

A close-up photograph of a soldier wearing a ghillie suit hood made of dry grass and twigs. The soldier's face is partially visible, showing a serious expression. The background is dark and textured.

*Danzer
Battles*

User Manual

Table of Contents

[1.0] Introduction.....	9
[2.0] How to Play the Game	11
Sides.....	11
Hexes.....	11
Time Scale	11
End of Game	11
[3.0] Game Equipment.....	12
[3.1] The Screen Interface.....	12
The Menu Bar	12
The Toolbar.....	12
The Map	12
Hex Info Area	13
Status Bar	13
[3.2] Map Views	13
Normal View.....	13
Zoom-Out View	14
Extreme View	14
Jump Map View	14
How to Change Views	15
[3.3] Units	15
Unit Information	15
On Map Counters.....	16
Stacking.....	16
Selecting Units	17
Moving and Other Actions.....	17
Zone-of-Control	18
Reinforcements	18
[3.4] Objectives.....	19
General.....	19
[4.0] Movement.....	24
General	24
Color Coding.....	25

[4.1] Quality Modifiers	26
[4.2] Special Travel Modes and Unit Types	26
Travel, and Rail Modes	26
On Foot Infantry	28
Rail Units	28
Amphibious Units	28
Naval Units	28
Partisan Units	28
Commandos and Impassible Hexsides.....	29
Carry/Uncarry	29
[4.3] Movement Impediments	30
Rubble	30
Rail Damage.....	31
Obstacles	31
Congestion	30
Minefields	32
Anti-Tank Ditches.....	32
Hedge Row.....	33
Wrecks	33
Vehicle Breakdown.....	33
[4.4] Water Crossings	33
Light, Medium, and Heavy Bridges.....	34
Ferries	34
Fords	35
Full-Hex Ferries	35
[4.5] Fixed & Immobile Units	35
Fixed Units.....	35
Immobile Units	36
[4.6] Withdrawals & Reinforcements.....	36

Withdrawals	36
Reinforcement Stacking Limits	36
Reinforcement Protection Values	37
Airborne Reinforcements	37
Infiltration Reinforcements	38
[4.7] Deception Units	38
Deploying Deception Units	38
Deception Unit Effects	40
Detecting Deception Units	40
Recalling Deception Units	40
[4.8] Spotting & Concealment	41
General	41
Concealment	41
Recon Spotting	42
Dust Spotting	42
[4.9] Miscellaneous Movement Actions	41
Digging-In	43
Combine and Breakdown	44
Min Path Algorithm	45
Column Movement Orders	46
For More Information on Movement	46
[5.0] Firing	47
General	47
Indirect Fire Spotting	48
[5.1] Basic Fire Resolution	48
General	48
Fire Mode & Fire Costs	48
Fire Effects	49
On-Map Results	49
Auto Multi-Fire	50
Hex Fire Limitation	51
[5.2] Fire Values and Modifiers	51
Understanding Basic Attack Strength	51
Target Defense Modifiers	51

Quality Fire Modifiers	52
Additional Fire Modifiers	52
Direct Fire Range Effect	52
Weapon Range	54
Indirect Fire Modifier	54
Infantry Fire Effectiveness.....	54
Armor Effectiveness	55
Special Disruption Rules.....	56
[5.3] Fortifications	56
General.....	56
Improved Positions (IP)	57
Trenches	58
Bunkers	58
Pillboxes.....	58
[5.4] Miscellaneous Firing Actions.....	57
Opportunity Fire.....	59
Counterbattery Spotting	59
Unit Facing.....	59
Siege Guns	60
Smoke	60
For More Information on Firing	60
[6.0] Assaulting.....	62
General.....	62
[6.1] Basic Assault Calculation.....	62
Attacking Units in an Assault	63
Assault Cost	63
Defending Units in an Assault	63
On-Map Results	64
[6.2] Assault Values and Modifiers	63

Movement Effects on Assault..... 64

Terrain Modifiers in an Assault 64

Unit Modifiers..... 64

Combined Arms Penalty 64

Demolition Units..... 66

Combined Organization Penalty 66

Hedge Row Rules 67

[6.3] Assault Resolution..... 67

 Assault Resolution 67

 Attackers Disruption Effects..... 67

 Defender Retreats..... 68

 Fanatical Nations 68

 Special Retreat Rule..... 68

 For More Information on Assault 69

[7.0] Engineers..... 69

 General 69

[7.1] Engineer Functions& Types..... 69

 General 69

 All Engineer units except for Bridge layers (see below) are capable of:..... 69

 Bridge layers 70

 Demolition Units..... 70

[7.2] Engineering Actions..... 69

 Bridge Damage 70

 Clearing Minefields 71

 Laying Minefields..... 70

 Bridge Building..... 72

 Bridge Dismantling..... 74

 Pontoon Bridges..... 73

 River and Canal Ferrying..... 75

 Water Hex Ferrying 74

 Anti-Tank Ditch Destruction and Bridging 76

 Clearing Rubble 75

 Full-Hex Bridges..... 77

 Auto Wired Bridge Demolition 77

For More Information on Engineers	78
[8.0] Air Power	78
Air Strikes	79
Carpet Bombing	80
Air Unit Availability	81
Low Visibility Air Effects	81
Air Recon	81
Air Interdiction.....	82
Air Interception.....	83
Air Ownership.....	83
Air Strike Hex Limitation	84
[9.0] Command.....	85
General.....	85
[9.1] Headquarters.....	84
Nominal Command Range.....	86
Modified Command Range.....	86
Detached Units.....	85
The Command Test.....	87
Disruption Recovery	85
HQ Recovery	89
Corps Attachments.....	90
For More Information on Command.....	90
[9.2] Morale	90
General.....	91
Morale Calculation.....	91
Morale Check.....	92
For More Information on Morale.....	92
[9.3] Fatigue.....	92
General.....	92

Fatigue Levels	93
Fatigue Accumulation	93
Fatigue Recovery	94
For More Information on Fatigue	94
[9.4] Supply	94
Global Supply Values	95
Supply Sources	96
Supply Determination	95
Engineer Ferry Operations	97
Isolated Units	97
Ammo Supply Problems	97
Fuel Supply Problems	98
Artillery Setup	100
Stockpiled Artillery	101
Supply Examples	102
Summary	103
For More Information on Supply	105
[10.0] Environment	105
Visibility	105
Ground Conditions	106
Frozen Terrain	106
Storms	106
Programmed Weather	107
Frozen Penalty	108
[11.0] Combat Results	108
Finishing Off	109
[12.0] Additional Features	110
[12.1] Network Play	110
Multi-Player	112
[12.2] Play By E-Mail	113
Checksum Feature	114
[12.3] Tactics	114
[12.4] Unit Symbols	117
[13.0] Credits	120

Battles of North Africa 1941.....	120
Panzer Battles Demo.....	121
Battles of Normandy	121
Battles of Kursk – Southern Flank.....	121
Appendix 1: Differences with Panzer Campaigns.....	122

[1.0] Introducción

Panzer Battles es una serie de juegos que cubren las principales batallas de la Segunda Guerra Mundial. Es una gran simulación táctica con pelotones y empresas como las principales unidades de maniobra. La escala de juego es de 250 metros por hexágono y un giro de longitud variable, normalmente de 30 minutos. Además de cubrir los acontecimientos históricos de estas batallas, se abordan muchas situaciones



hipotéticas y hipotéticas. El juego se puede jugar solo contra el ordenador, o contra un oponente humano usando Play-By-E-Mail y Network Play (a través de una red de área local o Internet). El juego se basa en turnos con cada lado moviéndose y disparando en su turno designado. Cada juego consiste en una serie de batallas que componen una campaña más grande.

La documentación de Panzer Battles se divide en varias partes:

1. El **archivo de ayuda de introducción** que cubre los conceptos básicos del juego. Este archivo de ayuda está vinculado a uno de los escenarios del juego y le ayudará a aprender los conceptos básicos del juego.
2. Este **manual de usuario** que cubre los conceptos básicos del juego, las características principales y la información adicional.
3. El **Manual de Ayuda del Programa Principal** que cubre los problemas específicos del motor principal del juego. Nota: cada menú, elemento de

menú y cuadro de diálogo del programa principal se describe en detalle en este archivo de ayuda.

4. El **archivo de ayuda del Editor de escenarios** cubre problemas específicos del editor de escenarios.
5. El **archivo de ayuda de orden de batalla** que cubre problemas específicos del editor de La Orden de Batalla. • El archivo de ayuda del Editor de bases **de datos** que cubre el Editor de bases de datos.

Este manual actualizado por última vez: 25 de junio de 2019

[2.0] Cómo jugar el juego



Esta sección proporciona una visión general rápida para jugar el juego y las funciones del programa principal. Para obtener más información, consulte las distintas secciones que se encuentran en la ayuda Contenido.

Lados

Una batalla de Batallas Panzer es jugada por dos bandos, un Aliado y un Eje. Una batalla puede ser jugada por una persona contra el ordenador, o por dos personas que utilizan una variedad de modos tales como asiento caliente para dos jugadores, Play-By-Mail (PBEM) o Network Play. Consulte el menú Modo en el archivo de ayuda del programa principal para obtener más información sobre estos modos.

Maleficios

Cada batalla se juega en un mapa compuesto por hexágonos (hexes). Cada hexágono mide 250 metros de ancho. Cada hexágono y sus hexáxidos pueden contener terreno y características que afectan el movimiento y el combate en ese hexágono. Consulte el área de información hexadecimales en el archivo de ayuda del programa principal para obtener más información sobre el terreno y sus efectos.

Escala de tiempo

Cada batalla se lleva a cabo en turnos cada uno de los cuales normalmente representa 30 minutos de tiempo real, aunque esto puede variar según el escenario. Cada jugador tiene un número de unidades bajo su control, algunas de las cuales están en el mapa al principio de la batalla, mientras que otras llegan como refuerzos. Consulte el menú Unidades en el archivo de ayuda del programa principal para obtener más información.

Fin del juego

A medida que cada jugador termina su turno, avanza la batalla al siguiente turno usando la función **Siguiente Turno** del Menú de Giro (consulte el Archivo de Ayuda del Programa Principal). Esto continúa hasta que se determina el límite de tiempo especificado en el escenario en el que se determina el resultado de la victoria, la pérdida o el empate de la batalla. Ganar y perder se determina mediante un cálculo basado en la propiedad de

ciertos **Objective** hexágonos objetivo y las pérdidas relativas de las dos partes. Consulte la selección **Victoria** del menú de información (en el archivo de ayuda del programa principal) para obtener más información sobre las condiciones de victoria.

[3.0] Game Equipment

[3.1] La interfaz de pantalla

La pantalla del juego contiene varias partes de la interfaz que le permite jugar el juego.

La barra de menús

A lo largo de la parte superior de la pantalla hay una barra de menús que contiene los diversos comandos del juego que tendrá que acceder de vez en cuando mientras juega. En cada menú hay una lista de comandos, cada uno de los cuales se describe en detalle en el archivo de ayuda del programa principal.



La barra de herramientas

Además, a lo largo de la parte superior de la pantalla, directamente debajo de la barra de menús hay una serie de botones. Estos botones proporcionan un acceso rápido a muchas de las características del juego. Si coloca el cursor sobre un botón y hace una pausa por un momento, se revelará una "Información sobre herramientas". Para obtener más información sobre la barra de herramientas, consulte la Ayuda del Programa Principal Archivo.

El mapa

La mayor parte de la pantalla del juego está cubierta por un mapa. El mapa tiene tres vistas en 2D. La vista predeterminada es Normal, pero se puede cambiar mediante el menú Ver o los botones Acercar o Alejar. El mapa se puede desplazar utilizando las barras de desplazamiento de Windows a la derecha y la parte inferior de la pantalla. Alternativamente, al seleccionar la opción Desplazamiento automático en el menú Configuración, el mapa se

encuentra en un modo en el que mover el cursor del ratón a cualquier borde de la pantalla desplaza automáticamente el mapa en esa dirección. Consulte el menú Configuración en Archivo de ayuda del programa principal.

Zona de información hexagonal

En el lado izquierdo de la pantalla se encuentra el área de información hexadecimal (la ubicación del área de información hexadecimal se puede cambiar desde el menú de configuración). Al hacer clic en un hexágono en el mapa que contiene unidades, la información específica sobre las unidades en ese hexágono se muestra en esta área. Cuando haya más unidades en el hexágono de punto caliente de las que se pueden mostrar en los cuadros de unidades disponibles, las flechas de desplazamiento que aparecen después de la lista de unidades se pueden utilizar para desplazarse por los cuadros de unidad. El área de información hexagonal también contiene información sobre el terreno tanto en ese hexágono como a lo largo de sus hexáidos. Para obtener más información sobre las unidades y el terreno, mantenga pulsado el botón derecho del ratón en el área de información hexadecimal o manteniendo pulsada la tecla Tabulador. Para obtener más información, consulte el área de información hexadecimal en el archivo de ayuda del programa principal.

Barra de estado

Situada en la parte inferior de la ventana principal, la barra de estado muestra información sobre la batalla actual o información sobre otros comandos a los que estás accediendo. La vista predeterminada muestra la información de giro y fecha actual junto con las coordenadas hexadecimales. Para obtener más información, consulte la sección Barra de estado en el archivo de ayuda del programa principal.

[3.2] Vistas de mapa

Hay varias maneras de ver el mapa.

Normal View



Esta es quizás la vista más común utilizada en el juego. Presenta una vista bidimensional superior del mapa que muestra las diversas entidades y unidades del terreno en el mapa. En esta vista, se utiliza un poco el área Información hexadecimal para determinar datos específicos asociados con las unidades y el terreno.

Vista Zoom-Out



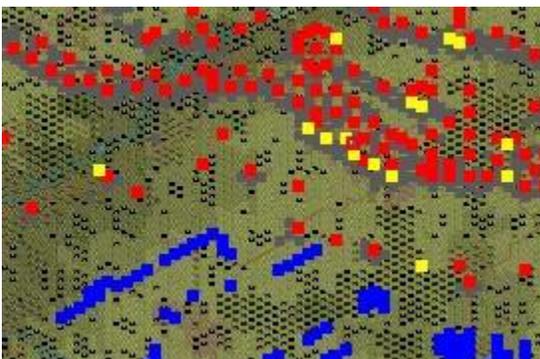
Esta vista muestra más área en la pantalla mientras que le da menos detalle. Esta vista es jugable especialmente si estás viendo situaciones de fuego a distancia o usando fuego indirecto.

Vista extrema



Esta vista muestra poco detalle asociado con las unidades, pero un área mucho más grande. Mientras que usted puede jugar el juego en esta vista, la mayoría de las veces lo utiliza para darse una visión general de la situación para ayudarle a tomar una decisión, o para inspeccionar la situación antes de continuar.

Vista de mapa de salto



Esta vista es más útil para cambiar rápidamente la vista de una parte del mapa a otra. Esta vista se obtiene cuando se invoca el cuadro de diálogo Saltar. Con esta vista, puede hacer clic en cualquier parte del mapa y mover la vista a esa ubicación.

Cómo cambiar las vistas

1. Vista normal: esta es la vista predeterminada. Para restaurar esta vista, utilice la opción Vista normal del menú Ver. Alternativamente, puede utilizar la tecla de acceso rápido '3'.
- Zoom-Out View. To switch to this view, use the Zoom-Out View option of the View Menu or use the '2' hot key.
 - Extreme View. To switch to this view, use the Extreme View option of the View Menu or use the '1' hot key.



[3.3] Unidades

Por lo general, cada unidad es una compañía, pelotón o sección de Infantería, Artillería o Tanques. Cada unidad de Infantería tiene un valor de fuerza en incrementos de hombres solteros, cada unidad de artillería tiene un valor de fuerza en número de cañones, y cada unidad de tanque tiene un valor de fuerza en número de vehículos. Además, hay unidades especializadas como la Sede, las Unidades Aéreas y los Buques. Las unidades de infantería, artillería y tanque son capaces de disparar contra unidades enemigas (para artillería remolcada, solo cuando no se desmoronan) y cada una tiene un valor de rango que indica el número de hexágonos que esa unidad puede disparar.

Información de la unidad



Al hacer clic en un hexágono, las unidades del hexadecimales se muestran en el área de información hexadecimales junto al mapa. Esta pantalla muestra información sobre las unidades, como la resistencia y la fatiga. Además, en esta pantalla se muestran condiciones especiales asociadas a la unidad, como Interrupción.

PzKw III	Hard	12/8
3./5./Panzer.Regt.6	Soft	6/9
5./Panzer.Regt.6 [1]	Assault	7
II./Panzer.Regt.6	AA	2/0
Panzer.Regt.6	Defense	11
3 Panzer Division	Hard Target	
XXXXVIII.Panzerkorps	Speed	12
	Tracked	

Al hacer clic con el botón derecho en esta área se mostrará otra información sobre la unidad, como el rango. Esta área también se utiliza para visualizar la jerarquía organizativa de la unidad, incluida su organización principal, etc. Consulte el área de información hexadecimales en el archivo de ayuda del programa principal para obtener más información

sobre estos valores.

Cuando Niebla de guerra (FOW) está en vigor, entonces no verás información completa sobre las unidades enemigas. En particular, no se muestra la información exacta de la fuerza. La fuerza aproximada se mostrará utilizando la siguiente notación si una unidad está en un hexágono con un valor de defensa negativo:

1. X significa una fuerza de 1 a 9.
2. XX significa una fuerza de 10 a 99.
3. XXX significa una fuerza de 100 a 999.



Si una unidad está en un hexágono que no proporciona ocultación, entonces su fuerza se representa como se indica a continuación con el número de número:

4. • significa una fuerza de 1 a 9.
5. #X significa una fuerza de 10 a 99.
6. #XX significa una fuerza de 100 a 999.



Contadores en el mapa

Hay tres tipos de contadores, Side-on, Top down y NATO. Están disponibles en la mayoría de las vistas de mapa. Algunas unidades tienen una barra lateral izquierda con un color para permitir que las unidades especiales se identifiquen en una pila. Los colores utilizados son los siguientes;

1. Yellow es una unidad de reconocimiento
2. Green es una unidad de ingeniería
3. Blue es una unidad de armas pesadas
4. El rojo es una unidad de disparo indirecta



Además de la barra lateral, las unidades interrumpidas y rotas tendrán una barra amarilla o roja a lo largo de la parte inferior del mostrador mientras están en ese estado.



Apilamiento

Dentro de cada hexágono, el apilamiento se mide en términos de número total de hombres, o equivalente. Para fines de apilamiento, cada vehículo o arma se considera igual que 10 hombres. El valor de apilamiento total en el hexágono actual se puede encontrar en el centro del cuadro Información del terreno haciendo clic con el botón derecho en el área de información hexadecimal. Se aplican dos límites de apilamiento en el juego. Ambos

valores se pueden encontrar en la visualización de datos de parámetros. El límite máximo de apilamiento es el número total de hombres o equivalente que puede estar en el hexágono en cualquier momento, sin contar unidades en el modo de carril (consulte Movimiento). El límite de apilamiento de carreteras es el número máximo de hombres o equivalente que puede viajar a través de Movimiento de Carretera a través de un hexágono. También es el número máximo de hombres o equivalente que puede viajar a través del modo de carril a través de un hexágono. Como caso especial, sólo 4 barcos pueden apilarse en el mismo hexágono.

Selección de unidades

La mayoría de las acciones requieren que las unidades se seleccionen primero. Al hacer clic en un hexágono en el mapa con el botón izquierdo del ratón hace que el hexágono se convierta en el punto caliente actual. Las unidades de la zona caliente actual se muestran en el área Información hexadecimal (consulte el archivo de ayuda del programa principal). Estas unidades se pueden seleccionar haciendo clic en sus imágenes en el área de información hexadecimal con el botón izquierdo del ratón. Alternativamente, todas las unidades en un hexágono se pueden seleccionar haciendo doble clic en el hexágono con el botón izquierdo del ratón.

Traslado y otras acciones

Durante cada turno, un jugador puede moverse, disparar y asaltar usando unidades bajo su control. Cada acción que realiza la unidad realiza cuesta que une algunos puntos de movimiento. Las unidades se pueden mover en cualquier orden que desee y no es necesario gastar todos los puntos de movimiento. Para mover, disparar o gastar cualquier punto de movimiento, primero debe seleccionarse una unidad.

Una vez seleccionadas, las unidades se pueden mover haciendo clic con el botón derecho en el hexágono adyacente. Alternativamente, una vez seleccionadas las unidades, el jugador puede moverlas manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón en el hexágono inicial, moviéndolo al hexágono de destino y soltando el botón del ratón (este es el llamado método de "arrastrar y soltar"). El ordenador determinará una ruta desde el hexágono inicial hasta el hexágono de destino del coste mínimo de movimiento y moverá automáticamente las unidades seleccionadas hacia el hexágono de destino. Las unidades seleccionadas pueden disparar haciendo clic derecho en el hexágono objetivo mientras mantiene pulsada la tecla Control (Ctrl). Alternativamente, el jugador puede alternar el Programa Principal en el modo Fuego y luego disparar unidades seleccionadas simplemente haciendo clic derecho en el hexágono objetivo (consulte la Barra de herramientas en el archivo de ayuda del programa principal).

Zona de control

Los seis hexágonos que rodean inmediatamente a un hexágono ocupado conforman la Zona de Control (ZOC) de esa unidad. Las zonas de control afectan el movimiento y el suministro del otro lado. Cuando una unidad entra en una zona de control enemiga, se puede disparar. El costo de pasar de un hexágono que es una zona de control enemiga to another hex that is also an enemy Zone Of Control will be greater than normal.

Hay algunas unidades que no ejercen una Zona de Control:

1. Las unidades HQ no ejercen una Zona de Control.
2. Las unidades de suministro no ejercen una zona de control.
3. Las unidades rotas no ejercen una zona de control.
4. Las unidades que tienen un Facing no ejercen una Zona de Control en los hexágonos que no están enfrentando.
5. Las unidades partidistas no ejercen una Zona de Control.
6. Las unidades ocultas no ejercen una zona de control.

Refuerzos

En un escenario, se pueden programar unidades adicionales para que lleguen a un turno de juego determinado. Incluso pueden llegar en el primer turno de juego, ya que algunos escenarios comienzan sin unidades de un lado en el mapa al principio. La llegada de los refuerzos se anuncia en el cuadro de diálogo de comando al inicio del turno. Para poner estas unidades en juego, seleccione el menú Unidades y, a continuación, elija la opción Llegada. Como alternativa, puede pulsar el botón Unidades Llegadas en la barra de herramientas.

Si tiene refuerzos que no se han colocado en el mapa al avanzar el turno, el cuadro de diálogo Llegado se muestra automáticamente.

Los refuerzos suelen llegar a un hexágono de borde del mapa, pero este no siempre es el caso. Los barcos en el mar pueden "aparecer en Dawn" y las unidades aerotransportadas simplemente "caerán" y aparecerán. En todos los casos, no se puede alterar dónde llegará la unidad, y de hecho los refuerzos aerotransportados a menudo se dispersan y llegan en diferentes hexágonos cada vez que juega un escenario. Una vez caídas, las unidades aerotransportadas luchan como tropas terrestres normales y no tienen más beneficios especiales ni capacidades de movimiento.

Dependiendo del escenario, la llegada de refuerzos puede verse afectada por un "Valor de protección" definido en los datos de refuerzo. El propósito de este valor de protección es evitar el afluencia del hexágono de llegada por parte de las unidades enemigas. Típicamente, esto se utiliza para proteger los refuerzos que llegan por carretera en el mapa borde, pero no refuerzos anfibios o aerotransportados. Cuando el valor de protección está en vigor, todas las unidades enemigas dentro de esa distancia del hexágono de llegada se rompen y se eliminan las unidades enemigas en el hexágono de llegada.

[3.4] Objetivos

General

Un hexágono objetivo contiene un cuadrado numérico o una bandera, coloreada de acuerdo con el lado que lo posee. La propiedad inicial de un hexágono objetivo se establece al principio de un escenario.

Con el lanzamiento de Battles of North Africa 1941, los Puntos de Victoria para los objetivos se ampliaron para permitir más variaciones más allá del cálculo tradicional al final de un escenario.

Los puntos de victoria para las ubicaciones ahora pueden venir con cinco iteraciones posibles;

1. 0 es generalmente para una ubicación de salida. Este objetivo gana puntos de victoria por su lado cada vez que se elimina una unidad amistosa del mapa en su hexágono. Los objetivos de salida se encuentran en el borde de un mapa. Para salir de una unidad, muévela a un  Salir de Objetivo y con él seleccionado utilice las opciones de menú Comando y Eliminar del mapa. La unidad saldrá permanentemente del juego y el valor del objetivo de salida aumentará. Los objetivos de salida nunca cambian de propiedad, pero la presencia del enemigo negará su uso: esto no elimina ningún valor de punto de victoria ya acumulado. Es importante tener en cuenta que un valor 0 puede mostrarse en algunos de los ejemplos que se muestran a continuación. En ese caso, sólo una ubicación de salida permitirá a un jugador retirar unidades y su valor de victoria se mostrará como un aumento en el valor del objetivo. También se mostrará en el cuadro de diálogo Objetivo con X en su valor.
2. • puntos en una ubicación. Donde é es un entero positivo. Por ejemplo:

25. Esto funciona exactamente igual que los hexágonos objetivos tradicionales: El lado ocupante, solo el primer lado, acumula estos puntos inmediatamente. El cuadro de diálogo De la victoria observa esto inmediatamente y no espera hasta el final del turno). Estas acumulaciones son sólo una vez. No siguen amontonándose de vuelta a giro.



1. t-t[-] t-t[-] t-t[-] ... En el que se encuentra un entero positivo, por ejemplo 5; y t-t es un rango de giros, por ejemplo, 1-8.



1. Usted puede tener un solo t-t[-], en cuyo caso el primer t debe ser 1, el segundo t el turno máximo del escenario.
2. O bien, puede tener una secuencia de t-t[-], donde los intervalos de giro deben ser ascendentes, sin huecos ni superposiciones. Los rangos de giro no tienen por qué ser uniformes, es decir, el número de vueltas en cada rango puede variar.
3. Por ejemplo, suponiendo que haya 10 vueltas en el escenario, esto es válido: 1-2[10] 3-4[15] 5-6[20] 7-8[15] 9-10[30]
4. Tenga en cuenta que los distintos valores de objetivo no necesitan ascender ni descender. A diferencia de las especificaciones t-t turn, los valores objetivo pueden ser cualquier cosa que desee (siempre y cuando no sean negativos). Los valores objetivos no tienen por qué ser de acuerdo con ninguna fórmula. Pueden subir, caer, ir a cero, etc. Pueden ser completamente arbitrarios.

5. Si no está claro, el t-t[-]... Por lo tanto, los hexágonos objetivos funcionan de forma muy similar a los hexágonos objetivos tradicionales de un solo número, con una sola vez otorgando puntos, excepto que el valor de los puntos puede variar según el giro. Esta opción se incluye para los juegos que terminan temprano donde un jugador elige renunciar y para una opción probable de muerte súbita futura, con terminación forzada al principio del juego donde se alcanza un umbral de VP.



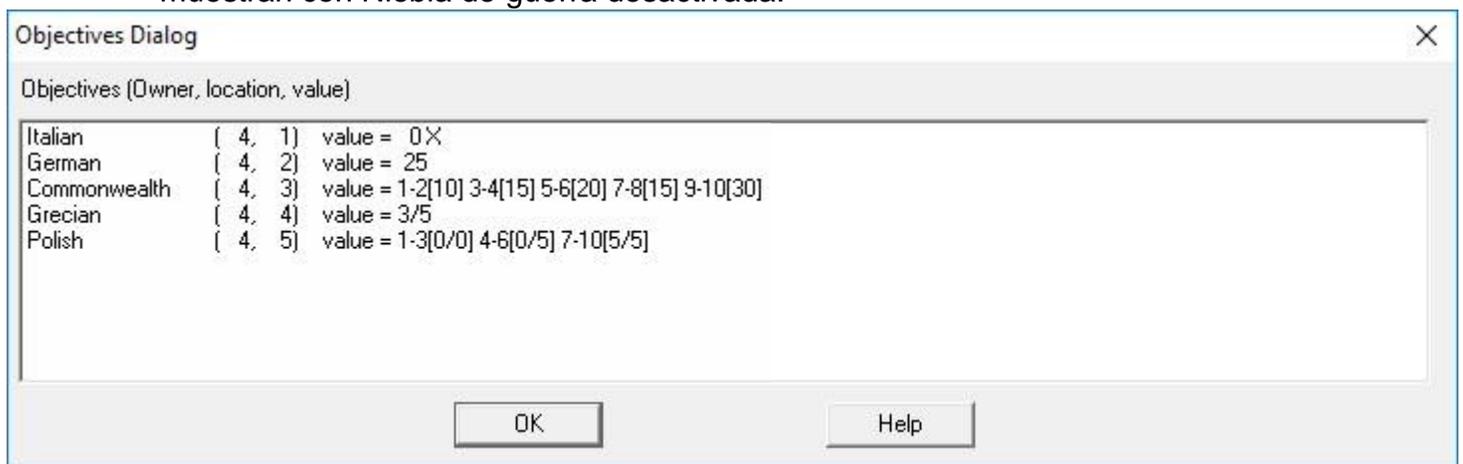
2. Puntos de puntos en una ubicación. Cuando los enteros positivos son enteros positivos, donde el primer á se aplica al lado aliado, mientras que el segundo se aplica al lado del eje. Por ejemplo: 3/5.

1. Este es un nuevo tipo de valor objetivo, donde las acumulaciones suman cada turno y pueden acumularse a los Aliados o al Eje.
2. En el ejemplo 3/5, para un escenario de diez vueltas, si los Aliados mantienen el objetivo para los primeros 4 turnos, mientras que el Eje se apodera y mantiene el objetivo para el resto del juego, el efecto neto de este objetivo hexagonal es $3 + 3 + 3 + 3 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 18$ los Aliados suponiendo que los Aliados son el primer lado.



3. Uno u otro de los s/o puede ser cero, pero no ambos. Por lo tanto, para un valor hexadecimal objetivo 4/0 los Aliados acumularían 4 puntos adicionales por cada turno que mantengan el objetivo, mientras que si el Eje mantiene ese objetivo, no ganarían nada.
3. t-t[o]... Al igual que el tipo anterior, pero varía según el segmento de giro.
 - Para las especificaciones de giro, se aplican las mismas reglas (ascendente, sin huecos, sin superposiciones, la última t de la secuencia es el giro del archivo de escenario).
 1. Del mismo modo, las mismas reglas se aplican para el valor de la palabra : Uno u otro, o ambos, deben ser enteros positivos. Sin embargo, esto es permisible: 13[0/0] 4-6[0/5] 7-10[5/5]
 2. Esto dice, para las curvas 1-3, ninguna de las partes acumula puntos para mantener el objetivo. Para las curvas 4-6, el Eje (solo) acumula 5 puntos cada turno para mantener el objetivo. Para las curvas 7-10, ambos lados acumulan 5 puntos por cada turno que mantienen el objetivo.
 3. Por lo tanto, en el ejemplo anterior, si el Eje tuviera el objetivo durante los primeros cinco turnos (y si son el primer lado), mientras que los Aliados mantienen el objetivo para las curvas seis a diez, el efecto total sería: 0 + 0 + 0 + 5 + 5 - 0 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - -10

Con los valores que cambian potencialmente cada giro, el cuadro de diálogo Objetivos muestra los diferentes valores para cada objetivo. A continuación se presentan los cinco ejemplos diferentes citados anteriormente. Estos valores se muestran con Niebla de guerra desactivada.



Los hexágonos de salida se muestran con una X. Cuando los valores pueden cambiar con el tiempo, se muestran el rango de giro y el valor de victoria. Cuando se usa Niebla de guerra, los valores de victoria se ocultan al jugador contrario. Nuestros cinco números de victoria de ejemplo se verían como sigue;

	No Fog of War	Allied	Axis
1			
2			
3			
4			
5			

Las tres columnas son lo que los valores son sin Niebla de Guerra y lo que los jugadores Aliados y Del Eje verían a su vez con la niebla de la guerra activada.

Cada fila se alinea con los ejemplos numerados anteriores.

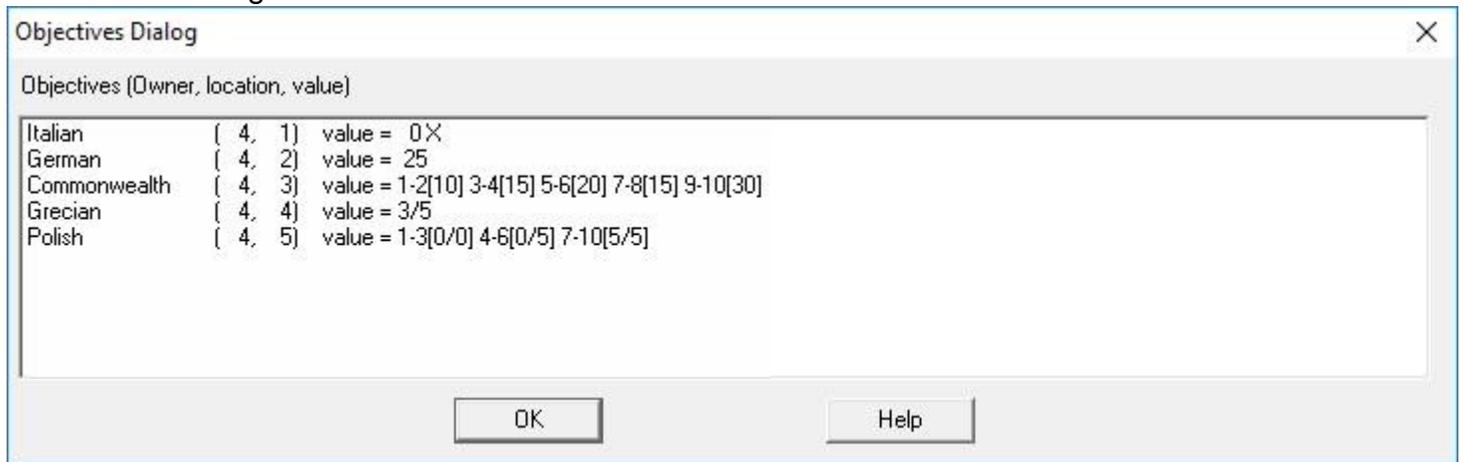
¿Un 0 o un ? marca se mostrará durante la niebla de la guerra. Los ejemplos 1, 4 y 5 muestran el uso de valores ocultos.

En los ejemplos 2 y 3, los valores mostrados son el impacto en el total global de VP. Con sólo el primer jugador acumulando puntos de victoria para los objetivos, el jugador del Eje sólo ve los valores como 0 en su turno.

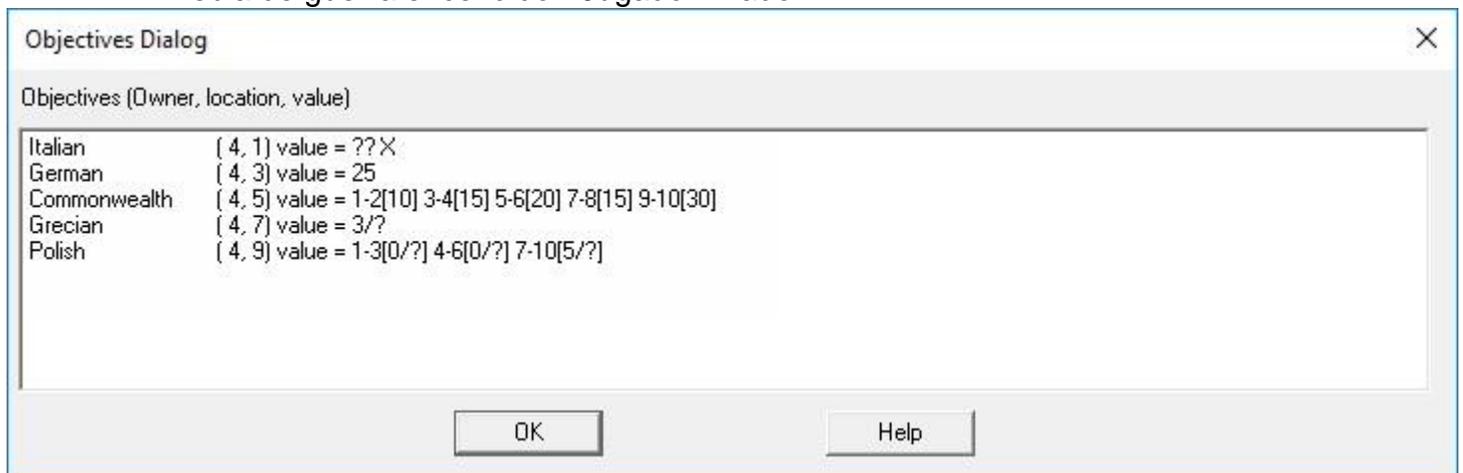
Los cambios futuros en los valores solo serán obvios si se revisa el cuadro de diálogo Objetivos.

El diálogo de objetivos para cada situación sería el siguiente;

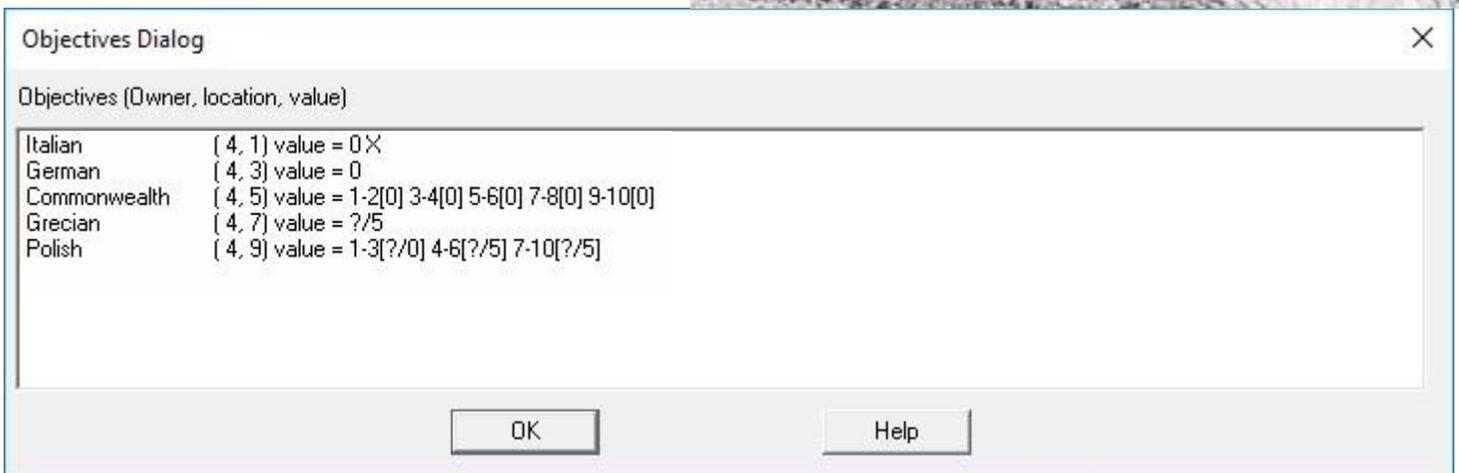
No Fog of War



Niebla de guerra encendido - Jugador Aliado



Niebla de guerra encendido – Jugador del Eje



[4.0] Movimiento

General

Para mover unidades, primero seleccione las unidades que desea mover y, a continuación, haga clic con el botón derecho en un hexágono adyacente.

Alternativamente, puede hacer clic en el hexágono inicial, mover el ratón al hexágono de destino y soltar el botón (esto es "arrastrar y soltar"). El Programa Principal calculará una ruta de coste mínimo de movimiento y moverá automáticamente las unidades seleccionadas hacia el hexágono de destino. A menos que Niebla de guerra esté en vigor, puedes deshacer el movimiento mediante el comando Deshacer movimiento del menú de comandos. El costo de las unidades móviles depende del terreno al que se mueve y de las condiciones actuales. Estos valores son datos de parámetros y se pueden determinar mediante el cuadro de diálogo Datos de parámetro. En la tabla de terrenos se muestra una representación visual de todos los costes de movimiento

Codificación de color

Los valores de movimiento mostrados en la Lista de unidades están codificados por colores según los puntos de movimiento restantes en comparación con la asignación total del movimiento: • Blanco – Queda la asignación de movimiento completo. No se han utilizado puntos de movimiento.

1. Verde: se mantiene al menos una asignación de movimiento de 2/3, pero no la asignación completa.
2. Amarillo: queda al menos 1/3 de asignación de movimiento, pero inferior a 2/3.
3. Rojo: queda menos de 1/3 de asignación de movimiento.



[4.1] Modificadores de calidad

Los siguientes modificadores se aplican a la asignación de movimiento de las unidades en función de su calificación de calidad:

1. La asignación de movimiento de las unidades de calidad A del vehículo aumenta un 20%.
2. La asignación de movimiento de todas las unidades de Calidad B y de Calidad A no vehicular se incrementa un 10%. • La asignación de movimiento de todas las unidades de Calidad D y las unidades de Calidad E no vehiculares se reduce un 10%.
3. La asignación de movimiento de las unidades E de calidad del vehículo y las unidades de calidad F no vehiculares se reduce un 20%.
4. La asignación de movimiento de las unidades de calidad F del vehículo se reduce un 30%.

[4.2] Modos de viaje especiales y tipos de unidades

Modos de viaje y tren

Los modos de viaje y ferrocarril son despliegues especiales que se utilizan cuando las unidades desean aprovechar las carreteras y las líneas ferroviarias. Para colocar una unidad en el modo Viaje o Rail, selecciónela primero y, a continuación, en el menú Comando, elija el comando adecuado, Cambiar modo de viaje o Cambiar modo de carril. Los accesos directos para ambos se pueden encontrar en la barra de herramientas. Se dice que una unidad se **despliega** cuando no está en el modo de viaje o de tren.

El modo de viaje representa unidades en una formación de columna, y para la artillería remolcada, siendo extremidad. Las carreteras no tienen ningún efecto en las unidades que no están en el modo de viaje. Mientras están en el modo Viaje, las unidades son menos efectivas en combate y son más vulnerables a las unidades enemigas. Las unidades de artillería remolcadas deben estar en modo Viaje o

Ferrocarril para poder moverse. Una unidad en el modo de viaje tiene una barra blanca en la parte inferior de su contador en modo gráficos 2D y tiene la letra **T** siguiendo su valor de Movimiento en el área de información hexadecimal.



El modo carril representa unidades entrenadas para el movimiento ferroviario.

Las unidades en el modo Barandilla no pueden disparar ni atacar ataques de asalto. Una unidad en el modo de carril tiene la letra **R** después de su valor de movimiento. Las unidades no pueden cambiar el modo de riel en un hexágono que está sobre apilado.



Para la mayoría de las unidades no hay ningún costo para cambiar al modo de viaje, pero 1/3 de su asignación de movimiento se gasta para cambiar del modo de viaje de nuevo al modo desplegado. Artillería pesada remolcada y armas de asedio gastan toda su asignación de movimiento para cambiar hacia y desde el modo de viaje. Otras artillerías remolcadas gastan 1/3 de su asignación de Movimiento para cambiar hacia y desde el Modo de Viaje.

Para todas las unidades, cuesta la asignación de movimiento completa para convertir a y desde el modo de carril. Además, las unidades solo pueden convertirse al modo carril si están en un hexágono que contiene una línea ferroviaria válida y su lado debe tener una capacidad de carril (definida en Datos de parámetro). Una unidad en el modo Viaje o Ferrocarril no recibe ningún beneficio defensivo del terreno que ocupa y nunca se retirará automáticamente si es atacada.

Una unidad debe estar en el modo de viaje o del carril para poder utilizar un puente. Además, algunas unidades deben estar en modo Viaje o Rail para entrar en ciertos tipos de terreno. Por ejemplo, los vehículos normalmente tienen prohibido entrar en terrenos pantanosos y deben hacerlo viajando en modo viaje o ferroviario. Si una unidad se movía a través de este terreno por carretera, también debe abandonar el terreno utilizando la carretera también.

Una unidad que se mueve por movimiento de carretera a través del terreno que de otro modo no podría entrar no puede salir del modo de viaje mientras se encuentra en dicho terreno. Las armas remolcadas son una excepción y pueden dejar el modo viaje en dicho terreno, pero tienen los mismos efectos de disparo y defensa colocados sobre ellos después de hacerlo como si estuvieran en el modo de viaje para simular su despliegue en terreno restringido.

En Infantería de Pie



Es posible que las unidades de infantería motorizadas y mecanizadas sean clasificadas como "On Foot". Esto significa que estas unidades han dejado atrás su transporte y están avanzando a pie. Mientras que en este estado, las unidades se mueven como si fueran infantería de pie normal. Al principio del turno del jugador cuando las unidades se apilan con su unidad HQ, este estado se elimina y las unidades vuelven al estado normal.

Unidades ferroviarias



Algunas unidades se clasifican como unidades ferroviarias. Estas unidades deben estar en modo carril para moverse y por lo tanto sólo pueden viajar a través de líneas ferroviarias. Las unidades ferroviarias no cuentan para la capacidad total del carril de su lado cuando están en modo de carril.

Unidades anfibas

Algunas unidades están clasificadas como anfibas. Las unidades anfibas en el modo de viaje tienen la capacidad de cruzar ríos y canales a costa de toda su asignación de movimiento.



Unidades Navales

Normalmente, las unidades navales pueden moverse en hexágonos de agua o poco profundos hasta los límites de su asignación de movimiento. Sin embargo, existe una restricción a este tipo de movimiento:

- Las unidades navales no pueden cruzar las entidades hexagonales en el agua, como los diques. Estos representan embarcaderos en el agua para puertos y otras características artificiales.



Unidades Partidistas

Las unidades partidistas representan fuerzas militares no convencionales con habilidades limitadas. Se utilizan principalmente para acosar a las fuerzas enemigas detrás de la línea principal, causando retraso y confusión. No se

pueden utilizar para detectar incendios indirectos o ataques aéreos. Nunca se consideran separados ni sufren munición baja ni pueden aislarse.

Las unidades partidistas no se pueden utilizar para dañar las líneas ferroviarias, ya que el daño representado por el daño del riel hexagonal en el juego es extenso, lo que requiere reparaciones más allá del alcance de cualquier escenario. El daño limitado logrado por las unidades partidistas se puede reparar fácilmente y, por lo tanto, las unidades partidistas en el juego sólo bloquean el movimiento del carril cuando realmente ocupan el hexágono del carril. Las unidades partidistas causan la misma interrupción del movimiento y destrucción del puente que las Unidades de Engaño sin tener que ser desplegadas o estar sujetas a detección.

Comandos e Impasibles Hexsides

Ciertos hexóidos en el juego como acantilados son normalmente impasibles para la mayoría de las unidades. Esto se muestra en los costes de movimiento de datos de parámetros como un coste de – 1 MP. Sin embargo, para las unidades Commando es posible cruzar cualquier hexside, incluso aquellos que normalmente son impasibles, a un costo de movimiento igual a la asignación de movimiento total de la unidad. Esto permite que las unidades de Comando se muevan y ataquen a través de hexsides como Acantilados.



Llevar/Descarriar



Es posible que las unidades se transporten en otras unidades. Si una unidad es de tipo **Transporte**, entonces puede llevar otras unidades que consisten en hombres o armas.

Si la unidad es de tipo **Naval**, entonces puede llevar unidades que consisten en hombres, armas o vehículos. De lo contrario, una unidad compuesta por vehículos puede transportar hombres como **pilotos externos**. Los pasajeros externos solo pueden ser unidades de tipo pie. Las tropas motorizadas/mecanizadas "a pie" no pueden ser pasajeros externos.

La capacidad de una unidad para transportar otras unidades depende del tipo de portadora. • Una unidad de transporte puede transportar 10

hombres o 1 arma por vehículo de transporte. Las unidades de armas deben ser pie sólo para ser transportadas por un transporte.

1. Una unidad naval puede transportar 40 hombres, 4 cañones o 4 vehículos por vehículo naval.
2. Una unidad que no sea de transporte puede transportar 5 pasajeros externos (solo pies) por vehículo.

Para iniciar el transporte, seleccione tanto las unidades que se van a transportar como la unidad que desea realizar el transporte y, a continuación, invoque el comando **Llevar/Descarriar**. A continuación, se mostrará la notación CARRYING a la unidad que transporta las unidades. Al hacer clic con el botón derecho en la imagen de la unidad se mostrará la unidad que se está llevando. Para anular la prisión, seleccione la unidad que lleva e invoque el comando Llevar/Anular.

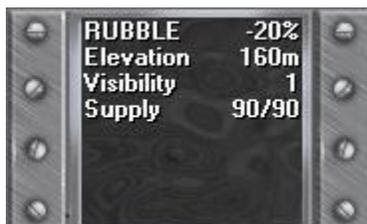


Se aplican normas especiales al transporte:

1. Los pilotos externos se eliminan automáticamente cuando están en un vehículo que ataca o defiende en un asalto.
2. Los jinetes externos son 4 veces más vulnerables a los ataques de campo de minas.
3. Los pasajeros externos tienen defensa 16 y pueden ser disparados incluso cuando son transportados por un vehículo duro.
4. Los pasajeros de las unidades navales que son eliminadas en aguas poco profundas toman 1/2 bajas y se interrumpen en lugar de ser eliminados.

[4.3] Impedimentos de movimiento

Escombros



Los escombros se pueden crear en un pueblo, pueblo, ciudad o

Hexagonal industrial por los efectos de Fuego Indirecto o Ataques Aéreos contra el hexágono. Rubble no tiene ningún efecto en el combate en el hexágono, pero hace triples costos de movimiento a través del hexágono y también niega la capacidad de usar el movimiento de la carretera a través de la hexagonal.

Las unidades de ingeniero pueden intentar limpiar el Escombro. Una vez despejado, Rubble todavía triplica los costos de movimiento a través del hexágono, pero permite el movimiento de la carretera. Los escombros que no se borran se notifican como "RUBBLE" en el cuadro de información del terreno, mientras que los escombros que se borran se notifican como "Rubble"

Daños en el carril

Cualquier unidad desplegada que no esté rota, excavando o construyendo un puente puede dañar las líneas ferroviarias en el hexágono que está ocupando a menos que haya otras unidades en el mismo hexágono que están en el modo de carril. Para dañar las líneas ferroviarias, seleccione la unidad para realizar el daño e invoque el comando Carril de **daños** desde el Menú Comando. Cuesta una unidad 1/3 de su asignación de movimiento para dañar las líneas ferroviarias.

Obstáculos



Los obstáculos se pueden colocar en el mapa mediante el Editor de escenarios, pero no se pueden crear mientras se reproduce el escenario. Los hexágonos de obstáculos cuestan la asignación total de movimiento de las unidades para entrar, pero no causan bajas. Las unidades de remoción de minas pueden eliminar los obstáculos de la misma manera que se eliminan los campos de minas. Los obstáculos no bloquean el suministro. Los obstáculos en aguas poco profundas solo toman la mitad de la asignación de movimiento para entrar en ellos.

Congestión



Los marcadores de congestión se colocan en el mapa mediante el Editor de escenarios. No pueden ser eliminados o creados por los jugadores mientras se juega el escenario. Los marcadores de congestión pueden afectar a un solo lado en un escenario o pueden afectar a ambos lados dependiendo del valor del lado de la **congestión** en los datos de parámetros. Cuando la congestión afecta a un lado dado, entonces requiere la asignación de movimiento completa de una unidad de ese lado para ingresar un hexágono de la congestión. Los hexágonos con congestión también se informan con la descripción "CONGESTION" en el Terrain Info Box.

Un valor que afecta a cuánto tiempo permanecen los marcadores de congestión en el mapa es el

Valor de expiración de la congestión en los datos del parámetro. Si este valor es 0, los marcadores de congestión nunca se quitan del mapa. De lo contrario, para cada giro que una unidad del lado de la congestión está en el mismo hexágono que el marcador de congestión, un valor de número relativo a ese marcador se incrementa en uno. Cuando el valor numérico alcanza el valor de expiración de la congestión, el marcador de congestión se quita del mapa. Los marcadores de congestión que afectan a ambos lados nunca se eliminan.

Campos minados



Los campos de minas se pueden colocar en el mapa mediante el Editor de escenarios y también pueden ser creados por los ingenieros mientras se reproduce el escenario. Los campos de minas vienen en tres valores de fuerza de 1, 2 y 3. Estos valores de resistencia se muestran en el cuadro de información de terreno. El valor de fuerza determina el nivel de víctimas causadas cuando unidades entran en el hexágono con campos minados de fuerza 2 causando el doble de bajas que las de la fuerza 1, y campos de minas de fuerza 3 causando tres veces más bajas que las de la fuerza 1. De forma predeterminada, un campo minado bloquea Suministro a través de ese hexágono. Los campos de minas se pueden eliminar por unidades que tengan el atributo **Borrar mina** o **Demolición**. Las minas en aguas poco profundas son sólo la mitad de efectivas.

Cuando una unidad entra en un campo de minas y sufre un ataque de campo de minas, pierde puntos de movimiento iguales a $S / 3$ de su asignación, donde S es la fuerza del campo de minas igual a 1, 2, o 3. Por lo tanto, cuesta una unidad $1/3$ de su asignación de movimiento para entrar en un campo de minas de fuerza 1 y así sucesivamente.

Zanjas antitanque



Dependiendo del escenario, puede haber zanjas antitanque desplegadas en el mapa. Estos tienen el mismo efecto en el movimiento que los Canales y por lo tanto son impasibles para cualquier unidad que no pueda cruzar un Canal. Sin embargo, las zanjas antitanque pueden ser superadas y destruidas por las unidades de Engineer como se describe en la sección sobre Ingenieros.

Hedge Row

Los vehículos que crucen una fila de cobertura se volverán vulnerables durante el resto del turno de juego y tendrán su valor de defensa reducido a la mitad si terminan su movimiento en el hexágono después de cruzar el seto.

Nafragios

Cuando un vehículo es destruido un naufragio puede ser creado. Los naufragios cuentan para los límites de apilamiento y evitarán el movimiento de la carretera cuando el número de naufragios x 10 supere el valor del movimiento de la carretera.



Desglose del vehículo

Dependiendo del valor de los datos de parámetros de desglose del vehículo, es posible que una unidad compuesta por vehículos pierda fuerza a medida que se mueve. La probabilidad de que esto suceda depende no sólo del valor de los datos del parámetro, sino también de la calidad de la unidad y del coste de movimiento asociado con el movimiento. Sin embargo, una unidad con un solo vehículo nunca es eliminada por este proceso.

Dado un coste de movimiento de C para una unidad determinada con vehículos V, un valor de desglose de datos de parámetros de B y un modificador de calidad de Q, la probabilidad de que el movimiento resulte en una pérdida de fuerza de 1 vehículo se da por:

$$\text{Probabilidad} = V * C * B / (40000 * Q)$$

Tenga en cuenta que esta probabilidad se escala de modo que cuando B = 1, entonces una unidad de 100 vehículos de calidad C sufrirá en promedio una pérdida de 1 vehículo cuando se mueve 100 hexágonos a través de la carretera primaria. El modificador de calidad se proporciona por:

1. Una Calidad > Modificador 1.2
2. B Calidad > Modificador 1.1
3. C Calidad > Modificador n.o 1
4. D Calidad > Modificador á 0,8
5. E Calidad > Modificador á 0,6
6. F Calidad > Modificador á 0,4

Cuando una unidad se marca como **baja fiabilidad** en el orden de batalla, entonces la probabilidad de tener un desglose es 3 veces la probabilidad normal.

[4.4] Cruces de agua

Puentes ligeros, medianos y pesados

Hay tres tipos de puentes hexagonales: Ligero, Medio y Pesado.

Los puentes ligeros representan puentes a pie simples y solo pueden ser utilizados por la  infantería. Los puentes ligeros también se utilizan para representar los puentes ferroviarios para reflejar su mala capacidad para manejar el tráfico vehicular.

 **Los puentes medianos** representan puentes de madera y pueden ser utilizados por infantería y vehículos no blindados.

 **Los puentes pesados** representan puentes metálicos y pueden ser utilizados por todas las unidades.

Para obtener más información sobre cómo dañar o construir puentes, consulte Ingenieros.

Ferries

 Los ferris se pueden utilizar para cruzar los hexágonos de los ríos y canales. Son similares a los puentes, pero con varias diferencias importantes.

1. Un ferry solo se puede utilizar para mover una sola unidad un-Combined a través de un hexside por turno.
2. Cuesta toda la asignación de movimiento de la unidad para realizar el movimiento y la unidad no debe haber utilizado ningún punto de movimiento antes del movimiento.
3. La unidad que se mueve con un ferry no puede ser interrumpida o rota y debe estar en modo de viaje.

Un ferry puede ser destruido por cualquier unidad desplegada, no rota, excavando o construyendo un puente, adyacente al ferry usando 1/3 de su asignación de movimiento. Consulte el menú de comandos del programa principal para que el comando lo haga.

Al mantener pulsado el botón derecho del ratón en el cuadro de información del terreno, puede ver el estado actual de un ferry. Cuando el ferry se designa en todas las mayúsculas, es capaz de transportar una sola unidad, pero cuando está escrito en caso normal, ha llevado una unidad ya en el giro actual y no puede llevar ninguna unidad adicional hasta el siguiente giro.

Vados



Los Ford representan lugares poco profundos que permiten el movimiento por una unidad en el modo de viaje a través de ríos impassibles. Cuando una unidad cruza a un Ford, paga un costo de movimiento adicional determinado por el valor de parámetro de movimiento Ford (a menos que se estén moviendo utilizando una carretera que cruza en el Ford y, por lo tanto, pagar los costos de movimiento de la carretera). Dado que los Fords permiten el movimiento, entonces el suministro se puede rastrear a través de un Ford. Los fodos son permanentes en el mapa y no se pueden crear ni destruir durante un escenario. Una unidad que asalta a través de un Ford debe estar en modo de viaje.

Full-Hex Ferries

Un ferry Full-Hex es uno que abarca un hexágono de agua. Se puede utilizar para el movimiento por unidades en el modo de viaje, pero requiere toda la asignación de movimiento de la unidad para entrar en el hexágono que contiene el ferry. La unidad se mueve fuera del ferry normalmente. Los Ferries de Full-Hex no pueden ser dañados o destruidos, ni pueden ser construidos durante un escenario.

[4.5] Unidades fijas e inmóviles

Unidades fijas

Es común en el juego que ciertas unidades comiencen el escenario fijo. Dependiendo del título y el escenario del juego, algunas unidades pueden corregirse después de que se inicie el escenario. El propósito detrás de tener unidades fijas es evitar el movimiento irreal de esas unidades al comienzo del escenario o forzar a un jugador a detener el movimiento según las condiciones históricas que podrían ocurrir por la noche. Las unidades que son asaltadas o detectadas automáticamente se vuelven fijas. Además, dependiendo del escenario, ciertas organizaciones pueden



tener versiones asignadas que harán que sus unidades se vuelvan fijas en un momento determinado en el escenario. Dependiendo de la versión, si alguna unidad de dicha organización se convierte en Spotted, la versión puede activarse automáticamente.

Unidades Inmóviles

Dependiendo de la información de la Orden de Batalla, a ciertas unidades se les puede dar una velocidad de 0. Esto significa que no pueden moverse en el juego. Típicamente, estas unidades son cañones de artillería sin transporte disponible y se encuentran en defensas estáticas. Sin embargo, aunque no pueden moverse y no tienen una asignación de punto de movimiento, estas unidades todavía pueden dispararse. En lugar del campo de asignación de punto de movimiento, se muestra la capacidad de fuego de estas armas. Las unidades inmóviles no se retirarán debido a los resultados del combate, sino que tendrán pérdidas en su lugar.



[4.6] Retiros y Refuerzos

Retiros

Al seleccionar **Retiros** en el menú Unidades se muestra el cuadro de diálogo Retiro para que se puedan ver los Retiros asociados con el escenario actual. Los retiros en el escenario harán que las unidades especificadas se quiten del mapa en el momento especificado. Esto representa la retirada histórica de las unidades durante la batalla.

Límites de apilamiento de refuerzo

A excepción de los refuerzos anfibios, cuando los refuerzos se introducen en el mapa, no están sujetos a limitaciones de apilamiento. En el caso de los refuerzos anfibios, el apilamiento en el hexágono de llegada se permite ser el doble de lo que normalmente se permite.

Valores de protección de refuerzo

En la mayoría de los escenarios, los refuerzos llegan a los hexágonos de borde de mapa. Sin una regla especial, el jugador contrario podría bloquear esos refuerzos ocupando el hexágono de refuerzo. Para evitar esta táctica, se puede definir un refuerzo para que tenga un valor de protección. Este valor de protección hace que todas las unidades enemigas dentro de esa distancia del hexágono de llegada se rompan automáticamente y cualquier unidad enemiga en el hexágono de llegada sea eliminada automáticamente, cuando llegue el refuerzo. Otros refuerzos, como los refuerzos aerotransportados, generalmente no tienen un valor de protección y, por lo tanto, no causan este efecto. El diseñador determina el valor de protección específico asignado a un refuerzo determinado en el escenario y puede variar de un escenario a un escenario como resultado. En general, debes evitar moverte dentro de 5 hexágonos de un hexágono de borde de mapa en el que el enemigo llegará para evitar ser afectado por esta característica.



Refuerzos aerotransportados

Los refuerzos aerotransportados son de dos tipos, Para drop y glider. Llegan de forma similar a los refuerzos normales utilizando el diálogo de llegada del programa principal. Sin embargo, dependiendo del escenario, los refuerzos aerotransportados pueden estar sujetos a dispersión aleatoria que se determina en el momento en que se trae el refuerzo en el mapa. Además, los refuerzos aéreos están sujetos a pérdidas cuando se provocan dependiendo del terreno y la presencia de unidades enemigas.

1. Se eliminan los refuerzos aerotransportados que aterrizan en el agua o en hexágonos impasibles.
2. Los refuerzos aerotransportados que aterrizan en los hexágonos de Pantano o Pantano sufren hasta un 60% de pérdidas.
3. Los refuerzos de planeador que aterrizan en hexágonos ásperos, de aldea, de pueblo, de ciudad, industriales, de huerto, forestales o de selva sufren hasta un 60% de pérdidas.
4. Los refuerzos aerotransportados que aterrizan en hexágonos enemigos sufren pérdidas del 80% y se trasladan a un no enemigo adyacente si es posible donde pueden sufrir pérdidas adicionales debido al terreno en ese hexágono.

5. Los refuerzos aerotransportados que no sufran las pérdidas mencionadas anteriormente sufrirán hasta un 20% de pérdidas.

Las unidades aerotransportadas que no aterrizan en hexágonos enemigos y no sufren la pérdida del 80% al hacerlo están sujetas a estas pérdidas adicionales:

1. Las pérdidas en el aire se incrementan un 10% por la distancia que el refuerzo dispersa. Por ejemplo, un refuerzo aerotransportado que aterrice 2 hexágonos desde su ubicación prevista sufrirá una pérdida adicional del 20%.
2. Las unidades aerotransportadas que aterrizan en hexágonos que contienen campos de minas sufren una pérdida adicional del 2% por cada factor de campo de minas (lo que resulta en pérdidas adicionales del 2%, 4% o 6%).

Estas pérdidas cuentan para el cálculo del punto de victoria en el escenario actual.

Refuerzos de infiltración

Los refuerzos de infiltración difieren de los refuerzos normales en que siempre llegan en un hexágono vacío, ya sea en el hexágono que están decididos a llegar por colocación o dispersión, o si es posible, en un hexágono adyacente a ese. Si no existe ningún hexágono vacío válido para un refuerzo de infiltración, entonces no puede llegar ese turno.

[4.7] Unidades de engaño

Las unidades de engaño sólo existen en unos pocos juegos dependiendo de la situación histórica. Representan unidades especializadas entrenadas para operar detrás de las líneas enemigas y causar la interrupción del movimiento y las actividades del enemigo.

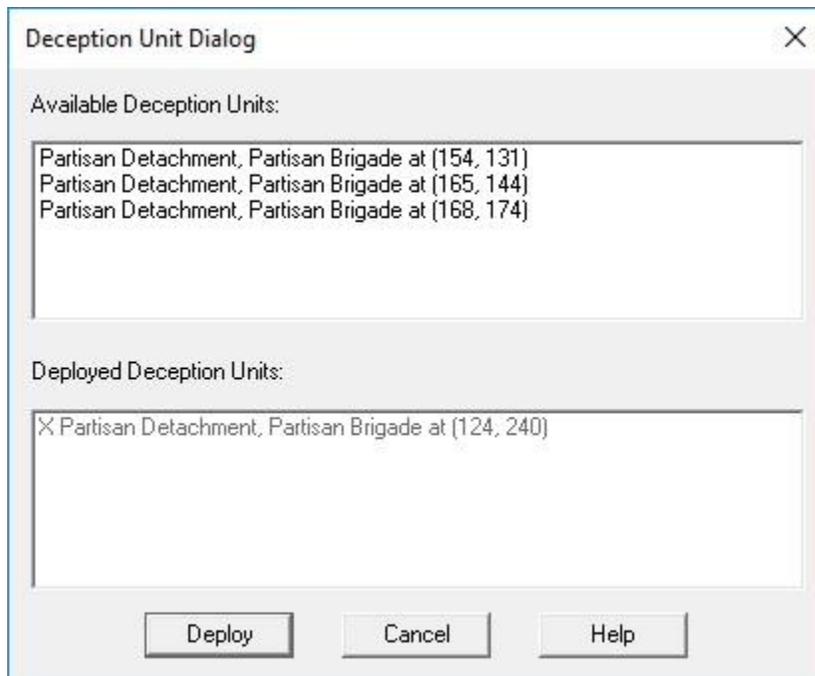
Las Unidades de Engaño se identifican como tales en la Orden de Batalla. Se pueden identificar en el juego haciendo clic derecho en la imagen de la unidad y viendo la designación DECEPTION.

Despliegue de unidades de engaño

Las unidades de engaño se pueden desplegar en cualquier turno, pero solo se pueden volver a desplegar en la primera activación o inmediatamente después de la medianoche. Para desplegar una unidad de engaño, usted determina qué unidad de engaño desea desplegar y en qué ubicación desea desplegar la

unidad. Debe hacer clic en la ubicación en la que desea que se implemente la unidad de engaño para que se convierta en el hexágono de punto caliente. Hay dos requisitos antes de poder desplegar una unidad de engaño:

1. La Unidad de Engaño no debe haber movido ni utilizado puntos de movimiento en el turno actual.
2. La distancia desde la Unidad de Engaño hasta el lugar que desea La Unidad de engaño en la que se desplegará debe estar dentro del triple del rango de engaño para ese lado o el doble del rango de engaño para las unidades que se redistribuyen. El valor intervalo de engaño se puede encontrar en el cuadro de diálogo Datos de parámetros.



A continuación, seleccione la opción Unidad de engaño del menú Unidades en el programa principal. Se mostrará el cuadro de diálogo Unidad de engaño.

El cuadro de diálogo Decepción muestra tanto las unidades de engaño disponibles como las que se han implementado. Las unidades con una 'X' antes de su nombre han movido ese turno o se han desplegado ese turno.



Si selecciona una entrada Deception Unit y haga clic en el botón Implementar o haga doble clic en la entrada Unidad de engaño, se cerrará el cuadro de diálogo e implementará la unidad siempre que se cumplan las condiciones de implementación. Una vez desplegada una unidad de engaño, el contador normal se elimina del mapa y la ubicación de la unidad de engaño desplegada se marca en el mapa mediante un marcador especial.

Una vez que se despliega una Unidad de Engaño, se puede volver a desplegar en la siguiente oportunidad a otro hexágono dentro de la distancia del doble del Rango de Engaño.

Efectos de la unidad de engaño

Una vez desplegadas, las Unidades de engaño tienen dos efectos en las unidades enemigas dentro del Radio de engaño definido para su lado. Estos efectos también son causados por unidades partidistas sin necesidad de despliegue o estar sujetos a detección.

1. Las unidades enemigas que se mueven en el modo viaje están sujetas a una posible interrupción y pérdida de los puntos de movimiento restantes. La probabilidad de que esto suceda se determina sobre una base hexadecimal por hexágono utilizando la probabilidad de efecto de engaño.
2. Las unidades de ingenieros enemigos que intenten volar puentes o causen daño están sujetas a un posible fallo de esta acción. La probabilidad de que esto suceda está determinada por la probabilidad de daño de engaño.

Detectar unidades de engaño

En Fog-Of-War, las ubicaciones de las Unidades de engaño desplegadas no son visibles para el otro jugador. Sin embargo, al principio de cada turno, las Unidades de engaño enemigas desplegadas son vulnerables a la detección y eliminación del mapa. La probabilidad de que se detecte una unidad de engaño desplegada en cada turno es dada por la probabilidad de detección de engaño para el lado de esa unidad. Para que se detecte una Unidad de Engaño, debe estar dentro del Radio de Engaño de su lado de una o más unidades enemigas.

Recordando unidades de engaño

Si se encuentra que una Unidad de Engaño desplegada está en el mismo hexágono que una unidad regular amigable al principio de un turno de jugador,

entonces esa Unidad de engaño se recupera automáticamente y se restaura a su estado de contador normal. El jugador puede mover la Unidad de Engaño normalmente en ese momento y puede volver a desplegar la Unidad de Engaño a otra ubicación.

[4.8] Manchado y ocultación

General

En las batallas de Panzer, detectar y ser visto es una función clave del juego. Las unidades de la principal no se pueden disparar directamente a menos que se detecte y el fuego indirecto ataque a un valor reducido. Mantener la ocultación mientras se revelan las unidades enemigas puede ser la diferencia entre la victoria y la derrota.

Ocultación

Basado en el terreno en un hexágono, es posible que una unidad en ese hexágono se oculte al enemigo. Cuando se oculta, la unidad no es visible para el enemigo, incluso cuando el enemigo tiene una línea de visión al hexágono. Cualquier acción de la unidad, como disparar o hacer otro movimiento que no sea cavar, revelará la unidad sin embargo.

El valor de Datos de parámetro para la altura asociada con el terreno en el hexágono determinará su capacidad para proporcionar ocultación.

1. Terreno con una altura de 1 metro proporcionará ocultación a la infantería (desmontado si se lleva en vehículos) y armas de fuego. Típicamente, este es el caso de terrenos como césped o edificios individuales. Tenga en cuenta que el terreno con una altura de 1 no bloquea la línea de visión, por lo que el valor de altura es sólo para determinar las propiedades de ocultación del terreno y no tiene ningún otro propósito.
2. Terreno con una altura de 2 metros o más proporcionará ocultación a todas las unidades. Además, este terreno puede bloquear la línea de visión.

Para ocultarse, una unidad debe comenzar en un hexágono que proporcione ocultación o se mueva a tal hexágono mientras no esté en la línea de visión del enemigo. Una vez que una unidad es revelada, no puede ocultarse de nuevo a menos que se mueva o se salga de la línea de visión del enemigo.



Cuando una unidad puede ver una unidad enemiga, entonces aparecerá un icono de binoculares en su imagen de unidad. Tenga en cuenta que una unidad puede ver una unidad enemiga sin que se vea si la unidad está oculta. Ser capaz de ver al enemigo en lugar de estar solo en la línea de visión del enemigo puede desencadenar la liberación de

una unidad fija.

Recon Spotting

Todas las unidades pueden detectar unidades enemigas si están en hexágonos claros o se han movido o disparado al alcance visible. Las unidades que no están en hexágonos claros o que no han realizado ninguna acción sólo pueden ser detectadas por unidades de reconocimiento especializadas. Al seleccionar la detección de reconocimiento, una unidad de reconocimiento utilizará un tercio de sus puntos de movimiento para intentar revelar unidades enemigas ocultas. Tenga en cuenta que intentar reconocer el punto es una acción y revelará la unidad de reconocimiento a cualquier unidad enemiga que tenga una línea de visión al hexágono de la unidad de reconocimiento.



Manchado de polvo

Hay valores de datos de parámetro para cada lado asociado con la regla de detección de polvo. Estos valores deben ser distintos de cero antes de que se pueda producir la detección de polvo en un escenario. La detección de polvo permite que las unidades que se han movido fuera de los límites de visibilidad normales se vean como unidades desconocidas en función de una cierta probabilidad. La mancha de polvo solo puede ocurrir durante los turnos de día (esto incluye los turnos de anochecer y amanecer) y solo durante los turnos en los que las condiciones son normales.

[4.9] Acciones de Movimiento Varios

Excavación



Las unidades que están implementadas y que no están interrumpidas o rotas pueden realizar la excavación. El hexágono no debe contener ya un Pillbox. Unidades que están cavando en el fuego a la mitad de valor. En los giros posteriores, basado en una probabilidad, existe la posibilidad de que el hexágono:

1. Pierde la propiedad de ser vaciado, si fue vaciado.
2. Conviértete en una Posición Mejorada, si ya no tenía fortificaciones.
3. Conviértete en un hexagonal de trinchera, si ya era una posición mejorada.

Una unidad no puede iniciar la excavación en el mismo turno que ha disparado o movido. No es posible realizar la excavación cuando las condiciones están congeladas. No es posible construir Pillboxes ni es posible eliminar la propiedad Vacated de estos.

El porcentaje de probabilidad de excavar se establece en el archivo de parámetros. Los siguientes modificadores afectan al valor de excavación;

1. Un solo pelotón o escuadrón no afecta el porcentaje de probabilidad
2. Una unidad combinada con dos pelotones/escuadrones x2 el porcentaje de probabilidad
3. Una unidad combinada con tres pelotones/escuadrones x3 el porcentaje de probabilidad
4. Ingenieros que no son puentes x3 el porcentaje de probabilidad
5. Excavando una posición mejorada x4 la probabilidad porcentual
6. El Cuartel General no puede excavar

Todos los valores anteriores son acumulativos.

Las fortificaciones se muestran en el mapa como contadores o iconos más grandes que son de un color neutro. En el área de información hexadecimal, el

tipo Fort se escribe en texto. Cuando los fuertes como las trincheras se escriben como "TRENCH", en mayúsculas, están en el estado "normal". Cuando un fuerte de este tipo haya sido desocupado, se mostrarán en minúsculas y serán de menor protección para el defensor. El estado normal de las posiciones y tramos mejorados vacantes se puede recuperar si una unidad vuelve a excavar con éxito.

Combinar y desglose

La escala de unidad básica es Compañía. Sin embargo, en ciertos casos, puede haber escenarios en los que las Empresas se han desglosado en unidades del tamaño de un pelotón. La función Combinar se puede utilizar para combinar estas unidades más pequeñas en unidades individuales. Esta característica solo se puede utilizar para combinar unidades que son ambas:

1. unidades de pelotón de la misma Compañía, y
2. Unidades que tienen el mismo componente. (es decir, deben estar formados por un tipo de unidad común y, por lo tanto, todos los hombres, armas o vehículos).

Para combinar dos o más unidades de tamaño de pelotón en una sola unidad, seleccione todas las unidades en el área de información hexadecimal y pulse el botón **Combinar/Desglose** de la barra de herramientas o seleccione la opción Combinar/Desglose en el menú de comandos. Nota: Si mantiene pulsada la tecla **Alt** al seleccionar esta opción, todas las unidades posibles del hexágono actual se combinarán independientemente de las unidades que haya seleccionado.



Cuando las unidades se combinan, la unidad combinada tendrá las peores condiciones de unidad de cualquiera de las unidades individuales. La nueva unidad combinada tendrá el menor número de puntos de movimiento de las unidades que la hicieron. La combinación de una unidad interrumpida con una unidad no interrumpida dará lugar a una unidad interrumpida con la fatiga media de ambas unidades. Las unidades que se han combinado o que inician el juego como una combinación de dos o más unidades mostrarán el número de unidades combinadas entre corchetes después del nombre de la unidad de la organización propietaria. Por ejemplo, en la figura de la izquierda, muestra que la unidad combinada consta de 3 subunidades utilizando la notación [3].

SS Pionier zug (mot)	Hard	2/1
1./1./SS-Pionier.Abt LAH	Soft	8/3
1./SS-Pionier.Abt LAH [3]	Assault	18
SS-Pionier.Abt LAH	AA	2/0
SS-PzGr Division LAH	Defense	16
II SS.Panzerkorps	Speed	4
4.Panzerarmee	Mine Clear	
	Deployed	

Al hacer clic con el botón derecho en la imagen de unidad de una unidad combinada, el número de subunidades que componen la unidad combinada también se muestra entre corchetes después del nombre de la organización propietaria. Las unidades que potencialmente se pueden combinar con otras unidades de su organización, pero que no lo han hecho, tienen la notación [-] que sigue al nombre de la unidad.

Las unidades combinadas se pueden desglosar en sus partes individuales seleccionándolas y, a continuación, seleccionando la función Combinar/Desglosar. Esto hace que se cree una sola unidad individual de la unidad combinada. Las unidades individuales adicionales se pueden desglosar volviendo a seleccionar la función Combinar/Desglose.

Nota: combinar y descomponer unidades es una función de juego que facilita el juego al reducir el número de unidades más pequeñas en juego en cualquier momento. Como tal, la acción de combinar o descomponer unidades no requiere puntos de movimiento y puede ser realizada en cualquier momento por el jugador controlador.

Algoritmo de ruta mínima

Al mover unidades mediante el método Arrastrar y soltar (seleccionándolas, moviendo el ratón mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón y soltándolas en el hexágono de destino), el programa utiliza un algoritmo de ruta mínima para determinar la ruta más corta entre los hexágonos inicial y de destino para las unidades que ha seleccionado. Hay un par de problemas relacionados con este proceso:

1. El algoritmo evitará grandes desvíos necesarios para llegar al hexágono de destino. En este caso, se le puede decir que no hay camino directo al hexágono de destino. La razón de esto es evitar problemas cuando el algoritmo determina una ruta muy redonda al hexágono de destino y luego procede a mover sus unidades a lo largo de esa ruta, cuando no tenía intención de moverlas en una dirección indirecta.
2. A menos que la unidad seleccionada sea una unidad de compensación de minas, el algoritmo evitará campos de mina conocidos, incluso si estos están técnicamente en la ruta más corta al destino.

Una segunda forma de utilizar el algoritmo de ruta mínima es con la función Hexadecimal accesible (descrita en las descripciones del menú Ver y la barra

de herramientas). Esta característica también utiliza el algoritmo de ruta mínima para determinar hasta qué punto se puede mover la unidad seleccionada, pero con dos excepciones a la versión anterior:

- El algoritmo investigará todas las rutas, sin importar cuán torpes sean, hasta los límites de movimiento de la unidad seleccionada.

- El algoritmo considerará el movimiento a través de hexágonos de campo de minas ya que técnicamente estos pueden ser accesibles, aunque no deseables.

Si realiza un movimiento de arrastrar y soltar mientras la función Hexalidad alcanzable está activa, se utilizará el algoritmo alternativo descrito anteriormente para ese movimiento. Esto puede dar lugar a resultados ligeramente diferentes a un movimiento normal de arrastrar y soltar.

Ordenes de Movimiento de Columna

Las órdenes de movimiento de columna se emiten a unidades de una sola división con el fin de moverse por modo de transporte hacia una ubicación designada. Para emitir un orden de movimiento de columna para una división, seleccione cualquier **hexágono** que contenga una unidad de la división y, a continuación, haga clic con el **botón derecho** en el hexágono de destino mientras mantiene pulsada la tecla **Alt**. En el modo inmediato, **no** se selecciona ninguna unidad de la división, solo un hexadecimales que contenga unidades de la división. Cuando se emite un orden de movimiento de columna, las unidades en hexágonos continuos se moverán automáticamente hacia el hexágono de destino cambiando al modo de viaje y siguiéndose unos a otros en una columna.

Tenga en cuenta que, a diferencia de otros métodos de movimiento, no se debe seleccionar ninguna unidad para un orden de movimiento de columna.

Las unidades que no tienen suficientes puntos de movimiento terminarán deteniéndose y causando saltos en las columnas. Además, si dos o más divisiones se mezclan o si hay alguna ambigüedad sobre qué unidad dentro de una sola división debe moverse a continuación, aparecerá un hueco en la columna. Los huecos se pueden corregir utilizando otro orden de movimiento de columna en la parte final. Las órdenes de movimiento de columna se pueden emitir un hexágono a la vez cuando se desea controlar la ruta exacta llevada a un hexágono de destino sin dejar que el A/I seleccione la ruta.

Para más información sobre el movimiento

Los siguientes elementos contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con el Movimiento:

1. El elemento **Unidades eliminadas** del menú Información se puede utilizar para ver una lista de unidades que se han eliminado del mapa.
2. El elemento **Unidades fijas** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar Unidades fijas en el mapa.
3. El elemento **Unidades movidas** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que han utilizado puntos de movimiento en el giro actual.
4. El elemento Límites de **apilamiento** de carretera del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que se encuentran en pilas que superan los límites para utilizar Movimiento de carretera.



[5.0] Disparar

General

En las batallas de Panzer, el fuego a distancia es una característica importante. La mayoría de las unidades pueden disparar varios hexágonos aunque con una eficacia reducida. Además, ciertas unidades de artillería pueden realizar **Fuego Indirecto**. En este caso, se utiliza otra unidad de la organización controladora de la unidad de disparo para detectar la unidad objetivo. Las unidades capaces de incendio indirecto se identifican como tales en la ventana de la unidad, que se ve haciendo clic con el botón derecho en la imagen de la unidad en el área de información hexadecimal. Además, las unidades de Fuego Indirecto aparecen en el cuadro de diálogo Artillería, que se ve al pulsar el botón Diálogo de artillería.

Otras unidades de combate (fuego no indirecto) deben ser capaces de ver el objetivo para poder atacarlo. Ver el objetivo se basa en el efecto combinado de la línea de visión y el rango de visibilidad. Básicamente, las unidades no pueden ver a través de pueblos, bosques o sobre colinas, ni ver más allá de la máxima visibilidad para las condiciones ambientales.

Detección indirecta de incendios

Cuando una unidad realiza Fuego indirecto, el hexágono objetivo debe estar en la línea de visión de una unidad de detección válida de ese lado.

1. **Las** unidades rotas (consulte Morale) no pueden realizar la detección de Fuego indirecto.
2. **Las unidades** que se han disparado o se han movido no pueden realizar detección de incendio indirecto
3. **Las** unidades separadas (consulte Comando) pueden detectar fuego indirecto, pero si solo las unidades separadas pueden ver el hexágono objetivo, el fuego es de valor medio.

Puede determinar todas las unidades capaces de detectar una unidad de fuego indirecto seleccionando la unidad y, a continuación, utilizando el elemento de menú Resaltar/Observadores de incendio indirectos del menú Ver. Alternativamente, después de seleccionar la unidad de Fuego Indirecto, puede presionar la tecla de acceso rápido "W".

[5.1] Resolución Básica de Incendios

General

El fuego contra una unidad objetivo se resuelve mediante el cálculo de resultados de combate. El valor de combate utilizado es el valor de ataque modificado de la unidad de disparo dividido por el valor de defensa modificado de la unidad objetivo. A continuación se describen los modificadores y las restricciones que se aplican a este cálculo.

Modo Fuego y Costos de Incendio

Para disparar una unidad, el juego debe estar en modo Fuego pulsando el botón Modo en el lado izquierdo de la barra de herramientas. Para volver al modo Mover, vuelva a pulsar el botón. A los jugadores veteranos les resultará más conveniente poner el juego en el modo Fuego temporalmente manteniendo presionada la tecla Control (Ctrl). Usando cualquiera de los métodos, haga clic derecho en el hexágono objetivo para disparar. Pulsar el botón Diálogo de artillería en la barra de herramientas es otro método utilizado para disparar artillería. Consulte El archivo de ayuda del programa principal para obtener más información sobre este tema.

Para la mayoría de las unidades, el costo de disparo es 1/3 de la asignación de movimiento de la unidad. Para las unidades de mortero que disparan con Fuego indirecto, el costo es de 1/2 de la asignación de movimiento de la unidad. Todas las demás unidades de disparo indirecto pagan el doble del coste de disparo normal (es decir, disparar una vez), pero su valor de fuego se

duplica al disparar. El fuego indirecto a veces puede crear Rubble en el hexágono objetivo dependiendo del valor de fuego de la unidad de disparo y los datos de parámetro.

Efectos de fuego

Cuando una unidad objetivo es atacada, los efectos se calculan y expresan en términos de:

1. Fuerza perdida - en vehículos, armas o hombres.
2. Aumento de la fatiga – dependiendo del efecto de fuego.
3. Interrupción: si el resultado del fuego afecta a la unidad objetivo, la unidad objetivo realiza una comprobación de la moral en función de la cantidad del efecto. Si falla la comprobación de la moral, se convertirá en **interrumpido**. Si ya está interrumpido, falla la comprobación de la moral, y está en la fatiga máxima, después se convierte en **roto**.

Una unidad que está **interrumpida** representa una unidad que se ha hecho menos eficaz en combate porque ha estado expuesta a fuego muy pesado. Esto representa el hecho de que el control de la formación se ha reducido, reduciendo así el efecto de fuego de la unidad. Los hombres siguen disparando, pero más al objetivo de su elección. Si la unidad está compuesta por tanques, muchos de los comandantes de la tripulación se han "abotonado".

Las unidades interrumpidas tienen un valor de fuego de 1/2.



Si una unidad interrumpida con la máxima fatiga falla en un control de moral adicional, se convierte en **Roto**. Una unidad rota ha sufrido efectos aún mayores que la interrupción. Una unidad así no puede atacar. Esto representa que las subunidades que componen la unidad rota están bajo la dirección de la sección de nivel inferior y comandantes de

pelotón. La unidad está severamente anclada, pero tiene no perdió la voluntad de luchar, sólo la capacidad de la acción ofensiva organizada.

Una unidad **rota** todavía puede defenderse, pero también producirá más prisioneros si es agredida.

Las unidades rotas más grandes a menudo pueden tomar varios giros de juego para eliminar por completo. Las unidades rotas que no están en Fatiga máxima pueden recuperarse "por sí solas", pero si no tienen sede, o si su cuartel general ha fallado la prueba de comando, entonces la probabilidad se reduce a la mitad. Una unidad rota no tiene zona de control. Una unidad rota, ya sea que la infantería o el vehículo tomen menos bajas del fuego enemigo porque se considera que no se expone como lo haría normalmente.

La recuperación del estado de la unidad **interrumpida** o **rota** se describe en Comando en la sección sobre recuperación de interrupciones.

Resultados en el mapa



De forma predeterminada, los resultados de combate se notifican en el mapa como un mensaje sobre el hexágono objetivo. El mensaje describe el número de hombres, vehículos o armas perdidas por el fuego o el combate de asalto. En algunos casos, el resultado tiene un sufijo codificado y está codificado por colores para describir más detalles como se describe a continuación.

1. Cuando el resultado se muestra en amarillo y va seguido del sufijo "/D", significa que al menos una de las unidades de destino en un hexágono ha sido interrumpida.
2. Cuando el resultado se muestra en rojo y va seguido del sufijo "/B", significa que al menos una de las unidades de destino en un hexágono se ha roto.
3. Cuando el resultado es seguido por el sufijo "/X", significa que se ha eliminado al menos una de las unidades de destino de un hexágono.

Auto Multi-Fire

A menudo, cuando disparas a un objetivo, sabes que vas a gastar toda la capacidad de fuego de la unidad de disparo contra ese objetivo. Tener que repetir la selección de objetivo y disparar cada vez manualmente puede ser tedioso. La función Multifire automático está diseñada para facilitar esta situación al permitirle disparar tantas veces como sea posible contra la unidad objetivo. Para realizar este modo de disparo, simplemente mantenga pulsada la **tecla Alt** mientras hace clic con el botón derecho en el hexágono objetivo. Si está alternando el modo de fuego manteniendo presionada la tecla **Ctrl**, mantenga presionada la tecla Ctrl y Alt mientras hace clic con el botón derecho. Se repetirá la secuencia de fuego estándar, incluido cualquier Disparo de oportunidad activado hasta que tu unidad de disparo no pueda disparar contra el objetivo.

Limitación de fuego hexagonal

Para evitar una táctica en la que los jugadores mueven unidades en un solo hexágono, disparan dos veces y luego se mueven, una y otra vez con diferentes unidades, hay una limitación en el número total de disparos que pueden originarse a partir de una sola hexágono. La regla de limitación de fuego hexagonal dice que para un límite de apilamiento de X, como máximo $3 * X$ disparos, medidos en la fuerza equivalente de los hombres, pueden originarse de cualquier hexágono en un solo turno.

Por ejemplo, si el límite de apilamiento era 250. Entonces una pila de 250 hombres podía disparar dos veces desde un solo hexágono, pero si se fueran y otra pila de 250 hombres entrara en el hexágono en ese mismo turno, sólo podían disparar una vez antes de que se aplicara la limitación de fuego hexagonal.

[5.2] Valores y modificadores de fuego

Comprender la fuerza básica del ataque

Clase objetivo : dependiendo de si la unidad objetivo es un objetivo duro o no, el

Se utiliza el valor de Ataque duro o suave de la unidad de disparo. Haga clic con el botón derecho en la imagen de la unidad en el área de información hexadecimal para ver los factores de fuego duro y suave. Es posible que algunas unidades no puedan atacar objetivos duros como tanques o cajas de píldoras en un rango de incluso 1 hexágono.

El valor de ataque se multiplica por la fuerza en vehículos o cañones de la unidad de disparo, (si la fuerza de la unidad consiste en hombres su fuerza se divide por 10, igualando 1 vehículo o arma a 10 hombres).

Modificadores de defensa de objetivos

1. Hexsides - si el fuego directo de la unidad enemiga pasa a través de un hexside del hexágono objetivo, entonces la unidad objetivo se beneficia del modificador hexside de ese hexside (consulte los datos de parámetros para estos valores).

2. Terreno base - una unidad de destino que se despliega se beneficia del modificador de terreno del terreno en el hexágono objetivo.
3. Posiciones y trincheras mejoradas: las unidades desplegadas se benefician de la presencia de posiciones mejoradas o trincheras en el hexágono objetivo
4. Bunkers y Pillboxes - unidades no vehículos (y Infantería Motorizada o Mecanizada Desplegada) que se despliegan se benefician de Bunkers y Pillboxes en el hexágono objetivo.

Modificadores de fuego de calidad

Hay un valor de datos de parámetro de modificador de fuego de calidad, que es por defecto igual a uno, que se aplica a los modificadores de fuego para las unidades A y B a continuación. • Si la calidad de la unidad de disparo es A, se aplica +20% veces el valor de Modificador de fuego de calidad. • Si la calidad de la unidad de disparo es B, se aplica +10% veces el valor de Modificador de fuego de calidad.

1. Si la calidad de la unidad de disparo es C, no se aplica ningún modificador de disparo.
2. Si la calidad de la unidad de disparo es D, se aplica un modificador de – 20%.
3. Si la calidad de la unidad de disparo es E, se aplica un modificador – 40%.
4. Si la calidad de la unidad de disparo es F, se aplica un modificador de – 60%.

Modificadores de fuego adicionales

1. A menos que el incendio sea Indirecto, si la unidad de destino está en una elevación diferente a la unidad de disparo, se aplica el valor de Datos de parámetro del modificador de elevación. El modificador de elevación es por cambio de elevación (hasta 5). El modificador reduce la efectividad del fuego cuando el objetivo es mayor y aumenta la efectividad del fuego cuando el objetivo es menor.
2. Si la unidad de disparo tiene fatiga media, se aplica un modificador de – 10%.
3. Si la unidad de disparo tiene fatiga alta, se aplica un modificador de – 20%.
4. Si la unidad de disparo tiene Fatiga máxima, se aplica un modificador de –40%.

5. Las unidades interrumpidas tienen un valor de fuego de 1/2. Las unidades rotas no pueden disparar, pero pueden defenderse.
6. Las unidades que están cavando o con poca munición tienen un valor de fuego de 1/2.
7. Normalmente, las unidades en el modo de viaje tienen un valor de disparo de 1/2. Sin embargo, si la unidad está disparando desde un hexágono no puede entrar excepto usando Movimiento de carretera, entonces el fuego es 1/4 valor. Ejemplos de esto incluyen tanques en el modo de viaje en hexágonos pantanosos y artillería desplegada a lo largo de una carretera en un hexágono del pantano. Las unidades en el modo Barandilla no se pueden disparar.
8. El fuego indirecto contra un hexágono no visto por una unidad amistosa tiene un valor de fuego de 1 a 4 (esto solo se aplica bajo la regla opcional Fuego indirecto por mapa).
9. Las unidades objetivo en el modo Viaje o Rail, excepto las pistolas remolcadas, tienen un valor de defensa de 1/2. Las pistolas remolcadas en modo viaje o riel tienen un valor de defensa de 1/4.
10. Las unidades objetivo en el modo Viaje o Carril no se benefician de ningún efecto de terreno.
11. Fuego de pila: un modificador se aplica al fuego directo y al fuego indirecto desde la mitad del límite de apilamiento (1,0) hasta el límite máximo de apilamiento (2,0). Esto representa las bajas más altas debido al aumento de la densidad en un hexágono.
12. Cuando el objetivo es duro, y la unidad de disparo es artillería o artillería pesada disparando a un rango de 4 o menos, entonces el valor de fuego se multiplica por el valor de Datos de **parámetros mod de objetivo duro** de artillería.
13. El valor de datos de parámetros **Hard Fire Mod** escala todo el combate de fuego duro por este parámetro. Aumentar esto por encima de 1.0 aumentará todos los valores de Ataque duro, por debajo de 1.0 disminuirá.

Efecto Alcance de Fuego Directo

El fuego directo es modificado por el rango de la unidad de disparo al objetivo de las siguientes maneras:

1. En el rango 0 (incendio AA), los valores de disparo se duplican.
2. En el rango 1, los valores de incendio son nominales.

3. En rangos mayores que 1 se modifica mediante el valor de datos de parámetro **de efecto** de rango. Si el rango es N y el Efecto de rango es R, el valor de fuego se divide por $1 + (N-1) * (R-1)$.

Por ejemplo, si el valor de Efecto de rango es 1,5, el valor de disparo del fuego directo en un intervalo de 2 hexadecimales se divide por 1,5. En 3 hexágonos, se divide por 2, y así sucesivamente.

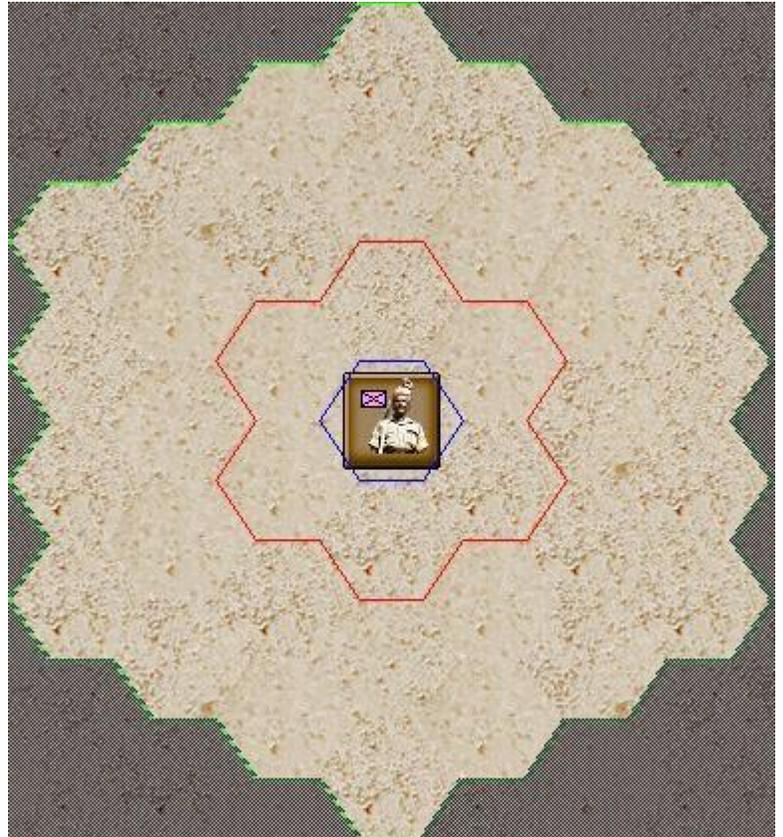
Alcance de armas

El rango de ataque suave (verde), ataque duro (rojo) y antiaéreo (azul) se puede mostrar gráficamente en el juego pulsando la tecla de acceso rápido 'H' o seleccionando Vista, Sombra, Rango máximo en los menús.

Modificador de fuego indirecto

Un modificador se aplica cuando una unidad dispara Fuego indirecto durante el turno opuesto. Este modificador depende del lado de la unidad de disparo y su valor viene determinado por los valores de datos de parámetros mod indirectos. Por ejemplo, si el valor de Allied Indirect Mod es 50%,

La unidad de artillería rusa dispara Fuego indirecto durante el turno del Eje, el valor de fuego de esa unidad es solo el 50% de su valor normal. El fuego indirecto durante el turno de la unidad no se ve afectado. Si el valor de Indirect Mod para un lado es 100%, entonces no hay ningún cambio en el valor de fuego.



Eficacia del fuego de infantería

Las unidades de infantería tienen una fuerza efectiva que se utiliza al disparar que es diferente de su fuerza real. La justificación es que cuando las unidades de infantería toman bajas, los soldados de infantería restantes utilizarán las armas pesadas en la unidad compensando la pérdida de los hombres. Datos de parámetros (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal) determina el "punto de interrupción" utilizado en este

cálculo. Por ejemplo, supongamos que la efectividad de la infantería se dio como 70% de los hombres es igual a la efectividad del 90%. Luego, para las unidades de infantería entre el 70% y el 100% de fuerza, la efectividad se calcula entre el 90% y el 100% utilizando la interpolación lineal. Del mismo modo, para las unidades de infantería entre 0% y 70% de fuerza, la efectividad se calcula entre 0% y 90% usando interpolación lineal. En general, esto resultará en una mayor efectividad del fuego asociada con la unidad de Infantería.

Eficacia de la armadura

Debido a la naturaleza de Armored Warfare, cuando los cañones antitanque de diferentes calibres dirigen el fuego contra objetivos blindados de diferente fuerza, se ha dado especial atención a los resultados de combate del juego. Cuando se produce un fuego directo contra un objetivo blindado, estas consideraciones de penetración se aplican al objetivo en lo que se denomina efecto no lineal. Este efecto no lineal se describe más adelante.



Hay dos casos para esta regla especial de Efectividad Blindada, cada uno con un cálculo diferente del modificador de fuego. El caso 1 es donde el valor de ataque duro de la Unidad de Disparo es menor que la defensa del objetivo. Este es el caso de Arma Pequeña contra Objetivo Fuerte. El caso 2 es donde el valor de ataque duro de la Unidad de Disparo es mayor que la defensa del objetivo, o en términos simplificados representa un Arma Grande frente a Objetivo débil.

El modificador de fuego para los dos casos se muestra a continuación donde el valor de ataque duro es H y un valor de defensa de unidad blindada es D.

1. Caso 1. Si $H < D$, entonces el modificador es H / D .
2. Caso 2. Si $H > D$, entonces el modificador es $1 / \text{Raíz cuadrada}(H / D)$.

Por ejemplo, supongamos que una unidad con un valor de ataque duro de 4 dispara en una unidad blindada con un valor de defensa de 8. A continuación, se aplica un modificador de efectividad de armadura de $1/2$ al valor de fuego. Además, si una unidad con un valor de ataque duro de 8 dispara en una unidad blindada con un valor de defensa de 2, entonces se aplica un modificador de efectividad de armadura de $1/\text{Raíz cuadrada}(4)$ a $1/2$ al valor

de fuego. En el primer ejemplo, el modificador representa el efecto de no penetración por parte de la unidad de disparo. En el segundo ejemplo, el modificador representa el hecho de que una vez que se logra la penetración, los valores de fuego no aumentan linealmente. Es decir, si estás disparando un cañón antitanque de gran calibre a un objetivo más débil y recibes un golpe, entonces no obtienes dos muertes. Esto sería como un gran arma DE AT matando dos medias pistas con un solo disparo.

Cuando se aplica el modificador Eficacia blindada, la relación H/D como porcentaje se notifica en el cuadro de diálogo Informe de incendio entre corchetes como (brazos X%).

Reglas especiales de interrupción

Como resultado de haber sido disparado, la unidad objetivo puede tener que tomar una comprobación de la moral para determinar su estado de Interrupción y Roto como se describe en la sección sobre Resultados de Combate. Hay algunos modificadores en este sentido:

1. Cuando una unidad de fuego indirecta dispara contra un objetivo duro, ya sea vehículos duros o unidades desplegadas en una fortificación dura, entonces el efecto de interrupción es el doble que el de normal. Para los vehículos duros, este es el efecto de hacer que se "botón hacia arriba" y por lo tanto han reducido la eficacia. Para las fortificaciones duras, esto es el resultado del "golpe" que resulta en las fortificaciones y el efecto disruptivo que esto tiene en los ocupantes.
2. Cuando una unidad de fuego indirecto se dispara contra una unidad del Cuartel General, entonces el efecto de interrupción es dos veces de normalidad. Este es el efecto de las líneas telefónicas de cortafuegos indirectos, antenas de radio y otros medios de comunicación.
3. Cuando se remolca cañones antitanque o se remolca cañones AA pesados disparan contra un vehículo duro, el efecto de interrupción es el doble de lo normal. Este efecto se basa en el hecho de que las armas de fuego se despliegan en lugares fijos y como resultado han aumentado la precisión en comparación con las armas móviles que están disparando en movimiento.

[5.3] Fortificaciones

General

Las fortificaciones consisten en posiciones mejoradas, trincheras, búnkeres y cajas de píldoras. Cada uno de ellos tiene un efecto en el fuego contra las

unidades dadas en términos de un modificador de porcentaje. Estos valores se encuentran en los datos de parámetros y también se muestran en el cuadro de información de terreno del área de información hexadecimal. Las posiciones y trincheras mejoradas benefician a todo tipo de unidades y lo hacen solo con el modificador mencionado anteriormente, pero no proporcionan ningún valor de Defensa añadido.

Los búnkeres y los pillboxes proporcionan un aumento en el valor de Defensa, así como el modificador de porcentaje de fuego. Además, las unidades de Los búnkeres y las cajas de píldoras se consideran objetivos duros y, por lo tanto, solo se ven afectadas por el valor de Ataque duro de las unidades de disparo. Para recibir los beneficios de un Bunker o Pillbox, una unidad no debe consistir en Vehículos (sin embargo la infantería motorizada/mecanizada desplegada se beneficia) y la unidad debe ser desplegada.

Los beneficios defensivos de una fortificación se reducen a la mitad siempre que:

1. Una fortificación está desocupada.
2. Cuando está ocupado por el lado opuesto, o
3. Cuando los defensores pierden un asalto pero son incapaces de retirarse.

Las fortificaciones de plena resistencia tienen el tipo de fortaleza que se muestra en el cuadro de información del terreno en TODAS las capas (por ejemplo, TRENCH). Los fuertes abandonados o los fuertes ocupados por el lado opuesto se enumeran en el cuadro de información del terreno en mayúsculas y minúsculas (ejemplo, Trinchera). Las posiciones y trincheras mejoradas que han sido abandonadas, se pueden restaurar al estado de fuerza completa existente por una unidad que vuelva a "Excavar" con éxito. Los búnkeres y cajas de píldoras abandonados nunca podrán ser restaurados a toda su fuerza una vez abandonados o capturados.

A continuación se muestran los contadores en el mapa utilizados para cada tipo de fortificación y se resumen los efectos de cada uno en el juego:

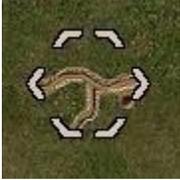
Posiciones mejoradas (IP)



Estos son los menos protectores de todas las fortificaciones en el juego, pero el más rápido para ser creado. Benefician a todas las unidades (hombres, cañones y vehículos) y representan analgas y trincheras preparadas apresuradamente utilizando material a mano, como montículos de tierra, agujeros de proyectiles, vehículos viejos y mejora de lo que la unidad pueda encontrar

en ese lugar en particular. Parte de su protección se deriva simplemente de camuflar las posiciones.

Trincheras



Las trincheras son el siguiente paso desde el paso hacia la P.I. a medida que avanzan las fortificaciones. Al igual que las IP, benefician a todas las unidades (hombres, armas y vehículos) y ofrecen la mejor protección que las unidades pueden crear durante el juego. En esta etapa del ciclo de vida de una fortificación, las unidades ahora están cavando hacia abajo mucho más profundo que antes y arrojando más suciedad Terraplenes. Por lo tanto, la fortificación comienza a asumir más beneficios de defensa y depender menos del camuflaje.

Bunkers



Los búnkeres son el siguiente paso en el desarrollo de la fortificación. Los búnkeres pueden formar parte de un escenario o, a partir de un escenario de trincheras, los ingenieros que no son puentes. Lo que los búnkeres ofrecen sobre las trincheras es generalmente la protección de la madera contra el fuego directo y la protección aérea contra el fuego indirecto o de artillería. Como tal, los búnkeres solo protegen las unidades no vehiculares y son tratados como objetivos duros en términos de su defensa.

Fortines



Las cajas de píldoras son fortificaciones que no se pueden crear durante el juego. También sólo benefician a las unidades no vehiculares y representan un complejo de defensa mucho más permanente hecho de hormigón y acero. Por lo tanto, las unidades protegidas por estas fortificaciones se consideran objetivos duros.

Nota: Las fortificaciones son detectadas por defecto por el lado propietario, pero deben ser detectadas visualmente por el enemigo antes de que sean vistas.

[5.4] Acciones de fuego diversas

Fuego de oportunidad



Cuando una unidad se mueve, puede desencadenar un disparo automático de oportunidad por unidades del otro lado. Dado que este disparo revelará unidades ocultas, es importante que sea posible controlar este disparo. El **cuadro de diálogo Fuego de oportunidad** se puede utilizar para controlar ese disparo. Si no se selecciona ninguna unidad cuando se invoca el cuadro de diálogo, la configuración se aplica a todas las unidades del lado actual. Si se seleccionan unidades específicas cuando se invoca el cuadro de diálogo, la configuración solo se aplica a esas unidades.

Se aplican restricciones de fuego de oportunidad en función del tipo de unidad de disparo y el tipo de unidad objetivo. Los cuatro ajustes posibles son:

1. **N (Ninguno):** no se producirá ningún incendio de oportunidad entre esa unidad de disparo y esa unidad objetivo.
2. **S (Corto):** el fuego de oportunidad solo puede producirse dentro de 1/3 del alcance máximo de la unidad de disparo en relación con la unidad objetivo.
3. **M (Medio):** el fuego de oportunidad solo puede producirse dentro de 2/3 del alcance máximo de la unidad de disparo en relación con la unidad objetivo.
4. **L (Largo)** - No hay restricción en el fuego de oportunidad.

Counterbattery Spotting

Cuando la Regla Opcional para Fuego de Contrabatería está activada, existe la posibilidad de que cuando una unidad de artillería sin mancha dispare, se vea. De forma predeterminada, la probabilidad de que esto ocurra es:

Probabilidad de detección de contrabatería- Fuerza normalizada / Alcance al enemigo Donde alcance al enemigo es el alcance de la unidad de artillería a la unidad enemiga más cercana y la fuerza normalizada se da por la ecuación:

Fuerza Normalizada - Fuerza Media-Equivalente / Máximo Valor de Apilamiento de Carretera Esta probabilidad se aplica hasta rangos de 40 hexágonos. El valor de datos de parámetro para Counterbattery se utiliza por lado para modificar esta probabilidad predeterminada.

Esto se resuelve normalmente como fuego indirecto contra un hexágono no visto por una unidad amistosa que tiene un valor de fuego de 1/4.

Frente a la unidad

En general, la cara de la unidad no tiene un efecto en el juego. Sin embargo, se pueden especificar ciertas unidades en el Editor de escenarios como que tienen una cara específica (consulte el menú de comandos del Editor de escenarios). Cuando esto se hace, el disparo de la unidad se restringe a la dirección en la que la unidad está mirando más las dos direcciones adyacentes. Por ejemplo, una unidad que tenga una cara de Arriba a la derecha puede disparar contra objetivos que están en la dirección Arriba a la derecha desde la unidad de disparo, además de objetivos en la dirección Arriba y Abajo dirección derecha. Además, una unidad con una cara específica solo tendrá un valor de Asalto cuando se agreda a través de un hexágono enfrentado.



Armas de asedio

Las armas de asedio representan cañones de muy gran calibre que están diseñados para ser utilizados para reducir las fortificaciones. Son similares a la Artillería Pesada, pero con algunas diferencias:

1. Las armas de asedio solo pueden disparar una vez por turno. No pueden usar Fuego de Oportunidad ni fuego durante la Fase de Fuego Defensivo.
2. Las armas de asedio cuando se disparan contra cajas de píldoras tienen su valor de fuego nominal multiplicado por 50.
3. Las armas de asedio requieren su asignación de movimiento completa para cambiar dentro o fuera del modo de viaje y siempre deben estar en el modo de viaje para moverse.
4. Cuando la regla de configuración opcional está en vigor, las armas de asedio tienen la mitad de la probabilidad normal de configurarse por turno.

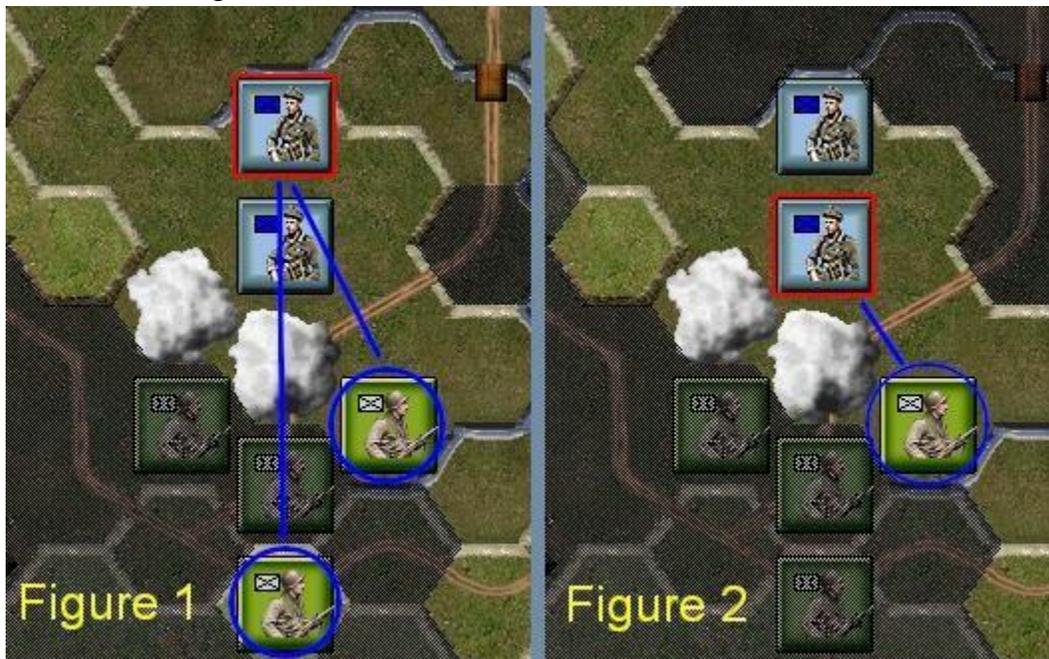
Humo

Las municiones de humo pueden estar disponibles en algunos escenarios. Si procede, se establece un valor en un escenario para cada lado, equivalente al número de "disparos" que se pueden desencadenar durante el escenario. Una vez disparado, el disparo se considera permanentemente perdido. Cualquier unidad de fuego indirecta puede disparar humo en lugar de su misión de fuego normal. Disparar humo en las Batallas Panzer se utiliza para bloquear la línea

de visión. Esto es importante para enmascarar el movimiento, reducir el fuego enemigo o tratar de ocultar las unidades amigas reveladas. El uso de humo tiene una serie de limitaciones:

1. El humo suele ser el equivalente a 1 nivel de altura - en Panzer Batallas Normandía por ejemplo, esto equivale a 25 metros. Las unidades con suficiente elevación pueden ver directamente sobre cualquier cortina de humo.
2. El humo sólo bloquea la visibilidad si la línea de visión pasa a través de un hexágono con humo en ella. El humo no bloquea la visibilidad de un hexágono a menos que ambos hexágonos contiguos tengan humo en ellos.
3. Las unidades en un hexágono con humo pueden ver y ser vistas. Una unidad debe estar detrás de un hexágono de humo para tener la oportunidad de ser enmascarado por el humo.

En el ejemplo siguiente, el círculo de la unidad en azul solo puede ver la unidad en el cuadrado rojo. En la Figura 1 a continuación, la unidad circular inferior es dos niveles de altura por encima de la unidad objetivo y es capaz de ver sobre el humo. En la Figura 2, la unidad en círculos está mirando hacia abajo un hexside desbloqueado. Todas las demás unidades no pueden ver las unidades enemigas



Para más información sobre el disparo

Los siguientes contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con el Fuego:

1. El elemento Rango de **disparo** del submenú Rango del menú Ver se puede utilizar para ver todos los objetivos potenciales de la unidad seleccionada.
2. El elemento **Activado/Luchado** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar las unidades que se han disparado o asaltado en el turno actual.
3. La **acción continua** del menú De configuración se puede utilizar para evitar tener que hacer clic en cada cuadro de diálogo de informe asociado con el disparo y el asalto.



Para obtener una explicación más detallada del cálculo de los resultados de combate comunes, consulte la sección Resultados de combate.

[6.0] Asalto

General

Los asaltos se pueden llevar a cabo entre unidades en un hexágono y unidades enemigas defensoras en un hexágono adyacente. Las unidades de múltiples hexágonos pueden combinar su ataque en un solo hexágono defensor. La forma más fácil de iniciar un Asalto es seleccionar las unidades para atacar y arrastrarlas y soltarlas al hexágono defensor. La operación de arrastrar y soltar consiste en mantener pulsado el botón izquierdo del ratón en el hexágono que contiene las unidades atacantes, mover el ratón al hexágono defensor y soltarlo.

Después de que todas las unidades atacantes se hayan añadido al asalto, el Asalto se puede resolver mediante el comando **Resolver asalto** del menú Asalto del programa principal o mediante el botón Barra de herramientas.

[6.1] Cálculo Básico de Asalto

Atacar unidades en un asalto

Sólo las unidades que tienen un factor de asalto distinto de cero, que no están interrumpidas,

Roto, Fijo, en modo Riel, Excavación, construcción de puentes, o en Fatiga Máxima puede atacar. Las unidades que deben estar en modo viaje para moverse, como la artillería remolcada, no pueden atacar. La unidad atacante debe ser capaz de movimiento entre el hexágono atacante y el hexágono defensor, por lo que no se permiten ataques de asalto a través de hexágonos de río sin puente. Unidades atacantes en el modo Viaje o que tienen un ataque de munición baja con un valor de asalto de 1/4.

Costo de asalto

En la opción Fuego defensivo manual, no se requiere ningún coste de movimiento para Asalto. De lo contrario, una unidad debe tener al menos 2/3 de su asignación de movimiento restante para iniciar un asalto. El asalto cuesta a una unidad el máximo de los dos valores siguientes:

1. 2/3 de su franquicia de movimiento.
2. El costo del movimiento para pasar al hexágono defensor.

Unidades de defensa en un asalto

Los siguientes modificadores se aplican al valor de asalto de las unidades de defensa.

1. Las unidades que están interrumpidas, tienen munición baja o que están desenterrando defienden con un valor de asalto de 1/2.
2. Las unidades que están en modo Viaje o Tren defienden con un valor de asalto de 1/4.
3. Las unidades de ingeniero que están construyendo o manteniendo un puente defienden a un valor de asalto de 1/2.
4. Las unidades que están colocando o limpiando minas defienden a un valor de asalto de 1/2.
5. Las unidades que están rotas defienden con un valor de asalto de 1/4.
6. Las unidades que tienen una cara específica tienen un valor de asalto de 0 cuando todas las unidades atacantes atacan a través de los hexágonos orientados hacia atrás.

Resultados en el mapa

En la configuración predeterminada En resultados de mapa, los resultados de asalto se muestran en el mapa sobre el hexágono defensor. Estos resultados se muestran como dos conjuntos separados por una barra diagonal (/). El primer conjunto de pérdidas son las del **atacante**, mientras que el segundo conjunto es el del **defensor**..



[6.2] Valores y modificadores de asalto

Efectos del movimiento en el asalto

Para agredir a través de un puente o en terrenos normalmente prohibidos a lo largo de una carretera, una unidad debe estar en modo de viaje. Por ejemplo, una unidad debe estar en modo viaje para atacar a través de un puente y una unidad compuesta por tanques tendría que estar en modo de viaje para atacar a través de un puente o a lo largo de una carretera en un pantano o pantano.

Modificadores de terreno en un asalto

1. El modificador hexagonal máximo de todos los hexáidos entre las unidades atacantes y las unidades de defensa, se utiliza para modificar el valor de asalto del atacante.
2. Si alguna de las unidades atacantes consiste en vehículos, el modificador de terreno del hexágono defensor se aplica al valor de asalto del atacante. Nota: este modificador se aplica a la infantería motorizada y mecanizada cuando están en modo de viaje, pero no cuando se despliegan.

Modificadores de unidades

Cada unidad de ataque y defensa tiene un modificador calculado como la suma de los modificadores Calidad y Fatiga. El modificador Calidad es:

1. +20% para La Calidad A
2. +10% para Calidad B
3. -20% para Calidad D
4. -40% para Calidad E
5. -60% para Calidad F.

El modificador de fatiga es

6. -10% para fatiga media
7. -20% para alta fatiga
8. -40% para Fatiga Máxima.

Para los atacantes, el modificador de unidad más bajo de todos los atacantes se aplica al valor total de asalto atacante. Para los defensores, el modificador de unidad más alto de todos los defensores se aplica al valor total de asalto defendiente.

Ejemplo: supongamos que los defensores consisten en una unidad de Calidad A

Fatiga y una unidad de calidad C en alta fatiga. Los modificadores de unidad son 10% (igual a $20\% - 10\%$) para la unidad A y -20% (igual a $0\% - 20\%$) para la unidad C. El modificador de unidad más alto es 10% y esto se utiliza para los defensores.

Supongamos que los atacantes consisten en el mismo tipo de unidades, una unidad de calidad A en fatiga media y una unidad de calidad C sin fatiga. Una vez más, los modificadores de unidad son 10% y -20% . El modificador de unidad más bajo es -20% y esto se utiliza para los atacantes.

Penalización por armas combinadas

Cuando los vehículos atacan contra hexágonos no transparentes, pueden sufrir una falta de apoyo de infantería. Si hay al menos tanto ataque de infantería de apoyo como la infantería defensora, entonces no se produce ninguna penalización de armas combinadas. Para que la infantería atacante sea considerada de apoyo, debe ser apilada con vehículos atacantes y sólo esa porción dentro de 10 veces el número de vehículos se considera. De lo contrario, por cada hexágono atacante, se compara el número de infantería y el número de vehículos por 10. Si el número de infantería supera este número ajustado de vehículos, no se produce ninguna penalización de armas combinadas. De lo contrario, por cada infantería defensora de 10, o fracción de 10, por encima de la infantería atacante, la penalización de armas combinadas se aplica al número excesivo de vehículos al hacer que ataquen a media fuerza.

Ejemplo 1: supongamos que 14 vehículos apoyados por 100 infantería atacan a un hexágono que contiene 120 infantería defensora. Dado que hay 20 más infantería defensora que atacar, entonces 2 vehículos atacantes sufren la penalización de armas combinadas y, por lo tanto, atacan a media fuerza.

Ejemplo 2: supongamos que 10 vehículos apoyados por 800 infantería atacan a un hexágono que contiene 200 infantería defensora. El ataque solo requiere que 100 infantes estén presentes para apoyar a los 10 vehículos atacantes, por lo que no se aplica ninguna penalización de armas combinadas. Este sería el caso independientemente de cuántas infantería defensores haya. Sin embargo, el exceso de infantería en este hexágono atacante no proporcionará ningún beneficio a otros hexágonos atacantes si los hubiera, como muestra el siguiente ejemplo.

Ejemplo 3: supongamos que 10 vehículos apoyados por 800 soldados de infantería de un hexágono, mientras que 20 vehículos sin ataque de apoyo de infantería de otro hexágono contra un hexágono defensor que contiene 200 infantería. En el primer hexágono, sólo 100 infantería de los 800 se considera de apoyo. Por lo tanto, hay 100 infantería defensora más que la infantería de apoyo. Así, 10 vehículos en el segundo hexágono atacante sufren la penalización de Armas Combinadas y como resultado atacan a media fuerza.

Unidades de demolición

Las unidades de demolición se pueden utilizar en ataques contra búnkeres y cajas de píldoras y resultan en un beneficio para los atacantes. Cuando las Unidades de Demolición participan en un ataque de asalto, la bonificación de valor de defensa que las unidades de defensa recibirían de Bunkers y Pillboxes se reduce a la mitad por ese asalto. Todas las unidades de demolición que participan en el asalto se reducen de fuerza automáticamente. La reducción de la fuerza es: $32 / \text{valor de asalto}$ donde 'valor de asalto' es el valor de asalto de la Unidad de Demolición.



Penalización de la Organización Combinada

Cuando las unidades de diferentes organizaciones de nivel divisional se combinan en un ataque de asalto, se aplica un modificador de -20% a las fuerzas atacantes. Mientras que la penalización se aplica cuando las fuerzas de nivel de cuerpo de diferentes cuerpos se combinan en un ataque de asalto, no se aplica cuando las fuerzas a nivel de cuerpo se combinan con las fuerzas de una división dentro de ese cuerpo.

Reglas de la fila de cobertura

Se aplican reglas especiales de disparo y asalto al hexágono del terreno de la fila de cobertura.

1. Los vehículos que cruzan Hedge Row se vuelven vulnerables y tienen el valor de medio valor de defensa.
2. Los vehículos que asaltan a través de Hedge Row tienen medio asalto y defensa y se vuelven vulnerables si tienen éxito.



[6.3] Resolución de asalto

Resolución de asalto

Para resolver el asalto, el valor total de asalto y el valor medio de defensa de las unidades atacantes, así como el valor total de asalto y el valor medio de defensa de las unidades de defensa, se calculan con los modificadores mencionados aplicados a los valores de asalto. Los valores totales de asalto se calculan utilizando los valores de asalto individuales de cada unidad multiplicado por su fuerza, con unidades de vehículos y cañones multiplicadas por 10. Los valores medios de defensa se calculan tomando un promedio ponderado de los valores de defensa de las unidades individuales en función de su fuerza relativa. Luego se aplican dos resultados de combate: uno usando el valor de asalto de los atacantes contra el valor de defensa de los defensores, y el otro usando el valor de asalto de los defensores contra el valor de defensa de los atacantes. Los valores de combate bajos y altos utilizados para estos resultados de combate están determinados por datos de parámetros (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal).

Efectos de interrupción de los atacantes

El efecto disruptivo de las pérdidas en los atacantes se modifica de acuerdo con los siguientes efectos:

1. Las pérdidas de asalto se duplican para determinar la interrupción del atacante.
2. Las agresiones realizadas por la noche tienen un efecto de duplicación adicional en las pérdidas para determinar la interrupción del atacante.
3. Si el modificador de terreno del hexágono defensor es M, las pérdidas de asalto del atacante se escalan en $100 / (100 + M)$ para determinar la interrupción del atacante.

Ejemplo: si los atacantes están asaltando por la noche en un hexágono de aldea con modificador de terreno de -20% y sufren pérdidas de 10 hombres, entonces con el propósito de determinar la interrupción de los atacantes,

4. El valor de 10 se duplicaría para obtener 20.
5. Debido a la noche, el valor se duplicaría de nuevo para obtener 40.
6. Debido al terreno, el valor se escalaría en $100 / (100 - 20)$ lo que resultaría en un valor de 50.

El valor de 50 se utilizaría para determinar la interrupción de los atacantes.

Retiros de defensores

Después de que se hayan calculado los resultados del combate, si todos los defensores han sido interrumpidos o rotos, pero todavía hay atacantes sin interrumpir, sin romper, los defensores se ven obligados a retirarse. Hay restricciones en las direcciones que son válidas para los retiros:

1. Las unidades no pueden retirarse a la Zona de Control de una unidad enemiga a menos que el hexágono ya esté ocupado por una unidad amiga.
2. Las unidades no pueden retirarse en hexágonos si el movimiento no es válido de otro modo (es decir, a través de un río).
3. Las unidades no pueden retirarse a los campos de minas.

Si las unidades se ven obligadas a retirarse por los resultados del asalto y no tienen un hexágono válido en el que puedan retirarse, entonces sufren una pérdida adicional del 50%. Estas pérdidas representan hombres "capturados".

Naciones Fanáticas

En ciertos juegos, se puede especificar que una o más naciones sean **fanáticas**.

Las unidades de las naciones fanáticas tienen dos excepciones a las reglas de Asalto. En primer lugar, las unidades fanáticas no se rinden cuando son asaltadas y por lo tanto no sufren las pérdidas adicionales que no podrían retirarse normalmente sufrir. En segundo lugar, las unidades fanáticas no se retiran de los hexágonos Bunker y Pillbox y cuando pierden como resultado de ser asaltadas, permanecen en el hexágono sin pérdidas adicionales.

Regla de Retiro Especial

Normalmente, las unidades que deben estar en modo viaje para moverse no pueden retirarse como resultado del combate y se eliminan automáticamente si se ven obligadas a retirarse. Hay una excepción a esta regla:

- Las armas antitanque remolcadas (que no son inmóviles) sufren pérdidas del 50% en su fuerza después de que el asalto se resuelva, pero se les permite retirarse y entrar automáticamente en el modo de viaje.

Para más información sobre el asalto

Los siguientes contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con Asalto:

- El elemento **Fuego/Lucha del** submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar las unidades que se han disparado o asaltado en el turno actual.

Para una explicación más detallada del cálculo de los resultados de combate comunes,

Sección resultados de combate.

[7.0] Ingenieros

General

Los ingenieros se utilizan en el juego para funciones especializadas. Puede identificar rápidamente cualquier unidad de ingeniero en el mapa mediante la función Resaltar del menú Ver en el Editor de escenarios o el Programa principal. Los contadores de ingenieros también se pueden identificar mediante el icono esquemático. 



[7.1] Funciones y tipos de ingeniero

General

Todas las unidades Engineer excepto las capas Bridge (ver más abajo) son capaces de:

1. Mejorar la capacidad de excavación
2. Daños en el puente y destrucción de zanjas antitanque
3. Unidades de ferry a través de ríos y canales
4. Colocación de minas
5. Limpieza de rubdos

Mientras que algunas unidades Engineer también son capaces de:

6. Limpieza de minas
7. Edificio Puente

Algunas unidades que no sean unidades de Ingeniero también son capaces de limpiar campos minados.

Para determinar esto, haga clic con el botón derecho en la imagen de la unidad en el área de información hexadecimal en el Editor de escenarios o el programa principal y busque las palabras **Borrar mina**. Las unidades de ingeniero capaces de construir puentes tendrán las palabras **Bridge Eng** en esta pantalla.

Además, las unidades Commando pueden dañar puentes y realizar destrucción de zanjas antitanque.

Capas de puente

Las capas de puente son unidades específicas con los siguientes atributos:

1. Son unidades de Ingeniero.
2. Son capaces de construir puentes (Bridge Eng).
3. Son unidades rastreadas.

Las unidades de capa de puente no son capaces de las otras funciones que tienen las unidades Engineer y están restringidas a la capacidad de construcción del puente.



Unidades de demolición

Las unidades de demolición son unidades especializadas que se identifican al hacer clic con el botón derecho en la imagen de su unidad. Las unidades de demolición se pueden utilizar para despejar campos de minas y obstáculos como una unidad de ingeniero normal, pero al hacerlo se reducirá la fuerza de la unidad de demolición. Cuando se utiliza una unidad de demolición para despejar un campo de minas o un hexágono de obstáculo, su fuerza se reduce en: $32 / \text{valor de asalto}$ - donde "valor de asalto" es el valor de asalto de la unidad.

[7.2] Acciones de ingeniería

Daños en el puente

Cualquier unidad de Engineer adyacente a un puente puede intentar dañarlo. Para ser elegible para daños en el puente, la unidad Engineer no debe ser

Interrumpida o Rota, no puede estar en modo Viaje o Rail, no puede ser Excavada y no puede moverse ni disparar en el mismo turno. Para realizar el daño, seleccione la unidad Engineer e invoque el comando **Damage Bridge** desde el menú Engineer en el programa principal. Se mostrará el cuadro de diálogo Daño de puente para que se pueda seleccionar el hexélo adecuado para dañar. Nota: puedes dañar cualquier puente sobre un arroyo o un río hexside, pero dañar un puente sobre un hexside de corriente no impedirá el movimiento posterior a través de ese hexside, solo haz que cueste más.



Un puente hexagonal dañado aparecerá con una explosión naranja y amarilla alrededor del gráfico del puente como se muestra en la ilustración.

Dañar un puente se determina como resolución de combate. El valor de asalto de la unidad Engineer se utiliza para "atacar" el puente. El valor de defensa del puente viene determinado por datos de parámetros (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal). El resultado del combate se trata como si el puente fuera un vehículo o arma. Es decir, el resultado del combate se convierte en un valor equivalente dividiendo entre 10. El resultado de combate resultante debe ser distinto de cero para que el puente se dañe. Una vez dañado, un puente no se puede reparar durante el juego.

Limpieza de campos de minas



Para usar un Engineer o una unidad de limpieza de minas para despejar un campo minado, simplemente mueva la unidad al hexágono que contiene el campo minado. Cuesta a los ingenieros y a las unidades de limpieza de minas 1/3 su asignación de movimiento entrar en un hexágono de campo de minas. A partir del

siguiente turno, la unidad reducirá automáticamente el campo de minas en fuerza hasta que se retire el campo de minas.

Para ser elegible para la limpieza de minas, una unidad de limpieza de minas no debe ser interrumpida o rota, no puede estar en modo de viaje o ferrocarril, y no puede ser excavación. Las unidades que están despejando minas no pueden disparar ni atacar. Las unidades que se interrumpen después de comenzar la limpieza de la mina no despejarán ninguna mina, incluso si se reúnen en el turno de los jugadores. Las unidades de despeje de minas deben ser indispercibidas durante todo un turno para tener éxito. El Engineer o la unidad de limpieza de minas también deben permanecer en el campo minado

y no gastar puntos de movimiento. Si está satisfecho, entonces al comienzo de la siguiente curva se considera que la unidad ha despejado carriles en ese punto y otras unidades pueden entrar con seguridad en el campo de minas en el modo de viaje sin sufrir un ataque al campo de minas. Para detener o reiniciar las operaciones de limpieza de minas, utilice el comando **Borrar minas o Escombros** del menú Ingeniero del Programa principal.

Colocación de campos de minas



Para utilizar una unidad de Engineer para colocar un campo minado, seleccione la unidad Engineer y utilice el comando Minas de **colocación** del Menú Engineer en el Programa Principal.

Comenzando con el siguiente giro y continuando en cada turno posterior, se realiza una prueba para ver si la operación de colocación de la mina

ha tenido éxito. El hexágono no debe contener ya campos de minas de cualquier fuerza. Cuando la prueba tiene éxito, se crea un campo minado de fuerza 1 en el hexágono. Para ser elegible para la colocación de la mina, una unidad no debe ser interrumpida o rota, no puede estar en modo de viaje o ferrocarril, y no puede ser DiggingIn. No es posible iniciar las minas de colocación en el mismo turno que una unidad se ha movido o disparado. Las unidades que están colocando minas no pueden disparar o atacar. No es posible realizar minas de colocación cuando las condiciones están congeladas. La probabilidad de que el campo de minas se cree en el hexágono basado en una sola unidad Engineer se basa en el valor de Datos de parámetro de probabilidad de mina. Sin embargo, cuando una unidad engineer tiene menos de 100 hombres, la probabilidad se reduce proporcionalmente.

Edificio Puente

Los puentes pueden ser construidos a través de ríos, arroyos, barrancos, canales y hexáidos antitanque. Sólo las unidades de ingeniero identificadas como una unidad **Bridge Eng** en la pantalla cuando se hace clic con el botón derecho en la imagen de la unidad pueden construir puentes. Cuesta a las unidades de ingeniero no bridgelayers su asignación de movimiento completa para iniciar la construcción de un puente.

Por lo tanto, no pueden moverse o disparar en el mismo giro que inician la construcción del puente. Para las unidades Bridgelayers, cuesta 1/3 de su asignación de movimiento iniciar la construcción de puentes. La unidad Engineer no debe estar interrumpida o rota, no puede estar en modo de viaje o de riel y no puede ser excavada.



Para iniciar la construcción del puente, seleccione la unidad Engineer e invoque el comando **Bridge Operations** desde el menú Engineer en el programa principal. El cuadro de diálogo de compilación de puente se mostrará para que se pueda seleccionar el hexside adecuado para construir el puente. Mientras la unidad Engineer

está en proceso de construir el puente, el palabras **Bridge Ops** aparecerá sobre la imagen de la unidad. El tiempo necesario para completar el puente es variable y depende de ciertos valores de datos de parámetros (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal). Los valores de puente aliado y de eje en los datos de parámetro determinan el porcentaje de probabilidad de que las operaciones de puente se completen en un giro determinado.

La probabilidad de que un puente de ingeniero se complete en un giro dado es modificada por la calidad de la unidad de ingeniería de acuerdo con lo siguiente:

1. Calidad A > Probabilidad de finalización es 120% de lo normal.
2. Calidad B > Probabilidad de finalización es 110% de lo normal.
3. Calidad C > Probabilidad de finalización es normal.
4. Calidad D > Probabilidad de finalización es 75% de lo normal.
5. Calidad E > Probabilidad de finalización es 50% de lo normal.
6. Calidad F > Probabilidad de finalización es del 25% de lo normal.

Cuando una unidad de Engineer tiene menos de 100 hombres, la probabilidad de completar el puente se reduce proporcionalmente. Además, un pelotón de ingeniero tendrá una probabilidad de finalización del puente 1/3 que la de una compañía de ingenieros. De lo contrario, tener más de una unidad de Engineer construyendo un puente aumentará las posibilidades de finalización.



Una vez completado el puente, las **palabras El puente** aparecerá sobre la imagen de la unidad de la unidad Engineer. Si desea que la unidad Engineer cruce su propio puente, primero debe alternar la unidad Engineer al modo de viaje. Si el lado opuesto del puente está en manos de una unidad enemiga (es decir, el puente se hizo en

condiciones de combate), sus unidades deben estar en el modo de viaje con el fin **de asalto** a través de él.

Desmontaje de puentes

Mientras la unidad Engineer esté marcada con **Has Bridge**, se considera que mantiene ese puente y no puede alejarse sin primero desmontarlo o abandonarlo (ver más abajo). Para desmontar el puente, seleccione la unidad Engineer e invoque de nuevo el comando **Bridge Operations**. El tiempo requerido para desmontar el Bridge se basa en los valores aliados y del Bridge del eje encontrados en los datos del parámetro. Por lo tanto, el puente puede ser desmantelado posiblemente al comienzo del siguiente turno o podría tomar más tiempo. Si se elimina una unidad engineer que ha construido un puente, el puente se considera inutilizable y se elimina del mapa.

Puentes Pontones

En ciertos escenarios, es posible que los ingenieros de Bridge construyan un puente Pontón sobre un hexágono de agua. Para que esto sea posible, el lado del ingeniero debe tener un valor de Puente pontón distinto de cero en los datos de parámetros. Si este es el caso, entonces un ingeniero de puentes puede construir un puente Pontón desde un hexágono terrestre sobre un hexágono de agua a otro hexágono terrestre. Sin embargo, no se puede construir un puente Pontoon sobre un puente dañado de pleno derecho.

El proceso de iniciar la construcción o desmontaje de un puente Pontón es el mismo que para un puente normal sobre un río o arroyo. Sin embargo, después de iniciar la operación de puente, el número de giros especificado por el valor de datos de parámetro de puente de Pontoon para ese lado debe transcurrir antes de que sea posible completar la operación. Una vez transcurrido el número requerido de giros, la finalización no es automática, sino que vuelve al algoritmo normal para la finalización de la operación de puente.

Los giros durante los cuales el ingeniero está interrumpido o roto no cuentan para el número mínimo de vueltas necesarias para completar la operación.

Por ejemplo, si el valor de los datos del parámetro del puente de Pontoon para el lado dado es 10, entonces 10 vueltas deben transcurrir después de que se inicie la construcción del puente Pontoon antes de que sea posible que el puente se complete. Después de que esos 10 giros se hayan completado, entonces hay un número variable de giros requeridos para completar el Bridge, determinado por el algoritmo normal para la construcción del bridge.

Ferry de ríos y canales

Las unidades de ingeniero también pueden transportar algunas unidades a través de ríos y canales. Los requisitos son:

1. La unidad que se está transportando debe moverse hacia el hexágono que contiene la unidad Engineer o fuera de ese hexágono.
2. La unidad que se está transportando debe ser de clase de movimiento de pie, o ser de la clase de movimiento de esquí, bicicleta o caballo y estar formada por hombres (clic derecho en imagen de unidad para ver esta información en la lista) o ser una unidad que esté a pie (ver sección en Movimiento).
3. La unidad que se está transportando debe tener una asignación de movimiento completa, debe estar en modo de viaje y no debe interrumpirse ni romperse.
4. La unidad Engineer no debe ser Interrumpida o Rota, debe tener una asignación de movimiento completa y no debe estar en modo de viaje o carril (Nota: La unidad Engineer no debe estar llevando a cabo operaciones de puente, sino que puede estar manteniendo un puente).
5. El hexágono al que se está trasladando debe ser válido para el movimiento de la unidad que se está transportando.

Si es válido, la unidad que se está transportando utiliza su asignación de movimiento completa para realizar el movimiento. (El movimiento no cuesta el movimiento de la unidad Engineer puntos.)

Un caso especial es que es posible que una unidad de Engineer se enogrese. En este caso, la unidad Engineer debe estar en modo de viaje.

Transbordador de hexágonos de agua



Algunas unidades de Engineer también pueden transportar unidades a través de hexágonos de agua. Las unidades de ingeniero con esta habilidad tienen la bandera **De los barcos tiene** en el escenario actual. La unidad Engineer no debe estar construyendo ni desmantelando un puente y no debe estar colocando ni limpiando minas.

Además, la unidad Engineer no debe ser Interrumpida o Rota, debe tener una asignación de Movimiento completa y no debe estar en modo Viaje o Rail.

Los requisitos para que una unidad se transporte a través de un hexágono de agua son:

1. La unidad que se está transportando debe ser de clase de movimiento de pie, o ser de la clase de movimiento de esquí, bicicleta o caballo y estar formada por hombres (clic derecho en imagen de unidad para ver esta información en la lista) o ser una unidad que esté a pie (ver sección en Movimiento).
2. La unidad que se está transportando debe tener una asignación de movimiento completa, debe estar en modo de viaje y no debe interrumpirse ni romperse.

Este movimiento tiene tres limitaciones:

3. El hexágono de agua en el que se está trasladando debe estar adyacente a un hexágono que contenga una unidad de Engineer que pueda realizar el transbordador de hexágonos de agua.
4. El hexágono de agua en el que se mueve no debe contener un puente.
5. A lo sumo una unidad a la vez puede entrar en un solo water Hex usando Ferrying.

Destrucción y puente de zanjas antitanque

Cualquier unidad de Engineer adyacente a una zanja antitanque puede intentar destruirla.

El proceso y las reglas para esto son los mismos que para los daños del puente. el

el valor de defensa de una zanja antitanque utilizada en este proceso es 1. Si una zanja antitanque es destruida, entonces ya no tiene ningún efecto en el movimiento.

Una unidad de ingeniero capaz de construir puentes puede construir un puente sobre una zanja AntiTank. Una vez más, las reglas y el procedimiento para esto son los mismos que construir un puente sobre un río.

Limpieza de rubdos



Todas las unidades Engineer son capaces de limpiar hexágonos Rubble. La unidad Engineer primero debe entrar en el hexágono Rubble y luego, usando la opción **Borrar minas o Escombros** del menú Ingeniero, alternar la operación Borrar escombros. Si también hay minas en el hexágono, entonces éstas deben ser despejadas antes de que los Escombros puedan ser

despejados. La probabilidad de que los escombros se borren en el hexadecimal es la mitad del valor de datos de parámetro de excavación por turno.

Cuando un Engineer despeja un hexágono **RUBBLE**, se designa un **Rubble** hexágono rubble que indica que las unidades en el modo de viaje pueden utilizar el movimiento de carretera a través del hexágono. Esto representa el hecho de que la unidad Engineer tiene carriles despejados a través de los Escombros.

Puentes Full-Hex

Un puente Full-Hex es uno que abarca un hexágono de agua. Es posible que las unidades Engineer intenten dañar un puente Full-Hex, pero implica un proceso de varios pasos:

1. En el modo de viaje, la unidad Engineer debe moverse primero al puente.
2. En el siguiente giro, la unidad Engineer puede utilizar el comando **Bridge Operations** para comenzar a cablear el puente para la demolición.
3. Cuando las operaciones del Bridge completan, el Bridge se muestra como **WIRED** en el cuadro de información del terreno que indica que está cableado para la demolición.
4. En este punto, la unidad Engineer puede moverse fuera del puente y ocupar un hexágono adyacente. La unidad Engineer también debe cambiar al modo desplegado en este punto.
5. En cualquier giro posterior, el Engineer puede intentar volar el puente usando el comando **Damage Bridge o AT Ditch**. El programa determinará el éxito o el fracaso de este intento utilizando el procedimiento de daño de puente estándar y utilizando el valor del parámetro de defensa de Puente Pesado.

Una vez que un puente Full-Hex ha sido dañado, no puede ser reparado.

Demolición automática del puente con cable

Cuando los valores del Puente cableado se definen en los datos del parámetro, después se habilita la característica de la demolición del Bridge cableado automático. Esta característica hace que los puentes con cable se prueben automáticamente para el daño posible cada vez que una unidad del lado dado se mueve adyacente a ellos, para los puentes hexagonales, o sobre ellos, para los Bridges de hexágono completo.

El cableado de puentes que usa esta característica viene determinado por las condiciones iniciales del escenario, según lo establecido por el Diseñador de escenarios mediante el Editor de escenarios. Bajo esta característica, los Bridges del hexadecimal completo no se pueden atado al alambre después de que comience el escenario. Del mismo modo, la destrucción manual del puente utilizando unidades de ingeniería del lado opuesto al lado afectado no está permitida durante el escenario, ya que la destrucción de puentes por ese lado está controlada por completo por la función de destrucción automática.



Los puentes laterales hexagonales que están cableados se muestran como "cableados" bajo la pantalla alternativa de la caja de terreno (mediante el clic derecho y la retención en la caja de terreno).

Cuando la función de demolición automática del puente con cable está en efecto, entonces una prueba se realiza usando las probabilidades dadas cuando la prueba es invocada por una unidad del lado dado. Si la prueba se realiza correctamente, el puente está dañado. Si la prueba falla, después se quita el estatus cableado del Bridge, y la prueba nunca se realiza otra vez. Es decir, la prueba es única y desencadenada por el movimiento de unidades del lado especificado.

Para más información sobre los ingenieros

A continuación se ofrece más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con los Ingenieros:

1. El **menú Ingeniero** del Programa Principal enumera las operaciones que se aplican a los Ingenieros.
2. El elemento **Ingenieros** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades de ingeniero en el mapa.

[8.0] Potencia del aire



Las unidades aéreas son de dos tipos: combate y reconocimiento. Las unidades de reconocimiento se marcan con la palabra **RECON** cuando en el cuadro de diálogo de la misión aérea en el programa principal o en el

diálogo de soporte aéreo en el Editor de escenarios. Todas las demás unidades aéreas son unidades de combate.

Huelgas aéreas



Para realizar un ataque aéreo contra una posición enemiga, haga clic en la ubicación enemiga para convertirla en el hexágono de punto caliente actual y luego haga clic en el botón Misión aérea en la barra de herramientas (o invoque la Misión Aérea comando en el menú de comandos). Esto mostrará el cuadro de diálogo de la misión aérea para que se pueda seleccionar la unidad de aire. Seleccione cualquier unidad aérea que no sea RECON en la lista. El hexágono objetivo debe ser detectado y contener unidades enemigas y la visibilidad actual debe superar 1 hexágono. (En los giros de Amanecer o Ocaso donde la visibilidad nominal es 2, pero la visibilidad efectiva es 1, las misiones aéreas siguen siendo posibles.)



Hay un retraso de un giro asociado con todas las misiones aéreas. Cuando se inicia la misión aérea, aparecerá un icono de avión en el mapa que muestra que la misión ha sido llamada. Al comienzo del siguiente turno para ese lado, la misión aérea se resolverá. Si el hexágono objetivo está vacío en el caso de un ataque aéreo, entonces el aire misión cambiará automáticamente a un hexágono adyacente si hay unidades enemigas en ese hexágono que pueden ser atacados. Si no es así, entonces el ataque aéreo no se produce.

Antes de que se realice el ataque aéreo, todas las unidades enemigas capaces de disparar fuego antiaéreo en el hexágono objetivo tienen la oportunidad de hacerlo. La distancia desde la unidad de disparo hasta el hexágono objetivo debe estar dentro del rango AA para esa unidad, pero no hay limitaciones de línea de visión. El fuego AA es modificado por el rango de la unidad de disparo al objetivo de la misma manera que el fuego directo normal:

1. En el rango 0, los valores de activación se duplican.
2. En el rango 1, los valores de incendio son nominales.
3. En rangos mayores que 1 se modifica mediante el valor de datos de parámetro **de efecto** de rango. Si el rango es N y el Efecto de rango es R, el valor de fuego se divide por $1 + (N-1) * (R-1)$.

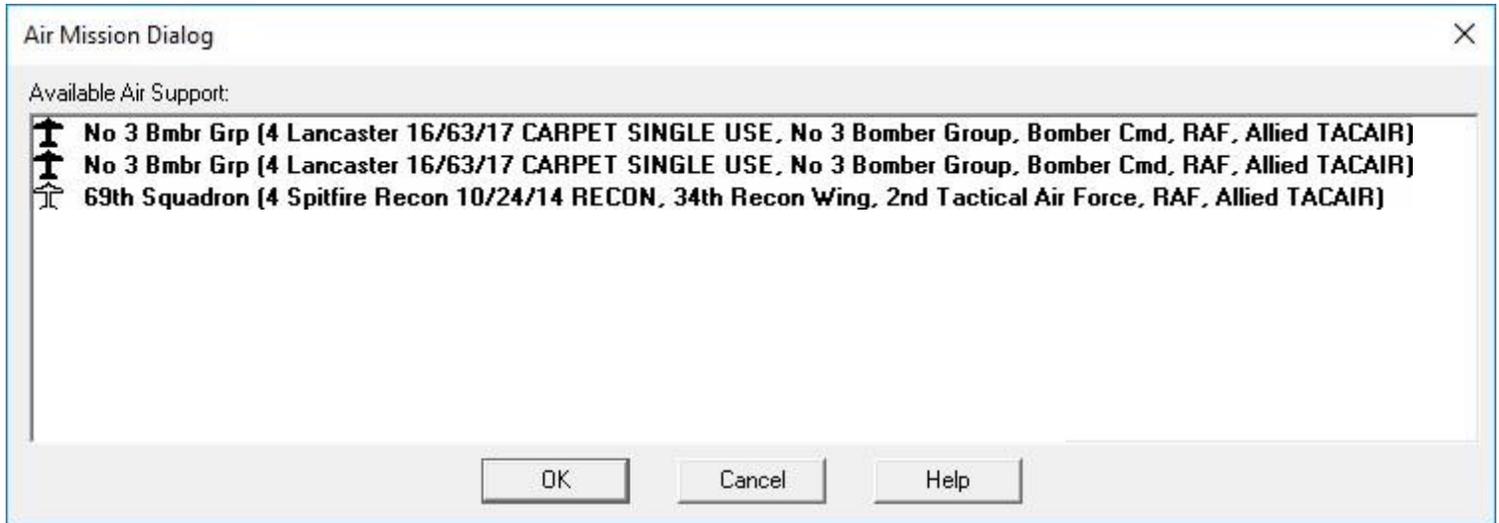
Las unidades que están interrumpidas, tienen munición baja o están en modo de viaje disparan AA a la mitad de valor. Los resultados de combate estándar se aplican a la unidad aérea.

Las unidades antiaéreas consisten en unidades AA regulares y unidades AA pesadas. Las unidades aéreas de alto vuelo, como las unidades aéreas Recon y Heavy Bomber, solo se ven afectadas por el fuego de las unidades AA pesadas.

Si hay más de un objetivo en el hexágono objetivo, la unidad de destino se determina automáticamente. Dependiendo del tipo de unidad objetivo, el valor de ataque Duro o Suave de la unidad aérea se utiliza para el ataque. El valor de ataque de la unidad aérea se duplica y, a continuación, los resultados de combate estándar se aplican a la unidad objetivo. Si el hexágono objetivo es Pueblo, Ciudad, Ciudad o Industrial, entonces es posible que el ataque aéreo cree Rubble en el hexágono objetivo (basado en datos de parámetros. Consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal).

Bombardeo de alfombras

Los ataques aéreos de las unidades aéreas de bombarderos pesados afectan a todas las unidades del hexágono objetivo y no se produce ninguna selección de unidad objetivo en este caso. Este bombardeo se considera "Bombardeo de alfombras" y tiene un mayor efecto en causar la interrupción en el hexágono objetivo. Estas unidades aéreas se marcan con la palabra **CARPET** en el diálogo de la misión aérea. El bombardeo de alfombras no requiere que el hexágono objetivo sea visto por una unidad amistosa. Cuando se llama a un ataque aéreo de Carpet-Bombing, el programa dispersará aleatoriamente el hexágono objetivo designado hasta 2 hexágonos de distancia. Esto puede resultar en el ataque aéreo golpeando unidades amigas. También ten en cuenta que los bombarderos pesados a menudo se designan como unidades de un solo uso y, cuando este es el caso, solo estarán disponibles para una sola misión.



Disponibilidad de la unidad aérea

Después de ser utilizados en un ataque aéreo, las unidades aéreas deben estar disponibles antes de que puedan ser utilizadas en otro ataque aéreo. El tiempo necesario para que una unidad de aire esté disponible es variable y depende de los datos de parámetros (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal). Además, si el incendio AA asociado con el ataque aéreo hizo que la unidad aérea se interrumpiera o se rompiera, esto representa un daño parcial a la unidad aérea asociada con el ataque y esto debe recuperarse antes de que la unidad aérea vuelva a estar disponible. Los efectos normales de acumulación y recuperación de fatiga se aplican a las unidades aéreas y aunque estos no afectan a la disponibilidad de la unidad aérea, sí afectan a la eficacia del ataque aéreo.

Ejemplo: con un valor de disponibilidad de aire del 20%, una unidad aérea que haya llevado a cabo una misión tendrá un 20% de probabilidades de estar disponible en el siguiente turno. Si se produce un error en la comprobación de disponibilidad, sigue sin estar disponible y vuelve a comprobar la disponibilidad al inicio de cada turno hasta que vuelve al estado disponible. Con un valor de Disponibilidad de Aire del 20% es posible que espere que una unidad aérea esté disponible en promedio para 2 misiones aéreas por día (suponiendo 1 día a 10 turnos), sin contar otros efectos de combate como Interrupción y Roto.

Efectos de aire de baja visibilidad

Esta es una regla opcional que hace que las condiciones de baja visibilidad resulten en reducciones en la disponibilidad de la unidad de aire. Las reducciones exactas se determinan mediante datos de parámetros. Consulte

el cuadro de diálogo Datos de parámetro para determinar los valores exactos que se aplican a un escenario determinado.

Reconocimiento aéreo

Para realizar una misión de Reconocimiento Aéreo, seleccione el hexágono objetivo para la misión, invoque el comando Misión Aérea y seleccione una unidad aérea **RECON** de la lista de unidades aéreas disponibles. Nota: el hexágono objetivo puede ser cualquier hexágono en el mapa. Dado que las misiones de Reconocimiento Aéreo se consideran que tienen lugar a una altitud mayor que un Ataque Aéreo, las unidades de Reconocimiento Aéreo solo son vulnerables al fuego AA de las unidades AA Pesadas.

La misión de reconocimiento proporcionará al azar información de detección de las unidades enemigas dentro del rango de visibilidad actual del hexágono objetivo. Hay dos tipos de resultados de detección: la unidad enemiga puede ser detectada en detalle, o simplemente puede ser vista como una unidad desconocida. Una unidad Desconocida está marcada con gráficos de signo de interrogación. Una unidad desconocida puede ser blanco de Fuego indirecto y ataques aéreos, pero los resultados del combate no se conocerán.

La probabilidad de que una unidad enemiga dentro del rango de visibilidad del hexágono objetivo de la Misión de Reconocimiento sea detectada se basa en varios factores.

1. Alcance: El rango desde el hexágono objetivo de misión hasta la ubicación de la unidad enemiga que se está comprobando para detectar se basa en la fórmula $1 / (R + 1)$ donde R - el alcance desde el hexágono objetivo de la misión a la unidad enemiga.
2. Terreno: Cualquier modificador de terreno asociado con el hexágono modifica la probabilidad de detección. Es decir, cuando el modificador de terreno es M%, entonces la probabilidad de detección se multiplica por $(100\% + M)$.
3. Fuerza: la probabilidad depende de la fuerza S de la unidad de aire tal como se define en la fórmula $S / (S + 5)$ donde S - número de aeronaves.
4. Estado de la unidad: Si la unidad de aire está interrumpida, la probabilidad es 1/2 y si la unidad de aire está rota, la probabilidad es 0.
5. Dada la probabilidad combinada, hay una mitad de probabilidad de que el hexágono enemigo sea visto en detalle y una media probabilidad de que el hexágono enemigo sea visto como Desconocido. Además, se aplica el siguiente modificador a la probabilidad de detección basada en la calidad de la unidad de aire.
6. Las unidades de calidad A tienen un modificador del 150%.

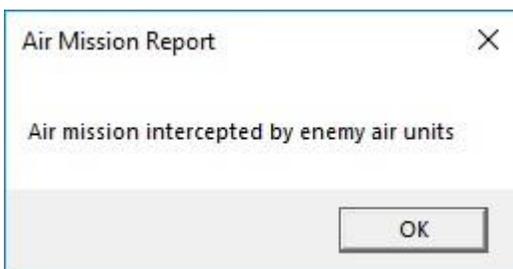
7. Las unidades de calidad B tienen un modificador del 125%.
8. Las unidades de calidad D tienen un modificador del 80%.
9. Las unidades de calidad E tienen un modificador del 60%.
10. Las unidades de calidad F tienen un modificador del 40%.

Prohibición aérea

A medida que las unidades se mueven en el mapa en el modo Viaje o Ferrocarril, existe la posibilidad de que su movimiento sea interdictado por unidades aéreas enemigas. Esta probabilidad se basa en los datos de parámetros por lado (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal). La probabilidad se basa en el número total de unidades en el modo de viaje o de carril en el hexágono al que se mueve. La probabilidad se modifica mediante cualquier modificador de terreno del hexágono al que se mueve. La probabilidad es la mitad durante los turnos de Amanecer y Ocaso. Si se produce una interdicción, se produce un ataque aéreo contra una unidad en el hexágono objetivo utilizando una unidad aérea que es representativa del tipo de unidad aérea disponible para el lado enemigo. Sin embargo, este ataque aéreo no cuenta contra las unidades aéreas disponibles por el enemigo. Tenga en cuenta además que el movimiento por unidades en el modo desplegado en hexágonos ocupados por unidades en el modo Viaje o Carril también puede desencadenar un ataque de interdicción contra las unidades en el modo Viaje o Carril.

La probabilidad de que un ataque de Interdicción Aérea interrumpa la unidad atacada es el doble que la de un ataque normal y, además, existe la posibilidad de que la unidad que está siendo atacada pueda perder algunos de sus puntos de movimiento hasta un máximo de la mitad de su asignación de movimiento.

Intercepción aérea



Cada lado en un escenario tiene un aire
 Probabilidad de interceptación
 determinada por el
 Datos de parámetro para ese escenario.
 Este valor de Intercepción Aérea
 determina la probabilidad de que una
 misión aérea contra ese lado sea
interceptada. Una misión aérea

interceptada no da lugar a ningún efecto contra el lado objetivo, pero requiere que el aire

unidades involucradas pasan por el proceso de estar disponibles antes de ser utilizados para otra misión aérea. Tanto las misiones de combate como las misiones de reconocimiento aéreo están sujetas a interceptación. Si la probabilidad de interceptación aérea para un lado dado es 0 en un escenario, entonces no se interceptarán misiones aéreas contra ese lado.

Es posible que las unidades aéreas se clasifiquen como **aviones a reacción** en el archivo orden de batalla. La probabilidad de interceptación aérea contra misiones aéreas de unidades aéreas a reacción es la mitad de la probabilidad normal de interceptación aérea en los juegos de Panzer Battles.

Propiedad aérea

Dependiendo de la estructura del archivo de orden de batalla para un escenario en particular, ciertas unidades aéreas pueden clasificarse como propiedad de una organización terrestre en particular. Cuando esto ocurre, las misiones de combate aéreo de esas unidades solo se pueden realizar contra hexágonos que son detectados por la organización propietaria. Las unidades que hacen la mancha no se puede romper. Si solo hay unidades separadas disponibles para la detección, el ataque aéreo está a la mitad de valor.

Limitación hexagonal de ataque aéreo

Si el valor de los datos de parámetros de límite hexagonal de Air Strike es distinto de cero, el número de ataques aéreos permitidos en cualquier hexágono por turno de jugador es limitado. Una vez que el número total de aviones comprometidos con un ataque aéreo en un hexágono determinado alcanza el valor de Límite hexagonal de ataque aéreo, entonces no es posible realizar más ataques aéreos en ese hexágono o cualquiera de los seis hexágonos adyacentes en el mismo turno de jugador.

La restricción de limitación hexagonal de ataque aéreo no se aplica a los bombardeos de alfombras o a la reconcencia aérea.

[9.0] Comando

General

Las unidades del Cuartel General (HQ) tienen un gran impacto en la efectividad de otras unidades en el juego. Hay muchos niveles diferentes de unidades del Cuartel General representadas, el nivel más alto de los cuales es un Grupo del Ejército. Un Grupo del Ejército está formado por varios ejércitos y un ejército está formado por varios Cuerpos. Un Cuerpo se basa en varias Divisiones y una División a su vez tiene varios Regimientos en él. Cada uno de estos niveles puede tener potencialmente una sede representada como una unidad en el mapa del juego. Esta unidad hq realiza una serie de funciones de juego, como proporcionar Suministro y asistencia en la recuperación de unidades de Interrupción y Rotos.



El estado de **Disrupted** indica una avería en el comando en una unidad. Además, para el Cuartel General, el estado de **Fuera de mando** representa una incapacidad para soportar unidades subordinadas. La interrupción puede ocurrir como resultado del combate. Cuando una unidad debe tomar una comprobación de la moral como se indica en los resultados de combate y falla que la comprobación de la moral, entonces la unidad se interrumpe. Si falla mientras se interrumpe y es la máxima fatiga, entonces se romperá. El Cuartel General Roto e Interrumpido sufre efectos en su rango de mando.



[9.1] HQ

Las unidades del Cuartel General no son unidades de combate en un verdadero sentido, ya que y no pueden disparar ni asaltar a otras unidades enemigas. Pueden defenderse y proporcionar fuego AA. Cada unidad HQ tiene un **rango de comandos** cuyo valor nominal (véase más adelante) se indica en los valores alternativos del área de información hexadecimal como el valor HQ en el Editor de escenarios y el programa principal. El

El rango de comando de una unidad variará dependiendo de la Nación, el Nivel de cuartel General (por ejemplo: División, Regimiento o Batallón) según lo establecido en el Editor de Orden de Batalla por el Diseñador de Escenarios. Por ejemplo, una división normalmente tendrá un rango de comandos más grande que los cuarteles remotos bajo su control, pero el rango de comandos en sí puede variar de 60 hexágonos a 80 hexadecimales. Un Cuartel General del Regimiento tendrá un rango de 40 a 50 hexágonos y un Cuartel General del Batallón está normalmente en el orden de 20 a 30 hexágonos.

Rango de mando nominal

El Rango de Comando de una unidad HQ tal como se indica en el Orden de Batalla es modificado por la Calidad de la unidad para dar el Rango de Comando Nominal de esa unidad:

1. Los cuarteles centrales de calidad A tienen 2 añadidos a su rango de mando.
2. Los cuarteles centrales de calidad B tienen 1 añadido a su rango de mando.
3. Los cuarteles centrales de calidad D han restado 1 de su rango de mando.
4. Los cuarteles centrales de calidad E han restado 2 de su rango de mando.
5. Los cuarteles centrales de calidad F han restado 3 de su rango de mando.

El Rango de comandos nominales es el valor que se muestra en el área de información hexadecimal alternativa como valor HQ.

Rango de comandos modificado

El Rango de Comando Nominal se modifica de acuerdo con ciertas condiciones:

1. Los cuarteles centrales interrumpidos tienen un rango de comandos de $1/2$.
2. Los Cuarteles Del Estado No roto tienen un Rango de Comando de 0.
3. Los cuarteles centrales en modo de viaje tienen un rango de comandos de $3/4$.

Este valor modificado se utiliza a continuación en la determinación del comando y la recuperación como se explica a continuación.

Nota: no hay otro estado de comando de penalización o pérdida automática para mover una unidad HQ. Una unidad HQ que se movió en el turno anterior

no se trata de manera diferente a una que no se ha movido, sometida a modificaciones de rango anteriores, como los cuarteles centrales en el modo de viaje.

Unidades separadas



Cuando una unidad está más allá del rango de mando nominal de su unidad HQ, o esa sede no existe, entonces la unidad se considera **separada**. Las unidades que están separadas tienen el nombre de su unidad que se muestra en amarillo. Además, la opción Separado del menú Resaltar se puede utilizar para identificar esas unidades

actualmente

Separado. Cuando solo hay unidades separadas disponibles para detectar incendios indirectos o ataques aéreos, entonces los ataques son de medio valor.

La prueba de mando

Al principio del turno de un jugador, se realiza una prueba de comando para todas las unidades de la sede para ese lado. La prueba de comando comienza con las unidades HQ de nivel más alto para ese lado y para ese escenario. Dado un valor de suministro global del X% para el lado de la sede central, la sede central estará en el comando si un porcentaje generado aleatoriamente es menor que este valor de suministro.

Ejemplo: supongamos que la sede central de nivel más alto para el comando alemán es un regimiento y que el valor de suministro es del 80%. Por lo tanto, hay un 80% de probabilidad de que este Cuartel General esté al mando en un turno dado.



Las unidades HQ de nivel más alto se marcan como **fuera de mando** si no superan esta prueba. A continuación, la prueba de comando continúa por la cadena hasta el siguiente nivel de unidades hq. Para estas unidades de la sede central y todas las demás en la prueba, el cuartel general tiene dos oportunidades de pasar la prueba de

comando. La primera oportunidad se basa en la prueba de suministro mencionada anteriormente. Si la sede falla esa prueba, entonces se le da una segunda oportunidad siempre que su cuartel general superior no esté fuera de mando. Si el rango desde la sede

central que se está probando a la sede superior es R hexes, y si la hq superior tiene un rango de comandos modificado de C, entonces la unidad HQ pasa la segunda prueba siempre que un número generado aleatoriamente entre 0 y 1 sea menor que $C / (R + C)$. La prueba de mando procede del nivel superior de la sede hasta el siguiente nivel hasta que todas las unidades de la sede central han sido probadas.

Ejemplo: Continuaremos con nuestro ejemplo desde arriba, donde ese Regimiento pasó su prueba de Comando. Supongamos que el proceso se mueve hacia abajo a la sede del 1º Batallón donde ese Cuartel General del Batallón falla la Prueba de Comando basada en el Valor global de la oferta (que se estableció en el 80% en el ejemplo anterior). Puesto que el Cuartel General del Regimiento está al Mando, entonces se realiza una segunda prueba. Supongamos que el rango desde el cuartel general del 1º Batallón hasta el Cuartel General del Regimiento es 30 y que el Rango de Mando del Cuartel General es de 40. Luego hay una probabilidad de $40/(30+40)$ o $40/70$ a 57% de que la unidad del 1º Batallón del Cuartel General pase esta prueba y por lo tanto esté al mando.

Recuperación de DISRUPTED

Al principio de cada turno de jugador, hay una prueba para determinar si las unidades **interrumpidas** y **rotas** en ese lado se recuperan. Las unidades rotas en Fatiga máxima no se pueden recuperar. Cuanto más cerca esté una unidad interrumpida o rota de su cuartel general y más alta sea su moral, mejores serán sus posibilidades de recuperación.

Para todas las unidades, se realiza una prueba de rango preliminar para la unidad. Si la unidad tiene una sede central con un rango de comandos modificado C que está en el comando en un rango de R de la unidad, entonces la prueba de rango se pasa si un número generado aleatoriamente entre 0 y 1 es menor que $C / (C + R)$.

Ejemplo: Supongamos que tiene una unidad interrumpida a 12 hexágonos de su Regimiento

Hq. Este Cuartel General está al mando (no fuera de mando) y tiene un rango de comandos de 40. La prueba de rango para esta unidad se basaría en la probabilidad $40 / (40+12)$ o $40/52$ a 77%

Usted puede ver en la fórmula anterior, que si la unidad interrumpida estaba en el límite del rango de comandos de la sede central tendría un 50% de probabilidad de recuperación como si el rango de comandos fuera $40 (C - 40)$ y el rango en hexágonos era $40 (R - 40)$

C / (C - R)

40 / (40 + 40) a 40/80 o 50 %

Si la unidad pasa su prueba de rango, pasa a la siguiente prueba basada en Morale. Si la unidad no supera su prueba de rango, entonces el 50% de las veces también pasa a la prueba de moral y el 50% del tiempo que la prueba termina en este punto en falla y sin cambio de estado de la unidad.

De lo contrario, el valor de Morale actual de la unidad se determina en función de su calidad y todos los modificadores aplicables. Esto se convierte en un valor entre 1 y 6 utilizando la asignación A-6, B-5, ..., F-1. La unidad pasará la prueba y se recuperará de Disrupted o Broken, si un rollo de troquel aleatorio de 1 a 6 es menor o igual que el valor de Morale. Cuando las unidades rotas se recuperan, se interrumpen.

Ejemplo: Continuando con nuestro ejemplo anterior, Si la prueba de rango fallara, entonces se basa en otra determinación aleatoria, el 50% del tiempo la prueba fallaría en este punto. De lo contrario, si tuviera éxito, la prueba pasaría al valor moral de la unidad. Digamos que esta unidad tiene una moral de A. Puesto que A-6 en esta prueba, esta prueba tendría éxito, y la unidad se recuperaría de la interrupción. Pero si la moral de la unidad fuera una D, y D-3, entonces sólo habría un 50% de probabilidad de recuperación de interrupción.

Si una sede de unidades interrumpidas está fuera de mando o eliminada y no está en juego, entonces la unidad todavía puede recuperarse, basado en 1/2 el probablemente de la recuperación basada únicamente en la comprobación de la moral de la unidad.

Recuperación de la HQ

Las unidades del Cuartel General que han sido eliminadas son elegibles para ser restauradas en un giro posterior. Esto se determina automáticamente al principio del turno del jugador y se informa en el cuadro de diálogo de comandos del programa principal. La probabilidad de que se restablezca una sede central se basa en la calidad de la unidad con unidades de calidad más altas que tienen una mayor probabilidad. Una unidad de la sede que ha sido eliminada es elegible para ser restaurada en cada turno de jugador después de su eliminación. Sin embargo, la sede central no realiza sus funciones en el primer turno en el que se restaura. La unidad HQ se restaura con una fuerza determinada aleatoriamente y se interrumpe en el primer turno en el que se restaura.

Corps Attachments

Es posible tanto en el Editor de escenarios como en el Programa Principal realizar cambios en la asignación del Cuerpo de unidades. Las reglas **del Anexo del Cuerpo** permiten a un jugador la oportunidad de cambiar a qué Cuerpo está subordinada una División u otra unidad.

La distancia que una Sede de división es de su Cuartel General del Cuerpo tiene un gran efecto en el

Prueba de comando como se describió anteriormente. Durante el juego, los archivos adjuntos del Cuerpo solo pueden ocurrir durante el turno a medianoche (o si no hay turno de medianoche, durante el primer turno a partir de entonces). El propósito de cambiar un Adjunto del Cuerpo es agilizar la estructura del Comando para que un Cuartel General de la División pueda recibir apoyo del Cuartel General del Cuerpo más cercano en su sector.

Para que una unidad sea reasignada, debe existir en la Orden de Batalla dentro de una organización a nivel del Cuerpo. La reasignación debe asignarla a otra organización a nivel del Cuerpo en la Orden de Batalla. Los datos adjuntos de Corps también son posibles en el Editor de escenarios al crear un escenario.

Nota: para las fuerzas rusas a partir de 1942, la función de Adjunto del Cuerpo se aplica a sus Ejércitos, no a su Cuerpo. Es decir, a partir de 1942, es posible reasignar unidades y organizaciones adscritas a los ejércitos rusos a otros ejércitos, pero el Cuerpo ruso no es cambiante.

Para más información sobre el comando

Los siguientes elementos contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con el Comando:

1. El elemento **Mostrar organización** del menú Ver se puede utilizar para resaltar organizaciones específicas en el mapa.
2. El elemento **Marcas divisionales** del menú Ver se puede utilizar para colorear unidades según su división u otra organización controladora.
3. El elemento Rango de **comandos** del submenú Sombra del menú Ver se puede utilizar para mostrar el rango de comandos modificado de una unidad HQ seleccionada en el mapa.
4. El elemento **Sede** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades HQ en el mapa.
5. El elemento **Unidades separadas** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que están fuera del radio de comando de su sede de comando.

6. El elemento **Organización** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades de la misma organización que la unidad seleccionada.
7. El elemento **Archivos adjuntos** del cuerpo del menú Unidades del Editor de escenarios o del Programa principal se puede utilizar para ver y cambiar los archivos adjuntos del cuerpo.

[9.2] Morale

General

La moral se utiliza para determinar efectos como Interrupción y Roto. **La calidad** es la base de la moral. Cada unidad tiene una calificación de calidad de A (mejor) a F (peor). Una forma descriptiva de referirse a las unidades por su calificación de calidad es decir que:

1. Una unidad son las unidades **Elite**
2. Las unidades B son las unidades **superiores**
3. Las unidades C son las unidades **promedio**
4. Las unidades D son las unidades **por debajo de la media**
5. Las unidades E son las unidades **inferiores**
6. Las unidades F son las unidades **absmales**.



Cuando un cálculo requiere un valor numérico, estas letras se asignan a números de acuerdo con A-6, ..., F-1.

La calidad tiene efectos en la moral de la unidad y en su rendimiento en combate o, para los del cuartel general, en sus habilidades de mando.

Cálculo de la moral

La moral nominal de una unidad será la misma que su Calidad. Los siguientes modificadores se aplican al valor Morale:

1. Las unidades con fatiga media han restado 1 de su moral.
2. Las unidades con alta fatiga han restado 2 de su moral.
3. Las unidades con fatiga máxima han restado 4 de su moral.
4. Las unidades bajas en munición o combustible han restado 1 de su moral.

5. Las unidades que están interrumpidas o rotas tienen 1 resta de su moral (Nota: Las unidades de moral F no tienen este modificador cuando intentan recuperarse de ser interrumpidas o rotas.)
6. Las unidades que están aisladas han restado 1 de su moral. Una unidad cuyo valor de moral resultante es 0 o menos se dice que no tiene **moral**.

Comprobación de la moral

Cuando las unidades sufren pérdidas debidas a los resultados de combate, es posible que

Comprobación de la moral. Se genera un rollo de troquel aleatorio de 1 a 6 y se compara con el valor de moral actual de la unidad. Si el rollo de troquel es menor o igual que el valor de la moral, entonces la unidad pasa la comprobación de la moral. Una unidad que falla una comprobación de la moral se convierte en **interrumpida**, y si ya se interrumpe y en la fatiga máxima, se convierte en **roto**.

Para más información sobre la moral

Los siguientes elementos contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con el Comando:

- El elemento **Interrumpido o Roto** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que están interrumpidas o rotas.

[9.3] Fatiga

General

Lo más importante que hay que saber sobre **la fatiga** en los juegos de

Panzer Battles es que se refiere a

Combat **Fatigue**, no simple fatiga física.

La fatiga física se refiere al simple estado físico de ser sinuoso, cansado o somnoliento. Como tal, la fatiga física puede acumularse rápidamente a través del esfuerzo, pero se alivia a través del descanso y el sueño, normalmente en cuestión de horas.



La fatiga de combate se refiere a un estado mucho más persistente que se acumula a través del combate. La fatiga de combate reduce la capacidad de combate de la unidad hasta que llega al punto en que se ha perdido su voluntad de luchar. Como tal, La fatiga de combate no se alivia a través de

cortos períodos de descanso, sino que tarda períodos mucho más largos en recuperarse. Además, para las unidades que involucran vehículos, la fatiga también representa efectos de desgaste y desgaste con respecto a los vehículos. En contra, este es un factor acumulativo que tiene un efecto perjudicial en la capacidad de combate de la unidad. Incluye cosas como el desgaste de la banda de rodadura, el mal funcionamiento de la torreta, las miras rotas y cosas como esta que requieren piezas y reparación para restaurar el buen funcionamiento.

Niveles de fatiga

Los valores de fatiga oscilan entre 0 (ninguno) y 150 (máximo). Además, estos valores se dividen en cinco casos especiales:

1. **Sin fatiga** – Fatiga 0.
2. **Baja fatiga** - Fatiga de 1 a 49.
3. **Fatiga media** - Fatiga de 50 a 99.
4. **Alta fatiga** – Fatiga de 100 a 149.
5. **Fatiga máxima** – Fatiga 150.

En general, los efectos de fatiga no comienzan a ocurrir hasta que la unidad ha

Fatiga media. Y en general, las unidades de Fatiga máxima casi no tienen habilidades de combate.

Acumulación de fatiga

La fatiga se obtiene de las pérdidas en combate. El factor utilizado para determinar la acumulación de fatiga depende del tamaño de la unidad y del parámetro Factor de fatiga en el archivo de datos de parámetros. Para Panzer Battles Kursk y Normandía, este parámetro se establece en 2.

1. Para las empresas, el factor de acumulación de fatiga es 1 x el parámetro Factor de fatiga.
2. Para pelotones y escuadrones, el factor de acumulación de fatiga es de 3 x Parámetro Factor de fatiga. (Cuando se combinan 2 pelotones, el factor es 2 x el parámetro Factor de fatiga. y cuando se combinan 3 o más pelotones, el factor es 1 x el parámetro Factor de fatiga).

Las pérdidas tomadas por el fuego y de defender en el campo de asalto aleatoriamente de 0 hasta el factor multiplicado por el valor de pérdida, en los hombres equivalentes. La fatiga tomada por atacar en el asalto es valores normales dobles. Por ejemplo, una compañía de infantería que se lleva una pérdida de 15 hombres del fuego ganará fatiga de 0 a 30, si el parámetro de acumulación de fatiga es 2. Del mismo modo, usando el mismo valor de

parámetro, un pelotón de infantería que se lleva una pérdida de 15 hombres ganará fatiga de 0 a 90. La fatiga se aplica contra la pérdida nominal antes de convertirse en vehículos o cañones. Esto significa que una compañía de tanques que tiene una pérdida nominal de 20, lo que resulta en una pérdida de tanque de 2 vehículos, ganará fatiga de 0 a 40, si se utiliza un parámetro de acumulación de fatiga de 2. También significa que una unidad basada en vehículos o cañones puede ganar fatiga sin sufrir una pérdida.

Recuperación de fatiga

Para que una unidad sea elegible para la recuperación de fatiga, la unidad no debe moverse, disparar, atacar, ser disparada o ser atacada durante un turno de juego completo. Tampoco debe ser excavación, construcción de un puente, o estar en un campo minado. Hay un valor de reposo nominal determinado por Datos de parámetro (consulte el cuadro de diálogo Datos de parámetros en el programa principal). Durante los turnos nocturnos, este valor se duplica. Se pueden aplicar otros modificadores a este valor basado en las Reglas Opcionales descritas en el Programa Principal. La recuperación de fatiga que recibe una unidad se calcula como un valor aleatorio entre 0 y el doble del valor de reposo. El número de unidades que la fatiga de recuperación se notifica en el cuadro de diálogo comando del programa principal. La recuperación de fatiga nominal también se aplica a las unidades aéreas.

Para más información sobre la fatiga

Los siguientes contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con la Fatiga:

1. El elemento **Unidades** de fatiga alta del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que tienen fatiga alta o máxima.
2. El elemento **Unidades no completas** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que no están a plena resistencia.

[9.4] Suministro



El suministro es un elemento crítico en la efectividad de cualquier ejército, por lo que no es diferente en los ejércitos que controlas en la serie Panzer Battles. Hay dos funciones principales de Suministro. La primera es cómo influye en la capacidad de las unidades de la sede central para apoyar a sus unidades subordinadas. Este punto se explica e ilustra en la sección comando bajo

el encabezado de la prueba de comando.

La segunda función que proporciona Suministro es simular que las unidades problemáticas en combate se encontrarán con la llegada a La munición o el combustible. Cuando una unidad se dispara durante un turno, existe la posibilidad de que se ejecute **bajo sobre munición** o, en el caso de las unidades de artillería, que no esté **disponible** en el siguiente turno para ese lado. Del mismo modo, cuando una unidad se mueve o ataca, existe la posibilidad de que se vuelva **baja de combustible** al final del día. Estas posibilidades se basan en el valor de **suministro** para cada lado, tal como se muestra en el cuadro Información de terreno del área de información hexadecimal. Consulte el Programa Principal. Este valor de suministro predeterminado se aplicará a todas las unidades de ese lado a menos que el escenario dado tenga marcadores de origen **de** suministro en uso.

Valores globales de suministro

Clear	0%
Elevation	100m
Visibility	4
Supply	95/80

En cada escenario, se definen dos valores de suministro denominados valores de suministro globales. Estos valores, que se muestran en el cuadro de información de terreno como se muestra en la ilustración, determinan los valores de suministro predeterminados para los lados Aliado y Eje, respectivamente. Estos valores pueden variar,

en función del cálculo de la Variación de Suministro y pueden ser reemplazados en el mapa por fuentes de suministro, las cuales se describen a continuación.

Fuentes de suministro

Clear	0%
Elevation	125m
Visibility	4
Supply	95/80
Source	Axis (80)

Un origen de suministro es una ubicación específica que es capaz de proporcionar suministro a las unidades del lado asociado. Las fuentes de suministro también se muestran en el mapa. Con el punto caliente en el hexágono fuente de suministro se puede ver en el cuadro Información del terreno el lado propietario y el valor de la fuente de suministro.

En escenarios donde se utilizan orígenes de suministro, estos valores tienen prioridad sobre el valor de suministro global de ese lado para las unidades no navales en el mapa. Cuando hay más de un marcador de origen de suministro, las unidades utilizan automáticamente la fuente de suministro más alta disponible para ellos. En ausencia de fuentes de suministro, cualquier hexágono de terreno de borde de mapa es esencialmente una fuente de suministro con el valor de suministro global de ese lado.

Las fuentes de suministro no pueden ser destruidas o utilizadas por el otro lado. Capturar una Fuente de Suministro enemiga niega su uso al jugador propietario mientras está ocupado.

Determinación de la oferta

Cuando se resuelven problemas de suministro para una unidad en un hexágono determinado, se utiliza el valor de suministro que se aplica a ese hexadecimo. Si no hay orígenes de suministro en el escenario para ese lado, el valor de suministro global se utiliza para este propósito. De lo contrario, se utiliza el origen de suministro de mayor valor que afecta a ese hexadecimo. Si la unidad es Aislada, el valor de suministro en el hexadecimo es 0. De lo contrario, la unidad debe trazar una línea de comunicación (una línea de hexágonos libres de unidades enemigas y sus ríos de cruce de zona de control sólo usando puentes o transbordadores) a cualquier hexágono de fuente de suministro o hexágono de tierra de borde de mapa cuando las fuentes de suministro no existen. En ausencia de fuentes de suministro, cualquier hexágono de terreno de borde de mapa es esencialmente una fuente de suministro con el valor de suministro global de ese lado. Si hay fuentes de suministro utilizadas para ese lado en el escenario, entonces la unidad debe rastrear una línea de comunicación a una fuente de suministro en lugar de hexágonos del borde del suelo. Al determinar esta línea de comunicación, la presencia de unidades amigas niega las Zonas de Control enemigas.

Ingeniero Operaciones de Ferry

Cuando existe un ingeniero capaz de transportar unidades a través de un río, entonces el suministro se puede rastrear a través de un río un hexágono si es necesario para suministrar unidades que de otro modo estarían aisladas en el otro lado. El suministro resultante de esto sólo se extiende una distancia de un hexágono de la unidad de ingeniero a través del hexágono del río.

Unidades aisladas



Las unidades que comienzan el turno Aislado tienen su moral reducida en un nivel. Este efecto moral se suma a otras reducciones de la moral para cosas como la munición baja. Las unidades de artillería que disparan mientras están aisladas no estarán disponibles. Las unidades elegibles para el estado de combustible bajo que se mueven

mientras Aislado se convertirán automáticamente en Combustible Bajo en lo siguiente

vuelta de medianoche. Además, mientras las unidades permanezcan aisladas, no se recuperarán de los efectos Munición baja, No disponible o Bajo combustible.

Problemas de suministro de munición



Como se indicó anteriormente, cuando una unidad se dispara durante un turno, se convierte en un candidato para ejecutar **Munición baja** o, en el caso de las unidades de artillería, no estar **disponible** en el siguiente turno para ese lado. Si una unidad normal se dispara, entonces al principio del siguiente giro para ese lado se hace

una comprobación para determinar si la unidad se convierte en munición baja. Artillería aislada

unidades automáticamente pasan a estar no disponibles. De lo contrario, se realiza una prueba y se genera un valor aleatorio y se compara con el valor de suministro. Si el número aleatorio es menor que el valor de suministro, la unidad pasa la prueba y no convertirse en bajo en munición

Si la unidad no supera la prueba anterior, se realiza una prueba de rango con respecto a la unidad y su unidad de hq de control. La unidad HQ no debe estar fuera de mando o la prueba fallará. Dado que la unidad HQ tiene un

rango de mando de C y que el rango desde la unidad que se está probando a la unidad HQ es R hexágonos, entonces la probabilidad de que la unidad no se convierta en baja en munición es $C / (C + R)$.

El efecto neto de la fórmula anterior es que si una unidad que se está comprobando para el suministro está en el límite del rango de comandos, su probabilidad de reabastecimiento es del 50%. Por ejemplo, si una unidad HQ tiene un rango de comandos de 40 y la unidad bajo el mando de esa sede está a 40 hexágonos de distancia cuando se realiza la comprobación de suministro, entonces $C=40$ y $R=40$ y la fórmula resolvería eso:

$$C / (C + R) = 40 / (40 + 40) = 40 / 80 = 50\%.$$

Una vez que una unidad se convierte en munición baja, se determina cada giro para ese lado si la unidad se vuelve a suministrar. Para el reabastecimiento, solo se utiliza la prueba de rango descrita anteriormente. Por lo tanto, para ser re-suministrada, la unidad debe tener una unidad HQ que no está fuera de mando.

En el caso de las unidades de artillería, la determinación de la oferta es diferente en el caso de que no se aplique la prueba de rango. Las unidades de artillería dejan de estar disponibles en función del valor de suministro del hexágono que ocupan. Se genera un valor porcentual aleatorio y se compara con el valor de suministro en el hexadecimal. Si el valor aleatorio es menor que el valor de suministro, la unidad no deja de estar disponible o, si ya no está disponible, pierde ese efecto.

Para las unidades navales, se aplica la mitad del valor de suministro global predeterminado para ese lado. De lo contrario, las reglas de suministro para las unidades navales son las mismas que para las unidades de artillería.

Nota: **Bajo en munición** no se utiliza en **Panzer Batallas Kursk** o **Normandía**, pero tal vez se utiliza en títulos futuros. **No disponible** se utiliza en esos títulos.

Problemas de suministro de combustible



Todas las unidades que no sean de la sede, excepto las unidades de pie, esquí, bicicleta, caballo, naval y riel están sujetas a correr **bajo en combustible** si se mueven o agreden (para este propósito, cambiar el modo de viaje o moverse por el modo de tren no se considera movimiento).

Una vez al día, al comienzo del turno de medianoche, se realiza una prueba de repostaje en todos los unidades que se ha movido o agredido desde la última vez que se realizó la prueba. La prueba utiliza las reglas de suministro que se utilizan para determinar la munición baja en la que se disparan con una excepción. Es decir, las unidades aisladas se convierten automáticamente en de bajo combustible, mientras que las unidades en suministro realizan primero la prueba de suministro utilizando su valor de suministro, y una segunda prueba utilizando una prueba de rango modificado en relación con su unidad HQ. La distancia recorrida por la unidad no afecta al resultado de la prueba. Fallar la prueba de reabastecimiento y convertirse en combustible bajo representa una falla de la unidad para obtener un repostaje y por lo tanto estar en una posición de tener que conservar el combustible disponible hasta que se pueda hacer otro intento de reabastecimiento.

La prueba de rango para determinar si una unidad se convierte en baja en combustible se pasa siempre y cuando:

1. El Cuartel General de la unidad no está fuera de mando, y
2. La distancia desde la unidad hasta el CUARTEL General está dentro del radio de mando de la sede.

Una vez que una unidad se convierte en bajo en combustible, se producen dos efectos:

3. La asignación de movimiento de la unidad se reduce a la mitad. Esto representa los esfuerzos de conservación de la unidad mientras está bajo esta condición.
4. El valor de defensa de la unidad se reduce a la mitad. Esto representa la movilidad reducida de la unidad debido a la baja condición de combustible, por lo que es más vulnerable en situaciones de combate.

Nota: cuando se desmonta una infantería motorizada o mecanizada con bajo combustible, conserva su valor de defensa predeterminado y su asignación predeterminada de movimiento del pie.

Las unidades que se convierten en combustible con bajo consumo son elegibles para recuperar su estado normal de combustible de dos maneras:

5. Al comienzo de la siguiente medianoche, se realiza otra prueba de repostaje. Si la unidad supera esta prueba, la unidad se restablece al estado normal del combustible.
6. Al principio de cada turno que no sea el turno de medianoche, se realiza una prueba de reabastecimiento, pero con solo un porcentaje de probabilidad de pasar en comparación con una prueba de

reabastecimiento normal. El porcentaje utilizado es el valor de Porcentaje de repostaje determinado por Datos de parámetro.

La primera prueba representa el reabastecimiento normalmente programado que se produce cada día, mientras que la segunda prueba representa un reabastecimiento de combustible que se produce más tarde debido a un retraso en el reabastecimiento normal. La prueba de suministro que una unidad utiliza para volver al estado normal del combustible es una versión modificada de la prueba realizada para las unidades Low On Ammo. Es decir, la prueba de rango modificado en relación con la sede de la unidad se realiza para determinar si la unidad se restaura y la unidad HQ no debe estar fuera de mando.

Nota: **Bajo en combustible** no se utiliza en **Panzer Batallas Kursk** o **Normandía**, pero tal vez se utiliza en títulos futuros.

Configuración de artillería



Cuando se utiliza la Regla opcional de configuración de artillería, la disponibilidad de Artillería aliada y De eje depende del valor de Configuración de artillería en los datos de parámetros. Es posible que una unidad de artillería capaz de fuego indirecto no esté disponible después de que se haya movido. Esto representa

que la unidad de artillería tendrá que configurar las armas, traer munición y restablecer la comunicación

vínculos con los observadores delanteros antes de que esté listo para una misión de fuego. El tiempo que la unidad de artillería tendrá que configurar variará dependiendo del valor de Configuración de Artillería en los Datos de Parámetro. Al principio de cada turno para ese lado, para cada unidad de artillería que se configura, se genera un valor porcentual aleatorio y se compara con el valor de Configuración de artillería. Si el valor aleatorio es menor o igual que el valor de configuración, entonces la unidad de artillería estará disponible.

Si el lado tiene el parámetro establecido en 100%, entonces no hay efecto de configuración para ninguna unidad de artillería. Si el valor de Parámetro es al menos 90%, las unidades de artillería autopropulsadas no se ven afectadas por la configuración. Las unidades pueden moverse, deslamar y estar disponibles para disparar en el siguiente turno o incluso el turno actual si quedan suficientes puntos de movimiento.

Si el lado tiene el valor Parámetro inferior al 100%, entonces, tan pronto como se mueva una unidad de Artillería, se etiqueta **como Configuración requerida**. Cuando la unidad deja de moverse, hay un retardo mínimo de una

vuelta. Al comienzo del siguiente turno después de que una unidad no se mueva ni dispare, existe la posibilidad de que la unidad de artillería esté disponible, en función del valor de disponibilidad de Configuración de artillería. Si la unidad no está disponible en ese giro, comprobará de nuevo al inicio de la siguiente vuelta y cada giro a partir de entonces hasta que esté disponible.

Una unidad de artillería que se está configurando todavía puede atacar a las unidades enemigas usando Fuego directo. De esta manera, la artillería puede moverse y seguir proporcionando apoyo directo al fuego. Por ejemplo, si tu artillería se está configurando y las unidades enemigas atraviesan tus líneas del frente, tus unidades de artillería aún pueden atacarlas mediante fuego directo.

La configuración de artillería no afecta a los cañones antitanque ni a los cañones antiaéreos. Las unidades de artillería que inician el juego en el modo Viaje o Rail y las unidades de artillería que llegan como refuerzos se consideran movidas y tendrán que estar configuradas antes de estar disponibles. La artillería remolcada que está etiquetada como Configuración requerida no puede convertirse en Configuración mientras está en modo de viaje.

Artillería almacenada



Almacenado es un tipo de estado de la unidad de artillería que representa una batería en posición con abundante munición a mano y comunicaciones efectivas en su lugar. Por lo tanto, estas unidades almacenadas se consideran más eficaces.

El almacenamiento puede ocurrir cuando las unidades de artillería están en un estado almacenado al principio de un juego.

Una unidad de artillería que está almacenada será capaz de disparar durante períodos más largos de tiempo, y tal vez con mayor eficacia, sin sufrir problemas de suministro. En particular,

1. Una unidad de artillería almacenada dispara a una efectividad modificada por el modificador Datos de parámetros de fuego almacenados. Por ejemplo, si este modificador es 100%, el valor de fuego de las unidades almacenadas no se modifica, pero si el modificador es 200%, el valor de fuego de las unidades almacenadas se duplica.

2. Cuando una unidad de artillería almacenada sufre su primer fallo en la prueba de suministro, permanece disponible, pero pierde su estado de Almacenamiento en ese momento. Nota: mientras está almacenado, la prueba de suministro aplicada a una unidad utiliza un valor de suministro que es 75% de lo normal. Por ejemplo, si el valor de suministro normal es 80%, la prueba de suministro aplicada a una unidad almacenada utiliza el 75% del 80%, igual al 60%, como valor de suministro para la prueba.

Ejemplos de suministros

Ejemplo 1: Prueba de comando.

Supongamos que tenemos un Cuartel General del Regimiento con un rango de mando de 40, un Cuartel General del Batallón, y que el Valor de Suministro base es del 70%.

Cálculo del rango hexadecimal 15: Si el Cuartel General del Batallón es 15 hexágonos del Cuartel General del Regimiento, entonces la probabilidad de que el Cuartel General del Batallón esté al mando es:

$$0.70 + (0.30 * (40/55 * 0.70)) - 85\%$$

Cálculo del rango hexadecimal 25: Si el Cuartel General del Batallón es 25 hexágonos del Cuartel General del Regimiento, entonces la probabilidad de que el Cuartel General del Batallón esté al mando es:

$$0.70 + (0.30 * (40/65 * 0.70)) - 83\%$$

Conclusión: En este caso, un aumento en la distancia del Cuartel General del Batallón desde el Cuartel General del Regimiento en 10 hexágonos resultó en una disminución de su probabilidad de mando de 85% a 83%.

Ejemplo 2: Prueba de repostaje - Alto valor

Supongamos que tenemos un Cuartel General del Batallón con un rango de mando de 30 y una unidad de esta división que es baja en combustible.

Supongamos que el valor de suministro base es del 80% y que el porcentaje de reabastecimiento es del 30%.

Cálculo del rango hexadecimal 40: Si la unidad es de 40 hexes de su sede, entonces la probabilidad de reabastecimiento por giro es 0 ya que la unidad está fuera del rango de comando de su HQ.

Cálculo del rango hexadecimal 15: Si la unidad es de 15 hexágonos de su sede, entonces la probabilidad de reabastecimiento por giro es:

$$0,30 * 0,80 \text{ a } 24\%$$

Conclusión: Debe mover unidades de bajo combustible dentro del rango de mando de su cuartel general para que se recarguen.

Ejemplo 3: Prueba de repostaje - Bajo valor

Supongamos que la situación es como antes, pero ahora que el valor de suministro base es del 25%.

Si la unidad es de 15 hexágonos de su sede, entonces la probabilidad de reabastecimiento por giro es:

$$0,30 * 0,25 \times 7,5\%$$

Conclusión: Los valores de suministro más bajos significan menos posibilidades de reabastecimiento de combustible, en este caso del 24% al 7,5% por turno.

Ejemplo 4: Prueba de repostaje - Ejemplo de rango

Supongamos que tenemos el Cuartel General del Regimiento con un rango de mando de 40, el Cuartel General del Batallón con un rango de mando de 30, una unidad del batallón que es de bajo combustible y un valor de suministro base del 70%.

Cálculo de 20 hex y 25 hexágonos: Si la unidad es de 20 hexés de su Cuartel General del Batallón y el Cuartel General del Batallón es de 25 hexés de su Cuartel General de Regimiento, entonces la probabilidad de reabastecimiento de combustible de perturbación es:

$$0,30 * 0,83 \times 24,9\%$$

Cálculo de 20 hex y 15 hexágonos: Si la unidad es de 25 hexes de su Cuartel General del Batallón y el Cuartel General del Batallón es de 15 hexés de su Cuartel General de Regimiento, entonces la probabilidad de reabastecimiento de combustible de perturbación es:

$$0,30 * 0,85 \text{ a } 25,5\%$$

Conclusión: La reducción de los rangos de unidades a su sede central y de las sedes centrales a sus sedes superiores mejora la probabilidad de reabastecimiento de combustible, en este caso del 24,9% al 25,5%.

Resumen

Aquí hay algunos consejos de los jugadores para ayudarle a entender mejor el sistema de suministro y para ayudarle a tener más éxito en el juego.

1. Sus unidades hq y su valor de suministro base (y fuentes de suministro dependiendo del escenario) determinarán su estado de suministro. Asegúrese en cada escenario que conoce su valor de suministro base y cualquier fuente de suministro en el mapa y sus valores. Comprender qué unidades del cuartel general son fuertes o débiles en función de su rango de mando y su calificación de calidad. Comprender la jerarquía de comandos y qué unidades están subordinadas a qué organizaciones.
1. Asegúrese de mantener sus unidades cerca de su cuartel general (dentro del radio de mando de la sede si es posible). Del mismo modo, preste atención a la distancia entre cada sede y su sede superior, ya que eso afectará la capacidad de la sede superior para proporcionar apoyo.
2. Tenga cuidado al salir de sus unidades de la sede central en el modo de viaje. Esto reduce su rango de comandos en 1/4. Considere sacar las unidades de la sede del modo de viaje tan pronto como haya establecido una posición.
3. Ten cuidado de no exponer tus unidades del cuartel general al fuego enemigo, ya que un cuartel general interrumpido tiene su rango de mando cortado por la mitad mientras que un cuartel general roto no tiene rango de mando.
4. Cuando esté en combate, los problemas de munición baja serán más probables. Cuando usted está realizando un avance o la carrera a la defensa de una posición, esperar tener más problemas de bajo combustible.
5. Considere reagruparse por la noche y establecer una posición con sus unidades cerca de su sede central y la sede central fuera del modo de viaje. Esto le dará la mejor oportunidad de evitar problemas de reabastecimiento durante el turno de medianoche.
6. Cuando se desarrollen problemas de bajo consumo de combustible, considere tomar medidas que trabajen para resolver los problemas. Esto incluye sacar su unidad de la sede del modo de viaje y devolver sus unidades de bajo combustible dentro del rango de mando de su cuartel general. Es posible que también tenga que decidir retirar una organización con graves problemas de suministro para aumentar el apoyo que recibe de la sede superior.
7. Presionar después de que se hayan desarrollado problemas de combustible con bajo encendido durante un avance es una decisión arriesgada y se combina con
Los problemas de munición que pueden surgir después de hacer contacto ponen sus fuerzas en riesgo.
8. Con La niebla de guerra en efecto, usted no será capaz de ver explícitamente qué unidades enemigas tienen munición o problemas de combustible, pero si usted entiende qué situaciones son propensas a conducir a tales problemas, usted puede utilizar esto para concluir

buenas oportunidades para tratar de aprovechar los problemas de suministro enemigos.

Para más información sobre el suministro

Los siguientes contienen más información sobre las características del Programa Principal relacionadas con el Suministro:

1. El elemento Fuentes de **suministro** del menú Información se puede utilizar para ver una lista de fuentes de suministro en la batalla actual.
2. El elemento **Orígenes** de suministro del menú Ver se puede utilizar para alternar la visualización de Orígenes de suministro en el mapa.
3. El **objeto Bajo en munición y combustible** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa que tienen poca cantidad de munición o combustible.
4. El elemento **Unidades aisladas** del submenú Resaltar del menú Ver se puede utilizar para resaltar unidades en el mapa aisladas.

[10.0] Medio ambiente

El **entorno** consiste en la visibilidad actual y las condiciones de suelo actuales. Cada escenario tiene los valores de estos más los posibles intervalos establecidos en el cuadro de diálogo Encabezado del Editor de escenarios.



Visibilidad

La Visibilidad es el número máximo de hexágonos que las unidades enemigas pueden ser detectadas. Por lo general, la visibilidad oscila entre 1 y 20 hexágonos durante los giros de luz diurna. Durante los turnos de Anochecer y Amanecer, Visibilidad es la mitad de su valor normal (fracciones redondeadas hacia abajo). Durante los turnos nocturnos, la visibilidad es un hexágono.

El posible intervalo de visibilidad en un escenario viene determinado por los datos asociados con el escenario. Al principio de cada turno, el Programa Principal determina si hay un cambio en la Visibilidad. Una vez que La visibilidad comienza a cambiar, tenderá a seguir cambiando durante varios giros dentro del intervalo determinado para ese escenario. El cuadro de diálogo Comandos del Programa Principal informará a cada jugador cuando la Visibilidad haya cambiado para ese turno.

Condiciones del terreno

Hay cinco condiciones de terreno posibles: Normal, Suave, Mud, Nieve y Congelado. Las condiciones normales representan el suelo seco y temperaturas moderadas.

Las condiciones blandas representan terreno húmedo con temperaturas moderadas. Barro

Las condiciones representan terreno fangoso con temperaturas moderadas. Nieve

Las condiciones representan terreno cubierto de nieve con temperaturas frías. Y las condiciones congeladas representan terrenos cubiertos de nieve con temperaturas frías suficientes para congelar arroyos y ríos. Al comienzo de cada día, las Condiciones para ese día son determinadas por el Programa Principal dentro del rango especificado para ese escenario.

Asociados a cada Condición y cada clase de movimiento, hay modificadores de coste de movimiento que se aplican cuando una unidad de la clase dada se mueve bajo las Condiciones dadas. Estos modificadores se especifican en los datos de parámetro y se pueden ver mediante el cuadro de diálogo Datos de parámetro. Estos modificadores se utilizan para ajustar el coste de movimiento nominal de la unidad con una excepción. Cuando una unidad se mueve en el modo de viaje a lo largo de una carretera principal mediante Movimiento de carretera, no se aplica el modificador Condición y los costes de movimiento normales según se utilizan.

Terreno congelado

[Marsh]	0%
Elevation	0m
Visibility	20
Supply	100/100

En condiciones de nieve, el terreno de Campo, Pantano y Pantano se considera congelado. El terreno de campo y pantano se trata como Clear y Swamp terrain se trata como bosque cuando se congela. Cuando esto ocurre, la descripción del terreno se modifica mostrando el terreno normal entre corchetes ([]). Esto alerta al jugador del hecho de que el terreno normal condición puede ser restaurada si la condición debe cambiar.

Tormentas

Las tormentas pueden ocurrir bajo cualquier condición. Dependiendo de las condiciones, representan tormentas de lluvia, tormentas de nieve o incluso tormentas de arena. Cuando se produce una Tormenta, durará todo el día y posiblemente días adicionales. Durante una tormenta, se producen los siguientes efectos:

1. Los costes de movimiento se duplican.

2. La visibilidad se reduce a un hexágono.
3. Todos los valores de ataque y asalto se reducen en 1/2.
4. Todas las misiones aéreas están prohibidas.
5. Se prohíben los refuerzos anfibios, aéreos y de planeador.

Si se produce una tormenta, se indicará en la barra de estado después del valor de la condición. Las tormentas solo pueden producirse cuando se utiliza la regla opcional meteorológica programada (consulte a continuación) o cuando se especifica que se produce al principio del escenario (consulte el cuadro de diálogo Encabezado en el Editor de escenarios).

Tiempo programado

Esta es una regla opcional que utiliza un rango predeterminado de condiciones climáticas diariamente en lugar de variar el clima aleatoriamente dentro del rango especificado. Para que el tiempo programado esté en vigor, deben ser verdad dos cosas:

1. El usuario debe seleccionar la regla opcional meteorológica programada.
2. Debe existir un archivo Weather.dat en la carpeta del juego que especifique las condiciones meteorológicas diarias.

El archivo Weather.dat consta de varias líneas. En cada línea, hay: • 3 números que especifican una fecha en el formulario día, mes y año.

Esta fecha es la fecha más temprana para la que se aplica la especificación meteorológica. • 5 números que especifican el porcentaje de probabilidad de las posibles condiciones Normal, Suave, Lodo, Nieve y Congelado.

3. 2 números que especifican el rango de visibilidad mínimo y máximo.
4. Opcionalmente, un valor que indica el porcentaje de probabilidad de una tormenta en cada día.

Ejemplo de Weather.dat:

1. 6 1944 80 20 00 00 00 6 12 00
2. 6 1944 90 10 00 00 00 6 20 00
3. 6 1944 60 40 00 00 00 6 16 00
4. 6 1944 40 60 00 00 00 4 12 00

Esto especifica que a partir del 6 de junio de 1944, hay un 80 por ciento de probabilidad de condiciones normales. El 8 de junio de 1944, esto cambia a un 60 por ciento de probabilidad de condiciones normales y un 40 por ciento de probabilidad de suave. Del mismo modo, el 8 de junio de 1944, la

visibilidad puede variar de 6 a 16 hexágonos. El 9 de junio de 1944, esto cambia a un rango posible de 4 a 12 hexágonos. Por último, hay un 00% de probabilidades de una tormenta en cualquier día. NOTA: ninguno de los números de este archivo puede tener ceros a la izquierda. Por lo tanto, números como 02 deben escribirse simplemente como 2.

Pena congelada

Dependiendo del juego y el escenario, es posible que un lado o otro se le dé una **penalización congelada** de 0 a 100%, definida por datos de parámetro. Cuando este valor de penalización es distinto de cero, los siguientes efectos se aplican al lado especificado solo durante los giros congelados:

1. El valor de defensa de las unidades en hexágonos no urbanos (Village, Town, City e Industrial) se reduce por la penalización congelada.
2. El valor de defensa de las unidades en los hexágonos Urbano (Village, Ciudad, Ciudad e Industrial) se reduce a la mitad de la Penalización congelada.
3. El valor de ataque y el valor de asalto de las unidades se reducen a la mitad de la penalización congelada. • La franquicia de movimiento de las unidades de vehículo se reduce dos veces la penalización congelada.

[11.0] Resultados de combate



Un cálculo común de los resultados de combate se utiliza tanto para los resultados de fuego como de asalto. El cálculo de los resultados de combate se basa en cuatro parámetros: un valor de combate, un modificador, un **valor de combate bajo** (LCV) y un alto valor de **combate** (HCV). Para el combate contra incendios, el valor de combate es el valor

de fuego ajustado de las unidades de disparo. Para el combate de asalto, el valor de combate es el fuerza del lado opuesto. Los modificadores dados se aplican al valor de combate dado para llegar al valor de combate efectivo. El valor de combate bajo y el alto valor de combate son las bajas extremas posibles resultantes de un valor de combate de línea base de 1000. El valor de combate efectivo se utiliza para escalarlos en consecuencia, lo que resulta en bajas y altas bajas posibles. Por último, se selecciona un valor aleatorio entre los valores de bajas bajas y altas para llegar al resultado final del combate.

Por ejemplo, dado un valor de combate de 40, un modificador del 25%, un valor de combate bajo de 50 y un valor de combate alto de 250, el valor de combate efectivo sería 50 ($40 + 25\%$). Esto sería el 5% del valor de combate de la línea base de 1000. Por lo tanto, el bajo valor de las víctimas sería de 2,5 ($50 * 5\%$) y el alto valor de las víctimas sería de 12,5 ($250 * 5\%$). El valor de víctima resultante se generaría aleatoriamente entre 2,5 y 12,5 para este combate. Finalmente, basado en la parte fraccionaria del valor de la víctima, se redondea aleatoriamente hacia arriba o hacia abajo. Por ejemplo, si el valor de la víctima se calculó como 3,7, entonces el 30% de las veces esto se redondea a 3 y el 70% del tiempo se redondea a 4.

Las pérdidas de vehículos y cañones resultantes del fuego enemigo se calculan sobre la base de 1 vehículo o arma de fuego a 10 hombres. Las pérdidas de combate inferiores a 10 hombres resultan en una probabilidad de 1 vehículo o pérdida de cañón proporcional al valor. Por lo tanto, una pérdida de combate de 5 hombres aplicados a una unidad de tanque resultaría en una probabilidad de 5/10 a 50% de que se produciría una pérdida de un tanque.

Los resultados de fatiga se calculan como valores aleatorios entre el valor de víctima y un factor de fatiga multiplica por el valor de la víctima. El factor de fatiga depende del tamaño de la unidad multiplicado por el parámetro Factor de fatiga. Por ejemplo: • 3 x el parámetro Factor de fatiga para unidades de pelotón escuadrones y no combinadas.

1. 2 x el parámetro Factor de fatiga para unidades de pelotón combinadas que consta de 2 subunidades.
2. 1 x el parámetro Factor de fatiga para empresas y unidades combinadas de pelotón que consta de 3 o más subunidades.

Cuando se aplican comprobaciones de moral, se determinan en función de una probabilidad utilizando la pérdida dada como: pérdida / (pérdida + valor base)

donde el valor base depende del tamaño de la unidad y es:

3. 5 para escuadrones y unidades de pelotón sin combinar.
4. 10 para unidades combinadas de pelotón que consisten en 2 subunidades.
5. 15 para empresas y unidades combinadas de pelotón compuestas por 3 o más subunidades.

Por lo tanto, una unidad de pelotón que toma una pérdida de 15 hombres tiene un 50% de probabilidades de requerir un control de la moral y una unidad de pelotón que toma una pérdida de 60 hombres tiene alrededor de un 80% de probabilidades de requerir un control de la moral.

Cuando se elige la regla opcional **Cálculo alternativo** de los resultados de combate para los resultados de incendio o cuerpo a cuerpo (consulte el archivo de ayuda del programa principal), el valor de víctima resultante se basa en el promedio de dos cálculos de víctimas predeterminados. Esto produce valores que son más propensos a estar en el rango medio del intervalo de bajas en lugar de distribuirse uniformemente.

Acabado

Cuando una unidad que consiste en hombres se reduce por debajo de una fuerza de 10 como resultado del combate, entonces hay un cálculo realizado por el programa principal para determinar si la unidad sobrevive o se considera "rematada" como resultado de haber perdido la cohesión de la unidad. El cálculo se basa en una probabilidad de supervivencia del 10% por hombre restante. Por lo tanto, una unidad que se ha reducido a 6 hombres como resultado del combate tiene un 60% de probabilidades de sobrevivir al cálculo.

[12.0] Características adicionales

[12.1] Reproducción en red

En esta sección se describen los detalles asociados con **el Network Play** multijugador. Direct Play de Microsoft se utiliza para este propósito. El protocolo TCP/IP se utiliza para conectar los equipos que se están utilizando. Si utiliza un firewall para conectarse a Internet, debe configurarlo antes de poder conectarse mediante Direct Play.

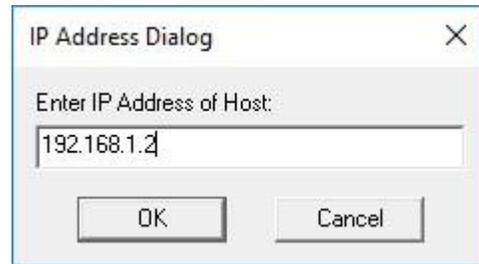
Puede encontrar información sobre cómo hacerlo en este artículo técnico de Microsoft:

DirectX: puertos necesarios para reproducir en una red.



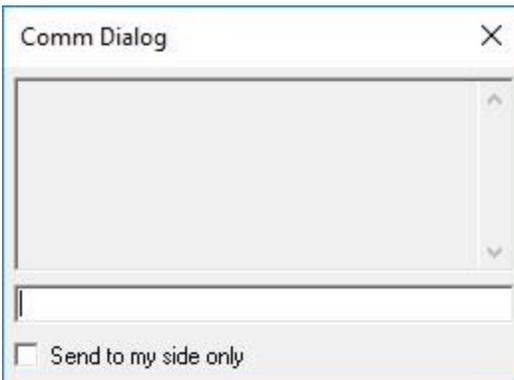
El cuadro de diálogo del jugador se muestra para que cada jugador pueda especificar su nombre y especificar si desea estar en el mismo lado que el jugador anfitrión o el lado contrario.

Se le pedirá al autor de la llamada que introduzca la dirección IP del equipo host. El jugador anfitrión debe determinar su dirección IP y comunicarlo a los otros jugadores.



Una forma para que el reproductor host determine su dirección IP es realizar los siguientes pasos:

- Haga clic en **Inicio**, luego **En Ejecutare** introduzca **cmd**. • En la ventana que se abre, escriba **ipconfig**.



Una vez establecida una conexión, aparecerá el cuadro de diálogo de comunicaciones y permitirá que ambos jugadores se comuniquen entre sí. Puede escribir mensajes en el área en la parte inferior del cuadro de diálogo Comm y presionar Retorno para enviarlos. Todos los mensajes se muestran en el área superior del cuadro de diálogo de

comunicaciones precedido por el nombre del jugador que envía el mensaje. En Multi-Player

Juegos de juego en red, puede limitar la envío del mensaje a los jugadores de su lado, seleccionando la opción en la parte inferior del cuadro de diálogo de comunicación.



Si usted es el primer llamador del lado opuesto, se le pedirá que especifique una clave de cifrado que se utilizará para cifrar el archivo de batalla en el equipo host. Este cifrado evitará que tu oponente intente acceder al archivo de batalla en tu ausencia. Asegúrese de recordar su clave de cifrado y

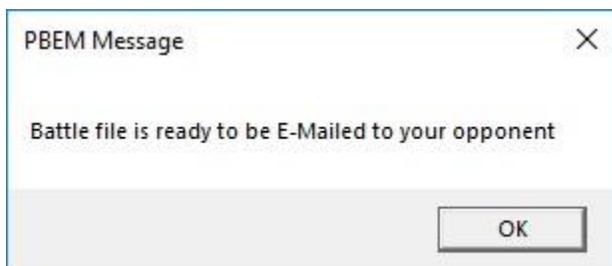
especificarla exactamente la próxima vez que abras una batalla existente o de lo contrario se producirá un error de lectura. Si confías en tu oponente, está bien dejar la clave de cifrado en blanco.

Multi-Player

En general, ambos lados de un juego de red pueden tener más de una persona asignada. El jugador anfitrión y el primer jugador en conectar jugando el lado contrario, será el **comandante** para sus respectivos lados. De forma predeterminada, los comandantes controlan todas las unidades de su lado. El comandante puede asignar comandos a jugadores adicionales de cada lado. Cada jugador solo puede mover y disparar unidades bajo su mando. El cuadro de diálogo multijugador descrito en el archivo de ayuda del programa principal describe las acciones utilizadas para asignar comandos a los jugadores y para administrar las funciones de varios jugadores.

[12.2] Reproducir por correo electrónico

En esta sección se describen los detalles asociados con Play-By-E-Mail (PBEM). PBEM se inicia desde el front-end de la campaña o a través de la opción Play-By-EMail del menú De modo (consulte el archivo de ayuda del programa principal).

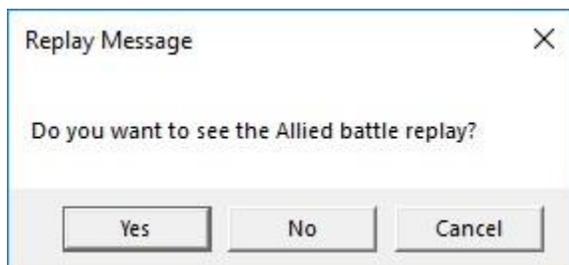


Cuando se inicia un juego bajo la opción PBEM, el jugador que inicia la batalla se le pedirá con el cuadro de diálogo Nuevo escenario (consulte el Archivo de ayuda del programa principal) para seleccionar el lado que desea jugar, la opción

Niebla de guerra, cualquier cambio en el

Valor de ventaja y Reglas opcionales. Cuando el control del juego pasa al jugador contrario, el programa principal guardará el juego PBEM en un archivo con extensión bte y notificará al jugador que el archivo ahora puede ser enviado por correo electrónico a su oponente. El jugador debe enviar el archivo bte ya sea Zipped up o como un archivo adjunto en un correo electrónico.

Cuando el otro jugador recibe el correo electrónico, es esencial que copie el archivo bte en la carpeta del juego adecuada. De forma predeterminada, esta carpeta del juego se basa en el nombre del juego, como "C:-John Tiller Software-Kharkov '43", pero esto se puede cambiar durante la instalación. Una vez copiado el bte, el reproductor puede iniciar el modo PBEM desde el cuadro de diálogo Selección de archivos (consulte el archivo de ayuda del programa principal) o a través de la opción PBEM del menú Modo (consulte el archivo de ayuda del programa principal).



Cuando el jugador abra el archivo PBEM, se le pedirá que vea la repetición de la batalla. Si notan que la reproducción no es para el lado opuesto, han abierto su propio archivo PBEM por error y deben seleccionar inmediatamente **Cancelar**. De lo

contrario, pueden seleccionar **Sí** o **No** para ver la reproducción o avanzar directamente a su turno. Al pulsar la tecla Escape (**Esc**) durante la reproducción se finalizará la reproducción.

Cuando se guarda una batalla PBEM con la opción de cifrado PBEM habilitada (consulte el menú Configuración en el archivo de ayuda del programa principal) o si el usuario contrario ya ha cifrado el archivo, se le pedirá al jugador una clave de cifrado. En giros posteriores, el reproductor debe introducir la misma clave para poder leer el archivo. Tenga en cuenta que una batalla PBEM se puede cifrar incluso después de que el juego ha comenzado, pero una vez cifrado, no se puede convertir de nuevo en una forma no cifrada.



Función de suma de comprobación

En PBEM cifrado, el juego comprueba varios archivos para asegurarse de que ambos jugadores están utilizando la misma versión:

1. Archivo de mapa
2. Archivo Oob
3. Archivo Pdt
4. Archivos de datos

Si un jugador ha modificado uno de estos archivos pero no el otro jugador, o si un jugador ha actualizado su versión del juego pero el otro jugador aún no, entonces aparecerán mensajes alertando a los jugadores de esta desconexión.

El usuario aquí debe comprobar con su oponente para ver si se han realizado cambios en los archivos anteriores. Los archivos de gráficos no se comprueban y se pueden cambiar sin activar esta comprobación.

[12.3] Tácticas



Aquí hay algunas pistas sobre el juego que pueden ayudarle a disfrutar más de sus juegos y tal vez le permiten hacerlo mejor contra sus oponentes, así.

Mind Your Distance

Si estás acostumbrado a jugar a las campañas de Panzer, pensarás en términos de moverte junto al enemigo para atacar. En las Batallas Panzer y

su función de fuego a distancia, esto puede ser

Mortal. La efectividad del fuego a distancia aumenta dramáticamente a medida que el alcance disminuye y, en general, debes mantener la distancia del enemigo antes de pasar por un asalto. Usa fuego a distancia para interrumpir a las unidades enemigas antes de avanzar.

No ataque en modo de viaje

Hay varias penalizaciones asociadas con las unidades en el modo de viaje, ambos tienen que ver con su capacidad de defenderse, así como el ataque. En general, solo debes usar el modo viaje para avanzar en la posición enemiga mientras usas Movimiento de carretera, pero luego cambiar al modo Desplegado tan pronto como te encuentres con el enemigo.

Interrumpir a sus atacantes

Las unidades interrumpidas no solo disparan en desventaja, sino que también tienen prohibido atacar. El mayor efecto que puedes tener en un atacante es interrumpir sus unidades. Eso le impedirá asaltar sus posiciones defensivas y le permitirá soportar el ataque mucho mejor. Deberías considerar que el mayor valor que tu artillería tiene contra la armadura de ataque es interrumpir la armadura, no necesariamente eliminarla. De esta manera, puedes obligar a los atacantes a romper el ataque aunque todavía tengan fuerza.

Cuidado con la penalización por armas combinadas

Normalmente, cualquier penalización de armas combinadas se le informa cuando se añaden unidades a un ataque de asalto. Sin embargo, si Fog-of-War está en vigor, entonces no se le dirá cuando esta penalización esté en vigor. Así que ten cuidado. Si tienes vehículos atacando en terrenos no claros contra la infantería enemiga, asegúrate de haber cometido suficiente infantería de apoyo para proteger tus vehículos atacantes.

Asegúrate de usar tu artillería

Puede parecer un hecho obvio, pero disparar tu artillería contra posiciones enemigas es algo que debes considerar como el primer paso en un ataque. A menudo, cuando estás avanzando en una posición enemiga, es fácil olvidar que tienes artillería disponible para apoyar el ataque y tratas de simplemente "bombardear" la posición de defensa. Piensa en tu artillería primero, no en la última, a tu vez.

Ataque sistemáticamente

Esto tiene que ver con el tempo de tu ataque. Es fácil emocionarse con tomar una posición enemiga y perder la noción del hecho de que usted está tomando bajas excesivas en el ataque. Tómate tu tiempo. Planifica tu ataque. Usa tu artillería y apoyo aéreo. Coordina tus esfuerzos y acabarás perdiendo mucho menos que si atacas a destajo. Todo el fuego obtiene un modificador positivo si se dispara a pilas con más del 50% del límite de apilamiento. ¡Golpea a esos hexágonos llenos!

Observa los niveles de fatiga de batalla de tu unidad

La forma más rápida de hacer que una unidad de combate sea ineficaz es empujar su nivel de fatiga hasta el punto de que tomará mucho tiempo recuperarse. Cuando una unidad pierde del combate, también acumula puntos de fatiga. Verá esto como los valores de nivel de fatiga cambian en color de verde en el rango Bajo, a amarillo para Medio y a naranja para Fatiga alta. Las unidades que se mueven o disparan no tienen ninguna posibilidad de recuperarse de los efectos de la fatiga.

Gestión de sus unidades

Gire sus unidades para descansar el más pesado comprometido antes de que se vuelvan demasiado fatigados. A medida que el nivel de fatiga de una unidad se acerca a la parte superior del rango de fatiga media, considere sacarla de la lucha para descansar. Las unidades en el rango de alta fatiga no se levantarán en la batalla y podrían **interrumpir rápidamente** y luego romperse **Broken** causando una crisis en sus líneas.

Ayudar a la recuperación de su unidad del estado de interrupción (y rotos)

Tan cuidadosamente como usted puede ver fatiga o manejar sus unidades, algunos todavía **interrumpirán** como resultado de los combates y si continúan siendo disparados sobre ellos pueden llegar a ser **rotos**. Cuando esto ocurre, hay una serie de cosas que puede hacer que ayudarán en la recuperación exitosa de estas unidades. Mantenga el cuartel general dentro

del alcance de su cuartel general principal, aumentando así su oportunidad de permanecer "al mando". Cuanto más cerca esté una unidad de su cuartel general, mayor será la probabilidad de recuperación. Como la recuperación se basa en la moral de la unidad actual y en factores como la cantidad de fatiga, coloque las unidades que están fuera de acción en lugares en los que no se les disparará, con el fin de reducir su fatiga.

[12.4] Símbolos de unidad

Los siguientes símbolos se utilizan en el juego para indicar el tipo de unidad en los contadores en la vista normal 2D a menos que el ajuste de Iconos gráficos esté activado.

 **Sede** – este es el icono básico de la Sede. La notación en la parte superior del icono indica la organización: I para compañía, II para batallón, III para regimiento, X para brigada, XX para división, XXX para cuerpo, y XXXX para ejército y grupo militar.

 **Armadura** – este es el icono utilizado para tanques de todo tipo, ya sean medios ligeros de peso pesado.

 **Armas de Asalto** – este es el icono utilizado para las armas de asalto, es decir, equivalentes de tanques sin torreta.

 **Artillería** – este es el icono básico utilizado para la artillería. Las variaciones de esto se utilizan dependiendo del tipo de movimiento de la unidad. Por ejemplo, dos puntos debajo del icono indican Artillería motorizada, un punto y una línea corta debajo del icono indican artillería en Halftracks, y un óvalo dentro del icono indica Artillería blindada.

 **Artillería pesada/armas de asedio**: este es el icono básico de artillería pesada y armas de asedio. Las variaciones de esto son las mismas que para la Artillería normal.

 **Artillería de Infantería** – este es el icono para las unidades de Artillería que carecen de una capacidad de Fuego Indirecto y por lo tanto se utilizan en un papel de apoyo.

 **Morteros** – este es el icono básico para los morteros. Las variaciones de esto son las mismas que para artillería en función de las capacidades de movimiento de la unidad.

 **Cohetes** – este es el icono básico para Rockets. Las variaciones de esto son las mismas que para artillería en función de las capacidades de movimiento de la unidad.

 **Llama** – este es el icono básico para las unidades de Llama. Las variaciones de esto son las mismas que para artillería en función de las capacidades de movimiento de la unidad.

-  **Antitanque** – este es el icono básico para las armas antitanque. Las variaciones de esto son las mismas que para artillería en función de las capacidades de movimiento de la unidad y si está blindada.
-  **Anti-Aircraft** – este es el icono básico para las unidades antiaéreas. Las variaciones de esto son las mismas que para artillería para indicar las capacidades de movimiento de la unidad.
-  **Heavy Anti-Aircraft** – este es el icono para las unidades antiaéreas pesadas. Mientras que estas unidades han reducido la efectividad contra unidades aéreas de bajo vuelo, tienen la capacidad de atacar otras unidades aéreas como reconocimiento aéreo y bombarderos de alfombras.
-  **Caballería** – este es el icono de la caballería.
-  **Recon** – este es el icono básico para Recon y difiere del símbolo de caballería por la adición de los dos puntos debajo.
-  **Coche blindado** – este es el icono básico para los coches blindados.
-  **Infantería** – este es el icono básico de infantería. Hay variaciones de esto dependiendo de las capacidades de movimiento de la unidad. Por ejemplo, dos puntos debajo del icono indican Infantería Motorizada y un óvalo dentro del icono indica Infantería Mecanizada.
-  **Armas pesadas**: este es el icono de una unidad de armas pesadas que puede contener ametralladoras y otras armas de apoyo de calibre pesado.
-  **Ingeniero** – este es el icono básico para los ingenieros. Cuando se produce un óvalo dentro del icono, indica a los ingenieros blindados.
-  **Ingeniero de puentes** – este es el icono básico para los ingenieros de puente. Cuando se produce un óvalo dentro del icono, indica Capas de puente blindado.
-  **Paracaídas** – este es el icono para las unidades aerotransportadas que están entrenadas en paracaídas o designadas como Aerotransportadas.
-  **Glider** – este es el icono para las unidades aerotransportadas que están entrenadas por Glider o Airlanding.
-  **Commando** – este es el icono para las unidades Commando y Ranger.
-  **Infantería de esquí** – este es el icono para la infantería con esquís.
-  **Infantería de bicicletas** – este es el icono para la infantería con bicicletas.
-  **Infantería de motocicleta** – este es el icono para la infantería con motocicletas.
-  **Naval** – este es el icono para todos los barcos.
-  **Unidad de transporte** – este es el icono de las unidades de transporte, que pueden transportar otras unidades.

 **Unidad de suministro** – este es el icono para las unidades de suministro, que sólo se utilizan bajo la regla opcional de suministro explícito.

 **Modo de carril:** este icono indica una unidad en el modo de riel y supera el icono normal de esa unidad mientras está en modo de carril.

[13.0] Credits



Developer: John Tiller

Artist: Joe Amoral

Additional Programming: Dr. John Rushing, University of AlabamaHuntsville

Contact and Support Information:
<http://www.JohnTillerSoftware.com>

Battles of North Africa 1941

Project Co-ordinator	David Freer
Head Programmer	Robert 'Berto' Osterlund
Scenario Design	Rick Bancroft, David Freer
Order of Battle	Mike Avanzini, David Freer
Game Maps	David Freer, Rick Bancroft, David Michas, Mike Avanzini
Unit Graphics/Game Art	David Freer, Joe Amoral
Game Documentation	David Freer, Mike Avanzini
Play Testing	Mike 'Warhorse' Amos, Rick 'Ricky B' Bancroft, Brian 'Dogsoldier' Bedford, Julio 'JC' Cabrero, Jeff Conner, Stephen Duncan, David Freer, Kevin 'Kuriltai' Hankins, Joao Lima, Chris Maiorana, David Michas, César 'Indragnir' Librán Moreno, Robert 'Berto' Osterlund, Ed 'Richie61' Pacitto, Dennis 'Landser34' Suttman, Martin Svendsen, Ed 'Volcano Man' Williams

In Memoriam

Ed 'Richie61' Pacitto

Panzer Battles Demo

Project Co-ordinator	David Freer
Head Programmer	Robert 'Berto' Osterlund
Scenario Design	David Freer, Joao Lima, Chris Maiorana, David Michas
Order of Battle	Mike Avanzini, David Freer, David Michas
Game Maps	Mike Avanzini, David Freer, Chris Haigh, Chris Maiorana, David Michas
Unit Graphics/Game Art	David Freer
Game Documentation	David Freer
Play Testing	Mike Amos, Rick 'Ricky B' Bancroft, Brian 'Dogsoldier' Bedford, Julio 'JC' Cabrero, Jeff Conner, Stephen Duncan, David Freer, Chris Haigh, Kevin 'Kuriltai' Hankins, Joao Lima, Chris Maiorana, David Michas, César 'Indragnir' Librán Moreno, Robert 'Berto' Osterlund, Ed 'Richie61' Pacitto, Dennis 'Landser34' Suttman, Martin Svendsen, Ed 'Volcano Man' Williams

Battles of Normandy

Project Co-ordinator	David Freer, Glenn Saunders
Head Programmer	Robert 'Berto' Osterlund, John Tiller
Scenario Design	Rick Bancroft, Glenn Saunders, Dave 'Blackie' Blackman, David Freer, Jeff Conner, Kevin Hankins
Order of Battle	David Freer, Mike Avanzini, Glenn Saunders
Planning Maps	Mike Avanzini
Game Maps	Dave 'Blackie' Blackman, David Freer, David Michas
Unit Graphics/Game Art	Joe Amoral, David Freer
Game Documentation	David Freer, Mike Avanzini
Play Testing	Eric Baker, Rick 'Ricky B' Bancroft, Brian 'Dogsoldier' Bedford, Julio 'JC' Cabrero, Jeff Conner, Stephen Duncan, David Freer, Kevin 'Kuriltai' Hankins, César 'Indragnir' Librán Moreno, Phil Niven, Ed 'Richie61' Pacitto, Dennis 'Landser34' Suttman, Martin Svendsen, Ed 'Volcano Man' Williams

Battles of Kursk – Southern Flank

Project Co-ordinator	David Freer
Head Programmer	Robert 'Berto' Osterlund, John Tiller

Scenario Design	David Freer, Mike Avanzini
Order of Battle	Mike Avanzini, David Freer, David Michas
Game Maps	David Freer
Unit Graphics/Game Art	Joe Amoral, David Freer
Game Documentation	David Freer, Mike Avanzini
Play Testing	Eric Baker, Brian 'Dogsoldier' Bedford, Gary 'Tide' Christian, David Duncan, Stephen Duncan, David Freer, César 'Indragnir' Librán Moreno, Mark Middleton, Phil Niven, Dave Ross

Apéndice 1: Diferencias con las campañas de Panzer



El motor del juego Panzer Battles es similar al de Panzer Campaigns y tiene algunos conceptos tomados de Squad Battles. Esta sección describe para los jugadores de la serie Panzer Campaigns las principales diferencias entre los dos motores de juego, para que puedan orientarse rápidamente al estilo de juego en Panzer Battles.

La escala es la primera diferencia como se describe a continuación:

1. **Panzer Campaigns** – 1 km hexágonos, 2 horas de vuelta.
2. **Batallas Panzer** – 250 m hexagonales, giros de 30 minutos.
3. **Batallas de escuadrón**: hexágonos de 40 m, vueltas de 10 minutos.

Por lo tanto, Panzer Battles encaja en escala entre las campañas de Panzer y las batallas de escuadrón y toma prestadas características de ambos.

Las principales diferencias con las campañas de Panzer se describen a continuación.

4. No hay juego por fases, sólo juego por turnos.
5. El fuego indirecto siempre se resuelve. El fuego directo y los asaltos nunca se resuelven.
6. Ocultación persistente (como en las batallas de escuadrón).

7. Fuego operaciones ilimitado (como en las batallas de escuadrón).
1. No hay hexágonos penetrados.
2. Sin Movimiento automático operacional, solo mover en columna.
3. No hay almacenamiento durante el escenario.
4. El modificador de fuego a distancia estándar es 1.5.
5. El modificador de fuego de calidad inherente es 2.5 (en lugar de 1).
6. Para detectar ataques aéreos y de artillería, una unidad no debe haber movido ese giro.
7. Los vehículos que cruzan Hedge Row se vuelven vulnerables y tienen el valor de medio valor de defensa.
8. Los vehículos que asaltan a través de Hedge Row tienen medio asalto y defensa y se vuelven vulnerables si tienen éxito.
9. Recon Spotting es una regla estándar y puede resultar en la detección de unidades ocultas.
10. Naufragios. La visibilidad se bloquea cuando hay más pecios que el límite de la carretera de la hexágona
11. No hay recuperación de fuerza.
12. Se han añadido lados a marcadores especiales como fortificaciones y campos de minas.
13. Sin fatiga nocturna. • Los vehículos solo obtienen un beneficio defensivo de terreno de 1/2 y un beneficio mejorado y un beneficio de zanja.
14. Stack Fire Modifier se aplica al fuego directo y al fuego indirecto desde 1/2 maxstack (1.0) hasta max-stack (2.0).
15. Añadido "Elevado" ferrocarril y carreteras.
16. Añadido tipo de unidad de transporte que puede llevar otras unidades, además de la capacidad de los vehículos para llevar a los ciclistas "externos".
17. Las unidades con Asalto 0 se invaden automáticamente cuando son atacadas solo a costa del movimiento hacia el hexágono defensor.
18. Los pilotos externos se eliminan automáticamente cuando están en un vehículo que ataca o defiende en un asalto.
19. Los jinetes externos son 4 veces más vulnerables a los ataques de campo de minas.
20. Los pasajeros externos tienen defensa 16 y pueden ser disparados incluso cuando el transportista es difícil.

21. Los obstáculos en aguas poco profundas solo toman la mitad de la asignación de movimiento para moverse en ellos y las minas en aguas poco profundas son sólo la mitad de efectivas.
22. Los pasajeros de las unidades navales que son eliminadas en aguas poco profundas toman 1/2 bajas y se interrumpen en lugar de ser eliminados.
23. Nueva función de suma de comprobación de archivos de juego que detehá parte de los cambios en los archivos de juego en un juego PBEM cifrado.
 1. Fuego indirecto total en cualquier hexágono por turno limitado a 1,5 valor máximo de apilamiento.
 2. El jugador puede establecer los límites de Op Fire Engagement.
 3. Los marcadores Intel se utilizan para describir posiciones enemigas previamente conocidas.
 4. Las misiones aéreas se solicitan en un turno y luego se lanzan en el siguiente turno (como en las batallas de escuadrón).
 5. Las unidades aisladas que no son de artillería no se convierten en munición baja si disparan.
 6. El icono de binoculares en una imagen de unidad significa que la unidad ha visto al enemigo, no que ha sido visto por el enemigo.
 7. Modificador de elevación para el fuego tanto en pendientes arriba como hacia abajo