

ゲームマニュアル

DECISIVE CAMPAIGNS
★
ARDENNES OFFENSIVE



コンテンツ

1. はじめに	5
1.1. バージョン	5
1.2. ヴィックからの一言	5
1.3. ダビデからの一言	6
1.4. 設定	7
1.5. アドバイス	13
1.6. シナリオ	13
1.7. 編集者	13
2. クイックスタート	14
3. インターフェース	18
3.1. メインメニュー画面	19
3.2. シナリオ設定画面 3.3. ゲーム	21
ループ画面 3.4. マップ画面	23
3.5. ポップアップウ	24
インドウ	38
3.6. その他のUI要素	44
4. ルール	48
4.1. ユニットの維持と回復	49
4.2. ユニットの移動	56
4.3. 偵察と視線 4.4. 兵站ネットワー	65
ク 4.5. 部隊のマイクロマネジ	73
メント	79

4.6. ユニットの輸送 4.7. 司令部と将校	80
4.8. 戦闘	81
4.9. 橋 4.10.	83
補充部隊 4.11. ヘクスの所有	107
権と曖昧さ 4.12. 不確実性のルール 4.13.	108
AI の利点	109
	110
	112
5. クレジット	114

1. はじめに

1.1. バージョン

このバージョンのマニュアルはゲーム バージョン 0.94 に対応しています。

2021年9月15日の日付が刻印されています。

1.2. VICからの一言

いらっしゃいませ！

アルデンヌは、いろいろな意味で特別なゲームです。これは、これまでの Decisive Campaigns シリーズと同様に作戦ゲームですが、この最新作では規模がはるかに小さくなったため、

戦術的な次元にアプローチします。

1 ヘクスあたり 1 km、1 日 4 ラウンド、大隊レベルのユニットがほとんどなので、まるでその場にいるような気分になります。 戦闘の真っ只中にいるような気分です。 大規模シミュレーションに必要な抽象化の必要性は、著しく減少しました。 部隊は、分隊ごと、および車両または銃ごとにモデル化されるようになりました。 視線、交通渋滞、カンブグルッペン、高度レベルなどの新しいルールが導入されました。 アルデンヌ攻勢が、親しみやすく新鮮に感じられるようにすることが目標です。

地図を調べると、ほぼすべての家のはっきりとわかります。地図をより臨場感あふれるものにし、細部までこだわったものにするために、私たちはあらゆる努力をしました。これには 6 つの異なる基底状態が含まれており、そのうち 3 つは純粋に美観のために追加されています。

この 4 番目の Decisive Campaigns ゲームは、多くの点で非常に古典的なウォーゲームデザインです。マップ、カウンター、および部隊のネットワークは、この古典的なゲームをプレイしているという感覚をさらに強化するはずです。本質的には、これは単なるカウンター プッシュであり、それ以上のものではありません。しかし、このゲームが得意とする機能を実現することに重点を置くことで、非常に楽しくリアルなゲームを実現できたと思います。

ヴィックは、このゲームのためにダビデ・ガンビーナとチームを組み、私がいる間、彼がすべてのシナリオを構築してきたことに注意してください。

ゲームデザイン、エディター、AI、ゲームルール、ゲームエンジンに焦点を当てます。

インターフェースが一掃され、
複雑さを犠牲にすることなく、圧倒的です。

Shadow Empire の左 (ユニットを選択) - 右 (クリックした六角形に移動) クリック システムがこのゲームにも採用されています。これにより、このシリーズの以前のタイトルよりもはるかに素早いターンが可能になります。

当初は DC:Community プロジェクト用に開発され、数年にわたってテストされた新しいエディターが搭載されていますが、今回のリリースではさらに改良され、拡張されました。これにより、シンプルと中級の 2 つのレベルでのモディフィングが可能になります。

シンプルなエディターを使用すると、プレイヤーはマップとライブラリをインポートし、プレイ可能なシナリオをすばやく構築できます。

中間エディターを使用すると、プレイヤーは新しい部隊タイプ ライブラリ、新しいマップ、新しいモデル (TOE) ライブラリ、新しい将校ライブラリの形式で新しいコンテンツを作成し、アルデンヌ攻勢の範囲を超えて進むことができます。

また、ライブラリを使用すると、シナリオ デザイナーは他のデザイナーの作業を部分的に再利用でき、ゲームのバッチやアップデートで新しい (または更新された) 機能を簡単に展開できます。

ご購入いただいた商品を楽しんでいただければ幸いです。心から感謝いたします。
私を支え、ウォーゲーム制作の仕事を続けさせてくれてありがとう！

幸運をお祈りしています、

ウィック

1.3. ダビデからの一言

Vic が私に次の Decisive Campaigns ゲームのシナリオ デザイナーを依頼してから、2 年以上が経ちました。そして、このシリーズの第 4 章の誕生に貢献できたことを非常に誇りに思っています。

私の役割は非常に広範囲にわたり、Vic がエンジン、AI、ルールに注力する一方で、私は主にシナリオ設計、マップ、戦闘序列に注力しました。

アルデンヌ攻勢は、

第二次世界大戦。1961 年生まれ私は、長いウォーゲーマーとしての人生の中で、数え切れないほどのアルデンヌ攻勢の PC ゲームをプレイし、テストしてきました。新しい AI、グラフィックス、エディターが提供する幅広い可能性を活用して、過去のポジティブな経験をすべてシナリオの開発に取り入れようとしていました。

アルデンヌ攻勢は、特に大規模なキャンペーンでは、非常に機能が豊富なゲームです。人間のプレイヤーにとっての自由とコントロールの感覚は絶対的です！

あらゆる決定が自分に与える責任を本当に感じることができます
戦場の男たち。

これはウォーゲーマーによってウォーゲーマーのために作られたウォーゲームです！

私たちの作品を気に入って楽しんでいただければ幸いです。

ダビデ

1.4. 設定

日が短くなってきました...気温が氷点下に近づき...雪が降り始めます...

1944 年はもうすぐ終わります...帝国も終わります...

1944 年末のドイツ軍の戦略的状況は厳しく、希望はほとんどありませんでした。

連合軍の進撃は一時的に停止したようだが、ソ連軍は止められず、ベルリンに向けて最後の攻撃を開始する態勢を整えているようだ。

ドイツ軍は疲弊し、人員と装備が枯渇している。かつては誇り高かったルール地方などの都市や工業中心地は、長年の空爆の被害により、現在では煙を上げる廃墟と化している。

ドイツは最後の足取りで走り続けている。プロパガンダ、集団的否定、戦略的な状況ではなく戦術的な状況への焦点により、多くの人々が「エンドジーク」がまだ口から引き離される可能性があるかと信じているが、



敗北の予感。特に西側の兵士たちは、帝国の国境で連合軍の進撃を阻止したばかりで、その後アーネムで連合軍の空挺部隊を打ち破っていたので、この希望を抱いていた。

しかし、戦略的状況マップを客観的に見て、連合軍の膨大な生産力、人員、装備、航空力を考慮すると、



1944 年秋、アメリカ軍のハーフトラックとシャーマン戦車が、ベルギーのドイツ軍が支配する別の村に突入しました。ここに写っているドイツ国防軍は装甲車と対戦車砲が不足しており、機関銃、パンツァーファウスト、パンツァーシュレックだけで間に合わせなければなりません。アメリカ軍の進撃を遅らせていますが、撤退は避けられません。

力の優位性を考えると、唯一の結論は、ドイツが戦争に負けたということだ。

「それともそうではないのか？」ヒトラーとドイツ軍最高司令官は自問したに違いない。希望は永遠に湧き出るものだ、そうだろう？サイコロを一振りすることにすべてを賭ければ、ドイツに形勢を逆転させる小さいながらも本当のチャンスがまだあるかもしれない。

防御作戦を最適化する戦略は時間を稼ぐことになるが、最終的には確実に敗北をもたらす。そのため、ドイツ指導部は、ゆっくりと確実に失敗する 100% の確率よりも、成功する 5% の確率（および迅速な敗北の 95%）を優先した。

ドイツ軍は最後の資源をすべてかき集め、アルデンヌとその背後にそれを投入した。そこに集中させることで、東方への展開を阻止し、ソ連軍がケーニヒスベルク、ワルシャワ、ブダペストを占領するのを阻止しようとした。

西部戦線に重点を置いた主な理由は、東部戦線では戦略目標を占領する機会がなかったためである。西部戦線には戦略目標を占領する機会があった。理論上は、アルデンヌからアントワープまでの挟撃作戦で、ベルギーとオランダの連合軍の大半を遮断し、同時に主要補給港を奪取できる。このような壊滅的な打撃により、連合軍は休戦を受け入れざるを得なくなり、軍を東に戻し、帝国の門前で最後の戦いでロシア軍を倒すことができる。

妄想？そうかもしれないし、そうではないかもしれない。しかし、ドイツ軍は、当初は限定的な成功を収めたものの、その後はペースを維持できず、マース川を渡ることができなかったため、戦略的な仮説をテストする機会を得られなかった。

ドイツの作戦上の楽観主義（あるいは絶望？）はあまりにも大きすぎた。

しかし、彼らはサイコロを振るチャンスを逃したのでしょうか？それとも、最初から不可能なミッションだったのでしょうか？

「決定的な作戦：アルデンヌ攻勢」では、戦闘の運用上の課題を詳しく検討するとともに、いくつかの仮定のバリエーションを検討します。

ドイツ軍は、アルデンヌの比較的狭い前線に、見事な、そしてほぼ戦力通りの戦闘体制を整えることに成功した。

二つの装甲軍が集結し、モンシャウとエヒテルナッハの間の連合軍の防衛線を突破し、その後マース川へと急行した。

北に第6SS装甲軍、南に第5装甲軍。

巨大なタイガー II を含む最新鋭の戦車を装備した 7 つの装甲師団が準備を整えていた。第 7 軍は前進する南側の側面を反撃から守るための防壁を形成するために追加されました。

ドイツ軍の兵力集結を隠す対策は成功し、12月16日のアルデンヌ攻勢の開始時にアメリカ軍は不意を突かれた。

しかし、驚いたかどうかはさておき、当時は 1939 年ではなく、敵軍の大半はすぐに集結し、激しい戦いを繰り広げました。アメリカ軍が完全に打ち負かされるほど弱かった前線の中央部でのみ、防御はすぐに失敗しました。

不十分な道路網は第6SS装甲軍に大打撃を与え、その大部分は泥だらけの田舎道で行き詰まり、防御のしっかりした村や陣地の前で足止めされた。最適とは言えず、やる気の無い指導力、敵の厳しい攻撃との組み合わせは、

タイガーII



タイガーIIは、より優れた進化を遂げた装甲と砲の長さが増した。タイガーの装甲の厚さと

パンター中戦車の傾斜装甲。重量はほぼ 70 トンで、最大 185 mm の装甲で保護されていました。長砲身の 8.8 cm KwK 43 L/71 対戦車砲を装備していました。これは、連合軍が投げつけるあらゆるものを破壊できる、大戦後期のもう 1 つのモンスター戦車でした。アルデンヌのこれらの戦車のほとんどは、空襲で破壊されるか、燃料不足や機械的な問題のために放棄されました。

防衛線とアメリカ軍の残忍な砲兵支援により、最北端の装甲軍の攻撃はほぼ完全に失敗に終わった。パイパー戦闘団の初期の成功は注目すべき例外である。しかし、例外が規則を作るわけではない。

突破したのは第 5 装甲軍だけでしたが、この成功は完全とは程遠く、アメリカ軍の第 101 空挺師団がドイツ軍より先にバストーニュに到達しました。これはドイツ軍にとって大きな兵站上の悪夢となりました。ドイツ軍はアメリカ軍をバストーニュから一掃できませんでした。この重要な交差点を占領できなかったことで、ドイツの補給システムが麻痺しただけでなく、ムーズ川に向かう装甲軍の進撃が致命的に遅れました。

12月23日までに、第5装甲軍の先鋒部隊はディナン近郊のムーズ川に接近したが、勢力が拡大しすぎて北側を守る第6SS装甲軍の守備が足りなかった。

さらに、新鮮なイギリス軍が彼らを待ち構えていた。さらに攻勢の運命を決定づけたのは、突然天候が回復し、連合軍の制空権が最大限発揮されたことだった。森林の道路はすぐに燃えるドイツ軍の車両や戦車で埋め尽くされた。

第 7 軍は、南から攻撃してくるパットンの装甲部隊によって遮断されるのを防ぐために、ムーズ川沿いに前進する第 5 装甲軍を守ることにになっていた。アメリカ軍の進撃を遅らせることはできたが、バストーニュの包囲が解かれるのを防ぐことはできなかった。

ドイツ軍はすぐには諦めず、数週間にわたって優位性を見つけようとし続けた。

1945 年 1 月 12 日、ソ連軍は長らく予想されていた大規模な攻勢を開始し、ドイツ軍最高司令部はすぐにアルデンヌの戦線から師団を撤退させ、東方へと急行させ始めました。しかし、それはあまりにも遅すぎました…。しかし、それはまた別の話です。

歴史的に、アルデンヌ攻勢は失敗に終わりました。しかし、あなたならもっとうまくできるかもしれません。あのひどい道路網をもっと速く移動できれば…第 101 空挺師団が到着する前にバストーニュを占領できれば…天気が晴れなければ…

あるいは、アメリカ軍としてプレイしている場合は、まず最初に戦車部隊がバスターニユを包囲するのを阻止しようとしたり、不利な状況に抗してザンクト・ヴィスを保持したり、あるいは、歴史とは反対に、実際に成功してドイツ軍の突出部の先端を遮断することになる大規模な挟撃反撃を開始したりすることもできます。

険しい地形は防御の機会を豊富に提供しますが、それは両刃の剣であり、ドイツ軍から主導権を奪おうとすると必ずわかるでしょう。

1.5. アドバイス

ゲームとそのルールを理解するために、いくつかの小さなシナリオからプレイを開始し、徐々に中規模のシナリオに移行し、その後で初めて、大規模なキャンペーン シナリオの 1 つに取り組むことをお勧めします。

もちろん、このアドバイスを無視しても構いません。

1.6. シナリオ

シナリオには独自のプレーヤーテキストと、

特定のルール。こうすることで、後から追加されたコンテンツ、MOD、プレイヤーが作成したシナリオによってマニュアルが不完全になることがなくなります。ただし、シナリオの概要 (ゲーム起動時) の PDF はゲームに含まれています。

1.7. 編集者

このゲームのルールセットは、基本的にアルデンヌのシナリオと同じ規模のすべてのヨーロッパの戦域の戦闘に適しています。

同じ時期に同じユニットでアルデンヌで起こるシナリオを作成するのが最も簡単です。それらのデータとグラフィックはすでに作成されており、部隊、モデル、および将校のライブラリとして利用できるからです。設定するには、シンプルなエディターを使用してマップとライブラリをインポートするだけです。

ただし、複数の中間エディターを使用する場合は、独自のライブラリとマップを作成して、アルデンヌ攻勢のシナリオとはまったく異なるものを作成できます。

このマニュアルにはエディタに関するドキュメントは含まれていません。

マニュアルのサイズを使いやすい形式に保つために、一部が行われました。シナリオ設計のヘルプは、www.vrdesigns.netでオンラインで提供されます。

2. クイックスタート

ゲームの遊び方を説明するために、新しいゲームを開始し、ユニットを移動して次のターンに進む方法について簡単に説明します。

ゲームを起動すると、メインメニュー画面が表示されます。「Arracourt」シナリオボタンをクリックします。これは小さなシナリオで、

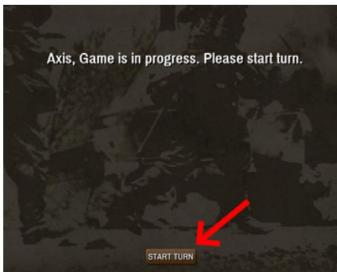
ゲームをプレイするための優れた入門書です。



シナリオ設定画面が表示されます。ここで「敵」セクションの連合国をAIに、枢軸国を



人間。もちろん、あなたは「人間」側をプレイすることになります。問題の行をクリックすると、AIと人間を切り替えることができます。



完了したら、大きなスタートボタンをクリックします。

テキストを見たことがあるでしょう

画面上で点滅し、実行中の処理イベントとプレイできないフェーズの数を示します。最終的に、ターンを開始するように求められます。これは、画面上の唯一のボタンをクリックするか、スペース キーを押すことで実行できます。

たくさんのメッセージが届きますので、すぐにクリックしてください
後でいつでも REPS タブで再度読むことができるので、最後まで読んでください。

ターン開始メッセージをすべてクリックすると、マップ画面が表示されます。さて...ユニットを移動するには、まずユニットを選択する必要があります。これは、ユニットを左クリックすることで行います。



マップ次に、「移動」注文モードタブをクリックする必要があります。(またはその逆)



この「移動」命令モード（ショートカットキー M）では、現在選択されているユニットが移動できるヘクスがハイライト表示されます。マウスをその上に移動すると、移動矢印が表示されます。移動先のヘクスを右クリックしてユニットを移動します。他のユニットを左クリックすると、そのユニットが選択されます。



覚えておいてください：「移動モード」のときは 左
クリックしてユニットを選択し、選択したユニットのターゲ
ットヘクスを右クリックして移動します。
選択したユニットで攻撃します。

自分のユニットを移動させるだけでなく、敵のユニットを攻撃することも可能です。
これは赤い十字線で示されます

敵ユニットの上にターゲット（砲兵の場合）または赤い攻撃矢印（通常攻撃の場合）が表示されます。移動する場合と同じように、この敵ユニットを右クリックできます。これにより、すぐに攻撃が開始されるわけではありませんが、攻撃設定ポップアップが表示されます。



攻撃設定ポップアップでは、オズのプレビューが表示されます。その後、キャンセル ボタンまたは攻撃ボタンのいずれかを押します。攻撃ボタンをクリックすると、戦闘が開始され、解決されます。

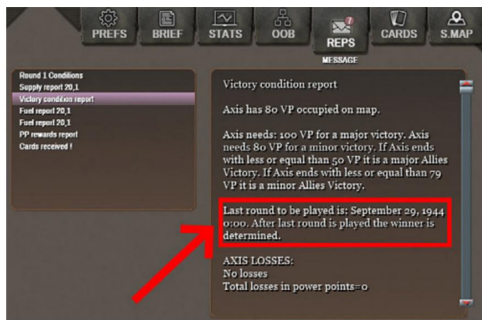


いつ あなた
たはすべてを作りました
移動と攻撃を終了した
ら、ターン終了ボタンを
クリックします。
相手はその後動きます。

対戦相手は

移動すると次のター
ンに入ります。

あなたのターンは
最後のターンをプレイ
するまで続けます。チェ
ック
最後のターン
シナリオは
REPS タブの勝利条件
レポートで確認できま
す。最後のターンの次の



ターンにシナリオの勝者が決定され、ゲームは終了したとみなされます。

3. インターフェース

マニュアルのこの部分は、ゲーム内の最も重要な画面、ウィンドウ、タブに表示される内容を理解するのに役立ちます。

3.1. メインメニュー画面

イントロシーケンスの直後にメインメニューが表示されます。



ゲームを開始するには、シナリオ (「St.

ボタンをクリックして、任意のシナリオ (「Vith」など) をロードできます。また、「シナリオのロード」ボタンを使用して任意のシナリオをロードすることもできます。

ゲームに付属するすべてのシナリオの説明については、シナリオ リストを含む別の PDF を参照してください。

負荷シナリオ

任意のディレクトリから任意のシナリオをロードするには、ここをクリックしてください。

保存したゲームをロード

進行中のゲームまたは対戦相手から送信された PBEM ゲームを読み込むには、ここをクリックしてください。

Zipファイルをインポート

シナリオ デザイナーは、自分の作品を .dczip ファイルの形式で配布する場合があります。このボタンを使用すると、そのコンテンツを解凍してゲーム ディレクトリにインストールできます。

クレジット

このゲームを今日の形にするのに貢献した人々を見てみましょう。

シナリオバンク

シナリオ バンクも含まれている VR Designs Web サイトへのリンク。

これは、シナリオ設計作業をアップロードするのに適した場所です。

サウンド設定

サウンドと音楽の音量を調整できるミニ設定ウィンドウです。その他の設定やオプションについては、実際のゲームを起動して、マップ画面の PREFS タブに移動する必要があります。

やめる

ゲーム アプリケーションを閉じてデスクトップに戻ります。

シンプルなエディタ

最も簡単なエディタです。これを使用するには、部隊タイプ、モデル、および将校のライブラリとマップ ファイルをインポートする必要があります。シナリオ設計のヘルプとエディタを説明するドキュメントは、ゲーム マニュアルとは別に提供されています。このドキュメントを見つけるには、www.vrdesigns.net にアクセスしてください。

部隊タイプエディタ

部隊タイプライブラリを作成できる中級エディター。

シナリオ設計のヘルプとエディターを説明するドキュメントは、ゲーム マニュアルとは別に提供されています。[www](http://www.vrdesigns.net) にアクセスしてください。

このドキュメントを見つけるには、vrdesigns.net にアクセスしてください。

歴史ユニットエディター

モデルライブラリを作成できる中間エディター。

シナリオ設計のヘルプとエディターを説明するドキュメントは、ゲーム マニュアルとは別に提供されています。[www](http://www.vrdesigns.net) にアクセスしてください。

このドキュメントを見つけるには、vrdesigns.net にアクセスしてください。

役員編集者

将校ライブラリを作成できる中級エディタ。

シナリオ設計のヘルプとエディターを説明するドキュメントは、ゲーム マニュアルとは別に提供されています。[www](http://www.vrdesigns.net) にアクセスしてください。

このドキュメントを見つけるには、vrdesigns.net にアクセスしてください。

マップエディタ

独自のマップを作成できる中級エディター。

シナリオ設計のヘルプとエディターを説明するドキュメントは、ゲーム マニュアルとは別に提供されています。www にアクセスしてください。

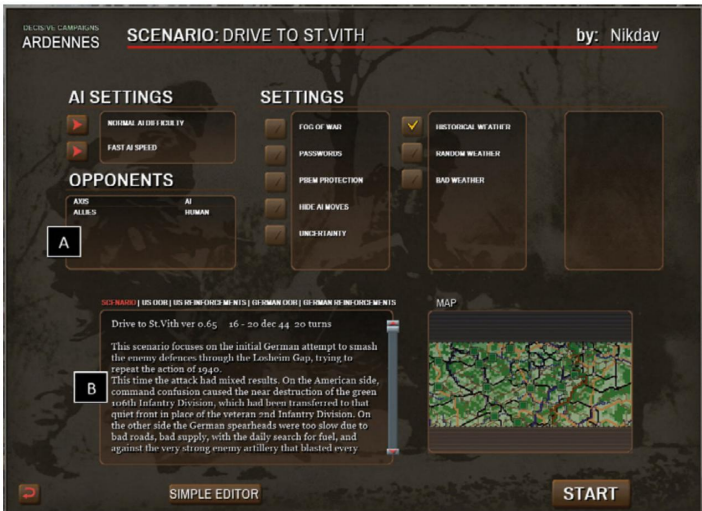
このドキュメントを見つけるには、vrdesigns.net にアクセスしてください。

3.1.1. ゲームのバージョンは何ですか？

インストールしたゲームのバージョンを確認するには、メイン メニューの左下隅を見てください。Matrix フォーラムで開発者に不具合やバグを報告するときは、ゲームのバージョンとシナリオのバージョンを書き留めておくことが重要です。

3.2. シナリオ設定画面

シナリオをロードすると、この画面が表示されます。ここでシナリオを設定し、「開始」ボタンを押して開始できます。



3.2.1. AI設定

ここで AI 対戦相手を設定できます。「難易度」と「スピード」を設定できます。難易度が高いほど AI に与えられる戦闘ボーナスと機動力ボーナスが増え、AI のスピードを遅く設定すると AI が動きを考えるのにかかる時間が長くなります。

3.2.2. 設定

ここでは、一般的な設定やシナリオ固有の設定（天気など）を設定できます。

戦場の霧

リアルな体験をするには有効にします。無効にすると、視線がなくともすべての敵ユニットを見ることができます。ただし、無効にした場合、実際の戦闘計算は実際の偵察ポイントに基づいて行われます。(したがって、プレイヤーはすべてが見えても、兵士はすべてが見えるわけではありません。)

パスワード

他の人間のプレイヤーと対戦していて、対戦相手が自分のターンにログインできないようにしたい場合にのみ、これを有効にしてください。

PBEM保護

PBEM はプレイバイメールの略です。他の人間のプレイヤーと対戦していて、非常に競争心が強い場合にのみ、これを有効にしてください。このオプションを有効にすると、同じゲームを再ロードすると対戦相手に通知されます。

AIの動きを隠す

AI ターン中にターン時間を少し速くするには、AI の動きを非表示にすることができます。

不確実性

戦闘とユニットの品質にさらなる不確実性とランダム性を加える素晴らしい新機能です。

3.2.3. その他

この画面には他にもいくつかの項目があります。

対 相手

各サイドを人間または AI に切り替えることができます。少なくとも 1 人の人間プレイヤーが選択されていることを確認してください。

B シナリオの説明

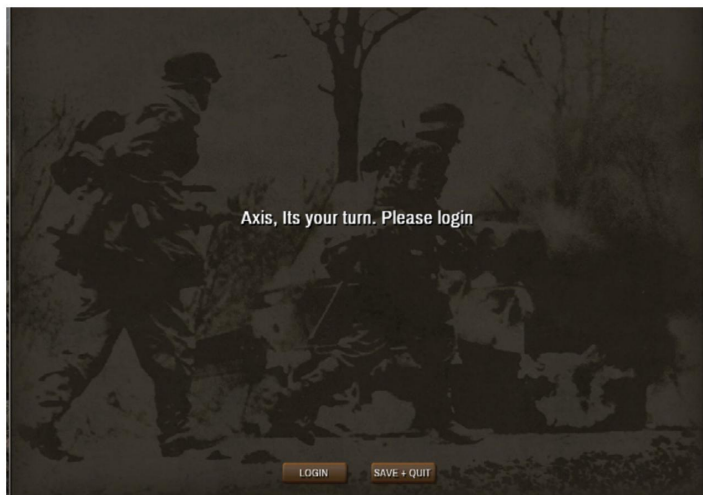
このテキスト領域では、シナリオ固有のルールとバリエーションについて読むことができます。テキスト領域の上にある小さな見出しはタブになっており、クリックするとさまざまなテキスト ページが表示されます。

3.3. ゲームループ画面

ゲームを開始すると、「ゲーム ループ」画面が表示されます。

ターン終了後もここに送られます。

すべての計算が終わると、次の人間のプレイヤーがログインできるようになります。



ログイン

AI と対戦している場合は、ここをクリックしてログインしてください。パスワードを有効にして PBEM ゲームをしている場合は、ゲームでパスワードを入力するように求められます。入力したパスワードは忘れた場合回復できないため、必ず覚えておいてください。

保存+終了

PBEM ゲームをプレイしている場合、このオプションも表示されます。対戦相手のターンにログインする代わりに、この時点でゲームを保存し、保存ファイルを対戦相手にメールで送信します。

3.3.1. メッセージ

ログインすると、ゲーム ループ画面に現在のターンで最も重要なメッセージが表示されます。

任意のキーを押してクリックするだけです。

3.4. マップ画面

これはゲームで最も重要な画面です。ここで多くの時間を費やすことになります。



マップ画面の主な領域は次のとおりです。

A 画面選択

ここでは「マップ画面」と「履歴画面」を切り替えることができます。

B ドロップダウンタブ

ここで、いくつかのドロップダウン タブにアクセスできます。

ここで、画面の右上にある「ターン終了」ボタンをクリックすることもできます。

C 注文モードタブ

ここでは、現在使用している順序モードを変更できます。また、画面の左側でミニマップとユニット スタック情報を有効にすることもできます。

D 右側のサイドバー

ここでは、画面の右側に表示される情報を変更できます。

E 下部ウィンドウ

ここでは、選択したユニットのコア統計を確認できます。

F ヘックスとカウンター

ここでは実際のマップが表示されます。ユニットまたはヘックスを左クリックして選択し、対象のヘックスを右クリックして選択したユニットをそこに移動します。

3.4.1. ドロップダウンタブ

ここでは次のタブが利用できます。

設定

このドロップダウン タブを使用すると、多数の表示設定と音量設定を微調整できます。

簡単な

このドロップダウン タブでは、シナリオの概要を再度読むことができます。

統計

このドロップダウン タブでは、あらゆる種類の統計を調べることができます。

戦闘序列 (OOB)

このドロップダウン タブでは、折りたたみ可能な階層ビューで戦闘順序全体を調べることができます。

レポート

このドロップダウン タブでは、勝利条件や補充部隊レポートなどのトピックに関する詳細なレポートを調べることができます (ゲーム ループ画面に表示されるメッセージを再度確認することもできます)。

カード

このドロップダウン タブでは、利用可能なアクション カードを確認したり、プレイしたりできます。

戦略マップ

このドロップダウン タブでは、重要な町と地図全体の概要が表示されます。

3.4.2. 注文モードタブ

ここでは次のタブが利用できます。

表示 / 非表示

このタブをクリックすると、下のウィンドウが非表示になり (マップのより多くの部分が表示されるようになります)、再度表示されます。

スタックとミニマップ

このタブをクリックすると、画面の左側にあるユニット スタックとミニマップ ウィンドウを非表示または表示できます。

移動順序モード

このタブをクリックすると、移動命令モードに入ります。移動命令モードのとき

ユニットを左クリックして選択し、範囲内のヘクスを右クリックしてそこに移動するか、戦闘を開始します。

グループ移動順序モード

移動順序と同じですが、ヘクス内のすべてのユニットが同時に移動しようとする点が異なります。

供給モード

このタブをクリックすると、補給表示モードになります。このモードでは、ユニットが補給源や補給所からどのくらい離れているかを確認できます。このモードでは、ヘクスを左クリックすると、選択した起点からそのヘクスまでの補給経路が表示されます (下部ウィンドウのリスト ボックス)。

検査モード

ユニットをクリックして、誤って移動してしまうのを防ぐモードです。検査モードでは、偶然に何かが起こることはありません。

3.4.3. 右側パネルのタブ

以下のタブでは、画面の右側の情報の表示/非表示を切り替えることができます。選択したタブをもう一度クリックすると、画面の右側にマップのみが表示されます。

ヘクス

このタブをクリックすると、選択したヘクスの詳細が表示されます。情報が含まれます
地形の種類、戦闘履歴、補給源/補給地について。

ユニット

このタブをクリックすると、選択したユニットの詳細が表示されます。情報が含まれます
運搬量と重量、常備命令、補充兵力について
統計。

役員

このタブをクリックすると、選択した HQ (または選択したユニットの HQ) の指揮官の詳細が表示されます。このタブでは、将校カードをプレイすることもできます。

3.4.4. 下部ウィンドウ

下部のウィンドウには、選択したユニットのコア統計が表示されます。



このウィンドウの主な領域は次のとおりです。

A ユニットカウンター

ここでは、選択したユニットのユニット カウンターの大きなバージョンをいつでも確認できます。その下には、そのユニットの現在の偵察状態に関する情報も表示されます。

B 移動モードと移動タイプ

ここでは、ユニットが使用する移動タイプのアイコンを確認できます。背景は、ユニットが戦闘移動モードの場合は黒、行軍移動モードの場合は白になります。クリックすると、移動モードが切り替わります。





C 迎撃射撃モード

ここで迎撃射撃の常設順序を変更できます。

	引き金を引くのが得意 命中の可能性に関係なく、ユニットは発砲します。
	通常 ユニットは、敵に命中する確率が妥当な場合（33% 以上）に発砲します。
	保守的 ユニットは、敵に命中する確率が高い場合（66% 以上）のみ発砲します。
	一度もない 敵が移動しているときは、ユニットは発砲しません。自分の存在を知られたくない場合や、弾薬を節約したい場合に適したモードです。






D 退却モード

ここで退却モードの定常順序を変更できます。

	最後の一人まで戦う 部隊は自らを守るために決して撤退しようとはしません。撤退するのはパニックに陥った場合のみです。
	頑固 部隊は、兵士の 75% が戦場から追い出されるか、殺された後にのみ撤退を試みます。
	通常 部隊は、兵士の 50% が戦場から追い出されるか、殺された後にのみ撤退を試みます。
	フレキシブル 部隊は、兵士の 25% が戦場から追い出されるか、殺された後にのみ撤退を試みます。

E ユニット統計

ここでは、選択したユニットのコア統計を調べることができます。

	アクションポイント ユニートを移動するにはアクション ポイント (AP) が必要です。
	本部パワー HQ パワー % は、戦闘中にユニットにボーナスを与えます。HQ パワーは、HQ がユニットから 5 ヘクス以内にある場合は 100%、10 ヘクス以内の場合は 75%、15 ヘクス以内の場合は 50%、20 ヘクス以内の場合は 25%、それより遠い場合は 0% になります。
	供給消費 補給品消費率 % は、ユニットが必要な補給品を消費したかどうかを示します。100% はすべて正常であることを意味します。100% 未満は補給品がすぐに不足することを示し、これにより深刻な戦闘ペナルティと準備の喪失が発生します。
	補給不足時の攻撃力補正 ユニートに十分な補給品と燃料の在庫がある場合は「OK」と表示され、攻撃戦闘でペナルティが発生しないことを意味します。補給品や燃料が不足している場合は、戦闘ペナルティの % がここに表示されます。
	補給不足時の防御補正 ユニートに十分な補給物資と燃料の在庫がある場合は「OK」と表示され、防御戦闘でペナルティが発生しないことを意味します。補給物資や燃料が不足している場合は、戦闘ペナルティの % がここに表示されます。

	<p>誠実さ</p> <p>部隊の完全性は、そのTOE（表）に規定された部隊の%である。</p> <p>組織や設備は依然として健在です。落下が激しい場合は、ユニットが壊れる可能性があります。</p> <p>パニック状態の場合。（戦闘グループはパニック状態になると必ず解散します）マウスオーバーすると、ユニットが崩壊する前に受けることができる損失の割合。ここに「BG」が表示されている場合、ユニットは戦闘グループ/kampfgruppeであり、整合性がないことを意味します。</p>
	<p>活力</p> <p>ユニットの活力によって、このユニットの最大準備数が決まります。</p> <p>この最大の準備度はここに表示されます。マウスを合わせると、生の活力ポイントが表示されます。</p>
	<p>準備</p> <p>準備度は移動と戦闘によって減少します。これは戦闘における主要な変更であり、利用可能なアクション ポイントの数にも影響します。</p>
	<p>経験</p> <p>経験値は戦闘において大きな変更要素です。経験値が低い場合はブロンズの星、中程度の場合はシルバーの星、高い場合はゴールドの星で表されます。</p>
	<p>士気</p> <p>士気は、損失が増大する中でも部隊が戦い続けるのに役立ちます。士気が低いと、死傷者が出たときに部隊がパニックに陥るリスクがあります。</p>
	<p>塹壕化</p> <p>塹壕戦は防御戦闘において大きな変更要素となります。</p>
	<p>エンジニアポイント</p> <p>エンジニアポイントは橋を爆破したり修理したりするために使用できます。</p>
	<p>不確実性が支配する</p> <p>不確実性ルールを使用する場合、このサイコロが表示されます。サイコロの数字は、ユニットが戦闘中に投げる 2 つのサイコロのうちの 1 つ（不正なサイコロ）の推定値です。「?」の疑問符は、まだわからないことを意味します。サイコロのシンボルにマウスを合わせると、特定の数字を表示する理由の詳細な数値が表示されます。</p>

F 部隊

ここでは部隊に所属する兵士の情報を見ることができます。

人々のタイプ（ドイツ国防軍、ドイツ空軍、SS）と軍隊のタイプと数。詳細情報を取得するには、イラストをクリックして軍隊の種類のポップアップ ウィンドウを開く必要があります。

G 結合/分割モード

ここでは、部隊を統合モードと分割モードのどちらで表示するかを切り替えることができます。下部のウィンドウに表示できる数よりも多くの部隊タイプがある場合、そのうちのいくつかは統合されます（たとえば、100

エンジニア 1 名とフォルクスグレネード兵 100 名は歩兵 200 名として表示されます)。分割モードを使用している場合はマージは行われず、代わりに必要に応じてスクロール ボタンが表示されます。

3.4.5. 右側の六角形サイドバー



このウィンドウには、

選択された16進数。

このウィンドウの重要な領域は

A コアの16進情報

ここでは、ヘクスの地形タイプの画像と名前を見ることができます。マウスをその上に置くと、この地形タイプが与える修飾子の詳細情報が表示されます。ヘクスに勝利ポイントがある場合は、旗アイコンの横にも表示されます。

選択されたヘクスをターゲットとする 命令

ユニットサイドパネルでは、個々のユニットの命令を見つけることができます。ここでは、ヘクスをターゲットとする命令を見つけることができます。



攻撃

この命令により、現在選択されているヘクスを地上攻撃のターゲットとして戦闘準備ポップアップ ウィンドウが開きます。ポップアップ ウィンドウに入ると、戦闘に参加するユニットを選択できます。



遠距離攻撃

この命令により、現在選択されているヘクスを砲撃のターゲットとして戦闘準備ポップアップ ウィンドウが開きます。ポップアップ ウィンドウに入ると、戦闘に参加するユニットを選択できます。

想定される敵のヘクスをターゲットにできることに注意してください。

敵ユニットを発見できるほど十分な偵察能力がありません。

Cヘックス統計

ここでは、選択した 16 進数の最も重要な統計を調べることができます。

偵察

有効な偵察ポイントを表示します。この統計にマウスを合わせると、より詳細な情報が表示されます。

隠れる

六角形のランドスケープ タイプによって提供される非表示ポイントを表示します。

隠れポイントが 0 のユニットを発見するには、有効な偵察ポイントが少なくとも 20 ポイント必要です。ただし、ユニットがいるヘックスの隠れポイントが正の場合、ユニットを発見するにはより多くの有効な偵察ポイントが必要になります。たとえば、隠れポイントが 20 の場合、ユニットを発見するには 40 の有効な偵察ポイントが必要になります。

邪魔する

視線 (LOS) がこの地形タイプを横切るときに、このヘックスで失われる偵察ポイントの割合を表示します。

身長

ヘックスの高さレベルを表示します。上り坂での移動は通常は遅くなり、上り坂での戦闘は通常はコストがかかることを覚えておってください。

最適なLOS

ヘックス上で最も見通しの良いユニットによって適用される偵察ポイントの割合を表示します。

ゾックペナルティ

このヘックスに移動するために支払う必要のある追加のアクション ポイント (AP) を表示します。この統計にマウスを合わせると、ペナルティの原因の詳細が表示されます。

バトルAP

このヘックスを再度攻撃するために支払う必要のある追加のアクション ポイント (AP) を表示します。これらのペナルティは以前の戦闘によって発生します。

以前の攻撃スタック

ヘクスに対する以前の攻撃からのスタック ポイントを表示します。これらは、新しい攻撃のオーバースタック計算に追加されます。

前回の砲撃スタック

ヘクスに対する以前の攻撃からの砲兵スタック ポイントを表示します。これらは、新たな砲撃のオーバースタック計算に追加されます。

合計スタック

ヘクス内の現在のスタック ポイントの合計。200 ポイントを超えると、ヘクスはスタックしすぎてるとみなされ、防御側にペナルティが課せられることに注意してください。

位置

都市、町、要塞などの場所が存在する場合は、ここに表示されます。

D ヘックス戦闘履歴

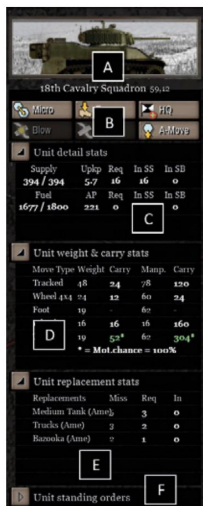
ここでは、前のターンの遠距離射撃イベントの簡単なログを見ることができます。これは、敵の砲兵がどこに隠れているかを判断するのに役立ちます。爆発シンボルは砲撃を受けたヘクスを示し、砲兵シンボルは砲撃が行われたヘクスを示します。

最新のエントリのアイコンが赤くハイライトされていることに注意してください。これは特に部隊が迎撃射撃の犠牲になった場合に有効です。

E ヘックス供給資産

ヘクスに補給源または補給基地が含まれている場合、このセクションには、残りの補給物資と燃料に関する詳細な統計情報と、すでに発送されたものに関する統計情報が表示されます。

3.4.6. 右側ユニットサイドバー



このウィンドウには、

選択したユニット。このウィンドウの主な領域は次のとおりです。

A ユニット情報

ここでは、ユニットの移動タイプの画像と名前を確認できます。

選択されたヘクスをターゲットとする 命令

命令モード (移動、グループ移動、検査) は、ユニットに対して最もよく使用される命令です。ここでは、より特殊な命令がいくつか用意されています。

マイクロ

この命令により、ユニットを細かく管理できるポップアップウィンドウが開きます。細かい管理操作には、ヘクス内の他のユニットへの部隊の移動、

戦闘グループと装備の廃棄。



輸送

この命令によりポップアップ ウィンドウが開き、トラック ユニットが他のユニットを積み込んだり降ろしたりできるようになります。



本社

この命令によりポップアップ ウィンドウが開き、対象のユニットに新しい HQ を設定できます。十分なスタッフ ポイントがない場合や、指揮官がスタッフを率いる能力が限られている場合は、HQ に割り当てたユニットが多すぎると、HQ に過度の負担がかかる可能性があることに注意してください。



吹く

この命令によりポップアップが開き、爆破する橋を選択できます。爆破を試みるためには、ユニットに少なくとも 50 AP が必要であることに注意してください。



修理

この命令によりポップアップが開き、修復が必要な橋を選択できます。この命令が利用可能になるには、ユニットは川のサイズに橋を架けるのに十分な EP と移動するための AP を持っている必要があります。



自動移動

この命令により、自動移動ポップアップ ウィンドウが開き、ユニット (およびオプションで同じ HQ の下にある他のユニット) の最終目的地を設定できます。自動移動は、可能な限り即時に実行され、その後は各ターンの開始時に実行されます。

C ユニットの詳細統計

最初の行には補給品 (弾薬、食料、スペアパーツなど) の詳細が表示され、2 行目には燃料の詳細が表示されます。

最初の行は左から右に次の内容を示します。

供給: 現在利用可能な供給ポイントの量 / 理想的な供給ポイントの量。

維持費: 戦闘が行われない場合、この量の補給は維持されます

X ゲーム ラウンドに向けてユニットが最高の準備状態になります。

要求量: ユニットの開始時に要求する供給量
このターン。

SS: ターン開始時に供給された補給量
供給元から。

SB の場合: ターン開始時に補給基地から供給される補給量。

2 行目には左から右に次の内容が表示されます。

燃料: 現在利用可能な燃料ポイントの量 / 理想的な
燃料ポイントの量。

AP: 理想的には、アクションポイントを何ポイント消費すればよいでしょうか？
現在の燃料備蓄量。

要求量: ユニットの開始時に要求する供給量
このターン。

i SS:ターン開始時に供給された補給量

供給元から。

i SB の場合:ターン開始時に補給基地から供給される補給量。

D ユニットの重量と運搬能力

ユニットの移動タイプは図(A)に示されていますが、このユニットがなぜこの移動タイプを持っているのかの詳細を知りたい場合は、この表を参照してください。

存在するすべての移動タイプの重量ポイントと運搬ポイント

ユニット内の情報がここに表示されます。

ユニットは、より速い移動タイプから（認識された）最も遅い移動タイプに運搬ポイントを割り当てることに注意してください。たとえば、歩兵、ハーフトラック、砲兵を含むユニットは、砲兵の移動タイプが歩兵よりも遅いため、ハーフトラックを最初に砲兵に割り当てます。

E ユニット交換統計

補充部隊はイベントやカードによって上位の司令部に到着します。ここから、部隊が不足している従属部隊に送られます。この表では、現在検査中の部隊の TOE (組織および装備表) に部隊が不足している(Miss)かどうか、部隊が補充部隊を要求している(Req)かどうか、そして最も重要な点として、何かが受け取られている(In) かどうかを確認できません。

3.4.7. 右腕役員サイドバー

このウィンドウには、現在選択されているユニットの詳細情報が表示されます。このウィンドウの主な領域は次のとおりです。

A 役員情報

ここでは警官の肖像写真と名前を見ることができます。

肖像画をクリックすると、役員のポップアップ ウィンドウに移動します。

さらに、3つの主要な統計が表示されます。それぞれはマウスオーバーすると詳細が表示されます。



戦闘ボーナスが最も重要です。

ユニットが実際に受け取るボーナスを示します。

ユニットが 100% HQ パワー範囲内にある場合は戦闘します。

士官とスタッフの比率が 1 を下回る場合、問題が発生していることを意味します。つまり、士官が指揮できる人数よりも多くのスタッフを指揮していることになります。

スタッフ：部隊の比率が 1 未満の場合、問題があることを意味します。つまり、HQ の指揮下にある部隊の数が、部隊を率いるスタッフポイントの数を上回っています。

B 役員の統計

各将校にはいくつかの統計があります：

	コマンドポイント 将校カードをプレイするにはコマンドポイント (CP)が必要です。
	指示 コマンド ステータスが高いほど、ターン開始時に獲得できる新しいコマンド ポイント (CP) が増えます。
	大胆さ 数値が高いほど、赤の将校カードのパフォーマンスが向上します。
	決定 数値が高いほど、緑の役員カードのパフォーマンスが向上します。
	カリスマ 数値が高いほど、青の将校カードのパフォーマンスが向上します。
	直感 数値が高いほど、茶色の将校カードのパフォーマンスが向上します。
	組織 数値が高いほど、紫色の将校カードのパフォーマンスが向上します。

C 役員カード

ここでは、このターンにこの武将がプレイできる武将カード (十分な CP がある場合)を見つけることができます。

カードの上にマウスを合わせると詳細情報が表示され、クリックするとプレイを検討できます。

役員は 1 ラウンドにつき 1 枚のカードしかプレイできず、カードをプレイした後は次のラウンドの開始まですべてのカードが消えることに注意してください。

3.5. ポップアップウィンドウ

ゲームにはさまざまなポップアップがあります。いくつかはそれ自体で説明します。より複雑なものについては、このマニュアルが理解を深めるのに役立ちます。

3.5.1. 戦闘セットアップポップアップ

移動モードで範囲内の敵ユニットを右クリックしても、自動的に戦闘は開始されませんが、まず戦闘設定ポップアップが表示されます。ここで、どのユニットが攻撃に参加するか、どのように攻撃するか、すべての修正がどのような影響を与える可能性があるかを設定できます。

ESCキーを押すか、キャンセルボタン。

スペースキーを押すとすぐに通常攻撃が開始されることに注意してください。



適格な

ここでは、ターゲットヘクス（H）への攻撃に参加できるすべての友軍ユニットが表示されます。このボックス内のユニットをクリックすると、攻撃に参加できます。ユニットの上にマウスを置くと、そのフルネームが表示されます。攻撃に参加する予定のユニットは、ボックスEに表示されます。

B 攻撃的モッドの推定

内部でプレビューされたシミュレーションに基づいて、現在選択されている攻撃力に基づいて防御側に対してもたらされる攻撃ポイントの強さが表示されます。最後から2番目のアイコンの前のアイコンはさまざまな修飾子を示しており、マウスをその上に置くと詳細が表示されます。

最後から2番目のアイコンは、戦闘ラウンドごとの変更されていない攻撃ポイントを示します。最後のアイコンは、前述のすべての修正によって変更された攻撃ポイントを示します。

合計攻撃ポイントのみがプレビューされますが、攻撃ポイントとヒットポイントの修飾子は表示されることに注意してください。

C 防御モッドの推定

Bと同じですが、ヘクスの防御側用です。

ターゲットヘクスの偵察が限られている場合、推定値が大きく外れる可能性があることに注意してください。

D 敵軍

ここでは、攻撃からヘクスを守るすべての敵ユニットが表示されます。ヘクスの偵察ポイントが限られている場合は、必ずしもすべてのユニットが表示されない可能性があることに注意してください。

E 攻撃部隊

ここでは、攻撃ボタン（J）を押すと、ターゲットヘクス（H）を攻撃するすべての友軍ユニットが表示されます。このボックス内のユニットをクリックすると、そのユニットが攻撃に参加します。ユニットの上にマウスを置くと、そのユニットのフルネームが表示されます。攻撃に追加できるユニットは、ボックスAに表示されます。

F 攻撃タイプ

攻撃タイプは通常攻撃と遠距離攻撃の2種類があり、切り替えボタンを押すことで切り替えることができます。

G マップ

特に遠距離攻撃の場合、攻撃の参加者を選択するためにマップ全体を表示できる特別な攻撃者選択モードに切り替えると便利です。マップ ポップアップに入ったら、現在のポップアップ ウィンドウに簡単に戻ることができます。

H マップ

攻撃側のターゲット ヘクスは中央になります。味方ユニットの周囲には白、赤、または緑の四角形が表示されます。白は、攻撃に参加するためにユニットを選択できることを意味します。赤は、選択できないことを意味します (遠すぎる、AP がない)。緑は、すでに選択されていることを意味します。

オ

オッズは、攻撃側の攻撃ポイントと防御側の攻撃ポイントの比率を示します。オッズ計算ではヒットポイントは考慮されないことに注意してください。オッズは、予想される損失を示します。たとえば、オッズが 1:1 の場合、攻撃側と防御側の損失はおそらく同程度です。オッズが 2:1 の場合、防御側はおそらく 2 倍の損失を被ることになります。

攻撃開始修飾子など、いくつかの修飾子は、修飾子のプレビュー計算とオッズ計算では考慮されないことに注意してください。そのため、オッズは若干楽観的になる傾向があります。

J アタック

攻撃ユニットの選択に満足したら、4 つの攻撃ボタンのいずれかを押します。マウスをボタンの上に置くと、違いの詳細が表示されます。ボタンを押すと、攻撃が開始されます。

K 戦闘合計

各ユニットグループ (歩兵、戦車など)の総兵力を表示します。

関与します。スタック ポイントと偵察ポイントの詳細も表示されます。

偵察ポイントが低いほど、防御側が有利になります。また、スタックポイントにも注意してください。通常、スタックしすぎた攻撃は、より多くの犠牲者を出すことになるため、避けた方がよいでしょう。

3.5.2. マイクロマネジメントポップアップ

ユニット サイドバーでは、この命令のコレクションにアクセスできます。マイクロ管理には、部隊をあるユニットから別のユニット (同じヘクス内) に移動したり、ユニットの一部を新しく形成された戦闘グループ/kampfgruppe に移動したり、装備を廃棄したりすることが含まれます。



ソース ユニットリスト

AとBで同じユニット リストが表示されることに注意してください。ソース ユニット リストで選択されたユニットが部隊を失うというだけです。

B 対象ユニットリスト

このリストでユニットを選択した場合、Aで選択したユニットによって失われた部隊は、この選択したユニットに移されます。

ただし、このターゲット リストで「新しい KG/チーム」を選択することもできます。その場合、同じヘクスに新しいユニットが作成され、そのユニットはリスト ボックスで選択された部隊を受け取ります。

さらに、ターゲットリストで「廃棄」を選択することもできます。そうすると、Dのスライダーで選択した部隊が廃棄され、(部分的に)後方部隊として返還されます。

C ユニットの統計

ソース ユニットとターゲット ユニットの両方について、重量と運搬ポイントが表示されます。これにより、ユニットが機動性または機械化を維持したまま部隊を移動できます。ユニットには常に 50 のパワー ポイントが残っている必要があるため、ここではパワーポイントも表示されます。

D リストボックス

ここでは、ソースユニットの各部隊タイプについて、転送または廃棄する部隊の数を指定できます。

特定のソース ユニットの部隊タイプがターゲット ユニットの TOE に存在しないために転送できない場合は、左側のリスト ボックスに「ターゲット ユニットの TOE が一致しません」という注釈とともに赤で表示されます。

TOE に部隊タイプが存在するが、部隊タイプの部隊数が制限を超えている場合は、右側のリスト ボックスに赤で表示されます。

赤で示された問題は、通常、Fでも言及されます。

E ページ番号

ソース ユニットまたはターゲット ユニットに非常に多くの異なる部隊タイプがある場合は、ページネーションを使用して部隊タイプ リストを移動できます。

F 転送は可能でしょうか？

白で「転送可能」と表示されるか、赤で表示され、そのすぐ下の転送ボタンを押せない理由に関する問題が表示されます。

G ボタン

ソース ユニットとターゲット ユニットを選択し、リスト ボックスで転送対象を選択したら、先に進んで転送を押します。

3.5.3. トランスポートポップアップ

ユニット サイドバーでは、トランスポーター ユニットを選択しているときに、輸送命令にアクセスできます。ユニットの装備/部隊の 80% 以上がトラックで構成されている場合、そのユニットはトランスポーター ユニットです。

それをクリックすると、このポップアップが表示されます。ここで、すでにトランスポーター ユニットによって輸送されているユニットを切り離すか、トランスポーター ユニットによって輸送されるユニットをアタッチすることができます。



トランスポーター

ここでは、輸送注文をクリックしたときに選択した輸送ユニットが表示されます。

輸送に関する主要な統計が表示されることに注意してください。輸送には、人員制限または運搬重量制限を超えないユニットのみを添付する必要があります。

B 付属ユニット

ここに、現在トランスポーターユニットによって輸送されているすべてのユニットのリストがあります。マップ画面でトランスポーターを移動すると、

ユニットを移動させると、接続されたユニットも自動的にトランスポーターユニットとともに移動します。右側の「デタッチ」をクリックすると、ユニットの輸送を停止できます。

C その他のユニット

これらはトランスポーターユニットに取り付け可能なユニットです。取り付けるには「取り付け」ボタンをクリックします。キャリアに注意してください。オーバーロードした場合は重量と人力運搬能力と人力統計がAの場合、輸送ユニットはモーター速度で移動できません。

D ボタン

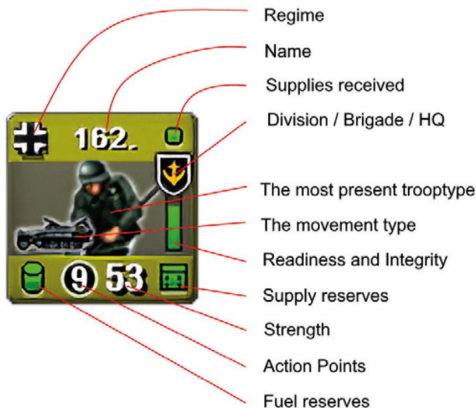
ここでこのポップアップを終了できます。

3.6. その他のUI要素

この章では、ウィンドウ以外のユーザー インターフェイス要素に焦点を当てます。

3.6.1. カウンター

カウンターとは、ブロック状のユニット グラフィックの別名です。各カウンターにはさまざまな種類の情報が表示されます。



政権

ユニットを管理する政権（ドイツ / アメリカ）を示すシンボル。

名前

ユニット名の略称。

受け取った物資

；ユニットはまだ供給ネットワーク内にありますか？

；ユニットが補給切れ（補給を受け取っていない）の場合、このブロックは黒人になる。

；ユニットが要求したすべてのものを受信している場合、このブロックは緑色になります。

；黄色、青、赤はアクセスが徐々に減少していることを示す用品。

本社

ここには本部の盾またはシンボルが表示されます。

最も現存する部隊タイプ

ユニットに複数の部隊タイプがある場合、最も多くの兵士を含む部隊タイプがカウンターの上部に表示されます。

移動タイプ

ユニットの移動タイプが現在の部隊タイプの移動タイプと異なる場合は、実際の移動タイプの小さな画像が表示されます。

準備と誠実さ

バーがいつぱいの場合は整合性が完全であることを示し、バーが小さい場合は整合性が低いユニットであることを示します。

バーの色は準備度スコアを示します。緑は

準備状況が 75 ポイントを超えていることを意味し、黄色は準備状況が 50 ポイントを超えていることを意味し、青は準備状況が 25 ポイントを超えていることを意味し、赤は準備状況が 25 ポイント未満であることを意味します。

供給備蓄

緑の木箱は、備蓄が最大量に近づいていることを示します。黄色、青、赤は、備蓄が徐々に少なくなっていることを示します。

強さ

強さの抽象的な尺度であり、強さポイントあたり戦車 1 台または兵士 10 人にほぼ相当します。

アクションポイント

円内の各点は10APを表します。円の背景が黒の場合、ユニットは戦闘モードです。円が白の場合

それは部隊が行軍モードにあることを意味します。

燃料備蓄

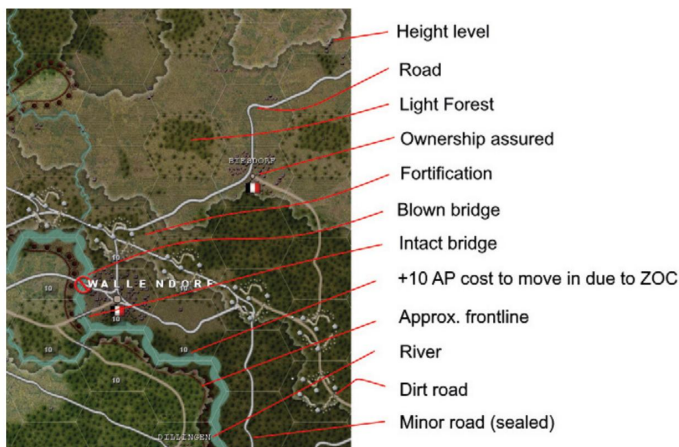
緑色の石油ドラムは、燃料備蓄が最大限に近いことを示します。

黄色、青、赤は準備金がだんだん少なくなることを示しています。

注意:ユニットが補給を受けていない場合でも、運用に必要な（半分）完全な予備が残っている場合があることに注意してください。







3.6.2. マップの凡例

地図には多くの情報が含まれており、最大ズーム モードで表示するのが最適です。



ほとんどのシンボルはわかりやすいものです。六角形にどのような川や道路、町があるかわからない場合は、六角形のサイド パネルにある風景タイプのイラストの上にマウスを移動すると、六角形に存在する正確な特徴（風景タイプ、川、道路、交通ポイントなど）が表示されます。

地図上で説明が必要な特別なシンボルをいくつか示します。

	<p>視線</p> <p>設定で LOS をオンにすると、マップのヘクスに目のシンボルが表示されます。緑は、ユニットの少なくとも 1 つが優れた視線を持っていることを意味します。黄色、青、赤は、視線が次第に悪くなります。このモードで目のシンボルが表示されない場合は、LOS がないことを意味します。</p>
	<p>ヘックス戦闘履歴</p> <p>砲兵シンボルは火源を示し、爆発シンボルは標的のヘクスを示します。最新の（迎撃射撃）は赤いシンボルで強調表示されます。</p>
	<p>供給基地</p> <p>木箱の数が増えるほど、供給基盤が大きくなります。</p> <p>ビルドアップモードの場合はトラックとともに表示されます。</p> <p>消耗モードの場合は灰色の感嘆符が表示されます。</p> <p>避難中の場合は黄色の感嘆符が表示され、破壊中の場合は赤色の感嘆符が表示されます。</p>
	<p>供給元</p> <p>数値が高いほど、緑の役員カードのパフォーマンスが向上します。</p>
	<p>交通渋滞</p> <p>1 つのヘクス内には、これらの小さなトラック シンボルが最大 6 つ（道路の方向ごとに 1 つ）表示され、道路の能力を超えて道路を通過した交通ポイントを示します。</p>
	<p>敵存在マーカー</p> <p>敵ユニットが経路を塞いでいるため、補給システムがユニットまたは補給基地のいずれかに補給物資や燃料を供給できない場合、敵の存在マーカーが配置されます。未確認の場合は明るいオレンジ色で表示され、ユニットをその近くまたは上へ移動させて確認すると透明に変わります。</p>

3.6.3. ショートカット

ま	移動順序モード
グ	グループ移動順序モード
ス	供給注文モード
ESC	ポップアップ/タブを終了する 履歴画面を終了 注文検索モードに進む
スペース	戦闘セットアップポップアップで戦闘を開始し、結果ポップアップを閉じます。
1 部隊シル	エットカウンターに切り替える
2	NATOカウンターに切り替える
0	カウンターの非表示/表示
3	小型/大型カウンター
+	ズームイン
-	ズームアウト
H	履歴画面へ移動
F1	設定タブ
F2	ブリーフィングタブ
F3	統計タブ
F4	OOBタブ
F5	反復タブ
F6	カードタブ
F7	戦略マップタブ

4. ルール

この章では、ゲームのすべてのルールについて説明します。ラウンドの開始時に、ロジスティクス システムは、供給源からユニットに補給品と燃料を供給しようとしています。その後、ユニットは維持費を受け取り、統計の一部を回復または増加します。その後、プレイヤーはターンを開始でき、ユニットを移動したり、その他の命令を出したりするのはあなた次第です。

4.1. ユニットの維持と回復

各ターンの開始時に、兵站ネットワークから補給品と燃料を受け取った後、ユニットは維持費を消費します。また、準備状況と士気を回復したり、エンジニア ポイントと塹壕陣地を増やしたりすることもできます。

4.1.1. 供給消費と準備状況の決定

軍隊が物資を消費できれば、即応態勢は回復するでしょう。

これは、小規模な銃撃戦のための食料、医薬品、非戦闘関連の損失、電池、予備部品、弾薬の消費を表しています。

部隊タイプごとに基本的な補給量があります。ユニットの理想的な補給量は消費使用量は、その部隊全体の消費使用量の合計になります。

この補給品消費のための補給ポイントが存在する場合、補給品消費ステータスは最大20ポイント増加し、準備も20ポイント増加します。

この補給品消費のための補給ポイントが存在しない場合、補給品消費ステータスは10ポイント減少し、準備は20ポイント減少しますが、10ポイント未満になることはありません。

この補給品消費のための補給ポイントが部分的に存在する場合、悪影響は軽減され、準備状況がさらに少し向上する可能性があります。

4.1.2. 活力によって決まる最大の準備

最大準備度 = $\text{SQR}(\text{活力}) * 10$

最大準備度は活力によって決まります。ユニットが前のターンに移動または攻撃した場合 (-5)、または戦闘による死傷者 (戦死率の半分が活力損失として適用) により、ターン開始時に活力自体が減少することがあります。



移動しなかったり、攻撃や砲撃を行わなかったりすることで上昇する可能性がある。
1ターンに1回発砲する（+15の活力）。ヘクスに敵ZOCがない場合、増加に+50%のボーナスがあります。前のターンが夜間だった場合、前の小計にさらに+50%のボーナスが適用されます。

振り向く。



ドイツとベルギー、フランスとの国境では、古いジークフリート線が急速強化されました。多くの「新鮮な」国民擲弾兵師団の到着と相まって、ドイツ国防軍はここで連合軍の前進を阻止し、さらにその背後の地域を利用してアルデンヌ攻勢の準備を整えました。このイラストでは、左から右に、破壊されたアメリカ軍のジープ、88mm高射砲、タイガー戦車が見えます。

敵のターン中にユニットが攻撃された場合、活力増加が減少することがあります。準備状況に応じて 50% から 100% の間の減少が適用され、準備状況が低いほど対数的に減少が大きくなります。

活力の回復は、過度の疲労からの回復がより困難になる効果をシミュレートするために、現在の活力を逆にして修正されます。

強力なアドバイス: ユニットの活力が 50 ポイントを下回る前に、ユニットを休ませてください。

4.1.3. アクションポイントの決定

準備状況によってアクション ポイントが決まります。

準備状況が更新されると、このユニットのアクション ポイントは $50 + \text{準備状況} / 2$ に設定されます。これらのアクション ポイントは、補給品消費統計が 100 未満の場合、それに合わせて変更されます。そのため、ユニットの AP が 0 になる可能性もありますが、これはユニットが補給品の受け取りを停止されてから数ラウンド後にのみ発生します。

4.1.4. 予備アクションポイント

移動しなかったユニットは予備アクションポイントを獲得できます。

ユニットが前のターンで移動しなかった場合、予備アクション ポイントが付与されます。これらは通常のアクション ポイントとは別に追跡され、隣接するヘクスへの最初の移動にのみ使用できます。通常の状況では、ラウンドごとに 20 の予備アクション ポイントを獲得でき、100 の予備アクション ポイントに達するまで獲得し続けることができます。

これらのポイントの目的は、ユニットが橋のない川を渡ったり、非常に急な森林の丘を登ったりするなど、特に困難な移動を実行できるようにすることです。

戦闘中に移動が行われたり、別のヘクスに退却が行われたりすると、予備 AP は直ちに失われます。戦闘中に準備が失われた場合は部分的な損失が発生し、50% の準備損失は予備 AP の完全な損失に相当し、10% の準備損失は予備 AP の 20% の損失に相当します。

補給品の消費不足などにより、通常の AP が 50 未満であると判断された場合、予備 AP の合計 (新しく追加された AP と既存の AP) にペナルティが課せられます。これはめったに発生しませんが、補給品がなくなった後のある時点でユニットがほぼ完全に動けなくなるようにするのに役立ちます。

4.1.5. 補給防御および攻撃ペナルティ

供給や燃料の在庫が少ないと配給制となり、戦闘でペナルティを受けることになります。攻撃的な作戦では、防御的な作戦よりも多くの在庫が必要になります。

ユニットの補給品や燃料の在庫が少なすぎると、防御や攻撃のパフォーマンスが低下する可能性があります。これは、予想されるすべての戦闘ラウンドでユニットの武器をフルに使用できるだけの十分な在庫がない場合に発生します。

防御戦闘における補給と燃料の消費は、通常、攻撃戦闘の 3 分の 1 です。ただし、疑問がある場合は、部隊タイプの詳細を調べてください。

防御ペナルティを決定するには、ユニットが保有する防御戦闘ラウンドの数を計算します。これが

20 回の戦闘ラウンドでは配給が行われ、防御ペナルティが発生します。

攻撃ペナルティを決定するには、ユニットが保有する攻撃戦闘ラウンドの数を計算します。これが

12.5 回の戦闘ラウンドの配給が行われ、防御ペナルティが発生します。

これらのペナルティは燃料不足の場合に誤解を招く可能性があることに注意してください。実際の戦闘では、燃料不足のペナルティは燃料を使用する部隊タイプにのみ適用されます。したがって、たとえば、自動車化歩兵隊 (トラック付き) は、燃料が不足していても燃料が満タンの場合でも同じように戦います。これは、トラックが燃料を消費しないためです。

戦闘にはあまり参加せず、実際に戦闘を行うのは歩兵です。

4.1.6. 士気の回復

十分な兵力を備えた部隊の士気は常にゆっくりと上昇し、基本士気に戻ります。

兵站不足の部隊の士気は低下します。

ユニットが十分な補給/燃料の不足により防御ペナルティを受けている場合、士気上昇ではなく士気低下を受ける可能性があります。防御ペナルティが100%の場合、士気は常に低下し、防御ペナルティが-50%の場合は50%の確率で低下し、防御ペナルティが-10%の場合は10%の確率で低下します。低下がない場合は、

士気が高まります。

士気を高める場合は、その部隊の士気の基本値までゆっくりと回復します。士気の基本値の5%が士気値に加算されます。ユニットが

適切なスタッフ率を持つ司令部の司令官のパワー範囲内です。適切なスタッフ率を持つ司令部の司令官は士気をさらに高めることができます。

士気を下げる場合、ユニットの経験値が 0 であれば最大 10 ポイント減少します。経験値が 30 であれば 7 ポイント減少します。経験値が 50 であれば 5 ポイント減少します。経験値が 90 であれば 1 ポイントのみが減少されます。

50MMバックガン



重装甲の突
然の出現

T-34のようなソ連
の戦車や

KV-1 は、50mm PAK 砲でさえも任務を遂行できないことを明らかにしました。しかし、西部戦線では、この砲はシャーマンを撃破するのに十分以上でした。

最初の試作砲は 1941 年 11 月に納入されました。1942 年 4 月、ドイツ国防軍は 44 門の砲を配備しました。1943 年までに、PaK 40 はドイツの対戦車砲の大半を占めるようになりました。その後、より重い対戦車砲、特にヘツァーのような機械化された対戦車砲に取って代わられ、段階的に廃止されました。

4.1.7. エンジニアポイントの増加

エンジニアは毎ターン開始時に新しい EP を獲得します。ただし、ユニットが移動すると EP が失われることに注意してください。

エンジニア ポイント (EP) は、利用可能な AP の量に基づいて、ターンごとに増加します。したがって、50 AP が利用可能な場合、EP はその部隊タイプの EP 獲得統計の 50% で増加します。100 AP で、完全な EP 増加が授与されます。

4.1.8. 塹壕の増強

塹壕は毎ターンの開始時に自動的に設置されます。

注意: ユニットが移動すると塹壕陣地は失われます。

塹壕は、部隊タイプの塹壕能力に応じて、地形タイプの最大塹壕値まで増加します。部隊は常に、その部隊がいるヘクスの地形タイプの最小塹壕に到達します。

部隊タイプの塹壕構築能力	
部隊タイプ	塹壕構築能力
エンジニア	60
歩兵	40
砲兵 / 銃 / 高射砲	40
戦車 / AFV / トラック	20

雪のヘクスでは塹壕構築速度が半分になります。これは、雪に覆われた地面や部分的に凍った地面で塹壕や塹壕を掘ることの難しさを表しています。

景観タイプの最小値と最大値		
横長タイプ	歩兵の最小塹壕 *	歩兵の最大塹壕 *
マーシュ	20	100
平原	40	150
フィールド	50	180
ライトフォレスト	60	200
ヘビーフォレスト	70	225

田舎の村	50	200
ライトアーバン	75	225
ヘビーアーバン	100	300
泥	修飾語なし	修飾語なし
雪	+20	修飾語なし

*
= 砲兵/銃および高射砲はこれらの値の半分を持ちます。戦車/AFVおよびトラックはこれらの値の4分の1を持ちます。

ヘクス内に存在する要塞は、地形タイプの塹壕値を増加させます。要塞の存在は防御側の塹壕を大幅に増加させますが、戦闘/砲撃または航空攻撃による構造的損傷によって要塞が破壊される可能性があります。要塞が部分的に損傷しただけでも、追加された塹壕値は減少します。

要塞 塹壕 価値の補充		
場所の種類	追加歩兵の最小塹壕	追加歩兵最大塹壕
軽要塞	+30	+90
要塞	+60	+150
要塞	+80	+210

*
= 砲兵/銃と高射砲はこれらの値の半分です。戦車/AFVとトラックは4分の1ですこれらの値。

4.2. ユニットの移動

隣接するヘクスに軍隊を移動させるには、アクション ポイント (AP) がかかります。このコストは、いくつかの要因によって決まります。各地形タイプには、移動タイプごとに AP コストがあります。この AP コストは、移動元ヘクスと移動先ヘクスを結ぶ道路の移動タイプの AP コストに置き換えられる場合があります。

さらに、高度レベル、橋なしで川を渡る場合の AP コスト、ZOC (制御地域) のペナルティ、および/または以前の戦闘 AP などの形で、追加のコストが発生する可能性があります。

ほぼすべてのユニットが異なる部隊タイプで構成されていることを十分に認識することが重要です。部隊タイプは、異なる移動タイプを持つ場合があります。特に道路では、車輪式および無限軌道式の移動タイプは、徒歩または砲兵式の移動タイプよりもはるかに高速です。より速い部隊がより遅い部隊を運ぶことも可能です。

4.2.1. 景観の種類

基本的に、村、市街地、平原、野原では自動車化部隊や機械化部隊が高速で移動できますが、森林や沼地は車両にとっては移動が難しく、歩兵にとってはそれほど困難ではありません。

移動タイプごとに、ランドスケープタイプに移動するためのアクションポイントコスト。						
ランドスケープ型馬車式トラック砲兵流兵100	30					
マーシュ 65 75 60						58
沼地の雪	75	25	45	42	29	41
平原	60	20	40	32	24	32
平原の泥	70	25	40	42	24	41
平野の雪	75	25	45	42	29	41
フィールド	60	20	40	32	24	32
畑の泥	70	25	40	42	24	41
野原の雪	75	25	45	42	29	41
ライトフォレスト	70	25	45	42	32	41
軽い森の泥	80	30	45	52	32	46
薄い森の雪	85	30	50	52	37	46
深い森	80	35	55	55	40	48
重い森の泥	90	40	55	65	40	58
森の大雪	95	45	60	65	45	58
田舎の村	60	20	40	32	24	32
田舎の村の泥	70	25	40	42	24	41
田舎の雪	75	25	45	42	29	41

ライトアーバン	60	20	40	24	18	24
軽い都会の泥	70	25	40	24	18	24
都市部の小雪	75	25	45	34	23	24
重都市	60	20	40	24	18	24
都会の泥だらけ	60	20	40	24	18	24
都市部の大雪	60	20	40	24	18	24

注:

ゲームで使用するスケール (1 km のヘクス) では、いくつかのトラック、特に伐採道路がほぼすべてのヘクスに存在すると想定されています。それらの存在は、ランドスケープ タイプの AP コストでモデル化されており、すべてのヘクス グラフィックで視覚的にモデル化されているわけではありません。

この注釈では、たとえば重戦車が AP コストが高額であるにもかかわらず、密林地帯を通過できる理由についても説明しています。

4x4 の車輪移動タイプを持つ部隊タイプがいくつかあります。この移動タイプは、履帯移動タイプとまったく同じように動作します。

馬による移動タイプの AP コストは高いように思えるかもしれませんが、砲などの装備を引く馬に関するものであることを覚えておいてください。

4.2.2. 道路の種類

道路は物流と車両の高速移動に不可欠である

道路は移動コストが低いため、存在する場合は、移動コストが高い景観タイプの代わりに使用されます。

一般的に、道路は自動車化部隊や機械化部隊の機動力に奇跡を起こします。ユニットを移動させるときに、道路タイプの AP が地形タイプの AP よりも低い場合は、道路タイプの AP コストが使用されます。

道路タイプを移動するためのアクションポイントコスト（移動タイプごと）

道路の種類	砲兵歩兵		馬	ホイールトラック物流		
未舗装道路	60	20	30	12	12	5
未舗装道路の泥	100	25	35	24	16	10
マイナーロード	60	20	20	10	10	2
主要道路	60	20	20	10	10	1
鉄道	60	20	35	24	24	5

道路は、その道路の使用が交通ポイントの範囲内にとどまっている場合にのみ、完全なボーナスを提供します。交通ポイントの詳細については、ロジスティックスのセクションを参照してください。

道路種別による交通ポイント

道路の種類	交通ポイント
未舗装道路	1500
マイナーロード	6000
主要道路	30000
鉄道	1500

物流活動とユニットの移動の組み合わせによって交通ポイントが超過した瞬間、移動 AP コストの削減（平地の風景タイプの AP コストと比較）は最終的に 0 になります。

道路種別の交通量超過の影響

交通ポイントの使用	効果
100%未満	フルロード効果
100%から200%の間 200%	道路の影響を0〜33%軽減
	道路の影響を33%軽減
200%から300%の間 300%	道路の影響を33〜66%軽減
	道路の影響を66%軽減
300%から400%の間	道路の影響を66〜100%軽減
400%以上	道路の影響は全くない

次のターンの開始時に、交通ポイントは半分になります。ただし、イベントやカード（空爆など）によって発生した追加の交通ポイントは、この半分から除外されます。

注:

ユニットを移動する際、交通ポイントの使用量を計算するために、移動するユニットによって発生する交通ポイントが、移動が発生する前に計算に追加されます。

ユニットを道路上で移動する場合、各重量ポイントは1つの交通ポイントとしてカウントされます。

物流フェーズでは、各供給ポイントは0.1トラフィックポイントとしてカウントされ、各燃料ポイントは0.3トラフィックポイントとしてカウントされます。

4.2.3. 高さレベル

特にオフロードでは、高低差により大きな遅延が発生することがあります。

ユニットをあるヘクスからターゲットヘクスに移動する場合、そのターゲットヘクスの高さの値が異なると、そこに移動するために追加のAPコストが発生します。

特にオフロードでの移動の場合は、登り降りが著しく困難になります。

高さレベルの違いによる追加APコスト				
身長差	徒歩オフロード	履帯式オフロード	車輪式オフロード	道路
ターゲット3レベル下 +25 AP		+50 AP	+100 AP	+25 AP
ターゲット2レベル下 +10 AP		+20 AP	+40 AP	+10 AP
ターゲット1レベル下 +5 AP		+10 AP	+20 AP	+5 AP
ターゲットを1レベル上げる +10 AP		+20 AP	+40 AP	+5 AP
ターゲットレベル2上昇 +20 AP		+40 AP	+80 AP	+10 AP
ターゲットレベル3以上 +50 AP		+100 AP	+200 AP	+25 AP

雪のヘクスでは、追加のAPコストが+50%増加することに注意してください。これは、滑りやすい表面、表面の視界の悪さ、風で吹き飛ばされた雪の山などの効果をシミュレートするために行われます。

ヘッツァー



ヘッツァーは
パンツァー38tの開発は、
75mm L48砲を搭載した
軽量で強力な対戦車兵器を
提供することを目指して行
われました。1944年には多く

のAbteilungが多くの歩兵師団に配属されました。ヘッツァーは、戦争末期に最も普及したドイツの駆逐戦車でした。大量に生産され、機械的にも信頼性がありました。小型なので隠すのに便利でした。防御戦や待ち伏せに使用することを目的としており、意図どおりに使用すれば、大きな成果を上げました。

注:

供給システムは高度レベルによるペナルティを受けません。

各兵種には高さコストの修正値があります。歩兵の場合は100%、装軌車の場合は200%、装輪車の場合は400%です。これらの値は上記の表のコストと一致しています。

これらの値は
改造可能。

4.2.4. 川の種類

橋のない川は車両や

銃

部隊が目標ヘクスに到達するために川を渡らなければならない場合、追加のアクション ポイント (AP) コストが発生する可能性があります。これは、橋が存在しない場合にのみ当てはまります。

移動タイプごとに川を渡るタイプの追加 AP コスト

川の種類	砲兵歩兵		馬車追跡物流		
マイナーリバー +60 +20			+20 +60 +60 +40 +100 +100		+60
中川 +100 +40 +140 +60			+60 +140 +140		+100
主要河川					+140
XL川	ブロック +80		+80	ブロックされた	ブロック +180

注:場合によっては、数ターンの準備をして AP 予備ポイントを貯め、渡るのに必要な AP を確保することで川を渡れることがあります。

4.2.5. 制御地域

ユニットは近くを移動する敵ユニットを減速させることができる

すべてのユニットは、周囲の直接ヘクス内で制御ゾーン (ZOC) ポイントを行使します。

部隊を移動させたいヘクスに敵の ZOC ポイントがある場合、追加で +10 AP を支払うことになります。敵の ZOC の下にある川を渡る必要がある場合は、さらに +20 AP を支払うことになります。

ZOCは、ヘクスの曖昧さの組み合わせをシミュレートします。

敵軍、敵のパトロール、砲火、地雷などです。

注意:ヘクス上の ZOC ポイントの 4 倍以上を保有している場合は、敵の ZOC 移動ペナルティを回避できます。

4.2.6. 戦闘と行進移動モード

ユニットが前線まで長い行軍をする場合は、行軍移動モードを使用します。

ユニットの移動モードは行軍モードと戦闘モードから選択できます。行軍移動モードは最も速いですが、戦闘ではユニットが脆弱になります。戦闘移動モードは

速度は遅くなりますが、予期せぬ戦闘や迎撃射撃による過度のダメージを受けることを回避できます。

戦闘移動モードから行進移動に切り替える

モードの変更には 25 アクション ポイントと 25% の準備度の損失がかかります。逆の変更は無料です。これは、適切な行軍列を編成するコストをシミュレートします。

戦闘移動モードでは、通常のルールがすべて適用されます。ただし、行進移動モードでは、次の変更があります。

移動アクションポイントのコストが半分になりますが、これは道路上のみです。

移動の準備コストが 2 倍になります。

移動による交通フットプリントが 2 倍になります。

部隊が攻撃を受けると、重大なペナルティを受ける。

戦闘セクション。

ユニットが攻撃を受けている場合は戦闘移動に切り替える

モードを自動的に切り替えます。

4.2.7. 前回の戦闘AP

戦闘により前進が遅くなる場合があります。

部隊が移動しているヘクスが、このターンに戦闘によって占領された場合、そのヘクスには以前の戦闘 AP が残っている可能性があります。これらのポイントは、ヘクスに移動するための追加コストとして機能します。

以前の戦闘で、戦闘なしでそのヘクスに移動するのにかかる AP よりも多くの AP がかった場合、その差額は以前の戦闘 AP としてそのヘクスに配置されます。

前回の戦闘 AP は、長期にわたる戦闘の遅延効果をシミュレートします。

4.2.8. 兵士の輸送

歩兵と大砲は車両または馬で運ぶことができます。

ユニットは全体として移動しますが、異なる移動タイプの異なる部隊で構成することもできます。ユニット内に他の部隊を運ぶことができる部隊が存在しない場合は、最も遅い移動タイプの AP コストで移動します。

しかし、運搬ポイントを持つ部隊は他の部隊を運搬することができます。

たとえば、トラックは歩兵を運ぶことができます。

全員を輸送できない場合は、最も遅い部隊が最初に輸送されます。たとえば、歩兵、砲兵、および数台のトラックからなる部隊では、砲兵は自動車化されますが、歩兵は自動車化されません。

ある人が別の人を運ぶには、運ぶ人の運搬ポイントが、運ばれる人の重量ポイントよりも高くなければなりません。

ヤークトパンター



ヤークトパンターは、有名な 88mm L71 砲を搭載した、低くて強力な対戦車兵器を提供するように設計された、パンター V の発展型です。これは、味方が投げつけるどんなものでも破壊できるモンスター戦車でした。

さらに、完全に運ぶためには、運ぶ個人の人力ポイントも運ぶ必要があります。各部隊タイプを調べて、重量/運搬量と人力/運搬量の統計を確認できます。

人力は複数の運搬者に分散できますが、重量は分散できません。したがって、たとえば重砲 (重量 3) は、複数のトラックが利用可能であっても、通常のトラック (最大 2 の重量を運搬可能) では運搬できません。ただし、たとえば重砲 (人力 10) の人力は、2 台のジープ (それぞれ最大 5 人の人力を運搬可能) で運搬できます。

以前の Decisive Campaigns ゲームでは、1 台のトラックの損失が、徒歩部隊と自動車部隊の違いを意味することがありました。

もうそうではありません。現在、ユニットが自動車化される確率を決定するために線形アプローチが使用されています。たとえば、ユニットは、必要な車両の最大 33% が不足している場合でも、自動車化される可能性があります。ユニットの車両の 16.5% が不足している場合、自動車化される可能性は 50% です。8.25% が不足している場合、自動車化される可能性は 75% です。

4.2.9. 燃料費

車両でユニットを移動させると、燃料在庫が消費されます。

車両などの一部の部隊タイプは、移動する AP ごとに燃料を消費します。

ユニットに、問題の AP のコストを支払うのに十分な燃料が在庫にない場合、移動はブロックされます。

注意:部隊の燃料がなくなり、補給の見込みがない場合は、車両を廃棄し、機動力を残りの歩兵に戻す方がよい場合があります。

4.2.10. 準備コスト

ユニットを移動すると、特に非自動車化部隊は即応性を失います。移動には即応性が必要です。歩兵の場合、行進は非常に疲れるためです。車両の場合、使用すると必ず何らかの故障が発生し、修理が必要になるためです。

徒歩移動タイプの部隊を完全な 100 AP 移動で移動すると、30 準備ポイントが失われます。車両を完全な 100 AP で移動すると、10 準備ポイントが失われます。

注:

歩兵部隊をターンごとに行進させると、回復するよりも多くの準備が消費されます。移動だけで30の準備が消費されますが、20の準備しか消費されません。次のターンの開始時に回復します。

徒歩移動部隊が車両で運ばれる場合、その部隊は車両と同じかそれよりはるかに低い準備度の損失（10 ポイント）を被ります。

4.3. 偵察と視線

さて、この偵察部門、この決定的な作戦では多くの新しいルールが追加されました。特に、偵察ポイント システムが線形ではなく対数的になり、視線が追加され、ユニットを発見または識別されたものとしてより永続的にマークするルールが実装されました。

4.3.1. 偵察

敵を視認するにはヘクス上の偵察ポイントが必要です。部隊は、最大 10 ヘクス離れた隣接ヘクスに偵察ポイントを広げます。

ゲーム インターフェイスとルールでは、ヘクスに偵察値が示されています。これらは、実際には有効な偵察ポイントに関するものです。これらは、生の偵察ポイントの対数導関数です。

ユニットが持つ偵察ポイントの量は部隊によって異なります。

内部に。ユニットが大きいくほどポイントが多くなります。これは線形の問題です。

ユニットの生の偵察ポイントの合計は、経験値 (XP)に応じて修正されます。ユニットの経験値が30を超える場合、プラスの修正が適用されます。55 XPで+100%、80 XPで最大+200%の修正が適用されます。ユニットの経験値が30未満の場合は、

最悪の場合、-66% のマイナス修正を受け、15 XP では -33% になります。

これらの生の偵察ポイントは、ユニットの視線 (LOS) 全体に広がります。生の偵察ポイントは、LOS が 100% の場合にのみ完全に適用されます。LOS が 100% 未満の場合は、生の偵察ポイントのそのパーセンテージのみが適用されます。これについては、次のセクションで詳しく説明します。基本的に、丘や森林は視線を遮ります。

ユニットの周囲のヘクスにおける生の偵察ポイントは、距離、天候の種類、および時刻に応じて修正されます。次のセクションも参照してください。基本的に、距離が遠くなるほど、また視界が悪くなるほど、生の偵察ポイントは少なくなります。

残りの生の偵察ポイントは、 \log_{10} 関数に渡され、30 倍されます。何ですか? はい、そうですね... これが式であり、説明するのは難しいです。以下の表が役立つかもしれません。

ネーベルヴェルファアー 150



ネーベルヴェルファアーはドイツの第二次世界大戦中に使用された多連装ロケットシステム。ソ連のカチューシャとともに、ネーベルヴェルファアーは初めて一般的に使用された多連装ロケットシステムであった。15

ネーベルヴェルファアー 41 ロケットランチャーは、Pak 35/36 砲架に 5 本の砲身を搭載したもので、1940 年に導入され、射程距離は 6,900 メートル、砲弾の威力は 32 k でした。

生の偵察ポイントを効果的なポイントに変換するための公式の結果
偵察ポイント

生の偵察ポイント	有効な偵察ポイント	10 隠れポイントを持つユニットの情報レベル
2000	100	満杯
1000	90	満杯
500	81	部分的（より正確な推定）
250	72	部分的（より正確な推定）
125	63	部分的（あまり正確ではない推定）
62	54	部分的（正確ではない推定）
31	45	最小限
15	36	最小限
7	21	最小限
3	15	最小限

対数スケールの使用は、小規模な偵察部隊を使用することが実際に利益をもたらすことを意味します。上の表からわかるように、小規模な部隊の 10 倍の規模（および生の偵察ポイント）の部隊は、有効な偵察ポイントの数が 2 倍になるかならないかのどちらかです。これは、丘の頂上に双眼鏡を持った 1 人の兵士がいる場合と、同じ丘の頂上に双眼鏡を持った 10 人の兵士がいる場合とで、あまり違いがないという事実をシミュレートしています。

注:実際に複数ラウンドの戦闘に参加すると、航空偵察カードと同様に、ヘクス上で多くの追加偵察が可能になります。

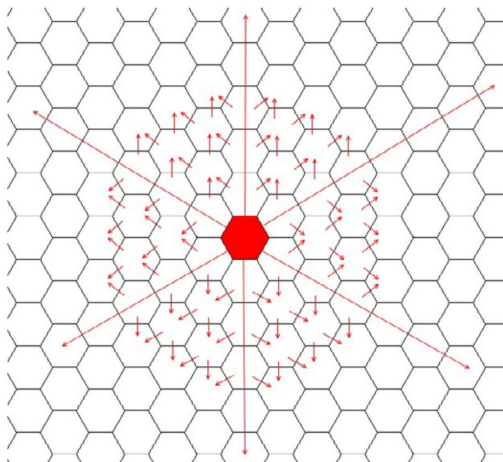
4.3.2. 視線と障害物の修正

丘、町、森林によって視界が部分的または完全に遮られます。

視線（LOS）システムは、より戦術的なゲームで知られているような厳密な LOS ではありません。このゲームで使用されている LOS システムは、障害物をわずかに迂回する機能を備えています。これは、使用されるスケールで、ユニットのヘクスのわずかに外側に移動する偵察部隊の小グループと敵部隊によって偵察が収集されることをシミュレートします。

必ずしも正確なヘックスに固執するとは限りません。また、他の方法で情報を収集すると、ある程度のブーストが得られるかもしれません。

図: LOSを使用して偵察ポイントを分散させる方法



障害物や影が視界を遮ることがあります。

ただし、オブザーバーは遮られたり影に隠れたりすることはないため、常に見ることができます。

ヘックスの高さレベルが観測ユニットと同じ場合 (同じレベルの場合のみ)、地形タイプの障害率が考慮されます。障害物があると、ヘックスとその背後のヘックスの偵察能力が低下します。問題のヘックスでは、効果は限定的です。

景観タイプの障害率		
横長タイプ	最初のヘックス	最初のヘックスの後ろのヘックス
ライトフォレスト	40%	80%
深い森	50%	100%
田舎の村	30%	60%
ライトアーバン	30%	60%
重都市	50%	100%

したがって、ユニットは周囲のヘクスに LOS パーセンテージを持ちます。100% は完全な LOS で、それより小さい場合は不完全な LOS です。ユニットは不完全な LOS で部分的な偵察ポイントしか得られず、LOS のないヘクスでは偵察ポイントをまったく得ることができません。

注:たとえば、ユニットの真北にある、どちらも森林が薄い 2 つのヘクスの偵察ポイントを計算する場合、このユニットは最初のヘクスで -40% の偵察、2 番目のヘクスで -88% の偵察になります。

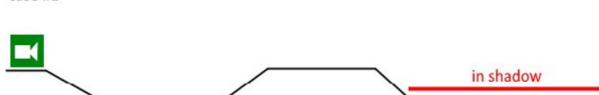
高度レベルの違いにより、いわゆる影が発生し、ユニットの LOS が不明瞭になる可能性があります。

イラスト: シャドーケース

case #1



case #2



case #3



問題のヘクスが観測ユニットよりも高い場合 (ケース #1)、その高さレベルとそれより下のすべての高さレベルに永続的な影が投影されます。

問題のヘクスが観測者と同じ高さである場合 (ケース #2) すると、その下のすべての高さレベルに永続的な影が投影されます。

問題のヘクスが観測者より低い場合 (ケース #3)、その下のすべての高度レベルに限定的な影を落としますが、距離に応じて修正されます。このルールは、観測者ユニットのすぐ隣のヘクスには適用されません。高度レベルの低下が観測者から遠くなるほど、影は長くなります。

4.3.3. 距離、天候、日中の時間変更

日中は天気が晴れているので偵察に最適です。

影や障害物がない場合でも、距離によって偵察ポイントは低下します。たとえば、ユニットは距離 2 のヘクスよりも距離 1 のヘクスでより優れた偵察を行うことができます。

偵察ポイントの劣化の強さは、

天気と日の種類によって異なります。

距離、天候タイプ、日タイプによる偵察ポイントの劣化											
タイプ	地区 1	地区 2	地区 3	地区 4	地区 5	地区 6	地区 7	地区 8	地区 9	地区 10	
クリア	満杯	/2/8/16/32/2/8/16/32/2/8/16/						/64/128/256/512			
がすんでいる	満杯	32/9/8/243	なし	なし	なし	なし		/64/128	なし	なし	
曇り	満杯	なし	なし	なし				/64	なし	なし	なし
降水量少/3 降水量			4/27								
多/4 暗い夜 * 霞んだ		/16/64/256	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし		
夜 星空	/20	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし		
	/4/20/100	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし		
	/3/12/184	なし	なし	なし	なし	なし	なし				

* = 曇りや降水がある夜も含まれます

4.3.4. ポイントを非表示にする

ヘクスに偵察ポイントがあっても、そのヘクス内の敵ユニットを発見できるとは限りません。

敵ユニットを見ることができるかどうかは、2 つの要素によって決まります。1 つ目はヘクス上の偵察ポイント、2 つ目は敵ユニットの隠れポイントです。

最も重要なのは、ユニットがそのヘクスの地形タイプから自動的に隠れポイントを取得できることです。

ランドスケープタイプのポイントを非表示にする	
横長タイプ	ポイントを非表示
ライトフォレスト	34
深い森	44
田舎の村	34
ライトアーバン	34
重都市	44
マーシュ	14
その他の風景	4

ユニットの経験値 (XP) が 30 ポイントを超える場合、これらの隠れポイント (ある場合) には最大 +40% のボーナスが付きます。ユニットの XP が 30 未満の場合は、隠れポイントに最大 -40% のペナルティが付きます。

この後、ヘックス内のスタック ポイントの合計がヘックス内の最大スタックの 3 分の 1 (33%) 未満の場合、隠れ場所ポイントに最大 +40% のボーナスを追加できます。これは、部隊の数が少ないために部隊を見つけにくくなることをシミュレートします。

ヘックス内のスタック ポイントの合計が最大スタック ポイントよりも高い場合、隠れ場所ポイントに最大 -100% のペナルティが加えられることがあります。最大ヘックス スタック ポイントの 3 倍が存在する場合、隠れ場所ポイントは完全にゼロになります。最大ヘックス スタック ポイントの 2 倍が存在する場合、隠れ場所ポイントに -50% のペナルティが課せられます。

ユニットが発見された場合、そのユニットの隠れポイントは半分になり、観測者がそのヘックスに少なくとも 1 つの有効な偵察ポイントを持っている場合、そのユニットは常に、少なくとも「？」の付いたカウンターとして表示されます。

識別されたユニットの隠れポイントは、さらに半分になります。つまり、発見され、識別されたユニットは、隠れポイントの 4 分の 3 を失います。

4.3.5. 発見され識別されたユニット

ユニットが発見または識別してから移動しない場合は、発見または識別されたままになります。

敵ユニットに関する最低限の情報を入手すると、そのユニットは発見されたとみなされます。つまり、そのユニットの隠れ場所ポイントは 2 で割られます。

待ち伏せ攻撃に遭遇したり、戦闘中にユニットの少なくとも 1 人を見かけた場合にも、ユニットは発見されます。

敵ユニットの部分的な情報を得ると、そのユニットは特定されたとみなされます。つまり、そのユニットの隠れ場所ポイントは 2 で割られます。これは、発見された場合の 2 で割った値に上乗せされます。

発見または識別されたヘクスに少なくとも 1 つの偵察ポイントがある場合、ユニットは常に表示されます。

発見されているが識別されておらず、発見状態がなければ部分情報モードで表示されないユニットは、最小情報モードのままになります。

ただし、ユニットはターン中にヘクスから移動することで、識別および/または発見ステータスを失います。

発見および識別のステータスは、ターンの開始時と終了時に更新されます。

4.3.6. ユニット詳細レベル

敵ユニットに対する偵察ポイントが多ければ多いほど、そのユニットについてより多くの情報を得ることができます。

ヘクス上の有効な偵察ポイントから観察されているユニットの隠れポイントを引いた値によって、ユニットの詳細レベルが決まります。

有効偵察ポイントから隠れポイントを引いた値が 0 以下の場合、ユニットがヘクス内に存在していることに気付かないでしょう。

有効な偵察ポイントから隠れポイントを引いた値が 0 より大きく 20 より小さい場合、ユニットに関する情報は最小限になります。

基本的に、ユニットが存在することは分かっているものの、その名前や構成については全く分からないことになります。

有効偵察ポイントから隠れポイントを引いた値が 20 以上 80 未満の場合、ユニットに関する部分的な情報が得られます。つまり、名前がわかり、部隊とその統計情報を正確に推測できます。スコアが高いほど、推測の精度が高くなります。

有効な偵察ポイントから隠れポイントを引いた値が 80 ポイント以上であれば、ユニットに関する完全な情報が得られます。

4.4. 物流ネットワーク

ユニットに補給するには、ユニットと補給源の間に友好的な経路が必要です。

補給物資と燃料は、マップ外の補給源から到着します。補給源からユニットや補給基地に送られる場合もあります。

ユニットと補給基地は、不足している補給品と燃料よりも少量の要求を行う場合があります。これは補給の定期注文または最大摂取量と部隊タイプの使用率の差によるものです。補給源は、補給品と燃料の要求をできるだけ多く満たそうとします。

供給元と要求元間の物流アクションポイントコストは、距離、道路網、交通渋滞によって決まり、ルート沿いに供給基地を置くことで改善できます。アクションポイントコストが100アクションポイント(AP)を超えると、

パンツァーIVH



IV号戦車は、第二次世界大戦で最も多く生産されたドイツ戦車であり、約8,500台が製造されたドイツ装甲戦闘車両の中で2番目に多く生産された戦車でした。IV号戦車のシャーシは、IV号突撃砲、IV号駆

逐戦車、ヴァルベルヴィント自走対空砲、ブルムベア自走砲など、他の多くの戦闘車両のベースとして使用されました。IV号戦車はドイツのすべての戦闘地域で使用され、戦争中ずっと生産が続けられた唯一のドイツ戦車でした。

新たな脅威に対抗し、耐用年数を延ばすために、さまざまなアップグレードと設計変更が行われました。一般的に、これにはIV号戦車の装甲防御力の強化や武器のアップグレードが含まれますが、戦争の最後の数か月間、ドイツは損失の迅速な補充を切実に必要としていたため、設計変更には製造プロセスをスピードアップするための簡素化も含まれていました。

要求のパーセンテージは配達可能です。250 APを超えると、ターゲットヘクスは供給範囲外と見なされ、何も配達されません。

ソース。

注:補給源は、補給物資または燃料をターゲットヘクスに届けるためのアクションポイントコストを決定するために、ロジスティクス移動タイプを使用します。

補給基地は、一種のミニ補給源として使用したり（補給源内で補給物資と燃料を消費）、最大 80 の無料 AP を提供することで補給源の範囲を拡大したりできるため、特別な役割を果たします。

4.4.1. ユニットリクエスト

ユニットは補給源から補給物資と燃料を要求する

部隊タイプには、補給物資と燃料の最大保管量があります。

ターン開始時の現在の在庫が最大値より少ない場合

保管量に応じて、ユニットは最大で差額を要求し、最大補充率に制限されます。

注:実際には、攻撃に費やす補給品（弾薬）とその最大補給率の間に大きな違いがあるのは砲兵だけです。これは、毎ラウンド最大効果の砲撃を与えることができないことをシミュレートするために行われます。

ユニットの供給要求率の定常命令を変更することもできます。100%、75%、50% から選択できます。この割合は、ユニットの最終的な供給および燃料要求に適用されます。

補給要求率の定常命令は各司令部に対して設定できることに注意してください。上位の司令部をたとえば 50% に設定すると、その司令部より下位のすべてのユニットも 50% のみを要求することになります。たとえば軍団司令部を 50% に設定し、下位の師団司令部も 50% に設定すると、その師団は実質的に 25% のみを要求することになります。

4.4.2. 供給拠点と要請

補給基地は、構築モードのときに補給と燃料を要求することもできる。

補給基地にはいくつかのサイズがあります。サイズが大きいほど、提供できるロジスティクスの無料アクション ポイントが増え、ユニットが任意で消費できる補給物資と燃料も増えます。

供給基地統計				
	マイナー	中くらい	メジャー	戦略的
ロジスティクスフリーAP	20	40	60	80
供給在庫	1000	4000	15000	50000
燃料備蓄	1000	4000	15000	50000
ラウンドごとの最大避難率 50%		25%	15%	10%
ラウンドごとの最大破壊率 100%		50%	30%	20%
物流範囲の枯渇	20AP	40AP	60AP	80AP
必要最小限の都市	マイナーシティ II マイナーシティ III メジャーシティ I メジャーシティ III			

補給基地の構造ポイントの割合は、補給基地に必要な在庫の割合です。100% 未満の場合、補給基地が提供するロジスティクス無料 AP が減少します。使用される割合は、燃料と補給の割合の平均です。

補給基地は 5 つの異なるモードに設定できます。

最初のモードは通常モードです。このモードでは、補給基地は補給源物流に無料の物流 AP を提供し、その範囲を拡大することに重点を置きます。このモードでは、在庫の不足は補充されず、現在のレベルのままになります。

2 番目のモードはビルドアップ モードです。このモードは、不足している供給または燃料在庫が供給元から要求されることを除いて、通常モードと同じです。

3 番目のモードは枯渇モードです。このモードでは、補給基地は補給源ロジスティクスに無料のロジスティクス AP を 0 個提供しますが、補給基地自体は近くのユニットに在庫を配布するミニ補給源として機能します。これは補給源が物資と燃料を配布する前に行われます。範囲は限られていますが、近くのユニットには十分です。

4 番目のモードは避難モードです。このモードでは、補給基地は在庫を補給源に送り返そうとします。大きな補給基地を完全に避難させるには、比較的時間がかかります。

5 番目のモードは破壊モードです。このモードでは、補給基地の備蓄が破壊されます。大きな補給基地の場合、これには時間がかかりますが、撤退の 2 倍の速さです。これは、燃料がドイツ軍の手に渡るのを避けるために、アメリカ軍プレイヤーにとって重要なモードになるかもしれません。

注:ドイツ軍プレイヤーが本当にやりたいことは、占領したアメリカ軍の補給基地で枯渇モードを使用して、戦車に必要な追加燃料を供給することです。

補給基地が占領されると、燃料は 100% が占領されますが、アメリカ軍とドイツ軍が互換性のない弾薬とスペアパーツを主に使用しているため、補給品は 25% しか占領されません。

シナリオ開始時の補給基地が固定モードになっている可能性があります。固定通常、固定枯渇など...固定モードの場合、プレイヤーは補給基地のモードを変更できません。補給基地を占領すると固定モードは解除されます。

また、在庫がない（または極端に少ない）供給拠点では、マップから削除されます。

4.4.3. 要求を満たす供給元

供給元とユニット間のパスの AP コストが高くなるほど、受け取る量は少なくなります。

供給元は、その範囲内ですべての要求（ユニットと供給基地）にサービスを提供しようとします。供給元に全員に供給するのに十分な在庫がない場合、全員が要求より少し少ない量を受け取るようになります。

しかし、最も重要なのは範囲です。なぜなら、要求しているユニットまたは補給基地（ビルドアップモード）が、最適な100アクションポイントのロジスティクス移動タイプの範囲内にない場合、完全にサービスを受けることができないからです。100から150アクションポイントの範囲では、要求の75%のみが

150 から 200 のアクション ポイントの範囲ではリクエストの 50% のみが配信され、200 から 250 のアクション ポイントの範囲では 25% のみが配信されます。

ただし、補給基地は補給源に無料の AP を与えることができます。これにより、補給源の範囲が大幅に拡大されます。補給源は、補給基地の使用を最適化するパス (不合理なルートを経由せずに) を見つけようとしています。

図: 補給源が特定のヘクスに到達するためのAPコストと補給基地の効果

上の図では、ルートが補給基地を通過するため、補給基地によって提供される無料 AP が枯渇するまで AP コストが増加しないことがわかります。

ルートが複数の補給基地を通過する場合、フリー AP は加算されません。代わりに、補給基地のヘクスに入る前の新しい補給ボーナス AP と現在のフリー AP の最大値が採用されます。したがって、たとえば、ルートが最初に主要補給基地 (60 のフリー AP を与える) を通過し、その後 10 AP 後に中規模補給基地 (40 のフリー AP を与える) を通過する場合、まだ 50 のフリー AP が残っているため、効果はゼロになります。

ただし、後で空き AP が 30 しか残っていない状態で別の中規模補給基地を通過すると、空き AP は 40 に増加します。

補給源からの補給品や燃料の配送は、配送に使用される軌道上に交通ポイントを配置することに注意してください。つまり、ロジスティクスによって実際に道路が渋滞し、ユニットが最適な速度で道路を使用できなくなる可能性があります。

ヴィルベルウィンド SDKFZ161-4



ヴィルベルウィントは、IV 号戦車の開発で、標準装備の 20mm 対空砲 4 連装を装備し、対空火力支援を提供する車両として設計されました。

燃料の配送については、供給元または基地からの範囲が 100 アクション ポイントを超える場合は、バイナリ燃料配送ルールが使用されることに注意してください。

供給は部分的にしか配達されないことが多いのに対し、燃料は完全に配達されるか、まったく配達されないかのどちらかです。完全に配達される可能性は、配達される通常の非燃料供給の割合に等しくなります。

注:

前の章のすべての移動ルールは、供給元ロジスティクスの移動タイプに適用されます。これには、特に道路の混雑の可能性が含まれます。

ユニットは、複数の異なる経路で供給を受ける場合があります。これは、要求された供給物資と燃料の一部が配達された後、道路の混雑がひどくなり、別の道路の方が速いルートになった場合に発生します。

4.4.4. 敵存在マーカー

ほとんどのヘクスの所有権が不明なため、特定の道路が実際には敵の手に渡っているにもかかわらず、友軍の手に渡っていると考える可能性があります。想定所有権表示モードでは確実に知ることはできませんが、ロジスティクス フェーズではロジスティクスで確実に知ることができます。



補給源が友軍の手中にあると思っていたルートを配送に選択したが、実際には敵ユニットによってブロックされていた場合、敵の存在マーカーが配置され、可能であれば別のルートが選択されます。自分のターン中にこれらのマーカーを確認して、ロジスティクスが予期せぬ敵の所有に遭遇した場所を確認できます。これは、敵ユニットが友軍ユニットよりも問題のヘクスに近いことを意味します。敵ユニットのヘクスの上にある場合もあれば、そこから数ヘクス離れている場合もあります。

注意:色付きの敵存在マーカーの上に移動すると、マーカーは灰色に変わり、そのヘクスに敵ユニットが存在しなかった (またはもう存在しない) ことを示します。

色付きおよび灰色の存在マーカーは、推定ヘクス所有権の計算にも異なる影響を及ぼします。

4.4.5. その他の物流業務

ユニットや補給基地に補給物資や燃料を送る補給源以外にも、実行できる物流操作がいくつかあります。

補給基地 (避難モード) からの補給品と燃料は補給源に送り返すことができます。これは補給品/燃料の配達と同じように機能し、補給源から補給基地までの範囲によって送り返す量を減らすことができます。また、これによりルート上の補給基地からの無料 AP が使用され、交通ポイントが生成されます。

補充部隊は、上位司令部から任意の下位ユニット/司令部に送ることができます。これは補給/燃料の配達とほぼ同じように機能しますが、ここでは、補充部隊を要求しているユニットまでの範囲を計算するために上位司令部のヘクスが使用されます。これは、ルート上の補給基地からの無料 AP も使用し、交通ポイントを生成します。

<note>ユニットの TOE と比較して過剰な部隊を、より上位の HQ に送り返すこともできます。ただし、このゲームでは、そのようなことはめったに起こりません。ゲームの規模上、ユニットの OOB を変更してユニットをオーバーサイズにすることは許可されていません。</note>

4.5. 部隊のマイクロマネジメント

マイクロマネジメントに関して実行できる方法が 3 つあります。

部隊をある部隊から別の部隊に移したり、戦闘集団を編成したり、装備を廃棄したりすることができます。

4.5.1. 部隊の移動

ユニットが同じヘクスにいる場合、あるユニットから別のユニットに部隊を移動することができます。ただし、対象ユニットの TOE は尊重する必要があり、それを超えることはできません。また、例えば降下猟兵など、SS ユニットに。

ソースユニットの兵力を 50 パワーポイント (戦車 10 台または兵士 100 人に相当) 未満に減らすことはできません。例外は、ソースユニットからすべてを転送する場合です。

ユニットからすべてを転送すると、そのユニットはマップから消えます。部隊を受け取ったユニットのアクション ポイントは 0 に減少し、そのターンには移動できなくなります。

注: kampfgroupe または battlegroup には TOE がいないため、そこに転送できる内容に関する制限が少なくなります。

4.5.2. カンプグルッペの創設

TOE の制限に煩わされたくない場合は、部隊を移動するための kampfgroupe または battlegroup (アメリカ軍用) を作成できます。新しく形成された kampfgroupe の AP は 0 になります。

戦闘団を結成するには、少なくとも50のパワーポイントを獲得する必要があります。軍隊（戦車10台または兵士100人に相当）。

カンプグルッペを作成するためには政治ポイント (PP) が必要です。

4.5.3. 部隊の廃止

場合によっては、銃や戦車などの装備を廃棄（または自沈）したいことがあります。たとえば、燃料が尽きたが歩兵を移動させたい場合などです。また、破壊から逃れるために密林を抜けたり川を渡ったりしなければならない場合などです。

このアクションを実行すると、装備はゲームから削除されますが、戦車や砲兵などの人員は低級歩兵として返されます。

スクラップによりユニットの移動タイプを砲兵から歩兵用の車輪付き/履帯付き。

スクラップを行うと、ユニットの AP が 25 ポイント減少します。

4.6. 輸送ユニット

部隊の少なくとも 80% が輸送可能な部隊タイプ (自動車化/機械化、運搬ポイント付き) で構成されるユニットは、輸送ユニットとみなされます。

輸送ユニットは輸送する他のユニットを選択することができます。

トランスポータユニットは、1 つ以上のトランスポータブルユニットを輸送できます。

移動計算では、輸送ユニットと輸送される

すべてのユニットは、すべての部隊が 1 つのユニットであるかのように動作します。

輸送されたユニットには戦闘ペナルティはありません (もちろん、行軍移動モードを使用している場合は除きます)。ただし、戦闘後に輸送手段が不足している場合は、ユニットが輸送ユニットから降ろされる可能性があります。

4.7. 司令部と役員

各 HQ にはスタッフと指揮官がいます。彼らが一緒にいると、特に戦闘にボーナスが与えられますが、士気回復にもボーナスが与えられます。

さらに、将校には、重要な瞬間にユニットに追加のボーナスを与えるための将校カードが用意されます。

デザインのアイデアは、将校がスタッフを指揮し、スタッフが最前線の部隊を指揮する。

各将校には指揮できるスタッフポイントがあります。一部の将校は他の将校よりも多くのスタッフを指揮できます。将校がより多くのスタッフを持っている場合、

最適に扱える以上のスタッフを雇った場合、スタッフへの戦闘ボーナスと士気ボーナスは減少します。

スタッフは一定数のパワーポイント (最前線の部隊) を指揮できますが、利用できるスタッフが少ないと戦闘と士気のボーナスが低下します。

4.7.1. 戦闘ボーナス

スタッフ対部隊の比率が 1 を超える場合、スタッフは部隊に基本 25% の戦闘ボーナスを提供します。ただし、スタッフの経験値はその上に追加されます。指揮官の士官対スタッフの比率が 1 を超える場合、スタッフの経験値の割合は士官ボーナスによって増加します。

例えば、師団司令部は正規のスタッフとの比率が良好です。指揮官は20%の戦闘ボーナスを持ち、スタッフは40%のボーナスを持ちます。

経験値。つまり、最前線部隊の戦闘ボーナスは $25\% + (40\% + 8\%) = 73\%$ になります。
この 8% は、指揮官の追加ボーナス 40 の 20% です。

前線ユニットの戦闘ボーナスは、

HQパワーは100%未満です。0%の場合、ボーナスはありません。

スタッフ対兵士の比率が 1 未満、または士官対スタッフの比率が 1 未満の場合、それぞれの効果は直線的に減少します。比率が 1 を超えると、それ以上の利点はありません。

-注意:政治スタッフは戦闘ボーナスを半分だけ与えます。

4.7.2. 士気ボーナス

士気を高める場合、その部隊タイプの基本士気までゆっくりと回復します。士気は部隊の基本士気の 5% 上昇します。部隊が十分な人員率を持つ司令部の司令部パワー範囲内にある場合、士気はさらに高まります。十分な人員率を持つ司令部の司令官は士気をさらに高めることができます。

戦闘ボーナスと同じ計算方法に従います。

スタッフ対部隊の比率が 1 を超える場合、スタッフは部隊に基本 25% の士気ボーナスを提供します。さらに、スタッフの経験値がその上に加算されます。指揮官の士官対スタッフの比率が 1 を超える場合、スタッフの経験値のそのパーセンテージは士官のボーナスによって増加します。

注意:政治スタッフは士気ボーナスを 2 倍にします。

4.7.3. 本部電力割合

各司令部には、従属ユニットを最適に指揮できる一定の範囲があります。この範囲を超えると、そのユニットの司令部の力は低下します。これにより、戦闘ボーナスと士気ボーナスが減少します。また、プレイされる将校カードの効果も減少します。

4.7.4. 将校のステータスとカードのプレイ

カード使用における主要な将校統計は指揮レベルです。将校の指揮レベルが高いほど、将校が各ターンに獲得する指揮ポイントが多くなります。

カードをプレイするには、役員はカードのコマンド ポイント コストを支払うのに十分なコマンド ポイントを持っている必要があります。

カードには5つの色があり、それぞれに効果があります。

異なる役員の統計。

レッドカードは大胆さが高いほど効果が高い。通常は関連している攻撃的な行動に。

緑のカードは決意が強いほど効果が大きくなります。通常は防御行動に関連しています。

青いカードはカリスマ性が高いほど効果が大きくなります。通常士気に関わる。

茶色のカードは、直感性が高いほど効果が大きくなります。通常は偵察に関連しています。

紫色のカードは、高い組織力でより良い効果を発揮します。通常上位レベルのHQ司令官カードに関連します。

4.8. 戦闘

DCシリーズのベテランならご存知の通り、戦闘計算は特に複雑です。そこでこのセクションでは、

型番



SdKfz 251 Mittlerer MGはドイツの装甲ハーフトラックであった。

10人の兵士からなる分隊を戦車とともに戦闘に投入できる。小規模な攻撃に対しては十分な装甲防御力を発揮した。

火器や砲弾には耐えられるが、上部が開いているため、戦車や対戦車兵器、空襲には脆弱であった。前部にMG 34またはMG 42、後部にMGを装備していた。15,000台以上が製造された。

実際の戦闘解決の詳細に入る前に、戦闘と最も重要な修飾子について説明します。

4.8.1. 通常攻撃

通常攻撃は、防御ユニットを排除してヘクスを占領することを目的として、ユニットが目標ヘクスに押し込む攻撃です。

通常攻撃が成功した後、勝利時まで撤退しなかった攻撃ユニットは、アクション ポイントを 0 消費して征服したヘクスに移動できます。

時には、部隊全体が通常の攻撃に参加できないことがあります。たとえば、一部の部隊が困難な地形に移動するためのアクション ポイントを持っていないなどです。ゲームでは部分的な攻撃が可能です。攻撃に参加できる部隊は参加し、他の部隊は元のヘクスで待機するか、攻撃を支援するために遠距離射撃を行います。この例としては、自動車化された部隊が道路の横の森林に覆われた丘で敵の落伍者を発見し、歩兵を攻撃に送り込み、トラックは道路で待機するというものがあります。

4.8.2. 遠距離攻撃

実際に部隊を移動させずに、遠くからヘクスを攻撃することも可能です。これは、直接射撃能力または間接射撃能力のいずれかを持つ部隊タイプによって実行できます。2 つの違いは、直接射撃能力を持つ部隊タイプは、ターゲット ヘクスの視線 (LOS) を必要とすることです。間接射撃が可能なユニットはこれを必要としませんが、自身の LOS から、または他のユニットによって行われ、無線で通信された偵察によって、ターゲット ヘクスを偵察することで大きな恩恵を受けます。

4.8.3. 迎撃射撃

ユニットが移動すると、敵は迎撃射撃で攻撃してくるかもしれません。同様に、敵が移動すると、ユニットは迎撃射撃で攻撃してくるかもしれません。迎撃射撃は、デザイン上の欠点を補うのに役立ちます。

igo-ugo ターン システムを採用しており、興奮をもたらし、防御側がより多くの歴史的な結果を得るのに役立ち、多くの戦術的機會を提供します。ユニットが 1 つのヘクスから別のヘクスに移動するたびに、迎撃射撃のチャンスが発生します (または、ユニットが通常攻撃を実行すると、その防御サポートが迎撃射撃を行います)。

注:アルデンヌ攻勢の間、ドイツ軍の攻撃の多くは、攻撃側の集結エリアと前進線に対するアメリカ軍の迅速かつ正確な砲撃によって阻止されました。これは、ゲーム内で防御支援迎撃射撃によってシミュレートされます。

例外があることに注意してください: 0 アクション ポイント コストでヘクスに移動するユニット (以前の通常戦闘による) は、迎撃射撃の対象になりません。

迎撃射撃を行うには、ユニットに少なくとも 40 のアクション ポイントが残っている必要があります。さらに、ターゲット ヘクスの視線率が 10% 以上 (直接射撃の場合) で、ユニットの体制がターゲット ヘクスに少なくとも 26 の偵察ポイントを持っている必要があります (直接射撃と間接射撃の場合)。

迎撃射撃は確実なものではありません。迅速な反応とコミュニケーションが必要です。敵の動きを正確に見つける難しさや、実際に必要なときに射撃する準備ができているかどうかという人的要因があります。ユニットが特定の敵の動きに対して実際に迎撃射撃の資格がある可能性は、ユニットがヘクスに対して持っている迎撃戦闘修正値 * (経験/30) * (準備/100) です。

上記の迎撃戦闘修正値はLOS%

またはそれ以下の場合 (偵察ポイント-20) /0.6。

アメリカ軍の信号と通信は、十分な無線機と優れた手順によりほぼ完璧です。しかし、ドイツ軍は無線機器が不足していることが多く、伝令と地上線を使用せざるを得ませんでした。そのため、ドイツ軍にはさらなる困難が伴います。間接射撃 (砲兵) の場合、迎撃射撃を行う可能性は一般的に -50%、砲兵ユニットが離れているヘクスごとに -15% の確率があります。

目標に到達します。複合計算が使用されるため、たとえば 10 ヘクスの距離でもチャンスが残ります。砲兵ユニットが直接視線 (LOS) を持っている場合、これらの通信ペナルティは適用されないことに注意してください。

参加資格のあるユニットのうち実際に迎撃射撃を行う数は、迎撃射撃が可能な資格のあるユニットの数によって決まります。各ユニットにはスコアが割り当てられます。このスコアは (アクション ポイント 迎撃射撃確率 / 100) です。最もスコアの高いユニットが最初に選択されます。射撃能力が高くアクション ポイントを多く持つユニットは、したがって最初に射撃する傾向があります。少なくとも 1 つのユニットが迎撃射撃用に選択され、迎撃スタック スコアが (すべての資格のあるユニットの合計スコア / (6-(平均 AP/20))) を超えるまでユニットが追加されます。つまり、たとえば 3 つの迎撃射撃資格のあるユニット (それぞれ 80AP+) がすべて迎撃射撃を行う能力を持っている場合、次の順序で射撃します。最初の敵の移動中に 3 つのユニットすべてが射撃し、2 番目の敵の移動中に 2 つのユニットのみが射撃し、3 番目の敵の移動中に 40+ AP が残っている最後のユニットが射撃します。

注:すべてのユニットが一斉に迎撃射撃を行うわけではないため、敵の迎撃射撃の機会を減少させるために 1 つのユニットを犠牲にするゲーム的な戦術を使用することはできません。

迎撃射撃戦闘が開始すると、標的のユニットは移動中であるため塹壕ポイントの恩恵を受けられません。さらに、標的のユニットは、この戦闘中に準備状態を失うとアクション ポイントを失います。迎撃射撃は 2 戦闘ラウンドのみ継続することに注意してください。短くて意外なものです。標的のユニットは、妨害効果により反撃する機会がありません。

注:

射程が混在する遠距離攻撃可能な部隊タイプを持つユニットは、部隊の一部に対する射撃解決が除外される場合、迎撃射撃の機会が減少します。

偵察していない（または偵察が不十分な）ヘクスにいるユニットから迎撃射撃を受けることもあります。この場合、重砲や迫撃砲などの砲撃の種類はわかるはずで

4.8.4. 戦闘解決

戦闘が開始すると、すべての部隊は個人（10 人小隊または単一の戦車）に分割されます。これらの個人は、複数の戦闘ラウンドで戦います。各戦闘ラウンドは 10 アクション ポイント (AP) を消費します。攻撃ユニットの AP がなくなると、そのユニットは戦闘への参加を終了します。

戦闘が始まると、戦闘ループが開始されます。戦闘ループは基本的に、攻撃側のアクション ポイントがなくなるか、撤退するか、全滅するか、勝利するまで戦闘ラウンドをプレイします。

各戦闘ラウンドでは、次のことが次の順序で発生します。

カバーポイントを設定する

戦闘が始まると、各個人にランダムな数のカバー ポイントが与えられます。この数は $20 + 1d30$ + 隠れ場所ポイントです（偵察セクションで説明したような地形タイプ、経験、発見、識別ルールが計算されます）。65 を超えるカバー ポイントは 1.5 で割ります。75 を超えるカバー ポイントは 2 で割ります。85 を超えるカバー ポイントは 2.5 で割ります。カバー ポイントは 90 を超えることはできません。

イニシアチブの決定

最初のラウンドのみ。各個人は 0 からそのイニシアチブ スコアまでのランダムなイニシアチブを取得します。最も高いイニシアチブを持つ個人が、戦闘ステップ ループ中に最初に攻撃します。

降伏を確認する

降伏できるのは防衛側だけです。そして、退却中または退却した場合にのみ降伏できます。個人の士気が 33 未満で準備度が 50 未満の場合、降伏する可能性があります。

同心攻撃ボーナスを設定する

ユニットは最初の戦闘ラウンドで撤退する可能性があり、これにより最初の集中攻撃によって与えられる残りのボーナスが大幅に減少する可能性があるため、ラウンドごとにこの値が新たに計算されます。異なる HQ のユニットが関与している場合、集中攻撃ボーナスは半分にになります。

戦闘ラウンドステップループ

このループは計算の矢面に立つものであり、この戦闘の戦闘に関与する各個人の実際の攻撃を実行します。

ラウンド。すべての個体が互いに攻撃します。下のセクションを参照してください。

戦闘ラウンドのステップ ループの詳細な内訳については、こちらをご覧ください。

アクションポイントのチェックアウト

攻撃ユニットに次の戦闘ラウンドに必要なアクション ポイント (AP) (10 AP) が残っていない場合は、そのユニットは撤退します。

ブレイクスルーをチェック

2ラウンド連続で攻撃を受けず、

これまでに少なくとも 1 回の攻撃が成功していれば (ヒットの種類は問いません)、突破されます。また、個々の攻撃者が最後の 2 回の戦闘ラウンドでターゲットにされていないければ (ヒットされていないければ)、突破されます。

攻撃側が過剰に攻撃を仕掛けると、突破に失敗する可能性があります。防御側に「バックベランチ」の人員しか残っていない場合、突破は必ず成功します。

安全な退避場所を確認する

戦闘ラウンド X で退却を開始した個体は、戦闘ラウンド X+2 で安全に退却したことになります。つまり、反撃できずに 2 ラウンドの敵の攻撃を受けることになります。

パニック退却をチェック

戦闘で失われた人の割合が部隊の士気を下回ると、残った人員がパニックに陥り、部隊がパニック退却を開始する可能性があります。パニックに陥り、

退路のない者たちは、このことで士気を倍増させている

計算。部隊がパニック退却したが、部隊を退却させる手段がない場合、部隊内の全員が降伏することになります。

パニック ロールが行われない場合、失われた個人の割合が基本士気よりも低いため、確率の低いチェック パニック退却ルールも行います。このルールは、通常のチェック パニック退却ルールよりも頻繁に発生しますが、成功する可能性は低くなります。

厳密に遠距離攻撃または迎撃射撃を受けている場合、パニックによる退却は不可能です。

注:この確率の低いパニック ロールは、パニック テストで「基本士気」と「士気」の両方を要素にするためにルールに追加されました。私にとって「基本士気」は精神のおよびイデオロギー的構成を表し、「士気」は現在の精神状態を表します。たとえば、士気が 100 まで上昇した国民突撃隊は、パニックにならずに長く防御できる可能性があります。士気が 100 だけでは、最後の 1 人まで陣地を防衛する熱狂的な SS 部隊にはなりません。

秩序ある退却を確認する

部隊が被った死者数 + 退却者数の割合が部隊の退却常備命令の割合をトリガーした場合、いわゆる秩序ある退却が開始されます。退却手段を持たない部隊は常備命令に従うことができず、最終的にはパニック退却に陥り、降伏に至る可能性があります。

戦闘終了を確認する

ここで戦闘が終了したかどうかを確認します。まず、

戦闘中の個人は両側でカウントされます。防御側の個人が残っておらず、攻撃側が残っており、遠距離攻撃である場合、攻撃側のアクション ポイントまたは最大戦闘ラウンド (迎撃射撃) がなくなるまで攻撃は継続されます。

攻撃する個体がいなくなり、防御する個体が残っている場合
残っている場合は、防御側がヘックスを保持します。

防御する個体がいなくなり、攻撃する個体が残っている場合
残っている場合、攻撃者はヘクスを占領することに成功するでしょう。
どちらの側にも人がいない場合は、スタンドと見なされます

オフの場合、攻撃側はヘクスを占領することに成功しなかったが、防御側は撤退したことになる。

戦闘結果の士気効果

戦闘終了時に、各ユニットについて、失った人数と殺した敵の数がチェックされます。この比率はパワーポイントに重み付けされ、各比率はユニットの士気の変化を決定する 6 面ダイスの数字に対応します。

損失率と士気ダイスの変換	
損失率 :キル数	士気ダイス
0.25以下	+ 4d6
0.25-0.33	+ 3d6
0.33-0.5	+ 2d6
0.5-0.66	+ 1d6
1.5-2	- 1d6
2-3	- 2d6
3-4	- 3d6
4以上	- 4d6

士気サイコロを振ってその値を決め、その割合で
部隊の士気を変化させます。

しかし、この変化は実際の
部隊が失った兵力の割合。

士気が高いと、士気低下からユニットを守ることができます。1d100ロールの結果が
現在の士気を下回る場合、士気の変化は半分になります。

さらに、遠距離攻撃や迎撃射撃に関する効果は
半分になります。

燃料と弾薬の枯渇

個人が行う戦闘ラウンドごとに、そして攻撃ごとに

他の個体を攻撃すると、そのユニットの燃料と弾薬の在庫が枯渇し、攻撃と防御の補給修正が更新されます。

迎撃射撃を行う個人は、通常の攻撃で消費する弾薬の 4 分の 1 し消費しないため、消費率は通常の攻撃を受けているときの防御戦闘と同等になります。

攻撃の高消費率は、ヘクスへの攻撃に必要な最小限の AP にのみ使用されます (ただし、最小値は 25 AP です)。戦闘で消費される残りの AP は、防御と攻撃の燃料消費コストの間でランダムに課金されます。

注:

遠距離攻撃や迎撃射撃の場合は燃料は消費されません。

多くの戦闘ラウンドを要する通常の戦車攻撃は、燃料消費量の増加につながります。これは、ヘクス内での多くの戦術的操作が行われたという事実をシミュレートします。一時的な撤退、側面攻撃の試み、反撃などです。

構造的点損傷

戦闘が終了すると、そのヘクス内のすべての要塞に構造的ダメージが与えられます。

抑制効果

遠距離射撃および迎撃射撃中、防御側は準備ポイント 5 の喪失ごとに AP 10 を失います。

したがって、遠距離射撃を使用して防御側のアクション ポイント (AP) を消耗させ、後で迎撃する機会を奪うことができます。通常の戦闘では、防御側も戦闘ラウンドごとに 10 AP を消費します。通常の戦闘で撤退を余儀なくされた防御ユニットは、すべての AP を失います。

実際の撤退

この時点で、2 戦闘ラウンドにわたって撤退していたユニットは実際に戦場を離れる。攻撃側は元いた場所に戻る。

から。失われたヘクスに駐留していた防御ユニットのみが別のヘクスに退却します。彼らが退却するヘクスは、攻撃角度の最も反対方向にあるヘクスであり、100APで到達可能です。したがって、ユニットが北から攻撃された場合、

通常は南に退却します。

ユニットが100AP以下で退却する手段を持たない場合、

車両や銃を廃棄すればそのような手段を見つけることができ、もしそうなら撤退を可能にするためにそうするだろう。

4.8.5. 戦闘ラウンドステップループ

戦闘ラウンドのステップループでは、すべての個体を循環処理し（最も高いイニシアチブルールが最初に実行されます）、各個体が攻撃できるかどうかをテストします。

戦闘ラウンドで攻撃回数が少ない場合、攻撃できる。

統計が許す限り、その個体は退却中であっても、すでに退却していてもいけません。戦闘ラウンドごとに複数の攻撃を行う個体は、このループ中に複数呼び出されることがあります。このループの各ステップは、異なる個体に対する攻撃のテストと実行です。各ステップでは、次のことが起こります。

ターゲットを見つける

半ランダムに敵側の対戦相手を選ばれる。ランダム性は試行回数に依存するため、半ランダムである。

III G 突撃砲



III号突撃砲は第二次世界大戦でドイツで最も多く生産された装甲戦闘車両であった。

III号戦車のシャーシをベースに製造されました。当初は歩兵支援用の機動性、装甲を備えた軽砲として設計されましたが、その後も改良が続けられ、75mm砲搭載型では駆逐戦車として広く使用されました。

個々の統計が許す限り、お気に入りのターゲットを見つける試行回数が 1 回だけであれば、完全にランダムです。しかし、試行回数が 2 回以上であれば、好みのターゲットを選択します。

攻撃側の個体が突破口を開いた場合、または遠距離攻撃能力がある場合、個体は常に敵の「バックベンチ」個体を攻撃できます。さらに、間接遠距離攻撃能力を持つ個体は突破口を開いた敵個体に発砲できません。

間接射撃（砲撃）は常に「バックベンチ」の個人を攻撃できるが、直火は違います。

直接射撃を避けることができれば、これらの「バックベンチ」の人々が標的となる可能性は低くなります。

直接射撃では、 $1d100$ が $(LOS\% * (100 - ((風景の隠れ場所 + 10) * (3 - 攻撃者の身長レベルデータ))))$ を超える場合、個人に対して「バックベンチ」ターゲット候補の選択が許可されます。

通常の戦闘では、 $(100 - ((地形による隠れ場所 + 10) * (3 - 攻撃者の高さレベル差)))$ 以上の $1d100$ をロールする必要があります。これらの式は、カバーが「バックベンチ」の部隊タイプを保護するのに役立つことをシミュレートしますが、より高い視点から見ると、ヘクス内のカバーの効果はそれほど重要ではなくなります。

迎撃射撃中、標的は移動しており、

「バックベンチ」の個人は完全にターゲットに可能です。

通常、個人はランダムに 3 人の敵を検討し、攻撃するのに最も有利な敵を選択します。隠れたターゲット（カバー ポイント > 現在の偵察）が選択される可能性は 3 分の 1 になります。これは通常の攻撃モードの場合です。遠距離射撃の場合、隠れたターゲットが選択される可能性を高めるには、ラッキー ヒット ロールを行う必要があります。 $1d400$ がヘクス内の現在の敵スタック ポイントより小さい場合、ラッキー ヒット ロールは成功します。

通常、防御側は、戦闘が発生するヘクスでの偵察が攻撃側よりも優れているため、最初は有利になることに注意してください。

予防策を見つける

ターゲットの個体は、同じ側の別の個体を守りたいと思うタイプの個体である可能性があります。これは「予防者」につながる可能性があります。

本来の目標ではなく攻撃される側。ハーフトラックは通常「予防」手段として機能します。

個人攻撃

実際の攻撃が実行されます。個々の攻撃を解決するための複雑な詳細については、以下のセクションを参照してください。

個人の反撃

攻撃を受けた個体は攻撃者に対して反撃する。

攻撃を受けた個体がすでに「最大攻撃」スコアよりも多く攻撃されている場合、反撃は不可能です。反撃は、より弱く、マイナスの修正を受ける点を除いて、個別攻撃と同じです。詳細については次のセクションを参照してください。

攻撃を受けた個体が退却中の場合、反撃は不可能です。定期的に退却する個体には、生存の可能性を高めるためのいくつかのプラスの修正値があることに注意してください。

攻撃を受けた者が攻撃者を見ることができない場合、反撃は不可能です。攻撃者が個人の武器の射程範囲外にいる場合、または迎撃射撃戦闘の場合、反撃は不可能です。

4.8.6. 個人攻撃

ある個人から別の個人への実際の攻撃は、通常の攻撃または反撃として行われます。反撃は効果がより軽微です。

ヒットが得点されたかどうかを判断する

攻撃側の攻撃ポイントは、防御側のヒットポイントと同様に計算されます。

攻撃スコアはソフト攻撃またはソフト防御のいずれかに基づいて算出されます

攻撃者の部隊タイプの統計。

ヒットポイント スコアは、防御側の部隊タイプのヒットポイントに基づきます（攻撃側が歩兵タイプであるかどうかによって変わる場合があります）。

両方のスコアに多数の修飾子が適用されます。適用可能なすべての修飾子については、次のセクションを参照してください。

攻撃スコアとヒットポイントスコアは最終的に両方ともランダム化され、どちらも0から計算値の間の値になります。

攻撃スコアが高いほどヒットとなり、そうでない場合は「ミス」となり効果がありません。

ヒットが記録された

攻撃部隊の種類の統計に基づいてヒットが記録される場合、それが撤退ヒット、キルヒット、またはピン留めヒットのいずれであるかが決定されます。

経験値獲得

ヒットすると経験値を獲得できます。これは、ヒットした個人だけでなく、その指揮を執る本部（遠く）のスタッフにも当てはまります。

部隊の経験が豊富であればあるほど、経験を積むチャンスが増えます。

学習は収穫逡減の法則です...

キルヒット

ターゲットとなった個人は破壊されます。キルヒットは、その個人に 25 の経験値を与えます。ターゲットは殺害され、KIA/MIA とみなされます。

撤退ヒット

撤退ヒットは、それを達成した個人に 10 の経験値を与えます。ヒットしたターゲットは即座に撤退し、準備度が 50% 低下し、士気が 10% 低下します。通常は塹壕ポイントも -100 低下しますが、遠距離射撃の場合は、戦闘前の元の塹壕は 1/3 しか破壊されません。

ピン留めヒット

ピン留めヒットは、それを達成した個人に 5 経験値を与えます。ヒットしたターゲットは、準備度が 50%、塹壕が 50%、士気が 5% 失われます。通常は塹壕ポイントも -50 ですが、遠距離射撃の場合は、戦闘前の元の塹壕は 1/3 しか破壊されません。

弾薬不足による士気低下

個人が何らかの打撃を受け、補給物資（燃料ではない）が不足すると、士気が低下します。十分な弾薬がないまま攻撃行動に送られた部隊に影響する場合、この影響はさらに深刻になります。

戦闘中の補給不足が士気に与える影響		
戦闘中に割り当てられた弾薬（補給）	追加の士気低下 追加の士気低下が発生する	ヘックスを防御中に攻撃を受けると ヘックス攻撃中
100%	なし	なし
75%	-5%	-10%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

注:弾薬に関する言及がある場合、それは実際には補給ポイントに関するものですが、これは補給品が弾薬として使用されるということを明確にするためです。補給品は、弾薬のモデリングに大きく傾いた一般的な概念であるため、交換部品や食料に使用される場合もありますが、それだけではありません。

カバーポイントを失う

通常攻撃または遠距離からの直接射撃で攻撃を受けた場合、そのカバー ポイントは 0 に低下します。

個人が間接射撃による遠距離攻撃/迎撃射撃で命中し、ヘックス上の現在の有効偵察値が 1d80 未満の場合、カバー ポイントは 0 に低下します。

個人が発砲されても実際に命中しなかった場合でも、移動して発見される可能性があります、その個人はカバー ポイントをいくつか失うことになります。

発砲している者も露出し、カバーポイントを失うことになります。

4.8.7. 個別攻撃中に適用される修正

以下の修正は、攻撃側の攻撃スコアおよび/または防御側のヒットポイント スコアに適用できます。

弾薬と燃料の補正[攻撃スコア]

ユニットの弾薬や燃料が不足している場合、個人はペナルティを受ける可能性があります。ユニットの補給品や弾薬が不足している場合は、在庫の配給が開始されます。これにより、戦闘効率が低下します。

遠距離射撃（遠距離攻撃または迎撃射撃）は燃料を消費しないため、これらの攻撃モードでは燃料に対するマイナスの修正は発生しないことに注意してください。

弾薬や燃料の不足が攻撃スコアに与える影響		
戦闘中に割り当てられた弾薬または燃料	ヘクスを攻撃する側の攻撃スコア修正値	ヘクスを防御する側の攻撃スコア修正値
100%	なし	なし
75%	-25%	-16%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

攻撃開始修正値[攻撃スコア]

歩兵のほとんどは、攻撃を開始した最初の2ラウンドでは効果が限られています。第1ラウンドでは攻撃スコアに-50%の修正がかかり、第2ラウンドでは-25%の修正が行われます。戦車の場合

装甲車の場合、歩兵の半分にしかならないので、戦車は戦闘第1ラウンドで-25%、戦闘第2ラウンドで-12.5%のダメージを受ける。

攻撃側が敵との距離を縮めて「無人地帯を横断」し、その間に敵の攻撃を受ける必要性をモデル化します。戦車は距離を素早く縮めるのに優れています...

遠距離射撃と迎撃射撃では敵との距離を縮める必要がないため、これらの攻撃モードでは攻撃開始の修正は適用されないことに注意してください。

直射視線補正[攻撃スコア]

攻撃スコアは、ユニットがターゲットヘクスで持つ LOS% によって修正されます。したがって、LOS が 50% の場合、攻撃スコアは半分になります。

直射武器の射程距離補正[攻撃スコア]

ほとんどの直接攻撃兵器は、遠くから発砲すると効果が低下します。攻撃スコアは、発砲している部隊タイプの射程修正表に応じて減少します。



間接射撃視線補正[攻撃スコア]

攻撃スコアは、ユニットがターゲットヘクスに持つ LOS% に応じて増加します。

ユニットの高さが 1 レベル低い場合は、50% のボーナスが与えられます。高さが 2 レベル低い場合は、100% のボーナスが与えられ、高さが 3 レベル低い場合は、150% のボーナスが与えられます。



ゲームや映画では、ドイツの装甲部隊は主にタイガー戦車で構成されていたという印象を受けることが多いが、実際には主にパンター、IV号戦車、シュトゥーグで構成されていた。最後のモデルは図に示されている。シュトゥーグは主に防御的な役割で使用するよう設計されていたが、ドイツ国防軍には本物の装甲車がなかったため、攻撃行動や防御的な反撃に投入されることが多かった。

キューベルワーゲン



ドイツのジープに対する答えであるキューベルワーゲンは、フェルディナント・ポルシェが設計し、フォルクスワーゲンが製造した軽軍用車両です。

第二次世界大戦。この種類の車両は特に偵察任務に役立ちます。

注:砲兵が目標を直接見通せることほど、砲撃の致命的な効果をもたらすものではありません。ただし、砲兵が敵を視認した場合、敵も砲兵を視認している可能性が高いことに注意してください...

夜ターンペナルティ[攻撃スコア]

攻撃スコアは、当該個人の経験値に基づいて下方修正されます。経験豊富なユニットは、夜間戦闘に優れています。このペナルティは待ち伏せ/通常戦闘にのみ適用され、遠距離戦闘や迎撃射撃には適用されないことに注意してください。

注:夜間ターンでは、昼間ターンに比べて偵察ポイントが大幅に減少します。これにより、夜間戦闘は、時には効果がなく（双方が互いを発見していないため）、時には血みどろになります（一方の側は偵察が良好で、もう一方の側は偵察が不十分であるため）。

夜間戦闘ペナルティ	
経験値0	ペナルティ
	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

行軍モード[攻撃スコア+ヒットポイント]

ユニットが行軍モードで戦闘に参加した場合、最初の 4 回の戦闘ラウンドで次の修正を受けます。

行進モードの戦闘変更		
戦闘ラウンド	攻撃スコア	ヒットポイント
戦闘ラウンド1	-90%	-95%
戦闘ラウンド2	-70%	-85%
戦闘ラウンド3	-50%	-70%
戦闘ラウンド4	-30%	-50%
戦闘ラウンド5	-10%	-25%

これは行軍モードのユニットが攻撃を受けた場合にのみ発生することに注意してください。

敵の方向転換や失敗を機会射撃や待ち伏せ攻撃に利用します。

注 行進モードの部隊は、長い縦隊を組んで兵士が整然と隊列を組んで行進し、兵士の上にライフルが置かれている様子をイメージしてください。戦車のハッチは開いており、砲はトラックの後ろに牽引されています。誰も戦闘の準備ができていません。
行進モード。

反撃修正値[攻撃スコア]

この攻撃が反撃の場合、攻撃スコアに -50% のペナルティが適用されます。

最大攻撃修飾子 [攻撃スコア]

この戦闘ラウンド中に、対象の個体がすでに最大攻撃回数を超えて攻撃されている場合、攻撃スコアは修正されます。ほとんどの部隊タイプの最大攻撃値は 3 です。最大攻撃値の 2 倍 (6) で攻撃すると、攻撃スコアに -50% の修正が適用されます。

金額 (9)を -33%などの修飾語で3倍にします。

このルールは、ある時点で、
敵は収獲逡減をもたらします。

最大攻撃力の修正は間接射撃や
間接迎撃射撃。

景観補正[攻撃スコア]

ヘクスの地形によって攻撃スコアが変わります。ヘクスの防御側は攻撃側とは異なる修正値を取得することに注意してください。

ランドスケープモディファイアオン		
横長タイプ	ヘクスを攻撃する側の攻撃スコア修正 値	ヘクスを防御する側の攻撃スコア修正 値
マーシュ	タンク -50%	タンク -50%
沼地の雪	タンク -25%	タンク -25%
平原	-	-
フィールド	-	-
ライトフォレスト	銃 -40%、戦車 -30%	銃 -20%、戦車 -20%
ヘビーフォレスト	砲 -60%、戦車 -50%	銃 -40%、戦車 -32%
田舎の村	銃 -40%、戦車 -20%	銃 -20%、戦車 -12%
ライトアーバン	銃 -60%、戦車 -60%	銃 -30%、戦車 -40%
ヘビーアーバン	銃 -80%、戦車 -70%	銃 -40%、戦車 -46%

また、通常の戦闘では、両側とも攻撃されているヘクスの地形を使用しますが、遠距離戦闘または迎撃射撃では、各側が自分たちがいるヘクスの地形を使用することにも注意してください。

準備度修正値 [攻撃スコア + ヒットポイント]

攻撃の攻撃スコアに対する準備度補正の影響

攻撃側の攻撃力は非常に大きく、準備度のパーセンテージが完全な修正子として使用されます。準備度が 25 の場合は -75% のペナルティ、準備度が 50 の場合は -50% のペナルティとなります。防御側の場合、攻撃スコアの 2/3 のみが準備度によって修正されます。準備度スコアが 25 の場合、防御側は -50% のペナルティとなります。

どちらの側も、ヒットポイント スコアは準備状況に応じて 50% 修正されます。

したがって、準備度が 75 の場合、攻撃側のヒットポイントは -12.5% 減少し、防御側のヒットポイントはその 2/3 減少することになります。

砲撃を受けている場合の特別ルール

砲撃の標的となった場合、ヒットポイントスコアは準備スコアの16%にしかカウントされません。つまり、準備度75の場合、

ヒットポイントに -4% の修正。

補給消費量修正値 [攻撃スコア + ヒットポイント]

攻撃スコアとヒットポイントは、補給品消費率に応じて 75% 修正されます。これは、補給品の在庫がまったくないかほとんど残っていないユニットが、補給問題が複数回続いた後、弾薬がなくなり、士気の問題も発生するため、非常に簡単に破壊されるという事実をモデル化したものです。

注:補給品消費量修正は弾薬量修正の 2 倍であるように見えるかもしれませんが、多くの点でその通りです。このルールは、配給が不可能になり、最後の弾丸が発射されると、戦闘効果が直線的に低下しなくなり、急降下することを強調しています。また、ユニットの補給品消費スコアは回復するのに時間がかかります (最悪の場合、丸 1 日かかることもあります)。補給品消費量修正により、ユニットが再び戦闘に投入される前に回復できるようになります。

経験値補正[攻撃スコア+ヒットポイント]

攻撃スコアとヒットポイントは経験値によって修正されます。経験値 1 ポイントごとに 1% のプラス修正値があります。

同心円修飾子[攻撃スコア]

攻撃する側が多ければ多いほど、攻撃側の攻撃スコアにプラスの修正値が大きくなります。修正値は、隣接する 2 つのヘクス側から攻撃する場合の +10% から、6 つのヘクス側すべてから攻撃する場合の +200% まで変化します。

奇襲戦闘/待ち伏せ修正[攻撃スコア]

攻撃側が奇襲に遭うと、防御側の攻撃スコアが2倍になります。これは、次のような場合によく見られる現象です。

夜間ターン中に敵地に進軍している。暗闇の中で待ち伏せ攻撃に遭遇すると、血なまぐさい事態になる可能性が高くなります。

秩序ある退却目標修正値[攻撃スコア]

ターゲットが攻撃側であり、秩序ある退却中の場合、攻撃スコアは 4 で割られます。ターゲットが防御側であり、秩序ある退却中の場合、攻撃スコアは 2 でのみ割られます。

パニックターゲット修正値[攻撃スコア]

ターゲットが防御側のもので、パニック状態で退却している場合、攻撃スコアは 2 倍になります。ターゲットが攻撃側のものであれば、修正はありませんが、秩序ある退却のための 4 で割る修正はありません。パニック状態のユニットと退却中の個人は、塹壕防御なしで 2 ターンにわたって敵の継続的な攻撃を受けることになります。

塹壕修正値 [ヒットポイント]

目標は塹壕ポイントごとにヒットポイントに 1% のボーナスを得ます。この修正は防御側のみが受けます。迎撃射撃戦闘の場合、迎撃されたユニットは防御側であっても塹壕の恩恵を受けません。

⚠ 通常の戦闘では、攻撃側には塹壕がありません。

⚠ 迎撃射撃により防御側は塹壕を築けなくなります。

⚠ 遠距離射撃により、両軍とも塹壕を築けます。

川の修正値[ヒットポイント]

川を越えた攻撃は攻撃者のヒットポイントを減少させます。

攻撃側の個人のヒットポイントに対する川の修正		
川の種類	戦車 / 動力付き	歩兵 / 銃
小さな川	-50%	-30%
中規模の川	-60%	-45%
主要河川	-70%	-60%
XL川	-80%	-75%

個人が川を越えると、川の修正は適用されなくなります。

「画期的な」状態を達成しました。

オーバースタック修正値 [ヒットポイント]

オーバースタックは、戦闘中にどちらかの側が最大スタックポイントを超えるスタックポイントを持っている場合に発生します。オーバースタックすると、部隊はより脆弱になり（お互いに近すぎるため）、戦闘の効率が低下します。オーバースタックは、攻撃時だけでなく防御時にも発生します。

オーバースタッキングは攻撃と防御を強くする

合計ではヒットポイントは低くなりますが、個々のレベルではヒットポイントは低くなります。

攻撃側の最大スタックポイント	
何ヘクスサイドから攻撃するか1ヘクスサイド	スタックポイント
	100
六角形2面	200
3つの六角形の側面	300
4つの六角形の側面	400
5つの六角形	500
6つの六角形	600

防御側の最大スタックポイントは常に 200 です。

ヘクスに対する以前の攻撃によって発生した戦闘スタックは、攻撃者のスタックポイントに追加されることに注意してください。

高地 [ヒットポイント]

部隊が敵を見下ろし、下に向かって射撃できる場合、部隊は有利になります。

M3ハーフトラック



M3ハーフトラックは、第二次世界大戦中に連合国が使用した有名な装甲兵員輸送車です。多くの兵器のプラットフォームとして大量生産され、

15,000 台の標準 M3 と 38,000 台以上の派生型が製造されました。

高さの違いによるヒットポイントの変更	
身長差	防御ユニットのHP補正
ターゲット3レベル下	-75%
ターゲット2レベル下	-50%
ターゲット1レベル下	-25%
目標レベルを1つ上げる	+25%
目標レベル2以上	+100%
目標3レベルアップ	+150%

このヒットポイント修正は、遠距離直接射撃と非遠距離射撃にのみ適用されます。
遠距離射撃。間接射撃には影響しません。

隠しディフェンダー修正値 [ヒットポイント]

攻撃しているヘクスの偵察力が低い場合、ヘクスを防御している一部のユニットのヒットポイントが最大 200% 増加することがあります。戦闘中は偵察ポイントが急速に増加し、このヒットポイントの修正値はすぐに消えてしまう可能性があることに注意してください。攻撃側の良好な塹壕戦と低い偵察ポイントの組み合わせは、防御側にとって非常に有利になります。

近接戦闘修正値[ヒットポイント]

間接射撃を行う部隊タイプ (砲兵など) のヒットポイント スコアは、前線を突破した部隊に攻撃された場合、-66% の修正を受けます。攻撃者が「突破」状態にならないまま攻撃が行われた場合、ヒットポイント スコアの修正は -33% のみです。このルールは、一部の部隊タイプは実際には近接戦闘には適していないことを強調しています。

戦闘グループ / 戦闘部隊修飾子

戦闘グループまたは戦闘団ユニットのパワーポイントが 50 未満の場合、ヒットポイントにペナルティが課せられます。パワーポイントが 25 まで低下すると、このペナルティは -50% になります。パワーポイントが 12 まで低下すると、このペナルティは -75% になります。

また、戦闘グループの個人の攻撃スコアは、組織力の低さ（および即興力の高さ）を反映して、-15%のペナルティを受ける。

これは素晴らしいことですが、必ずしも慎重な計画よりも効果的であるとは限りません。
撤退中にパニックに陥った戦闘グループは必ず崩壊します。

スタッフ修正値[攻撃スコア]

ユニットの HQ の戦闘修正が適用されます。ユニットの HQ パワーが 100% 未満の場合は、この修正が削減されることに注意してください。また、HQ ユニット自体はスタッフ修正の恩恵を受けることはありません。

4.9. 橋

橋は、川を渡る通常の道路移動コストを可能にするため、非常に重要です。橋が破壊されると、川を渡るコストが適用され、これらの追加の AP コストは、特に銃や車両の場合、莫大なものになる可能性があります。

ビッグリバーとXLリバーは最高の防御ラインであり、
攻撃を阻止する。

4.9.1. 橋を爆破する

どのユニットも、そのヘクスにある橋の爆破を試みることができます。ただし、エンジニアは特にこれに優れています (通常の部隊の 3 倍)。橋の爆破には 50 アクション ポイントがかかります。成功の可能性は、川 (つまり橋) のサイズによって異なります。

橋の構造上のポイント	
川の種類	橋の構造上のポイント
小さな川	1000
中規模の川	2000
大きな川	3000
XL川	4000

これらの「打撃」ポイントは、兵士 1 人あたり約 3 ポイント、またはエンジニア 1 人あたり約 10 ポイントです。エンジニアの場合、打撃ポイントは、蓄積されたエンジニア ポイント (EP) によって正に修正されます。

「打撃」を試みるとき、0 からユニットの打撃ポイントまでの乱数が選択されます。また、0 から橋の構造ポイントまでの乱数も選択されます。打撃ロールが橋の構造ポイント ロールよりも高ければ、「打撃」の試みは成功します。

注:後退作戦を実行する場合、橋は厄介な問題です。早めに橋を爆破して、部隊の一部を川の反対側に残し、補給も重機を川に運ぶ手段も残さないままにしますか…それとも、遅く爆破しますか？ ロールに失敗するリスクを冒して、敵に橋を無傷で占領する機会を与えます…

4.9.2. 橋の修復

橋を修理するには、ユニットに十分なエンジニア ポイント (EP) が必要です。

川の種類	修理にはEPが必要
小さな川	100
中規模の川	200
大きな川	300
XL川	400

エンジニアユニットは、エンジニア 1 人あたりターンごとに 0.5 エンジニア ポイント (EP) を獲得しますが、移動すると EP を失います。

注:一部のアルデンヌ シナリオには、橋を修復できるカードもあります。これらのカードは戦闘工兵（マップ上のユニットに存在する）ではなく、より平凡な後方地域の建設作業員。

4.10. 補充部隊

補充部隊がマップ外から到着する可能性があります。イベントまたはあなたがプレイしたカードによって到着します。この場合、補充部隊はあなたの最高司令部の部隊に追加されます。

そして、次のターンのロジスティクス計算中に、補充部隊を要請する部隊に送られます。

交換品の定期注文を使用すると、他のどのユニットよりも優先して交換要求を受け付けるユニット。

1 ターンにつき、組織および装備表 (TOE) の最大 10% (または最小 1 人) をユニットに配信できることに注意してください。

理論的には、部隊が所属するユニットの TOE と一致しなくなった場合、部隊を高司令部に戻すことも可能です。そこにも同じ % が適用されます。

4.11. ヘックスの所有権と曖昧さ

想定されるヘックス所有権と実際のヘックス所有権には違いがあることを理解することが重要です。100% 確実に所有権が保証されているヘックスだけが対象です。

確実なヘックス所有権は、次のいずれかのヘックスに対してのみ可能です。

¡勝利ポイント (VP)

¡友軍ユニットがそこにいる

¡レベルIII以上の小都市

その他の非保証ヘックスについては、敵ユニットの偵察に基づいて誰が所有しているかを推測します。これは

M4 シャーマン



改良型の方がはるかに優れた性能を発揮しました。

シャーマンは最もアメリカで広く使用された中戦車。信頼性が高く、比較的安価に生産でき、大量に入手できました。しかし、短砲身の砲ではドイツの戦車と真っ向から戦うことはできませんでした。長砲身の 76mm 砲を搭載した

所有権は実際の所有権と異なる場合があります。これにより、移動、撤退、補給ロジスティクス中に厄介な驚きが発生する可能性があります。

ユニットが退却する際、退却ヘクスを探します。このヘクスは敵ユニットによって占有されていない必要があり、退却するユニットは、そのヘクスで敵よりも 25% 多くの ZOC ポイントを持っている必要があります。

ロジスティクス中、ヘクスの実際の所有権は、最初に道路ヘクスにわたって、次に非道路ヘクスにわたって、保証された所有権ヘクスからの最大距離を拡大することによって決定されます。

この供給ロジスティクスの計算結果は、想定された所有権に基づいて実行され、あなたのターン中にマップ上の政権カラーリングレイヤーとして表示されます。

注意: 補給品の配達を確実に行うには、ユニットを道路上、特に交差点上に配置してください。道路上のユニットは、補給システムの安全を確保するために、同じ道路を巡回します。

4.12. 不確実性のルール

デザイナーの Vic はこれを気に入っていますが、戦闘がサイコロを 1 回振る (または数回振る) だけになるので嫌う人もいます。そのため、これを使用するかどうかは完全に任意です。

Decisive Campaigns には常に運の要素がありましたが、戦闘中は常に個人レベル (DC4 では兵士 10 人、戦車 1 台、銃 1 丁) で適用されていました。通常の戦闘には多数の個人が参加することを考えると、関与する個人の数に応じてロールが均等化されるため、そのランダム効果は取るに足らないものでした。

したがって、ユニット全体でランダム効果を提供するために不確実性ルールが追加されました。

これは、ある部隊が他の部隊よりうまく運営されていること、ある部隊には優秀な幹部がいる一方で、他の部隊には事務員がいるという事実をシミュレートします。優秀な幹部がいるが暗い魔法にかかっている部隊もあれば、その逆の部隊もあります。

M5 スチュアート



スチュアートは第二次世界大戦のアメリカの軽戦車です。改良型はM5として配備されました。アメリカの参戦前に
レンドリースでイギリス軍と他の連邦軍に供給されました。その後、

戦争の終わりまでアメリカ軍と連合軍によって運用された。敵の歩兵に対してはうまく機能したが、ドイツの装甲車に対しては格好の標的となった。

重要なのは、意味のあるランダム要素があるべきだということだ
予測できないこと。それが不確実性のルールがもたらすものです。

ゲームを起動するたびに、各ユニットには異なる不確実性 d6 (6 面ダイス) が割り当てられます。ゲーム開始時には、これは「？」疑問符で表示されます。ユニットを複数回使用して初めて、その真の価値がわかります。これは、不正なダイスをシミュレートする巧妙なシステムによるものです。一部のユニットは他のユニットよりも不正なダイスを持ち、一部は高いロールを出すように不正なダイスを持ち、一部は低いロールを出すように不正なダイスを持ちます。

しかし絶望しないでください…戦闘では、不確実性ルールにより、すべてのユニットが 2 つの 6 面ダイスを振ります (戦闘開始時に 1 回のみ、戦闘中は有効)。1 つのダイスは通常のダイス (1d6) で、もう 1 つのダイスは前述のロードされたダイス (1d6) です。

個人が別の個人と戦う場合、ユニットのサイコロの出目の差によって、防御側には正のヒットポイント修正が、攻撃側には正の攻撃値修正が与えられます。攻撃側の 2d6 ロールと防御側の 2d6 ロールの差によって、差の 1 ポイントごとに 10% の正の修正が与えられます。最小ロールは 2、最大ロールは 12 です。したがって、最大修正は +100% になります。

しかし、ヒットポイントと攻撃ポイントが考慮されるため、最も極端なケースでは、実際の影響は4倍になる可能性があります。

部隊のパフォーマンス。稀ではありますが、驚くべき偉業や大惨事が起こる可能性があります。あり、不確実性のルールでプレイすると、戦闘の結果を予測することがはるかに難しくなるのです。

4.13. AIの利点

この章は、VR Designs のマニュアルに追加された標準的な章になっています。いつものように、AI が得る利点はすべて公開することを好みます。

当初の考えでは、「通常の難易度」設定では AI に利点はないはずでした。しかし最終的には、長期的な計画ミスによって AI が崩壊しないように、いくつかの利点を与えざるを得ませんでした。

AI には次のような標準的な利点があります。

¡ AI は人間のプレイヤーよりも多くの燃料を供給源に供給します。これにより、AI が完全に失敗して停止状態に陥り、同時に無防備になることを回避できます。より良い位置に移動することと燃料を節約することの間のジレンマを適切にコーディングするのは非常に難しいことが判明しました。これは明らかに設計上の妥協です。

¡ AIの交通ポイントは、ターン開始時に2つに分割されるのではなく、消去されます。これにより、AIは、悪質で使い古された道路接続を介して補給品を受け取るのが少し簡単になります。これはほんの少しです

M10 ウルヴァリン



M10ウルヴァリンは、第二次世界大戦で最も重要なアメリカの戦車駆逐車でした。

薄いが傾斜した装甲と、オープントップの砲塔に搭載されたか

なり強力な対戦車兵器を特徴とする。後継としてより強力な優れたタイプが導入されたにもかかわらず、M10は戦争の終わりまで使用され続けた。

M18 ヘルキャット



M4 シャーマンの重いシャーシを使用した M10 および M36 駆逐戦車とは対照的に、M18 ヘルキャットは最初から高速駆逐戦車として設計されました。その結果、より小型で軽

量、大幅に高速になりましたが、シャーマン 76 mm モデルと同じ砲を搭載していました。

さまざまな道路タイプを多かれ少なかれ同じように扱う AI の傾向を相殺するヘルパー。

¡ AI ユニットの活力ポイントは、回復する場合、人間のプレイヤーの 2 倍の速度で回復します。これにより、AI は時々停止してユニットを休ませる必要がありますが、人間のプレイヤーよりも速く行われます。これにより、AI がユニットを過剰に移動する傾向が相殺されます。

AI には、ほとんどのシナリオで次のような追加の利点があります (ただし、エディターで無効にすることができます)。

¡ AI は、ユニットを移動させるときに人間が被る準備損失の半分しか被りません。

¡ AI は、混合 HQ のユニットで攻撃する場合でも、完全な同心円ボーナスを獲得します。

AI にさらなる利点を持たせ、ゲームにさらなる難しさを加えたい場合は、シナリオ設定ウィンドウで「通常の難易度」をもっと高く設定する必要があります。難易度設定を非常に高くすると、マップから消えてしまうことを覚悟してください。

また、AI 速度「高速」は AI 速度「通常」よりも明らかに賢さに欠けることにも注意してください。一方、AI 速度「低速」では、費やした時間単位あたりの改善は少なくなります。

5. クレジット

VRデザイン

ゲームデザイン

ヴィクター・レイケルス

シナリオ設計

ダビデ・ガンビーナ

音楽

マルコフィネストラ

軍隊のアートワーク

ダヴィド・ボクレット

地図アートワーク

ヴィクトル・ライケルシュ、フレデリック・ジェノ

インターフェースアートワーク

Victor Reijkersz アルファ

テスター Klaus Weichel、

Audie Radzickas 手動制作とゲーム リリースの間に時

間差があるため、ベータ テスターはゲーム内クレジットに含まれています。それでも、私たちは彼らに大きな感謝の意を表しています。

マトリックスゲーム

最終版制作 10/20

イアン・マクニール

最終版制作 10/20

JDマクニール

最終版制作 10/20

マルコ・ミノリ

テクニカルディレクター

フィリップ・ヴィール

クリエイティブディレクター

リチャード・エヴァンス

マトリックスゲームズLLC CEO

エリック・ルティンス

シニアプロデューサー

デビッド・シャロック

プロデューサー

マーク・ハーディステイ、ニール・マツケナ

プロジェクトマネージャー

ジョシュ・ファン

アシスタントプロデューサー

ジェニー・ジブリタ、アニー・シムズ

マーケティングコーディネーター

フランチェスカ・パッソニ

ブランドマネージャー

アルベルト・カズリーニ、ロベルタ・ミリオリー、フランチェスコ・マントヴァーニ

ソーシャルメディアマネージャー

ブルーノ・ボンテンボ

メディア関係

バオロ・バグリアンティ

プロダクションデザイン

アドリアナ・ビエナティ

リードアーティスト

バット・ウード

アーティスト

コエン・ベックマ

手動レイアウト

ミリアム・ベル

オペレーションリーダー

マシュー・レイヴンウッド

オペレーションチーム

サム・オニール、ジョセフ・スティーブンソン

管理

ディーン・ウォーカー

管理アシスタント

リチャード・ベイカー

カスタマーサポートスタッフ

パウロ・コスタ、ジョセフ・ミラー

ウェブ開発

ヴァレリー・ヴィダーシュバン、アンドレア・ニコラ、フェルナンド・トゥーリ

