



DECISIVE CAMPAIGNS



ARDENNES OFFENSIVE

내용물

1. 서론	5
1.1. 버전	5
1.2. Vic의 말	5
1.3. Davide의 말	6
1.4. 설정	7
1.5. 조언 한마디	13
1.6. 시나리오	13
1.7. 편집자	13
2. 빠른 시작	14
3. 인터페이스	18
3.1. 메인 메뉴 화면	19
3.2. 시나리오 설정 화면	21
3.3. 게임 루프 화면	23
3.4. 맵 화면	24
3.5. 팝업 창	38
3.6. 기타 UI 요소	44
4. 규칙	48
4.1. 유닛 유지관리 및 복구	49
4.2. 유닛 이동	56
4.3. 정찰 및 시야	65
4.4. 물류 네트워크	73
4.5. 병력 마이크로 관리	79

4.6. 부대 수송 4.7. 본부 및	80
임원	81
4.8. 전투	83
4.9. 브리지	107
4.10. 교체 부대 4.11. 육각형 소	108
유권과 모호성 4.12. 불확실성 규칙 4.13.	109
AI 장점	110
	112
5. 크레딧	114

1. 서론

1.1. 버전

이 버전의 매뉴얼은 게임 버전 0.94에 대응합니다.

날짜는 2021년 9월 15일입니다.

1.2. VIC의 말

환영!

Ardenne는 여러 면에서 특별한 게임입니다. Decisive Campaigns 시리즈의 이전 게임과 마찬가지로 운영 형 게임이지만, 이 최신 작품에서는 규모가 너무 낮아져서

전술적인 차원에 접근합니다.

1km/헥스, 하루 4발, 대부분 대대급 유닛으로, 마치 그곳에 있는 것 같은 느낌을 받을 것입니다. 그 중심에 있습니다. 더 큰 규모의 시뮬레이션에 필요한 추상화의 필요성은 눈에 띄게 감소했습니다. 이제 병력은 분대와 단일 차량 또는 총으로 모델링됩니다. 시야, 교통 체증, 캠프그루펜, 높이 수준과 같은 새로운 규칙이 도입되었습니다. 목표는 아르덴 공세가 동시에 친숙하고 신선하게 느껴지도록 하는 것입니다.

지도를 살펴보면 거의 모든 집을 알아볼 수 있습니다. 우리는 지도를 더욱 몰입감 넘치고 세부 사항으로 가득 채우려고 최선을 다했습니다. 여기에는 여섯 가지 기본 상태가 포함되어며, 그 중 세 가지는 순전히 미학적인 이유로 추가되었습니다.

여러 면에서 이 네 번째 Decisive Campaigns 게임은 매우 고전적인 워게임 디자인입니다. 지도, 카운터, 군대 네트워크는 고전적인 게임을 플레이하는 느낌을 더욱 강화해야 합니다. 본질적으로 그것은 단지 카운터 푸셔일 뿐이며 그 이상은 아닙니다. 하지만, 그것이 잘 하는 것을 하는 데 정말로 집중함으로써, 우리는 매우 재미있고 현실적인 게임을 제공했다고 생각합니다.

저 Vic이 이 게임을 위해 Davide Gambina와 팀을 이루었고 그가 제가 있는 동안 모든 시나리오를 구축했다는 점을 유의하세요.

게임 디자인, 편집기, AI, 게임 규칙, 게임 엔진에 초점을 맞춥니다.

인터페이스가 새롭게 바뀌었으며 덜 불편할 것입니다.

압도적이면서도 복잡성을 희생하지 않습니다.

Shadow Empire의 왼쪽(유닛 선택) - 오른쪽(클릭한 육각형으로 이동) 클릭 시스템이 이 게임에도 적용되었습니다. 이를 통해 이 시리즈의 이전 타이틀보다 훨씬 빠른 턴이 가능해졌습니다.

DC:커뮤니티 프로젝트를 위해 처음 개발되어 수년간 테스트되었지만, 이번 릴리스를 위해 개선되고 확장된 새로운 편집기가 장착되었습니다. Simple과 Intermediate의 두 가지 레벨로 모딩을 허용합니다.

간단한 편집기를 사용해 플레이어는 지도와 라이브러리를 가져와서 빠르게 플레이 가능한 시나리오를 구성할 수 있습니다.

중간 편집기를 사용하여 플레이어는 새로운 병력 유형 라이브러리, 새로운 지도, 새로운 모델(TOE) 라이브러리, 새로운 장교 라이브러리 등의 형태로 새로운 콘텐츠를 만들어 아르덴 공세의 범위를 넘어서는 게임을 만들 수 있습니다.

라이브러리를 사용하면 시나리오 디자이너가 다른 디자이너의 작업을 부분적으로 재사용할 수 있고, 게임 패치와 업데이트를 통해 새로운(또는 업데이트된) 기능을 쉽게 출시할 수 있습니다.

구매하신 상품이 마음에 드셨으면 좋겠습니다. 그리고 진심으로 감사드립니다.
제가 위게임 제작 사업을 계속할 수 있도록 지원해 주세요!

최고의 소원을 전합니다,

빅

1.3. 데이비드의 말

Vic이 저에게 다음 Decisive Campaigns 게임의 시나리오 디자이너를 부탁한 지 2년이 넘었습니다. 그리고 저는 이 시리즈의 네 번째 챕터의 탄생에 기여하게 되어 매우 자랑스럽습니다.

제 역할은 매우 광범위했고, Vic이 엔진, AI, 규칙에 집중한 반면 저는 주로 시나리오 디자인, 맵, 전투 명령에 집중했습니다.

아르덴 공세는 가장 잘 알려진 전투 중 하나입니다.

2차 세계 대전. 위게이머로서의 긴 인생 동안, 저는 1961년에 태어났고, 수많은 Ardennes Offensive PC 게임을 플레이하고 테스트했습니다. 저는 새로운 AI, 그래픽 및 편집기가 제공하는 광범위한 가능성을 활용하여 시나리오 개발에 그 과거의 모든 긍정적인 경험을 혼합하려고 노력했습니다.

Ardennes Offensive는 매우 기능이 풍부한 게임이며 특히 대규모 캠페인에서 그렇습니다. 인간 플레이어에게 자유와 통제의 감각은 절대적입니다!

당신은 어떤 결정이 당신에게 미치는 책임을 실제로 느낄 수 있습니다.
전장의 남자들.

이건 위게이머를 위한 위게이머가 만든 위게임이에요!

우리의 작업을 좋아하고 즐기시기 바랍니다.
다비데

1.4. 설정

날이 점점 짧아지고 있습니다. 기온이 영하에 가까워지고 있습니다. 눈이 내리기 시작합니다.

1944년은 거의 끝나가고 있습니다. 제국도 마찬가지입니다.

1944년 말 독일군의 전략적 상황은 암울했고 희망은 거의 없었다.

연합군의 진격은 일시적으로 중단된 것처럼 보이지만, 소련군은 막을 수 없을 듯하며 베를린을 향해 최후의 공격을 가할 태세에 들어갔습니다.

독일군은 지쳐 있고 인력과 장비가 고갈되었습니다. 한때 자랑스러웠던 도시와 루르와 같은 산업 중심지는 수년간의 공습으로 인해 지금은 대부분 연기가 자욱한 폐허가 되었습니다.

독일은 마지막 발걸음을 내딛고 있습니다. 선전, 집단적 부정, 전략적 그림 대신 전술적 그림에 집중하는 바람에 많은 사람이 "엔드시그"가 여전히 턱에서 뉘아채질 수 있다고 믿게 되었습니다.



패배의 희망이 있었다. 특히 서부의 일반 병사들은 그러한 희망을 품고 있었다. 왜냐하면 그들은 제국 국경에서 연합군의 진격을 막았고 그 후 아른헴에서 연합군 공수부대를 격파했기 때문이다.

그러나 전략적 상황도를 객관적으로 살펴보고 거대한 연합군 생산, 인력, 장비 및 공군을 고려한다면



1944년 가을, 미군의 반궤도차와 셔먼이 벨기에의 또 다른 독일군 점령 마을로 돌진하고 있습니다. 여기에 나와 있는 Wehrmacht 부대는 장갑과 대전차포가 부족하여 기관총, 판처파우스트, 판처슈렉으로만 만족해야 합니다. 그들은 미군의 진격을 지연시키고 있지만, 필연적으로 후퇴해야 할 것입니다.

힘의 이점이 있었으므로 가능한 결론은 오직 하나뿐이었다. 독일이 전쟁에서 졌다는 것이다.

"아니면 그렇지 않을까?" 히틀러와 독일 최고 사령부는 스스로에게 물었을 것입니다. 희망은 영원하지 않습니까? 주사위를 한 번 굴려 모든 것을 걸면 독일이 조수를 바꿀 수 있는 작지만 실제적인 기회를 얻을 수 있습니다.

방어 작전을 최적화하는 전략은 시간을 벌 수 있지만 결국 확실한 패배를 가져올 것입니다. 그래서 독일 지도부는 느리지만 확실한 실패의 100% 확률보다 성공 가능성 5%(그리고 빠른 패배 가능성 95%)를 선호했습니다.

독일군은 마지막 자원을 모두 모아서 아르덴느에, 그리고 그 뒤에 배치했습니다. 그곳에 집중시키면 동쪽으로 보내지는 것을 막을 수 있었고, 그곳에서 소련군이 레니히스베르크, 바르샤바, 부다페스트를 점령하는 것을 막을 수 있었습니다.

서부 전선에 집중한 주된 이유는 동부 전선이 전략적 목표를 점령할 기회를 제공하지 않았기 때문입니다. 서부 전선은 그렇게 했습니다. 이론적으로, 아르덴에서 앤트워프까지 협공 작전을 펼치면 벨기에와 네덜란드의 연합군 대부분을 차단하고 동시에 주요 보급 항구를 점령할 수 있었습니다. 이처럼 파괴적인 타격을 입으면 연합군은 휴전을 받아들여 군대를 동쪽으로 다시 이동시켜 제국의 문 앞에서 마지막 전투를 벌여 러시아군을 물리칠 수 있었습니다.

망상적인 꿈? 그럴 수도 있고 아닐 수도 있습니다. 그러나 독일군은 전략적 가설을 시험해 볼 기회가 없었습니다. 처음에는 제한적인 성공을 거두었지만 군대가 속도를 유지하지 못하고 뫼즈 강을 건너지 못했기 때문입니다.

독일의 작전적 낙관주의(혹은 절박함?)가 너무 컸습니다.

하지만 주사위를 굴리는 데 실패했을까? 아니면 처음부터 불가능한 임무였을까?

결정적인 전역: 아르덴 공세에서 우리는 전투의 작전적 과제를 자세히 살펴보고 여러 가지 가정적 변형도 살펴보겠습니다.

독일군은 아르덴의 비교적 좁은 전선에 인상적이고 대체로 병력이 많은 전투대열을 배치하는 데 성공했습니다.

두 개의 기갑군이 몬샤우와 예히터나흐 사이의 연합군 방어선을 돌파하고 뫼즈 강으로 달려가기 위해 집결했습니다.

북쪽에는 제6SS기갑군이 있고 남쪽에는 제5기갑군이 있습니다.

거대한 타이거 II를 포함한 최신 전차를 갖춘 7개 기갑 사단이 준비되었습니다. 7군은 진격의 남쪽 측면을 반격으로부터 보호하기 위한 스크린을 형성하기 위해 추가되었습니다.

독일군은 병력 집결을 숨기기 위해 성공적인 조치를 취했고, 12월 16일 아르덴 공세가 시작되자 미군은 기습 공격을 받았다.

하지만 놀랍든 놀랍지 않든, 이것은 1939년이 아니었고 대부분의 적군은 재빨리 집결하여 힘든 싸움을 벌였습니다. 미국군이 완전히 밀려날 만큼 약했던 전선의 중앙에서만 방어가 빠르게 실패했습니다.

부적절한 도로망은 6 SS 기갑군에 큰 피해를 입혔는데, 대부분이 진흙 투성이의 사골길에 갇혀 있었고 잘 방어된 마을과 진지 앞에서 버텼습니다. 최적이 아닌 엉감 없는 리더십, 긴밀한 적군의 조합

타이거 2



Tiger II는 더 나은 진화를 이룬 제품입니다.

장갑과 더 긴 총. Tiger의 장갑 두께와

판터 중형 전차의 경사 장갑. 이 전차는 무게가 거의 70톤이었고 최대 185mm의 장갑으로 보호되었습니다. 긴 포신의 8.8cm KwK 43 L/71 대전차포로 무장했습니다. 이것은 또 다른 후기 전쟁의 괴물 전차였으며, 연합군이 던지는 모든 것을 파괴할 수 있었습니다. 아르덴에 있는 이 전차의 거의 대부분은 공습으로 파괴되었거나 연료 부족이나 기계적 문제로 인해 버려졌습니다.

방어선과 살인적인 미국 포병 지원으로 인해 최북단 판처군의 진격은 거의 완전히 실패했습니다. Kampfgruppe Peiper의 초기 성공은 주목할 만한 예외입니다. 하지만 예외가 규칙을 만드는 것은 아닙니다.

돌파한 것은 제5기갑군뿐이었지만, 이 성공은 미국 제101공수사단이 독일군보다 먼저 바스토뉴에 도착하면서 완벽과는 거리가 멀었습니다. 이는 독일군에게 주요 병참적 악몽으로 이어졌습니다. 독일군은 결코 바스토뉴에서 미국군을 몰아내지 못했습니다. 이 중요한 교차로를 점령하지 못한 것은 독일의 보급 시스템을 마비시키는 것 외에도 뫼즈 강을 향한 기갑군의 진격을 치명적으로 늦추었습니다.

12월 23일까지 제5기갑군의 선봉대는 다낭 근처의 뫼즈 강에 접근했지만, 너무 멀리 확장되어 북쪽 측면을 보호하는 제6SS기갑군의 보호를 받지 못했습니다.

게다가 새로운 영국군이 그들을 기다리고 있었습니다. 공세의 운명을 더욱 확실히 하기 위해 날씨가 갑자기 맑아져 연합군의 공중 우세의 전력이 풀렸습니다. 곧 산림 도로에는 불타는 독일 차량과 탱크가 널려 있었습니다.

7군은 5기갑군(뫼즈 강으로 진군)이 남쪽에서 공격해오는 패턴의 기갑에 의해 차단되는 것을 보호해야 했습니다. 미군의 진격을 늦추는 데는 성공했지만, 바스토뉴 포위가 해제되는 것을 막을 수는 없었습니다.

독일군은 쉽게 포기하지 않고 몇 주 동안 계속해서 이점을 찾으려고 노력했습니다.

1945년 1월 12일, 소련은 오랫동안 기대했던 괴물 같은 공세를 개시했고, 독일군 최고 사령부는 아르덴에서 사단을 철수하여 동쪽으로 급히 이동시키기 시작했습니다. 너무 적었고... 너무 늦었습니다... 하지만 그것은 또 다른 이야기입니다.

역사적으로 아르덴 공세는 실패로 끝났습니다. 하지만 당신은 더 잘할 수 있을지도 모릅니다. 그 끔찍한 도로망을 더 빨리 통과할 수만 있다면... 101 공수부대가 도착하기 전에 바스토뉴를 점령할 수만 있다면... 날씨가 맑아지지만 않는다면...

아니면 미국인으로 플레이한다면 판처가 바스토뉴를 포위하는 것을 처음부터 막고, St.Vith를 불리한 상황에서 지켜내거나, 역사와는 반대로 실제로 성공하여 독일군의 돌출부를 잘라낼 거대한 협공 반격을 시도할 수도 있습니다.

험준한 지형은 당신에게 많은 방어 기회를 제공하지만, 독일군에게서 주도권을 뺏으려고 할 때 분명 알게 되듯이 그것은 양날의 검이기도 합니다.

1.5. 조언의 한마디

게임과 규칙을 익히기 위해 먼저 작은 시나리오부터 플레이를 시작한 다음 점진적으로 중간 규모의 시나리오로 옮겨가고, 그런 다음에야 큰 캠페인 시나리오 중 하나에 도전하는 것이 좋습니다.

물론, 이 조언을 무시해도 괜찮습니다.

1.6. 시나리오

시나리오에는 자체적인 흥미 텍스트와 해당 시나리오에 대한 문서가 포함됩니다.

특정 규칙. 이렇게 하면 나중에 콘텐츠, 모드 및 플레이어가 만든 시나리오로 인해 매뉴얼이 불안정해지는 일이 없습니다. 그럼에도 불구하고 시나리오 개요(게임 출시 시점) PDF가 게임에 포함되었습니다.

1.7. 편집자

이 게임의 규칙은 아르덴 시나리오와 동일한 규모의 모든 유럽 전역 전투에 기본적으로 적합합니다.

아르덴에서 같은 시기에 같은 부대로 진행되는 시나리오를 만드는 것이 가장 쉽습니다. 데이터와 그래픽이 이미 생성되어 있고 부대, 모델, 장교 라이브러리로 사용할 수 있기 때문입니다. 간단한 편집기를 사용하여 맵과 라이브러리를 가져와서 설정하기만 하면 됩니다.

하지만 여러 개의 중간 편집기를 사용할 의향이 있다면, 아르덴 공세 시나리오와 완전히 다른 것을 만들어내기 위해 나만의 라이브러리와 맵을 만들 수 있습니다.

이 매뉴얼에는 편집자를 위한 문서가 포함되어 있지 않습니다.

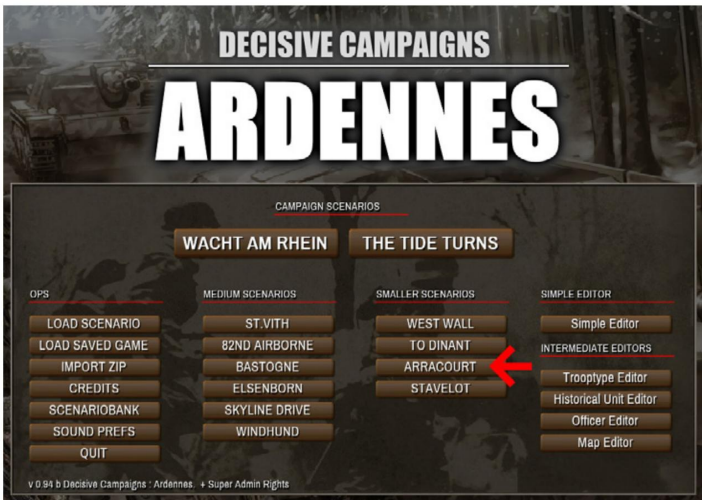
매뉴얼 크기를 편리한 형식으로 유지하기 위해 부분적으로 수행되었습니다. 따라서 시나리오 설계에 대한 도움말은 www.vrdesigns.net 에서 온라인으로 제공됩니다.

2. 빠른 시작

게임 방법을 알려드리기 위해, 새 게임을 시작하는 방법, 유닛을 이동하는 방법, 다음 턴으로 넘어가는 방법을 간략하게 알려드리겠습니다.

게임을 시작하면 메인 메뉴 화면이 나타납니다. "Arracourt" 시나리오 버튼을 클릭하세요. 작은 시나리오이고

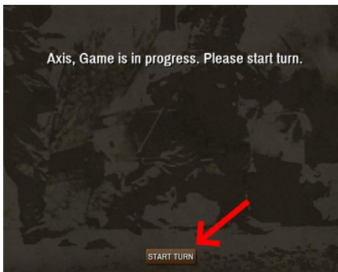
게임을 플레이하는 데에 대한 훌륭한 소개입니다.



이렇게 하면 시나리오 설정 화면으로 이동합니다. 여기서 "상대방" 섹션의 동맹을 AI로, 축을 AI로 설정해야 합니다.



인간. 물론 당신은 "인간" 쪽을 플레이하게 될 것입니다. 문제의 줄을 클릭하면 AI와 인간 사이를 전환할 수 있습니다.



완료되면 큰 시작 버튼을 클릭하세요.

당신은 어떤 텍스트를 보았을 것입니다 화면에 깜박이며, 처리 이벤트 수와 실행 불가능한 단계가 실행 중임을 나타냅니다. 결국에는 턴을 시작하라는 메시지가 표시되며, 화면에서 유일한 버튼을 클릭하거나(또는 스페이스 키를 눌러) 할 수 있습니다.

여러 개의 메시지가 표시되며 이를 빠르게 클릭할 수 있습니다. 나중에 REPS 탭에서 언제든지 다시 읽을 수 있으니까요.

모든 턴 시작 메시지를 클릭한 후 지도 화면으로 이동합니다. 이제... 유닛을 이동하려면 먼저 유닛을 선택해야 합니다. 유닛을 왼쪽 클릭하여 선택합니다.



지도. 그런 다음 "MOVE" 주문 모드 탭을 클릭해야 합니다. (또는 그 반대)



이 "이동" 순서 모드(단축키 M)에서는 현재 선택한 유닛이 이동할 수 있는 육각형이 강조 표시됩니다. 육각형 위에 마우스를 올리면 이동 화살표가 나타납니다. 유닛을 이동하려면 목적지 육각형을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다. 다른 유닛을 왼쪽 버튼으로 클릭하면 해당 유닛을 대신 선택할 수 있습니다.



기억하세요: "이동 모드"일 때: 왼쪽

클릭하여 유닛을 선택하고, 선택한 유닛의 타겟 육각형을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 이동합니다. 선택한 유닛으로 공격합니다.

유닛을 이동하는 것과 함께 적 유닛을 공격하는 것도 가능합니다.

이것은 빨간색 십자가로 표시됩니다.

대상(포병의 경우) 또는 적군 유닛 위에 빨간색 공격 화살표(일반 공격의 경우)를 표시합니다. 이동하는 것처럼 이 적군 유닛을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 됩니다. 이렇게 하면 즉시 공격이 시작되지 않지만 공격 설정 팝업으로 이동합니다.



공격 설정 팝업에서 확률을 미리 볼 수 있습니다. 그런 다음 취소 버튼이나 공격 버튼 중 하나를 누를 수 있습니다. 공격 버튼을 클릭하면 전투가 시작되고 해결됩니다.



언제 너는 모든 것을 만들었다 움직임과 공격을 멈추려면 턴 종료 버튼을 클릭하세요.

그러면 상대방이 움직일 것입니다. 그 후

당신의 상대방은 이미 끝났습니다.

이동하면 다음 턴에 들어갑니다.

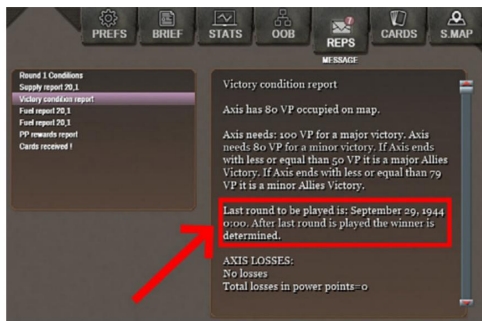
당신의 차례는

마지막 턴을 플레이할 때까지 계속하세요. 확인

마지막 턴

시나리오에서

REPS 탭, 승리 조건 보고서. 마지막 턴 다음 턴에 시나리오의 승자가 결



정되고 게임이 끝난 것으로 간주됩니다.

3. 인터페이스

이 매뉴얼의 이 부분은 게임의 가장 중요한 화면, 창, 탭에서 무엇을 보고 있는지 이해하는데 도움이 될 것입니다.

3.1. 메인 메뉴 화면

인트로 시퀀스 바로 뒤에 메인 메뉴가 나옵니다.



게임을 시작하려면 시나리오(예: "St.

예를 들어 "Vith"를 클릭하면 됩니다. "시나리오 로드" 버튼을 사용하여 모든 시나리오를 로드할 수도 있습니다.

게임에 제공된 모든 시나리오에 대한 설명은 시나리오 목록이 있는 별도의 PDF를 참조하세요.

로드 시나리오

여기를 클릭하면 모든 디렉토리에서 원하는 시나리오를 로드할 수 있습니다.

저장된 게임 로드

진행 중인 게임이나 상대방이 보낸 PBEM 게임을 불러오려면 여기를 클릭하세요.

우편번호 가져오기

시나리오 디자이너는 .dczip 파일 형태로 작업을 배포할 수 있습니다. 이 버튼을 사용하면 게임 디렉토리에 콘텐츠를 압축 해제하고 설치할 수 있습니다.

크레딧

오늘날의 이 게임을 만드는 데 도움을 준 사람들을 살펴보세요.

시나리오 बैंक

시나리오 बैंक가 포함된 VR Designs 웹사이트로의 링크입니다.

여기는 시나리오 디자인 작업을 업로드하기에 좋은 곳입니다.

사운드 환경 설정

사운드와 음악 볼륨을 조정할 수 있는 미니 환경 설정 창입니다. 더 많은 환경 설정과 옵션을 보려면 실제 게임을 시작하고 맵 화면에서 PREFS 탭으로 이동해야 합니다.

그만두다

게임 애플리케이션을 닫고 바탕 화면으로 돌아갑니다.

간단한 편집기

가장 쉬운 편집기입니다. 사용하려면 trooptype-, model-, officer 라이브러리와 맵 파일을 가져와야 합니다. 시나리오 디자인과 편집기를 설명하는 문서에 대한 도움말은 게임 매뉴얼과 별도로 제공됩니다. 이 문서를 찾으려면 www.vrdesigns.net으로 이동하세요.

Trooptype 편집기

트루타입 라이브러리를 만들 수 있는 중급 편집기입니다.

시나리오 디자인 및 편집기를 설명하는 문서에 대한 도움말은 게임 매뉴얼과 별도로 제공됩니다. www.vrdesigns.net.

이 문서를 찾으려면 vrdesigns.net으로 가세요.

역사적 단위 편집기

모델 라이브러리를 만들 수 있는 중급 편집기입니다.

시나리오 디자인 및 편집기를 설명하는 문서에 대한 도움말은 게임 매뉴얼과 별도로 제공됩니다. www.vrdesigns.net.

이 문서를 찾으려면 vrdesigns.net으로 가세요.

임원 편집자

장교 라이브러리를 만들 수 있는 중급 편집기입니다.

시나리오 디자인 및 편집기를 설명하는 문서에 대한 도움말은 게임 매뉴얼과 별도로 제공됩니다. www.vrdesigns.net.

이 문서를 찾으려면 vrdesigns.net으로 가세요.

지도 편집기

사용자가 직접 지도를 만들 수 있는 중급 편집기입니다.

시나리오 디자인 및 편집기를 설명하는 문서에 대한 도움말은 게임 매뉴얼과 별도로 제공됩니다. www.vrdesigns.net.

이 문서를 찾으려면 vrdesigns.net으로 가세요.

3.1.1. 내 게임 버전은 무엇인가요?

설치한 게임 버전을 확인하려면 메인 메뉴의 왼쪽 하단 모서리를 살펴보세요. 게임 버전과 시나리오 버전을 기록하는 것은 Matrix 포럼에서 개발자에게 가능한 결함이나 버그를 보고할 때 중요합니다.

3.2. 시나리오 설정 화면

시나리오를 로드한 후 이 화면이 표시됩니다. 여기서 시나리오를 구성하고 "시작" 버튼을 눌러 시작할 수 있습니다.



3.2.1. AI 설정

여기서 AI 상대를 구성할 수 있습니다. "난이도"와 "속도"를 설정할 수 있습니다. 난이도가 높을수록 AI에게 더 많은 전투 및 이동 보너스가 부여되고, AI의 속도를 느리게 설정할수록 움직임 속도를 늦추는 데 더 많은 시간이 걸립니다.

3.2.2. 설정

일부 일반 설정은 여기에서 설정할 수 있으며 일부 시나리오별 설정(예: 날씨)도 여기서 설정할 수 있습니다.

전쟁의 안개

현실적인 경험을 위해 활성화합니다. 비활성화하면 시야가 없어도 모든 적군을 볼 수 있다는 의미입니다. 그러나 비활성화해도 실제 전투 계산은 여전히 실제 정찰 지점을 기반으로 이루어 집니다. (따라서 플레이어가 모든 것을 볼 수 있다고 해서 군인이 모든 것을 볼 수 있다는 것은 아닙니다.)

비밀번호

다른 인간 플레이어와 대결하고 있고 상대방이 당신의 턴에 로그인하는 것을 원하지 않는 경우에만 이 기능을 활성화하세요.

PBEM 보호

PBEM은 play-by-email의 약자입니다. 다른 인간 플레이어와 플레이하고 매우 경쟁적일 때만 이 옵션을 활성화하세요. 이 옵션을 활성화하면 같은 게임을 다시 로드하면 상대방에게 알림이 전송됩니다.

AI 움직임 숨기기

AI의 턴 중에 턴 시간을 조금 더 빠르게 하려면, AI의 움직임을 숨기는 기능을 활성화할 수 있습니다.

불확실성

전투와 유닛 품질에 더 많은 불확실성과 무작위성을 추가하는 훌륭한 새로운 기능입니다.

3.2.3. 기타

이 화면에는 몇 가지 다른 항목도 있습니다.

A 상대

각 측면을 인간 또는 AI로 전환할 수 있습니다. 최소한 한 명의 인간 플레이어가 선택되었는지 확인하세요.

B 시나리오 설명

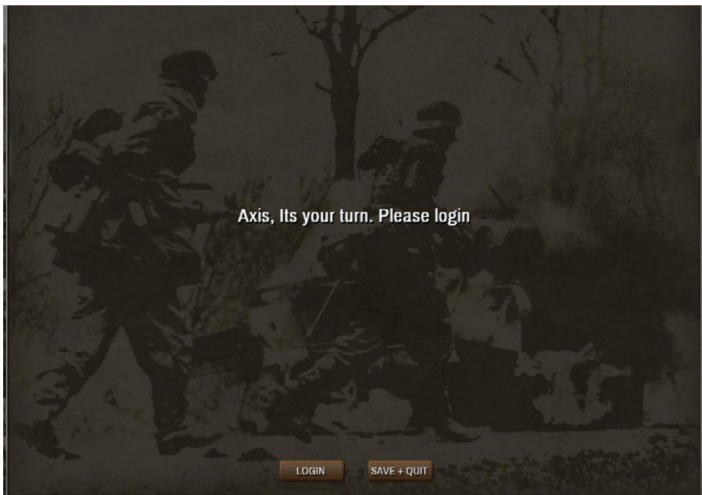
이 텍스트 영역에서 시나리오별 규칙과 변형에 대해 읽을 수 있습니다. 텍스트 영역 위의 작은 제목은 탭으로, 클릭하면 다른 페이지의 텍스트를 볼 수 있습니다.

3.3. 게임 루프 화면

게임을 시작하면 "게임 루프" 화면으로 이동합니다.

턴을 마친 후에도 여기로 이동하게 됩니다.

다음 인간 플레이어가 계산을 완료하기 전에 모든 계산이 완료되면 그러면 로그인에 허용됩니다.



로그인

AI와 플레이하는 경우 여기를 클릭하여 로그인하세요. 비밀번호가 활성화된 PBEM 게임을 하는 경우 게임에서 비밀번호를 제공/입력하라는 메시지가 표시됩니다. 입력한 비밀번호는 분실 시 복구할 방법이 없으므로 반드시 기억하세요.

저장+종료

PBEM 게임을 플레이하는 경우에도 이 옵션이 표시됩니다.

상대방의 턴에 로그인하는 대신 이 시점에서 게임을 저장하고 저장 파일을 상대방에게 이메일로 보냅니다.

3.3.1. 메시지

로그인 후 게임 루프 화면에는 현재 턴의 가장 중요한 메시지가 표시됩니다.

아무 키나 눌러서 클릭하시면 됩니다.

3.4. 지도 화면

이것은 게임에서 가장 중요한 화면입니다. 여기서 많은 시간을 보내게 될 겁니다.



지도 화면의 주요 영역은 다음과 같습니다.

A 화면 선택 탭

여기에서 "지도 화면"과 "기록 화면" 사이를 전환할 수 있습니다.

B 드롭다운 탭

여기서 여러 개의 드롭다운 탭에 접근할 수 있습니다.

여기서도 화면 오른쪽 상단에 있는 '턴 종료' 버튼을 클릭할 수 있습니다.

C 주문 모드 탭

여기서 현재 사용 중인 주문 모드를 변경할 수 있습니다. 여기서 화면 왼쪽에 미니맵과 유닛 스탭 정보를 활성화할 수도 있습니다.

D 오른쪽 사이드바

여기서는 화면 오른쪽에 표시되는 정보를 변경할 수 있습니다.

E 하단 창

여기에서 선택한 단위의 핵심 통계를 볼 수 있습니다.

F 렉스와 카운터

여기서 실제 지도를 볼 수 있습니다. 유닛이나 육각형을 왼쪽 클릭하여 선택하고 대상 육각형을 오른쪽 클릭하여 선택한 유닛을 그곳으로 이동합니다.

3.4.1. 드롭다운 탭

다음 탭을 여기에서 사용할 수 있습니다.

선호사항

이 드롭다운 탭을 사용하면 다양한 디스플레이 설정과 볼륨 설정을 미세하게 조정할 수 있습니다.

짧은

이 드롭다운 탭에서 시나리오 브리핑을 다시 읽을 수 있습니다.

통계

이 드롭다운 탭에서 모든 종류의 통계를 검토할 수 있습니다.

전투 순서 (OOB)

이 드롭다운 탭에서는 접을 수 있는 계층적 보기로 전체 전투 순서를 검토할 수 있습니다.

보고서

이 드롭다운 탭에서는 승리 조건 및 교체 부대 보고서와 같은 항목에 대한 자세한 보고서를 검토할 수 있으며, 게임 루프 화면에 표시된 메시지를 다시 검토할 수도 있습니다.

카드

이 드롭다운 탭에서는 사용 가능한 액션 카드를 검사하거나 플레이할 수 있습니다.

전략적 지도

이 드롭다운 탭을 통해 중요한 도시와 전체 지도에 대한 개요를 볼 수 있습니다.

3.4.2. 주문 모드 탭

다음 탭을 여기에서 사용할 수 있습니다.

표시됨 / 숨김

이 탭을 클릭하면 아래쪽 창이 숨겨져 더 많은 지도를 볼 수 있거나 다시 표시됩니다.

스택 & 미니맵

이 탭을 클릭하면 화면 왼쪽에 있는 유닛 스택과 미니맵 창을 숨기거나 표시할 수 있습니다.

이동 순서 모드

이 탭을 클릭하여 이동 순서 모드로 들어갑니다. 이동 순서 모드에 있을 때

유닛을 왼쪽 클릭해서 선택하고, 범위 내의 육각형을 오른쪽 클릭해서 그곳으로 이동하거나 전투를 시작하세요.

그룹 이동 순서 모드

이동 명령과 동일하지만 육각형 내의 모든 유닛이 동시에 이동하려 합니다.

공급 모드

이 탭을 클릭하여 공급 보기 모드로 들어갑니다. 이 모드에서는 유닛이 공급 소스와 덤프에서 얼마나 떨어져 있는지 볼 수 있습니다. 이 모드에서 육각형을 왼쪽 클릭하면 선택한 원점에서 해당 육각형까지의 공급 경로를 볼 수 있습니다(아래쪽 창의 목록 상자).

검사 모드

유닛을 클릭할 수 있고 실수로 유닛을 옮기는 것을 방지하는 모드입니다. 검사 모드에서는 실수로 아무 일도 일어날 수 없습니다.

3.4.3. 오른쪽 측면 패널 탭

다음 탭은 화면 오른쪽에 정보를 표시하거나 숨길 수 있습니다. 선택한 탭을 다시 클릭하면 화면 오른쪽에 지도만 표시됩니다.

마녀

이 탭을 클릭하면 선택한 16진수에 대한 세부 정보를 볼 수 있습니다. 정보 포함
풍경 유형, 전투 기록, 공급원/덤프에 관한 것입니다.

단위

이 탭을 클릭하면 선택한 유닛에 대한 세부 정보를 볼 수 있습니다. 정보 포함
운반 및 무게 포인트, 상시 명령 및 대체 병력에 대해
통계.

장교

이 탭을 클릭하면 선택한 HQ(또는 선택한 부대의 HQ)의 사령관에 대한 세부 정보를 볼 수 있습니다. 이 탭을 사용하면 장교 카드도 플레이할 수 있습니다.

3.4.4. 하단 창

아래쪽 창에는 선택한 유닛의 핵심 통계가 표시됩니다.



이 창의 주요 영역은 다음과 같습니다.

A 단위 카운터

여기에서는 항상 선택한 유닛에 대한 유닛 카운터의 큰 버전을 볼 수 있습니다. 그 아래에서 해당 유닛에 대한 현재 정찰 상태에 대한 정보도 볼 수 있습니다.

B 이동 모드 및 이동 유형

여기서 유닛이 사용할 이동 유형의 아이콘을 볼 수 있습니다. 배경은 • 전투 이동 모드에 있는 유닛의 경우 검은색이고, 행군 이동 모드에 있는 유닛의 경우 0 흰색입니다. 클릭하여 이동 모드를 전환합니다.





C 차단 발사 모드

여기서 요격 사격에 대한 기본 순서를 변경할 수 있습니다.

	트리거 해피 명중 확률이 아무리 높아도 해당 유닛은 사격을 개시합니다.
	정기적인 이 유닛은 적에게 명중할 가능성이 높으면(33% 이상) 발포합니다.
	보수적인 이 유닛은 적에게 명중할 확률이 높을 때(66% 이상)에만 사격을 개시합니다.
	절대 이 유닛은 적이 움직일 때는 절대 발포하지 않습니다. 자신의 존재를 드러내고 싶지 않거나 탄약을 아끼고 싶을 때 좋은 모드입니다.






D 후퇴 모드









여기에서 후퇴 모드에 대한 기본 순서를 변경할 수 있습니다.

	마지막 한 명까지 싸우자 유닛은 자신을 보존하기 위해 후퇴를 시도하지 않습니다. 당황할 때만 후퇴합니다.
	고집스러운 해당 부대는 병력의 75%가 전장에서 쫓겨나거나 사망한 후에야 후퇴를 시도합니다.
	정기적인 해당 부대는 병력의 50%가 전장에서 쫓겨나거나 죽은 후에만 후퇴를 시도합니다.
	유연한 해당 부대는 병력의 25%가 전장에서 쫓겨나거나 사망한 후에만 후퇴를 시도합니다.

E 단위 통계

여기에서 선택한 단위의 핵심 통계를 검사할 수 있습니다.

	액션 포인트 유닛을 이동하려면 액션 포인트(AP)가 필요합니다.
	본사 전력 HQ 파워 %는 전투 중에 유닛에 보너스를 제공합니다. HQ 파워는 HQ가 유닛에서 5헥스 이내에 있으면 100%, 10헥스 이내에 있으면 75%, 15헥스 이내에 있으면 50%, 20헥스 이내에 있으면 25%, 더 멀리 있으면 0%입니다.
	공급소비 보급품 소비 %는 유닛이 필요한 보급품 소비를 소비했는지 보여줍니다. 100%는 모든 것이 좋다는 것을 의미합니다. 100% 미만은 보급품이 즉시 부족함을 나타내며 이는 심각한 전투 패널티와 준비 상실을 초래합니다.
	공급이 부족할 경우 공격 수정자 유닛에 충분한 공급 및 연료 재고가 있는 경우 "OK"가 표시되며, 이는 공격 전투에서 패널티가 없음을 의미합니다. 공급 및/또는 연료가 부족하면 전투 패널티 %가 여기에 표시됩니다.
	공급량이 부족할 때의 방어 수정자 유닛에 충분한 공급 및 연료 재고가 있는 경우 "OK"가 표시되며, 이는 방어 전투에서 패널티가 없음을 의미합니다. 공급 및/또는 연료가 부족하면 전투 패널티 %가 여기에 표시됩니다.

	<p>진실성 부대의 무결성은 TOE(표)에 규정된 병력의 %입니다. 조직 및 장비)가 여전히 존재합니다. 심하게 떨어지면 장치가 파손될 수 있습니다. 당황하면, (전투 그룹은 당황하면 항상 무너집니다.) 마우스를 올려놓으면 여편지 볼 수 있습니다. 유닛이 파괴되기 전에 입을 수 있는 손실의 %입니다. 여기에 'BG'가 표시되면 유닛이 전투단/전투단이며 따라서 무결성이 없음을 의미합니다.</p>
	<p>활기 부대의 활력은 해당 부대의 최대 준비 수치를 결정합니다. 이 최대 준비 상태는 여기에 표시됩니다. 마우스를 올려놓으면 원시 활력 포인트가 표시됩니다.</p>
	<p>준비 준비성은 이동과 전투로 감소합니다. 전투에서 주요 수정자이며 사용 가능한 액션 포인트 수에도 영향을 미칩니다.</p>
	<p>경험 경험치는 전투에서 큰 수정자입니다. 낮은 경험치는 청동 별로 표현되고, 중간 값은 은색 별로 표현되고, 높은 값은 금색 별로 표현됩니다.</p>
	<p>사기 사기는 손실이 쌓이는 동안에도 부대가 계속 싸우는 데 도움이 됩니다. 사기가 낮으면 부대가 사상자가 발생했을 때 당황할 위험이 있습니다.</p>
	<p>참해 참호는 방어적 전투에서 큰 변화 요인입니다.</p>
	<p>엔지니어 포인트 엔지니어 포인트는 다리를 폭파하거나 수리하는 데 사용할 수 있습니다.</p>
	<p>불확실성 규칙 불확실성 규칙을 사용할 때 이 주사위가 표시됩니다. 주사위의 숫자는 유닛이 전투 중에 던질 두 주사위 중 하나(장전된 주사위)에 대한 우리의 추정치입니다. "?" 물음표는 아직 단서가 없다는 것을 의미합니다. 주사위 기호 위에 마우스를 올려놓으면 특정 숫자를 표시하는 이유에 대한 자세한 숫자를 볼 수 있습니다.</p>

F 군

여기에서 해당 부대에 소속된 군인에 대한 정보를 볼 수 있습니다.
사람 유형(Wehrmacht, Luftwaffe, SS)과 부대 유형 및 수량. 자세한 정보를 얻으려면 그림을 클릭하여 부대 유형 팝업 창을 열어야 합니다.

G 병합/분할 모드

여기에서는 군대를 병합 모드 또는 분할 모드로 표시하는 것을 전환할 수 있습니다. 하단 창에 표시할 수 있는 군대 유형보다 더 많은 군대 유형이 있는 경우 일부는 병합됩니다(예: 100

공병과 100명의 국민척탄병은 200명의 보병으로 표시됩니다. 분할 모드를 사용하는 경우 병합이 발생하지 않으며 필요한 경우 스크롤 버튼이 표시됩니다.

3.4.5. 오른쪽 육각형 사이드바



이 창에는 다음에 대한 자세한 정보가 표시됩니다.

선택된 16진수.

이 창의 주요 영역은 다음과 같습니다.

A 핵심 16진수 정보

여기서 육각형의 풍경 유형 사진과 이름을 볼 수 있습니다. 이 풍경 유형이 제공하는 수정자에 대한 자세한 정보를 보려면 마우스를 그 위에 올려놓으세요. 육각형에 승리 포인트가 있으면 깃발 아이콘 옆에도 표시됩니다.

B 선택된 육각형을 타겟으로 하는 주문

유닛 측면 패널에서 개별 유닛에 대한 주문을 찾을 수 있으며, 여기서 육각형을 대상으로 하는 주문을 찾을 수 있습니다.

공격

이 명령은 현재 선택된 육각형을 지상 공격의 대상으로 하여 전투 준비 팝업 창을 엽니다. 팝업 창에서 전투에 참여할 유닛을 선택할 수 있습니다.

원거리 공격

이 명령은 현재 선택된 육각형을 포병 공격의 대상으로 하여 전투 준비 팝업 창을 엽니다. 팝업 창에서 전투에 참여할 유닛을 선택할 수 있습니다.

적의 육각형 중 어느 것이라도 타겟으로 삼을 수 있다는 점을 명심하세요. 적군을 파악할 만큼 정찰 병력이 부족합니다.

C 렉스 통계

여기서 선택한 16진수의 가장 중요한 통계를 검사할 수 있습니다.

정찰

효과적인 정찰 포인트를 보여줍니다. 이 통계 위에 마우스를 올리면 더 자세한 정보를 볼 수 있습니다.

숨다

육각형의 가로 유형이 제공하는 숨기기 지점을 표시합니다.

효과적인 정찰은 은신 포인트가 0인 유닛을 발견하려면 최소 20포인트가 필요합니다. 그러나 유닛이 있는 육각형의 은신 숫자가 양수이면 유닛을 발견하려면 더 효과적인 정찰 포인트가 필요합니다. 예를 들어 은신 포인트가 20이면 유닛을 발견하려면 효과적인 정찰 포인트 40이 필요합니다.

막다

시야선(LOS)이 이 지형 유형을 교차할 때 이 육각형에서 손실되는 정찰 지점의 백분율을 보여줍니다.

키

육각형의 높이 수준을 보여줍니다. 오르막길로 이동하는 것은 보통 더 느리고 오르막길에서 싸우는 것은 보통 비용이 많이 든다는 것을 기억하세요.

최고의 LOS

육각형에서 시야가 가장 좋은 유닛이 적용할 정찰 포인트의 백분율을 보여줍니다.

조크 페널티

이 육각형으로 이동하기 위해 지불해야 하는 추가 액션 포인트(AP)를 보여줍니다. 이 통계 위에 마우스를 올려 놓으면 페널티의 기원에 대한 세부 정보를 볼 수 있습니다.

전투 AP

이 육각형을 다시 공격하기 위해 지불해야 할 추가 액션 포인트(AP)를 보여줍니다. 이러한 패널티는 이전 전투로 인해 발생합니다.

이전 공격 스택

육각형에 대한 이전 공격의 스택 포인트를 표시합니다. 이는 새로운 공격에 대한 오버스택 계산에 추가됩니다.

이전 포병 공격 스택

육각형에 대한 이전 공격의 포병 스택 포인트를 표시합니다.
이는 새로운 포병 공격에 대한 오버스택 계산에 추가됩니다.

총 스택

육각형의 현재 총 스택 포인트입니다. 육각형이 200포인트를 넘으면 오버스택으로 간주되고 수비수는 페널티를 받습니다.

위치

도시, 마을 또는 요새와 같은 위치가 존재하는 경우 여기에 표시됩니다.

Dilex 전투 역사

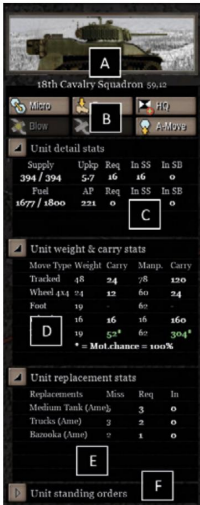
여기서 이전 턴의 원거리 사격 이벤트에 대한 빠른 로그를 볼 수 있습니다. 이를 통해 적의 포병이 어디에 숨어 있는지 파악하는 데 도움이 될 수 있습니다. 폭발 기호는 사격을 받은 육각형을 나타내며 포병 기호는 포병 사격이 시작된 육각형을 나타냅니다.

최신 항목에는 빨간색으로 강조 표시된 아이콘이 있습니다. 이것은 특히 아군이 적의 공격에 취약할 때 유용합니다.

Elex 공급 자산

육각형에 공급원이나 공급 기지가 포함되어 있는 경우, 이 섹션에서는 남아 있는 공급 및 연료에 대한 자세한 통계는 물론 이미 전송된 것에 대한 통계도 제공됩니다.

3.4.6. 오른쪽 유닛 사이드바



이 창에는 다음에 대한 자세한 정보가 표시됩니다.

선택된 단위. 이 창의 주요 영역은 다음과 같습니다.

A 핵심 유닛 정보

여기에서는 유닛의 이동 유형과 이름을 담은 사진을 볼 수 있습니다.

B 선택된 육각형을 타겟으로 하는 주문

주문 모드(이동, 그룹 이동, 검사)는 유닛에 가장 많이 사용되는 주문입니다. 여기에는 여러 가지 더 전문화된 주문이 제공됩니다.

마이크로

이 명령은 유닛을 세부적으로 관리할 수 있는 팝업 창을 엽니다. 세부 관리 작업에는 다음이 포함됩니다. 육각형의 다른 유닛으로 병력 이동, 생성

전투 집단과 폐기 장비.



수송

이 주문을 하면 트랙에 다른 트랙을 적재하거나 하역할 수 있는 팝업 창이 열립니다.



본사

이 명령은 해당 유닛에 대한 새로운 본부를 설정할 수 있는 팝업 창을 엽니다. 본부에 너무 많은 유닛을 할당하면 충분한 스태프 포인트가 없거나 지휘관이 스태프를 지휘할 수 있는 능력 이 제한되어 있을 때 본부에 과부하가 걸릴 수 있다는 점을 명심하세요.



불다

이 명령은 폭발할 다리를 선택할 수 있는 팝업을 엽니다. 시도하려면 유닛에 최소 50 AP가 있어야 합니다.



수리하다

이 명령은 수리해야 할 다리를 선택할 수 있는 팝업을 엽니다. 이 명령을 사용하려면 유닛에 강 크기를 연결하는 데 충분한 EP와 이동할 AP가 있어야 합니다.



자동 이동

이 명령은 자동 이동 팝업 창을 열어서 유닛(및 동일한 HQ에 있는 다른 유닛)의 최종 목적지를 설정할 수 있습니다. 자동 이동은 가능한 한 즉시 실행되고 그 후 매 턴 시작 시 실행됩니다.



유닛 세부 통계

첫 번째 줄에는 공급(탄약, 식량, 예비 부품 등)에 대한 세부 정보가 표시되고 두 번째 줄에는 연료에 대한 세부 정보가 표시됩니다.

첫 번째 줄은 왼쪽에서 오른쪽으로 다음을 보여줍니다.

공급량: 현재 이용 가능한 공급 포인트의 양 / 이상적인 공급 포인트의 양.

유지 관리: 싸움이 없다면 이 양의 공급이 유지됩니다.

X 게임 라운드를 위해 최상의 준비 상태에 있는 유닛입니다.

i Req: 단위가 시작 시 요청하는 공급량
이번 차례.

SS에서: 턴 시작 시에 전달되는 공급량
공급원으로부터.

SB의 **경우**: 공급 기지에서 턴 시작 시 전달되는 공급량입니다.

두 번째 줄은 왼쪽에서 오른쪽으로 다음과 같습니다.

연료: 현재 사용 가능한 연료 포인트 수 / 이상적인 연료 포인트 수
연료 포인트의 양.

AP: 이상적으로 얼마나 많은 액션 포인트를 사용할 수 있습니까?
현재 연료 매장량.

i Req: 단위가 시작 시 요청하는 공급량
이번 차례.

SS 에서: 턴 시작 시에 전달되는 공급량
공급원으로부터.

SB의 경우 : 공급 기지에서 턴 시작 시 전달되는 공급량입니다.

D 단위 무게 및 운반 통계

해당 유닛의 이동 유형은 그림(A)에 표시되어 있지만, 해당 유닛이 이러한 이동 유형을 갖는 이유를 자세히 알고 싶다면 이 표를 참조하세요.

모든 운동 유형의 무게점과 운반점이 존재합니다.

단위의 내용은 여기에 표시됩니다.

유닛은 더 빠른 이동 유형에서 (인식된) 가장 느린 이동 유형에 캐리 포인트를 할당합니다. 예를 들어 보병, 하프트랙, 포병을 갖춘 유닛은 포병이 보병보다 이동 유형이 느리기 때문에 하프트랙을 포병에 먼저 할당합니다.

E 유닛 교체 통계

대체 병력은 이벤트와 카드로 상위 본부에 도착할 수 있습니다. 여기에서 병력이 없는 종속 부대로 보내집니다. 이 표에서 현재 검사 중인 부대가 TOE(조직 및 장비 표)에서 병력이 없는지 (Miss) 확인 하고 부대에서 대체 병력을 요청했는지 (Req) 그리고 가장 중요한 것은 무엇이든 받았는지 (In) 확인할 수 있습니다.

3.4.7. 오른손 장교 사이드바

이 창은 현재 선택된 유닛에 대한 자세한 정보를 보여줍니다. 이 창의 주요 영역은 다음과 같습니다.

A 핵심 임원 정보

여기서 경찰관의 사진과 이름을 볼 수 있습니다.

사진을 클릭하면 경찰 팝업창으로 이동합니다.

또한 3가지 주요 통계가 표시됩니다. 각각은 자세한 내용을 보려면 마우스를 올리세요.



전투 보너스가 가장 중요합니다.

유닛이 실제로 받는 보너스를 보여줍니다.

유닛이 HQ 전력 범위 100%에 있으면 전투를 시작합니다.

장교:참모 비율이 1 미만이면 문제가 있다는 뜻입니다. 즉, 장교가 지휘할 수 있는 인원보다 많은 직원을 지휘하고 있다는 뜻입니다.

직원:군대 비율이 1보다 작으면 문제가 있다는 의미입니다. 즉, 본부가 지휘하는 병력이 이를 이끌 직원 포인트보다 많은 것입니다.

B 입원 통계

각 장교는 여러 가지 능력치를 가지고 있습니다.

	명령 포인트 장교 카드를 플레이하려면 명령 포인트(CP)가 필요합니다.
	명령 명령 수치가 높을수록 턴을 시작할 때마다 더 많은 새로운 명령 포인트(CP)를 얻을 수 있습니다.
	대담 높을수록 빨간색 장교 카드의 성능이 더 좋습니다.
	결정 값이 높을수록 녹색 장교 카드의 성능이 더 좋습니다.
	카리스마 높을수록 파란색 장교 카드의 성능이 더 좋습니다.
	직관 높을수록 갈색 장교 카드의 성능이 더 좋습니다.
	조직 높을수록 보라색 장교 카드의 성능이 더 좋습니다.

C 입원 카드

여기에서는 이 장교가 이번 턴에 플레이할 수 있는 장교 카드를 찾을 수 있습니다(충분한 CP가 있을 경우).

카드 위에 마우스를 올리면 자세한 정보를 볼 수 있고, 카드를 클릭하면 플레이 여부를 고려할 수 있습니다.

장교는 라운드당 한 장의 카드만 낼 수 있으며, 카드를 낸 후에는 다음 라운드가 시작될 때까지 모든 카드가 사라진다는 점에 유의하세요.

3.5. 팝업 창

게임에는 다양한 팝업이 있습니다. 일부는 스스로를 대변할 것입니다.

좀 더 복잡한 것들 중 일부에 대해서는 이 매뉴얼이 더 잘 이해하는 데 도움이 될 것입니다.

3.5.1. 전투 설정 팝업

이동 모드에서 범위 내의 적군 유닛을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 자동으로 전투가 시작되지 않지만, 먼저 전투 설정 팝업으로 이동합니다. 여기서 어떤 유닛이 공격에 참여할지, 어떻게 공격할지, 모든 수 정자의 예상 영향이 무엇인지 구성할 수 있습니다.

ESC 키를 누르거나 클릭하면 이 화면을 빠르게 벗어날 수 있습니다.
취소 버튼.

SPACE 키를 누르면 일반 공격이 즉시 시작됩니다.



적격화

여기에서 대상 육각형(H)에 대한 공격에 참여할 수 있는 모든 아군 유닛을 볼 수 있습니다. 이 상자에서 유닛을 클릭하여 공격에 참여시킵니다. 유닛 위에 마우스를 올려놓으면 전체 이름을 볼 수 있습니다. 이 미 공격에 참여할 계획인 유닛은 상자 E에 있습니다.

B 공격 모드의 추정

내부적으로 미리 본 시뮬레이션을 기반으로 현재 선택한 공격군에 따라 수비수에게 가해질 공격 포인트 강도를 보여줍니다. 두 번째에서 마지막 아이콘 앞의 아이콘은 다양한 수정자를 보여주며, 마우스를 올려놓으면 자세한 내용을 볼 수 있습니다.

두 번째에서 마지막 아이콘은 전투 라운드당 수정되지 않은 공격 포인트를 보여줍니다. 마지막 아이콘은 앞서 언급한 모든 수정자에 의해 수정된 공격 포인트를 보여줍니다.

총 공격 포인트만 미리 볼 수 있지만 공격 포인트와 생명 포인트에 대한 수정치는 표시되지 않습니다.

C 방어 모드의 추정

B와 동일 하지만 육각형의 수비수에게 적용됩니다.

대상 육각형에 대한 정찰이 제한적이라면 추정치가 크게 틀릴 수 있습니다.

D 적군

여기서는 육각형을 당신의 공격으로부터 방어할 모든 적군 유닛을 볼 수 있습니다. 육각형의 정찰 포인트가 제한되어 있다면 반드시 모든 유닛을 볼 수 있는 것은 아니라는 점을 명심하세요.

E 공격군

여기서 공격 버튼(J)을 누르면 대상 육각형(H)을 공격하는 모든 아군 유닛을 볼 수 있습니다. 이 상자에서 유닛을 클릭하여 공격에 참여시킵니다. 유닛 위에 마우스를 올려놓으면 전체 이름을 볼 수 있습니다. 공격에 추가할 수 있는 유닛은 상자 A에 있습니다.

F 공격 유형

공격 유형은 일반 공격 또는 원거리 공격입니다. 스위치 버튼을 눌러 두 가지를 전환할 수 있습니다.

G 맵

특히 원거리 공격의 경우 전체 맵을 보고 공격 참가자를 선택할 수 있는 특수 공격자 선택 모드로 전환하는 것이 유용할 수 있습니다. 맵 팝업에 들어가면 현재 팝업 창으로 쉽게 돌아갈 수 있습니다.

H 맵

공격자의 타겟 육각형은 중앙에 있습니다. 아군 유닛은 주변에 흰색, 빨간색 또는 녹색 사각형이 있습니다. 흰색은 유닛을 선택하여 공격에 참여할 수 있음을 의미합니다. 빨간색은 선택할 수 없음(너무 멀음, AP 없음)을 의미합니다. 녹색은 이미 선택되었음을 의미합니다.

나 확률

배당률은 공격자의 공격 포인트 대 방어자의 공격 포인트의 비율을 보여줍니다. 배당률 계산기에서는 히트 포인트가 고려되지 않습니다. 배당률은 손실 가능성을 보여줍니다. 예를 들어 1:1 배당률은 공격자와 방어자의 손실이 비슷할 가능성이 높다는 것을 의미합니다. 배당률 2:1은 방어자가 두 배의 손실을 입을 가능성이 높다는 것을 의미합니다.

공격 시작 수정자를 포함한 여러 수정자는 수정자 미리보기 계산과 확률 계산에서 고려되지 않습니다. 따라서 확률은 약간 낙관적인 경향이 있습니다.

J 공격

공격 유닛 선택에 만족하면 네 개의 공격 버튼 중 하나를 누를 수 있습니다. 마우스를 올려놓으면 차이점에 대한 세부 정보를 볼 수 있습니다. 누르면 공격이 시작됩니다.

K 전투 총계

각 부대 그룹(보병, 전차 등)의 전체 병력을 표시합니다.

관련됨. 또한 스택 포인트와 정찰 포인트에 대한 세부 정보도 보여줍니다.

정찰 포인트가 낮을수록 수비수에게 유리합니다. 또한 스택 포인트에 대한 비판적인 시각을 유지하세요. 일반적으로 과도한 공격은 피해야 하는데, 이는 더 많은 사상자를 내기 때문입니다.

3.5.2. 마이크로 관리 팝업

유닛 사이드바에서 이 명령 모음에 접근할 수 있습니다. 마이크로 관리에는 한 유닛에서 다른 유닛으로(같은 육각형에서) 병력을 이동하거나, 유닛의 일부를 새로 구성된 전투단/전투단으로 이동하거나, 장비를 폐기하는 것이 포함됩니다.



 단위

A 아래에 B 아래에 있는 것과 같은 유닛 목록이 보인다는 점에 유의하세요. 다만 소스 유닛 목록에서 선택된 유닛은 군대를 잃게 됩니다.

B 대상 유닛 목록

이 목록에서 유닛을 선택하면, A 에서 선택한 유닛이 잃은 병력은 이 선택된 유닛으로 이전됩니다.

하지만 이 대상 목록에서 "새로운 KG/팀"을 선택할 수도 있습니다. 그렇게 하면 같은 핵스에 새로운 유닛이 생성되고 해당 유닛은 목록 상자에서 선택한 군대를 받게 됩니다.

또한 대상 목록에서 "스크랩"을 선택할 수도 있습니다. 그렇게 하면 D 의 슬라이더로 선택한 군대가 스크랩되고 (부분적으로) 후방 지역 군대로 반환됩니다.

C 유닛 통계

소스와 타겟 유닛 모두에 대해 무게와 운반 포인트를 보여줍니다. 이를 통해 유닛이 이동하거나 기계화 상태를 유지할 수 있는 방식으로 병력을 이동할 수 있습니다. 또한 유닛에는 항상 50개의 파워 포인트가 남아 있어야 하므로 파워 포인트도 여기에 표시합니다.

D 목록 상자

여기에서 소스 유닛의 각 병력 유형별로 얼마나 많은 병력을 이전하거나 폐기할지 지정할 수 있습니다.

특정 소스 유닛 병력 유형이 대상 유닛의 TOE에 존재하지 않아 전송할 수 없는 경우, 왼쪽 목록 상자에 "대상 유닛 TOE와 일치하지 않음"이라는 설명과 함께 빨간색으로 표시됩니다.

TOE에 해당 병력 유형이 존재하지만, 해당 병력 유형의 병력 수가 제한을 초과할 경우 오른쪽 목록 상자에 빨간색으로 표시됩니다.

빨간색으로 표시된 문제는 일반적으로 F 에도 언급됩니다.

E 페이지 번호 매기기

소스 또는 타겟 유닛에 매우 다양한 병력 유형이 있는 경우, 페이지 분할을 사용하여 병력 유형 목록을 탐색할 수 있습니다.

F 이전 가능?

흰색으로 "전송 가능"이라고 표시되거나 빨간색으로 표시되어 바로 아래에 있는 전송 버튼을 누를 수 없는 이유를 보여줍니다.

G 버튼

소스 및 대상 단위를 선택하고 전송할 내용을 목록 상자에서 선택한 후 전송을 누르세요.

3.5.3. 운송 팝업

유닛 사이드바에서 운송 유닛을 선택하면 운송 명령에 액세스할 수 있습니다. 유닛은 장비/군대의 80% 이상이 트럭으로 구성된 경우 운송 유닛입니다.

클릭하면 이 팝업으로 이동합니다. 여기서 이미 수송 유닛에 의해 수송되고 있는 유닛을 분리하거나 수송 유닛에 의해 수송될 유닛을 부착할 수 있습니다.

**운송**

여기서는 운송 주문을 클릭했을 때 선택한 운송 단위를 볼 수 있습니다.

운송에 대한 주요 통계가 표시되어 있습니다. 인력 또는 운반 중량 한도를 초과하지 않는 운송 단위만 첨부해야 합니다.

B 부착된 유닛

다음은 현재 운송기 유닛에 의해 운송되고 있는 모든 유닛의 목록입니다. 지도 화면에서 운송기를 이동하면

유닛, 이 부착된 유닛은 자동으로 운송 유닛과 함께 이동합니다. 오른쪽에서 "분리"를 클릭하여 유닛이 운송되는 것을 멈출 수 있습니다.

C 기타 단위

이들은 운송 유닛에 부착할 수 있는 유닛입니다. 그렇게 하려면 "부착" 버튼을 클릭하세요. 운반을 주시하고 과부하가 걸리면 무게와 인력 운반 및 인력 통계 A 운송 장치는 모터화된 속도로 이동할 수 없습니다.

D 버튼

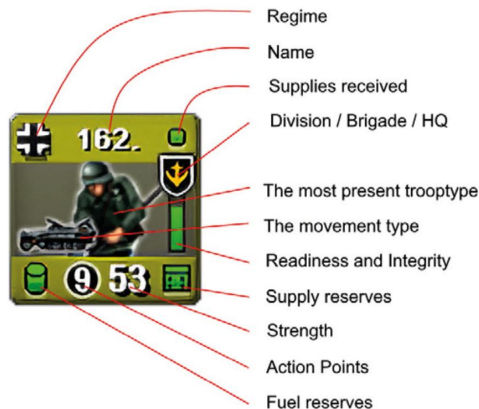
여기서 팝업을 종료할 수 있습니다.

3.6. 기타 UI 요소

이번 장에서는 몇 가지 비창 사용자 인터페이스 요소에 대해 중점적으로 살펴보겠습니다.

3.6.1. 카운터

카운터는 블록형 유닛 그래픽의 또 다른 단어입니다. 각 카운터에는 다양한 유형의 정보가 표시됩니다.



정권

해당 부대를 통제하는 정권(독일/미국)을 나타내는 상징입니다.

이름

단위 이름의 약어입니다.

공급품 수량

해당 장치가 여전히 공급망에 있나요?

i 단위가 공급되지 않으면(공급을 받지 못한 경우) 이 블록은 검은색이 됩니다.

만약 어떤 부대가 요청한 모든 것을 받고 있다면 이 블록은 녹색으로 표시됩니다.

노란색, 파란색, 빨간색은 접근성이 점차 감소함을 의미합니다.

용품.

본사

본부의 방패나 상징이 여기에 표시됩니다.

가장 현재적인 병력 유형

한 부대에 여러 유형의 병력이 있는 경우, 가장 많은 병사를 포함한 병력이 카운터 위에 표시됩니다.

운동 유형

유닛의 이동 유형이 가장 현재 병력 유형의 이동 유형과 다른 경우, 실제 이동 유형을 나타내는 작은 그림이 표시됩니다.

준비성과 성실성

가득 찬 막대는 완전한 무결성을 나타내고, 낮은 막대는 무결성이 낮은 단위를 나타냅니다.

막대의 색상은 준비 점수를 나타냅니다. 녹색은 다음을 의미합니다.

준비도는 75점 이상, 노란색은 준비도가 50점 이상, 파란색은 준비도가 25점 이상, 빨간색은 준비도가 25점 미만을 의미합니다.

공급 예비금

녹색 상자는 공급이 최대치에 가까움을 나타냅니다. 노란색, 파란색, 빨간색은 점점 더 낮은 비축량을 나타냅니다.

힘

대략 1개의 탱크 또는 10명의 군인과 동등한 힘의 추상적 측정 단위.

액션 포인트

원 안의 각 점은 10 AP를 나타냅니다. 원의 배경이 검은색이면 유닛이 전투 모드에 있음을 의미합니다. 원이 흰색이면

이는 해당 부대가 행군 모드에 있다는 것을 의미합니다.

연료 비축량

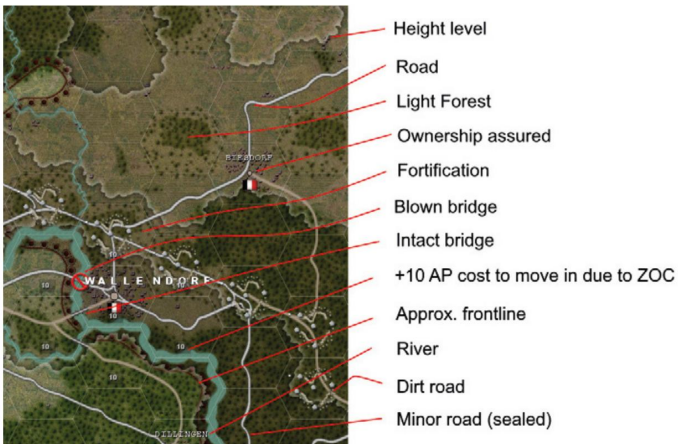
녹색 석유통은 연료 비축량이 최대치에 가깝다는 것을 나타냅니다.

노란색, 파란색, 빨간색은 매장량이 점점 낮아짐을 나타냅니다.

참고: 부대가 보급품을 전혀 받지 못했더라도 작전을 수행할 만큼 (반)가득한 예비군이 있을 수 있다는 점을 명심하세요.







3.6.2. 지도 범례

지도에는 많은 정보가 담겨 있으며 최대 확대 모드에서 보는 것이 가장 좋습니다.



대부분의 심볼은 간단합니다. 육각형에 어떤 종류의 강이나 도로 또는 마을이 있는지 확실하지 않은 경우 육각형 측면 패널의 풍경 유형 그림 위로 마우스를 가져가면 육각형에 있는 정확한 특징(풍경 유형, 강, 도로, 교통 지점 등)이 표시됩니다.

지도에서 찾을 수 있는 몇 가지 특별한 기호는 다음과 같습니다. 설명이 필요합니다.

	<p>로스</p> <p>Prefs에서 LOS를 켜면 지도의 육각형에 눈 모양 기호가 표시됩니다. 녹색은 유닛 중 하나 이상이 우수한 시야를 가지고 있음을 의미합니다. 노란색, 파란색, 빨간색은 점점 더 그렇지 않습니다. 이 모드에서 눈 모양이 없으면 LOS가 없음을 의미합니다.</p>
	<p>헉스 전투 역사</p> <p>포병 기호는 화재의 근원을 보여주고 폭발 기호는 표적 육각형을 보여줍니다. 가장 최근의 (요격 사격)은 빨간색 기호로 강조 표시됩니다.</p>
	<p>공급기지</p> <p>상자가 많을수록 공급 기반도 커집니다.</p> <p>빌드업 모드에 있는 경우 트럭으로 표시됩니다.</p> <p>고갈 모드에 있는 경우 회색 느낌표가 표시됩니다.</p> <p>대피 중이면 노란색 느낌표가 표시되고, 파괴 중이면 빨간색 느낌표가 표시됩니다.</p>
	<p>공급원</p> <p>값이 높을수록 녹색 장교 카드의 성능이 더 좋습니다.</p>
	<p>교통 체증</p> <p>한 육각형 안에 최대 6개의 작은 트럭 기호가 있을 수 있으며(각 도로 방향으로 하나씩), 도로의 수용 능력을 초과한 도로를 통과한 교통 지점을 나타냅니다.</p>
	<p>적의 존재 마커</p> <p>적군이 경로를 차단하여 공급 시스템이 유닛이나 공급 기지 중 하나에 보급품이나 연료를 공급할 수 없는 경우, 적 존재 마커가 배치됩니다. 검증되지 않은 경우 밝은 주황색이며 유닛을 가까이 또는 그 위로 이동하여 확인한 후에는 투명하게 바뀝니다.</p>

3.6.3. 단축키

중	이동 순서 모드
G	그룹 이동 순서 모드
Tab	공급 주문 모드
키보드	팝업/탭 종료 종료 내역 화면 주문 검사 모드로 이동
SPACE 전투 설정 팝업에서 전투를 시작하고 결과 팝업을 닫습니다.	
1.	군대 실루엣 카운터로 전환
2	NATO 카운터로 전환
0	카운터 숨기기/표시
3	작은/큰 카운터
+	확대하다
-	축소
시	기록 화면으로 이동
F1	환경 설정 탭
F2	브리핑 탭
F3	통계 탭
F4	OOB 탭
F5	대표 탭
F6	카드 탭
F7	전략 지도 탭

4. 규칙

이 장에서는 게임의 모든 규칙을 설명합니다. 라운드가 시작되면 물류 시스템은 공급원에서 유닛으로 보급품과 연료를 가져오려고 시도합니다. 그 후 유닛은 유지비를 받고 통계 중 일부를 회복하거나 증가시킵니다. 그런 다음 플레이어는 턴을 시작할 수 있으며 유닛을 이동하고 다른 명령을 내리는 것은 당신에게 달려 있습니다.

4.1. 유닛 유지관리 및 복구

모든 턴의 시작에서, 물류 네트워크로부터 보급품과 연료를 받은 후, 유닛은 유지비를 소모합니다. 또한 준비 상태와 사기를 회복하고 엔지니어 포인트와 참호를 늘릴 수도 있습니다.

4.1.1. 공급 소비 및 준비 결정

군대가 보급품을 소비할 수 있다면 전투 준비태세는 회복될 것이다.

이는 식량, 의료품, 비전투 관련 손실, 배터리, 예비 부품 및 소규모 총격전을 위한 탄약의 소비를 의미합니다.

모든 부대 유형에는 기본적인 공급 용도가 있습니다. 부대의 이상적인 공급 소비 사용량은 모든 병력의 사용량의 합계가 됩니다.

이 공급소모에 대한 공급포인트가 존재할 경우 공급소모 스탯이 최대 20포인트 증가하고 준비상태도 20포인트 증가합니다.

이 공급 소모에 대한 공급 포인트가 존재하지 않을 경우, 공급 소모 통계는 10포인트 감소하고 준비 상태는 20포인트 감소하지만 10포인트 이하로 떨어지지 않습니다.

이러한 공급 소비에 대한 공급 지점이 부분적으로 존재한다면, 부정적 영향은 줄어들고 준비도는 조금 더 높아질 수 있습니다.

4.1.2. 활력에 의해 결정되는 최대 준비 상태

최대 준비 상태 = $SQR(\text{활력}) * 10$

최대 준비 상태는 활력에 의해 결정됩니다. 활력 자체는 유닛이 이전 턴에 이동하거나 공격했을 때(-5) 또는 전투 사상자(활력 손실로 적용되는 KIA 백분율의 절반 백분율)로 인해 턴 시작 시 낮아질 수 있습니다.



움직이지 않거나 공격적으로 공격/포격하지 않으면 올라갈 수 있습니다.
전체 턴 동안 발사(+15 vigor). 육각형에 적 ZOC가 없는 경우 증가에 +50% 보너스가
있습니다. 이전 턴이 밤이었다면 이전 소계에 추가로 +50% 보너스가 적용됩니다.

회전하다.



벨기에와 프랑스와 맞닿아 있는 독일 국경에서 오래된 지크프리트 방어선이 급히 강화되었습니다. 많은 '신선한' 국민척탄병 사단이 도착하면서 Wehrmacht는 이곳에서 연합군의 진격을 막고, 나아가 그 뒤의 지역을 이용해 아르덴 공세를 준비했습니다. 이 그림에서 왼쪽에서 오른쪽으로 파괴된 미국 지프, 88mm 대공포, 타이거 전차를 볼 수 있습니다.

적의 턴 중에 유닛이 공격을 받았다면 활력 증가가 감소할 수 있습니다. 준비 상태에 따라 50%에서 100% 사이의 감소가 적용되며, 준비 상태가 낮을수록 감소가 대수적으로 커집니다.

활력 회복은 과로로부터 회복하기 어려운 효과를 시뮬레이션하기 위해 역전류 활력에 따라 수정됩니다.

강력 추천: 유닛의 활력이 50 이하로 떨어지기 전에 휴식을 취하세요.

4.1.3. 액션 포인트 결정

준비 상태에 따라 행동 포인트가 결정됩니다.

준비 상태가 업데이트되면 이 유닛의 액션 포인트는 $50 + \text{준비 상태} / 2$ 로 설정됩니다. 이러한 액션 포인트는 공급 소비 통계가 100 미만인 경우 수정됩니다. 따라서 유닛의 AP가 0이 되는 경우가 있지만 이는 유닛이 공급을 받지 못하게 된 후 여러 라운드 가 지난 후에만 발생합니다.

4.1.4. 예약 액션 포인트

이동하지 않은 부대는 예비 행동 포인트를 얻을 수 있습니다.

유닛이 이전 턴에 이동하지 않았다면 예비 액션 포인트가 수여됩니다. 이는 일반 액션 포인트와 별도로 추적되며 이웃 육각형으로의 첫 번째 이동에만 사용할 수 있습니다. 일반 조건에서는 라운드당 20개의 예비 액션 포인트를 얻을 수 있으며 100개의 예비 액션 포인트에 도달할 때까지 계속 얻을 수 있습니다.

이러한 지점의 목적은 다리 없이 강을 건너거나 매우 가파른 숲이 우거진 언덕을 오르는 것과 같이 특히 어려운 이동을 할 수 있도록 하는 것입니다.

예비 AP는 전투 중에 이동하거나 다른 육각형으로 후퇴하면 즉시 손실됩니다. 전투에서 준비 상태가 손실되고 50% 준비 상태 손실은 예비 AP의 전체 손실에 해당하고 10% 준비 상태 손실은 예비 AP의 20% 손실에 해당합니다.

예를 들어 공급 소모 부족으로 인해 일반 AP가 50보다 낮다고 판단되면 예비 AP 총계는 (새로 추가되거나 이미 존재하는) 패널티를 받게 됩니다. 이는 드물게 발생하지만, 어느 시점에서 공급이 고갈된 후 유닛이 거의 완전히 움직일 수 없게 된다는 것을 강조하는 데 도움이 됩니다.

4.1.5. 방어 및 공격 패널티 공급

공급이나 연료 재고가 부족하면 배급을 제한하고 그에 따라 처벌을 받게 됩니다.

공격 작전에는 방어 작전보다 더 많은 재고가 필요합니다.

유닛에 너무 적은 보급품과 연료가 재고로 있는 경우, 방어 및/또는 공격 성능이 저하될 수 있습니다. 이는 모든 예상 전투 라운드에서 유닛의 무기를 완전히 사용할 수 있을 만큼 재고가 충분하지 않을 때 발생합니다.

방어 전투의 공급 및 연료 소비는 일반적으로 공격 전투보다 3배 낮습니다. 그러나 의심스러운 경우 군대 유형 세부 정보를 검사하십시오.

방어 패널티를 결정하기 위해 우리는 부대가 보유한 방어 전투 라운드 수를 계산합니다. 이것이 다음보다 낮으면

20라운드의 전투가 끝나면 배급이 이루어지고 방어 패널티가 부과됩니다.

공격적 패널티를 결정하기 위해 우리는 부대가 보유한 공격적 전투 라운드 수를 계산합니다. 이것이 다음보다 낮으면

12.5라운드의 전투 제한이 적용되며, 방어 패널티가 부과됩니다.

연료 재고가 부족한 경우 이러한 패널티가 속일 수 있다는 점에 유의하십시오. 실제 전투에서 연료 재고가 부족한 경우의 패널티는 연료를 사용하는 부대 유형에만 적용됩니다. 따라서 예를 들어, 차량화 보병대(트럭 포함)는 연료 재고가 부족하더라도 연료 재고가 가득 찬 경우와 마찬가지로 잘 싸울 수 있습니다. 이는 트럭이

전투에 많이 참여하고, 싸우는 사람은 보병이다.

4.1.6. 사기 회복

충분히 비축된 부대의 사기는 항상 천천히 증가하여 기본 사기 수준으로 되돌아갑니다.

제대로 된 물자가 공급되지 않은 부대의 사기는 떨어질 것입니다.

유닛이 적절한 공급/연료 재고 부족으로 인해 방어 페널티를 받고 있다면 사기가 증가하는 대신 사기가 감소할 가능성이 있습니다. 방어 페널티가 100%일 때는 항상 감소하고, 방어 페널티가 -50%일 때는 50%의 확률로 감소하고, 방어 페널티가 -10%일 때는 10%의 확률로 감소합니다. 감소가 없다면 이는 다음을 의미합니다.

사기가 향상될 것이다.

사기를 증가시키려면 해당 부대 유형의 기본 사기까지 천천히 회복됩니다. 기본 사기의 5%가 사기 점수에 추가됩니다. 부대가 다음을 수행하면 이를 더욱 높일 수 있습니다.

적절한 직원 비율을 가진 HQ의 HQ 파워 범위에 있습니다. 적절한 직원 비율을 가진 HQ 사령관은 사기를 더욱 높이는 데 도움이 될 수 있습니다.

사기를 감소시키려면 유닛의 경험치가 0일 경우 최대 10포인트까지 감소합니다. 경험치가 30일 경우 7포인트 감소합니다. 경험치가 50일 경우 5포인트 감소합니다. 경험치가 90일 경우 1포인트만 감소합니다.

50mm 팩건



중무장한 무
장한 자들의 갑
작스러운 등장
T-34와 같은 소련
탱크

KV-1은 50mm PAK포조차도 그 임무에 부응하지 못한다는 것을 분명히 보여주었습니다. 그러나 서부 전선에서 이 포는 셔먼을 쓰러뜨리기에 충분했습니다.

최초의 사전 생산 포는 1941년 11월에 인도되었습니다. 1942년 4월, Wehrmacht는 44개의 포를 운용했습니다. 1943년까지 PaK 40은 독일 대전차포의 대부분을 형성했습니다. 나중에는 더 무거운 대전차포와 특히 Hetzer와 같은 기계화된 대전차포를 선호하면서 단계적으로 폐지되었습니다.

4.1.7. 엔지니어 포인트 증가

엔지니어는 매 턴마다 새로운 EP를 시작합니다. 하지만 유닛이 이동하면 EP를 잃는다는 점에 유의하세요.

엔지니어 포인트(EP)는 매 턴마다 사용 가능한 AP 양에 따라 증가합니다. 따라서 사용 가능한 AP가 50이면 EP는 해당 부대 유형의 EP 획득 통계의 50%로 증가합니다. 100 AP에서는 전체 EP 성장이 수여됩니다.

4.1.8. 참호 증가

당신의 참호는 매 턴 시작 시 자동으로 올라갑니다.

참고: 부대가 이동하면 참호가 사라집니다.

참호는 부대 유형의 참호 능력과 함께 올라가고, 지형 유형의 최대 참호 값까지 올라갑니다. 부대는 항상 자신이 있는 육각형의 지형 유형의 최소 참호에 도달합니다.

병력 유형 참호 구축 능력	
병력 유형	참호 구축 능력
엔지니어	60
보병	40
포병 / 총 / 대공포	40
탱크 / AFV / 트럭	20

눈 육각형은 참호 속도를 절반으로 줄입니다. 이는 눈 덮인 부분적으로 얼어붙은 땅에서 여우 굴과 참호를 파는 데 어려움을 나타냅니다.

조경 유형 최소 및 최대 참호 값		
가로형	보병 최소 참호 *	보병 최대 참호 *
습지	20	100
평원	40	150
전지	50	180
라이트 포레스트	60	200
무거운 숲	70	225

시골 마을	50	200
라이트 어반	75	225
헤비 어반	100	300
진흙	수정자 없음	수정자 없음
눈	+20	수정자 없음

*
= 포병/총과 대공포는 이 값의 절반을 가지고 있습니다. 탱크/AFV와 트럭은 이 값의 1/4을 가지고 있습니다.

육각형에 있는 요새는 경관 유형의 참조 가치를 증가시킵니다. 요새의 존재는 수비수의 참조를 심각하게 증가시킬 수 있지만, 요새는 전투/포병 사격 또는 공중 공격으로 인한 구조적 손상으로 파괴될 수 있습니다. 요새에 일부 손상이 있어도 추가된 참조 가치가 감소합니다.

요새화 참조화 가치 증대		
위치 유형	추가 보병 최소 참조	추가 보병 최대 참조
가벼운 요새	+30	+90
요새	+60	+150
요새	+80	+210

*
= 포병/총과 대공포는 이 값의 절반을 가지고 있습니다. 탱크/AFV와 트럭은 1/4을 가지고 있습니다. 이러한 가치들.

4.2. 유닛 이동

군대를 이웃 육각형으로 이동시키는 데는 액션 포인트(AP)가 소모됩니다. 비용은 여러 요인에 따라 결정됩니다. 각 지형 유형에는 각 이동 유형에 대한 AP 비용이 있습니다. 이 AP 비용은 소스와 대상 육각형을 연결하는 도로의 이동 유형의 AP 비용으로 대체될 수 있습니다.

그러면 높이 수준에 따른 AP 비용, 다리 없이 강을 건너는 것, ZOC(통제 구역) 패널티 및/또는 이 전 전투 AP 등의 형태로 추가 비용이 발생할 수 있습니다.

거의 모든 부대가 서로 다른 유형의 병력으로 구성되어 있다는 것을 충분히 인식하는 것이 중요합니다. 이동 유형이 다를 수 있는 병력 유형. 특히 도로에서 휠과 트랙 이동 유형은 보병이나 포병 이동 유형보다 훨씬 빠릅니다. 빠른 병력이 느린 병력을 운반할 수도 있습니다.

4.2.1. 조경 유형

기본적으로 마을, 도시 지역, 평야와 들판은 기계화 및 자동화 부대가 이동하기에 좋은 속도를 낼 수 있는 곳이지만, 숲과 습지는 차량이 이동하기 어렵고, 보병은 그렇지 않습니다.

조경 유형으로 이전하기 위한 액션 포인트 비용은 이전 유형당입니다.						
조경형 말바퀴추적 물류	포병 보병 100 30					
마쉬 65 75 60						58
습지 눈	75	25	45	42	29	41
평원	60	20	40	32	24	32
평야의 진흙	70	25	40	42	24	41
평야의 눈	75	25	45	42	29	41
전지	60	20	40	32	24	32
들판의 진흙	70	25	40	42	24	41
들판 눈	75	25	45	42	29	41
가벼운 숲	70	25	45	42	32	41
가벼운 숲의 진흙	80	30	45	52	32	46
가벼운 숲의 눈	85	30	50	52	37	46
울창한 숲	80	35	55	55	40	48
무거운 숲의 진흙	90	40	55	65	40	58
폭설이 내리는 숲	95	45	60	65	45	58
시골 마을	60	20	40	32	24	32
시골 마을의 진흙	70	25	40	42	24	41
시골 마을 눈	75	25	45	42	29	41

가벼운 도시	60	20	40	24	18	24
가벼운 도시 진흙	70	25	40	24	18	24
가벼운 도시 눈	75	25	45	34	23	24
무거운 도시	60	20	40	24	18	24
무거운 도시 진흙	60	20	40	24	18	24
폭설이 내리는 도시	60	20	40	24	18	24

참고사항:

게임에서 사용된 규모(1km 육각형)는 거의 모든 육각형에 일부 트랙과 특히 벌목 도로가 존재한다고 가정합니다. 그 존재는 풍경 유형 AP 비용에서 모델링되며 모든 육각형 그래픽에서 시각적으로 모델링되지 않습니다.

이 노트에서는 또한 예를 들어 중전차가 막대한 AP 비용을 지불하더라도 울창한 숲 육각형을 돌파할 수 있는 이유를 설명합니다.

4x4 휠 이동 유형이 있는 몇몇 부대 유형이 있습니다. 이 이동 유형은 추적 이동 유형과 정확히 동일하게 작동합니다.

말 이동 유형의 AP 비용은 높아 보일 수 있지만, 포병포와 같은 장비를 끌 말과 관련이 있다는 점을 명심하세요.

4.2.2. 도로 유형

도로는 물류와 빠른 차량 이동에 필수적입니다.

도로는 이동 비용이 낮고, 도로가 있는 경우 이동 비용이 높은 조경 유형 대신 사용됩니다.

일반적으로 도로는 동력화 및 기계화 부대의 이동에 가치를 일으킵니다. 부대를 이동할 때 도로 유형의 AP가 풍경 유형의 AP보다 낮으면 도로 유형의 AP 비용이 사용됩니다.

도로 유형별 이동에 대한 액션 포인트 비용, 이동 유형당						
도로 유형	포병대 보병		말	휠 추적 물류		
비포장 도로	60	20	30	12	12	5
비포장 도로 진흙	100	25	35	24	16	10
작은 길	60	20	20	10	10	2
주요 도로	60	20	20	10	10	1
철도	60	20	35	24	24	5

도로는 해당 도로의 사용이 교통 지점 내에 있는 한 전체 보너스를 제공합니다. 교통 지점에 대한 자세한 내용은 물류 섹션을 참조하세요.

도로 유형별 교통 지점 제공	
도로 유형	교통 포인트
비포장 도로	1500
작은 길	6000
주요 도로	30000
철도	1500

물류 활동과 유닛 이동을 합쳐 교통 포인트를 초과하는 순간, 이동 AP 비용 (일반 조경 유형 AP 비용과 비교) 감소는 결국 0이 됩니다.

도로 유형의 교통 지점 초과 효과	
교통 포인트 사용	효과
100% 미만	전체 도로 효과
100%~200%	도로 효과 0-33% 감소
200%~300%	도로 효과 33% 감소
300%~400%	도로 효과 33-66% 감소
400% 이상	도로 효과 66% 감소
400% 이상	도로에 전혀 영향이 없습니다

교통 포인트는 다음 턴 시작 시 반으로 줄어듭니다. 하지만 이벤트나 카드(예: 공습)로 인해 발생한 추가 교통 포인트는 이 반으로 줄어드는 것에서 제외됩니다.

참고사항:

유닛을 이동할 때 교통 포인트 사용량을 계산하기 위해, 이동하는 유닛으로 인해 발생하는 교통 포인트가 이동이 발생하기 전에 계산에 추가됩니다.

도로 위로 유닛을 이동할 때 각 무게 지점은 1개의 교통 지점으로 계산됩니다.

물류 단계에서는 각 공급 지점이 0.1 교통 지점으로 계산되고, 각 연료 지점은 0.3 교통 지점으로 계산됩니다.

4.2.3. 높이 수준

특히 오프로드의 경우 높이 차이가 크면 지면이 크게 발생할 수 있습니다.

한 육각형에서 대상 육각형으로 유닛을 이동시키고, 해당 대상 육각형의 높이 값이 다를 경우, 그곳으로 이동하는 데 추가 AP 비용이 발생합니다.

특히 오프로드 주행의 경우 오르막길이나 내리막길이 훨씬 더 어렵습니다.

높이 수준 차이로 인한 추가 AP 비용				
키 차이	발 오프로드 트랙	오프로드 휠 오프로드	도로	
타겟 3레벨 낮음 +25 AP		+50AP	+100AP	+25AP
타겟 2레벨 낮음 +10 AP		+20AP	+40AP	+10AP
타겟 레벨 1 낮춤 +5 AP		+10AP	+20AP	+5 AP
타겟 레벨 1 증가 +10 AP		+20AP	+40AP	+5 AP
타겟 레벨 2 증가 +20 AP		+40AP	+80AP	+10AP
타겟 레벨 3 증가 +50 AP		+100AP	+200 AP	+25AP

눈 육각형은 추가 AP 비용을 +50% 증가시킵니다. 이는 미끄러운 표면, 표면 가시성 부족 및 바람에 의한 눈 더미의 효과를 시뮬레이션하기 위해 수행됩니다.

헤처



Hetzer는 Panzer 38t의 개발은 75mm L48포로 무장한 가볍지만 강력한 대전차 무기를 제공하도록 설계되었습니다. 1944년의 많은 Abteilung은 많은 보

병 사단에 배정되었습니다. Hetzer는 전쟁 후반에 가장 흔한 독일 구축전차였습니다. 대량으로 공급되었고 기계적으로 신뢰할 수 있었습니다. 크기가 작아서 숨기기에 편리했습니다. 방어 전투와 매복에 사용하도록 의도되었으며, 의도대로 사용되었을 때 좋은 성공을 거두었습니다.

참고사항:

공급 시스템은 높이 수준으로 인해 어떠한 불이익도 받지 않습니다.

각 군대 유형에는 높이 비용 수정자가 있습니다. 보병의 경우 100%입니다. 추적형의 경우 200%, 바퀴 달린 경우 400%입니다. 이러한 값은 위 표의 비용과 일치합니다. 이 값을 언급하는 이유는 이러한 값이 수정 가능.

4.2.4. 강 유형

다리가 없는 강은 차량과

총포

군대가 목표 육각형에 도달하기 위해 강을 건너야 하는 경우, 이는 추가 액션 포인트 (AP) 비용을 발생시킬 수 있습니다. 이는 다리가 없는 경우에만 해당됩니다.

이동 유형당 강을 건너는 데 드는 추가 AP 비용

강 유형	포병대 보병	말 바퀴 추적	물류		
마이너리버 +60 +20		+20 +60 +60 +40 +100 +100			+60
중간 강 +100 +40 +140 +60		+60 +140 +140			+100
주요 강					+140
XL 강	차단됨 +80	+80	막힌	차단됨 +180	

참고: 어떤 경우에는 여러 차례 턴을 준비하고 AP 예비 포인트를 모아 강을 건널 수 있는 데 필요한 AP를 확보하면 됩니다.

4.2.5. 통제 구역

유닛은 주변에서 이동하는 적 유닛의 속도를 늦출 수 있습니다.

모든 부대는 주변 육각형의 직접 통제 구역(ZOC) 지점을 행사합니다.

병력을 이동시키고자 하는 육각형에 적 ZOC 포인트가 있다면, 이는 +10 AP를 추가로 지불해야 한다는 것을 의미합니다. 그리고 적 ZOC 아래에 강을 건너야 한다면 +20 AP를 추가로 지불해야 합니다.

ZOC는 육각형의 모호함의 조합을 시뮬레이션합니다.

적군은 적의 순찰대, 사격장, 지뢰 등입니다.

참고: 육각형에 ZOC 포인트가 4배 이상 있는 경우 적의 ZOC 이동 패널티를 피할 수 있습니다.

4.2.6. 전투 및 행군 이동 모드

부대가 최전선까지 긴 행군을 해야 하는 경우, 행군 이동 모드를 사용하세요.

행군 모드와 전투 모드 중에서 선택하여 유닛의 이동 모드를 선택할 수 있습니다. 행군 이동 모드는 가장 빠르지만 전투에서 유닛을 취약하게 만듭니다. 전투 이동 모드는

더 느리지만 예상치 못한 전투나 요격 공격으로 인해 과도한 피해를 입지 않습니다.

전투 이동 모드에서 행군 이동으로 전환하려면

모드는 25 액션 포인트와 25%의 준비 손실이 발생합니다. 역방향 변경은 무료입니다. 이는 적절한 행진 칼럼을 구성하는 비용을 시뮬레이션합니다.

전투 이동 모드에서는 모든 일반 규칙이 적용됩니다. 하지만 행군 이동 모드에서는 다음과 같은 변경 사항이 있습니다.

이동 액션 포인트 비용이 절반으로 줄어듭니다, 도로에서만 가능합니다.

이동 준비 비용이 두 배가 됩니다.

이동 에 따른 교통량이 두 배로 늘어납니다.

부대가 충격을 받게 되면 심각한 처벌을 받게 됩니다.

전투 섹션.

유닛이 공격을 받고 있는 경우 전투 이동으로 전환됩니다.

자동으로 모드로 전환됩니다.

4.2.7. 이전 전투 AP

전투는 진격을 늦출 수 있다.

군대가 이동하는 육각형이 이번 턴에 전투로 점령되었다면, 그 육각형에는 이전 전투 AP가 있을 수 있습니다. 이 포인트는 육각형으로 이동하는 데 추가 비용으로 작용합니다.

이전 전투에서 전투 없이 해당 육각형으로 이동하는 데 드는 비용보다 많은 AP가 필요했다면, 그 차이만큼 해당 육각형에 이전 전투 AP로 적용됩니다.

이전 전투 AP는 장기 전투의 지연 효과를 시뮬레이션합니다.

4.2.8. 군대 수송

보병과 포병은 차량이나 말을 이용해 운반할 수 있습니다.

유닛은 전체적으로 이동하지만, 다른 이동 유형을 가진 다른 군대로 구성될 수 있습니다. 유닛 내부에 다른 군대를 태울 수 있는 군대가 없는 경우, 가장 느린 이동 유형의 AP 비용으로 이동합니다.

그러나 캐리 포인트가 있는 군대는 다른 군대를 운반할 수 있습니다.

예를 들어, 트럭은 보병을 수송할 수 있습니다.

모든 사람을 실어 나를 수 없다면, 가장 느린 병력을 먼저 실어 나르게 될 것입니다. 예를 들어, 보병, 포병, 그리고 트럭 몇 대만 있는 부대는 포병은 기계화할 수 있지만 보병은 그렇지 않을 수 있습니다.

한 사람이 다른 사람을 운반하려면, 운반하는 사람의 운반 포인트가 운반하는 사람의 무게 포인트보다 높아야 합니다.

야그드팬터



Jagdpanther는 유명한 88mm L71포로 무장한 낮고 강력한 대전차 무기를 제공하도록 설계된 Panzer V의 개발형입니다. 그것은 아군이 던지는 모든 것을 파괴할 수 있는 괴물 전차였습니다.

또한, 완전히 운반하려면 운반된 개인 인력 포인트도 운반해야 합니다. 각 부대 유형을 검사하여 무게/운반 및 인력/운반 통계를 확인할 수 있습니다.

인력은 여러 명의 운반 개인에게 분산될 수 있지만, 무게는 그렇지 않습니다. 예를 들어, 중포병(무게 3)은 일반 트럭(최대 2개의 무게 운반)으로 운반할 수 없습니다. 여러 대가 있어도 마찬가지입니다. 그러나 예를 들어 중포병(인력 10)의 인력은 지프 2대(각각 최대 5개의 인력 운반)로 운반할 수 있습니다.

이전의 결정적 캠페인 게임에서는 트럭 한 대를 잃으면 보병대와 기계화 부대의 차이가 났습니다.

더 이상 그렇지 않습니다. 이제 선행적 접근 방식을 사용하여 유닛이 동력화될 확률을 결정합니다. 예를 들어, 유닛은 필요한 차량의 최대 33%가 없어도 여전히 동력화될 수 있습니다. 유닛의 차량이 16.5%가 없는 경우 50%의 확률로 여전히 동력화될 수 있습니다. 8.25%가 없는 경우 75%의 확률로 여전히 동력화될 수 있습니다.

4.2.9. 연료 비용

차량을 이용해 유닛을 이동시키면 유닛이 보유한 연료가 소모됩니다.

차량과 같은 일부 병력 유형은 이동하는 AP마다 연료를 소모합니다.

해당 AP 비용을 지불할 만큼의 연료가 유닛에 재고로 없으면 이동이 차단됩니다.

참고: 부대에 연료가 없고 재보급도 불가능하다면, 차량을 해체하고 남은 보병의 기동성을 회복하는 게 나을 수 있습니다.

4.2.10. 준비 비용

부대를 이동시키면 준비 상태를 잃게 되며, 특히 비기계화 부대의 경우 그렇습니다. 이동에는 준비 비용이 든다. 보병의 경우 행진이 매우 지치기 때문이고, 차량의 경우 사용으로 인해 항상 수리가 필요한 고장이 발생하기 때문이다.

이동 발 움직임 유형의 군대는 전체 100 AP 이동을 의미하며, 30 준비 포인트를 잃게 됩니다. 이동 차량은 전체 100 AP 이동을 의미하며, 10 준비 포인트를 잃게 됩니다.

참고사항:

보병부대를 턴마다 행군시키면 회복되는 준비상태보다 더 많은 준비상태가 소모됩니다. 이동만으로는 30의 준비상태를 소모할 수 있지만, 이동만으로는 20의 준비상태만 소모할 수 있습니다. 다음 턴 시작 시에 회수할 수 있습니다.

도보로 이동하는 병력을 차량으로 수송할 경우, 차량과 동일하거나 훨씬 낮은 준비 상태 손실을 입습니다(10점).

4.3. 정찰 및 시야

이제 이 부서, 정찰 부서, 이 결정적인 캠페인에서 많은 새로운 규칙을 봅니다. 특히, 정찰 포인트 시스템이 선형 대신 대수적으로 만들어졌고, 시야가 추가되었으며, 유닛을 발견 또는 식별된 것으로 더 영구적으로 표시하는 규칙이 구현되었습니다.

4.3.1. 정찰

적을 보려면 육각형에 정찰 지점이 필요합니다.

부대는 정찰 지점을 최대 10개 육각형 떨어진 이웃 육각형에 펼칩니다.

게임 인터페이스와 규칙에서 육각형에 언급된 정찰 값을 볼 수 있습니다. 이는 실제로 효과적인 정찰 포인트와 관련이 있습니다. 이는 원시 정찰 포인트의 대수적 미분입니다.

유닛이 가지고 있는 원시 정찰 포인트의 양은 군대에 따라 달라집니다.

그 안에, 더 큰 단위는 더 많은 포인트를 가지고 있습니다. 선험적인 문제입니다.

유닛의 총 원시 정찰 포인트는 경험치(XP)에 따라 수정됩니다. 유닛이 경험치 포인트 30개를 초과하면 긍정적인 수정치를 받으며, 55 XP에서는 +100%이고 80 XP에서는 최대 수정치 +200%에 도달합니다. 유닛이 30 XP 미만이면

최악의 경우 -66%의 부정적 수정치를 받으며, 15 XP에서는 -33%입니다.

그런 다음 이러한 원시 정찰 지점은 유닛의 시야(LOS)에 걸쳐 분산됩니다. 원시 정찰 지점은 LOS가 100%인 경우에만 완전히 적용되고, LOS가 그보다 적으면 원시 정찰 지점의 해당 백분율만 적용됩니다. 다음 섹션에서 이에 대해 자세히 설명합니다. 기본적으로 언덕과 숲은 시야를 차단합니다.

그 주변 육각형에 있는 유닛의 결과적인 원시 정찰 포인트는 거리, 날씨 유형 및 시간대에 따라 수정됩니다. 다음 섹션도 참조하세요. 기본적으로 더 멀리 떨어져 있고 가시성이 나쁠수록 원시 정찰 포인트가 덜 남습니다.

남은 원시 정찰 포인트는 \log_{10} 함수를 거쳐 30으로 곱해집니다. 뭐라고요? 네, 글썄요... 그게 공식이고 설명하기 어렵습니다. 아래 표가 더 도움이 될 수 있습니다.

네벨베르퍼 150



네벨베르퍼는 독일인이었습니다.

제2차 세계 대전 중에 사용된 다중 발사 로켓 시스템. 소련의 카츄샤와 함께 네벨베르퍼는 일반적으로 사용된 최초의 다중 발사 로켓 시스템이었습니다. 15

cm 네벨베르퍼 41 로켓 발사기는 Pak 35/36 포차에 5개의 포신을 장착한 것으로, 1940년에 도입되었으며, 사거리는 6,900m, 포탄의 크기는 32k였다.

RAW RECON 포인트를 효과적인 포인트로 변환하기 위한 공식 결과 정찰 포인트		
원시 정찰 포인트 효과적인 정찰 포인트 10개의 은신 포인트가 있는 유닛의 정보 수준		
2000	100	가득한
1000	90	가득한
500	81	부분적(훨씬 더 정확한 추정)
250	72	부분적(더 정확한 추정)
125	63	부분적(정확하지 않은 추정)
62	54	부분적(훨씬 덜 정확한 추정)
31	45	최소
15	36	최소
7	21	최소
3	15	최소

대수적 척도를 사용함으로써 이제는 실제로 소규모 정찰 병력을 사용하는 것이 이익이 됩니다. 위의 표에서 볼 수 있듯이 규모가 작은 병력(및 원시 정찰 지점)의 10배인 병력은 효과적인 정찰 지점의 수가 겨우 2배에 불과합니다. 이는 언덕 꼭대기에 쌍안경을 든 사람이 한 명 있든 같은 언덕 꼭대기에 쌍안경을 든 사람이 10명 있든 큰 차이가 없다는 사실을 시뮬레이션한 것입니다.

참고: 실제로 여러 라운드 전투에 참여하면 육각형에 대한 추가 정찰을 얻을 수 있으며, 공중 정찰 카드도 마찬가지입니다.

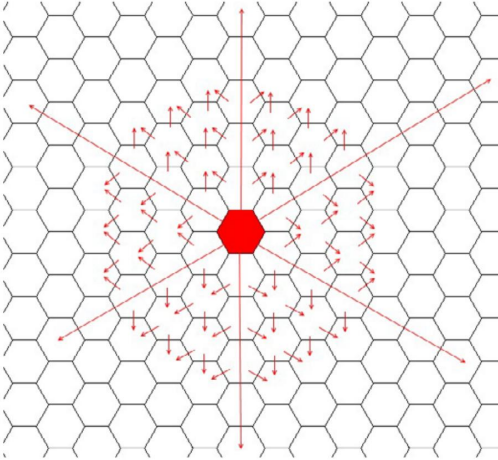
4.3.2. 시야선 및 장애물 수정자

언덕, 마을, 숲은 시야를 일부 또는 전부 가립니다.

시야선(LOS) 시스템은 우리가 더 많은 전술 게임에서 알고 있는 것과 같은 엄격한 LOS가 아닙니다. 이 게임에서 사용되는 LOS 시스템은 장애물 주변을 약간 구부릴 수 있는 기능이 있습니다. 이것은 사용된 규모에서 정찰이 유닛 육각형 밖으로 약간 이동하는 정찰 부대의 소규모 그룹과 적군에 의해 수집된다는 것을 시뮬레이션합니다.

항상 정확한 육각형을 고수하지는 않을 수도 있습니다. 또한, 정보를 수집하는 다른 방법도 약간의 활력을 줄 수 있습니다.

개략도: LOS를 사용하여 정찰 지점을 확산하는 방법



장애물과 그림자는 LOS를 방해할 수 있습니다. 옆의 육각형

관찰자는 항상 볼 수 있습니다. 왜냐하면 방해받을 수 없고 그림자에 숨길 수도 없기 때문입니다.

육각형이 관측 유닛과 같은 높이 수준(그리고 같은 수준일 때만)을 가지고 있는 경우, 조정 유형의 방해 비율이 고려됩니다. 방해는 육각형과 그 뒤의 육각형에 대한 정찰을 감소시킵니다. 문제의 육각형에 대해서는 효과가 제한적입니다.

조정 유형의 방해 비율		
가로형	첫 번째 육각형	첫 번째 육각형 뒤의 육각형
가벼운 숲	40%	80%
울창한 숲	50%	100%
시골 마을	30%	60%
가벼운 도시	30%	60%
무거운 도시	50%	100%

따라서 유닛은 주변 육각형에 LOS 백분율을 갖습니다. 100%는 완벽한 LOS이고 그보다 낮으면 불완전한 LOS입니다. 유닛은 불완전한 LOS로 부분적인 정찰 포인트만 얻을 수 있으며 LOS가 없는 육각형에는 정찰 포인트를 전혀 가질 수 없습니다.

참고: 예를 들어, 우리가 북쪽에 있는 두 개의 육각형에 있는 유닛의 정찰 포인트를 계산하고 있다면, 둘 다 가깝게 숲이 우거져 있습니다. 이 유닛은 첫 번째 육각형에서 -40%의 정찰을 받고 두 번째 육각형에서 -88%의 정찰을 받습니다.

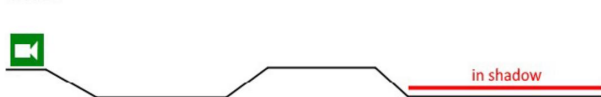
높이 수준 차이로 인해 소위 그림자가 생겨 유닛의 LOS가 가려질 수 있습니다.

그림: 그림자 케이스

case #1



case #2



case #3



문제의 육각형이 관찰자 단위보다 높으면(사례 #1) 해당 육각형의 높이 수준과 그 아래의 모든 높이 수준에 영구적인 그림자가 드리워집니다.

문제의 육각형이 관찰자와 같은 높이인 경우(사례 #2)

그러면 그 아래의 모든 높이 레벨에 영구적인 그림자가 드리워집니다.

문제의 육각형이 관찰자보다 낮으면(사례 #3) 그 아래의 모든 높이 수준에 제한된 그림자가 드리워지지만 거리에 따라 수정됩니다. 이 규칙은 관찰자 유닛의 바로 이웃 육각형에는 적용되지 않습니다. 관찰자로부터 높이 수준이 떨어질수록 그림자가 길어집니다.

4.3.3. 거리, 날씨 및 요일 시간 수정자

낮에는 날씨가 맑으면 정찰이 최적화됩니다.

그림자도 없고 방해물도 없더라도 거리로 인해 정찰 포인트가 저하됩니다. 예를 들어, 유닛은 거리 1의 육각형에서 거리 2의 육각형보다 정찰 능력이 더 좋습니다.

정찰 포인트의 저하 강도는 다음에 따라 달라집니다.

날씨와 요일 유형에 따라.

날씨 유형/요일 유형에 따른 거리로 인한 정찰 지점 저하												
유형	지구 1	지구 2	지구 3	지구 4	지구 5	지구 6	지구 7	지구 8	지구 9	지구 10	지구	
분명한	가득한	/2 /8 /16 /32 /2 /8 /16 /32 /2 /8 /						/64 /128 /256 /512				
흐릿한	가득한	16 /32 /9 /81 /243	없음	없음	없음	없음	없음	/64 /128	없음	없음		
흐린	가득한	음 없음	4 /					/64	없음	없음	없음	
중위 강수량 /3 Hv.강			4 /27									
수량 /4 어두운 밤 * 안		/16 /64 /256	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음		
개 깃 밤 별	/20	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음		
이 빛나는	/4 /20 /100	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음	없음			
밤	/3 /12 /184	없음	없음	없음	없음	없음	없음					

* = 여기에는 흐리거나 강수되는 밤이 포함됩니다.

4.3.4. 포인트 숨기기

육각형에 정찰 지점이 있다고 해서 해당 육각형에 있는 적군 유닛을 발견할 수 있다는 보장은 없습니다.

적군 유닛을 볼 수 있는지 여부는 두 가지에 달려 있습니다. 첫째, 육각형에 있는 정찰 지점이고, 둘째, 적군 유닛이 지점을 숨기고 있다는 것입니다.

가장 중요한 것은 유닛이 해당 육각형의 가로 유형에서 자동으로 은신처 포인트를 얻을 수 있다는 것입니다.

풍경 유형의 숨기기 포인트	
가로형	포인트 숨기기
가벼운 숲	34
울창한 숲	44
시골 마을	34
가벼운 도시	34
무거운 도시	44
습지	14
다른 모든 풍경	4

이 은신 포인트(있는 경우)는 유닛이 30포인트 이상의 경험치(XP)를 가지고 있다면 최대 +40%의 보너스를 받습니다. 유닛의 XP가 30보다 낮으면 은신 포인트에 최대 -40%의 패널티를 받습니다.

그 후, 헥스 내 총 스택 포인트가 헥스 내 최대 스택의 3분의 1(33%)보다 낮으면 숨김 포인트에 최대 +40%의 보너스를 추가할 수 있습니다. 이는 병력이 적은 관계로 병력을 발견하기 더 어렵다는 것을 보여줍니다.

육각형의 총 스택 포인트가 최대 스택 포인트보다 높으면 숨김 포인트에 최대 -100%의 패널티가 추가될 수 있습니다. 최대 육각형 스택 포인트의 3배가 있는 경우 숨김 포인트는 완전히 0으로 줄어듭니다. 최대 육각형 스택 포인트의 2배가 있는 경우 숨김 포인트는 -50%의 패널티를 받습니다.

유닛이 발견되면 유닛의 은신처 포인트가 절반으로 줄어들고 관찰자가 육각형에 적어도 1개의 효과적인 정찰 포인트를 가지고 있으면 최소한 유닛을 "?"가 있는 카운터로 항상 볼 것입니다.

식별된 유닛은 은신 포인트가 다시 반으로 줄어듭니다. 따라서 발견 + 식별된 유닛은 은신 포인트의 3/4을 잃습니다.

4.3.5. 발견 및 식별된 유닛

유닛이 발견되거나 식별된 후 움직이지 않으면 계속 발견되거나 식별된 상태로 유지됩니다.

적군에 대한 최소한의 정보를 얻으면 발견된 것으로 간주됩니다. 즉, 은신처 포인트가 2로 나뉩니다.

또한 전투 중에 매복을 당하거나 해당 부대의 인원 한 명이라도 보면 해당 부대가 발각됩니다.

적군 유닛에 대한 부분적인 정보를 얻으면 식별된 것으로 간주됩니다. 즉, 은신처 포인트가 2로 나뉩니다. 발견된 것에 대한 2로 나눔에 더해 추가로 나뉩니다.

발견되거나 식별된 육각형에 최소 1개의 정찰 지점이 있는 경우
단위는 항상 표시됩니다.

발견되었으나 식별되지 않은 유닛은 발견 상태가 아니면 부분 정보 모드에 표시되지 않으며 최소 정보 모드로 유지됩니다.

그러나 유닛은 턴 중에 육각형 밖으로 이동하면 식별 및/또는 발견 상태를 잃게 됩니다.

발견 및 식별 상태는 턴의 시작과 끝에 업데이트됩니다.

4.3.6. 단위 세부 수준

적군 부대에 대한 정찰 포인트가 많을수록 적군 부대에 대해 더 많이 알 수 있습니다.

육각형에 있는 효과적인 정찰 포인트에서 관찰 대상 유닛의 은신처 포인트를 뺀 값이 유닛의 세부 수준을 결정합니다.

유효 정찰 포인트에서 은신 포인트를 뺀 값이 0이거나 그 이하인 경우
당신은 육각형 안에 유닛이 존재한다는 것을 알지 못할 것입니다.

효과적인 정찰 포인트에서 은신 포인트를 뺀 값이 0보다 높고 20보다 낮을 경우, 해당 부대에 대한 정보는 최소화됩니다.

기본적으로 여러분은 단지 유닛이 있다는 것만 알 뿐, 그 이름이나 구성에 대해서는 전혀 알지 못합니다.

효과적인 정찰 포인트에서 은신 포인트를 뺀 값이 20 이상이지만 80 미만이면 유닛에 대한 부분적인 정보를 얻을 수 있습니다. 즉, 이름을 알고 부대와 그 부대가 가진 통계에 대해 좋은 추측을 할 수 있습니다. 점수가 높을수록 추측이 더 정확해집니다.

효과적인 정찰 포인트에서 은신 포인트를 뺀 값이 80포인트 이상이면 해당 부대에 대한 완벽한 정보를 얻을 수 있습니다.

4.4. 물류 네트워크

단위가 공급되려면 단위와 공급원 사이에 우호적인 경로가 필요합니다.

공급 및 연료는 소위 공급원에서 맵 밖에서 도착합니다. 이러한 공급원에서 귀하의 부대로, 그리고 아마도 귀하의 공급 기지로 파견됩니다.

귀하의 부대와 공급 기지는 부족한 공급 및 연료보다 낮을 수 있는 요청을 합니다. 이는 공급 상시 명령 또는 최대 섭취량과 병력 유형 사용 간의 차이 때문입니다. 그런 다음 공급 소스는 가능한 한 많은 공급 및 연료 요청을 충족하려고 시도합니다.

공급원과 요청하는 엔터티 간의 물류 액션 포인트 비용은 거리, 도로망, 교통 체증에 따라 결정되며 경로를 따라 공급 기지를 두는 것으로 개선할 수 있습니다. 액션 포인트 비용이 100 액션 포인트(AP)를 초과하면

판처 IVH



판처 IV는 제2차 세계 대전에서 가장 광범위하게 제작된 독일 전차이자 두 번째로 널리 제작된 독일 기갑 전투 차량으로, 약 8,500대가 제작되었습니다. 판처 IV 차대는 Sturmgeschütz IV 돌격포,

Jagdpanzer IV 구축전차, Wirbelwind 자주 대공포, Brummbär 자주포를 포함한 다른 많은 전투 차량의 기반으로 사용되었습니다. 판처 IV는 모든 독일 전투 지역에서 사용되었으며 전쟁 내내 지속적으로 생산된 유일한 독일 전차였습니다.

새로운 위협에 대응하고 서비스 수명을 연장하기 위해 다양한 업그레이드와 설계 수정을 거쳤습니다. 일반적으로 이는 Panzer IV의 장갑 보호력을 높이거나 무기를 업그레이드하는 것이었지만, 전쟁의 마지막 몇 달 동안 독일이 손실을 신속하게 대체해야 할 절실한 필요성을 느꼈기 때문에 설계 변경에는 제조 공정을 가속화하기 위한 단순화도 포함되었습니다.

요청의 백분율을 전달할 수 있습니다. 250 AP 이상에서는 대상 육각형이 공급 범위를 벗어난 것으로 간주되므로 아무것도 전달되지 않습니다.

원천.

참고: 공급 소스는 물류 이동 유형을 사용하여 대상 육각형으로 공급품이나 연료를 운반하는 데 필요한 액션 포인트 비용을 결정합니다.

보급 기지는 일종의 미니 보급원(기지 내의 보급원과 연료를 소모)으로 사용할 수도 있고, 최대 80의 무료 AP를 제공하여 보급원의 범위를 늘리는 데 사용할 수도 있으므로 특별한 역할을 합니다.

4.4.1. 단위 요청

부대는 공급원으로부터 물품과 연료를 요청합니다.

부대 유형에는 보급품과 연료를 보관하는 데 필요한 최대량이 정해져 있습니다. 턴 시작 시 현재 재고가 최대 재고량보다 낮은 경우

보관 금액에 따라 해당 유닛은 최대 차액만을 요청할 수 있으며, 이는 최대 보충 속도로 제한됩니다.

참고: 실제로 공격에 사용하는 보급품(탄약)과 최대 보충 속도 사이에 심각한 차이가 있는 것은 포병뿐입니다. 이는 매 라운드마다 최대 충격 포격을 가할 수 없다는 것을 시뮬레이션하기 위해 수행됩니다.

유닛은 공급 요청 비율 상시 주문도 변경할 수 있습니다. 100%, 75%, 50% 중에서 선택할 수 있습니다. 이 비율은 유닛의 최종 공급 및 연료 요청에 적용됩니다.

각 HQ에 대해 공급 요청 비율 상시 명령을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 더 높은 HQ를 50%로 설정하면 해당 HQ 아래의 모든 유닛도 50%만 요청하게 됩니다. 예를 들어 군단 HQ를 50%로 설정하고 종속 사단 HQ도 50%로 설정하면 해당 사단은 실제로 25%만 요청하게 됩니다.

4.4.2. 공급 기지 및 요청

공급 기지는 빌드업 모드에 있을 때에도 공급 및 연료를 요청할 수 있습니다.

공급 기지는 여러 가지 크기로 나뉩니다. 크기가 클수록 제공할 수 있는 물류적 자유 행동 포인트가 더 많고, 부대가 선택적으로 소비할 수 있도록 더 많은 공급품과 연료를 비축하게 된다.

공급 기지 통계				
	미성년자	중간	메이저	전략적
물류 무료 AP	20	40	60	80
공급재고	1000	4000	15000	50000
연료 재고	1000	4000	15000	50000
라운드당 최대 대피 50%		25%	15%	10%
라운드당 최대 파괴율 100%		50%	30%	20%
물류 범위가 고갈되다	20AP	40AP	60AP	80AP
최소 도시 필요	소도시 II	소도시 III	주요도시 I	주요도시 III

공급 기지의 구조적 포인트 백분율은 공급 기지에 필요한 재고의 백분율입니다. 100% 미만이면 공급 기지가 제공하는 물류적 자유 AP가 감소합니다. 사용되는 백분율은 연료 및 공급 백분율의 평균입니다.

공급 기지는 5가지 모드로 설정될 수 있습니다.

첫 번째 모드는 일반 모드입니다. 이 모드에서 공급 기지는 공급 소스 물류에 무료 물류 AP를 제공하고 범위를 확장하는 데 집중합니다. 이 모드에서는 재고 부족은 보충되지 않고 현재 수준으로 유지됩니다.

두 번째 모드는 빌드업 모드입니다. 이 모드는 일반 모드와 동일하지만, 누락된 공급 또는 연료 재고는 공급원에서 요청됩니다.

세 번째 모드는 고갈 모드입니다. 이 모드에서 공급 기지는 공급 소스 물류에 무료 물류 AP를 전혀 제공하지 않지만, 그 자체로 미니 공급 소스 역할을 하여 근처 유닛에 재고를 분배합니다. 이는 공급 소스가 공급품과 연료를 분배하기 전에 수행됩니다. 범위는 제한적이지만 가까운 유닛에는 적합합니다.

네 번째 모드는 대피 모드입니다. 이 모드에서는 공급 기지가 재고를 공급원으로 다시 보내려고 시도합니다. 대규모 공급 기지를 완전히 대피시키는 것은 비교적 느립니다.

다섯 번째 모드는 파괴 모드입니다. 이 모드에서는 공급 기지가 재고를 파괴합니다. 대규모 공급 기지의 경우 시간이 걸리지만 대피보다 두 배 빠릅니다. 연료가 독일군의 손에 들어가는 것을 피하기 위해 미국 플레이어에게 중요한 모드일 수 있습니다.

참고: 독일 플레이어가 정말 하고 싶어할 일 중 하나는 점령한 미군 보급 기지에 고갈 모드를 사용하여 판처에 절실히 필요한 추가 연료를 공급하는 것입니다.

보급 기지가 점령되면 연료는 100% 점령되지만 보급품은 25%만 점령됩니다. 그 이유는 미국과 독일이 대부분 호환되지 않는 탄약과 예비 부품을 사용하기 때문입니다.

시나리오 시작 시 공급 기지가 고정 모드일 가능성이 있습니다. 고정 일반, 고정 고갈 등... 고정 모드에서는 플레이어가 공급 기지의 모드를 변경할 수 없음을 의미합니다. 공급 기지를 점령하면 고정 모드가 제거됩니다.

또한 재고가 전혀 없거나 매우 적은 공급 기지도 있다는 점에 유의하십시오. 지도에서 제거됩니다.

4.4.3. 요청을 충족하는 공급원

AP에서 공급원과 장치 간 경로 비용이 높을수록 수신되는 전력은 줄어듭니다.

공급원은 범위 내의 모든 요청(부대 및 공급 기지)을 처리하려고 합니다. 공급원에 모든 사람을 처리할 만큼 재고가 충분하지 않으면 모든 사람이 요청한 것보다 약간 적게 받게 됩니다.

하지만 가장 중요한 것은 범위입니다. 요청하는 유닛이나 공급 기지(빌드업 모드)가 최적의 100 액션 포인트 물류 이동 유형 범위에 없다면, 충분히 서비스할 수 없기 때문입니다. 100~150 액션 포인트 범위는 요청의 75%에 불과합니다.

150~200개의 액션 포인트 범위에서는 요청의 50%만 전달되고, 200~250개의 액션 포인트 범위에서는 요청의 25%만 전달됩니다.

그러나 공급 기지는 공급원에게 무료 AP를 제공할 수 있습니다. 이를 통해 범위를 상당히 확장할 수 있습니다. 공급원은 공급 기지의 사용을 최적화하는 경로를 찾으려고 할 것입니다(우스꽝스러운 경로를 통과하지 않고).

그림: 공급 소스가 특정 육각형에 도달하기 위한 AP 비용과 공급 기지의 효과

위 그림에서 볼 수 있듯이 경로가 공급 기지를 통과하기 때문에 공급 기지에서 제공하는 무료 AP가 고갈될 때까지 AP 비용은 증가하지 않습니다.

경로가 여러 공급 기지를 통과하는 경우 무료 AP는 합산되지 않습니다. 대신 공급 기지의 육각형에 들어가기 전의 새로운 공급 보너스 AP와 현재 무료 AP의 최대값이 사용됩니다. 따라서 예를 들어 경로가 먼저 주요 공급 기지를 통과하고(60 무료 AP 제공) 10 AP 후에 중간 공급 기지를 통과하는 경우(40 무료 AP 제공) 여전히 50 무료 AP가 남아 있으므로 효과는 없습니다.

하지만 나중에 30의 여유 AP만 남았을 때 다른 중간 규모 보급 기지를 거치게 되면 여유 AP는 40으로 늘어납니다.

공급원으로부터의 공급 및 연료 배달은 배달에 사용되는 경로에 교통 지점을 배치 한다는 점을 명심하세요. 그렇습니다. 즉, 물류가 실제로 도로를 막고 유닛이 최적의 속도 도로 도로를 사용하지 못하게 할 수 있습니다.

위르벨윈드 SDKFZ161-4



비르벨윈드는 Panzer IV를 개량한 모델로, 대공 화력 지원을 제공하는 차량으로 설계되었으며 표준 20mm 대공포 4연장 장착대를 장착했습니다.

연료 공급의 경우, 공급원 또는 기지로부터의 범위가 100 액션 포인트 이상인 경우 이진 연료 공급 규칙이 사용됩니다.

공급은 종종 부분적으로만 전달되는 반면, 연료는 완전히 전달되거나 전혀 전달되지 않습니다. 완전히 전달될 가능성은 전달될 일반적인 비연료 공급의 백분율과 같습니다.

참고사항:

이전 장의 모든 이동 규칙은 공급원 물류 이동 유형에 적용됩니다. 여기에는 특히 도로 정체가 포함될 수 있습니다.

한 부대는 여러 다른 경로로 공급을 받을 수 있습니다. 이는 요청된 공급과 연료의 일부가 전달된 후 도로가 너무 혼잡해져서 다른 도로가 더 빠른 경로가 될 때 발생합니다.

4.4.4. 적의 존재 마커

대부분의 육각형의 소유권을 확신할 수 없기 때문에 특정 도로가 실제로는 적의 손에 있는데도 아군의 손에 있다고 생각할 수 있습니다. 가정 소유권 보기 모드에서는 확실히 알 수 없지만 물류 단계에서는 알 수 있습니다.



공급원이 아군의 손에 있다고 생각했던 납품 경로를 선택했지만 실제로는 적군 유닛에 의해 차단된 경우, 적 존재 마커가 배치되고 가능하면 다른 경로가 선택됩니다. 턴 중에 이러한 마커를 보고 물류가 예상치 못한 적군 소유로 인해 발생한 곳을 확인할 수 있습니다. 이는 적군 유닛이 아군 유닛보다 해당 육각형에 더 가깝다는 것을 의미합니다. 적군 유닛의 육각형 위에 있을 수도 있고, 육각형 여러 개 떨어져 있을 수도 있습니다.

참고: 색깔이 있는 적의 존재 마커 위로 옮기면 회색으로 바뀌어 해당 육각형에 적군 유닛이 없거나 더 이상 없다는 것을 나타냅니다.

색상이 있거나 회색인 존재 마커는 추정 육각형 소유권 계산에 다른 효과를 미칩니다.

4.4.5. 기타 물류 운영

공급원에서 부대 및 공급기지에 공급품과 연료를 보내는 것 외에도 몇 가지 다른 물류 작업이 수행될 수 있습니다.

공급 기지(대피 모드)의 보급품과 연료는 공급원으로 다시 보낼 수 있습니다. 이는 공급/연료 배달과 동일하게 작동하며 공급원에서 공급 기지까지의 범위는 다시 보내는 양을 줄일 수 있습니다. 또한 경로에 있는 공급 기지의 무료 AP를 사용하고 교통 지점을 생성합니다.

교체 병력은 상위 HQ에서 모든 하위 부대/HQ로 보낼 수 있습니다. 이는 공급/연료 공급과 거의 동일하게 작동하지만, 여기서 상위 HQ의 육각형은 교체 병력을 요청하는 부대까지의 거리를 계산하는 데 사용됩니다. 또한 경로에 있는 공급 기지에서 무료 AP를 사용하고 교통 포인트를 생성합니다.

<note>초과 병력(유닛의 TOE에 비해)은 더 높은 HQ로 다시 보내질 수도 있습니다. 하지만 이 게임에서는 그런 일이 매우 드물게만 일어날 것입니다. 이 게임의 규모로 인해 유닛의 OOB를 변경하여 유닛을 너무 크게 만들 수는 없습니다.</note>

4.5. 군대 마이크로 관리

세세한 사항까지 관리하는 것과 관련해 할 수 있는 일은 세 가지가 있습니다.

한 부대에서 다른 부대로 병력을 이동할 수 있고, 전투단/전투단을 형성할 수 있으며, 장비를 폐기할 수도 있습니다.

4.5.1. 군대 이동

유닛이 같은 육각형에 있으면 한 유닛에서 다른 유닛으로 병력을 옮길 수 있습니다. 그러나 대상 유닛의 TOE는 존중되어야 하며 이를 초과할 수 없으며, 예를 들어 fallschirmjaeger와 같이 강제할 수도 없습니다.

SS부대로.

소스 유닛을 50 파워 포인트의 군대(10대의 탱크 또는 100명의 병사와 동일) 이하로 줄일 수 없습니다. 예외는 소스 유닛에서 모든 것을 이전하는 경우입니다.

유닛에서 모든 것을 옮기면 지도에서 사라집니다. 군대를 받는 유닛은 액션 포인트가 0으로 줄어들고 그 턴에는 이동할 수 없습니다.

참고: 전투단이나 전투단에는 TOE가 없으므로 전송할 수 있는 내용에 대한 제한이 적습니다.

4.5.2. KAMPFGRUPPE 생성

TOE 제한에 신경 쓰고 싶지 않다면, 군대를 이동시킬 kampfgruppe나 전투단(미국인용)을 만들 수 있습니다. 새로 구성된 kampfgruppe는 AP가 0입니다.

캠프그루페를 구성하려면 최소 50 파워 포인트를 받아야 합니다.
군대(탱크 10대 또는 병사 100명에 해당).

투쟁단을 구성하려면 정치적 포인트(PP)가 필요합니다.

4.5.3. 군대 해체

어떤 경우에는 총과 탱크와 같은 장비를 해체(또는 원한다면 폐기)하고 싶을 것입니다. 예를 들어: 연료가 바닥났지만 보병이 여전히 움직일 수 있기를 원할 때. 또는 다른 예로: 파괴를 피하기 위해 울창한 숲이나 강을 건너야 하는 경우입니다.

이 행동을 취하면 장비는 게임에서 제거되지만, 전차나 포병대와 같은 인력은 저급 보병으로 반환됩니다.

따라서 스크랩은 포병대에서 유닛의 이동 유형을 변경할 수 있습니다.
바퀴 달린/궤도 달린 보병으로.
스크랩을 하면 해당 유닛의 AP가 25포인트 감소합니다.

4.6. 운송 단위

병력 유형의 80% 이상이 수송이 가능한 병력(기계화/차량화 및 운반 지점 있음)으로 구성된 부대는 수송 부대로 간주됩니다.

운송 유닛은 운송할 다른 유닛을 선택할 수 있습니다. 하나 운송 유닛은 하나 이상의 운송 가능한 유닛을 운송할 수 있습니다.

이동 계산을 위해 운송 장치와 운송되는

모든 부대는 마치 모든 병력이 하나의 단일 부대인 것처럼 행동합니다.

수송된 유닛에는 전투 패널티가 없습니다(물론 행군 이동 모드를 사용하는 경우는 제외). 그러나 전투 후 수송이 부족하면 유닛이 수송 유닛에서 하역될 수 있습니다.

4.7. 본사 및 임원

모든 HQ에는 직원과 지휘관이 있습니다. 그들은 함께 보너스를 제공하며, 특히 전투에 대한 보너스이지만 사기 회복에도 도움이 됩니다.

게다가, 장교들은 중요한 순간에 부대에 추가 보너스를 줄 수 있는 장교 카드를 갖게 됩니다.

디자인 아이디어는 장교가 직원을 지휘하고 직원이 최전선 부대를 지휘합니다.

각 장교는 지휘할 수 있는 직원 포인트가 여러 개 있습니다. 일부 장교는 다른 장교보다 더 많은 직원을 지휘할 수 있습니다. 장교가 더 많은 직원을 보유하고 있다면

자신이 최적으로 다룰 수 있는 것보다 많은 직원을 상대하게 되면, 직원에 대한 전투 보너스와 사기가 감소합니다.

직원은 일정 수의 파워 포인트(최전선 병력)를 지휘할 수 있으며, 직원이 너무 적으면 전투력과 사기 보너스가 떨어집니다.

4.7.1. 전투 보너스

직원 대 병력 비율이 1보다 높으면 직원은 병력에 기본 25%의 전투 보너스를 제공합니다. 그러나 직원의 경험치는 그 위에 추가됩니다. 지휘관의 장교 대 직원 비율이 1보다 높으면 직원의 경험치 백분율이 장교 보너스와 함께 증가합니다.

예를 들어: 사단 사령부는 정규 직원과 좋은 비율을 가지고 있습니다. 지휘관은 20%의 전투 보너스를 가지고 있고 직원은 40%를 가지고 있습니다.

경험치. 즉, 최전선 부대의 전투 보너스는 $25\% + (40\% + 8\%) = 73\%$ 가 됩니다. 그 8%는 지휘관의 추가 보너스 40의 20%입니다.

최전선 유닛의 전투 보너스는 다음과 같은 경우 감소합니다.

HQ 파워가 100%보다 낮습니다. 0%에서는 보너스가 없습니다.

참모 대 병력 비율이 1 미만이거나 장교 대 참모 비율이 1 미만이면 각각의 효과는 선형적으로 감소합니다. 비율이 1보다 높은 것에는 더 이상의 이점이 없습니다.

-참고: 정치 참모는 전투 보너스의 절반만 줍니다.

4.7.2. 사기 보너스

사기를 증가시키려면 해당 부대 유형의 기본 사기까지 천천히 회복됩니다. 부대 기본 사기의 5%만큼 증가합니다. 부대가 적절한 직원 비율을 가진 HQ의 HQ 파워 범위에 있는 경우 이를 더욱 높일 수 있습니다. 적절한 직원 비율을 가진 HQ의 사령관은 사기를 더욱 높이는 데 도움이 될 수 있습니다.

전투 보너스와 동일한 계산을 따릅니다.

직원 대 병력 비율이 1보다 높으면 직원은 병력에 기본 25%의 사기 보너스를 제공합니다. 또한 직원의 경험치가 그 위에 추가됩니다. 지휘관의 장교 대 직원 비율이 1보다 높으면 직원의 경험치 백분율이 장교의 보너스로 증가합니다.

참고: 정치참모는 사기 보너스를 두 배로 지급합니다.

4.7.3. 본사 전력 비율

각 HQ는 종속 유닛을 최적으로 지휘할 수 있는 특정 범위를 가지고 있습니다. 이 범위를 초과하면 유닛의 HQ 파워가 떨어집니다. 이로 인해 전투 및 사기 보너스가 감소합니다. 또한 플레이될 수 있는 장교 카드의 효과도 감소합니다.

4.7.4. 장교 통계 및 카드 플레이

카드 사용에 대한 핵심 장교 통계는 명령 수준입니다. 장교의 명령 수준이 높을수록 장교는 턴마다 더 많은 명령 포인트를 얻습니다.

카드를 내기 위해서는 장교가 자신의 카드에 드는 지휘 포인트 비용을 지불할 만큼의 지휘 포인트를 가지고 있어야 합니다.

카드는 5가지 색상으로 제공됩니다. 각 카드는 다음 사항에 따라 효과가 있습니다. 다양한 임원 통계.

빨간색 카드는 대담함이 높을수록 더 나은 효과를 줍니다. 일반적으로 관련됨 공격적인 행동.

그린 카드는 높은 결의로 더 나은 효과를 낼 것입니다. 보통 방어적인 행동과 관련이 있습니다.

파란색 카드는 카리스마가 높을수록 더 나은 효과를 제공합니다. 일반적으로 사기와 관련됨.

갈색 카드는 직관력이 높을수록 더 나은 효과를 줍니다. 일반적으로 경찰과 관련이 있습니다.

보라색 카드는 높은 조직력으로 더 나은 효과를 제공합니다. 일반적으로 상위 레벨 HQ 사령관 카드와 관련이 있습니다.

4.8. 전투

DC 시리즈의 베테랑들이 알다시피, 전투 계산은 특히 복잡합니다. 그래서 우리는 이 섹션을 다양한 모드로 시작할 것입니다.

SDKFZ251



SdKfz 251 Mittlerer MG는 독일의 장갑 반궤도 전차였습니다.

10명의 병사를 탱크와 함께 전투에 투입할 수 있었습니다. 소형 무기에 대한 적절한 방어력을 제공했습니다.

무기 사격이나 포탄에는 취약했지만, 열린 상단을 가지고 있어 탱크나 대전차 무기와 공습에 취약했습니다. 전면에는 MG 34 또는 MG 42, 후면에는 추가 MG로 무장했습니다. 15,000대 이상이 제작되었습니다.

실제 전투 해결의 세부 사항을 살펴보기 전에 전투와 가장 중요한 수정자에 대해 알아보겠습니다.

4.8.1. 정기적인 공격

일반 공격은 아군 유닛이 대상 육각형으로 진격하여 방어 유닛을 제거하고 육각형을 차지하려는 공격입니다.

정규 공격을 성공적으로 완료한 후, 승리 시점까지 후퇴하지 않은 공격 유닛은 액션 포인트 비용을 0으로 하고 정복한 육각형으로 이동할 수 있습니다.

때로는 전체 부대가 정규 공격에 가담할 수 없는 경우가 있습니다. 예를 들어, 일부 부대가 어려운 지형으로 이동할 액션 포인트가 없기 때문입니다. 이 게임에서는 부분 공격이 허용됩니다. 공격에 가담할 수 있는 부대는 가담하고 다른 부대는 원래 육각형에서 기다리거나 원거리 사격을 제공하여 공격을 지원합니다. 이에 대한 예로는 도로 옆의 숲이 우거진 언덕에서 적의 낙오자를 발견하고 보병을 보내 공격하게 하고, 트럭은 도로에서 기다리는 차량화 부대가 있습니다.

4.8.2. 원거리 공격

실제로 병력을 이동시키지 않고도 육각형을 멀리서 공격할 수도 있습니다. 이는 직접 사격 능력 또는 간접 사격 능력이 있는 병력 유형이 수행할 수 있습니다. 두 가지의 차이점은 직접 사격 능력이 있는 병력 유형은 대상 육각형에 대한 시야(LOS)가 필요하다는 것입니다. 간접 사격이 가능한 부대는 이것이 필요하지 않지만, 자체 LOS에서 또는 다른 부대가 수행하여 무선으로 전달한 정보를 통해 대상 육각형에 대한 정보를 통해 많은 이점을 얻습니다.

4.8.3. 차단 사격

유닛이 이동하면 적이 요격 사격으로 공격할 수 있습니다. 마찬가지로 적이 이동하면 유닛이 요격 사격으로 공격할 수 있습니다. 요격 사격은 디자인 아티팩트를 매끄럽게 처리하는 데 도움이 됩니다.

igo-ugo 턴 시스템의 또 다른 흥미로운 점은 방어측이 더 많은 역사적 결과를 얻도록 돕고 많은 전술적 기회를 제공한다는 것입니다. 유닛이 한 육각형에서 다른 육각형으로 이동할 때마다(또는 유닛이 일반적인 공격을 실행할 때; 이 경우 방어 자원이 사격을 가로챌 때) 요격 사격 기회가 발생합니다.

참고: 아르덴 공세 동안 많은 독일군의 공격이 공격자의 집결 지역과 진격로에 대한 빠르고 정확한 미국 포병 사격으로 저지되었습니다. 이는 게임에서 방어 지원 차단 사격으로 시뮬레이션됩니다.

예외가 있습니다. 액션 포인트 비용 0으로 육각형으로 이동하는 유닛(이전의 정규 전투로 인해)은 요격 사격의 대상이 되지 않습니다.

요격 사격을 수행할 자격을 갖추려면 유닛은 최소 40개의 액션 포인트를 남겨야 합니다. 또한, 타겟 육각형에서 10% 이상의 시야 비율을 가져야 하며(직접 원거리 사격의 경우) 유닛의 정권은 타겟 육각형에서 최소 26개의 정찰 포인트를 가져야 합니다(직접 및 간접 원거리 사격의 경우).

요격 사격은 결코 확실한 것이 아닙니다. 빠른 반응과 의사소통이 필요합니다. 적의 움직임을 제대로 파악하는 데는 어려움이 있고, 실제로 필요할 때 사격할 준비가 되어 있어야 한다는 인간적 요소도 있습니다. 유닛이 특정 적의 움직임에 요격 사격을 할 수 있는 가능성은 다음과 같습니다. 유닛이 육각형에 가진 요격 전투 수정치 * (경험치/30) * (준비성/100).

위에 언급된 차단 전투 수정자는 LOS%입니다.
또는 더 낮은 경우 (정찰 점수-20)/0.6.

미국인의 신호와 통신은 거의 완벽하며, 사용 가능한 무전기가 많고 절차도 훌륭합니다. 그러나 독일인은 종종 무전 장비가 부족하여 러너와 유선 전화를 사용해야 했습니다. 따라서 독일인에게는 추가적인 어려움이 있습니다. 간접 사격(포병)의 경우, 요격 사격을 수행할 확률이 일반적으로 -50%이고 포병대가 멀리 떨어진 육각형당 추가로 -15%입니다.

목표입니다. 복합 계산을 사용하여 예를 들어 10헥스 거리에 대한 기회가 여전히 있습니다. 포병대에 직접적인 시야(LOS)가 있는 경우 이러한 통신 페널티가 적용되지 않는다는 점에 유의하세요!

실제로 요격 사격을 하는 참여 가능 유닛의 수는 요격 사격을 할 수 있는 가능 유닛의 수에 따라 달라집니다. 각 유닛에는 점수가 할당됩니다. 이 점수는 (액션 포인트 요격 사격 확률/100)입니다. 가장 높은 점수를 받은 유닛이 먼저 선택됩니다. 사격이 좋고 액션 포인트가 많은 유닛은 따라서 먼저 사격할 경향이 있습니다. 최소 한 개의 유닛이 요격 사격을 위해 선택되고, 요격 스택 점수가 (모든 가능 유닛의 총 점수/(6-(평균 AP/20)))을 초과할 때까지 유닛이 추가됩니다. 예를 들어: 3개의 요격 사격 가능 유닛(각각 80AP+)이 모두 요격 사격을 수행할 수 있는 경우 다음 순서로 사격합니다. 첫 번째 적의 이동 중에는 3개의 유닛이 모두 사격하고, 두 번째 적의 이동 중에는 2개의 유닛만 사격하고, 세 번째 적의 이동 중에는 AP가 40+ 남은 마지막 유닛이 사격합니다.

참고: 모든 유닛이 대량으로 화력을 차단하는 것은 아니므로, 적의 화력 차단 기회를 고갈시키기 위해 유닛 하나를 희생하는 게임적 전략을 사용하는 것은 불가능합니다.

요격 사격 전투가 시작되면 대상 부대는 이동 중이므로 참조 포인트의 혜택을 받지 못합니다. 게다가 대상 부대는 이 전투 중에 준비 상태를 잃으면 액션 포인트를 잃습니다. 요격 사격은 2라운드 동안만 지속된다는 점에 유의하세요. 짧고 놀랍습니다. 대상 부대는 방해 효과로 인해 반격할 기회가 없습니다.

참고사항:

다양한 사거리를 가진 원거리 공격 가능 병력을 보유한 유닛의 경우, 병력 일부에 대한 사격 결의를 제외하면 사격을 가로챌 확률이 줄어듭니다.

정찰이 전혀 없는(또는 충분하지 않은) 육각형에 있는 유닛의 요격 사격을 받을 수 있습니다. 그래도 포격의 종류를 알 수 있을 것입니다... 이 경우 중포병이나 박격포 사격과 같습니다.

4.8.4. 전투 해결

전투가 시작되는 순간, 모든 부대는 개인(10인 분대 또는 단일 탱크)으로 나뉩니다. 그런 다음 이 개인들은 여러 전투 라운드 동안 전투를 벌이며, 각 전투 라운드는 10 액션 포인트(AP)를 소모합니다. 공격 유닛이 AP를 다 쓰는 순간, 전투 참여를 중단합니다.

전투가 시작되면 전투 루프가 시작됩니다. 전투 루프는 기본적으로 공격자가 액션 포인트를 모두 소모하거나, 후퇴하거나, 전멸하거나, 승리할 때까지 전투 라운드를 진행합니다.

각 전투 라운드에서 다음 일이 다음 순서로 일어납니다:

커버 포인트 설정

전투가 시작되면 각 개인에게 무작위로 주어진 수의 커버 포인트가 주어집니다. 이 숫자는 $20 + 1d30$ + 은신 포인트(정찰 섹션에서 논의된 것과 같은 풍경 유형, 경험치, 발견, 식별 규칙이 계산됨)입니다. 65를 넘는 커버 포인트는 1.5로 나뉩니다. 이후 75를 넘는 커버 포인트는 2로 나뉩니다. 85를 넘는 커버 포인트는 2.5로 나뉩니다. 커버 포인트는 90보다 높을 수 없습니다.

주도권 결정

첫 번째 라운드에서만, 각 개인은 0과 이니셔티브 점수 사이의 무작위 이니셔티브를 얻습니다. 가장 높은 이니셔티브를 가진 개인이 전투 단계 루프 동안 먼저 공격합니다.

항복을 확인하세요

수비수만이 항복할 기회가 있습니다. 그리고 후퇴 중이거나 후퇴한 경우에만 가능합니다. 개인의 사기가 33 미만이고 준비 상태가 50 미만이면 항복할 가능성이 있습니다.

동심공격 보너스 설정

매 라운드마다 이 계산은 새로 이루어집니다. 첫 번째 전투 라운드에서 유닛이 후퇴했을 수 있고, 이는 초기 동심 공격에서 제공하는 나머지 보너스를 크게 줄일 수 있기 때문입니다. 다른 HQ의 유닛이 관련된 경우 동심 보너스는 절반으로 줄어듭니다.

컴뱃 라운드 스텝 루프

이 루프는 계산의 대부분을 담당하고 이 전투에 참여한 각 개인에 대한 실제 공격을 실행합니다.

라운드. 모든 개인이 서로를 공격합니다. 아래 섹션을 참조하세요.

전투 라운드 단계 루프에 대한 자세한 분석은 다음과 같습니다.

액션 포인트 체크 아웃

공격 유닛이 다음 전투 라운드(10 AP)에 필요한 행동 포인트(AP)를 충분히 가지고 있지 않으면 후퇴합니다.

돌파구 확인

개인이 2회 연속 전투에서 타격을 받지 않고

지금까지 적어도 한 번의 성공적인 공격(모든 유형의 타격)을 했다면 돌파할 것입니다. 또한 개별 공격자가 지난 2라운드의 전투에서 타겟이 되지 않았다면(더군다나 타격을 받지 않았다면) 돌파할 것입니다.

공격이 과도하게 쌓이면 돌파가 실패할 가능성이 있습니다. 수비수에게 "백벤치" 개인만 남았다면 돌파는 항상 성공합니다.

안전한 퇴각 확인

개인이 전투 라운드 X에서 후퇴를 시작했다면 전투 라운드 X+2에서 안전하게 후퇴했을 것입니다. 사실상 반격할 수 없이 적의 가능한 충격을 2회나 겪게 됩니다.

패닉 리트리트 확인

전투에서 잃은 개인의 비율이 부대의 사기보다 낮아지면 남은 개인이 당황하고 부대가 당황 후퇴를 시작할 가능성이 있습니다. 당황하고

퇴각의 길이 없는 자들은 이로 인해 사기가 두 배로 높아졌습니다.

계산. 부대가 공황 후퇴를 하지만 부대를 후퇴시킬 방법이 없다면 부대의 모든 인원이 항복할 것입니다.

패닉 롤을 하지 않으면, 잃어버린 개인의 비율이 기본 사기보다 낮기 때문에, 우리는 또한 감소된 확률 체크 패닉 퇴각 롤을 할 것입니다. 이 롤은 더 자주 발생하지만 일반적인 체크 패닉 퇴각 롤보다 성공할 확률이 낮습니다.

엄밀히 말하면 원거리 공격이나 요격 공격을 받으면 당황하여 후퇴하는 것은 불가능합니다.

참고: 이 감소된 확률의 패닉 롤은 패닉 테스트에서 '기본 사기'와 '사기'를 모두 요인으로 만들기 위해 규칙에 추가되었습니다. '기본 사기'는 저에게 정신적, 이념적 구성을 나타내는 반면 '사기'는 현재의 정신 상태를 나타냅니다. 예를 들어, 사기가 100까지 치솟은 Volkssturm 부대가 패닉하지 않고 더 오래 방어할 수는 있지만, 사기가 100에 불과하다고 해서 마지막 한 명까지 위치를 방어하는 광신적인 SS 부대가 되는 것은 아닙니다.

질서 있는 퇴각을 확인하세요

유닛이 입은 사망 + 후퇴한 개인의 비율이 유닛의 후퇴 상시 명령 비율을 트리거하는 경우, 소위 질서 있는 후퇴로 시작됩니다. 후퇴 경로가 없는 유닛은 상시 명령을 따를 수 없으며 결국 항복으로 이어지는 공황 후퇴를 겪을 가능성이 큼니다.

전투 종료 확인

여기서 전투가 끝났는지 확인합니다. 먼저

아직 전투 중인 개인은 양쪽에서 계산됩니다. 방어하는 개인이 없고 공격자가 남아 있고 원거리 공격인 경우 공격자의 액션 포인트나 최대 전투 라운드 소진될 때까지 공격이 계속됩니다 (요격 사격).

공격하는 개인이 남아 있지 않고 여전히 개인을 방어하는 경우 남은 것은 수비수가 육각형을 유지한다는 것입니다.

방어하는 개인이 남아 있지 않고 여전히 개인을 공격하는 경우 공격자는 육각형을 점령하는 데 성공하게 됩니다. 양쪽에 개인이 하나도 남지 않으면 그것은 스탠드로 간주됩니다. 공격자가 육각형을 점령하는 데 성공하지 못했지만 수비자는 후퇴했을 것입니다.

전투 결과 사기 효과

전투가 끝나면 각 유닛에 대해 잃은 개인과 죽은 적을 비교합니다. 이 비율은 파워 포인트에 대해 가중치가 적용되며 각 비율은 유닛 사기 변화를 결정하는 6면체 주사위 수와 일치합니다.

손실 비율 대 사기 주사위 변환	
비율 손실 : 사망	사기 주사위
0.25 이하	+ 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 이상	- 4d6

사기 주사위를 굴리면 그 값은 백분율이 됩니다. 부대의 사기가 변화합니다. 그러나 이 변화는 실제 변화보다 더 부정적일 수 없습니다. 부대가 잃은 병력의 비율.

높은 사기는 부대를 사기 저하로부터 보호할 수 있습니다. 1d100 롤이 현재 사기가 낮은 경우 사기 변화는 절반으로 줄어듭니다.

또한 원거리 공격이나 요격 사격과 관련된 경우 효과가

절반으로 줄어듭니다.

연료 및 탄약 재고 고갈

개인이 수행하는 모든 전투 라운드와 공격에 대해

다른 개인의 경우, 해당 부대의 연료 및 탄약 재고가 고갈되고 공격 및 방어 공급 수정치가 업데이트됩니다.

요격 사격을 하는 개인은 일반적인 공격에서 소모하는 탄약의 4분의 1만 소모하며, 이는 일반적인 공격을 받을 때의 방어 전투와 비슷한 소모율을 보입니다.

공격에 대한 높은 소모율은 육각형으로 공격하기 위한 최소 AP에만 사용됩니다(하지만 최소값은 25 AP입니다). 전투에서 소비된 나머지 AP는 방어 및 공격 연료 소모 비용 사이에서 무작위로 청구됩니다.

참고사항:

원거리 공격이나 요격 사격과 관련된 경우에는 연료가 소모되지 않습니다.

많은 전투 라운드가 필요한 일반적인 탱크 공격은 높은 연료 소모로 이어질 것입니다. 이는 육각형 내에서 많은 전술적 기동이 이루어졌다는 사실을 시뮬레이션합니다. 일시적인 후퇴, 측면 공격 시도, 반격 등.

구조적 점 손상

전투가 끝나면 육각형 내의 모든 요새는 구조적 피해를 입습니다.

억제효과

원거리 공격과 요격 공격 시 방어측은 준비 포인트 5개를 잃을 때마다 AP 10을 잃습니다.

따라서 원거리 사격을 사용하여 수비수의 액션 포인트(AP)를 고갈시키고 나중에 사격을 가로챌 기회를 박탈할 수 있습니다. 일반 전투는 수비수에게도 전투 라운드당 10 AP가 소모됩니다. 일반 전투에서 후퇴를 강요받은 수비 유닛은 모든 AP를 잃습니다.

실제 후퇴

이 시점에서 2라운드 동안 후퇴한 부대는 실제로 전장을 떠납니다. 공격자는 온 곳으로 돌아갑니다.

from. 잃어버린 육각형에 주둔했던 방어 유닛만이 다른 육각형으로 후퇴합니다. 그들이 후퇴하기로 선택한 육각형은 공격 각도의 가장 반대 방향에 있는 육각형이며, 100 AP로 도달할 수 있습니다. 따라서 유닛이 북쪽에서 공격을 받으면

대개 남쪽으로 후퇴할 것이다.

유닛이 100AP 이하로 후퇴할 수 있는 길이 없는 경우 해당 유닛은 후퇴할 수 있는 길이 있는지 확인합니다.

차량 및/또는 총기를 폐기하면 그러한 수단을 찾을 수 있으며, 그럴 경우 후퇴를 가능하게 하기 위해 그렇게 할 것입니다.

4.8.5. 전투 라운드 단계 루프

전투 라운드 단계 루프에서는 모든 개체를 순환하며(가장 높은 이니셔티브 룰을 먼저 수행) 각 개체가 공격할 수 있는지 테스트합니다.

개인은 이번 전투에서 적을 공격을 했다면 공격할 수 있습니다.

그러면 통계를 허용합니다. 더욱이, 개인은 후퇴 과정에 있어서는 안 되고, 이미 후퇴한 적도 없어야 합니다. 전투 라운드당 여러 번의 공격을 하는 개인은 이 루프 동안 여러 번 호출될 수 있습니다. 이 루프의 모든 단계는 다른 개인에 대한 공격의 테스트 및 실행입니다. 각 단계에서 다음이 발생합니다.

타겟을 찾아라

반무작위로 적의 측에서 상대가 선택됩니다. 이는 시도 횟수에 따라 무작위성이 달라지기 때문에 반무작위입니다.

스투그 III G



Sturmgeschütz III 돌격
포는 제2차 세계대전 중
독일에서 가장 많이 생
산된 장갑 전투 차량이었
습니다.

Panzer III 전차의 새시를 기반으로 제작되었습니다. 원래는 보병 지원을 위한 이동식 장갑 경포로 의도되었지만, StuG는 지속적으로 개량되었고 75mm 버전에서는 전차 구축함으로 널리 사용되었습니다.

개별 통계가 허용합니다. 가장 좋아하는 대상을 찾는 데 1번만 시도하면 순전히 무작위입니다. 하지만 더 많이 시도하면 선호하는 대상을 선택합니다.

공격하는 개인이 돌파구를 마련했거나 원거리 공격 용량이 있는 경우 개인은 항상 적의 "백벤치" 개인을 공격할 수 있습니다. 게다가 간접 원거리 공격 용량 개인은 돌파한 적 개인에게 사격할 수 없습니다.

간접 (포병) 사격은 항상 "후열" 개인을 공격할 수 있지만, 직접 사격하는 것은 다릅니다.

직접 사격을 하면 이런 "후열" 인사들이 표적이 될 가능성이 낮아지므로 피할 수만 있다면 그럴 가능성이 적습니다.

직접 원거리 사격 시, 개인이 1d100 이상($LOS\% * (100 - ((가로 숨기기 + 10) * (3 \text{명 공격자 높이 레벨 데이터})))$)를 굴리면 "후열" 타겟 후보를 선택할 수 있습니다.

일반 전투에서는 $(100 - ((가로 숨기기 + 10) * (3 - \text{공격자 높이 레벨 델타})))$ 보다 1d100을 굴려야 합니다. 이 공식은 커버가 "백벤치" 부대 유형을 보호하는 데 도움이 되지만 더 높은 유리한 위치에서 육각형의 커버 효과가 덜 중요해진다는 것을 시뮬레이션합니다.

요격 사격 전투 중 표적은 이동 중이며 "후열" 개인은 완전히 타겟팅 가능합니다.

일반적으로 개인은 무작위로 3명의 적을 고려하고 공격에 가장 유리한 적을 선택합니다. 숨겨진 대상(커버 포인트 > 현재 정찰)은 선택될 가능성이 3배 낮아집니다. 이는 일반 공격 모드에 대한 것입니다. 원거리 사격과 관련된 경우 숨겨진 대상이 선택될 가능성을 갖기 위해 행운의 명중 굴림을 해야 합니다. 1d400이 육각형의 현재 적 스택 포인트보다 적으면 행운의 명중 굴림이 성공합니다.

일반적으로 방어자가 처음에는 공격자보다 전투가 발생하는 육각형에 대한 정찰 능력이 더 뛰어나므로 유리합니다.

예방책 찾기

타겟 개인이 같은 쪽의 다른 개인이 방어하고 싶어하는 유형일 가능성이 있습니다. 이는 "예방자"로 이어질 수 있습니다.

원래 목표 대신 공격을 받는 것. 하프트랙은 보통 "예방자"입니다.

개별 공격

실제 공격이 실행됩니다. 개별 공격을 해결하는 복잡한 세부 사항은 아래 섹션을 참조하세요.

개별 반격

공격을 받은 개인은 이제 공격자를 반격할 것입니다.

공격받은 개인이 이미 "최대 공격" 점수보다 더 자주 공격을 받았다면 반격은 불가능합니다.

반격은 개인 공격과 동일하지만 약하고 부정적인 수정치를 초래합니다. 자세한 내용은 다음 섹션을 참조하세요.

공격받은 개체가 후퇴하는 중이라면 반격은 불가능합니다. 규칙적으로 후퇴하는 개체는 생존 가능성을 높이는 긍정적인 수정자가 있다는 점에 유의하세요.

공격당한 개인이 공격자를 볼 수 없다면 반격은 불가능합니다. 공격자가 개인의 무기 범위를 벗어나거나 요격 사격 전투와 관련된 경우 반격은 불가능합니다.

4.8.6. 개인 공격

한 개인이 다른 개인에게 가하는 실제 공격은 일반적인 공격 또는 반격으로 이루어집니다. 반격은 효과가 더 가볍습니다.

타격이 기록되었는지 확인

공격자의 공격 포인트는 방어자의 생명 포인트와 마찬가지로 계산됩니다.

공격 점수는 소프트 공격 또는 소프트 방어에 따라 결정됩니다.

공격자의 군대 유형에 대한 통계입니다.

체력 점수는 방어하는 군대 유형의 체력에 따라 결정됩니다(공격자가 보병 유형인지 아닌지에 따라 달라질 수 있음).

그런 다음 두 점수에 수많은 수정자가 적용됩니다. 적용할 수 있는 모든 수정자는 다음 섹션을 참조하세요.

공격 점수와 적중 점수는 결국 모두 무작위로 결정되며 둘 다 0과 계산된 값 사이의 값을 생성합니다.

공격 점수가 높을수록 명중으로 평가되고, 그렇지 않으면 "실패"로 간주되어 효과가 없습니다.

안타 득점

공격하는 부대 유형의 통계에 따라 명중이 판정되는 경우, 그것은 후퇴 명중, 격파 명중, 고정 명중인지 판별됩니다.

경험치 획득

명중하면 경험치를 얻을 수 있습니다. 이는 해당 개인에게 해당되지만, HQ(멀리 떨어진 곳)에 서 지휘하는 직원에게도 해당됩니다.

군대가 녹색일수록 경험치를 얻을 가능성이 높아집니다.

학습은 점점 수익이 줄어드는 법칙입니다.

킬 히트

목표 개인은 파괴됩니다. 킬 히트는 개인에게 25 경험치를 줍니다. 목표는 사망하고 KIA/MIA 로 간주됩니다.

후퇴의 타격

후퇴 명중은 개인에게 10 경험치를 줍니다. 명중당한 대상은 즉시 후퇴하고 준비 상태의 50%와 사기의 10%를 잃습니다. 일반적으로 참호 포인트 -100을 잃지만 원거리 사격과 관련된 경우 원래 전투 전 참호는 1/3까지만 파괴될 수 있습니다.

핀 히트

고정된 명중은 점수를 매긴 개인에게 5 경험치를 줍니다. 명중된 대상은 준비 상태 50%, 참호 상태 50%, 사기 5%를 잃습니다. 일반적으로 참호 상태 포인트도 -50이지만, 원거리 사격과 관련된 경우 원래 전투 전 참호 상태는 1/3로만 파괴될 수 있습니다.

탄약 부족으로 인한 추가적인 사기 저하

개인이 어떤 종류의 타격을 받고 공급이 부족하면(연료가 아님) 사기가 떨어집니다. 이 효과는 적절한 탄약 없이 공격 행동에 투입된 군대에 영향을 미칠 경우 더 심각합니다.

전투 중 공급 부족이 사기에 미치는 영향		
전투 중 할당된 탄약(보급)	추가적인 사기 저하 실	육각형 방어 중 피격 시 추가 사기 손 육각형을 공격하는 동안
100%	없음	없음
75%	-5%	-10%
50%	-10%	-20%
25%	-15%	-30%
0%	-20%	-40%

참고: 탄약에 대한 언급이 있을 때마다 실제로는 공급 지점과 관련이 있지만, 이는 공급품이 탄약으로 사용된다는 것을 명확히 하기 위해 수행됩니다. 다른 경우, 공급품은 대체 부품과 식량에 사용될 수 있습니다. 이는 탄약 모델링에 크게 의존하는 일반적인 개념이지만 전적으로 그렇지 않습니다.

커버 포인트 손실

개인이 일반 공격이나 원거리 직접 사격에 맞으면 커버 포인트가 0으로 떨어집니다.

개인이 간접 사격으로 원거리 공격/요격 사격을 당하고 육각형의 현재 유효 정확 수치보다 1d80 미만이면 엄폐 포인트가 0으로 떨어집니다.

만약 어떤 개인이 총격을 받았지만 실제로 맞지 않았다면, 그 개인이 움직여서 발각될 가능성이 여전히 있으며, 그 개인은 일부 엄폐 포인트를 잃을 것입니다.

사격을 하는 사람 역시 자신을 노출시키고 일부 엄폐 지점을 잃게 됩니다.

4.8.7. 개별 공격 중 적용되는 수정자

다음 수정자는 공격자의 공격력 및/또는 방어자의 생명력에 적용될 수 있습니다.

탄약 및 연료 수정치 [공격 점수]

개인은 유닛의 탄약이나 연료가 부족하면 페널티를 받을 수 있습니다. 유닛의 공급 및/또는 탄약이 부족하면 재고를 배급하기 시작합니다. 이는 전투 효율성을 감소시킵니다.

원거리 공격이나 요격 공격은 연료를 소모하지 않으므로 이러한 공격 모드에서는 연료에 부정적인 영향을 받지 않습니다.

탄약이나 연료가 부족하면 공격 점수에 미치는 영향		
전투 중 할당된 탄약 또는 연료	육각형을 공격하는 측의 공격 점수 수정자	육각형을 방어하는 측의 공격 점수 수정자
100%	없음	없음
75%	-25%	-16%
50%	-50%	-33%
25%	-75%	-50%
0%	-100%	-66%

공격 시작 수정치 [공격 점수]

대부분 보병은 공격을 개시하는 첫 두 전투 라운드에서 효과가 제한적입니다. 라운드 1에서는 공격 점수에 -50% 수정치가 적용되고 라운드 2에서는 -25% 수정치가 적용됩니다. 탱크의 경우

그리고 장갑차의 경우 이것은 보병의 절반에 불과하므로 탱크는 전투 라운드 1에서 -25%, 전투 라운드 2에서 -12.5%를 받습니다.

공격자가 적과의 거리를 좁히고 "무인지대를 건너야" 하며, 그렇게 하는 동안 적의 사격을 받아야 한다는 필요성을 모델로 합니다. 탱크는 거리를 빠르게 좁히는 데 더 능숙합니다...

원거리 사격과 요격 사격은 적과의 거리를 좁힐 필요가 없으므로 이러한 공격 모드에서는 공격 시작 수정치가 적용되지 않습니다.

직사 시야 수정치 [공격 점수]

공격 점수는 유닛이 타겟 hex에 가진 LOS%에 의해 수정됩니다. 따라서 LOS가 50%이면 공격 점수는 절반으로 줄어듭니다.

직접 사격 무기 사거리 수정치 [공격 점수]

대부분의 직접 무기는 더 멀리서 발사할 때 효과가 감소합니다. 공격 점수는 발사하는 군대 유형의 범위 수정자 표에 따라 감소합니다.



간접 사격 시야 수정치 [공격 점수]

공격 점수는 유닛이 대상 육각형에 가진 LOS%에 따라 증가합니다.

유닛이 높이 레벨 하나 낮으면 50% 보너스가 주어집니다. 높이 레벨 두 개 낮으면 100% 보너스가 주어지고 높이 레벨 세 개 낮으면 150% 보너스가 주어집니다.



게임과 영화에서는 종종 독일 판처 부대가 주로 타이거 전차를 보유하고 있다는 인상을 주지만, 사실 주로 판터, 판처 IV, 슈투게더로 구성되었습니다. 후자의 모델이 그림에 나와 있습니다. 슈투게더는 주로 방어적 역할에 사용하도록 설계되었지만, 베르마트에 실제 판처가 없어서 공격적 행동과 방어적 반격에 투입되는 경우가 많았습니다.

쿠벨바겐



지프에 대한 독일의 답변인 쿠벨바겐은 페르디난트 포르쉐가 설계하고 폭스바겐이 제작한 경형 군용 차량으로 1940년대 동안 50,000대 이상 판매되었습니다.

2차 세계 대전. 이런 종류의 차량은 특히 경찰 임무에 도움이 됩니다.

참고: 포병대가 표적을 직접 볼 수 있는 것만큼 포병 사격을 치명적으로 만드는 것은 없습니다. 그러나 포병대가 적을 본다면 적도 그들을 볼 가능성이 높다는 점을 명심하세요...

야간 턴 페널티 [공격 점수]

공격 점수는 해당 개인의 경험치에 따라 하향 조정됩니다. 경험이 많은 부대일수록 야간 전투에 더 좋습니다. 이 페널티는 매복/일반 전투에만 적용되며 원거리 또는 요격 사격 전투에는 적용되지 않습니다.

참고: 야간 턴은 주간 턴에 비해 경찰 포인트가 크게 감소합니다. 이 자체로 야간 전투는 때로는 효과가 없고(양쪽 모두 서로를 발견하지 못하기 때문), 때로는 피비린내 나는 전투가 됩니다(한 쪽은 경찰이 잘 되고 다른 쪽은 그렇지 않기 때문).

야간 싸움 페널티	
경험치 0	페널티
	-80%
15	-70%
30	-60%
45	-50%
60	-40%
75	-33%
90	-33%

행군 모드 [공격력 + 체력]

만약 유닛이 행군 모드로 전투에 돌입했다면, 처음 4라운드의 전투에서 다음과 같은 수정치를 받게 됩니다:

행진 모드 전투 수정자		
전투 라운드	공격 점수	체력
전투 라운드 1	-90%	-95%
전투 라운드 2	-70%	-85%
전투 라운드 3	-50%	-70%
전투 라운드 4	-30%	-50%
전투 라운드 5	-10%	-25%

이것은 행군 모드 유닛이 공격을 받는 경우에만 발생한다는 점에 유의하십시오. 적의 차례나 실수를 기회 사격이나 매복으로 전환합니다.

참고: 행군 모드의 부대는 긴 열의 부대로 그려져야 하며, 병사들은 깔끔하게 대열을 지어 행군하고, 군인 위로 소총을 겨누고 있어야 합니다. 해치가 열려 있고 총을 트럭 뒤에 견인한 탱크. 아무도 전투 준비가 되어 있지 않습니다.
3월 모드.

반격 수정치 [공격 점수]

이 공격이 반격인 경우 공격 점수에 -50%의 패널티가 적용됩니다.

최대 공격 수정치 [공격 점수]

공격 점수는 이 전투 라운드 동안 대상 개인이 효과적으로 공격받을 수 있는 최대 횟수를 초과하여 이미 공격을 받았다면 수정됩니다. 대부분 부대 유형의 최대 공격 값은 3입니다. 최대 공격 통계(6)의 두 배로 공격하면 공격 점수에 -50%의 수정치가 적용됩니다.

-33% 등의 수정자에서 금액(9)을 세 배로 늘립니다.

이 규칙은 어느 시점에서 수가 더 많아지는 효과를 모델링합니다. 적은 점점 더 적은 이익을 줍니다.

최대 공격 수정치는 간접 원거리 사격에는 적용되지 않습니다.

간접적인 차단 사격.

풍경 수정자 [공격 점수]

육각형의 지형은 공격 점수를 수정할 수 있습니다. 육각형의 수비수는 공격 측과 다른 수정자를 얻는다는 점을 명심하세요.

랜드스케이프 수정기 크기		
가로형	육각형을 공격하는 측의 공격 점수 수정자	육각형을 방어하는 측의 공격 점수 수정자
습지	탱크 -50%	탱크 -50%
습지 눈	탱크 -25%	탱크 -25%
평원	-	-
전지	-	-
라이트 포레스트	총 -40%, 탱크 -30%	총 -20%, 탱크 -20%
무거운 숲	총 -60%, 탱크 -50%	총 -40%, 탱크 -32%
시골 마을	총 -40%, 탱크 -20%	총 -20%, 탱크 -12%
라이트 어반	총 -60%, 탱크 -60%	총 -30%, 탱크 -40%
헤비 어반	총 -80%, 탱크 -70%	총 -40%, 탱크 -46%

일반 전투에서는 양측 모두 공격을 받는 육각형의 지형을 사용하지만, 원거리 전투나 요격에서는 각 측이 자신들이 있는 육각형의 지형을 사용한다는 점에 유의하세요.

준비 수정치 [공격 점수 + 생명력]

공격 점수에 대한 준비성 수정치의 효과

측면은 엄청나고 준비 백분율은 전체 수정자로 사용됩니다. 준비 25는 -75%의 페널티를 의미하고, 준비 50은 -50%의 페널티를 의미합니다. 방어 측의 경우 공격 점수의 2/3만 준비에 의해 수정됩니다. 준비 점수 25의 경우 방어자에게 -50%의 페널티를 의미합니다.

양측 모두의 체력 점수는 준비 상태에 따라 50%가 조정됩니다.

따라서 준비성이 75일 때 공격자의 체력은 -12.5% 감소하고 방어자의 체력은 2/3 감소합니다.

포병 사격을 받는 경우 특별 규칙

개인이 포병의 표적이 되면 체력 점수는 준비 점수의 16%에 불과합니다. 따라서 준비 75라면

체력에 -4%의 수정치가 적용됩니다.

공급 소모 수정치 [공격력 + 생명력]

공격 점수와 체력은 공급 소모 비율에 따라 75%만큼 수정됩니다. 이는 공급 재고가 없거나 거의 없는 유닛이 여러 차례의 공급 문제를 겪은 후 탄약이 남지 않고 사기 문제도 발생하기 때문에 파괴하기가 매우 쉽다는 사실을 모델로 합니다.

참고: 공급 소비 수정치가 탄약 수정치의 두 배인 것처럼 보일 수 있으며, 많은 면에서 그렇습니다. 이 규칙은 전투 효율성이 선형적으로 감소하는 것을 멈추고 배급이 더 이상 옵션이 아니고 마지막 총알이 발사되었을 때 급락한다는 것을 강조합니다. 또한, 유닛의 공급 소비 점수는 회복하는 데 시간이 걸리며(최악의 경우 하루 종일) 공급 소비 수정치는 유닛이 다시 전투에 투입되기 전에 회복할 수 있도록 합니다.

경험치 수정치 [공격력 + 생명력]

공격 점수와 체력은 경험치에 따라 수정됩니다. 각 경험치는 1%의 긍정적 수정치입니다.

동심원 수정자 [공격 점수]

공격하는 면이 많을수록 공격 측의 공격 점수에 더 긍정적인 수정치가 적용됩니다. 수정치는 2개의 인접한 육각형 면에서 공격할 경우 +10%에서 6개의 육각형 면에서 모두 공격할 경우 +200%까지 다양합니다.

기습전투/매복 수정치[공격 점수]

공격 측이 매복에 걸리면 수비 측의 공격 점수가 두 배가 됩니다. 이는 자주 발생하는 것으로 예상할 수 있습니다.

당신은 야간 턴 동안 적의 지형으로 진군하고 있습니다. 어둠 속에서 매복에 휘말리는 것은 매우 피버린내 나는 일이 될 수도 있습니다.

질서있게 후퇴하는 대상 수정자[공격 점수]

타겟 개인이 공격 측에 속해 있고 질서 있는 후퇴 단계에 있는 경우, 공격 점수는 4로 나누어집니다. 타겟 개인이 방어 측에 속해 있고 질서 있는 후퇴 단계에 있는 경우, 공격 점수는 2로만 나누어집니다.

당황하는 대상 수정치 [공격 점수]

대상 개인이 방어 측에 있고 공황 상태로 후퇴하는 경우 공격 점수가 두 배가 됩니다. 대상이 공격 측에 있는 경우 수정자는 없지만 질서 있는 후퇴를 위한 4로 나누는 수정자는 없습니다. 따라서 공황 상태에 있는 유닛과 후퇴하는 개인은 참호 보호 없이 2턴 동안 연속적인 적의 사격을 받게 됩니다.

참호 수정치 [생명력]

대상은 각 참호 포인트에 대해 체력에 1% 포인트 보너스를 받습니다. 방어하는 쪽만 이 수정치를 받습니다. 요격 사격 전투와 관련된 경우, 요격당한 유닛은 방어 중이더라도 어떤 참호로부터도 이득을 얻지 못합니다.

일반적인 전투에서는 공격자에게 방어벽이 없습니다.

; 요격 사격에서는 수비측에 방어벽이 없습니다.

원거리 **사격** 으로 양측 모두 참호를 쌓을 수 있다.

강 수정치 [생명력]

강을 건너 공격하면 공격자의 체력이 감소합니다.

공격 측 개인의 체력에 대한 강 수정자		
강 유형	탱크 / 동력화	보병 / 총
마이너 강	-50%	-30%
중간 강	-60%	-45%
주요 강	-70%	-60%
XL 강	-80%	-75%

개인이 강 수정자를 갖게 되면 더 이상 적용되지 않습니다.
"돌파구" 상태를 달성했습니다.

오버스태킹 수정치 [생명력]

오버스태킹은 두 진영 중 한 쪽이 전투에서 최대 스택 포인트보다 더 많은 스택 포인트를 가질 때 발생합니다. 오버스태킹을 하면 군대가 더 취약해지고(서로 너무 가까이 있기 때문에) 따라서 덜 잘 싸울 것입니다. 공격뿐만 아니라 방어에서도 오버스태킹을 할 수 있습니다.

오버스태킹은 공격과 방어를 강화할 때 고려됩니다.
전체적으로는 증가하지만, 개인 수준에서는 생명력이 낮아질 것입니다.

공격자의 최대 스택 포인트	
1 육각형 측면의 몇 개의 육각형 측면에서 공격합	스택 포인트
니까?	100
2개의 육각형 면	200
3개의 육각형 면	300
4개의 육각형 면	400
5개의 육각형 면	500
6개의 육각형 면	600

수비수의 최대 스택 포인트는 항상 200입니다.

이전에 해당 육각형에 가해진 공격으로 인해 발생한 모든 전투 스택은 공격자의 스택 포인트에 추가됩니다.

높은 곳 [생명력]

당신의 부대가 적을 내려다보고 아래쪽으로 사격할 수 있다면 유리합니다.

M3 하프트랙



M3 하프트랙은 제2차 세계 대전 중 연합군이 사용한 유명한 장갑차입니다. 많은 무기의 플랫폼으로 대량 생산되었으며,

15,000대의 표준 M3와 38,000대 이상의 변형 모델이 제조되었습니다.

키 차이에 따른 체력 수정자	
키 차이	방어 유닛의 HP 수정치
타겟 3레벨 낮음	-75%
타겟 2레벨 낮음	-50%
목표 1단계 낮음	-25%
목표 1단계 더 높이기	+25%
목표 2단계 더 높음	+100%
목표 3단계 더 높게	+150%

이 생명력 수정치는 원거리 직접 사격 및 비직접 사격에만 적용됩니다.
원거리 사격. 간접 사격에는 영향을 미치지 않습니다.

숨겨진 수비수 수정치 [생명력]

공격하는 육각형에 정찰이 낮으면 육각형을 방어하는 일부 개인의 생명력이 최대 200%까지 증가할 수 있습니다. 전투 중에 정찰 포인트를 빠르게 얻을 수 있고 이 생명력 수정치는 빠르게 사라질 수 있다는 점을 명심하세요. 공격자의 좋은 참조와 낮은 정찰 포인트의 조합은 방어자에게 큰 도움이 될 수 있습니다.

근접 전투 수정치 [체력]

간접 원거리 사격 부대 유형(포병과 같은)의 체력 점수는 방어선을 돌파한 개인에게 공격을 받으면 -66%로 수정됩니다. 공격자가 "돌파" 상태가 되지 않은 상태에서 공격이 발생하면 체력 점수의 수정치는 -33%에 불과합니다. 이 규칙은 일부 부대 유형이 실제로 근접 전투에 적합하지 않다는 것을 강조합니다.

Battlegroup / Kampfgruppen 수정자

전투단이나 캠프그루페 유닛에 남은 파워 포인트가 50 미만이면 체력에 페널티가 부과됩니다. 파워 포인트가 25로 떨어지면 이 페널티는 -50%가 됩니다. 파워 포인트가 12로 떨어지면 이 페널티는 -75%가 됩니다.

또한 전투 그룹 개인의 공격 점수는 낮은 수준의 조직력(더 높은 수준의 즉흥성)을 반영하여 -15% 페널티를 받게 됩니다.

(멋지긴 하지만 신중하게 계획하는 것보다 반드시 효과적이지는 않습니다).

후퇴 중에 당황하는 전투부대는 반드시 무너질 것입니다.

스태프 수정치[공격력]

유닛의 HQ의 전투 수정치가 적용됩니다. 유닛의 HQ 전력이 100% 미만이면 이 수정치가 감소한다는 점에 유의하세요. 또한 HQ 유닛 자체는 스태프 수정치의 혜택을 받지 못합니다.

4.9. 브릿지

다리는 강을 가로지르는 정상적인 도로 이동 비용을 허용하기 때문에 필수적입니다. 다리가 파괴되면 강을 건너는 비용이 적용되고 이러한 추가 AP 비용은 특히 총과 차량의 경우 엄청날 수 있습니다.

크고 XL 강은 최고의 방어선이며 최선의 선택입니다.

공격을 중단시키다.

4.9.1. 다리 폭파

모든 유닛은 육각형에 있는 다리를 폭파하려고 시도할 수 있습니다. 그러나 엔지니어는 특히 그것에 능숙합니다(일반 군대보다 3배 더 뛰어납니다). 다리를 폭파하려고 시도하는 데는 50 액션 포인트가 필요합니다. 성공 가능성은 강(따라서 다리)의 크기에 따라 달라집니다.

교량의 구조적 지점	
강 유형	교량 구조 포인트
마이너 강	1000
중간 강	2000
큰 강	3000
XL 강	4000

이러한 "폭발" 포인트는 군인당 약 3포인트 또는 엔지니어당 약 10포인트입니다. 엔지니어의 경우 폭발 포인트는 저장된 엔지니어 포인트(EP)로 긍정적으로 수정됩니다.

"폭발" 시도가 이루어지면 0과 유닛의 폭파 지점 사이의 난수가 선택됩니다. 또한 0과 교량 구조 지점 사이의 난수가 선택됩니다. 폭파 굴림이 교량 구조 지점 굴림보다 높으면 "폭파" 시도가 성공합니다.

참고: 역행 작전을 수행할 때 다리는 곤경에 처합니다. 다리를 일찍 폭파하여 일부 부대를 강의 잘못된 쪽에 남겨두고... 보급품도 없고 강을 건너 중장비를 운반할 방법도 없이... 아니면 늦게 폭파할까요? 굴림에 실패하고 적에게 다리를 그대로 차지할 기회를 주는 위험을 감수하면서...

4.9.2. 교량 수리

다리를 수리하려면 해당 유닛에 충분한 엔지니어 포인트(EP)가 필요합니다.

강 유형	수리를 위해 EP가 필요합니다
마이너 강	100
중간 강	200
큰 강	300
XL 강	400

공병 유닛은 엔지니어 1명당 턴당 0.5 엔지니어 포인트(EP)를 얻지만, 이동하면 EP를 잃습니다.

참고: 일부 아르덴 시나리오에는 다리를 수리하는 데 사용할 수 있는 카드도 있습니다. 이 카드는 지도에 있는 유닛에 존재하는 전투 엔지니어를 모델로 하지 않습니다. 좀 더 평범한 후방 지역 건설 작업반.

4.10. 대체 병력

대체 병력이 맵 밖에서 도착할 수 있습니다. 이벤트나 당신이 플레이한 카드에 의해. 이런 일이 발생하면 대체 병력이 가장 높은 HQ의 병력에 추가됩니다.

그러면 다음 턴에는 물류 계산 중에 교체 병력을 요청하는 부대로 보내질 것입니다.

교체 대기 순서를 사용하면 우선 순위를 지정할 수 있습니다.

다른 어떤 것보다도 교체 요청을 먼저 받아야 하는 부대입니다.

각 턴마다 TOE(조직 및 장비 표)의 최대 10%(또는 최소 1명)이 유닛에 전달될 수 있습니다.

이론상, 현재 소속된 부대의 TOE와 더 이상 맞지 않을 경우 해당 병력을 고위 본부로 복귀시키는 것도 가능합니다. 여기서도 동일한 %가 적용됩니다.

4.11. HEX 소유권 및 퍼지성

가정된 헥스 소유권과 실제 헥스 소유권 사이에는 차이가 있다는 것을 이해하는 것이 중요합니다. 100% 확신할 수 있는 유일한 헥스는 보장된 소유권 헥스입니다.

보장된 육각형 소유권은 다음 중 하나를 가진 육각형에만 가능합니다.

그들에게 승리 포인트(VP)가 **있습니다**

그들에게는 아군 유닛이 있습니다

2단계 이상의 소규모 **도시**

다른 비확실 육각형의 경우 적군 유닛에 대한 정찰을 기반으로 누가 소유하고 있는지 추정합니다. 이는 다음과 같이 가정합니다.

M4 셔먼



셔먼은 가장

미국에서 널리 사용된 중형 전차입니다. 신뢰할 수 있었고, 생산 비용이 비교적 저렴했으며, 대량으로 구할 수 있었습니다. 그러나 짧은 포신의 총으로 독일 판처와의 정면 전투에서 버틸 수 없었습니다. 더 긴 포신의

76mm 포를 장착한 업그레이드 버전은 훨씬 더 나은 성능을 보였습니다.

소유권은 실제 소유권과 다를 수 있습니다. 이는 이동, 후퇴 및 공급 물류 중에 불쾌한 놀라움으로 이어질 수 있습니다.

유닛이 후퇴하는 동안 후퇴 육각형을 찾습니다. 이 육각형은 적 유닛이 점유하지 않아야 하며 후퇴하는 유닛은 적보다 그 육각형에 25% 더 많은 ZOC 포인트를 가져야 합니다.

물류 과정에서 육각형의 실제 소유권은 먼저 도로 육각형을 통해 보장된 소유권 육각형으로부터 최대 거리를 확장한 후 비도로 육각형을 통해 확장하여 결정됩니다.

이러한 공급 물류 계산 결과는 가정된 소유권에 대해 수행되며, 귀하의 턴 동안 지도에 정권 색상 레이어로 표시됩니다.

참고: 공급품이 도착하도록 하려면 도로, 특히 교차로에 유닛을 배치해야 합니다. 도로에 있는 유닛은 공급 시스템을 안전하게 유지하기 위해 같은 도로를 순찰해야 합니다.

4.12. 불확실성 규칙

디자이너인 빅은 이를 좋아하지만, 일부 사람들은 전투를 주사위 한 번(또는 몇 번) 굴리는 것으로 만들기 때문에 이를 싫어합니다. 따라서 사용 여부는 전적으로 선택 사항입니다.

Decisive Campaign에는 항상 행운 요소가 있었지만, 전투 중 개인(DC4에서는 병사 10명, 탱크 1대, 총 1대) 레벨에 항상 적용되었습니다. 일반적인 전투에는 많은 개인이 있다는 점을 고려하면, 관련된 개인의 수를 감안할 때 롤이 고르게 분포되어 무작위 효과는 사소했습니다.

따라서 불확실성 규칙이 추가되어 단위 전체에 걸쳐 무작위 효과가 적용됩니다.

어떤 부대는 다른 부대보다 더 잘 운영되고, 어떤 부대는 훌륭한 간부를 가지고 있고, 어떤 부대는 연필을 밀어내는 사람들이 있다는 사실을 시뮬레이션합니다. 어떤 부대는 훌륭한 간부를 가지고 있지만 어둠의 주문에 시달리고 있거나 그 반대일 수도 있습니다.

M5 스튜어트



스튜어트는 제2차 세계 대전 당시의 미국 경전차였습니다. 개량된 버전이 M5라는 이름으로 실전에 투입되었습니다. 미국이 전쟁에 참전하기 전에 대영-임대 방식으로 영국군과 다른 영연방군에 공급되었습니다. 그 후,

전쟁이 끝날 때까지 미국과 연합군에 의해 사용되었습니다. 적 보병에 대해서는 역할을 잘 수행했지만 독일 판처에 맞서는 것은 오히려 옳지 않았습니다.

요점은 의미 있는 무작위 요소가 있어야 한다는 것입니다.

예측할 수 없는 것. 그게 바로 불확실성 규칙이 가져오는 것입니다.

게임을 시작할 때마다 각 유닛에는 다른 불확실성 d6(육면체 주사위)이 할당됩니다. 게임 시작 시 "?" 물음표로 표시됩니다. 유닛을 여러 번 사용한 후에야 실제 값을 알 수 있습니다. 이는 적재된 주사위를 시뮬레이션하는 멋진 시스템 때문입니다. 일부 유닛은 다른 유닛보다 더 많이 적재된 주사위를 가지고 있고, 일부는 높은 굴림을 하도록 적재되고, 일부는 낮은 굴림을 하도록 적재됩니다.

하지만 절망하지 마세요... 전투에서는 불확실성 규칙 때문에 모든 유닛이 6면체 주사위를 두 개씩 굴립니다(전투 시작 시에 한 번만 굴리고 전투 내내 유효). 한 주사위는 일반 주사위(1d6)이고 다른 주사위는 앞서 설명한 적재 주사위(1d6)입니다.

개인이 다른 개인과 싸우면, 그들의 부대 주사위 굴림의 차이는 방어자에게 긍정적인 생명력 수정치를 주거나 공격자에게 긍정적인 공격 수치 수정치를 줍니다. 공격자의 2d6 굴림과 방어자의 2d6 굴림의 차이는 각 차이 포인트에 대해 10%의 긍정적인 수정치를 줍니다. 최소 굴림은 2이고 최대 굴림은 12입니다. 따라서 최대 수정치는 +100%가 될 수 있습니다.

그러나 체력과 공격력 모두 고려되기 때문에 가장 극단적인 경우 효과적인 영향이 4배로 증가할 수 있습니다.

군대의 성과. 드물기는 하지만 주목할 만한 업적이나 재앙이 발생할 수 있으며, 이것이 불확실성 규칙으로 플레이하면 전투 결과를 예측하기가 훨씬 더 어려워지는 이유입니다.

4.13. AI의 장점

이 장은 VR Designs 매뉴얼에 표준 추가 사항이 되었습니다. 언제나 그렇듯이, 저는 AI가 얻는 이점을 공개적으로 공개하는 것을 선호합니다.

초기 아이디어는 "일반 난이도" 설정에서 AI는 이점이 없을 것이라는 것이었습니다. 하지만 결국 장기 계획 실수로 인해 AI가 붕괴되지 않도록 몇 가지 이점을 제공해야 했습니다.

AI는 다음과 같은 표준적인 이점을 가지고 있습니다.

¡ AI는 인간 플레이어보다 공급원에 더 많은 연료가 도착합니다. 이렇게 하면 AI가 완전히 망가져서 스스로를 정지시키고 동시에 앉아 있는 오리가 되는 것을 피할 수 있습니다. 더 나은 위치로 이동하는 것과 연료를 절약하는 것 사이의 딜레마를 적절하게 코딩하는 것이 너무 어렵다는 것이 입증되었습니다. 이는 명백한 설계적 타협입니다.

¡ AI 교통 포인트는 두 개로 나누는 대신 턴 시작 시에 삭제됩니다. 이를 통해 AI가 나쁘고 과도하게 사용된 도로 연결을 통해 보급품을 받는 것이 조금 더 쉬워집니다. 이것은 약간

M10 올버린



M10 올버린은 숫자적으로 2차 세계 대전에서 가장 중요한 미국 전차 구축전차였습니다.

하지만 경사진 장갑과 개방형 포탑에 장착된 상당히 강력한 대전

차 무기. 더 강력하고 더 나은 유형이 대체품으로 도입되었음에도 불구하고 M10은 전쟁이 끝날 때까지 계속 사용되었습니다.

M18 헬캣



을 장착했습니다.

M4 셔먼의 무거운 차대를 사용한 M10 및 M36 구축전차와 대조적으로, M18 헬캣은 처음부터 빠른 구축전차로 설계되었습니다. 그 결과, 더 작고 가볍고 훨씬 더 빨랐지만 셔먼 76mm 모델과 동일한 총

AI가 모든 도로 유형을 어느 정도 유사하게 취급하는 경향을 상쇄하는 도우미입니다.

! AI 유닛의 활력 포인트는 회복되면 인간 플레이어의 두 배 속도로 회복됩니다. 여전히 AI는 가끔 유닛을 멈추고 쉬게 해야 하지만, 인간 플레이어보다 더 빨리 완료될 뿐입니다. 이는 AI가 유닛을 과도하게 움직이는 경향을 상쇄합니다.

AI는 대부분의 시나리오에서 다음과 같은 추가적인 이점을 제공합니다(하지만 편집기에서 비활성화할 수 있음):

AI 는 유닛을 이동할 때 인간이 입는 준비 상태 손실의 절반만 입습니다.

AI 는 혼합 HQ의 유닛으로 공격하더라도 완전한 동심 보너스를 받습니다.

AI가 더 많은 이점을 갖기를 원하고 게임에 더 많은 도전을 추가하려면 시나리오 설정 창에서 "일단 난이도"를 더 높은 수준으로 높여야 합니다. 난이도 설정을 정말 높게 하면 지도에서 사라질 각오를 하세요!

또한 AI 속도 "빠름"은 AI 속도 "보통"보다 눈에 띄게 덜 똑똑하다는 점에 유의해야 합니다. 반면 AI 속도 "느림"은 소요 시간 단위당 개선 효과가 적습니다.

5. 크레딧

VR 디자인

게임 디자인

빅터 레이커스

시나리오 디자인

다비데 감바나

음악

마르코 피네스트라

군대 작품

데이비드 보켈렛

지도 아트웍

빅터 레이케르즈, 프레데릭 제노

인터페이스 아트웍

Victor Reijkersz 알

파 테스터 Klaus

Weichel, Audie Radzickas 수동 제작과

게임 출시 사이의 시간 차이로 인해 베타 테스터는 게임 내 크레딧에 포함됩니다. 그럼에도 불구하고 그들에게
대한 우리의 감사는 큼니다.

매트릭스 게임

대표이사

이안 맥닐

프로그래머(CEO)

JD 맥닐

프로그래머(CEO)

마르코 A. 미놀리

기술 이사

필립 빌

크리에이티브 디렉터

리차드 에반스

CEO, Matrix Games LLC

에릭 루틴스

시니어 프로듀서

데이버드 샤록

생산자

마크 하디스티, 닐 맥케나

프로젝트 매니저

조쉬 팬

보조 프로듀서

제니 지브리타, 애니 심스

마케팅 코디네이터

프란체스카 파소니

브랜드 매니저

알베르토 카술리니, 로베르타 밀리오리, 프란체스코 만토바니

소셜 미디어 매니저

브루노 본템포

미디어 관계

파울로 파글리안티

프로덕션 디자인

아드리아나 비에나티

리드 아티스트

팻 워드

아티스트

코엔 베케마

수동 레이아웃

미리엄 벨

운영 책임자

매튜 레이븐우드

운영팀

샘 오닐, 조셉 스티븐슨

관리

딘 워커

관리 보조원

리차드 베이커

고객 지원 직원

파울로 코스타, 조셉 밀러

웹 개발

발레리 비데르슈판, 안드레아 니콜라, 페르난도 투리

