

## ■コントロールパネル



### 1 戦闘アドバイザー[o]

- ・選択されたユニットが攻撃可能な相手に対して想定戦力比を表示する。
- ・良い: グリーン 平均: オレンジ 危険: 赤

### 2 戦闘命令

- ・全てのユニットの組織図が表示される。

### 3 勝利点画面

- ・勝利ポイント表示

### 4 ヘクス補給状態[s]

- ・緑ヘクス: 補給状態 赤ヘクス: 補給不可状態

### 5 地形効果/CRT

- 1 地形状態(乾燥、泥濘)と移動タイプ別追加移動OPコスト
- 2 オーバーランが発生する戦力比
- 3 ショック、対ショック差によるダイス目修正
- 4 ペナルティ
- 5 砲撃残留物による移動OPペナルティ
- 6 戦闘シフト
- 7 戦カステップ差による2つ目のダイスロール確率



### 6 マップオプション

- ・マップ上の各種情報表示のオンオフ

### 7 トラック供給[g]

- ・状況が変化無い場合に次ターンでトラックが補給を受けられるレベルを表示する。
- ・緑: 供給源(マップ端のオイルアイコン)に道路で直接繋がっている。(トラックは供給ボーナスを得られる)
- ・青: 補給道路に近い。トラックは通常供給される。
- ・黄: 補給道路から遠い。トラックは制限された供給となる。
- ・赤: 供給源から離れている。補給無し

## ■妨害パネル

- ・航空支援やパルチザンによってOPペナルティを与え敵の移動を妨害し、補給レベルも減少させる。
- ・上部の航空又はパルチザンのアイコン数は使用回数を示す。
- ・下部左は実行ボタン。右は航空支援とパルチザンの切り替えボタン。
- ・赤くなったアイコンをCTRLクリックで解除可能。
- ・パネル上で右クリックで情報がポップする。  
この後のターンでの「地形状態」「使用回数」「ペナルティ/有効範囲ヘクス数」「指定範囲」が表示される。



## ■車両輸送パネル

- ・車両輸送で多くのヘクスを移動できる。
- ・上部をクリックすると車両輸送化できるユニットが明るく表示される。
- ・下部クリックで可能ユニットを切り替えローテーションする。
- ・条件: 戦車などはだめ。ターン開始時には自軍支配下道路である。敵支配下ヘクスへ侵入できない。また同じターンで戦闘不可能。



## ■補充パネル

- ・上部が使用可能回数。  
下部左が可能ユニット切り替えローテーション。右が歩兵、戦車切り替えボタン。
- ・補給下でこのターンで戦闘能力を使用していない場合にユニットは補充権利を得る。
- ・補充可能ユニットには画面右のユニットディスプレイボタンに補充ボタンが出現するのでそれで行う。
- ・数字付ドクロマークがある場合は数字ターン数分補充を待たなければならない。
- ・画面上部で右クリックポップアップ  
補充データ:「補充可能ストック」「現存壊滅ステップ数」  
警告ポイント:



### ■ユニットコントロールエリア



- 1 橋破壊**  
・50%の確率、支援部隊がいると66%の確率で破壊。  
・敵ユニットに隣接して無く、このターンで戦闘していない場合。起爆装置アイコンがあるユニット。
- 2 橋修復**  
・青いツルハシアイコンがあるユニット。敵に隣接して無く、このターンに戦闘していない。
- 3 移動可能範囲**
- 4 次のユニット選択**
- 5 ユニット非選択**
- 6 次ユニット**
- 7 グループボタン**
- 8 UNDOボタン**

### ■ゲームインフォメーションパネル

- ・「タイトル」「ターン」「補給レート」「天気」「土地状態」
- ・ポップアップ情報「砲撃ボーナス」「リーダー」「航空支援」「番外支援&増援」

### ■ユニットディスプレイエリア



- 1 部隊名、ユニットアイコン**  
・NATOのシンボル。右の線は III=連隊 II=大隊  
・背景色で熟練度がわかる。  
金:エリート(シフトボーナス) グレー:通常 赤:標準以下(シフトボーナス無し) 明るい赤:孤立(補給切れ)
- 2 ユニット戦力**  
・1~4ステップまであり、ドクロマークは負傷兵。  
・黒バックに白ドクロは通常の負傷者で、通常補充で回復する。  
・赤バックにオレンジドクロは時間経過で治癒する。
- 3 移動モードアイコン**  
・移動モードを示し、地面コンディションからくる消費OPIに関係する。
- 4 攻撃力**  
・一番左、赤のバーが攻撃力。弾丸アイコンは弾薬のストックターン数。弾薬なくなったらグレーになる。  
・補給が切れ孤立した部隊は背景が明るい赤になる。
- 5 防御力**
- 6 移動力**  
・左:拡張移動力 右:基本移動力

### 7 ユニット選択ボタン

・同一ヘクスを同時に選択する場合に有効。[space バーでも可能]

### 8 師団ディスプレイ

・歴史的師団のマークが表示されている。  
・緑アイコンはマップ上にある師団の兄弟ユニットが存在していることを示す。  
・赤アイコンは破壊されていることを示す。  
・茶アイコンは増援部隊としてまだ登場していないことを示す。  
・師団のユニット同士がお互い5ヘクス以内であればボーナスを得られる。パネルの色が変わる。

### 9 補充ボタン

### 10 車両輸送ボタン

### 11 展開モード

・軍事拠点などで展開モードを解除する場合のボタン。

## ■軍事拠点ディスプレイ



### 1 使用戦闘CRT

### 2 軍事拠点のグラフィック

### 3 軍事拠点のステップ

### 4 軍事拠点の防御力

## ■師団状態エリア



### 1 師団名及びシンボル

### 2 師団構成部隊が存在するヘクス数

### 3 構成部隊、選択ローテーションボタン

### 4

## ■万能コントロールエリア



### 1 KIA表示ボタン

### 2 拡張移動ボタン

・適合ユニットで敵支配下ヘクスに隣接して無く、当該ターンで戦闘していない場合利用可能。

### 3 展開ボタン

・偵察部隊を分離し敵移動を7(OPs)分妨げる効果をもたらす。  
・適合ユニットで自軍支配下で軍事拠点も地雷エリアでもなく、このターンで戦闘していない場合。

### 4 塹壕ボタン

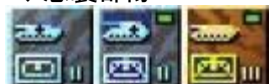
・150%の防御力をもたらし、戦闘CRTでもシフトボーナスをもたらす。

・適合ユニットで自軍支配下でこのターンで戦闘していない場合。

### ◆装甲部隊



### ◆急襲部隊



### ◆歩兵部隊



### ◆機械化歩兵



### ◆車両歩兵



### ◆空挺部隊



### ◆工兵部隊



### ◆砲兵部隊



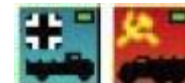
### ◆騎兵部隊



### ◆対戦車部隊



### ◆補給部隊



## ■軍事拠点、要塞、前哨



- ・1～2ステップを持つ。
- ・0～3までの対ショック能力を持つ
- ・0～3の防御シフト能力を持つ

#### ■地雷地帯



- ・3ステップをもち、7(OPs)相当の敵の移動遅延をもたらす。
- ・地雷ヘクスから攻撃する敵ユニットは戦闘シフトボーナスを得られない。
- ・地雷を取り除くには、敵が隣接してる場合1ターンで1ステップ。隣接してない場合1ターンで2ステップ。敵隣接無しで橋修理可能ユニットがいる場合は1ターンで3ステップ。

#### ■地形情報



・  
・  
・

#### ■ユニット情報



- 1** 師団ディスプレイ
  - ・ステップ段階に適合した情報を表示。
- 2** ショック/対ショック修正
  - ・戦車マーク: ショック値 大砲マーク: 対ショック値
- 3** 移動タイプとOP値
- 4** ユニット価値(VP)
- 5** 情報アイコン(左上から)
  - ・補充タイプ: 補充のタイプを示す
  - ・輸送可能: 被輸送可能を示す
  - ・橋破壊:
  - ・橋修理
  - ・展開可能:
  - ・塹壕可能:

#### ■さまざまなボーナスシフト

##### ◆防御側

- ・デフォルトで-2シフト。

- ◆ 将軍指揮
  - ・1 戦闘1シフト
- ◆ 航空支援
  - ・1 戦闘1シフト。シナリオによりターン毎のMAX回数が決められている。
- ◆ 砲撃
  - ・砲撃範囲内にいる砲兵部隊数分シフト可能。
- ◆ 突破(ショック、対ショック)
  - ・攻撃部隊最大ショック - 防御部隊最大対ショック  $\geq 0$  の場合その値分ダイスロール追加
- ◆ タクティカルシフト(包囲)
  - ・同時2方向からの攻撃で+2シフト。以後1方向増える毎に+1シフト。最大+6シフト。
  - ・地雷原、展開部隊、パルチザンがいるヘクス。川越し、別の敵部隊と隣接等するとこれに参加できない。
  - ・エリート兵参加で+1シフト。
- ◆ 2Xダイスロール
  - ・ステップ数に差があると2ダイス目追加。地形データ画面で2ダイス目の確率が確認可能。
- ◆ オーバーラン(蹂躞)
  - ・圧倒的戦力差がある場合、繰り返し攻撃ができる。

## ■ 目標情報

Allied Town LISYANKA				
Owned	Points	Score Axis 6704		
Turns	VPs	Owned	Capture	Alert Points
1 - 24	5	[ 0 ]	25	0 / 12
25 - 48	2	[ 0 ]	10	0 / 4

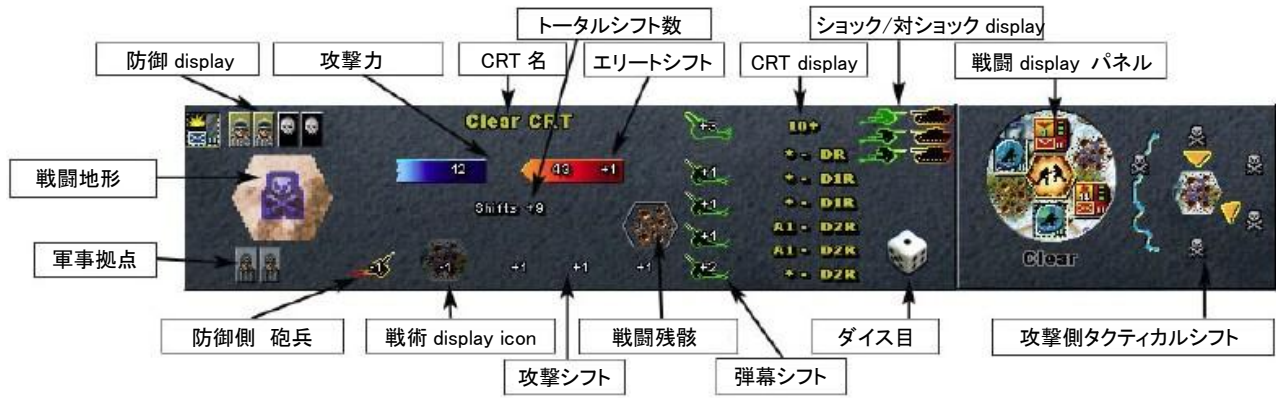
- ・owned: 目標が適切なサイドに所有されたターン数。
- ・points: このサイドこの目標から現在まで得た勝利点。
- ・score: トータル勝利点
- ・Turns: ある期間のグループを指す。  
それはこの期間の間、目標を支配すればVP取得が有効な期間を示している。
- ・VPs: 目標から取得できる勝利点
- ・Owned: この期間、適切なサイドがこの目標を支配したターン数。
- ・Capture: 取得のみしたことでも得られる勝利点。
- ・Alert points: いくつかの目標は敵もしくは友軍にそれらを捕獲した上で警戒ポイントを開放します。  
警戒ポイントを集める事で、セットレベルが到着した時に追加補充を提供します。  
また、状況がクリティカルな場合、緊急増援のきっかけにもなる。  
そのターンに旗が表示されている国に目標が捕獲されることで警戒ポイントが送られる。  
左=補充要員 右=追加ユニット

## ■ 戦闘アクティビティエリア



- 1 戦力比
- 2 オーバーランインジケータ
- 3 Reset: 基本戦闘値へリセット  
MAX: 可能な限りのユニットをアサインして戦力を最大化  
リーダー: 1シフトのボーナス  
航空支援: 1シフトのボーナス  
弾幕: 1シフトのボーナス  
砲兵: 砲兵を最大数割り当てる。+1~+3シフトボーナス
- 4 センター: 選択戦闘ヘクスを画面中央に表示。
- 5 次戦闘: 次の戦場へローテーション  
次砲兵: 有効な次の砲兵へローテーション
- 6 戦闘実行ボタン
- 7 戦闘モード解除ボタン

## ■ 戦闘ディスプレイエリア



.....

## ■ショートカット

L: Binocular=unit 選択 cancel

I: Victory point 対象となる目標の表示 on/off

O: Combat rate on/off

P: 妨害による負荷移動 point 表示 on/off

H: HEX Grid on/off

G: 制圧下色分け on/off

F: Front Line on/off

S: Supply on/off

Q: 最下段中央切り替え

M: 戦闘による荒廃表示 on/off

N: 都市名 on/off

X: Surprised 解除待ち unit on/ff

Ctrlを押しながら移動すると左 click を押しても移動確定せず移動経路を見ながら柔軟に目標設定できる。

Alt: zoom 表示

Alt+wheel Up: zoom In

Alt+wheel Down: zoom Out

## ■Korsun Pocket のプレイガイド

### 2 レッスン1

#### 2.1 トピック

戦場の調査

地形効果/戦闘結果テーブルの使用法

ユニット識別

ユニット選択/非選択

ユニット移動

#### 2.2 戦場の調査

レッド軍を指揮します。(H)キーでヘックスを表示します。

ユニット上にカーソルを移動させれば十字カーソルになります。

マップのどこか右クリックすると、ヘクス情報がポップ・アップします。

中央の赤と青の三角の連続ラインは最前線を示します。

(F)キーで最前線を非表示にできる。

#### 2.3 地形効果/戦闘結果テーブルの使用法

左下隅に9個のボタンのパネルがあります。右クリックで各ボタンの機能がわかります。

「地形効果/CRT」ボタンを見つけて、クリックしてください。

ここに多くの有用な情報があります。左側に、地形の特徴のリストがあります。

「森」ヘクスの画像をクリックしてください。各土地タイプを順にクリックしてみてください。

この先のレッスン中にも「地形効果/CRT」を見る機会は出てくるでしょう。

#### 2.4 ユニット識別

ユニット・アイコンの右下に、軍隊のサイズを表示します。例えばIII=連隊 II=大隊。

ユニットの武器タイプは左下の NATO の軍隊符号によって表わされます。

サイズや NATO の軍隊符号がないユニットは補給ユニットです。

ユニットは師団の一部を構成していて左上のシンボルは師団マークです。

師団に属さないユニットは、タンクや大砲などのマークになっています。



#### 2.5 ユニット選択/非選択

イーグル・ポイント都市の南の**第1戦車大隊(13、13)**を選択してください。

画面下のユニットコントロールエリアに注目してください。

右の「双眼鏡」ボタン、または(L)キーを押すと

ユニット選択が解除されます。



再び第1戦車大隊をクリックしてください。

戦車大隊に関する情報は画面右ユニットディスプレイエリアに表示されます。

第1歩兵師団からの**第1歩兵連隊(12, 9)**および**第3対戦車大隊(12, 9)**を選択してください。  
1ヘクス内に4ユニットまでのスタックが可能です。  
ユニットディスプレイ上の「丸い黄色」ボタンは、どのユニットが現在選択されているかを表します。  
今は歩兵連隊だけが選ばれています。  
戦車大隊アイコンをクリックすれば戦車大隊が選ばれ歩兵連隊が非選択になります。  
「黄色」ボタンをクリックするか **(SPACE)** バーを押せば全体を選択できます。

## 2.6 ユニット移動

「徒歩」「馬」「車両」「トラック」の4つの移動モードがあります。  
**第1戦車大隊(13,13)**を選ぶと移動範囲外が暗くなります。  
ユニットコントロールエリアのボタンでオンオフできます。  
兵士型カーソルの色が緑で移動可能。赤が不可能。  
オレンジがスタックオーバーで移動不可を表します。



移動後、ユニットコントロールエリアのUNDOボタンが有効になる。  
ユニットはオペレーションポイント(OPs)を消費して移動する。  
マップの状況や補給状態によってターンごと使用OPsは変動します。  
OPsの量はユニットディスプレイエリアの赤や黄色の矢印型のバー  
の中に表示されます。  
第1戦車大隊は通常使用のための18(OPs)持っている。  
拡張移動を有効にすることによって30(OPs)に増やすことも  
可能(レッスン2で)。しかしその場合は他の行動はできなくなる。



## 3 レッスン2

### 3.1 トピック

拡張移動  
増援軍  
モータープール移動  
分散放棄モード  
サプライズユニット



### 3.2 拡張移動

**第1装甲連隊(20, 11)**を選び詳細アクションコントロールエリアの「拡張移動」ボタンを押す。  
ユニットディスプレイエリアのOPの値が変化します。  
30/18(OPs)は-/30(OPs)になり、ユニット上の右上のドットが緑から黄色に変化する。  
モードのキャンセルはUNDOボタンで。

レッド軍の第1装甲師団を構築する4ユニットは、トーベイの町の西への道路に展開しています。  
計画は、この部隊と支援ユニットを可能な限り早く敵の北側面のまわりに送ることです。

町に近い**装甲連隊(CCA)**を選択して、拡張移動を有効にし(18, 4)に移動させます。

**CTRL**キーを押しながら、CCB連隊(次の順番の)を選択してください。  
拡張移動を有効にして、同じ目的地 (18, 4)に移動させてください。

**CCR**連隊も同じ手順で(18, 4)に移動してください。  
師団の4番目のユニットは**第1装甲偵察大隊**は拡張輸送能力を持っていません。  
ほとんどの偵察部隊は、主な再配備の後にさえ戦闘可能です。  
そのユニットをできるだけ接近している(16, 4)に移動してください。

トーベイの町に2つの独立した大隊があります。  
**第1機械化歩兵大隊**を拡張移動を有効にして、(18, 4)に移動させてください。  
**第2装甲大隊**は拡張移動を有効にしてください。  
(18, 4)上のカーソルを移動させれば、兵士型カーソル変更はオレンジ色になります。  
これは1ヘクスのスタック上限を超えているためです。



かわりに(18、3)に第2装甲大隊を移動させてください。

もう2つのユニットがあります。

**第4砲兵大隊(8、7)**を選択してください。通常のOPが0であることが確認できます。

これは、この砲兵部隊が移動か発射のどちらかしか出来ない事を意味します。

同じターン内で両方をすることができません。

少数の砲兵部隊だけこの制約があります。しかし、それらは最も強力です。

第4砲兵大隊のための拡張移動を有効にして(11、11)の道路にそれを展開させてください。

**第2砲兵大隊(16、9)**を右クリックし、ポップ・アップ・ディスプレイの部隊アイコン上にカーソルを移動させる。

移動タイプが車両タイプ(通常移動&拡張移動両方でも)となっているのが確認できます。

さらに、ユニット識別画像が、砲部画像と一緒に右上隅に小さなトラックが描かれています。

車輪付輸送で拡張移動するユニットは拡張移動の間は敵や戦闘中の地域に移動や隣接ができません。

通常移動をしている場合、そのような制限は適用されません。

第2砲兵大隊の拡張移動を有効にしてください。そうすれば、私が何を言いたいかわかるでしょう。

拡張移動の使用により行動範囲が狭くなるのです。

いくつかのユニットは、通常移動時と拡張移動で移動モードが異なります。例えば、電動歩兵部隊は

通常移動では「歩行」、拡張移動では「車輪」の移動モードとなります。

これは劇的に輸送能力を向上させます。

「地形効果/CRT」スクリーンを見れば、移動タイプによってOPコストが著しく変動するのを確認できます。

### 3.3 増援軍

増援軍は自軍後部エリアの3つのポイントにあります。

**第1兵団(B)補給ユニット(1、8)**を右クリックしてください。

ポップ・アップ中の供給木箱アイコンの右側に、

増援軍アイコンがあります。これが表示されている場合、

新しいユニットはいずれこの場所に登場します。

例えば、「Rein(増援)+3」は、それらのユニットが

3ターン後に到着することを意味します。



ポップ・アップ中の増援軍アイコン上のカーソルを移動させると次ターンで

工兵大隊および砲兵大隊が到着するのを確認できます。

### 3.4 車両積載(モータープール)移動

モータープール(車両積載)エリアは画面下のディスプレイでの3台のトラック画像で確認できます。

3台のトラックのいずれかを右クリックしてポップ・アップを出してください。

1台のトラックで1ユニットを輸送できます、したがって、3台のトラックはこのターンで3つの

ユニットの車両積載が可能で30(OPs)分移動可能を意味しています。

もちろん、ユニットによってはトラックに乗りません(戦車とか! )。

モータープール・エリアの上半分で左クリックすることで、どのユニットがトラックをこのターンで使用することができるか一目で分かります。

トラックを使用することができるユニットが強調されます;ユニットは暗くなります。

ディスプレイを戻すには再びクリックしてください。

**第4歩兵師団(1、2)**のユニットを選択してください。

画面右下のユニットディスプレイのトラック・アイコンは、師団内の3連隊全てが車両積載移動可能な事を示しています。



**第11歩兵連隊**に車両積載を適用するためにトラック・アイコンをクリックしてください。

やめる場合は Undo ボタンをおす。同様に、**第12、13歩兵連隊**に車両積載を適用してください。

車両積載輸送を使用するユニットは、自軍支配下の道路だけに制限されます。

車両積載を呼び出す際も移動中もターン終了時も道路の上である必要があります。

更に、敵の隣接地域や支配下地域に入ったり通過したりもできません。

第4歩兵師団を1つのグループで選択するためにスペースキーを押し、パトネイの街(18、14)

へ移動させてください。

時々、増援軍は最初から車両積載状態で到着します。  
それらはそのターンは車両積載車として扱わなければなりません。  
トラックは積載ユニットを自由にした後にターン終了時には去ってしまいます。

**第5歩兵師団(8, 1)**のユニットをすべて選択し、パトネイの南(18, 15)へ移動させてください。

### 3.5 分散モード解除

時々、ユニットは「軍事拠点」のグループという形でゲームに登場します。  
それらユニットは「分散モード」であると言います。  
ユニットは自分から任意に分散モードに入ることができません。  
分散したユニットに唯一与えられたアクションは分散モードを放棄することです。

**第10歩兵連隊(4, 4)**は利用可能なOPはありません。  
ハイライトされたオレンジの4つの「軍事拠点」は  
第10歩兵連隊にリンクされています。  
第10歩兵連隊が分散モードを解除すれば、  
4つの「軍事拠点」は消えるでしょう。

ユニットディスプレイエリアの「分散モード」アイコンをクリックしてください。  
「軍事拠点」は消え(それら軍隊は、ユニットに呼び戻されました)  
16(OPs)が加えられます。このターンでは第10歩兵連隊は拡張移動を使用できません。Undo ボタンは命令を取り消します。



### 3.6 奇襲(サプライズ)ユニット

画面右上にターン表示があります。

右クリックでポップアップします。ドイツ旗上にカーソルを移動させてください。  
連合軍ユニットから5ヘクス以上離れた青軍ユニットがターン2で奇襲すると表示されています。  
これは、全く何もすることができないことを意味します。  
あなたが「3」のBOX上のカーソルを移動させると、ドイツ旗は消えます。  
これは奇襲がターン3目には効果無くなることを意味しています。

ユニットは、奇襲状態でゲーム始めることができます。  
ゲーム中、自分から任意に奇襲状態になることはできません。

注意点が3つあります。  
補給ユニットは奇襲されません。  
師団の1ユニットが奇襲されない場合、全てのユニットが奇襲されません。  
一旦ユニットが奇襲から回復したら、再度奇襲はされません。

戦場を見てください。  
全ての友軍ユニットからの5ヘクスの離れた青軍ユニットが全てグレイになっています。  
それは、全て奇襲されているのです。

## 4 レッスン3

### 4.1 トピック

ブリッジ修理  
ブリッジ破壊  
塹壕  
分離を展開させること  
敵妨害  
敵に接触

### 4.2 ブリッジ修理

いくつかのブリッジ修理可能なユニットがあります。  
通常はあるタイプのエンジニアです。



イーグル・ポイントの都市の第1技術兵大隊もそのうちの1つです。  
十字のハンマー&スパナの青い円形アイコンはこのユニットが  
破壊された橋を修理することを表します。

マップ上に2つの破壊された橋があります。  
イーグルポイントを通る川の上に1つ。パトネイ町の近くに2つめ。

**第1技術兵大隊**を北東(13、10)へ移動させます。  
ヘクス形のブリッジ修理アイコンがマップ、および下のユニットコントロールエリアに現われます。  
ブリッジ修理の実行はユニットコントロールエリアからのみ可能です。

ユニットコントロールエリアのブリッジ修理アイコンをクリックしてください。  
「破壊ブリッジ」のグラフィックは川の両サイドの「雑踏マーカ―」と切り替わります。  
「雑踏マーカ―」のある川を渡るにはOPコストは余分に消費します。

ブリッジの修理に成否に乱数要素はありません。  
敵ユニットに隣接していなければ修理が成功するでしょう。  
ユニットアイコンの緑のドットが黄色に変わったと思います。  
これはユニットが1つアクションを完了したことを意味します。

Undo ボタンで命令を取り消すことができます。  
最後に、技術兵をパトネイに向けて移動させ、破壊された橋を修理する準備をしてください。

#### 4.3 ブリッジ破壊

砲兵部隊および補給ユニットはブリッジ破壊できません。  
赤軍ユニットは攻撃側なので、今はブリッジ破壊する理由はありません。  
**第10歩兵連隊(15、9)**を右クリックして、ポップ・アップのユニットアイコンを見てください。  
赤く丸い「起爆装置アイコン」は、このユニットがブリッジ破壊が可能なことを意味しています。  
ブリッジ破壊は確実では無く、破壊か否かは50%の確率です。  
建設技師のような支援部隊によって実行される場合、成功の確率は66%です。  
可能なユニットがいれば破壊は何度でも可能。  
敵ユニットに隣接している場合は実効できないことに注意してください。  
第10歩兵連隊を南西の(14、9)に移動させる。  
ヘクス形の「ブリッジ破壊アイコン」が、「ブリッジ修理」と同様、  
マップとユニットコントロールエリアに現われます。  
実行はユニットコントロールエリアからのみです。  
成功すれば、ブリッジ破壊グラフィックが現われるでしょう。  
成功しても成功しなくても、ユニットは1アクションを消費します。  
「ブリッジ破壊」命令はUNDOで取消すことができません。

#### 4.4 塹壕

ほとんどの戦闘部隊および数人の砲兵部隊(通常自走砲)がすることができます。

**第3装甲大隊(16、5)**を右クリック。  
シャベル、ピックルアイコンは塹壕掘り可能なことを意味しています。  
画面右下、詳細アクション・コントロールエリアに4個のボタンがあり、  
一番右に「塹壕ユニット」ボタンがあります。それは十字のピック&シャベル・モチーフです。

第3装甲大隊を選択し塹壕ユニット・ボタンをクリックしてください。  
塹壕が掘られ、ユニットアイコンは地面にへこみ、アイコンの端が点線となります。

Undo ボタンで命令を取り消せます。敵や敵支配領域では掘れません。  
防御値が50%増加し戦闘チャートで左1シフト効果をもたらします。  
「地形効果/CRT」スクリーンを確認してください。  
第3装甲大隊の塹壕を取消してください。

#### 4.5 分離展開

純粋な装甲タイプ以外のほとんどの戦闘部隊は「分離展開」させることができます。  
分離は、小規模の兵を守備隊として防衛拠点に残し敵の足を遅らせる効果があり、  
任務が終わった後に呼び戻すことができます。

「分離展開」そのターンで1アクションを消費させるだけで、ユニットを消耗させることはありません。レッド軍は防衛や撤退よりもむしろ攻撃(さらに追撃)しています。なので、今は実践的ではなく、理論を確かめてみます。

第3歩兵師団の**第7歩兵連隊(19、11)**を見ます。緑制服を着たライフル銃兵士の円形アイコンは、このユニットが「分離展開」させることができることを示します。「分離ボタン」をクリックしてください。ユニットの位置に「分離マーカ―」が置かれますが、ユニットを動かすかポップ・アップの中でそれを確認するまで実際にそれを見ることができません。第7歩兵連隊を北に1つ移動させてください。「分離マーカ―」が見えます。



Undo ボタンは命令を取り消します。もちろん、一旦ユニットを移動させるか、ほかに何かをすれば、命令は取消せません。

敵の支配下エリア、地雷敷設区域、軍事拠点、紛争領域で分離展開はできません。後々の敵の行動で、「分離展開」の利点を発見するでしょう。「分離展開」は、影響を受けたヘクスを通して移動する敵ユニットOPコストを増加させます。

#### 4.6 敵妨害

2タイプの妨害があります:

後方エリアの移動の妨げになる、飛行機での「航空支援」、及び、ゲリラによる「パルチザン」活動です。このターンの赤軍は「航空支援」は可能ですが「パルチザン」は使用できません。

「航空支援パネル」はコントロール・パネルと車両積載パネルの間にあり、青い航空機アイコンが描かれています。「航空支援パネル」を右クリックでみれる情報は特に有用です。航空支援グラフィックの下に天候(晴れ)、パルチザングラフィックの下に、地形状態(泥濘)とあります。

現ターン(3)は天候、晴で航空支援2、そして泥濘状態の地面でパルチザンは0です。次ターン(4)は天候、晴れ航空支援1、そして乾燥状態の地面でパルチザン1です。「妨害パネル」をクリックするとカーソルはアニメーションした航空機のヘクスアイコンと変わります。マップ上任意の明るいヘクスに配置できます。「航空支援」は、明るいヘクスの「道」のみに影響します。

サンドゲートとコンコード街の間(30、5)をクリックしてください。配置ポイントからの周囲2ヘクス半径の道ヘクスに航空支援マーカ―が置かれOPコストペナルティーが追加されます。青いアイコンはマーカ―が置かれると、赤に色を変化します。Undo ボタンで命令を取り消せる。

再び「航空支援パネル」をクリックして、ホルウェル(35、6)の都市に第2のマーカ―を置いてください。この行動は、敵の移動の遅延を招き、補給線に影響を与えます。

「航空支援マーカ―」はCTRLボタンを押しながら右クリックで取り消せます。

#### 4.7 敵に接触

敵軍を攻撃する際に、隣接させる必要があります。砲兵部隊は、遠距離から攻撃することができるただ一つのユニットです。第二次世界大戦中の死傷者の約80%は砲兵射撃によりました。今から行うレッスンは戦闘部隊を敵に隣接させて、砲兵部隊を手軽な支援位置に入れることです。

**第1装甲大隊(20、11)**を選択してください。よい機会なので、戦車を移動させる前に、敵の近くや敵ラインの背後への移動を遅延させるOPペナルティの説明をします。

(p) キーを打つと土地の基本的なOP追加コストが表示されます。敵ユニット、軍事拠点、地雷、分離、航空支援マーカ―、敵領域、修理ブリッジの両サイドにある雑踏マーカ―などは部隊の進行を遅延させます。それが戦争です!

再び(p) キーを打ってください。

選択ユニットが、それがどこまで行けるか一目でわかるでしょう。

第1装甲大隊を敵「軍事拠点」に隣接する(21、11)を移動させてください。  
非砲兵部隊の残りを敵に接触すべく移動させることができます。

**第1ロケット大隊(18、11)**を選択してください。

ここで知りたい情報は砲兵部隊の範囲および有効性です。  
ユニットディスプレイエリアの青バーの小さな六角形に表示された「4」。これは砲兵部隊の範囲です。  
ユニット位置から周囲4ヘクス先に砲撃範囲を示した緑色の境界線が表示されます。

青バー内の2つの大砲グラフィックスは、戦闘チャートで右2シフト効果を意味しています。右のガンメタル色のバー内に大砲グラフィックスが無いのは、攻撃下の友軍ユニットを支援できない事を意味しています。

第1ロケット大隊を(20、9)移動させてください。緊急時以外、砲兵部隊は最前線に入ってはなりません。

**第4砲兵大隊(11、11)**を選んでください。

このユニットは、移動には拡張移動を使用しなければなりません。  
攻撃時は2シフト、防御では1シフトの効果があります。  
これはそのままがよいでしょう。

**第3砲兵大隊(1、8)**を選んでください。それは増援としてこのターンに到着しました。

(14、9)にいくために拡張移動を使用してください。  
これは7ヘクスの砲撃範囲を持ち、攻撃と防御の両方で1シフトの効果があります。

第1および第2砲兵大隊はそのままにしてください。

## 5 レッスン4

### 5.1 トピック

軍隊の調査  
戦闘ディスプレイの使用

### 5.2 軍隊の調査

典型的な師団を見てみましょう。

**第1装甲師団(19、5)**からCCR連隊を選んでください。  
ユニットディスプレイエリアおよび「軍事拠点」表示エリアの下に、「師団ステータス・エリア」があります。  
CCR大隊は第1装甲師団の一部です。



ディスプレイエリア左に、4つの小さなヘクスグラフィックスと1つの装甲師団アイコンがあります。これは、師団ユニットがマップ上で4つの異なるヘクスに展開している事を表しています。  
ディスプレイエリアの右側に、師団サイクルボタンがあります。  
それをクリックしてください。



CCR大隊は解除され、CCA大隊が選択されています。  
師団内のすべての4ユニットが循環するまでクリックし続けてください。

**第3歩兵師団(21、12)**から**第7歩兵連隊**を選んでください。

ディスプレイ上に1つのヘクスマークは、師団の全てが同ヘクスにある事を表しています。  
循環するユニットがないので、サイクルボタンはグレーで選べません。

レッド軍は5個の歩兵師団および1つの装甲師団があります。それらのすべてを見てください。

隣接しているユニット間で戦闘します。

「軍事拠点」(一種の静止しているユニット)は攻撃することができません。  
しかし、それらは防御することができます。



**第1歩兵師団(19、8)から第1歩兵連隊**を選んでください。  
アイコン右側に、4つの兵士シルエットの列があります。

シルエット(すなわちステップ)数によって1ユニットの規模がわかります。  
負傷者が増えると、これらステップはドクロマークに変わります。  
全ステップがドクロになったら、ユニットは除去されます(KIA)。

右のオレンジ円内の数字(例では2)は、戦闘の傷に対するユニット回復力を現します。  
それは、ユニットが補充プールを使用することなく2つの負傷マーカを回復することができます。

最上列の一番右のグラフィックは、ユニット単位で使用される主要機器の画像です。  
ここでは歩兵のグループです。

ディスプレイの中央には3本のラインがあります。

左は(例では16)現在の攻撃値と保有する弾薬(例では1)です。  
弾丸の数は、ユニットが補給せずに、どれだけのターン戦えるかを表します。

中央青いバーは(例では17)の現在の防御値です。  
レッスン3で、塹壕で囲む方法について議論しました。それを確認しましょう。  
詳細アクション・コントロールエリアの「塹壕」ボタンをクリックしてください。  
防御バー同様、ユニットアイコンは背景に落ち込みます。  
塹壕を掘ることのメリットがユニットの防御値増加に反映します。  
ユニットは、このターンでは攻撃できず(攻撃バーは灰色に変化)、拡張移動もできません。  
Undo ボタンをクリックしてください。

最下段、選択ボタンの右に、「師団統制」グラフィックです。  
ここで、「師団統制」がどのように働くかを確認します。  
師団を形成する全ユニットが互いの5ヘクス以内にあり、少なくとも2ユニット存在している場合、  
ボーナスは与えられ、構成部隊の攻撃と防御の強度を高めます。  
この例では第1歩兵連隊の攻撃と防御に7のボーナスを与えます。

ポップ・アップにさらに情報があります。  
マップ上の第1歩兵連隊アイコンを右クリックして、  
ユニットアイコン上にカーソルを移動させてください。

この情報は、ユニットディスプレイエリアとは少し異なります。それぞれのステップ状態に応じた攻撃と防御値を見ることができます。  
この値は現在の「師団統制」ボーナスは含んでいません。  
この例では、第1歩兵連隊は4ステップで  
攻撃=9および防御=10を持っています;  
ステップ3では攻撃=8、防御=9などなどです。  
「師団統制」ボーナスはパーセントで示されます。それは攻撃と防御を組み合わせると2つに分割して計算します。ボーナスは、ユニットディスプレイエリアおよび(もちろん)戦場のユニット自体に適用されます。



「師団統制」半径を超えて第1歩兵連隊を移動させる場合、どうなるか確かめましょう。  
第1歩兵連隊を選択してください。イーグル・ポイント(12、10)への道を下って後退させてください。  
攻撃と防御のバーは基本値に戻り、「師団統制」ボタンの背景グラフィックは赤色に戻ります。  
Undo ボタンをクリックしてください。

ユニット・ポップ・アップに非常に有用な情報がもう1つあります。  
攻撃と防御バーの右に各ラインに対応する、タンクおよび反タンク値です。  
ポイントは戦闘CRTでダイスロールの優れた修正を提供することです。  
第1歩兵連隊は歩兵なのでタンク値がありません。しかし4ステップで+3の最大の反タンク値を持っています。

砲兵部隊は攻撃値を持っていません。  
代わりに範囲数値(小さなヘクス内の数値)を持っています。また3つの大砲グラフィックスをもち、それは  
戦闘時に有利にシフトする数値です。

### 5.3 戦闘ディスプレイの使用

戦闘の際「戦闘ディスプレイ」が現われます。

第1装甲師団(20、5)からCCB大隊を選んでください。

CCB大隊に南に隣接する敵ユニット上にカーソルを動かしてください。

敵第1歩兵師団の鉄砲大隊をクリックしてください。

「戦闘マーカー」が目標ヘクス上に現われ画面下に、2枚の新しいパネルが現われます。

上パネルは戦闘アクティビティ・エリアです。これは戦闘決定を下す場所です。

下パネルの2つのセクションに分割された「戦闘ディスプレイ」エリアです。

ここはそれぞれの戦闘決定でアップデートされた情報が表示されます。

「戦闘ディスプレイエリア」のスクリーンの左セクションから見ていきます。

死んでいるか生きているかにかかわらず、現在目標の敵のステップの数が確認できます。

戦闘結果テーブル(CRT)はこの場合都市用CRTになっています。

全防御側ユニットの合計防御力は、青いバーの中で確認できます。

目標ヘクスにエリート部隊がいれば、青いバーには-1の表示があるでしょう。

これは、攻撃側に追加シフトがあることを意味します。

全攻撃側ユニットの合算攻撃力は、赤いバーの中で確認できます。

エリート部隊が攻撃に参加していれば、赤いバーには+1の表示があるでしょう。

これは、攻撃側の追加シフトがあることを意味します。

この例において、CCA連隊はエリートであり、第1小銃歩兵大隊がそうではありません。

ユニットディスプレイエリアでエリート部隊を確認できます。

エリート部隊は背景が金色になっています。

通常ユニット(軍隊の大部分)は透明な背景です。

通常以下のユニット(通常市民軍か通常の軍隊)には鈍い赤色背景があります。

赤および青の戦闘バーの下に、包囲シフトの項目があります。

シフト値は非常に重要です。

それは、なぜ攻撃力と防御力(例では23-9から導かれる2-1)の単純戦力比が必ずしも右に表示される戦力比とならないかを説明します。

シフト値が「-2」と表示されている意味は、防御側に有利な2段階シフトだという

意味となります; 2-1から1. 5-1までが戦闘ディスプレイでは1-1の戦力比となる。

以前にフル画面の地形効果/CRTは見ています。

すぐ右に、タンクおよび対タンク・グラフィックスのグループがあります。

2つの対タンク・グラフィックスがあります。

目標ヘクスを右クリックして、ポップ・アップの左下の地形アイコンを確認してください。

大きな地形グラフィックの真下に+2の小さな対タンク値があります。

ポップ・アップで敵ユニットを確認してください。それは対タンク値を持っていません。

目標ヘクスの全ユニットの最良の対タンク値は、それが今いる地形の対タンク値に加えられます。

3以上の値は3と扱われ各対タンクグラフィックスで表示されます。

タンク・ボーナスは、戦闘の際にダイスロールの結果を有利にします。

それはCRT項目の変化ではありません。

ボーナスは+1から、最大で+2です。

全てのCRTはダイスの値を1~8まで用意しています。したがってダイス目の6つはCRTの1~8までタンクボーナスの修正が反映されることとなります。

この例では、都市のCRTからダイス目2-7の範囲を見ることとなります。

タンク・ボーナスグラフィックスの下に、ダイス形のグレイの(例では+1)が表示された

立方体があります。これは、この戦闘でダイスが1つ振られることを意味します。

戦闘に2のダイスを使用する場合があります。

最後に、ディスプレイの下にそって、ほとんど白点の列です。

左側には、防御側砲兵部隊の支援により砲兵シフトの数値があります。

グラフィックは、いくつの砲兵部隊が砲撃したかを表示し、数字はシフト値を表示しています。

最良の砲兵部隊が参加しています(最大数値のシフトです)。

2ダイスロールの機会があれば、2つの砲兵部隊を参加させるでしょう;後のレッスンに例があります。2は防御の際の砲兵部隊の最大数です。防衛側シフトの数に、限界はありません。理論的な最大値は6です。

次のグラフィックは、戦術シフトの現在のレベルを示します。戦術シフトは多くの要因からなり、詳細はゲーム・マニュアルにリストがあります。ここでは、要約および簡潔なステートメントがあります。

戦闘は孤立した出来事ではありません;近くの軍隊は(それらが参加しなくても)地形、川、地雷、分離、および攻撃が仕かけてくるヘクスサイドの数などの独立した要因を加えて影響を及ぼします。戦闘ディスプレイの2つめのセクションの中、右側の円形ウィンドウは戦術的状況の類型化ビューです。

敵を攻撃可能なヘクスサイドはオレンジや緑の矢印で区別されています。緑の矢印方向からの攻撃は戦術上の利益を得ます;オレンジの矢印方向からはありません。CCA連隊(19, 6)を選択してください。攻撃にこのユニットを加えるには、ユニットディスプレイエリアの黄色のドットをクリックするか、あるいはスペースキーを軽くたたいてください。「交換コマンド」の繰り返しは、ユニットを攻撃からはずしてしまいます。戦力比は5-1(46-9をまるめた)を防御側有利に2シフトして3-1とします。

なぜ戦術的シフトの結果が-2なのかを説明します。戦闘計算は常にターゲットのヘクスに4シフトと、それに加えてCRTIによる追加シフトの修正を与えることから始まります。追加シフトがどのように加えられるかは「地形効果/CRTスクリーン」から見てとれます。攻撃側は緑矢印マーカがあるヘクスサイドからの攻撃によって戦術的シフトを得られます。2つのシフトは最初の2方向の攻撃から得られます。以降、1サイドからの攻撃が追加ごとに1シフト得ます。この例では、1つだけ適したヘクスサイドがあるので2シフト得られます。結果的に防御側に有利な2シフトの包囲戦術効果となります。さしあたり、攻撃側はエリート部隊をによる1シフトボーナスと防御砲撃による防御側の1シフトボーナスを無視するでしょう。

CCA連隊が攻撃しているヘクスは戦術的シフトには不適當です。なぜなら、あまりにも多くのステップがある敵が隣接しているからです。戦術ボーナスを受ける前に、攻撃側するヘクスにいる自軍ステップ数が少なくとも、隣接している敵(攻撃対象の敵とは限りません。戦闘に関係なくとも攻撃側のユニットに隣接している敵)のステップ数同じ数ではなければなりません。砲兵と補給部隊のステップは数えないことに注意してください。

例に戻ります。ヘクス(19, 7)の敵ユニットを右クリックしてください。それらが合計6ステップあると考えます。我々が行うべきは、ヘクス(19, 6)のCCA連隊に他のユニットが加わるよう指示することです。

いつでも戦闘ディスプレイを出ることができます。「ファイアボタン」を押すまでは、攻撃に参加は確定しません。抜けるには、戦闘アクティビティ・エリアの右で「EXITボタン」をクリックしてください。

第2装甲大隊(20, 2)を(19, 6)へ移動させてください。ヘクス(19, 6)あるいはヘクス(20, 5)のいずれかからの第1小銃歩兵大隊に対する攻撃を始めてください。3ユニットすべてを戦闘に参加させてください。ヘクス(19, 7)の敵6ステップと一致して、同様にヘクス(19, 6)に自軍の6ステップがあるので、このヘクスサイドは戦術的ボーナスを得る資格を有します;したがって緑の矢印マーカがある。よって戦力比は58-9をまるめて6-1になります。現在の包囲戦術的効果は0です。戦闘比は6-1のままです。

攻撃に別のユニットを加えましょう。戦闘ディスプレイを出てください。第1機械化大隊(21, 5)を(21, 6)に移動させてください。第1小銃歩兵大隊に対する攻撃を、4ユニットを全て加えて始めます。戦力比は66-9で、まるめて7-1です。現在の戦術上効果は+1です。したがって、戦力比は8-1まで改善します。



ご参考までに(後の戦闘でわかります)、敵地雷区域、分離、あるいは川を横切る、などを含むヘクスからの攻撃、あるいは標準以下のユニットだけを含んでいるヘクスからの攻撃は自軍が何ステップあるにかかわらず、戦術上のボーナスの恩恵を受けられません。

攻撃に多くのユニットを加えることができましたが、戦力比はほとんど最大値と入れる10-1です。戦闘アクティビティ・エリアを確認し、それが、戦闘を管理にどれだけ助けになるのか見てみましょう。このエリアのボタンはすべてそれらを右クリックすることによって確認することができます。左に、2つの情報ディスプレイがあります。

上部の「兵士シルエット」は、戦闘部隊(砲兵、支援、補給ユニットを除く)が、戦いでユニットが壊滅すればどうなるかを示しています。最終的な戦力比が兵士シルエットの横の数値比率未満ならば、分離マーカーを残すでしょう。この例において、戦力比が10-1未満ならば、分離は作成されます。

その下、「オーバーラン・アイコン」は、十分な戦力があれば“オーバーラン”に変わる可能性があるかどうかの前に、「可能性“possible”」という表示で教えてくれます。「オーバーラン」は後のセクションで扱います。いくつかのCRTは、例えばここで使用している都市CRTのように、オーバーランを禁止します。「地形効果/CRTスクリーン」は、各CRTおよび各地形状態による、オーバーラン成立のための必要戦力比を表示します;スクリーン上のオーバーラン・アイコンを捜してください。オーバーランの可能性を知ることはゲームで非常に重要な部分です。

「リセット」ボタンは、他の支援機能と同様に戦闘に割り当てられたユニットを全て外します。再設定したい場合はこれをします。「MAXボタン」は、大砲を含むすべての参加可能ユニット、および全ての支援機能を使用します。時々、10-1+を超えるアサインをします(なので無駄な戦力ははずした方がよい)。隣接したユニット、射程範囲内の砲兵および戦闘アクティビティ・エリアで設定する支援機能すべてをつぎ込んで最大の戦力比に比べてより早くするためにこのボタンを使用します。その後、「リセット」ボタンを使用する時間です。

「リーダーシップボタン」は攻撃側を有利に1シフト加えます。1人以上の将軍が利用可能な場合もありますが、1戦闘に1回だけ利用可能です。ボタンを2回目クリックすると「リーダーシップ・ボーナス」をキャンセルします。

「爆撃ボタン」は攻撃側を有利に1シフト加えます。1回以上の爆撃が利用可能な場合もありますが、1戦闘に1回だけ利用可能です。ボタンを2回目クリックすると「爆撃ボーナス」をキャンセルします。

「弾幕ボタン」は攻撃側を有利に1シフト加えます。1回以上の弾幕(マップ外からの砲撃)が利用可能な場合もありますが、1戦闘に1回だけ利用可能です。ボタンを2回目クリックすると「弾幕ボーナス」をキャンセルします。

「大砲ボタン」は少し違った形で機能します。大砲アイコンの上の数字は、どれだけの砲兵部隊が攻撃に参加可能であるかを表示します。この数はゲームの全体通して一定ですが、両軍が同じであるとは限りません。この例では、最高3つの砲兵部隊は各戦闘に参加するのを許しています。

「大砲ボタン」を一度クリックしてください。範囲内で最良の砲兵部隊が戦闘に参加します。どの砲兵部隊が選択されているかは「大砲利用可能ボタン」で知ることができます。2つのボタンがあり、1つは戦闘部隊のために、1つは砲兵部隊のためにあります。「大砲利用可能ボタン」をクリックして、目標ヘクスの範囲内の5つの砲兵部隊を回してみてください。最終的に、第1ロケット大隊に落ち着くでしょう。強烈な黄色のドットは、このユニットが選択されていることを示します。

2つの大砲シルエットが戦闘ディスプレイに表示されます。上のシルエットは、1以上の砲兵部隊が参加すれば、このターンで3シフトボーナスがあることを示しています。これらのボーナスは、驚きと慎重な準備をシミュレートするためにシナリオの最初にしばしば現われます。

下のシルエットは、「大砲ボタン」を選択するによって提供されるシフトボーナスを表します。再び「大砲ボタン」をクリックしてください。さすれば、2つめの砲兵部隊を戦闘に参加させます。

3番めの(許された最大数)砲兵部隊を参加させるには再びクリックしてください。  
更なるクリックは全砲兵部隊をはずします。

明らかに、私たちは、この不運な敵ユニットを10-1以上に持ち込む立場にあります。  
最弱の砲兵部隊でも10-1以上の戦闘比までもっていけるでしょう。

砲兵部隊が選択されていない状態で「大砲ボタン」をクリックしてください。  
第3砲兵大隊を見つけるために「砲利用可能ボタン」を使用してください。  
黄色ドットをクリックするか、スペースキーを打って選択してください。  
さらに4シフト追加されることが、最終戦力比を10-1以上します。

「ファイアボタン」を押す前に、もう1点だけ。  
砲撃(爆撃、弾幕含む)が戦闘に加えられる場合、着弾の損害はヘクスおよび周囲のヘクスにOPsのペナルティを加えるかもしれません。それは両軍に等しく影響します。  
いくつかの着弾クレーターが、戦闘ディスプレイに現われます。  
多くのクレーターは重砲残留物を、少数のクレーターは軽砲残留物を表します。  
特定のOPペナルティのため、地形効果/CRTスクリーンを確認してください。

最後に！

「ファイアボタン」を押してください。  
ダイスが回転し4が出ました。多分いい具合です。  
結果はA1-D1です。  
攻撃側は1ステップを失います；防御側は1ステップを失います。  
Rの結果をだせば、防御側は退却しなければなりません。  
攻撃側は退却しません。

次のレッスンでは、戦闘結果、退却、および死傷者の扱い方を見ます。

## 6 レッスン5

### 6.1 トピック

死傷者の扱い  
戦闘はアタッカーのアクション  
ユニット退却方法  
オーバーラン  
無防軍事拠点への攻撃  
防御軍事拠点への攻撃

### 6.2 死傷者の扱い

ヘクス(20、6)の敵ユニットを攻撃するために4つの戦闘部隊および1つの砲兵部隊を使用しました。  
格闘結果はA1-D1でした。攻撃側と防御側それぞれ1ステップロスト。  
防御側は1ユニットのみだったので負傷ダメージもそのユニットが受けました。  
**第1鉄砲大隊 (20、6)**のポップアップを見ましょう。死傷者は赤いドクロの数字です。  
補充については次レッスンでやります。現時点ではこの死傷者が4ターンで回復する事だけ把握してください。

1ユニット以上の部隊が戦闘(通常は攻撃側)に参加する場合、死傷者割り当てをします。

最大の生存ステップを持つユニットが死傷者を引き受けます。  
1ユニット以上がこの基準を満たす場合、最低の攻撃力(攻撃側の場合)又は最低の防御力(防御側の場合)のユニットが選ばれます。1人以上の死傷者がいる場合はこれを繰り返します。  
第1機械化大隊(21、6)を選択してください。このユニットは死傷者を受け入れます。  
4つの全攻撃部隊は3ステップありました。したがって第1機械化大隊の攻撃力8(最低)の選ばれた理由でした。

どちらのプレイヤーも死傷者がどう分配されるか教えられません。  
攻撃側の砲兵部隊は死傷者を引き受けません。

防御側の砲兵部隊は通常通り死傷者を引き受け、距離をとった防御支援ならば死傷者を引き受けません。

### 6.3 戦闘はアタッカーのアクション

戦闘は常に1ターンに1回だということを忘れないでください。  
防御ユニットは自分のターンでないので1回に数えられません。

戦闘に参加したユニットはアイコンの右上が黄色のドットになります。  
そう！ユニットの1つ、CCA大隊はオレンジのドットです。補給についてはレッスン7で説明します。  
CCA大隊は補給の供給ストップになりましたが、2つの弾丸マークがあるので2ターンは補給無しで行動可能です。

### 6.4 ユニット退却方法

防御側ユニットだけは退却を強いられる場合があります。  
戦闘結果で「R」が出た際に防御ユニットは退却を試みます。

ユニットは最大1ヘクスを退却することができます。  
フルスタックのヘクス(ここでは最大4)へ退却することができません。  
移動不可なヘクス、横断出来ないヘクスサイドを通して退却することができません。  
もちろん、敵がいるヘクスへ退却することができません。

1ユニットずつ退却します。  
より多くのステップを持ったユニットが少数のステップユニットより前に退却します。  
ステップ数が等しい時、「脚」、「馬」、「車両」、「トラック」、「補給ユニット」の順で退却するでしょう。  
ステップ数、移動カテゴリーが等しければ、最大防御力のユニットが最初に退却するでしょう。  
退却先は次の優先度で決まります。

- (1) 友軍ユニットで支配されていない、敵に隣接していない、橋が架かってない川を越えないヘクス。
- (2) 友軍ユニットで支配されていない、敵に隣接していない、橋が架かってない川を越えるヘクス。
- (3) 友軍ユニットで支配され、敵に隣接していない、橋が架かってない川を越えないヘクス。
- (4) 友軍ユニットで支配され、敵に隣接していない、橋が架かってない川を越えるヘクス。
- (5) 友軍ユニットで支配され、敵に隣接し、橋が架かってない川を越えないヘクス。
- (6) 友軍ユニットで支配され、敵に隣接し、橋が架かってない川を越えるヘクス。
- (7) 友軍ユニットで支配されていない、敵に隣接し、橋が架かってない川を越えないヘクス。
- (8) 友軍ユニットで支配されていない、敵に隣接し、橋が架かってない川を越えるヘクス。

同じ優先度の2つ以上の退却路があれば、PCは最も近い友軍補給ユニットに近いヘクスを選びます。

1ユニットがどういう理由であれ退却することができないか、敵に隣接しているヘクス場合追加の死傷者が発生します。追加死傷者の可能性はユニットの質および補給状態に関係します。  
エリート部隊にとっては30%です。  
通常なユニットには50%です。  
標準以下のユニットについては100%です。  
孤立したユニットは常に100%です。

孤立ユニットは容易に識別されます。  
ユニットディスプレイエリアで孤立ユニットには血の色の背景になります。  
ポップ・アップでは、孤立ユニットにはユニット・アイコンの後ろが血の色の背景になります。  
後のレッスンでは、孤立部隊を確認します。

### 6.5 オーバーラン(蹂躞)

第1砲兵師団(23, 4)をオーバーランします。  
第3装甲大隊(17, 5)を(22, 3)に移動させてください。

第1装甲師団(18, 4)から第1装甲騎兵大隊を選び(22, 4)に移動させてください。  
第3装甲大隊で敵砲兵部隊に対する攻撃を始めてください。

「オーバーラン」アイコンは戦闘アクティビティ・エリアの左下にあり“Possible(可能性)”の表示があります。  
この目標ヘクスに対して戦力追加すればオーバーランの可能性のあることを伝えていきます。

「オーバーラン」アイコンを右クリックしてください。スクリーン上には実例に伴ったものが表示されます。さて、第1装甲騎兵大隊を戦闘に加えてください。もう戦力を追加せずとも、十分な力があるため、「可能性」からオーバーラン変わりました。

使用されるCRTは非戦闘部隊(Non Combat Unit)です。さしあたり戦闘ディスプレイを出て、「地形効果/CRT」スクリーンを出してください。各CRTでは地形効果がより良い時と悪い時のオーバーランに必要な戦力比が表示されます。

「軍事拠点」スクリーンに進み、リストの一番下の非戦闘部隊アイコンをクリックします。砲兵、支援および(または)補給ユニットなどの非戦闘部隊は、地形にかかわらず、常にこのCRTを使用します。それは防御側にとってやっかいです。したがって、安全な所にこれらの脆弱ユニットを退避することに努めてください。!

さて戻ります。第3装甲大隊および第1装甲騎兵大隊の両方部隊を参加させ攻撃を開始します。最終的に敵を破壊するのに十分な8-1となります。他の戦力を加える必要はありません。ファイアボタンを押してください。いかなる結果になろうと第1特科大隊はもうないでしょう。

なら、オーバーランは何が通常戦闘と違うのでしょうか？オーバーランに参加するユニットは(砲兵以外)ターン中の1アクションを消費しません。マップを見てください。第3装甲大隊および第1装甲騎兵大隊は、まだユニットアイコンの右上の緑のドットがそのままです。それらユニットは再び攻撃することができます。この実例では、第3装甲大隊はOP(拡張移動で)を使い果たしました。しかし、第1装甲騎兵大隊は今までどおり演習することができます。

## 6.6 無防軍事拠点への攻撃

**第3歩兵師団(21、12)**の3つの連隊で北東(22、11)の軍事拠点を攻撃してください。この軍事拠点はかなり弱く、わずかに1ステップで防御力は3です。

オーバーランは可能で、3つの連隊すべてを投入すれば可能性から確実に変わります。しかしながら、軍事拠点CRTの8-1戦力比チャート上でダイス目1はよい結果ではありません。よって、より多くの戦闘部隊を加えたほうがBestです。思い出してください。これはオーバーランです。したがって、参加した非砲兵部隊はみな、この攻撃によって戦闘アクションを消費しないのです。もし戦力比を上げるために砲撃などで砲兵部隊を参加させた場合、それらはアクションを消費します。

**第5歩兵師団(22、12)**の3つの連隊を選択してください。第1戦車攻撃大隊はそれらと共に展開します。4ユニットをすべて攻撃参加させるためにスペースキーを打ってください。戦闘比は、十分な確実性を保証する10-1+になります。

「ファイアボタン」を押してください。敵軍事拠点は地雷シンボル残して消滅します。その地雷は、ゲームスタート時から存在し、前線ラインの輪郭で示されるように自軍支配下のヘクスになつてのみ除去することができます。

別の軍事拠点を攻めます。**第3歩兵師団(21、12)**の3つの連隊を地雷区域(22、11)に移動します。北(22、10)の軍事拠点到攻撃開始します。3つの連隊の攻撃は、直前の攻撃から2シフトダウンの6-1戦力比となります。戦闘ディスプレイの右手セクションを見てください。戦況ディスプレイは、敵地雷区域を含むヘクスから攻撃する場合、戦術上の利益を得られないと表しています

**第1装甲大隊を(21、11)**の戦闘に参加させてください。その戦闘比は8-1まで上昇します。また、戦車大隊の+2ボーナスは、逆結果の可能性を消します。

注意点があります。本当の戦力比は54-3で、それは、18-1となります。しかし攻撃力を防御力と比較する場合、戦力比の最大値は、10-1になります。したがって、この例では、10-1から2シフト少ない戦力比を持つことになります。

好結果は約束されています。なので、それ以上、戦力参加させる必要はありません。  
「ファイアボタン」を押してください。軍事拠点は破壊されます。

私たちは、防御された軍事拠点を攻撃できる位置に侵入するために無防備軍事拠点に対して更に2回以上攻撃をするでしょう。

**第2歩兵師団(20、10)**の3つの連隊を(21、10)ヘクスに移動させて軍事拠点(22、9)に対する攻撃をします。  
**第3歩兵連隊/第1歩兵師団**も加えて(21、9)ヘクスに。戦力比は10-1+で成功は確実です。

第1装甲大隊(21、11)を(22、9)ヘクスに移動させてください。  
第2歩兵師団(21、10)の3つの連隊すべてを選び、第3歩兵連隊/第1歩兵師団に加わって(21、9)に移動させてください。  
軍事拠点(22、8)への攻撃を隣接する5つの全ユニットで参加させてください。  
戦力比は9-1で確実に成功します。「ファイアボタン」を押してください。

次は防御された軍事拠点への攻撃です。

### 6.7 防御軍事拠点への攻撃

防御軍事拠点の攻撃での最重要点です。  
攻撃下で守りを固めているユニットの前に軍事拠点が攻撃されたり破壊されなければならないということです。  
2番目の重要点は防御軍事拠点の防御力は、軍事拠点そのものの防御力か、その配下の兵士の防御力かのどちらか大きい方が適用されます。  
更に軍事拠点は、常にその地形と拠点を守るユニットから反タンク力の利益を得ることで、では軍を動かし、何が起こるか確かめてください。

**第3歩兵連隊/第1歩兵師団(21、9)**を(22、8)ヘクスに移動させます。第2歩兵師団をその場に残してください。  
第1装甲大隊(22、9)を(22、8)に移動してください。  
第1歩兵連隊/第1歩兵師団(19、8)を(20、8)ヘクスに移動してください。

みんな位置につきました！軍事拠点(21、8)への攻撃を開始します。  
隣接する全8ユニットを参加させてください。この軍事拠点は前の征服より頑丈で2ステップで6の防御力を持っています。

幸運にも、今回の要塞CRTの上でまだ別のオーバーランが考えられます。  
防御力は11です。それはユニットの防御力の方が軍事拠点のそれより大きいことを意味します。  
目標ヘクスを右クリックして詳細を調べます。  
敵の第1擲弾兵連隊/1歩兵師団は、現在3ステップと防御力7を有しています。  
「師団統制ボーナス」は、戦闘ディスプレイの防御側の戦闘バーで11と表示され70%になります。

戦闘比は岩CRT上で10-1+で、対する3つの対タンク・シルエット(都市から2および第1擲弾兵連隊から3:最大が3です)があります、したがって、私たちはタンク・ボーナスを得ることができません。  
言いかえれば、私たちができることは何もありません。「ファイアボタン」を押してください。  
私はダイス目2で(再び!)、軍事拠点から1ステップダメージを与えました。  
ダイス目が4ならば、軍事拠点を完全に破壊しました。  
攻撃を繰り返すならば、同様に再び全8ユニットを参加させ戦ってください。

もしダイス目1が出れば、攻撃側から1ステップの被害をだします。  
第1対戦車大隊は最小限の攻撃力(たった4)を持っています。したがって、そのユニットは負傷兵を請け負うユニットになります。

軍事拠点を取り除いたので、今後はユニットを攻撃することができます。  
攻撃への8ユニットをすべて参加させます。  
最初に気づくのはオーバーランにはならないということです。  
戦闘CRTが少なくとも現在の地形状態の中で、オーバーラン条件になっていないという事です。

戦闘比は10-1+なので余計なことせずに戦闘します。  
結果がどうであれ8ユニットすべては戦闘能力を失うでしょう。(オーバーランではないので)ここにいくつかのオプションがあります。  
半分のユニットを参加させ支援させます。そして第2波攻撃をもつことができます。

(20、8)から、第1歩兵連隊/第1歩兵師団のみを参加させます。  
(21、9)から、第4歩兵連隊/第2歩兵師団を参加。  
(22、8)から、第3歩兵連隊/第1歩兵師団を参加させてください。

戦闘比は都市CRTの5-1です;あまり期待できません。「大砲ボタン」をクリックしてください。  
コンピューターは、範囲内で最良の砲兵部隊を選び、2シフトをもたらす第1ロケット大隊と、このターンに3シフトボーナスをもたらす砲兵部隊が合流すれば戦力比は10-1+になります。  
完全です!

「ファイアボタン」を押してください。  
今回はダイス目3を出し、A1-D1となりました。  
あなたは何も得られないか、もしくは防御ユニットが退却(R)します。

マップを見てください。  
第1ロケット大隊のように、攻撃に使用された3つの戦闘部隊は全てユニットアイコン上のドットが黄色になっています。これらはこのターンではもう攻撃することができません。

残りユニットで、オーバーランや、ダブルの攻撃をする機会を探ってください。  
何を達成することができるか確かめてください。

## 7 レッスン6

### 7.1 トピック

リプレイ機能  
壊滅ユニットを確認  
地雷区域除去  
分離除去  
補充処理  
戦闘アドバイザー機能

### 7.2 リプレイ機能

電子メール・ゲームおよびAI相手のゲームで、前ターンの行動を振り返ることを可能にするリプレイ機能にアクセスします。

「リプレイボタン」はコントロール・パネルにあります。それをクリックしてください。  
リプレイパネルに4つのファンクション・ボタンおよび1つのメッセージ表示域があります。  
左から。

「再生ボタン」は連続な動画を再生します。  
「巻き戻しボタン」はスタート位置に戻します。  
「ネクストアクション再生ボタン」は相手の番を1度に1アクションずつ再生します。  
これは、あなたがログを読み、かつ起こっていることの正確な考えをめぐらせる機会を与えます。  
自分のためにこれを試みてください。

落ち着いてみるために各戦闘でポーズするという点を除いて「再生ボタン」に似ています。  
次の戦闘まで進めるために再びボタンをクリックする必要があります。

電子メール・ゲームで、悪く巧妙な人相手に対して、実際にリプレイを確認する必要があります!  
さらに、AIに対するソリティア・ゲームで、これらの機能のうちの2つはユニットディスプレイエリアからアクセスすることができます。  
「ネクストアクションボタン」は、各戦闘でAIの動きを中断します。  
「再生ボタン」は、各戦闘後に数秒間休止して、ターンを通して続くようにAIに命じます。

### 7.3 壊滅ユニットを確認

除去されたユニットを見るために2つの方法があります。  
1番目は既に説明しました。それは戦闘序列スクリーン(order battle screen)です。  
クリックしてください。(コントロール・パネルの真ん中上)

レッド軍 OB、第1機械化大隊および第3装甲大隊の2ユニットにドクロアイコンがあります。これらのユニットを順番にクリックするとメッセージ・エリアに、それらがいつ、どこで除去されたかがわかります。

敵OBを確認するには青軍「国籍ボタン」をクリックしてください。1つの除去された砲兵部隊がいます。レジャー・ボタンをクリックしてください。

第2の方法は視覚的に驚くほどです。スクリーンの右下中のコンビニエンスコントロールエリアの4つのボタンの左、「KIAボタン」をクリックしてください。それはドクロマークのボタンです。マップ上のユニットは消え、除去されたユニットが除去された位置で表示されます。リッチフィールド都市の上のきれいな集団の中に、3部隊あります。それらを右クリックし、戦場ポップ・アップを出すことができます。

戦場を復興するには再びクリックしてください。ホットキーは(k)。

### 7.3 地雷区域除去

そのヘクスを支配下におくまで、地雷区域を除去できません。マップ上で敵地雷区域のうちのいくつかを見ましょう。ヘクス(24、15)で右クリックしてください。

このヘクスは青軍の支配下です。そして、その地雷区域の色は紺色です。戦場ポップ・アップの右側に、選択したヘクスの隣接ヘクスとの関係を示すグラフィックがあります。このグラフィック中の地雷区域の数値は「3」です。

ヘクスが自軍の支配下になり、数字が「0」に減ればすぐに、地雷区域がクリアになります。ヘクス(23、12)と(22と11)の地雷区域を右クリックしてください。1番目は、暗いキーラインの中の水色で数値が「2」です。2番目はキーラインが無い同じ色で、数値は「1」です。地雷区域撤去プロセスが敵のターンの一番最初におこります。

敵ターンの最初に、敵ユニット(軍事拠点では無い)が問題のヘクスに隣接していたら、あなたの支配下ヘクスの敵地雷は1減ります。そうでなければ、もしブリッジ修理可能な1ユニットがヘクスになれば2減り、ユニットがいれば3減ります。

敵地雷区域はあなたの行動に2つの影響があります。地雷区域の(ステップ)状態が変わろうとも、効果には変化ありません。完全に取り除かれるまで、効果は十分に影響を及ぼします。

地雷区域は侵入する際にOPコストに追加されます。(この戦闘では+7(OPs)であり(p)キーで見ることができます)。また、地雷ヘクス上のユニットが敵を攻撃する場合、戦闘時の有利な戦術シフトを無効にします。

次のレッスンの最初では、私たちは、技術兵大隊が撤去プロセスを確認します。

### 7.4 分離除去

これは簡単です。分離を取り除くのに何かすることはありません。それらは1ターン効果が続き、次に消えます。地雷区域と同様、あなたの行動に影響を与えます。

### 7.5 補充処理

オムレツを作る際は、必ず卵をわります。同様にいかにうまく戦っても、あなたのユニットは死傷者を出し補充する必要があります。

補充は「補充エリア」で管理されます。それは「車両輸送(モータープール)」エリアのすぐ右ににあります。「航空支配」と「車両輸送」のように、「補充エリア」は2つのセクションに分割されます。

上部は情報を提供します。データ・ポップ・アップを出すために上部のセクションを右クリックしてください。

私たちは、このレッスンで「補充データ」を確認します。

最初の項目(In)では、このターンでいくつの装甲、歩兵の補充が受け取れるかが表示されています。例えば、ターン5(このターン)では、1つの歩兵の補充を得ます; ターン7においては、1つの装甲と、1つの歩兵補充を得られます。

第2の項目(pool)は各タイプ、いくつ累積したかが確認できます;この場合2つの装甲、5つの歩兵補充。

レッド軍のユニット・アイコンは、もっぱら警戒ポイントに関係があり、後のレッスンで習います。

3番目の項目(黒ドクロ)は、軍内補充資源では対応できない軍隊がどれだけステップを失ったかを示します;この例では装甲は無し。歩兵は4ステップ。

最後に4番目の項目(赤ドクロ)は、軍内補充資源で対応可能な軍隊がどれだけステップを失ったかが確認できます。;この例は、装甲1ステップ、歩兵はなし。

「補充エリア」の下に、装甲と歩兵の補充切り替えボタンがあります。  
(「敵妨害エリア」と同様にトグル動作します)

歩兵ボタンが有効な場合、上部のセクションで利用可能な歩兵補充(5)が表示されます。  
装甲ボタンが有効な場合、上部のセクションで利用可能な装甲補充(2)が表示されます。

「統制ボタン」をクリックすると、補充可能なユニット間をカーソルが循環します。

便利なことに、どのユニットが補充対象か一目で分かります。  
「補充エリア」の上部のセクションをクリックしてください。補充対象ユニットがはっきりわかります。  
対象外なユニット(つまり補充を必要としないもの)がグレイアウトします。  
マップに戻るには再びクリックしてください。  
統制ボタンで歩兵を選んでください。  
補充に適した歩兵ユニットはユニットディスプレイエリアに詳細が示されます。  
第2歩兵師団の3つの連隊がでるまでボタンを押してください。

第2歩兵師団の3つの連隊はすべて補充を受けることができます。  
各連隊のユニットディスプレイエリア右側に、「補充受理ボタン」があります。

第4歩兵連隊のため、「補充受理ボタン」をクリックしてください。  
いくつかの変更が起こります。  
黒ドクロは生存ステップと変化して消えます。「補充受理ボタン」は消えます。  
1ユニット当りの1つの補充だけが所定のターンで得られます。  
この行為はアクション能力を消費します。

第5隊および第6隊の歩兵連隊に補充をし、次に、第10歩兵連隊に循環して補充を行ってください。  
今すべての歩兵部隊は十分な強さにあります。ストックに1つの歩兵補充がまだあります。  
Undo ボタンは補充をキャンセルします。

装甲を補充対象に選んでください。  
装甲「補充ボタン」をクリックし最初のユニットの、ユニットディスプレイエリアで詳細を見ます。  
これは第1装甲師団の第1装甲騎兵大隊です。

タイムロス(赤ドクロ)を持ったユニットの補充をする場合2つのオプションがあります。  
ちょうど通常の負傷者を補充するのと同じように、補充を割り当てることができます。  
今回はそれを試します。  
赤ドクロは生存者ステップとして置き換わります。また、「時間補充能力」が復活します。  
通常の補充を使用すれば、「時間補充能力」を浪費しません。

第2のオプションは、ステップが補充されるまで決められたターン数(例では4)までの経過を待つことです。(ターンが進めば自然に治る)  
時間経過での補充システムを通してステップが回復した場合、アクション能力は消費されません。

補充をうまく管理することは重要です。



常に緊急時のための補充をいくつか確保しておきましょう。  
ユニットが受理可能だからといって、直にそれらを割り当てないでください。

## 7.6 戦闘アドバイザー機能

プレイヤーがどの目標が脆弱か識別することを可能にする、非常に強力なツールを提供します。

「戦闘アドバイザー」ボタンはコントロール・パネルにあります。

それをクリックしてください。

攻撃をしかけることが可能な敵ヘクスはすべて、半透明の戦闘グラフィックと、可能性のある最良の戦力比を表示します。黄色グラフィックはオーバーラン目標を表します。

これらに大きな注意を払ってください。

他の色で示される戦力比、スライディングスケール上の目標を識別します。

緑は有利な戦闘を表します。オレンジは”可能(Possible)”を表わし、赤は不利な状況を表します。

(22、5)ヘクスの敵ユニット、第8、第9擲弾兵連隊/第3歩兵師団および第1装甲車連隊/第1機甲部隊をクリックしてください。

戦闘アドバイザーは、戦闘比を達成するためにどのユニットが必要かを教えてくれます。

1ユニット以上を持っているヘクスでは、どのユニットが選ばれるか識別するために

戦場ポップ・アップを使用してください。

選んだユニットは通常のユニット・アイコンを示します。

他のものは総括的な国籍アイコンを示します。

それらを移動させて、攻撃を行なうべきです。

キングスコートの近くの「軍事拠点」、もしくは少なくともヘクス(24、14)の1つは破壊するため、できるだけ多くの攻撃をしてください。

戦闘アドバイザーがある瞬間を切り取った”可能性”であることを忘れてはなりません。

たった1ユニットの行動で状況が変化するかもしれません。

状況変わった場合は再度戦闘アドバイザー呼び出してリフレッシュしてください。

一旦、有利な攻撃に全てをかけたならば、第1技術兵大隊(20、15)を選択し(24、14)移動させます。

## 8 レッスン7

### 8.1 トピック

地雷除去

戦闘2ダイス

目標捕獲

アラートポイントの働き

勝利スクリーンの見方

### 8.2 地雷除去

(24、13)と(24、14)のポップ・アップをチェック。

ブリッジ修理可能な第1技術兵大隊は(24、24)の地雷を3ステップ処理して完全に取り除きました。

(24、13)の歩兵部隊はブリッジ修理能力を持たないので、その地雷は2ステップの処理能力です。

最終ターン開始時に、青軍ユニット(軍事拠点ではない)地雷に隣接し、ステップ処理は最大1に制限されたでしょう。

### 8.3 戦闘2ダイス

2ダイスに関する戦闘は、他の戦闘とは実際にあまり違いはありません。

ヘクス(22、5)で3つの青軍ユニットを確認するために戦場ポップ・アップを使用してください。

敵の全ステップ数は、装甲車ユニットの4とそれぞれの擲弾兵ユニットの3で合計10になります。

地形はクリアです。

コントロール・パネルに行って、地形/CRTスクリーンを出してください。

リストの一番上のクリアな地形が既に選択されています。  
スクリーンの右側に、ちょうど格闘結果テーブルの上に2ダイスのグラフィックがあります。  
それは、クリアな地形ヘクスに9ステップ以上差があれば、100%戦闘で2ダイスが振られるということです。

山脈地形をチェックしてください。  
7ステップ以上で100%で2ダイスを振るのに十分な数になります。

2ダイスは段階を踏んでいます。  
防御ヘクスが地形/CRTスクリーンにリストされたトリガー価値より1ステップ少ない場合は、2ダイスの確率は75%です;  
2少ない場合は50%。3少ない場合は25%。確率が0%か100%でなければ、「ファイアボタン」を押すまで2ダイスを振るかどうかはわかりません。

攻撃します。  
ヘクス(21, 3)から(22, 4)に第10歩兵連隊を移動させてください。  
ヘクス(21, 4)から(22, 4)に第1装甲騎兵大隊を移動させてください。  
ヘクス(20, 5)から(21, 5)にCCBとCCR連隊を移動させてください。  
ヘクス(20, 6)から(21, 5)にCCA連隊を移動させてください。  
ヘクス(20, 7)から(21, 6)に第2歩兵連隊を移動させてください。  
ヘクス(20, 4)から(21, 6)に第2戦車攻撃車大隊を移動させてください。  
ヘクス(20, 6)から(22, 4)に第2装甲大隊を移動させてください。  
ヘクス(20, 9)から(20, 6)に第1ロケット大隊を移動させてください。  
ヘクス(22, 5)にユニットに対する攻撃で、「戦闘アクティビティ・エリア」のMAXボタンを押してください。  
戦力比は、10-1+および2ダイスの確率が100%であるということです。

オーバーラン・アイコンを右クリックしてください。そうすれば、ブレイクダウンを見ることができます。

戦闘力は118から49で2-1までまわります。  
包囲戦術シフトが攻撃側に1有利に働き戦力比を3-1にします。  
双方にエリート兵1づついるので、結果五分五分の形勢に。  
攻撃側は将軍を参加させ「リーダーシップ」によって、シフト1を加え、戦力比を4-1にしました。

まだオーバーランにならず、それには5-1(すべての大砲、ダムおよび爆撃以外に)が必要で、戦力比をこれ以上増やす唯一の方法はあと29ポイント攻撃力を増やすことだけです。  
不運にも、戦場の多数戦力を持っていますが、それらは、移動するためのOPがありません。

最後に、戦力比10-1+まで持って来るように攻撃側有利の6シフトの砲撃があります。  
それがどのように構築されるか確かめるために戦闘ディスプレイエリアをチェックしてください。

「ファイアボタン」を押してください。ダイスは4と6がでました。すばらしい!  
それは、攻撃側に1負傷者(1ステップロス)および防御側の4負傷者と退却です。

#### 8.4 目標捕獲

地図上の全ての目的地が名前がついています。  
さしあたり、目的地名の左側の国籍フラグを無視してください。  
それらは、目的地が占領された時、どちらの軍が警告なポイント(AP)を得るかを表しています。  
APは次のセクションで扱います。

前ターンで、レッド軍は2つの目的地、リッチフィールドおよびキングスコートを占領しました。  
キングスコート(24, 13)の町を右クリックしてください。  
下列のレッド軍国籍にカーソルを移動させてください。

1から10までの各ターン、レッド軍が目的地を占領下におく限り、4ビクトリーポイント(VP)を受け取ります。  
赤軍は、1ターンまで目的地を保持しています。  
赤軍は、目的地を占領した行為だけで20VPボーナスを得ました。  
2APがレッド軍に報酬として与えられました。

リッチフィールドヘクス(20, 7)の都市を右クリックしてください。  
報酬はAPがない以外は類似しています。  
ホルウェル(34, 6)の都市を右クリックしてください。

そこはまだ支配下においていません。  
VP報酬は高いので、そこを重要な目的地にしてください。  
しかし、注意です！  
それを占領した時に得られるAPは敵にいつてしまいます。

目的地はそれらが占領されたターンから支配下に置かれたと考えられます。  
しかしVPは次のターンまで発生しません。  
これはVPを得ること無く目的地を奪還するために1ターンを費やしたことを意味します。

## 8.5 アラートポイントの働き

アラートポイント(AP)とは何か？

(訳者註: 重要拠点の都市ごとに設定されたポイント。都市を占領した側がもらえるポイントではなく占領された側が入手する“警戒”ポイント。このポイントが蓄積していくと相手側の増援や回復値が有利になっていく。つまり戦局を押されている側が、押されるほど、本部にピンチの報が行き、増援部隊への補強がなされるという状況を表してゲームとしてのバランスもとっているシステムかと)

APは、有限なマップを扱う難しさに向き合うために、正しい進化への報酬として、また予期せぬ成功や災難へのより高い軍事的命令の反映のために、我々が選んだメカニズムです。

多くの目標地点は占領した際にAPを得ます。  
AP報酬は目標地点占領時に1度だけもらえます。



Turns	VPs	Owned	Capture	Alert Points
1 - 10	- 4	[1]	20 [*]	0 / 2

2つのタイプのAPがあります。

1番目(スラッシュの左の数字)は、新ユニット生産のためのクレジットです。  
2番目(右の数字)は兵隊や装甲の追加補充(回復)のためのクレジットです。キングスコート(上の例)では、レッド軍は、補充のための2APクレジットを得、新ユニットのためには何もありません。

レッド軍のための新ユニット用APクレジットを得られる目標地点は1つだけがあります。  
イーグル・ポイント(12, 10)都市で右クリックしてください。  
青軍がイーグル・ポイント占領すれば、2APがレッド軍の新ユニット用に与えられます。



Turns	VPs	Owned	Capture	Alert Points
1 - 10	- 5	[0]	25	2 / 4

では、APはどのように使うのでしょうか？

補充エリアの上部を右クリックしてください。  
ポップ・アップの右側に、警戒状態のブレイクダウンがあります。  
装甲と歩兵の双方の補充のためにそれぞれ2クレジットあり、新ユニット用のクレジットはありません。  
確かに、敵がいつかイーグル・ポイントを支配すれば、大被害を受ける必要があります。

「Req」(リクエスト)カラムは、追加装甲の補充を得るために5APが必要で、歩兵用追加補充は3APが必要と表示されています。

最後に、記録画面において「Earned(獲得)」項目は、ゲームの全体で得たAP回復&新ユニットが記録されています。

## 8.6 勝利スクリーンの見方

「勝利スクリーン」はコントロール・パネル(中央列、中心)からアクセスできます。クリックしてください。

トップ・パネルは、(支配下の目的拠点目的の変化、これ以上の死傷者が出ないと仮定)最終結果の予測と同様に現在のVPを表示します。

スクリーンの中央セクションは、選んだゲーム・パラメーターです。  
スクリーンの下の4つのパネルは、各勝利レベルに必要なマージンが確認できます。

## 9 レッスン8

### 9.1 トピック

補給分配  
補給トラック・オペレーション  
ターン中の供給変更  
孤立ユニット  
供給構造

### 9.2 補給分配

ユニットは補給網内にいる限り、ターン毎に補給を一度に受け取ります。  
ユニットが補給網内で補給可能であれば物資は満タンになります。  
補給網内にいなければ、数ターンのうちに補給網内に移動すべきです。  
さすれば直ぐに完全補給されます。  
補給網外にとどまるユニットは基本的補給しか受けられません。

補給網を見るには「コントロール・パネル」の「補給ネット閲覧 (show supply net)」ボタンをおします。  
非常に単純です！補給網内のヘクスは緑で、補給外ヘクスは赤です。  
地図を戻すには再びクリックします。

更に、ユニットは自体も現在の補給状態を表示します。  
マップ上の、もしくはユニットディスプレイエリアのユニットの右上のドットをチェックしてください。

グリーンは、このターンでユニットが完全な補給を得ていることを表します。

例をみます。

第1戦車攻撃車大隊(37, 12)を選択してください。

ユニットディスプレイエリアで、赤/黄色の移動バーを右クリックしてください。

ユニットはその基本的なOPを得ています、それは6(補給網内にいてもいなくても、ユニットは常それら基本補給を得ています)と”補給”によって得られた8(OPs)です。

更に、弾薬は最大に補給されました。

一旦、ユニットが補給網内に移動すれば、常に満タンな補給を得られるのです。

ドットがグレーの場合は、このターンはユニットが基本物資だけだということを表していて、少なくとも1つの弾薬だけを持っています。

例をみます。

CCA連隊/第1装甲師団(33, 6)を選択してください。

移動ポップ・アップを出してください。

ユニットは基本OPの6を受け取りました、しかし”補給”のOPsは無い、あるいは十分な弾薬の回復となります。まだ1つの有効な弾薬が残っています。

第10歩兵連隊(29, 2)を選んでください。

このユニットは最高で1だけの弾薬をもちますが、消費される最後のターンではありません。

ドットが赤の場合は、ユニットは深刻な状態です！

それは、このターンでは基本物資だけを得られていて、すべての弾薬が尽きています。

それは孤立部隊となります！孤立は、後のセクションで説明します。

### 9.3 補給トラック・オペレーション

補給ユニットの使用は、勝利への主要な要素です。

I軍団(A)(13, 10)を選んでください。

ユニットディスプレイエリアで、補給ユニットが攻撃力が無いのを見てとれます。

代わりに、満タン、空、もしくは1~25の範囲の値の表記があります。

1はほとんど満タンで、25はほとんど空です。

この表記はOPsで計測され、補給切れをつくりだします。

戦場ポップ・アップを右クリックして、補給ユニット上にカーソルを移動させてください。

「補給切れ値」が20(OPs)であるのがわかります。

20(OPs)の補給切れは、どのくらい遠くに補給網(緑の小さい三角ドットで引かれたライン)を計画するでしょう。

思い出してください。

補給切れの表示値は次のターンのもので、計画された補給網は地形や妨害工作の変化を考慮しない状況にもとずいた次のターンの状況評価です。

トラックの配置場所は有効性に大きな違いを生じます。

友軍の補給源につながったされた道は最良です。

補給ユニットの最適場所を見つけるため、コントロール・パネルに行き、「補給グラデボタン (show supply gradient button)」(右下)をクリックします。

緑ヘクス:すばらしい。青ヘクス:OK。黄色ヘクス:ピンチ 赤:無益

補給トラックは赤ヘクスからでは機能しません。

#### 9.4 ターン中の供給変更

このセクションの目的は、ターン中に1ユニットに起こる補給変更です。

ヘクス(33, 3)の敵に攻撃します。

ヘクス(29, 3)からヘクス(33, 2)に**第1装甲大隊/第1装甲師団**を移動させてください。

ヘクス(29, 2)からヘクス(32, 2)に**第10歩兵連隊**を移動させてください。

ヘクス(30, 4)からヘクス(32, 2)に**第1歩兵連隊/第1歩兵師団**を移動させてください。

ヘクス(30, 4)からヘクス(32, 3)に**第2、第3歩兵連隊/第1歩兵師団**を移動させてください。

MAXボタンを押し、ヘクス(33, 3)への攻撃開始です。

戦力比は10-1+です。

「ファイアボタン」を押してください。ダイス目はたった「1」だけでした。

防御側は退却しました。

トップから半時計回りで見ていきます。

第1装甲騎兵大隊は、アクション後、灰色からオレンジになりました。まだ弾薬1残ってます。

第10歩兵連隊はアクション後、灰色から赤になりました。残りの弾薬ありません。

孤立部隊(補給切れ)となります。

第1歩兵師団の全ての3連隊はアクション後、緑から黄色になりました。

弾薬が残っているかどうかは重要ではありません。

これはこのターンで補給状態が下がったものの完全リストです。

補給網を見るには「補給網閲覧 (show supply net)」ボタンをクリックしてください。

**第2戦車攻撃車大隊(33, 7)**を補給網内の(31, 7)に移動させてください。

ユニットは完全補給を回復して、赤から緑になり、もはや孤立ではなくなります。

他の補給改善がなされる場合があります。

再補給されれば(灰色ドットの時、アクション能力を使用したはずがありません)、灰色ドットを持ったユニットは緑になります。

再補給されれば(オレンジドットを持つアクション能力を使用したに違いありません)、オレンジドットを持ったユニットは黄色になります。

#### 9.5 孤立ユニット

孤立ユニットは特に脆弱で、さらに対タンク能力を使用することができません。

孤立ユニットのみを含んでいるヘクスに対する攻撃は多くの利点を得ます。

いかなる戦闘結果でも、"\*"でさえも相手を退却に追い込みます。

孤立ユニットに対する他の戦闘結果で、1の追加死傷者をスタック加えます。

更に、退却不可能な、あるいは戦闘前に友軍がいないヘクスへ退却せざるを得ない孤立ユニットは、追加の1死傷者が出るでしょう。

孤立ユニットの一例はヘクス(33, 7)の戦車攻撃車ユニットです。

#### 9.6 供給構造

軍隊への補給は自分のターン内でのみ調節されます。

そのターンで友軍がどんな状態で終わろうとも、次の敵ターンではその状態で始まります。

物資の供給源は、後方エリア、地図端に散在しています。  
ヘクス(18, 16)の近くで供給源アイコンを右クリックしてください。  
戦場ポップ・アップの下列で供給源アイコンにカーソルを移動させてください。  
供給源はレッド軍のために機能し、それがトラックによってもたらされることがわかります。

再び「補給グラデ」ボタンをクリックしてください。  
全ての供給源の組み合わせでこのグラデーションはできています。

したがって、補給ユニット(あるいはトラック)の効率はいくつかの要因で決まります。  
最高効率では、補給ユニットは満タンとなります。  
最低効率では、補給切れとなります。  
その中間の効率は、より小さな補給切れを意味する、その最大能力の減少を表わします。  
常に補給レートに注意し、補給トラック・エリア・オプションで常に”On”でプレイしましょう。

補給ユニットの効果を低減させる要因は天気、地面状態、妨害行為、敵支配下のヘクスなどです。

一旦補給ユニットがその効果を計算したならば、これら補給は軍隊に分配されます。  
「補給網閲覧」ボタンをクリックしてください。  
これは、このターン、このヘクスが補給網内にあるかを表示します。

。思い出してください。この補給網は前ターンの補給ユニット有効値で割り当てられました。

これで終わりです。