	10	2
Основная дорога	60	20	20	10	10	1
железная дорога	60	20	35	24	24	5

Дороги дают полный бонус только до тех пор, пока использование рассматриваемой дороги остается в пределах ее транспортных точек. Подробнее о точках трафика смотрите в разделе логистика.

ТОЧКИ ДВИЖЕНИЯ ПО ТИПАМ ДОРОГ	
Тип дороги	Точки трафика
Грязная дорога	1500
Второстепенная дорога	6000
Основная дорога	30000
железная дорога	1500

В тот момент, когда точки трафика будут превышены в результате сочетания вашей логистической деятельности и перемещений юнитов, любое снижение стоимости AP движения (по сравнению со стоимостью AP типа равнинного ландшафта) будет уменьшено, в конечном итоге до 0.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПРЕВЫШЕНИЯ РАЗРЕШЕНИЙ ДВИЖЕНИЯ ТИПА ДОРОГ	
Использование точки трафика	Эффект
Ниже 100 %	Полный дорожный эффект
Между 100% и 200% 200%	На 0-33% меньше дорожного эффекта
	На 33% меньше дорожного воздействия
Между 200% и 300% 300%	На 33-66% меньше дорожного воздействия
	На 66% меньше дорожного воздействия
От 300% до 400%	На 66-100% меньше дорожного воздействия
400% или более	Никакого дорожного эффекта.

Очки трафика уменьшаются вдвое в начале вашего следующего хода. Но любые дополнительные очки трафика, вызванные событиями или картами (например, воздушными ударами), освобождаются от этого деления пополам.

---

**Примечания:**

Для расчета использования точек трафика при перемещении объектов точки трафика, которые будут вызваны движущимся объектом, добавляются в расчеты до того, как произойдет движение.

При перемещении юнитов по дорогам каждое очко веса считается за одно очко трафика.

На этапе логистики каждая точка снабжения считается 0,1 очка трафика, а каждая точка заправки — 0,3 очка трафика.

---

### 4.2.3. УРОВНИ ВЫСОТЫ

Перепад высот, особенно на бездорожье, может стать причиной больших задержек.

Если вы перемещаете отряд из одного гексагона в целевой гекс, и этот целевой гекс имеет другое значение высоты, перемещение туда потребует дополнительных затрат АР.

Особенно, если речь идет о движении по бездорожью, так как подниматься или спускаться существенно сложнее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ АР ИЗ-ЗА РАЗНИЦЫ ВЫСОТЫ				
Разница высот	Ножное бездорожье	Гусеничное бездорожье	Колёсное бездорожье	Дорога
Цель на 3 уровня ниже	+25 АР	+50 ОД	+100 ОД	+25 ОД
Цель на 2 уровня ниже	+10 АР	+20 ОД	+40 ОД	+10 ОД
Цель на 1 уровень ниже	+5 АР	+10 ОД	+20 ОД	+5 ОД
Цель на 1 уровень выше	+10 АР	+20 ОД	+40 ОД	+5 ОД
Цель на 2 уровня выше	+20 АР	+40 ОД	+80 ОД	+10 ОД
Цель на 3 уровня выше	+50 АР	+100 ОД	+200 ОД	+25 ОД

Обратите внимание, что снежный гекс увеличивает дополнительные затраты АР на +50%. Это сделано для имитации эффекта скользких поверхностей, недостаточной видимости поверхности и снежных куч, наносимых ветром.



## ХЕТЦЕР



«Хетцер» был разработкой Panzer 38t, призванного стать легким, но мощным противотанковым средством, вооруженным 75-мм пушкой L48. Многие

Abteilung в 1944 году были приписаны ко многим пехотным дивизиям. Hetzer был самым распространенным немецким истребителем танков конца войны. Он был доступен в большом количестве и был механически надежным. Благодаря небольшому размеру его было удобно прятать. Он предназначался для использования в оборонительных боях и засадах, что при использовании по назначению делалось с хорошим успехом.

## Примечания:

Система подачи не страдает от каких-либо штрафов, связанных с высотой.

Каждый тип войск имеет модификатор стоимости высоты. Для пехоты это 100%. Для гусеничного 200% и для колесного 400%. Вы увидите, что эти значения соответствуют затратам в таблице выше. Мы упоминаем об этом, потому что эти ценности модифицируемый.

## 4.2.4. ТИПЫ РЕКИ

Реки без мостов являются серьезным препятствием для транспортных средств и оружие

Если вашим войскам приходится пересекать реки, чтобы добраться до целевого гекса, это может привести к дополнительным затратам очков действия (AP). Это происходит только в том случае, если моста нет.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ AP ЗА ПЕРЕСЕЧЕНИЕ РЕКИ КАЖДОГО ТИПА ДВИЖЕНИЯ

Тип реки	Артиллерийская пехота	Гусеничная	логистика для лошадей	
Малая река +60 +20		+20 +60 +60	+40 +100 +100	+60
Средняя река +100 +40 +140 +60		+140 +140		+100
Большая река				+140
XL река	заблокирован +80	+80	заблокирован	заблокирован +180

---

Примечание. В некоторых случаях реку можно пересечь, подготовившись к нескольким поворотам и накопив резервные точки АР, чтобы иметь необходимые АР для пересечения.

---

#### 4.2.5. ЗОНА КОНТРОЛЯ

Юниты могут замедлять вражеские юниты, движущиеся рядом с ними.

Все подразделения используют точки зоны контроля (ZOC) в прямых гексах вокруг них.

Если гекс, в который вы хотите переместить войска, имеет вражеские очки ZOC, это означает, что вы будете платить дополнительно +10 АР. И даже +20 АР дополнительно, если под вражеской ЗК нужно пересечь реку.

ZOC имитирует комбинацию нечеткости шестигранника, где

Войска противника, патрули противника, поля обстрела, мины и т.д.

---

Примечание. Вы можете избежать штрафа за перемещение вражеской ЗК, если у вас более чем в 4 раза больше очков ЗК на гексагоне.

---

#### 4.2.6. РЕЖИМ БОЕВОГО И МАРШОВСКОГО ДВИЖЕНИЯ

Используйте режим маршевого движения, если подразделениям предстоит долгий марш до линии фронта.

Вы можете выбрать режим движения отряда, выбирая между режимом марша и боевым режимом. Режим маршевого движения самый быстрый, но делает отряд уязвимым в бою.

Режим боевого движения есть

медленнее, но позволяет избежать чрезмерного урона из-за непредвиденного боя или перехватывающего огня.

Для перехода из режима боевого движения в маршевое движение

режим стоит 25 очков действия и 25% потери готовности. Обратное изменение осуществляется бесплатно. Это моделирует затраты на организацию правильной маршевой колонны.

В режиме боевого движения действуют все обычные правила. А вот в режиме маршевого движения произошли следующие изменения:

- ; **Стоимость** очков действия движения уменьшена вдвое, но только на дорогах.
- ; **Стоимость** готовности к движению увеличена вдвое.
- ; **Трафик** движения увеличивается вдвое.
- ; **Если** подразделение оказывается под обстрелом, оно подвергается серьезным штрафам. См. боевое отделение.
- ; **Если** отряд окажется под огнем, он перейдет в боевой ход.  
режим автоматически.

#### 4.2.7. ПРЕДЫДУЩАЯ БИТВА АР

Бой может замедлить продвижение.

Если гекс, в который движутся ваши войска, был захвачен в бою в этом ходу, на нем может быть АР предыдущего боя. Эти очки действуют как дополнительная плата за перемещение в гекс.

Если в предыдущем сражении было затрачено больше АР, чем стоило бы перемещение в гекс без боя, разница засчитывается в гекс как АР предыдущего боя.

АР предыдущего боя имитирует эффект задержки затяжного боя.

#### 4.2.8. Перевозка войск

Пехотинцы и артиллерию можно перевозить на транспортных средствах или лошадях.

Отряд движется как единое целое, но может состоять из разных войск с разными типами передвижения. Если внутри отряда нет войск, которые могут нести других, он будет двигаться с затратой АР самого медленного типа движения.

Однако войска с очками переноса могут нести другие войска. Для пример, грузовики могут перевозить пехоту.

Если не удастся перевезти всех, сначала будут перенесены самые медленные войска. Например, подразделение с пехотой, артиллерией и всего несколькими грузовиками может моторизовать артиллерию, но не пехоту.

Чтобы один человек мог нести другого, у несущего человека должно быть больше очков переноски, чем у переносимого человека.

#### ОХОТНИЧЬЯ ПАНТЕРА



«Ягдпантера» представляла собой развитие танка Panzer V, предназначенного для создания низкого и мощного противотанкового орудия, вооруженного знаменитой 88-мм пушкой L71. Это был танк-монстр, способный уничтожить все, что союзники могли бросить в него.

Кроме того, для полной перевозки необходимо также нести отдельные единицы рабочей силы. Вы можете проверить каждый тип войск, чтобы увидеть его статистику веса/переноса и численности/переноса.

Рабочая сила может быть распределена между несколькими носителями, а вес – нет. Так, например, тяжелую артиллерию (вес 3) нельзя перевозить обычными грузовиками (максимальный вес 2), даже если их несколько. Но, например, личный состав тяжелой артиллерии (10 человек) может перевозиться на 2 джипах (каждый вмещает максимум 5 человек).

В предыдущих играх Decisive Campaigns потеря одного грузовика могла означать разницу между пешим и моторизованным отрядом.

Больше никогда. Теперь для определения вероятности моторизации агрегата используется линейный подход. Например, подразделение по-прежнему может быть моторизовано, даже если в нем отсутствует до 33% необходимых транспортных средств. Если в отряде отсутствует 16,5% транспортных средств, существует 50%-ная вероятность, что оно все равно останется моторизованным. При отсутствии 8,25% вероятность того, что он все равно останется моторизованным, составляет 75%.

#### 4.2.9. СТОИМОСТЬ ТОПЛИВА

Если вы перемещаете юниты на транспортных средствах, они расходуют свои запасы топлива.

Некоторые типы войск, например транспортные средства, потребляют топливо за каждую перемещаемую точку доступа.

Если у отряда недостаточно топлива на складе для оплаты стоимости рассматриваемой AP, движение будет заблокировано.

---

Примечание. Если в вашем подразделении закончилось топливо и нет надежды на пополнение запасов, возможно, лучше сдать технику на слом и вернуть мобильность оставшейся пехоте.

---

#### 4.2.10. СТОИМОСТЬ ГОТОВНОСТИ

Если вы перемещаете подразделения, они теряют боеготовность, особенно немоторизованные войска. Готовность к переезду. В случае с пехотой это происходит потому, что марш весьма утомителен; в случае с транспортными средствами это связано с тем, что эксплуатация всегда приводит к поломкам, требующим ремонта.

Тип движения «движущаяся нога» лишает войска полных 100 AP движения, что означает, что они потеряют 30 очков готовности. Перемещение техники на полные 100 AP означает, что она потеряет 10 очков готовности.

---

Примечание:

Марш пехотного подразделения ход за ходом потребует больше готовности, чем восстановления. 30 готовности можно потратить, просто двигаясь, но только 20 готовности можно потратить, быть восстановлены в начале следующего хода.

Если пешие войска перевозятся на транспортных средствах, они понесут такие же, но гораздо меньшие потери боеготовности, как и их машины (10 очков).

---

### 4.3. РАЗВЕДКА И ПРЯМАЯ ОБЗОРНОСТЬ

Теперь в этом отделе, отделе разведки, это Решающие Кампании. видит много новых правил. Примечательно, что система точек разведки стала логарифмической, а не линейной, была добавлена линия прямой видимости и реализованы правила, позволяющие более четко отмечать юниты как обнаруженные или идентифицированные.

#### 4.3.1. РЕКОН

Вам нужны точки разведки на гексах, чтобы увидеть врага.

Войска распределяют свои точки разведки по соседним гексам на расстоянии до 10 гексов.

В интерфейсе игры и правилах вы увидите значения разведки, указанные на гексах. На самом деле это касается эффективных точек разведки. Это логарифмическая производная исходных точек разведки.

Количество необработанных очков разведки, которые имеет отряд, зависит от войск. внутри него. Более крупные юниты имеют больше очков. Это линейный вопрос.

Общее количество необработанных очков разведки юнита затем модифицируется с учетом его очков опыта (XP). Если отряд имеет более 30 очков опыта, он получает положительный модификатор, который при 55 XP составляет +100%, а при 80 XP достигает максимального модификатора +200%. Если у отряда меньше 30 XP, в худшем случае он получает отрицательный модификатор -66%, при 15 XP - -33%.

Эти необработанные точки разведки затем распределяются по линиям прямой видимости (LOS) подразделения. Необработанные точки разведки применяются полностью только в том случае, если LOS составляет 100%; если LOS меньше, применяется только этот процент необработанных точек разведки. Подробнее об этом в следующем разделе. Проще говоря, холмы и леса закрывают обзор.

Полученные необработанные точки разведки отряда на гексах вокруг него затем изменяются с учетом расстояния, типа погоды и времени суток. Также смотрите следующий раздел. По сути, чем дальше и чем хуже видимость, тем меньше остается необработанных точек разведки.

Оставшиеся необработанные точки разведки затем обрабатываются функцией  $\log_{10}$  и умножаются на 30. Что? Да, ну... это формула и ее трудно объяснить. Таблица ниже может помочь вам больше.

## НЕБЕЛЬВЕРФЕР 150



Небельверфер был немецким реактивной системой залпового огня, использовавшаяся во время Второй мировой войны. Вместе с советскими «Катюшами» «Небельверфер» стала первой широко используемой реактивной системой залпового огня. 15

Реактивная установка см Nebelwerfer 41 состояла из пяти стволов на лафете Pak 35/36, была представлена в 1940 году, имела дальность 6900 метров и снаряд 32 кг.

РЕЗУЛЬТАТЫ ФОРМУЛЫ ДЛЯ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ НЕОБЫЧНЫХ ТОЧЕК РАЗВЕДКИ В ЭФФЕКТИВНЫЕ ТОЧКИ РАЗВЕДКИ		
Необработанные точки разведки.	Эффективные точки разведки.	Информационный уровень на отряде с 10 точками укрытия.
2000 г.	100	Полный
1000	90	Полный
500	81	Частичная (гораздо более правильная оценка)
250	72	Частичная (более правильная оценка)
125	63	Частичная (менее правильная оценка)
62	54	Частичная (гораздо менее правильная оценка)
31	45	Минимальный
15	36	Минимальный
7	21	Минимальный
3	15	Минимальный

Использование логарифмической шкалы означает, что теперь действительно выгодно использовать небольшие разведывательные силы. Как вы можете видеть в таблице выше, силы, в 10 раз превышающие размер (и необработанные точки разведки), меньшие силы вряд ли будут иметь в 2 раза больше эффективных точек разведки. Это имитирует тот факт, что не имеет большого значения, есть ли у вас 1 парень с биноклем на вершине холма или 10 парней с биноклями на той же вершине холма.

---

Примечание. Участие в многогранном бою может дать вам много дополнительной разведки на гексагоне, как и карты разведки в эфире.

---

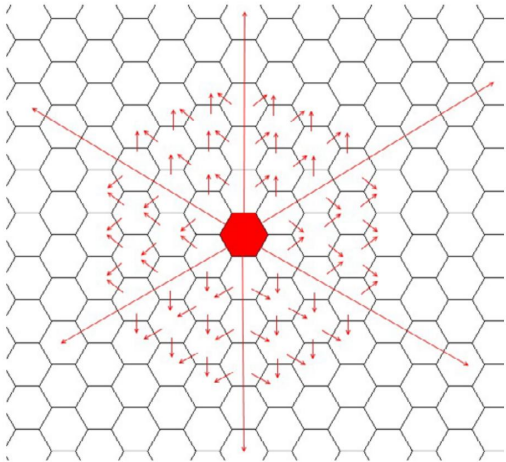
#### 4.3.2. МОДИФИКАТОРЫ ЛИНИИ ОБЗОРНОСТИ И ПРЕПЯТСТВИЙ

Холмы, города и леса частично или полностью закроют вам линию обзора.

Система прямой видимости (LOS) не является строгой LOS, как мы знаем из других тактических игр. Система LOS, используемая в этой игре, имеет возможность слегка огибать препятствия. Это имитирует то, что в используемом масштабе разведка собирается также небольшими группами разведывательных войск, перемещающихся немного за пределы гекса отряда, а также вражескими войсками.

возможно, не всегда придерживаются своего точного шестигранника. Кроме того, некоторый импульс могут дать и другие способы сбора информации.

Схема: способ распределения точек разведки с использованием LOS.



Препятствия и тени могут затруднить работу LOS. Шестигранник рядом с  
Однако наблюдателя всегда можно увидеть, поскольку его нельзя заслонить или спрятать в тени.

Если гекс имеет тот же уровень высоты (и только тот же уровень), что и объект наблюдения, учитывается процент препятствий типа ландшафта. Препятствие снижает вашу разведку на гексе и гексах за ним. Для рассматриваемого сглаза это имеет ограниченный эффект.

ПРОЦЕНТ ПРЕПЯТСТВИЙ ТИПОВ ЛАНДШАФТА		
Тип ландшафта	Первый шестигранник	Шестигранники за первым шестигранником
Светлый лес	40%	80%
Тяжелый лес	50%	100%
Сельская деревня	30%	60%
Светлый городской	30%	60%
Тяжелый городской	50%	100%



Таким образом, отряд имеет процент видимости на гексах вокруг него. 100% — это идеальная ЛВ, меньше — несовершенная ЛВ. Отряд получит только частичные точки разведки с несовершенной линией видимости и вообще не сможет иметь точки разведки в гексагоне, на котором у него нет линии видимости.

---

Примечание. Например, если мы рассчитываем точки разведки отряда на двух гексах непосредственно к северу от него, оба из которых слегка засажены деревьями. Тогда у этого подразделения будет -40% разведки в первом гексагоне и -88% во втором гексагоне.

---

Разница в высоте может привести к отбрасыванию так называемых теней, которые могут скрыть видимость объекта.

Иллюстрация: Теневые случаи

case #1



in shadow

case #2



in shadow

case #3



in shadow

Если рассматриваемый гекс выше, чем наблюдатель (случай № 1), то он будет отбрасывать постоянную тень для своего уровня высоты и всех уровней высоты ниже него.

Если рассматриваемый шестиугольник имеет ту же высоту, что и наблюдатель (случай № 2) тогда он будет отбрасывать постоянную тень на все уровни высоты ниже него.

Если рассматриваемый гекс ниже наблюдателя (случай №3), то он будет отбрасывать ограниченную тень на все уровни высоты ниже него, но измененную в зависимости от расстояния. Это правило не применяется к гексам, непосредственно соседствующим с отрядом наблюдателей. Чем дальше от наблюдателя происходит падение уровня высоты, тем длиннее будут тени.

### 4.3.3. МОДИФИКАТОРЫ РАССТОЯНИЯ, ПОГОДЫ И ДНЯ

У вас оптимальная разведка при ясной погоде в дневное время.

Даже если нет теней и препятствий, ваши точки разведки будут ухудшаться из-за расстояния. Например, ваши отряды лучше разведывают гекс на расстоянии 1, чем гекс на расстоянии 2.

Сила деградации ваших точек разведки зависит от погоды и типа дня.

Ухудшение состояния точек разведки из-за расстояния в зависимости от типа погоды/типа дня.										
Тип	Расстояние 1	Расстояние 2	Расстояние 3	Расстояние 4	Расстояние 5	Расстояние 6	Расстояние 7	Расстояние 8	Расстояние 9	Расстояние 10
Прозрачный	полный	/2 /8 /16 /32 /2 /8 /16 /32 /2 /8 /16 /32 /					/64 /128 /256 /512			
Туманный	полный	9 /81 /243	нет	нет	нет	нет	/64 /128	нет	нет	
Пасмурная погода	полный		4 /				/64	нет, нет, нет		
Lt.Осадки /3 Нв.Осадки /			4 /27							
4 Темная ночь *		/16 /64 /256	нет	нет	нет	нет	нет	нет		
Туманная	/20	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет		
ночь	/4 /20 /100	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет		
Звездная ночь	/3 /12 /184	нет	нет	нет	нет	нет				

\* = сюда входят ночи с пасмурной погодой или осадками

### 4.3.4. СКРЫТЬ ПУНКТЫ

Наличие точек разведки на гексагоне не гарантирует, что вы обнаружите вражеские подразделения в этом гексагоне.

Вопрос о том, видите ли вы вражеский отряд, зависит от двух вещей: во-первых, ваши точки разведки на гексагоне, а во-вторых, точки скрытия вражеских отрядов.

Самое главное, что отряд может автоматически получать точки укрытия в зависимости от типа ландшафта своего гекса.

СКРЫТЬ ТОЧКИ ТИПОВ ЛАНДШАФТА	
Тип ландшафта	Скрыть точки
Светлый лес	34
Тяжелый лес	44
Сельская деревня	34
Светлый городской	34
Тяжелый городской	44
Марш	14
Все остальные пейзажи	4

Эти очки укрытия (если таковые имеются) затем получают бонус +40%, если у отряда больше опыта (XP), чем 30 очков. Он получит штраф до -40% к точкам укрытия, если опыт отряда ниже 30.

После этого может быть добавлен бонус до +40% к очкам укрытия, если общее количество очков стека в гексагоне меньше одной трети (33%) от максимального стека в гексагоне. Это моделирует, что войска труднее обнаружить из-за их небольшого количества.

Может быть добавлен штраф до -100% к очкам скрытия, если общее количество очков стека в гексагоне превышает максимальное количество очков стека. При наличии в три раза максимального количества очков шестнадцатеричного стека точки сокрытия полностью сводятся к нулю. При наличии в два раза максимального количества очков шестнадцатеричного стека точка укрытия получает штраф -50%.

Если отряд обнаружен, точки укрытия этого отряда уменьшатся вдвое, и если у наблюдателя есть хотя бы одна эффективная точка разведки на гексагоне, он всегда, как минимум, будет видеть отряд как счетчик со знаком «?» .

У юнита, который также идентифицирован, очки укрытия снова уменьшатся вдвое. Таким образом, отряд, который замечен + идентифицирован, теряет три четверти своих очков укрытия.

#### 4.3.5. ЗАМЕЧЕННЫЕ И ОПОЗНАННЫЕ ЕДИНИЦЫ

Если отряд обнаружен или идентифицирован и не движется, он останется обнаруженным или идентифицированным.

Как только вы получите хотя бы минимальную информацию о вражеском отряде, он будет считаться обнаруженным. Это означает, что его точки скрытия будут разделены на два.

Отряд также станет замеченным, если вы попадете в засаду или увидите хотя бы одного его представителя во время боя.

Как только вы получите частичную информацию о вражеском отряде, он будет считаться идентифицированным. Это означает, что его точки скрытия будут разделены на два. Это больше, чем разделение на два, поскольку его тоже заметили.

Если у вас есть хотя бы 1 точка разведки на гексагоне с обнаруженным или опознанным единица, она всегда будет вам показана.

Юнит, который обнаружен, но не идентифицирован и который без статуса обнаружения не будет отображаться в режиме частичной информации, останется в режиме минимальной информации.

Однако отряд потеряет свой статус идентифицированного и/или обнаруженного, если выйдет за пределы своего гекса во время своего хода.

Статус «обнаружен» и «идентифицирован» обновляется в начале и в конце вашего хода.

#### 4.3.6. УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ ЕДИНИЦЫ

Чем больше у вас точек разведки на вражеском отряде, тем больше вы о нем узнаете.

Эффективные точки разведки, имеющиеся у вас на гексагоне, за вычетом точек укрытия наблюдаемого отряда, определяют уровень детализации отряда.

Если эффективные точки разведки за вычетом точек скрытия равны нулю или ниже вы не будете знать, что отряд присутствует в гексагоне.

Если эффективные точки разведки за вычетом точек скрытия выше нуля, но ниже 20, у вас будет минимальная информация об отряде.

По сути, вы просто будете знать, что существует подразделение, но не имеете ни малейшего понятия о его названии или составе.

Если эффективные точки разведки за вычетом точек скрытия составляют 20 или выше, но меньше 80, вы будете иметь частичную информацию об отряде. Это означает, что вы будете знать название и иметь хорошее представление о войсках и их статистике. Чем выше балл, тем точнее будет ваше предположение.

Если эффективные очки разведки за вычетом очков укрытия составляют 80 очков или выше, вы получите точную информацию об отряде.

## 4.4. ЛОГИСТИЧЕСКАЯ СЕТЬ

Для снабжения устройств необходим удобный путь между устройством и источником питания.

Припасы и топливо поступают за пределы карты в так называемые источники снабжения. Из этих источников снабжения оно отправляется в ваши подразделения и, возможно, на ваши базы снабжения.

Ваши подразделения и базы снабжения делают запросы, которые могут быть ниже, чем недостающие запасы и топливо. Это происходит из-за постоянного приказа о снабжении или разницы между максимальным потреблением и использованием типов войск. Затем источник снабжения пытается выполнить как можно больше запросов на поставку и топливо.

Стоимость логистических действий между вашим источником снабжения и запрашивающей организацией определяется расстоянием, дорожной сетью, пробками на дорогах и может быть улучшена за счет наличия баз снабжения вдоль маршрута. Если стоимость очков действия превысит 100 очков действия (AP), только

### ТАНК ИВХ



Panzer IV был наиболее широко производимым немецким танком и второй по объему производства немецкой боевой бронированной машиной во время Второй

мировой войны: было построено около 8500 экземпляров. Шасси Panzer IV использовалось в качестве базы для многих других боевых машин, включая штурмовое орудие Sturmgeschütz IV, истребитель танков Jagdpanzer IV, зенитную самоходную установку Wirbelwind и самоходную артиллерийскую установку Brummbär. Panzer IV использовался на всех немецких

театрах боевых действий и был единственным немецким танком, который непрерывно производился на протяжении

Он получил различные модернизации и конструктивные модификации, призванные противостоять новым угрозам, продлевая срок его службы. Как правило, они включали увеличение бронезащиты Panzer IV или модернизацию его вооружения, хотя в последние месяцы войны, когда у Германии была острая потребность в быстром возмещении потерь, изменения в конструкции также включали упрощения для ускорения производственного процесса.

процент запроса может быть доставлен. Свыше 250 AP ничего не будет доставлено, поскольку целевой геокс считается вне досягаемости запаса.

источник.

---

Примечание. Источники снабжения используют тип логистического движения для определения затрат в очках действия для доставки припасов или топлива в целевой геокс.

---

Базы снабжения играют особую роль, поскольку их можно использовать либо как своего рода мини-источники снабжения (потребляющие припасы и топливо внутри них), либо их можно использовать для увеличения дальности действия ваших источников снабжения, предоставляя до 80 бесплатных AP.

#### 4.4.1. ЕДИНИЦЫ ЗАПРОСЫ

Подразделения запрашивают припасы и топливо из источников снабжения

Типы войск имеют максимальный объем хранения припасов и топлива.

Если их текущие запасы в начале хода ниже максимального

объем хранилища, то единица в лучшем случае запросит разницу, и она будет ограничена максимальной скоростью пополнения.

---

Примечание. На практике только артиллерия имеет серьезную разницу между запасами (боеприпасами), которые она израсходует при наступательном использовании, и максимальной скоростью пополнения.

Это сделано для того, чтобы имитировать, что вы не можете проводить артиллерийские обстрелы с максимальной отдачей каждый раунд.

---

У подразделений также может быть изменен постоянный заказ на процентное соотношение запросов на поставку. Вы можете выбрать между 100%, 75% и 50%. Этот процент применяется к окончательным заявкам на поставку и топливо подразделения.

Обратите внимание, что постоянный заказ на поставку в процентах может быть установлен для каждого штаб-квартиры. Если вы установите более высокий штаб, например, на 50%, это будет означать, что все подразделения ниже этого штаба также будут запрашивать только 50%. Если вы, например, установите штаб корпуса на 50%, а штаб подчиненной дивизии также на 50%, это будет означать, что дивизия фактически будет запрашивать только 25%.

## 4.4.2. БАЗЫ ПОСТАВОК И ЗАПРОСЫ

Базы снабжения также могут запрашивать припасы и топливо, когда находятся в режиме наращивания.

Базы снабжения бывают нескольких размеров. Чем больше размер, тем больше очков свободного действия они могут предоставить и тем больше припасов и топлива они будут хранить для дополнительного потребления юнитами.

СТАТИСТИКА БАЗ ПОСТАВКИ				
	Минимальный	Середина	Майор	Стратегический
Логистическая бесплатная точка доступа	20	40	60	80
Поставка запасов	1000	4000	15000	50000
Запас топлива	1000	4000	15000	50000
Максимальная эвакуация за раунд	50%	25%	15%	10%
Максимальное количество уничтожений за раунд	100%	50%	30%	20%
Истощение логистического диапазона	20 АП	40 АП	60 АП	80 АП
Нужен минимальный город	Малый город II Малый город III Большой город I Большой город III			

Структурный процент базы поставок — это процент запасов, необходимых базе поставок. Если оно ниже 100%, это уменьшит количество свободных АП, предоставляемых базой снабжения. Используемый процент представляет собой среднее процентное соотношение топлива и снабжения.

База снабжения может быть установлена в пяти различных режимах.

Первый режим – обычный. В этом режиме база снабжения будет сосредоточена на предоставлении бесплатных логистических точек доступа для снабжения источников снабжения и расширении их ассортимента. В этом режиме любые нехватки запасов не будут восполнены и останутся на текущем уровне.

Второй режим – режим наращивания. Этот режим аналогичен обычному режиму, за исключением того, что любые недостающие запасы или запасы топлива будут запрашиваться у источника(ов) снабжения.

Третий режим – режим истощения. В этом режиме база снабжения будет предоставлять нулевую бесплатную логистическую точку доступа для логистики источника снабжения, но сама будет действовать как мини-источник снабжения, распределяющий свои запасы среди близлежащих подразделений. Это делается до того, как источники снабжения распределят припасы и топливо. Дальность действия ограничена, но достаточна для объектов, находящихся поблизости.

Четвертый режим – режим эвакуации. В этом режиме база снабжения попытается отправить свои запасы обратно в источник(и) поставок. Полная эвакуация большой базы снабжения происходит относительно медленно.

Пятый режим — режим уничтожения. В этом режиме база снабжения уничтожит свои запасы. Для крупных баз снабжения это требует времени, но в два раза быстрее, чем эвакуация. Это может быть решающим моментом для американского игрока, чтобы избежать попадания топлива в руки немцев.

---

*Примечание.* Немецкому игроку действительно захочется использовать режим истощения на захваченных американских базах снабжения, чтобы обеспечить свои танки столь необходимым дополнительным топливом.

---

При захвате базы снабжения захватывается 100% топлива, но только 25% поставок, поскольку американцы и немцы используют в основном несовместимые боеприпасы и запчасти.

Возможно, что база снабжения в начале сценария находится в фиксированном режиме. Фиксированное регулярное, фиксированное истощение и т. д. В фиксированном режиме это означает, что игрок не может изменить режим базы снабжения. Фиксированный режим снимается при захвате базы снабжения.

Также имейте в виду, что базы снабжения без (или очень низких) запасов будут удалены с карты.

#### 4.4.3. ИСТОЧНИКИ ПОСТАВОК ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАЯВОК

Чем дороже в АП путь между источником снабжения и подразделением, тем меньше он получит.

Источники снабжения стараются обслуживать все запросы (юниты и базы снабжения) в пределах своего диапазона. Если в источнике поставок недостаточно запасов, чтобы обслужить всех, то каждый получит немного меньше, чем требуется.

Но самое главное – это ассортимент. Потому что, если запрашивающие подразделения или базы снабжения (режим наращивания) не находятся в оптимальном диапазоне типа логистического перемещения в 100 очков действия, они не смогут быть полностью обслужены. Между 100 и 150 очками действия диапазон составляет только 75% запроса.



будет доставлено, в диапазоне от 150 до 200 очков действия будет доставлено только 50% запроса, а в диапазоне от 200 до 250 очков действия будет доставлено только 25%.

Однако базы снабжения могут бесплатно предоставлять AP источникам снабжения. Это может значительно расширить их диапазон. Источник снабжения попытается найти путь, который оптимизирует использование баз снабжения (не пересекая нелепые маршруты).

Иллюстрация: стоимость AP для источника снабжения, чтобы добраться до определенного гексагона, и эффект базы снабжения.

На иллюстрации выше вы можете видеть, что из-за того, что маршрут проходит через базу снабжения, стоимость AP не будет увеличиваться до тех пор, пока свободные AP, предоставленные базой снабжения, не будут исчерпаны.

В случае, если маршрут проходит через несколько баз снабжения, бесплатная точка доступа не суммируется. Вместо этого берется максимальное значение AP нового бонуса снабжения и текущих свободных AP перед входом в гекс базы снабжения. Так, например, если маршрут сначала проходит через крупную базу снабжения (дает 60 бесплатных AP), а затем 10 AP, позже он проходит через среднюю базу снабжения (дает 40 бесплатных AP), эффект равен нулю, поскольку остается еще 50 свободных AP.

Однако, если позже, когда останется только 30 свободных AP, он пройдет через другую среднюю базу снабжения, количество бесплатных AP будет увеличено до 40.

Имейте в виду, что поставки и поставки топлива от источника снабжения ставят точки движения на траектории, используемые для доставки. Да, это означает, что ваша логистика может фактически засорять дороги и мешать подразделениям использовать их с оптимальной скоростью.

## ВИХРЬ SDKFZ161-4



Wirbelwind представлял собой развитие танка Panzer IV, предназначенного для обеспечения огневой поддержки зенитной артиллерии, вооруженного стандартной четырехместной 20-мм зенитной пушкой.

Обратите внимание, что для доставки топлива правило бинарной доставки топлива используется, если расстояние от источника снабжения или базы превышает 100 очков действия. В то время как топливо часто доставляется лишь частично, топливо либо доставляется полностью, либо не доставляется вообще. Шанс на полную доставку равен проценту обычных нетопливных поставок, которые будут доставлены.

---

**Примечание:**

Все правила перемещения из предыдущей главы применяются к типу логистического движения источника поставки. В частности, это касается возможных заторов на дорогах.

Подразделение может получать снабжение по нескольким различным траекториям. Это происходит, когда после того, как часть запрошенного запаса топлива и топлива была доставлена, дорога настолько перегружена, что другая дорога становится более быстрым маршрутом.

---

#### 4.4.4. МАРКЕРЫ ПРИСУТСТВИЯ ВРАГА

Поскольку вы не уверены в том, что владеете большинством гексов, возможно, вы подумаете, что определенная дорога находится в дружественных руках, хотя на самом деле она находится в руках врага. В режиме просмотра предполагаемого владения вы никогда не узнаете наверняка, но на этапе логистики ваша логистика может это сделать.



Если источник снабжения выбирает маршрут доставки, который, по его мнению, находился в дружественных руках, но на самом деле заблокирован вражеским подразделением, будет установлен маркер присутствия врага и выбран другой маршрут, если это возможно. Вы можете увидеть эти маркеры во время своего хода, чтобы увидеть, где ваша логистика неожиданно попала под контроль противника. Это означает, что вражеский отряд находится ближе к рассматриваемому гексу, чем дружественный отряд. Он может находиться над гексом вражеского отряда или на расстоянии нескольких гексов от него.

---

**Примечание.** Как только вы наведете курсор на цветной маркер присутствия врага, он станет серым, указывая на то, что на этом гексагоне не было (или больше нет) вражеских подразделений. Цветные и серые маркеры присутствия также по-разному влияют на расчет предполагаемого владения гексом.

---

#### 4.4.5. ДРУГИЕ ЛОГИСТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

Помимо источников снабжения, отправляющих припасы и топливо в подразделения и базы снабжения, существует еще несколько логистических операций, которые могут осуществляться.

Припасы и топливо с баз снабжения (режим эвакуации) могут быть отправлены обратно к источникам снабжения. Это работает так же, как снабжение/доставка топлива, и расстояние от источника снабжения до базы снабжения может уменьшить количество отправляемых обратно. При этом также используются бесплатные точки доступа с баз снабжения на маршруте и генерируются точки трафика.

Войска на замену могут быть отправлены из вышестоящих штабов в любое подчиненное подразделение/штаб. Это работает почти так же, как снабжение/доставка топлива, за исключением того, что здесь для расчета расстояния до подразделения, запрашивающего замену войск, используется гекс вышестоящего штаба. При этом также используются бесплатные точки доступа с баз снабжения на маршруте и генерируются точки трафика.

<note>Обратите внимание, что избыточные войска (по сравнению с ТОЕ подразделения) также могут быть отправлены обратно в штаб более высокого уровня. Но в этой игре это должно происходить очень редко. Из-за масштаба этой игры вам не разрешено изменять внешний вид юнитов и, таким образом, делать юнит слишком большим.</note>

### 4.5. МИКРО УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ

Есть три вещи, которые вы можете сделать в отношении микроменеджмента.

Вы можете перебрасывать войска из одного подразделения в другое, формировать кампфgruppen/ боевые группы и утилизировать технику.

#### 4.5.1. ПЕРЕДАЧА ВОЙСК

Если отряды находятся в одном гексагоне, вы можете перебрасывать войска из одного отряда в другой. Однако необходимо соблюдать ТОЕ целевого подразделения, и вы не можете его превысить, а также не можете заставить, например, Fallschirmjaeger, в отряд СС.

Вы не можете уменьшить исходное подразделение ниже 50 единиц силы войск (что эквивалентно 10 танкам или 100 мужчинам). Исключением является случай, когда вы переносите все из исходного устройства.

Если вы перенесете все из юнита, он исчезнет с карты. Очки действия отряда, получающего войска, будут уменьшены до 0, и он не сможет двигаться в этот ход.

---

Примечание. Кампфгруппа или боевая группа не имеют ТОЕ, и поэтому существует меньше ограничений на то, что вы можете в нее передать.

---

#### 4.5.2. СОЗДАНИЕ БОЕВОЙ ГРУППЫ

Если вы не хотите, чтобы вас беспокоили ограничения ТОЕ, вы можете создать кампфгруппу или боевую группу (для американцев) для переброски войск. У вновь сформированной боевой группы будет 0 АР.

Чтобы сформировать боевую группу, она должна получить не менее 50 очков силы. войска (эквивалент 10 танков или 100 человек).

Создание боевой группы стоит политических очков (РР).

#### 4.5.3. УТИЛИЗАЦИЯ ВОЙСК

В некоторых случаях вам захочется сдать на металлолом (или, если хотите, затопить) такое оборудование, как пушки и танки. Например: когда у вас кончилось топливо и вы хотите, чтобы пехота еще могла двигаться. Или другой пример: вам нужно провести отряд через густой лес или реку, чтобы избежать разрушения.

После выполнения этого действия техника будет удалена из игры, но живая сила, такая как танковые или артиллерийские расчеты, будет возвращена в виде пехоты низкого уровня.

Таким образом, слом может изменить тип движения отряда с артиллерийского/колесные/гусеничные для пехоты.

Любая слом снижает АР отряда на 25 очков.

#### 4.6. ТРАНСПОРТИРУЮЩИЕ ЕДИНИЦЫ

Подразделения, в которых не менее 80% типов войск состоят из типов войск, которые могут транспортироваться (моторизованные / механизированные и с точками переноса), считаются транспортными подразделениями.

Транспортная единица может выбирать другие единицы для транспортировки. Один Транспортная единица может транспортировать одну или несколько транспортабельных единиц.

Для расчетов движения единица транспортера и перевозимое все подразделения действуют так, как если бы все их войска были одним отрядом.

Боевых штрафов для перевозимых юнитов нет (если, конечно, они не используют режим маршевого движения). Тем не менее, юниты могут быть выгружены из транспортных юнитов, если после боя не хватает транспорта.

## 4.7. ШТАБ И ОФИЦЕРЫ

В каждом штабе будут штатные сотрудники и командир. Вместе они дают бонус, особенно к бою, а также к восстановлению боевого духа.

Кроме того, офицерам будут доступны офицерские карточки, позволяющие давать дополнительный бонус подразделениям в решающие моменты.

Идея конструкции – офицер командует штабом и штабом. командует фронтовыми войсками.

У каждого офицера есть несколько штабных очков, которыми он может командовать. Некоторые офицеры могут командовать большим количеством сотрудников, чем другие. Если у офицера больше посохом, с которым он может оптимально справиться, его бонус к посоху за бой и боевой дух упадет.

Персонал может командовать определенным количеством очков силы (войска на передовой), и если персонала слишком мало, бонус к бою и моральному духу упадет.

### 4.7.1. СРАЖАЙТЕСЬ ХОРОШО

Если соотношение персонала и войск выше 1, посох предоставит войскам базовый боевой бонус 25%. Однако к этому будут добавлены очки опыта персонала. Если у командира соотношение офицеров и личного состава выше 1, процент очков опыта личного состава будет увеличен вместе с офицерским бонусом.

Например: в штабе дивизии хорошие соотношения со штатным персоналом. Командир имеет боевой бонус 20%, а штаб — 40.

очки опыта. Это будет означать, что боевой бонус для передовых войск составит 25% + (40% + 8%) = 73%. Эти 8% — это 20% от 40 дополнительной премии командира.

Боевой бонус для передовых частей будет уменьшен, если их

Мощность штаба ниже 100%. При 0% бонуса не будет.

Если соотношение личного состава и личного состава ниже 1 или соотношение офицеров и личного состава ниже 1, их соответствующие эффекты будут линейно уменьшены. Нет никакого дополнительного преимущества в том, чтобы иметь соотношение выше 1.

---

-Примечание: Политический персонал дает только половину боевого бонуса.

---

#### 4.7.2. МОРАЛЬНЫЙ БОНУС

Если моральный дух необходимо повысить, он будет медленно восстанавливаться до базового морального духа рассматриваемого типа войск. Он повысится на 5% от базового боевого духа войск. Это может быть дополнительно усилено, если подразделение находится в диапазоне мощности штаба с адекватным процентом персонала. Командир штаба с адекватным процентом личного состава может еще больше способствовать повышению боевого духа.

Здесь производятся те же расчеты, что и для боевого бонуса. Если соотношение персонала и войск выше 1, персонал предоставит войскам базовый бонус 25% к боевому духу. Кроме того, к этому будут добавлены очки опыта персонала. Если у командира соотношение офицеров и личного состава выше 1, то этот процент очков опыта личного состава будет увеличен на бонус офицера.

---

Примечание: Политический персонал дает двойной бонус морального духа.

---

#### 4.7.3. ПРОЦЕНТ МОЩНОСТИ ШТАБА

У каждого штаба есть определенный диапазон, в котором он может оптимально командовать подчиненными ему подразделениями. После превышения этого диапазона мощность штаба на его юнитах упадет. Это приведет к уменьшению получаемого бонуса к бою и боевому духу. Также это уменьшит эффект от разыгрываемых офицерами

#### 4.7.4. СТАТИСТИКА ОФИЦЕРА И КАРТОЧНАЯ ИГРА

Ключевой характеристикой использования карт офицером является командный уровень. Чем выше командный уровень офицера, тем больше командных очков офицер будет получать за каждый ход.

Чтобы разыграть карту, офицер должен иметь достаточно командных очков, чтобы оплатить стоимость своей карты в командных очках.

Карты бывают пяти цветов. Каждый из них имеет эффект, основанный на другой офицерской статистике.

Красные карты дадут лучший эффект при высокой смелости. Обычно связано с наступательным действиям.

Зеленые карты дадут лучший эффект при высокой решимости. Обычно связано с защитными действиями.

Синие карты дадут лучшие эффекты при высокой харизме. Обычно связанные с моральным состоянием.

Коричневые карты дадут лучшие эффекты при высокой интуиции. Обычно связано с разведкой.

Фиолетовые карты дадут лучший эффект при высокой организованности. Обычно относятся к картам командиров штаба более высокого уровня.

## 4.8. БОЙ

Как знают ветераны серии DC, боевые расчеты особенно сложны. Итак, мы начнем этот раздел с различных режимов

### СДКФ3251



SdKfz 251 Mittlerer MG — немецкий полугусеничный броневладелец, который мог вводить в бой вместе с танками отряд из 10 солдат. Это обеспечивало разумную бронезащиту от небольших

огнестрельному оружию или снарядам, но был уязвим для танков, противотанковых средств и авиаударов, поскольку имел открытый верх. Он был вооружен пулеметом MG 34 или MG 42 спереди и дополнительным пулеметом сзади. Всего было построено более 15 000 экземпляров.

бой и наиболее важные модификаторы, прежде чем углубляться в детали фактического разрешения боя.

#### 4.8.1. РЕГУЛЯРНЫЕ НАПАДЕНИЯ

Обычная атака — это атака, при которой ваши отряды вторгаются в целевой гекс с целью удалить защищающиеся отряды и захватить гекс.

После успешного завершения обычной атаки любые атакующие отряды, не отступившие к моменту победы, смогут переместиться в завоеванный гекс за 0 очков действия.

Иногда невозможно, чтобы все подразделение присоединилось к обычной атаке. Например: потому что у некоторых его войск нет очков действия для перемещения по труднопроходимой местности. В игре разрешены частичные атаки. Войска, которые могут присоединиться к атаке, присоединятся к ней, а остальные либо будут ждать в своем исходном гексагоне, либо вести дальний огонь для поддержки атаки. Примером этого является моторизованное подразделение, обнаружившее несколько отставших противников на лесистом холме рядом с дорогой и отправившее пехоту в атаку, в то время как грузовики ждут на дороге.

#### 4.8.2. ДИАЛЬНЫЕ АТАКИ

Также возможно атаковать гекс на расстоянии, фактически не перемещая в него свои войска. Это могут сделать типы войск, которые имеют возможность вести огонь прямой или не прямой наводкой. Разница между ними заключается в том, что типам войск, способных вести огонь прямой наводкой, потребуется прямая видимость (LOS) на целевом гексе. Подразделениям, способным вести огонь с закрытых позиций, это не нужно, но они получают большую выгоду от разведки целевого гекса, либо из своей собственной ЛВ, либо из разведки, проведенной другими подразделениями и переданной им по радио.

#### 4.8.3. ПЕРЕХВАТ ОГОНЯ

Когда ваши подразделения перемещаются, противник может атаковать их перехватывающим огнем. Аналогичным образом, когда противник движется, ваши подразделения могут атаковать его перехватывающим огнем. Перехватывающий огонь помогает сгладить артефакты конструкции.



системы поворотов иго-уго, а также обеспечивает азарт, помогает обороняющейся стороне получить больше исторических результатов и дает множество тактических возможностей. Шанс на перехват огня возникает каждый раз, когда отряд перемещается из одного гексагона в другой (или когда отряд выполняет обычную атаку; в этом случае его защитная поддержка перехватит огонь).

---

*Примечание.* Во время наступления в Арденнах многие немецкие атаки были сорваны быстрым и точным огнем американской артиллерии по местам сбора и направлениям наступления. В игре это моделируется перехватывающим огнем защитной поддержки.

---

Обратите внимание, что есть исключение: юниты, перемещающиеся в гексагон за 0 очков действия (из-за предшествующего обычного боя), не будут доступны для перехватывающего огня.

Чтобы иметь право вести перехватывающий огонь, у отряда должно оставаться не менее 40 очков действия. Кроме того, он должен иметь процент прямой видимости выше 10% на целевом гексагоне (для прямой дальней стрельбы), а режим отряда должен иметь не менее 26 точек разведки на целевом гексагоне (для прямого и непрямого дальнего огня).

Перехват огня никогда не является чем-то надежным. Это требует быстрой реакции и общения. Существует фактор сложности, связанный с правильным обнаружением движущегося противника, а также человеческий фактор, связанный с готовностью открыть огонь, когда это действительно необходимо. Шанс того, что отряд действительно имеет право на перехват огня при определенном движении противника, равен: модификатор боя  $\text{перехвата} = \text{на Хех} * (\text{опыт}/30) * (\text{готовность}/100)$ .

Вышеупомянутый боевой модификатор перехвата представляет собой либо LOS% или если ниже  $(\text{очки разведки}-20)/0,6$ .

Американские сигналы и связь почти идеальны, имеется множество радиостанций и отличные процедуры. Однако немцам часто не хватало радиооборудования, и им приходилось использовать бегунки и стационарные телефоны. Следовательно, для немцев возникает дополнительная трудность. Для огня с закрытых позиций (артиллерия) у них есть общий шанс -50% вести перехватывающий огонь и еще -15% за каждый гекс, от которого артиллерийское подразделение находится вдали.

ее цель. Используется сложный расчет, поэтому все еще остается вероятность, например, расстояния в 10 гексов. Имейте в виду, что если артиллерийское подразделение имеет прямую видимость (LOS), эти штрафы за связь не применяются!

Количество участвующих подходящих подразделений, которые фактически осуществляют перехват огня, зависит от количества подходящих подразделений, которые могут это сделать. \*  
Каждому юниту присваивается балл. Этот показатель равен (шанс перехвата огня очков действия / 100). Первыми будут выбраны единицы, набравшие наибольшее количество баллов. Таким образом, юниты с хорошим огнем и большим количеством очков действия будут иметь тенденцию стрелять первыми. По крайней мере, одно подразделение будет выбрано для перехватываемого огня, и подразделения будут добавляться до тех пор, пока количество очков перехвата не превысит (общее количество очков всех подходящих подразделений / (6-(среднее AP/20))). Так, например: когда все 3 отряда, отвечающие критериям перехвата огня (каждый с 80AP+), имеют возможность вести перехватывающий огонь, они будут стрелять в следующем порядке: все 3 отряда во время первого движения противника, затем только 2 отряда во время второго движения врага и во время третий враг переместится, последний оставшийся отряд с 40+ AP будет стрелять.

---

Примечание. Тот факт, что не все подразделения массово перехватывают огонь, делает невозможным использование игровой тактики, при которой вы жертвуете одним подразделением, чтобы истощить возможности противника по перехвату огня.

---

Когда начинается огневой перехват, целевой отряд не получит выгоды от точек укрепления, поскольку он находится в движении. Кроме того, целевой отряд потеряет очки действия, если потеряет боеготовность во время этого боя. Обратите внимание, что перехватывающий огонь длится всего 2 боевых раунда. Коротко и удивительно. Целевой отряд не имеет возможности открыть ответный огонь из-за разрушительного эффекта.

---

Примечание:

Подразделения с типами войск, способными вести дальний бой и имеющими смешанные дальности, будут иметь меньшие шансы на перехват огня, если для части своих войск исключено разрешение стрельбы.

---

Может случиться так, что вы попали под перехватывающий огонь подразделения в гексагоне, на котором у вас нет (или недостаточно) разведки. Вы все равно должны получить представление о типе обстрела... в данном случае, о тяжелой артиллерии или минометном огне.

---

#### 4.8.4. РЕЗОЛЮЦИЯ БИТВЫ

В момент начала боя все войска разделяются на отдельные отряды (отряды по 10 человек или отдельные танки). Затем эти люди сражаются в течение нескольких боевых раундов, каждый боевой раунд стоит 10 очков действия (AP). В тот момент, когда атакующий отряд выходит из AP, он прекращает свое боевое участие.

Когда начинается бой, запускается боевой цикл. Боевой цикл в основном состоит из боевых раундов до тех пор, пока у атакующего не закончатся очки действия, он не отступит, не будет уничтожен или не одержит победу.

В каждом боевом раунде в следующем порядке происходят следующие события:

##### Установить точки укрытия

Когда начинается бой, каждому человеку дается случайное количество очков укрытия. Это число составляет  $20 + 1d30$  + очки укрытия (подсчитываются тип ландшафта, опыт, обнаружение, идентифицированные правила, подобные обсуждаемым в разделе разведки). Очки покрытия выше 65 делятся на 1,5. Точки укрытия после этого выше 75 делятся на 2. Точки укрытия выше 85 делятся на 2,5. Точки укрытия не могут быть выше 90.

##### Определение инициативы

Только в первом туре. Каждый человек получает случайную инициативу от 0 до своего показателя инициативы. Человек с наибольшей инициативой будет атаковать первым во время цикла боевых шагов.

##### Проверить капитуляцию

Шанс капитулировать есть только у защитников. И только если они отступают или отступили. Если боевой дух человека ниже 33, а готовность ниже 50, то есть шанс, что он капитулирует.

---

#### Установить бонус концентрической атаки

Каждый раунд это значение рассчитывается заново, поскольку подразделения могли отступить в первых раундах боя, и это может серьезно уменьшить оставшийся бонус, полученный от первоначальной концентрической атаки. Концентрический бонус будет уменьшен вдвое, если будут задействованы подразделения из разных штабов.

#### Петля боевых шагов

Этот цикл касается основных вычислений и выполняет фактические атаки для каждого человека, участвующего в бою в этом бою.

круглый. Все особи нападают друг на друга. См. раздел ниже.

для подробной разбивки цикла шагов боевого раунда.

#### Ознакомиться с пунктами действия

Если у атакующего отряда не осталось достаточно очков действия (AP) для оплаты следующего боевого раунда (10 AP), он отступает.

#### Проверьте прорыв

Если человек не пострадал в течение 2 раундов боя подряд и имеет

сделал хотя бы одну успешную атаку (любой тип удара), тогда он прорвется. Кроме того, если отдельный атакующий даже не был атакован (не говоря уже о попадании) в течение последних двух боевых раундов, он прорвется.

Есть вероятность, что прорыв не удастся, если атака окажется слишком сильной. Если у защитника остались только «запасные» люди, прорыв всегда удаётся.

#### Проверьте безопасное отступление

Если человек начал отступать в боевом раунде X, он благополучно отступил в боевом раунде X+2. По сути, он выдерживает 2 боевых выстрела возможного огня противника, не имея возможности открыть ответный огонь.

#### Проверьте паническое отступление

Если процент людей, потерянных в бою, упадет ниже морального духа отряда, то есть вероятность, что оставшиеся в нем люди запаникуют, и отряд начнет паническое отступление. Подразделения, которые паникуют и

у которых нет пути к отступлению, их боевой дух удвоился из-за этого расчет. Если отряд совершает паническое отступление, но возможности отступить нет, все члены отряда капитулируют.

Если бросок на панику не делается, поскольку процент потерянных особей ниже базового морального духа, мы также сделаем бросок на проверку паники на отступление с уменьшенным шансом. Этот бросок будет происходить чаще, но у него меньше шансов на успех, чем у обычного броска на проверку паники и отступления.

Никакое паническое отступление невозможно, если противник подвергается строго дальней атаке или перехватывающему огню.

---

Примечание. Этот бросок на панику с уменьшенной вероятностью был добавлен в правила, чтобы сделать как «базовый моральный дух», так и «моральный дух» факторами при тестировании на панику. «Базовый моральный дух» представляет для меня умственную и идеологическую конституцию, где «моральный дух» представляет собой текущее состояние ума. Возможно, например, что подразделение фольксштурма с моральным духом до 100 будет защищаться дольше, не паникуя, но просто наличие морального духа в 100 не сделает его фанатичным подразделением СС, которое защищает позицию до последнего человека.

---

Проверьте организованное отступление

Если процент убитых + отступивших особей, понесенных отрядом, вызывает процент постоянного приказа об отступлении отряда, то он начнется с так называемого упорядоченного отступления. Подразделения, у которых нет пути отступления, не смогут подчиняться своему постоянному приказу и, вероятно, в конечном итоге столкнутся с паническим отступлением, которое приведет к капитуляции.

Проверить окончание боя

Здесь проверяется, завершился ли бой. Сначала количество лица, все еще находящиеся в бою, учитываются с обеих сторон. Если не осталось защищающихся и остались атакующие, и это дальняя атака, атака продолжается до тех пор, пока у атакующих не закончатся очки действия или максимальное количество боевых раундов (перехватывающий огонь).

Если не осталось нападающих и все еще защищаются останутся, защитник удержит свой гекс.

Если не осталось защищающихся и продолжают нападать на людей

если останутся, то атакующему удастся захватить гекс.

Если с обеих сторон не осталось ни одного человека, это будет считаться стендапом.

off, где атакующему не удалось захватить гекс, но обороняющийся отступит.

Эффекты боевого духа в результате боя

В конце боя для каждого отряда производится проверка количества потерянных им особей по сравнению с убитыми им врагами. Это соотношение взвешивается по очкам силы, и каждое соотношение соответствует количеству шестигранных кубиков, которые определяют изменение морального духа отряда.

ОТНОШЕНИЕ ПОТЕРЬ К КОНВЕРСИИ КУБИКОВ МОРАЛЬНОГО НАСТРОЙКИ	
Соотношение потерь: убийств	Мораль говорит
0,25 и ниже	+ 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 или выше	- 4d6

Кости морального духа бросаются, и их значение будет в процентах.

изменение боевого духа отряда.

Однако это изменение не может быть более негативным, чем фактическое процент войск, потерянных подразделением.

Высокий моральный дух может защитить отряды от потери морального духа. Если бросок 1d100 ниже текущего морального духа, то изменение морального духа уменьшается вдвое.

Кроме того, если речь идет о дальней атаке или перехватывающем огне, эффект

сокращается вдвое.

Истощение запасов топлива и боеприпасов

За каждый боевой раунд, который совершает человек, и за любые атаки на

другим лицам, запасы топлива и боеприпасов его подразделения будут исчерпаны, а модификаторы наступательного и оборонительного снабжения будут обновлены.

Люди, ведущие огонь на перехват, расходуют только четверть боеприпасов, которые они израсходовали бы при обычной наступательной атаке, что делает их расход сопоставимым с оборонительным боем при регулярной атаке.

Высокий уровень потребления для атак используется только для минимального AP для атаки на гекс (но минимум — 25 AP). Оставшиеся AP, потраченные в бою, распределяются случайным образом между расходом топлива на защиту и наступление.

---

Примечания:

Топливо не расходуется, если речь идет о дальней атаке или огневом перехвате.

Регулярные танковые атаки, требующие большого количества боевых выстрелов, приведут к большим расходам топлива. Это имитирует тот факт, что внутри гекса было совершено множество тактических маневров. Например, временные отступления, попытки обхода, контратаки и т. д.

---

#### Структурные точечные повреждения

При достижении конца битвы структурные повреждения наносятся всем укреплениям в гексагоне.

#### Эффект подавления

Во время дальнего огня и перехвата обороняющаяся сторона теряет 10 AP за каждые 5 потерянных очков готовности.

Таким образом, вы можете использовать дальний огонь, чтобы истощить очки действия (AP) защитника и лишить его возможности перехватить огонь позже. Обычный бой стоит 10 AP за боевой раунд, в том числе и для защитника. Защищающийся отряд, вынужденный отступить в обычном бою, теряет все AP.

#### Настоящие ретриты

В этот момент отряд, отступавший в течение 2 боевых раундов, фактически покинет поле боя. Злоумышленники вернулись туда, откуда пришли

от. Только обороняющиеся подразделения, которые были размещены в потерянном гексагоне, отступят в другой гекс. Гекс, куда они выберут отступление, будет в самом противоположном направлении от угла атаки, который также доступен для них с 100 AP. Итак, если отряд атакован с севера

обычно он отступает на юг.

Если у отряда нет путей отступления при 100AP или меньше, он проверит, может найти такой путь, если утилизирует транспортные средства и/или оружие, и если да, то сделает это, чтобы сделать отступление возможным.

## 4.8.5. ЦИКЛ БОЕВЫХ ШАГОВ

В цикле шагов боевого раунда мы циклически перебираем всех людей (сначала бросок с наивысшей инициативой), а затем проверяем каждого из них, может ли он атаковать. Индивидуум может атаковать, если в этом раунде боя он совершил меньше атак. тогда его статистика позволяет. Более того, человек не должен находиться в процессе отступления или уже отступил. Лица, совершившие несколько атак за раунд боя, могут быть вызваны несколько раз в течение этого цикла. Каждый шаг в этом цикле представляет собой проверку и выполнение атаки для другого человека. На каждом этапе происходит следующее:

Найти цель

Полуслучайно выбирается противник со стороны противника. Это полуслучайный процесс, поскольку случайность зависит от количества попыток.

### ШТУГ III



Штурмовое орудие  
Sturmgeschütz III было  
самой производимой  
боевой бронированной  
машиной Германии во  
время Второй мировой войны. Это было

построен на шасси танка Panzer III. Первоначально задуманный как мобильное бронированное легкое орудие для поддержки пехоты, StuG постоянно модифицировался и широко использовался в качестве истребителя танков в 75-мм версиях.



индивидуальная статистика позволяет. Если у него есть только одна попытка найти любимую цель, это чисто случайно. Но если у него будет больше попыток, он выберет цель, которую предпочитает.

Человек всегда может атаковать вражеского «заднего» человека, если атакующий человек либо совершил прорыв, либо если он обладает способностью атаковать на расстоянии. Более того, люди, обладающие способностью к не прямой атаке на дальнем расстоянии, не могут стрелять по прорвавшимся противникам.

Непрямой (артиллерийский) огонь всегда может поразить «сидящих на скамейке запасных», но прямая наводка - это другое.

У прямого огня меньше шансов, что эти «задние» люди представят себя в качестве цели, если они смогут ее избежать.

При стрельбе прямой дальностью выбор «задней» цели-кандидата разрешен для отдельного человека, если он выкинул 1d100 выше ( $LOS\% * (100 - ((\text{скрытие ландшафта} + 10) * (3 - \text{данные уровня высоты атакующего})))$ ).

В обычном бою ему необходимо бросить 1d100 выше ( $100 - ((\text{укрытие ландшафта} + 10) * (\text{дальность уровня высоты нападающего} - 3))$ ). Эти формулы моделируют, что укрытие помогает защитить типы войск «на заднем плане», но это с более высокой точки зрения. В этот момент эффект укрытия в гексагоне становится менее важным.

Во время перехватывающего огневого боя цель находится в движении и «задние» люди полностью поддаются нацеливанию.

Обычно человек случайным образом рассматривает трех противников и выбирает того, которого наиболее выгодно атаковать. Любые скрытые цели (точки укрытия > текущая разведка) будут выбраны в три раза реже. Это для обычного режима атаки. Если речь идет о стрельбе на дальней дистанции, необходимо сделать удачный бросок на попадание, чтобы у скрытой цели был хоть какой-то шанс быть выбранной. Бросок на удачу считается успешным, если 1d400 меньше текущего количества очков стека противника в гексагоне.

Обратите внимание, что обычно обороняющийся изначально имеет преимущество, поскольку изначально он лучше разведает гекс, в котором происходит битва, чем атакующий.

Найти превентор

Вполне возможно, что целевой человек принадлежит к тому типу людей, которого хочет защитить другой человек с той же стороны. Это может привести к «предотвращению»

подвергается атаке вместо первоначальной цели. Полугусеницы обычно являются «превенторами» .

#### Индивидуальная атака

Фактическая атака выполнена. В разделе ниже приведены сложные детали устранения отдельной атаки.

#### Индивидуальная контратака

Атакованный человек теперь будет контратаковать нападавшего. Если атакованный индивидум уже подвергается нападению чаще, чем его «максимальное количество атакованных» очков, тогда контратака невозможна. Контратака аналогична индивидуальной атаке, за исключением того, что она слабее и имеет отрицательные модификаторы. Подробности смотрите в следующем разделе.

Если атакуемый находится в процессе отступления, контратака невозможна. Обратите внимание, что регулярно отступающие особи имеют некоторые положительные модификаторы, увеличивающие их шансы на выживание.

Никакая контратака невозможна, если атакуемый не видит нападавшего. Контратака невозможна, если нападающий находится вне досягаемости оружия отдельного лица или если речь идет о огневом перехвате.

### 4.8.6. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ АТАКА

Фактическое нападение одного человека на другого происходит либо как обычное нападение, либо как контратака. Контратаки менее эффективны.

#### Определить, засчитано ли попадание

Очки атаки атакующего рассчитываются так же, как и очки жизни защитника.

Оценка атаки основана либо на мягкой атаке, либо на мягкой защите.

статистика типа войск атакующего.

Количество очков жизни основано на очках здоровья защищаемого типа войск (оно может меняться в зависимости от того, является ли атакующий типом пехоты или нет).

Затем к обеим оценкам применяется множество модификаторов. В следующем разделе описаны все модификаторы, которые можно применить.

Оценка атаки и количество очков жизни, наконец, рандомизированы и оба дают значение между 0 и их расчетным значением. Если

Чем выше показатель атаки, тем засчитывается попадание, в противном случае это «промах» и неэффективный.

#### Хит забит

Если попадание засчитывается на основе статистики атакующего типа войск, определяется, является ли это попаданием отступления, убийственным попаданием или закрепленным попаданием.

#### Получение опыта

Опыт можно получить, если забить попадание. Это верно как для конкретного человека, так и для штаба его штаба (далеко), который им командует.

Чем «зеленее» войска, тем больше шансов, что они наберутся опыта.

Обучение – это закон убывающей отдачи...

#### Убить удар

Целевой человек уничтожается. Убийственное попадание дает набравшему его человеку 25 опыта.

Цель убита и считается погибшей/пропавшей без вести.

#### Отступление хит

Удар отступления дает человеку, набравшему его, 10 опыта. Пораженная цель немедленно отступает и теряет 50% готовности и 10% боевого духа. Обычно он также теряет -100 очков окопа, но если дело касается дальнего огня, первоначальный предбоевой окоп можно уничтожить только на 1/3.

#### Закрепленный хит

Прикрепленный удар дает человеку, набравшему его, 5 опыта. Пораженная цель теряет 50% готовности, 50% защищенности и 5% боевого духа. Обычно также -50 очков окопов, но если это касается дальнего огня, исходные предбоевые окопы можно уничтожить только на 1/3.

Дополнительная потеря боевого духа из-за малого количества боеприпасов.

Если человек получает какой-либо удар и у него мало запасов (не топлива), его моральный дух снижается. Этот эффект становится более серьезным, если он затрагивает войска, которые отправляются в наступательные действия без достаточного количества боеприпасов.

ВЛИЯНИЕ НИЗКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА МОРАЛЬ ВО ВРЕМЯ БОЯ		
Боеприпасы (запас), выделяемые во время боя	Дополнительная потеря морального духа, когда при попадании во время защиты гекса	Дополнительная потеря боевого духа во время атаки на гекс
100%	никто	никто
75%	-5%	-10%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

Примечание. Всякий раз, когда упоминаются боеприпасы, на самом деле речь идет о точках снабжения, но это сделано для того, чтобы уточнить, что припасы используются в качестве боеприпасов. В других случаях припасы могут использоваться в качестве запасных частей и еды, поскольку они представляют собой общую концепцию, в значительной степени опирающуюся на моделирование боеприпасов, но не только на нее.

### Потеря точек укрытия

Если в человека попали в результате обычной атаки или дальнего прямого огня, его очки укрытия упадут до 0.

Если человек поражен дальней атакой/перехватывающим огнем с закрытых позиций и имеет  $1d80 <$  текущей эффективной разведки в гексагоне, то очки укрытия упадут до 0.

Если в человека стреляют, но на самом деле не поражают, все равно остается вероятность, что он сдвинется и будет обнаружен, и человек потеряет несколько точек укрытия.

Человек, который стреляет, также подвергнется опасности и потеряет некоторые точки укрытия.

### 4.8.7. МОДИФИКАТОРЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ВО ВРЕМЯ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ АТАКИ

Следующие модификаторы могут применяться к показателю атаки атакующего человека и/или показателю здоровья защищающегося человека.

#### Модификатор боеприпасов и топлива [оценка атаки]

Человек может получить штрафы, если в его отряде мало боеприпасов или топлива. Если у отряда мало запасов и/или боеприпасов, он начнет нормировать запасы. Это снижает боевую эффективность.

Обратите внимание, что дальний огонь (дальняя атака или перехват) не потребляет топливо, и поэтому в этих режимах атаки не может быть применен отрицательный модификатор топлива.

ВЛИЯНИЕ МАЛО БОЕПРИПАСОВ ИЛИ ТОПЛИВА НА СЧЕТ АТАКИ		
Боеприпасы или топливо, выделяемые во время боя	Модификатор очков атаки для стороны, атакующей гекс.	Модификатор очков атаки для стороны, защищающей гекс.
100%	никто	никто
75%	-25%	-16%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

#### Модификатор запуска атаки [оценка атаки]

Большая часть пехоты имеет ограниченную эффективность в первых двух боевых раундах, когда она является инициатором атаки. Для первого раунда это модификатор -50% к показателю атаки, а для второго - модификатор -25%. Для танков

а у броневиков это вдвое меньше, чем у пехоты, поэтому танки получают -25% на первом бое и -12,5% на втором. Этот

моделирует необходимость для атакующего сократить дистанцию с противником и «пересечь нейтральную полосу», и при этом подвергнуться вражескому огню. Танки лучше быстро сокращают дистанцию...

Обратите внимание, что дальний огонь и огонь на перехват не требуют сокращения дистанции с противником, и поэтому в этих режимах атаки модификаторы начала атаки не применяются.

#### Модификатор прямой видимости [оценка атаки]

Оценка атаки изменяется в зависимости от процента вероятности попадания отряда в целевом гексагоне. Таким образом, если LOS составляет 50%, показатель атаки будет уменьшен вдвое.

#### Модификатор дальности стрельбы прямой наводкой [оценка атаки]

Большинство видов оружия прямого наведения имеют меньшую эффективность при стрельбе с большего расстояния. Очки атаки будут уменьшены в соответствии с таблицей модификаторов дальности для типа войск, которые ведут огонь.



Модификатор линии прямой видимости непрямого огня [оценка атаки]

Оценка атаки увеличивается в зависимости от процента вероятности поражения отряда на целевом гексагоне.

Если отряд находится на один уровень высоты ниже, дается бонус 50%. На два уровня высоты ниже дается бонус 100%, а на три уровня ниже дается бонус 150%.



Хотя в играх и фильмах часто создается впечатление, что немецкие танковые войска в основном состояли из танков «Тигр» , на самом деле они в основном состояли из «Пантер» , «Panzer IV» и «StuG» . Последняя модель показана на иллюстрации. Хотя StuG в основном предназначался для использования в оборонительных целях, из-за отсутствия в вермахте настоящих танков он часто оказывался вовлеченным в наступательные действия и оборонительные контратаки.

### В БЕЛЬВАГЕНЕ



Немецкий ответ на джип, Kubelwagen — легкий военный автомобиль, разработанный Фердинандом Порше и построенный компанией Volkswagen. в более чем 50 000 единиц за время

Вторая мировая война. Этот тип машины особенно полезен при выполнении разведывательных задач.

---

Примечание. Ничто не делает артиллерийский огонь столь смертоносным, как прямая видимость артиллерийских расчетов на цели. Однако имейте в виду, что если ваши артиллерийские расчеты видят врага, то, вероятно, и противник видит их...

---

### Штраф за ночной поворот [оценка атаки]

Оценка атаки изменяется в сторону уменьшения в зависимости от очков опыта рассматриваемого человека. Более опытные подразделения лучше действуют в ночных боях. Обратите внимание, что этот штраф применяется только к засаде/обычному бою, а не к дальнему бою или перехватному огневому бою.

---

Примечание. Ночные ходы приводят к значительному сокращению точек разведки по сравнению с дневными ходами. Это само по себе делает ночной бой иногда неэффективным (поскольку обе стороны не замечают друг друга), иногда кровавым (потому что у одной стороны хорошая разведка, а у другой нет).

---

НОЧНОЙ БОЙ ШТРАФ	
Очки опыта 0	Штраф
	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

---



Режим марша [счет атаки + очки жизни]

Если подразделение вступило в бой в маршевом режиме, в первых четырех боевых раундах оно получит следующие модификаторы:

БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ РЕЖИМА МАРША		
Боевой раунд	Оценка атаки	Очки
Боевой раунд 1	-90%	-95%
Боевой раунд 2	-70%	-85%
Боевой раунд 3	-50%	-70%
Боевой раунд 4	-30%	-50%
Боевой раунд 5	-10%	-25%

Обратите внимание, что это происходит только в том случае, если отряд в режиме марша атакован во время очереди противника или совершает ошибку, открывая возможность огня или засаду.

---

Примечание. Подразделение в режиме марша следует изображать в виде подразделения в длинной колонне, где солдаты аккуратно маршируют строем, с винтовкой над солдатом. Танки с открытыми люками и орудия, буксируемые за грузовиками. Никто не готов к бою в мартовском режиме.

---

Модификатор контратаки [оценка атаки]

Если эта атака является контратакой, то к результату атаки применяется штраф -50%.

Модификатор максимальной атаки [оценка атаки]

Счет атаки изменяется, если целевая особь уже подвергалась атакам больше, чем максимальное количество раз, когда она может быть эффективно атакована в течение этого боевого раунда. У большинства типов войск максимальное значение атаки равно 3. Атака их с удвоенным значением максимального показателя атаки (6) приводит к модификатору -50% к показателю атаки.

Утроить сумму (9) с модификатором -33% и т. д.

Это правило моделирует эффект, когда в какой-то момент численность враг дает уменьшающуюся отдачу.

Модификатор максимальной атаки не применяется для дальнего огня с закрытых позиций или перехватный огонь с закрытых позиций.

Модификатор ландшафта [оценка атаки]

Ландшафт гекса может изменить показатель атаки. Имейте в виду, что защитники гекса получают другие модификаторы, чем атакующая сторона.

ЛАНДШАФТНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ ВКЛЮЧЕНЫ		
Тип ландшафта	Модификатор очков атаки для стороны, атакующей гекс.	Модификатор очков атаки для стороны, защищающей гекс.
Марш	Танк -50%	Танк -50%
Болотный снег	Танк -25%	Танк -25%
Равнины	-	-
Поля	-	-
Светлый Лес	Пушки -40%, танк -30%	Пушки -20%, танк -20%
Тяжелый лес	Пушка -60%, танк -50%	Пушки -40%, танк -32%
Сельская деревня	Пушки -40%, танк -20%	Пушки -20%, танк -12%
Светлый городской	Пушки -60%, танк -60%	Пушки -30%, танк -40%
Тяжелый городской	Пушки -80%, танк -70%	Пушки -40%, танк -46%

Также имейте в виду, что в обычном бою обе стороны используют ландшафт атакуемого гексагона, но в дальнем бою или огневом перехвате каждая сторона использует ландшафт гекса, в котором они находятся.

Модификатор готовности [оценка атаки + очки жизни]

### Влияние модификатора готовности на показатель атаки наступления

сторона огромна, и процент готовности используется как полный модификатор. Готовность 25 означает штраф -75%, готовность 50 означает штраф -50%. Для защищающей стороны только 2/3 ее показателя атаки изменяется в зависимости от готовности. При показателе готовности 25 это означает штраф -50% для защитников.

Для обеих сторон количество очков жизни изменено на 50% в зависимости от готовности.

Таким образом, при готовности 75 это означает модификатор -12,5% к очкам здоровья для атакующего и 2/3 от этого показателя для защитника.

#### Особое правило при артиллерийском обстреле

Если человек подвергается артиллерийскому обстрелу, количество очков жизни учитывается только в размере 16% от показателя готовности. Итак, с готовностью 75 это означает модификатор -4% к очкам жизни.

#### Модификатор потребления припасов [оценка атаки + очки жизни]

Оценка атаки и очки жизни изменяются на 75% в зависимости от процента потребления припасов. Это моделирует тот факт, что отряды, у которых не осталось или осталось мало запасов припасов, после нескольких раундов проблем со снабжением, становится очень легко уничтожить, поскольку у них не останется боеприпасов, а также возникнут проблемы с моральным духом.

---

Примечание. Может показаться, что модификатор расхода припасов удваивает модификатор боеприпасов, и во многом это так. Это правило подчеркивает, что боевая эффективность перестает линейно падать и резко падает, когда нормирование больше не возможно и выпущены последние патроны. Кроме того, для восстановления показателя потребления припасов отряду требуется время (в худшем случае до целого дня), а модификатор потребления припасов гарантирует, что вы позволите отряду восстановиться, прежде чем снова вводить его в бой.

---

#### Модификатор опыта [оценка атаки + очки жизни]

Оценка атаки и очки жизни изменяются в зависимости от опыта. Каждое очко опыта является положительным модификатором на 1%.

#### Концентрический модификатор [оценка атаки]

Чем с большего количества сторон вы атакуете, тем более положительный модификатор к показателю атаки получит нападающая сторона. Модификатор варьируется от +10% при атаке с двух соседних сторон гекса до +200% при атаке со всех шести сторон гекса.

#### Модификатор внезапного боя/засады [оценка атаки]

Если нападающая сторона попадает в засаду, показатель атаки защищающейся стороны удваивается. Это то, что вы можете ожидать часто, если

---

вы продвигаетесь на территорию противника во время ночных поворотов. Попадание в засаду в темноте вполне может оказаться очень кровавым делом.

#### Модификатор упорядоченно отступающей цели [оценка атаки]

Если целевой человек является частью нападающей стороны и находится в организованном отступлении, показатель атаки будет разделен на 4. Если цель является частью обороняющейся стороны и находится в организованном отступлении, показатель атаки будет делиться только на 2.

#### Модификатор паникующей цели [оценка атаки]

Если целевой человек находится на стороне защиты и в панике отступает, показатель атаки будет удвоен. Если цель находится на стороне нападения, модификатора не будет, но у нее не будет модификатора деления на 4 для упорядоченного отступления. Таким образом, паникующие подразделения и их отступающие отдельные лица будут подвергнуты 2 раундам непрерывного вражеского огня без защиты окопов.

#### Модификатор окопа [жизни]

Цель получает бонус 1% к своим очкам жизни за каждое очко укрепления. Этот модификатор получает только защищающаяся сторона. Если речь идет о перехватывающем огневом бою, перехваченное подразделение не получает выгоды от каких-либо окопов, даже если оно обороняется.

¡ В обычном бою у атакующего нет окопов.

¡ При перехватывающем огне у обороняющегося нет окопов.

¡ При дальнем огне обе стороны имеют окопы.

#### Модификатор реки [жизни]

Атаки через реки уменьшают количество жизней атакующего.

РЕЧНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ НА ЖИЗНЬ АТАКУЮЩЕЙ СТОРОНЫ ЧЕЛОВЕКА		
Тип реки	Танки / моторизованные	Пехота/пушки
Малая река	-50%	-30%
Средняя река	-60%	-45%
Большая река	-70%	-60%
XL река	-80%	-75%

Модификатор реки больше не применяется после того, как человек достигла «прорывного» состояния.

Модификатор перегрузки [жизни]

Перерасход происходит, когда одна из двух сторон имеет в бою больше очков стека, чем максимальное количество очков стека. Если вы переборщите, ваши войска будут более уязвимы (из-за того, что они находятся слишком близко друг к другу) и, следовательно, будут менее эффективно сражаться. Вы можете переусердствовать как в защите, так и в нападении.

Превышение уровня делает атаку и защиту сильнее, если принять во внимание итоговые значения, но на индивидуальном уровне хитпойнты будут ниже.

#### МАКСИМАЛЬНОЕ СТЕК-ОЧКИ ДЛЯ АТАКУЕРА

Атака со скольких сторон гекса 1 сторона	Точки стека
гекса	100
2 шестигранные стороны	200
3 шестигранные стороны	300
4 шестигранные стороны	400
5 шестигранных сторон	500
6 шестигранных сторон	600

Максимальное количество очков стека для защитника всегда равно 200.

Обратите внимание, что любой боевой стек, полученный в результате предыдущих атак на гекс, будет добавлен к очкам стека атакующего.

Возвышенность [жизни]

Ваши войска имеют преимущество, если они смотрят на врага сверху вниз и могут вести огонь вниз.

#### ПОЛУТРЕК М3



M3 Half-track — знаменитый бронетранспортер, использовавшийся союзниками во время Второй мировой войны. Производился серийно как платформа для многих видов оружия, с

Произведено 15 000 стандартных М3 и более 38 000 вариантов.

МОДИФИКАТОР НІТРОІНТС ДЛЯ РАЗНИЦЫ ВЫСОТЫ	
Разница высот	Модификатор НР для защищающихся юнитов
Цель на 3 уровня ниже	-75%
Цель 2 уровнем ниже	-50%
Цель на 1 уровень ниже	-25%
Цель на 1 уровень выше	+25%
Цель на 2 уровня выше	+100%
Цель на 3 уровня выше	+150%

Этот модификатор очков жизни применяется только в дальнем бою прямой наводкой и в не-стрельбе.

Дальний огонь. Это не влияет на огонь с закрытых позиций.

Модификатор скрытого защитника [жизни]

Если у вас слабая разведка на гексе, который вы атакуете, здоровье некоторых людей, защищающих гекс, может быть увеличено до 200%. Имейте в виду, что во время битвы вы быстро получите больше очков разведки, и этот модификатор очков жизни может быстро испариться. Сочетание хороших укреплений и низких точек разведки для атакующего может действительно помочь обороняющемуся.

Модификатор ближнего боя [жизни]

Показатель очков жизни войск непрямого огня дальнего боя (например, артиллерии) будет изменен на -66%, если на него нападет человек, прорвавший линию обороны. Если атака происходит без того, чтобы атакующий человек находился в состоянии «прорыва», модификатор очков жизни составляет всего -33%. Это правило подчеркивает, что некоторые типы войск действительно не предназначены для ближнего боя.

Модификатор боевой группы/боевых групп

Если в боевой группе или боевой группе осталось менее 50 очков силы, она получит штраф к своим очкам жизни. При снижении уровня силы до 25 этот штраф составит -50%. При снижении силы до 12 этот штраф составит -75%.

Кроме того, показатели атаки отдельных боевых групп будут получать штраф -15%, что отражает более низкий уровень их организации (и более высокий уровень импровизации,

это круто, но не обязательно более эффективно, чем тщательное планирование).

Боевые группы, которые паникуют во время отступления, всегда будут разбиты.

Модификатор посоха [оценка атаки]

Будет применен боевой модификатор штаба подразделения. Обратите внимание, что этот модификатор будет уменьшен, если мощность штаба отряда ниже 100%. Кроме того, сами штабные подразделения никогда не получают выгоды от модификатора персонала.

## 4.9. МОСТЫ

Мосты имеют решающее значение, поскольку они позволяют снизить затраты на передвижение по рекам. Если мост разрушен, будет применена стоимость переправы через реку, и эти дополнительные затраты AP могут быть огромными, особенно для оружия и транспортных средств.

Реки больших и больших размеров — лучшие линии защиты и лучший выбор для остановить наступление на его пути.

### 4.9.1. ВЗРЫВ МОСТОВ

Любой отряд может попытаться взорвать мост в своем гексагоне. Однако особенно хороши в этом инженеры (в 3 раза лучше, чем регулярные войска). Попытка взорвать мост стоит 50 очков действия. Шанс на успех зависит от размера реки (и, следовательно, моста).

КОНСТРУКЦИОННЫЕ ПУНКТЫ МОСТОВ	
Тип реки	Структурные точки моста
Малая река	1000
Средняя река	2000 г.
Большая река	3000
XL река	4000

Эти очки «удара» составляют около 3 очков на солдата или около 10 очков на инженера. В случае инженеров очки удара положительно изменяются за счет накопленных очков инженера (EP).

При попытке «удара» выбирается случайное число от 0 до количества ударов отряда. Также выбирается случайное число между 0 и структурными точками моста. Если ударный пережат выше, чем пережат точки конструкции моста, попытка «удара» успешна.

---

Примечание. При проведении ретроградных операций мост является рассолом. Вы взорвете мост раньше времени, оставив некоторые свои подразделения на другом берегу реки... без снабжения или возможности переправить тяжелую технику через реку... или вы взорвете его поздно? Рискнуть провалить пережат и дать противнику шанс захватить мост в целости и сохранности...

---

## 4.9.2. РЕМОНТ МОСТОВ

Для ремонта моста отряду необходимо иметь достаточно очков инженера (EP).

Тип реки	ЭП требуется для ремонта
Малая река	100
Средняя река	200
Большая река	300
XL река	400

Инженерные подразделения получают 0,5 инженерного очка (EP) за ход за инженера, но теряют свои EP при движении.

---

Примечание. В некоторых сценариях Арденн также доступны карты для ремонта мостов. Эти карты моделируют не саперов (присутствующих в отрядах на карте), а более приземленные тыловые строительные бригады.

---

## 4.10. ЗАМЕНА ВОЙСК

Войска на замену могут прибыть из-за пределов карты. Либо по событиям, либо по сыгранным вами картам. Когда это произойдет, войска на замену будут добавлены к войскам вашего высшего штаба.



Затем на следующем этапе логистических расчетов они будут отправлены в подразделения, требующие замены войск.

Используя постоянное поручение на замену, вы можете отдать приоритет единице получать запросы на замену в первую очередь.

Обратите внимание, что максимум 10% (или минимум 1 человек) таблицы организации и оборудования (ТОЕ) может быть доставлено отряду за ход.

Теоретически также возможно, что войска будут возвращены в высший штаб, если они больше не соответствуют ТОЕ подразделения, в котором они присутствуют. Там применяется тот же процент.

## 4.11. ВЛАДЕНИЕ НЕХ И НЕЧЕТКОСТЬ

Важно понимать, что существует разница между предполагаемым владением шестигранником и реальным владением шестигранником. Единственные гексы, в которых вы можете быть уверены на 100%, — это гексы гарантированного владения.

Гарантированное владение гексом возможно только для гексов, которые имеют:

- і на них победные очки (ПО)
- і дружественные отряды на них
- і малый город уровня II или выше

Что касается других незаверенных гексов, вы будете предполагать, кому они принадлежат, на основе разведки, которую вы имеете о вражеских подразделениях. Это предполагало

### М4 ШЕРМАН



Шерман был самым широко используемым средним танком США. Он был надежным, относительно дешевым в производстве и доступным в большом количестве. Однако в лобовом бою с немецкими танками он не смог

выстоять с помощью своей короткоствольной пушки. Его модернизированная версия с более длинноствольной 76-мм пушкой показала себя намного лучше.

собственность может отличаться от реальной собственности. Это может привести к неприятным сюрпризам во время передвижения, отступления и логистики снабжения.

Во время отступления подразделение будет искать гекс для отступления. Этот гексагон не должен быть занят вражескими отрядами, а отступающий отряд должен иметь на этом гексагоне на 25 % больше очков ЗК, чем противник.

Во время логистики реальная собственность на гекс определяется путем расширения максимального расстояния от гексов гарантированного владения сначала на гексы дорог, а затем на гексы без дорог.

Именно этот результат расчета логистики поставок, но выполненный для предполагаемого владельца, отображается в виде слоя окраски режима на карте во время вашего хода.

---

Примечание. Чтобы гарантировать доставку припасов, следите за тем, чтобы отряды находились на ваших дорогах и особенно на перекрестках. Отряды на дорогах также будут патрулировать эти же дороги, чтобы обеспечить безопасность вашей системы снабжения.

---

## 4.12. ПРАВИЛА НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ

Дизайнер Вик любит их, но некоторые ненавидят их, поскольку они превращают бой в один бросок (или несколько бросков) игровых костей. Таким образом, использовать их или нет совершенно необязательно.

В решающих кампаниях всегда присутствовал фактор удачи, но он всегда применялся на индивидуальном уровне (10 солдат, 1 танк, 1 орудие в DC4) во время боя. Учитывая, что в типичном бою участвует много людей, его случайный эффект был тривиальным, поскольку броски выравниваются, учитывая количество участвующих людей.

Поэтому были добавлены правила неопределенности, чтобы обеспечить случайный эффект в масштабе всего подразделения.

Он моделирует тот факт, что некоторые подразделения управляются лучше, чем другие, у некоторых отличные кадры, у других есть наемные работники. У некоторых могут быть отличные кадры, но они находятся под темными чарами или наоборот.

## M5 СТЮАРТ



«Стюарт» — американский лёгкий танк времен Второй мировой войны. Усовершенствованная версия поступила на вооружение как M5. Она поставлялась британским и другим силам Содружества по ленд-лизу до вступления США в войну. В дальнейшем его использовали силами США и союзников до конца войны. Он хорошо играл свою роль против вражеской пехоты, но был легкой добычей против немецких танков.

Дело в том, что я считаю, что должны быть значимые случайные факторы.

что ты не можешь предсказать. Вот что приносят правила неопределенности.

Каждый раз, когда вы запускаете игру, каждому отряду будет назначен разный уровень неопределенности d6 (шестигранный кубик). В начале игры он будет отображаться как «?» вопросительный знак. Вы поймете его реальную ценность только после многократного использования устройства. Это связано с изящной системой, имитирующей загруженные игральные кости. Некоторые отряды будут иметь более тяжелые кубики, чем другие, некоторые будут загружены для получения высоких результатов, некоторые будут загружены для получения низких результатов.

Но не отчаивайтесь... в бою правила неопределенности заставляют каждый отряд бросать два шестигранных кубика (только один раз в начале боя и действительны на протяжении всего боя). Один кубик — обычный кубик (1d6), а другой — обычный кубик. ранее обсуждавшийся загруженный кубик (1d6).

Если человек сражается против другого человека, разница в бросках кубиков его отряда даст либо защитнику положительный модификатор очков жизни, либо атакующему положительный модификатор значения атаки. Разница между броском 2d6 атакующего и броском 2d6 защитника дает 10% положительный модификатор за каждое очко разницы. Минимальный бросок — 2, максимальный — 12; таким образом, это может привести к тому, что максимальный модификатор составит +100%.

Но поскольку это учитывается как для очков жизни, так и для очков атаки, эффективное воздействие может в самом крайнем случае увеличиться в четыре раза.

работоспособность отряда. Хотя это и редкость, но выдающиеся подвиги или катастрофы могут произойти, и именно поэтому игра с правилами неопределенности значительно усложняет прогнозирование результатов сражений.

#### 4.13. ПРЕИМУЩЕСТВА ИИ

Эта глава стала своего рода стандартным дополнением к руководствам VR Designs. Как всегда, я предпочитаю открыто раскрывать любые преимущества, которые получает ИИ.

Первоначальная идея заключалась в том, что при настройке «нормальной сложности» у ИИ не будет никаких преимуществ. Однако в конце концов мне пришлось предоставить несколько преимуществ, чтобы гарантировать, что ИИ не рухнет из-за ошибок долгосрочного планирования.

ИИ имеет следующие стандартные преимущества:

! К источникам снабжения ИИ поступает больше топлива, чем игрокам-людям. Это позволяет ИИ полностью облажаться, остановиться и в то же время стать сидячей уткой. Оказалось слишком сложно правильно определить дилемму между переходом на лучшую позицию и экономией топлива. Это очевидный компромисс в дизайне.

! Точки трафика ИИ стираются в начале хода, а не делятся на два. Это немного облегчает ИИ получение припасов по плохому и часто используемому дорожному сообщению. Это всего лишь немного

##### M10 РОСОМАХА



M10 Wolverine был численно самым важным истребителем танков США во Второй мировой войне. Это объединило тонкая, но наклонная броня и достаточно мощное

противотанковое вооружение, установленное в башне с открытым верхом. Несмотря на появление на замену более мощных и лучших типов, M10 оставался на вооружении до конца войны.

## M18 ХЕЛЛКАТ



В отличие от истребителей танков M10 и M36, которые использовали тяжелое шасси M4 Sherman, M18 Hellcat изначально проектировался как

быстрый истребитель танков. В результате он был меньше, легче и значительно быстрее, но имел ту же пушку, что и 76-мм модели Шермана.

помощник, чтобы компенсировать тенденцию ИИ относиться ко всем различным типам дорог более или менее одинаково.

¡ Очки энергии юнитов ИИ, если они восстанавливаются, восстанавливаются вдвое быстрее, чем игроки-люди. Это по-прежнему требует от ИИ время от времени останавливать и давать отдых своим юнитам, просто это будет делаться быстрее, чем у игрока-человека. Это компенсирует склонность ИИ к чрезмерному перемещению своих юнитов.

В большинстве сценариев ИИ имеет следующие дополнительные преимущества (но их можно отключить в редакторе):

¡ У ИИ потеря готовности вдвое меньше, чем у человека при перемещении юнита.

¡ ИИ получает полный концентрический бонус, даже если атакует отрядами из смешанных штабов.

Если вы хотите, чтобы у ИИ было больше преимуществ, чтобы ваша игра была более сложной, вам придется увеличить «нормальную сложность» в окне настройки сценария до чего-то более высокого. Будьте готовы к тому, что вас стерт с карты, если вы установите очень высокий уровень сложности!

Также следует отметить, что «быстрая» скорость AI заметно менее умна, чем «нормальная» скорость AI. В то время как «медленная» скорость ИИ дает меньше улучшений за единицу затраченного времени.

## 5. КРЕДИТЫ

### VR-ДИЗАЙН

Игровой дизайн

Виктор Рейкерс

Разработка сценария

Давиде Гамбина

Музыка

Марко Финестра

Войска

Дэвид Бокелет

Обложка карты

Виктор Рейкерс, Фредерик Жено

Оформление интерфейса

Виктор Рейкерс Альфа-

тестеры Клаус

Вайхель, Ауди Радзвигас Из-за разницы во

времени между ручным производством и выпуском игры бета-тестеры включены в игровые титры. Тем не менее наша благодарность им огромна.

### МАТРИЦЫ ИГРЫ

Технический директор

Джон МакНил

Висентинский директор

Джей Ди Макнил

директор по разработке

Марко А. Миноли

Технический директор

Филип Вил

Креативный директор

Ричард Эванс

генеральный директор ООО «Матрикс Геймс»

Эрик Рутинс

Старший продюсер

**Дэвид Шаррок**

Продюсеры

**Марк Хардисти, Нил МакКенна**

Руководитель проекта

**Джош Фан**

Помощники продюсера

**Дженни Эсбрита, Анна Симс**

Координатор по маркетингу

**Франческа Пассони**

Бренд-менеджер

**Альберто Казулини, Роберта Мильори, Франческо Мантовани**

Менеджер социальных сетей

**Бруно Бонтемпо**

Связи со СМИ

**Паоло Пальянти**

Производство Дизайн

**Адриана Биенати**

Ведущий художник

**Пэт Уорд**

Художник

**Козн Беккема**

Ручной макет

**Мириам Белл**

Руководитель операций

**Мэтью Рэйвенвуд**

Операционная группа

**Сэм О'Нил, Джозеф Стивенсон**

Администрация

**Дин Уокер**

Админ помощник

**Ричард Бейкер**

Сотрудники службы поддержки клиентов

**Пауло Коста, Джозеф Миллер**

Веб-разработка

**Валерий Видершпан, Андреа Никола, Фернандо Тури**

