

# Guida (Panzer campaign series): Manuale non ufficiale

(A cura di Vanni)

## Premessa

La miniguia che segue, non vuole essere strategica, nè un manuale nel senso stretto del termine. È solo un aiuto rivolto a tutti quelli che si affacciano per la prima volta a questo splendido gioco e che hanno difficoltà con l'inglese. Vuole essere un riferimento per conoscere insieme le basi del gioco, l'uso dei suoi comandi, menu, tasti ecc.. La guida è "aperta" e ciò vuol dire che gli esperti potranno aggiungere e/o correggere.

Molte immagini, sono estratte da una partita del gioco "Bulge" tra me e il computer. Cmq sia, potrete effettuare le operazioni che seguono, con qualsiasi versione del gioco essendo esse praticamente uguali sotto il profilo del funzionamento. Tale scenario, è (credo) il settimo della serie "Panzer Campaigns" ambientato sulla celeberrima controffensiva tedesca del dicembre '44 e conosciuta più comunemente come "la battaglia delle Ardenne". Più esattamente, è l'ottavo da sopra, nella finestra degli scenari che vi compare, denominato "Shoutern flank", e disegnato da Saunders & Blackie. Il gioco è aggiornato alla versione 1.04. Se nel corso della guida, vi sembrerà di vedere cose diverse dalle vostre versioni o meglio grafiche, niente paura è proprio così!. Infatti uso delle modifiche alla parte grafica, scaricate da un sito dedicato a Panzer Campaigns. Naturalmente anche voi potrete scaricarle l'indirizzo è: [\[1\]](#)

## L' avvio

Quindi si inizia! La finestra, che vi compare all'inizio, è quella dove sceglierete quale scenario giocare, contro chi, in quale modalità e dove avrete una breve spiegazione di quello che vi aspetta. A destra, c'è la finestra dove si sceglie lo scenario mentre a sinistra potete vedere la lunghezza dello stesso in turni. Calcolate che un turno equivale a 2 ore diurne e 4 notturne. Se siete alle prime armi, vi consiglio di iniziare con una partita breve, che poi breve non è, in quanto anche uno scenario come questo, scelto per la nostra guida, è assai impegnativo. Infatti Panzer Campaign è un gioco di lunga meditazione e programmazione. Quindici turni, in uno scenario con ponti da ristabilire, artiglierie, direttrici d'attacco diverse (e altre cose), richiede (secondo me) almeno una mezzoretta ognuno...fatevi i calcoli.



Andiamo avanti: ora, dopo aver scelto ciò che ci interessa (Fig 1) e cliccato "OK", ci troviamo di fronte a questa schermata (Fig 2).



La piccola finestra è divisa in due: a sx leggiamo "Allied", in questo caso Americani, a dx "Axis" cioè i Tedeschi. In "Manual", mettete la spunta (il pallino) sotto la fazione che desiderate guidare. Per il "nemico", inserite la spunta o in "Automatic" o in "Automatic with fog". Nel primo caso, il nemico sarà guidato dal computer, ma voi potrete vedere tutto il campo da battaglia, comprese le retrovie del nemico, la loro forza e tipo di unità che usa. Per giocare in modo più realistico, come se fossimo davvero sul campo di battaglia, dobbiamo spuntare la seconda (Automatic with fog). Con essa, il computer ci accerchierà, colpirà le direttrici dei nostri rifornimenti, sposterà truppe nelle retrovie per improvvisi attacchi ecc ecc. Noi, come nella realtà, potremo vedere solo le unità del nemico che sono a diretto contatto con le nostre o che comunque sono nel raggio visivo di una nostra unità. Ognuno può scegliere in futuro, ma il mio consiglio è di tenere sempre attiva la "nebbia di guerra", in quanto senza, ne risente pesantemente il divertimento. Al centro c'è una barra denominata "Advantage". Serve nel caso il giocatore, voglia spostare le forze prestabilite dai creatori dello scenario, in favore di una o dell'altra fazione. Ora tra "OK" e "Help" leggiamo "Rules". Questo è il tasto che ci porta alle regole opzionali, una ventina, le quali stabiliscono molti aspetti e parametri della partita che andremo a giocare. Clicchiamolo e andiamo a vederle una per una...

## Le regole

### 1. FUOCO DIFENSIVO MANUALE (Manual Defensive Fire)

Con questa regola, il motore di gioco avanza per fasi: fase di movimento, fase di fuoco difensivo, fase di fuoco offensivo, e fase d'assalto.

### 2. FUOCO DIFENSIVO AUTOMATICO (Automatic Defensive Fire)

Questa regola si applica solo per il PBEM (Play-By-E-Mail – gioco via posta) e con il Fuoco Difensivo Manuale attivato (Manual Defensive Fire). Quando è selezionata il computer condurrà la Fase di Fuoco Difensivo per la parte avversaria. In questo modo le e-mail da inviare per giocare in PBEM vengono ridotte alla metà.

### 3. RISOLUZIONE ALTERNATIVA DEL FUOCO INDIRETTO (Alternative Indirect Fire Resolution)

Il Tiro Indiretto di unità, escluse quelle mortai e con armamento pesante, viene gestito con regole differenti. Per prima cosa ogni Tiro Indiretto è raddoppiato come valore di fuoco ma il costo è raddoppiato. Secondariamente l'efficacia del Tiro Indiretto è applicata a tutte le unità presenti nell'esagono bersaglio, in proporzione alla loro forza, invece di essere applicata contro la singola unità.

### 4. RISOLUZIONE ALTERNATIVA DEGLI ATTACCHI AEREI (Alternative Air Strike Resolution)

Gli Attacchi Aerei sono effettuati contro tutte le unità presenti nell'esagono obiettivo, in proporzione alla loro forza, invece di essere applicati su una singola unità.

### 5. RISOLUZIONE ALTERNATIVA DEL FUOCO DIRETTO (Alternative Direct Fire Resolution)

Quando questa regola è selezionata, il Tiro diretto e indiretto delle unità mortai ed armi pesanti viene condotto sotto differenti regole. Per quanto un obiettivo può essere selezionato, sotto questa regola, se l'unità obiettivo non è un obiettivo duro, allora il risultato del fuoco è disperso e ha effetto sulle altre unità dell'esagono.

## **6. SOLUZIONE ALTERNATIVA DELL'ASSALTO (Alternative Assault Resolution)**

Quando questa regola è selezionata, il valore effettivo dell'Assalto di una unità è calcolato come la media ponderata del valore d'Assalto di default e il valore di Attacco pesante basato sulla proporzione della forza dell'avversario che è Hard. Per esempio se tutta la parte avversaria è composta da Obiettivi Duri, allora l'effettivo valore d'assalto dell'unità è lo stesso come il suo valore di attacco Pesante. Se nessuno della forza della parte avversaria è costituita da Obiettivi Duri, allora il valore di attacco è uguale a quello del valore d'assalto di default.

## **7. PRESA DI POSIZIONE DELL'ARTIGLIERIA (Artillery Set Up)**

Quando è selezionata questa regola, ogni unità di artiglieria capace di Fuoco indiretto può essere indisponibile dopo il suo movimento, a seconda del valore del Artillery Set Up Parameter Data per quella parte. Sulla base di questo valore, l'unità diventerà disponibile dopo un certo tempo.

## **8. INDIVIDUAZIONE DEGLI OBIETTIVI CON LA RICOGNIZIONE (Recon Spotting)**

Quando questa regola è selezionata, l'opzione Recon Spotting del Command Menu viene abilitata. Questo permette alle unità di ricognizione di individuare le unità nemiche da una posizione al costo di 1/3 della loro capacità di movimento.

## **9. AUTOCARRI DI RIFORNIMENTO VIRTUALI (Virtual Supply Trucks)**

I valori di rifornimento locale sono calcolati in ogni esagono all'inizio del turno di gioco in accordo con le regole degli autocarri di rifornimento virtuali descritti nella sezione Supply del manuale d'uso. Se selezionata, il valore di rifornimento alle unità, subirà cambiamenti in funzione del tipo di territorio che si interpone tra le stesse unità e la fonte di approvvigionamento. È presa ad esempio un'unità motorizzata ed i suoi costi movimento, applicati ad un valore "perdita" di 0,02 (standard). Ad esempio, su una strada primaria, ove un'unità motorizzata perde un valore di 3 per hex, la colonna di rifornimenti (virtuale) perderà lo 0,06 ( $0,02 \times 3$ ) per hex. Naturalmente più il territorio, che un'unità riuscirà a tenere collegato alla propria fonte, sarà "difficile", più avrà problemi di rifornimenti. È sottinteso che diviene importante (come nella realtà) impossessarsi delle vie di comunicazione più importanti (ferrovie-strade principali-secondarie) per i nostri rifornimenti o per influenzare quelli del nemico.

## **10. RISULTATI OPZIONALI DEL FUOCO (Optional Fire Results )**

Ogni risultato di combattimento viene calcolato come la media di due normali risultati di fuoco. Questo ha l'effetto di ridurre la variazione dei risultati.

## **11. RISULTATI OPZIONALI DELL'ASSALTO (Optional Assault Results)**

Ogni risultato di un assalto è calcolato come la media di due normali risultati d'assalto. Questo ha l'effetto di ridurre la variazione dei risultati.

## **12. BLOCCO DELLE ZONE DI CONTROLLO (Locking Zones Of Control)**

Non è possibile muovere una unità da una zona di controllo nemica (ZOC) ad un'altra zona di controllo nemica. Lo scopo di questa regola è di compensare l'impossibilità di scomporre le unità maggiori in unità più piccole così che possano costruire linee di difesa continue.

### **13. MAGGIORE RECUPERO DELLA FATICA (Higher Fatigue Recovery)**

Con la regola vengono applicati valori di recupero della fatica più alti. Sotto questa regola, le unità con poca fatica (Low Fatigue) avranno un valore di recupero della fatica che è tre volte il normale. Le unità con media fatica (Medium Fatigue) avranno un valore di recupero della fatica che è due volte il normale. Le unità con elevata fatica (High Fatigue) non sono soggette a questa regola.

### **14. ATTACCHI A FUOCO INDIRETTO ED AEREI DALLA MAPPA (Indirect Fire and Air Strikes By The Map)**

Con questa regola è possibile condurre attacchi a fuoco indiretto e aerei contro un obiettivo in qualsiasi esagono senza che questo sia stato individuato da unità amiche. Tuttavia, quando il fuoco indiretto è stato lanciato contro un esagono non individuato da una unità amica, il suo valore di efficacia è ridotto a un quarto.

### **15. RISPOSTA AL FUOCO D'ARTIGLIERIA (Counter battery fire)**

Con questa regola selezionata, c'è la possibilità che un'unità che faccia fuoco indiretto sia segnalata dal nemico, anche quando questo non ha una chiara linea di fuoco (line of sight) dinanzi a sé.

### **16. FATICA NOTTURNA**

Con questa regola selezionata, la fatica si accumula anche di notte se le unità non saranno del tutto inoperose.

### **17. NESSUN EFFETTO SUL CARBURANTE (No low fuel effects)**

Con questa regola selezionata, non si avranno mai problemi di carburante.

### **18. RIFORNIMENTI ESPLICITI (Explicit supplied)**

Per usare questa opzione, deve essere selezionata anche la virtual supplied truck. Essa rivoluziona ancora di più i parametri e l'uso dei rifornimenti in panzer Campaigns. Tuttavia, essendo stata immessa da poco con le nuove patch, essa è usufruibile solo su pochi scenari. Per questo per adesso soprassediamo nella spiegazione.

### **19. OPZIONE RESA (Optional surrender)**

Se selezionata, le unità in rotta e assaltate, che perdono lo scontro e non hanno una via di ritirata valida, sono tolte dalla mappa.

### **20. CLIMA STANDARD (Programmed weather)**

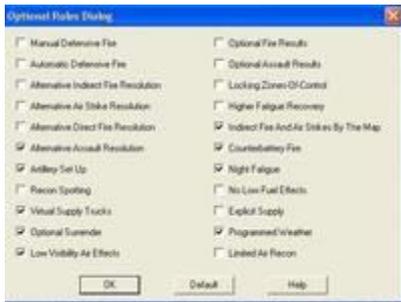
Se selezionata, la partita si svolgerà secondo il clima "Storico". Altrimenti il programma ne genererà uno cmq vicino a quello storico.

### **21. EFFETTI DI SCARSA VISIBILITÀ (Low visibility air effects)**

Se selezionata, gli aerei potranno avere scarsa visibilità

## 22. RICOGNIZIONE AEREA LIMITATA (Limited air recon)

Selezionandola, dopo aver fatto una ricognizione aerea, l'eventuale unita' nemica scoperta non potrebbe essere attaccata se non vista anche da un'unita' di terra. Queste sono le regole. Le prime 14 prese direttamente dal sito "Netwargaming". Nella figura 3 si vede come le uso io, ma queste cambiano di scenario in scenario. Secondo me ad esempio la "ZOC" avvantaggia la fase difensiva e la uso magari quando attacco per "mettermi i bastoni fra le ruote". Inoltre ci sono quelle gia' selezionate dai creatori dello scenario, che il piu' delle volte sarebbe meglio lasciare.



### La mappa



Diamogli un'occhiata: la parte superiore, è dove darete tutti i comandi di gioco. Tutta la barra con i vari menu' a tendina, che analizzeremo dopo, con, subito sotto, i vari tasti di scelta rapida. A sx in alto, cerchiato, vadiamo un quadrato con dei parametri: è la spiegazione del terreno della casella attualmente selezionata. Infatti in qualsiasi esagono della mappa cliccheremo, avremo a sx i relativi box con dettagli delle eventuali truppe che ci stazionano e appunto del terreno. (Anche di esso ci occuperemo piu' approfonditamente avanti). Dentro la mappa, abbiamo il rapporto di battaglia, che ci apparira' all'inizio di ogni turno. In esso ci verra' spiegato dai nostri "subalterni" se qualche battaglione o compagnia sia rimasta a corto di munizioni, quale isolata o se un Generale è rimasto lontano eo tagliato fuori dalle proprie truppe. Questo per fare un esempio delle cose che potrebbe segnalarvi. Sotto a dx in quel rettangolino giallo e nero, c'è scritto a che punto della partita siete. Infatti il segnalatore rosso, si posa sul giallo nei turni di giorno e sul nero in quelli di notte. Accanto, dove leggete "41,10" si trovano le coordinate dell'esagono selezionato. Infine sotto a sx ci sono scritte rispettivamente da dx a sx: Ora, Giorno, mese, anno, turno giocatore, turno attuale, turni complessivi, condizioni metereologiche e se è giorno o notte.

Bene. Cliccate ok nella finestra del rapporto, e andiamo a familiarizzare con il nostro scenario.

### I menù



In Help/parameter data potete vedere molte cose. A che ora sorge il sole, a che ora tramonta, di quante ore è un giorno e di quante la notte. Qual è il limite massimo di soldati da poter mettere su una strada (esagono), i valori d'attacco, difesa e movimento...insomma un sacco di cose che ci spiegano come è stato disegnato lo scenario, cioè con quali parametri. Nello stesso menu a tendina, troviamo le note sulla campagna, un manuale su file di testo, e un'aiuto in finestre ( general help ).

Ora vediamo di sistemarci le visuali che ci interessano, e altre cose del genere prima di cominciare ad occuparci della battaglia vera e propria.

#### File:M M 4

Nel menu “ View ”, possiamo vedere molte opzioni. Quelle che ci interessano le ho divise in 3 gruppi. I primi 2 sono grafici e informativi. I primi (quelli con una sottolineatura nera e gli ultimi 4) sono “ Unit bases off ” che si usa in modalita' 3D e serve a togliere o mettere le basi alle vostre unita' formato soldatino (dopo vedremo come arrivare a questo) e “ Full screen map ”, che mette la mappa strategica a tutto schermo, facendovi perdere di vista pero', i dettagli delle truppe e del terreno. Gli ultimi quattro invece, sono le varie visuali che potete avere nel gioco. Io personalmente gioco con la “ Normal 2D ” che ritengo di piu' ampio respiro, anche se a volte per vedere bene un ponte o dove passa un fiume metto la “ 3Dzoom-out view ”. Fate qualche prova e in 3D tentate anche di affiancare il comando “ 3D Counters ” raggiungibile dal menu a tendina Settings. Tale comando porta le vostre unita' da essere raffigurate da simboli NATO alla rappresentazione (come la chiamo io) “soldatino” o "miniatura".



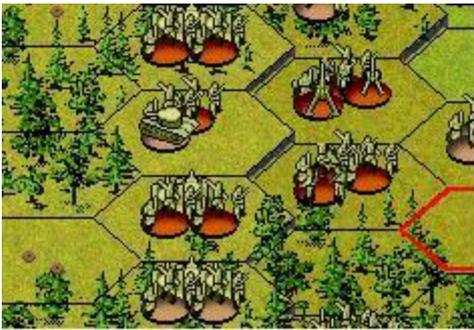
2d Normal



2d Out



3d Normal con Icone



3d Zoom-out con Icone



3d Normal con Conters



3d Zoom-out con Counters

Poi ci sono gli “informativi” (quelli con puntino viola, in figura 6). “ Jump Dialog ” fa comparire una finestra, con schematizzata, la disposizione delle nostre truppe e di quelle nemiche di cui ci è nota la posizione. Questa finestra, è utile per dare un'occhiata generale al campo di battaglia, ove la mappa sia molto grande da scorrere. “ Locations ” ci fa apparire sulla mappa i nomi delle località, ed è eseguibile anche premendo il tasto Shift. Il terzo, “ Local supply values ” mette in ogni esagono l'entità dei rifornimenti locali. Infine, la terza categoria (quelli con puntini verdi) è costituita da opzioni che ci aiutano a rendere la mappa un po' piu' chiara in caso di necessita'. Abbiamo: “ Unit off ” che toglie tutte le unita' dal campo. “ Objectives ” che toglie i segnalatori degli obiettivi da raggiungere. “ Supply sources ” che toglie le fonti di rifornimento dalla mappa e “ Map contours ” che ci aiuta, mettendo dei contorni agli esagoni, a scorgere meglio i dislivelli del terreno.

Andate nel menu “ settings ” impostate come preferiti i seguenti comandi.

Facciamo ora, una carrellata veloce di alcuni comandi, per finire di preparare la nostra bella partita.

File:M M 9

**Introduction:** che se disattivato vi permette di saltare il video dell'introduzione.

**Beep on error:** che vi segnala con un piccolo beep, un'azione non consentita.

**Blink hot spot:** che fa' lampeggiare l'esagono selezionato.

**Auto scroll:** che vi permette di scorrere la mappa con il mouse ed elimina i cursori.

**Sound effects:** e “ Background sound ” che inseriscono rispettivamente i suoni degli scontri dei movimenti e altro e un generico fondo da campo di battaglia.

**Hex outlines:** che permette di vedere la mappa con o senza le righe degli esagoni.

**Auto save:** se volete che ogni turno sia salvata la partita.'Alternative highlighling:' cambia il colore (dal rosso al bianco) di speciali marcatori delle unita' (leggete la spiegazione piu' avanti di “ Show organization ”).

**Ask before advancing:** serve a prevenire possibili errori d'avanzamento. Infatti, quando cliccate il fine turno, comparira' una finestra che vi chiederà la conferma.

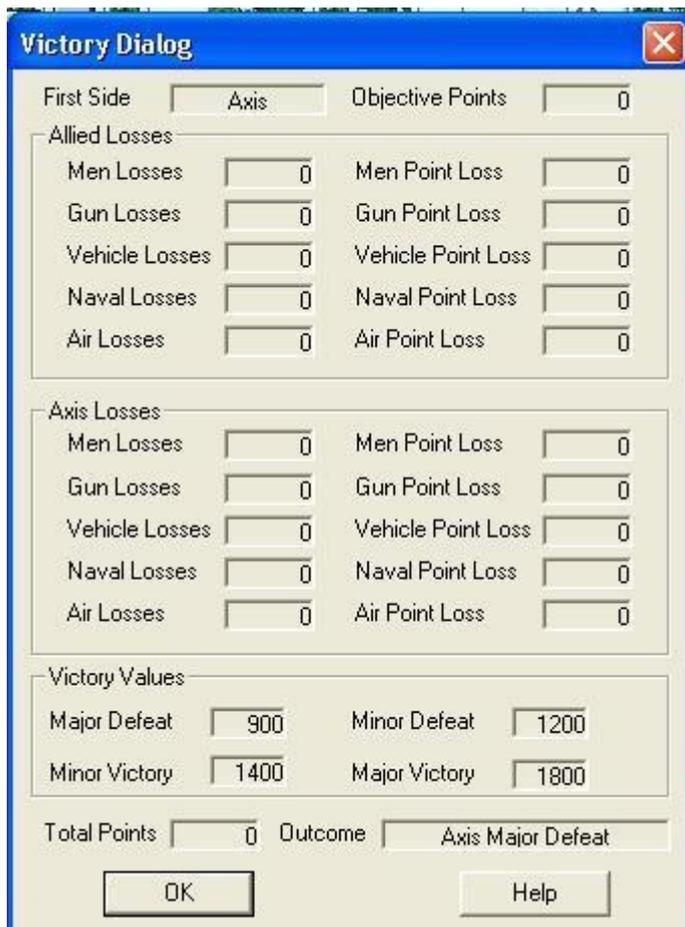
**On map results:** che selezionata, evita una fastidiosa finestra con i risultati di ogni scontro.

Sotto ancora, in “ **Initial view** ” scegliete che visuale volete all'avvio del gioco, mentre in “ **Hex info area** ” dove mettere l'area che contiene le specifiche del terreno e delle truppe. Nel menu “ **mode** ” invece selezionate “ **Scroll to view enemy actions** ” se volete che la mappa scorra automaticamente ove il nemico sta' operando e “ **Record battle** ” per registrare la partita che vi accingete a giocare

Ora andiamo a vedere i punti necessari a noi o alla nostra controparte per vincere la partita:



Dal menu a tendina “ **info** ” scegliamo il comando “ **Victory** ”.



Come vedete ci sono dei valori accomunati a dei risultati. In questo caso ad esempio, l'Asse dovrà totalizzare almeno 1800 punti per raggiungere una vittoria totale. Viceversa, con meno di 900, sarà una sconfitta totale. Il grosso dei punti, si ottengono con il raggiungimento degli obiettivi sulla mappa, ma anche come si può vedere nella finestra, infliggendo perdite al nemico in uomini, cannoni, carri, aerei e persino navi. Da ricordare, che la finestra indica sempre i punti fatti e da fare dell'attaccante. Perciò, se in uno scenario sarete i difensori, troverete i punti che deve fare l'avversario. Di conseguenza vi regolerete.

Nello stesso menu da dove avete richiamato la finestra “ **victory** ”, cioè dal menu a tendina “ **info** ”, potete scegliere altre opzioni.

La prima è “ **strenght** ” che vi dà un quadro completo di tutte le forze in campo, dal gruppo d'Armata alla Divisione, fino al Reggimento se trattasi d'Artiglieria. La seconda e la terza, rispettivamente “ **Objectives** ” e “ **Supply source** ” vi danno le coordinate ed il valore di obiettivi e fonti di rifornimento. La penultima “ **Last command report** ” fa riapparire la finestra dell'ultimo rapporto dal campo, mentre l'ultima “ **Weather** ” vi dice che tempo fa e le previsioni per il giorno dopo. In “ **views** ” c'è un'altra interessante opzione per orientarsi all'interno delle nostre Armate: “ **Show organization** ” che apre una finestra simile a “ **strenght** ” ma che permette con un clic su di un battaglione di trovarlo semplicemente sulla mappa. A questo si lega anche “ **Alternative highlighting** ” di cui parlavamo prima. È qui infatti che agisce questo comando. Permette di cambiare colore all'evidenziatore di truppe. I colori sono due, rosso e bianco e naturalmente vien da sé che ognuno sia migliore in base al terreno (neve o altro). Per raccapezzarci all'interno delle nostre Armate, è molto utile anche il comando “ **Divisional marking** ”, che colora in base alla Divisione di appartenenza le nostre unità. Prima di iniziare la parte prettamente legata al gioco, cliccate il succitato tasto e andiamo a vedere ed a informarci un po' sull'organizzazione dell'Esercito

tedesco della Seconda Guerra.



Ora vediamo le ultime cose dei menu che non ne abbiamo parlato. Mi riferisco soprattutto al menu “**Shade**” e “**Highlight**” raggiungibili dal menu “**View**”. Cominciamo con il secondo:

[File:MM7.jpg](#)

Fixed Units , ci selezionera' sulla mappa, le unita' fisse. Spotted , le unita' amiche e nemiche, che si vedono tra loro. LowAmmoFuel , le unita' con una di queste carenze. Units using MP , le unita' che hanno ancora PM. Distrupted or Broken , le unita' in questo stato. Headquarters , gli HQ che abbiamo. Lo stesso per Engineers. High fatigue le unita' con alta fatica. Isolated units , quelle isolate. Non full , le unita' che non sono al 100% della loro forza. Organization , ci permette cliccando su un HQ di vedere le truppe comandate dallo stesso. Road stacking , le strade ove sono passati i limiti di stazionamento.

Selezionata l'unita' che ci interessa, selezionando Visible hexes , sapremo quali hexes essa puo' vedere. Reachable hexes , in quali hexes puo' portarsi con i PM che ha. Command range , ci informa l'ampiezza dell'influenza del HQ selezionato. Maximum range , in quali hexes puo' far fuoco l'unita' selezionata. Air strike limits , la distanza che possono coprire le unita' aeree.

### **Cenni sull'organizzazione militare**

Andate in file, e salvate con un nome a piacere la partita corrente, la riprenderemo dopo. Ora sempre da file cliccate “new” e nella finestra d'esplora risorse, aprite lo scenario “16\_01s Wacth”. E' uno scenario di 162 turni, quindi ben piu' grande di quello di prima, ma per ora non è questo che ci interessa. Chi non avesse “La battaglia delle Ardenne”, ma un altro titolo della serie, puo' comunque operare scegliendo una divisione a caso. Attivate il “ Divisional Marking ”, poi andate nel menu “ View ” quindi “ Show organization ”. Nella finestra che compare cliccate nel menu a discesa su: Army group B-Pz AOK.5- LVIII.PZ Korps- 116° Panzer Division- 16° Pz. Regt 16, quindi cliccate OK e sparira' la finestra. Se date un'occhiata alla mappa, è rimasto evidenziato il 16° Reggimento in questione. Questo potrebbe esserci utile, se nel rapporto di campo ci dessero qualche notizia in merito al Reggimento senza fornirci le coordinate. Bene, ma chi è il responsabile di codesto Reggimento? In Panzer Campaigns, un'altissima importanza l'hanno i comandanti e la catena di comando, quindi è bene avere qualche idea su come capire la catena di comando sulla nostra mappa e avere qualche informazione su come erano organizzate nella realta'.

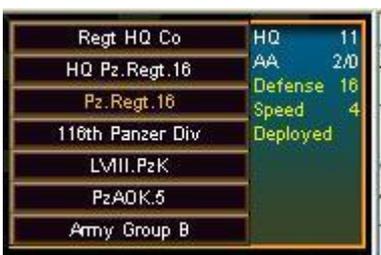
Gli esagoni evidenziati sono tre, in quello piu' in basso (coordinate 129-52) si nota un HQ, cliccateci con il sx.



Come vedete, nell'area a sx, quella dedicata all'info sul terreno e le truppe, è comparso il box relativo al nostro HQ (non preoccupatevi sell'immagine nel box è diversa, ricordatevi che ho fatto delle modifiche alla grafica).



Ora cliccate direttamente sul box d'info con il sx e tenete premuto.



Come vedete il nostro uomo è il comandante del reggimento in questione. Ma a chi, se le cose non vanno per il verso giusto, deve render conto? L'esercito Tedesco, come la quasi totalità degli eserciti, era a grandi linee organizzato così: Gruppo d'Armata – Armata – Corpo d'Armata – Divisione – Reggimento – Battaglione – Compagnia –

Ora, nel gioco troveremo, come nel box in figura, parecchie diciture, ecco perché voglio fare un po' di chiarezza. Se lo leggete da sotto, vedrete che parte dalla formazione più grande per finire a quella più piccola, passando per le altre. In questo caso l'Armata è la quinta, (sto' semplificando), infatti AOKsta per

Armee OberKommando (comando d'armata). Nelle diciture Tedesche inoltre i Reggimenti e le Compagnie erano registrate con numeri Arabi, mentre il Battaglione con numeri Romani. Allora, andiamo a vedere a chi deve render conto il nostro buon Comandante. Sopra il Reggimento c'è la Divisione, quindi andiamo a cercare il Generale di Divisione.



E' abbastanza facile, infatti la Divisione in questione è grigia scura e se vediamo piu' attentamente ci sono quattro HQ ( HeadQuarter, Quartier Generali ): tre con tre linee (Comandanti di Reggimento) ed uno con delle stellette. Il nostro Generale di Divisione è proprio lui, Generale Waldenburg (Coo. 130-50). Cliccateci 2 volte (o selezionatelo dal box) e vedrete che si evidenzia tutta la Divisione. E lui, a chi fa' riferimento? Naturalmente al Generale di Corpo d'Armata (nel nostro caso il LVIII. Pz Korps) che comprende varie Divisioni al suo interno. Se guardate pochi hex piu' in basso (132-54) lo trovate li', il Generale Krueger. Pochi Hex ancora sotto, (137-56) e troverete il Generale di tutta la quinta Armata: Manteuffel. Provate a cliccarci 2 volte, e guardate le truppe che sono sotto il suo comando: ben 4 Corpi d'Armata per 10 Divisioni. Rimane da trovare il Generale di tutto il Gruppo d'Armata B, il Generale Model. Andate nell'Hex 168-34, e cliccateci 2 volte. Si evidenzieranno tutte le truppe sul campo di battaglia. Vedremo piu' avanti l'importanza della catena di comando, per ora non ci resta che ricordare che potreste trovare anche reparti indipendenti e che spesso la contraerea e l'artiglieria, piu' in generale, erano considerate di supporto e quindi sotto comandi diversi o appunto indipendenti. Per evitare che le truppe si continuino ad evidenziare, basta tornare al comando " Show organization " e apparsa la finestra, cliccare su "cancel", oppure ancora piu' facile, andate in " Views ", quindi " Highlight " e togliete la spunta ad " Organization ".

Possiamo tornare in file, riaprire la nostra vecchia partita salvata in precedenza e occuparci finalmente del gioco vero e proprio.

### Unità



Quando cliccate in un hex, le unita' al suo interno vengono visualizzate nell'area a sx in un box. Al suo interno, oltre la figura che gia' vi da' un indizio sul tipo di unita', ci sono quattro valori.(Fig 15) In senso

orario, dal primo in alto a sx leggiamo “850 men (100%)” che ci dice la forza dell'unita' e che, in questo caso, non ha subito perdite. Infatti il 100 % sta' ad indicarci che l'unita' è ancora al massimo della sua forza. Poi abbiamo “Morale C”. Il morale, va dal migliore “A” al peggiore “F”. Quindi troviamo “Fatigue 0”, che sarebbe il livello di fatica a cui è arrivata l'unita'. Essa incide sul morale, sull'attacco e altre cose che vedremo dopo. Infine con “Movement 24” sappiamo quanti punti movimento ha ancora l'unita' in questione per questo turno. Tali punti sono usati per muovere l'unita', per farla sparare sul nemico e qualsiasi altra cosa possa fare.

Ora, sempre nel box dell'unita', clicchiamo con il sx.

SS PzIII	Hard	5/1
Das Reich Armored Troop	Soft	5/1
Das Reich Motorized Div	Assault	6
46th Panzer Corps	AA	2/1
PanzerGruppe 2	Defense	8
Army Group Center	Hard Target	
	Speed	12

A sx, come abbiamo visto in precedenza, possiamo avere informazioni sulla scala gerarchica delle unità. A dx invece abbiamo dei valori, che ci aiuteranno a capire come utilizzare al meglio l'unita' in questione. Ci sono i valori d'attacco sia contro obiettivi pesanti come Carri nemici o bunker (Hard) sia contro quelli leggeri come la fanteria (Soft). Leggiamo inoltre che valore ha l'unita' se utilizzata in difesa (defense), in assalto, o contro forze aeree (AA). La scritta “Hard Target” sta' ad indicare che tutti questi valori, appartengono ad una unita' pesante ( infatti quello che vedete in figura, è il box di un carro armato ).

Quando giocherete con la fog of war attiva ( ovvero non saprete sempre tutto di tutti ), non avrete accesso a tutte le informazioni sin qui viste per quanto riguarda le unita' nemiche. Al posto della forza dell'unita', cioè al numero di uomini/cannoni/carri troverete delle crocette che staranno ad indicare approssimativamente l'entità dell'unita'. Ad esempio se troverete due crocette vorrà dire che siete dinanzi ad una unita' con uomini da 10 a 99.

**Selezione** La selezione, come già abbiamo visto in precedenza, si effettua dall'area dei box al lato dello schermo, selezionando semplicemente l'unita' che si vuole. In alternativa, se l'unita' è la sola nell'hex, si può cliccare due volte sulla stessa direttamente dalla mappa; naturalmente questo funziona anche con molte unita', quindi se si vuole selezionare tutte le unita' in un hex, basterà cliccarci due volte sopra.

**Movimento** Per muovere un'unita' selezionata, basterà cliccare con il dx in un hex adiacente, o in alternativa, tenere premuto il sx e rilasciarlo dove si vuole che l'unita' vada.

**Zona di controllo (ZOC)** La zona di controllo che abbiamo già visto citata nelle regole opzionali, altro non è, che i sei esagoni che circondano quello dell'unita'.



Un'unita' che entra nella ZOC nemica, puo' essere attaccata e lo spostamento costare piu' del normale. Esso puo' essere anche impedito se attivata la relativa regola opzionale all'inizio.

La regola dice che una volta entrati in un hex nemico, non ci si puo' spostare in un altro controllato da un nemico, o dalla sua ZOC. Ma oltre che la regola, c'è un altro fattore che interagisce con la ZOC , ed è il moltiplicatore della stessa presente nei "Parameter data". Dai due fattori vengono fuori tre possibilita':

La regola è attivata e il movimento non è concesso.

La regola è disattivata, il moltiplicatore è zero. Lo spostamento da un hex sotto influenza nemica ad un altro sempre sotto la stessa influenza, è concesso solo se il secondo è tenuto da un'unita' amica. Il costo è tutti i punti movimento dell'unita'.

La regola è disattivata e il moltiplicatore non è zero. Lo spostamento è sempre concesso, ma costa i punti movimento normali moltiplicati per il valore nei "parameter data".

Da ricordare che un hex sotto influenza nemica, puo' essere allo stesso tempo sotto la nostra influenza, o tenuto addirittura da noi. In pratica si sta' parlando dei sei esagoni che circondano quello tenuto da una unita', percio' quando due unita' nemiche sono a contatto, irrimediabilmente hanno hex d'influenza in comune e per questo le regole sopra citate valgono anche per le truppe nemiche.

Bene, ora che abbiamo dato un'occhiata a grandi linee alle unita', passiamo a vederle un po' piu' in dettaglio.

Come dicevamo, il terzo valore, si riferisce al morale dell'unita'. Un'unita' attaccata, portera' immediatamente il programma ad effettuare un controllo sul morale della stessa. Se questo non passa, l'unita' sara' messa nello stato di "Disrupted". (Fig 18) L'unita', che è nello stato "Disrupted" è impossibilitata ad assaltare, i suoi attacchi saranno di minor consistenza (la meta' di quella normale) e subira' perdite piu' elevate di un'unita' nello stato normale.



Inoltre, rendera' impossibili alcuni lavori ad alcune unita' speciali, come l'approntare ponti di barche per i genieri.

Se il controllo sul morale che abbiamo visto in precedenza, non lo passa un'unita' che è gia' in stato

“Distrupten”, essa entra nello stato di “Broken”, cioè in rotta.

[[File:M\_U\_1.jpg

Una unita' “Broken”, non ha Zona di controllo, non puo' non solo assaltare ma anche fare fuoco sul nemico e se assaltata, dara' un gran numero di prigionieri. Se la fatica non è al massimo, puo' recuperare da sola, sempre a patto di tenerla fuori dagli scontri e con un HQ vicino. Ma quali sono i parametri della fatica e del morale? E come interagiscono tra loro? Vediamolo insieme.

### **Fatica e morale**

Il morale, si classifica da “A” (il migliore) ad “F” (il peggiore). Si possono attribuire dei punti ad ogni stato del morale, ecco percio' che al morale “A” corrisponde il valore 6, ed al morale “F” corrisponde il valore 1. Quando un'unita' è attaccata, il programma genera un numero (tipo il tiro del dado) da 1 a 6. Se il valore che esce è uguale o inferiore al morale dell'unita' questa passa il controllo, altrimenti come abbiamo visto cade nello stato di “Distrupted” o “Broken”. Inoltre, il morale puo' scendere grazie ad altri fattori che interagiscono con esso. Analizziamoli:

Media fatica – Meno 1 morale

Alta fatica – Meno 2 Morale

Max fatica - Meno 4 morale

Mancanza munizioni – Meno 1 morale

Mancanza combustibile – Meno 1 morale

Distrupten – Meno 1 morale

Broken – Meno 1 morale

Isolated – Meno 1 morale

Una unita', il cui valore morale è zero o meno di zero, portera' la dicitura “No morale”.

La fatica, si classifica da “low” a “maximum”. In dettaglio sono 4 livelli:

Low Fatigue - Fatigue da 1 a 99.

Medium Fatigue - Fatigue da 100 a 199.

High Fatigue - Fatigue da 200 a 299.

Maximum Fatigue - Fatigue 300.

In genere, le conseguenze non si fanno sentire fino alla media fatica. Crescendo, diminuisce la capacita' d'attacco e di difesa dell'unita'.



Per far si che la fatica rientri, bisogna che l'unita' nel turno, non muova, attacchi ne che sia trincerata. Importantissimo, che l'unita' sia vicina al proprio HQ. Non rimane che ricordare che la notte si recupera meglio, e che le compagnie, hanno un accumulomolo di fatica superiore ai battaglioni.



Nella barra degli strumenti, troviamo un tasto con una "D". Esso ci aiuta a trovare immediatamente sulla mappa le unita' Distrutte o in rotta. Se spostiamo lo sguardo un po' a sx c'è anche un tasto rosso con una "F". Cliccandoci sopra, evidenzieremo sulla mappa tutte le unita' "Fixed". Per "Fixed", si intende un'unita' fissa, cioè che non si puo' muovere. Queste unita' si mettono per rendere piu' veritieri alcuni scenari. Ad esempio, sono molto usate nell'edizione dedicata allo sbarco in Normandia. Infatti sapendo dove gli Alleati sbarcano, se le unita' non fossero "Fixed" potremmo spostarle tutte in prossimita' delle spiagge e rendere lo scenario ingiocabile per gli Alleati.



A volte, tali unita' non si possono muovere per tutta la partita, piu' spesso, diventano mobili a partire da tal turno, o venute a contatto con il nemico.

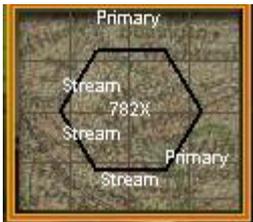
## Il movimento

### Premessa

Abbiamo gia' visto, come spostare semplicemente una unita'. Il gioco consente di mettere le unita' in modalita' viaggio, modalita' che permette di spostarle piu' velocemente. Inoltre gli spostamenti sono pesantemente condizionati dal terreno eo da vari ostacoli. Ma vediamo insieme il tutto. Abbiamo inoltre visto come nell'area a sx compaiono i box delle unita'. Avrete fatto caso, che oltre a quello dell'unita', compare anche un box con il dettaglio del terreno che state calcando.

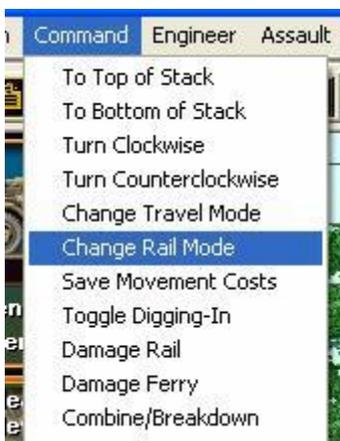


Le informazioni che compaiono al suo interno, le spiegheremo tra poco, per adesso cliccate con il dx nel box e vedrete apparire una cosa del genere:



Il valore che vedete al centro, si riferisce al numero di uomini che stazionano in quell'hex. Se seguito da una "X" (come in questo caso) vuol dire che gli uomini in questo hex superano il numero massimo possibile. Tale numero, si puo' vedere nei parametri dello scenario dal menu " Help ". In genere il limite massimo è 1600 oltre il quale non ci permette piu' di portare unita' nell'hex.

### Travel mode (Modalita' viaggio) e Rail mode (Ferrovia)



La modalita' viaggio è usata per sfruttare le strade della mappa, ed è raggiungibile dal menu " Command " (Fig 25) quindi " Change travel mode ". In alternativa utilizzate il tasto di scelta veloce che potete vedere in figura qui sotto. (Fig 26)



Come vedete in figura, (Fig 27)vedrete apparire una "T" accanto al valore "Movimento", che sta' ad indicare che l'unita' si è messa in colonna. Infatti la modalita' viaggio, non è altro che far salire le truppe sui mezzi e incolonnati farli procedere per una strada.

Nell'icona sulla mappa, compare una barra bianca nel lato inferiore. (Fig 28) Le strade non danno benefici difensivi alle unita' che non sono in modalita' viaggio. Naturalmente una unita' che non è schierata, ma bensì incolonnata sui camion, o rimorchiata se artiglieria, è piu' vulnerabile ad attacchi nemici, e meno efficace in attacco. C'è anche un'altra modalita', che è quella di ferrovia. Solo alcune unita' possono

usufruirne.

Un'unita' in "Rail mode" , non puo' attaccare ne assaltare.



RR	Hard	8/30
722	Soft	18/30
722	Assault	12
	AA	2/0
118	Defense	10
th Corps)	Speed	20
Army)	Indirect Fire	
up B	Rail Unit	

Capirete se è un'unita' da ferrovia ( Rail Unit ) trovando la relativa dicitura, cliccando con il dx nel box dell'unita'.



	Hard	8/1
	Soft	12/1
	Assault	12
gt	AA	4/1
Div	Defense	12
	Hard Target	
	Speed	14
er	Amphibious	
	Armored Car	

Alcune unita', portano la dicitura "Amphibious" ( che vuol dire che, passate nella modalita' viaggio, possono attraversare un fiume al costo totale dei propri punti. La maggior parte delle unita', non pagano punti per portarsi nella modalita' viaggio, viceversa spendono 13 dei loro punti per tornare a schierarsi sul campo di battaglia. Solo l'Artiglieria pesante consuma tutti i suoi punti per tornare a schierarsi. Tutte le unita' per passare un ponte, devono essere nella modalita' viaggio. Non solo, alcuni tipi di terreno potrebbero essere impraticabili se non in modalita' viaggio come ad esempio le paludi. Un'unita' che entri in tale terreno, non puo' portarsi in modalita' schieramento, ma bensì deve rimanere nella modalita' viaggio. Fanno eccezione le Artiglierie, che possono rischierarsi anche su terreni come le paludi, ma che comunque, terranno i fattori di attacco e difesa come se fossero in modalita' viaggio.

Ci sono dei modificatori, che interferiscono con il movimento delle truppe, vediamoli:

Unita' di veicoli (Carri ad esempio) con morale "A" ha un incremento di spostamento pari al 20%.

Tutte le unita' "Morale B" e quelle "Morale A" senza veicoli, hanno un incremento del 10%.

Tutte le unita' con Morale "D" e quelle a piedi con morale "E" subiscono un meno 10%.

Le unita' con morale "E" motorizzate e quelle con morale "F" a piedi, subiscono un meno 20%.

Le unita', morale "F" motorizzate perdono il 30%.

### **On foot infantry**



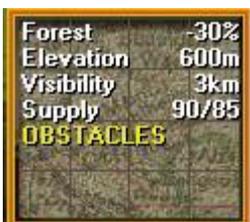
Anche le unita' motorizzate o corazzate o comunque con veicoli possono per svariati motivi, tra cui la mancanza di carburante, essere poste nella condizione di " On foot ", letteralmente: a piedi. Cio' è possibile attraverso il menu' " Command " e il comando " Go on foot ". Ora vediamo cosa possiamo incontrare per le strade e sul terreno piu' in generale

Anche le unita' motorizzate o corazzate o comunque con veicoli possono per svariati motivi, tra cui la mancanza di carburante, essere poste nella condizione di " On foot ", letteralmente: a piedi. Cio' è possibile attraverso il menu' " Command " e il comando " Go on foot ". Ora vediamo cosa possiamo incontrare per le strade e sul terreno piu' in generale.

### Il terreno



Quello che vedete in figura è il box informativo del terreno di un hex. Dalla prima voce in alto, abbiamo la tipologia di terreno in cui siamo, in questo caso in un tratto di terreno ove non c'è nulla di particolare. La seconda voce (elevation) ci dice che siamo a 500m d'altezza, la terza ci informa della visibilita'. Il programma, si preoccupera' di informarci dei cambiamenti della visibilita'. Comunque durante il giorno essa va' da 1 a 5 Hex, mentre la notte è sempre di uno. L'ultima (che vedremo meglio dopo) da' il valore dei rifornimenti locali.



Come vedete ora siamo in una foresta, e per di piu' ci sono degli ostacoli. Cerchiamo di capirci qualcosa. Questi sono i tipi di terreno che potrete trovare:

Clear: Pianura

Water: Acqua

Field: Campi

Vineyard: Vigneti

Orchard: Frutteti

Forest: Foresta

Marsh: Paludoso

Jungle: Giungla

Beach: Spiaggia

Sand: Sabbioso

Rough: Roccia

Bocage: Particolare terreno della normandia, molto portato per la difesa.

Village: Villaggio

Town: Cittadina

City: Citta'

Industrial: Industriale

Impassible: Inagibile

Ognuno naturalmente ha delle peculiarita' e dei costi movimento, che non analizzeremo qui, ma che comunque potete trovare scenario per scenario andando nel solito "Parameter data" da " Help ". Al tipo di terreno, sono associate strettamente le condizioni metereologiche, che lo trasformano essenzialmente in cinque modalita': Normal, Soft, Mud, Snow, e Frozen, cioe' rispettivamente Normale, Morbido, Fangoso, Innevato e Congelato. Le circostanze normali rappresentano la terra asciutta e le temperature moderate. Le circostanze morbide rappresentano la terra bagnata con le temperature moderate. In circostanze di fango, la terra sara' fangosa con temperature moderate. Lo stato della neve rappresenta la terra coperta di neve a temperature fredde. Infine per congelato si intende temperature sufficienti al congelamento della neve o del terreno o dei fiumi e dei canali.



Come si vede nel riquadro, la natura del terreno è in parentesi quadra quando il terreno è congelato. Cio' sta' a dirci due cose, cioe' una che appunto i costi movimento non bisogna pensarli come palude ma come ghiaccio, e due che puo' tornare normale ( clear ) se cambia il tempo. Inoltre in ogni hex potete trovare ostacoli o simili, che interagiscono con il costo movimento, la difesa e l'attacco.

#### **Postazioni difensive ed ostacoli**

**Ostacoli** Gli ostacoli, li possiamo trovare sulla mappa, ma non possiamo metterceli noi. Essi impediscono l'uso delle strade, cioe' non ci permettono di sfruttarle pagando meno punti. Non impediscono i

rifornimenti, e di regola costano tutti i punti movimento per entrarci. Una volta che un'unita' ci è dentro, l'ostacolo è considerato annullato, seppur rimane l'impossibilità di sfruttare una eventuale strada che lo attraversa. Possono essere rimossi dalle squadre del genio.

**Mine** Le mine, oltre che in fase di Editor, è possibile metterle anche durante la battaglia, grazie alle unita' del Genio con la dicitura "mines" (Clic dx sul box unita'). Le stesse unita', possono toglierle. I campi minati, ostruiscono i rifornimenti. Essi sono ristabiliti, quando il campo è considerato "penetrato" cioè quando una unita' è entrata nell'hex. I morti per tale entrata, sono determinati dalla forza del campo, che si può vedere attraverso un numero rosso in basso a sx nell'icona della mina. Ce ne sono tre tipi, forza 1, forza 2 e forza 3. I punti movimento che saranno persi dell'unita', saranno uguali ad un terzo in caso di mina da 1 e così via.

**Improved Position** Esse sono le posizioni migliorate più facili da fare, in quanto non consistono in altro che in mini barricate o posizioni coperte da cumoli di sporcizia e quello che le truppe riescono a trovare. Avvantaggiano qualsiasi unita' (Carri Fanteria ecc).

**Trincee** Le trincee sono il secondo stadio nell'avantaggiarsi con il terreno. Proteggono circa il doppio degli IP.

**Bunker** Ulteriore livello di fortificazione, usufruibile solo dalle unita' senza veicoli.

**Pillboxes** Ultimo livello di fortificazione, in cemento. Utilizzabile solo dalla fanteria.



Si possono trovare anche fossati AT, sui quali però possono essere montati ponti, o più semplicemente possono essere distrutti. Entrambi le cose, le possono fare le unita' del Genio. Questi fossati anti-Carro, hanno le stesse peculiarità dei canali. In pratica non possono attraversarli le unita' motorizzate.



Altra cosa da segnalare, è "Rubble" che potete trovare in città o altri hex. Essa indica che in quell'hex ci sono macerie dovute a bombardamenti aerei o d'artiglieria. Le macerie possono anche impedire il passaggio, e comunque non consentono la transitabilità delle strade e quindi il risparmio di punti movimento. Possono essere tolte dal Genio. Non ci rimane che conoscere il terreno nei suoi punti più semplici, ma anche più importanti. Sto' parlando delle strade, dei ponti et simili.

### Strade



Abbiamo visto, come cliccando con il dx direttamente nel box delle unita', abbiamo delle informazioni supplementari. Questo è possibile anche per quello che concerne il terreno. Come vediamo in figura, (Fig 37) l'hex preso ad esame, è composto per tre lati dal contatto con un fiume (river). In uno dei tre lati in questione, leggiamo anche "Damaged" che sta' ad indicare che è presente un ponte ma impraticabile. Infine sotto (SudEst) leggiamo "Primary", cioè strada primaria.

Le piu' importanti da conoscere, sono:

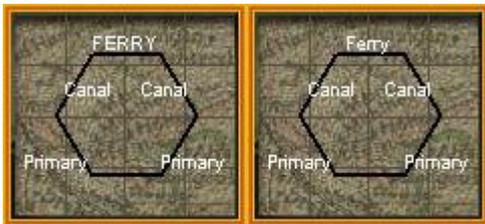
Primary e Secondary (Strade)

River o Stream (Fiume o canale)

Rail (Ferrovia)

Ferry (Traghetto)

Prima di affrontare i ponti, vediamo un paio di cose sui traghetti (Ferry).



I traghetti, possono considerarsi dei piccoli ponti, ma con parecchie limitazioni. Possono portare una unita' per turno, (dopo effettuata l'operazione, la scritta "Ferry" diverra' minuscola) la quale non dovra' essere "disrupten" o "broken" dovra' avere tutti i punti movimento e essere in modalita' viaggio. Infine come dicevamo, i ponti, che vediamo nel dettaglio.

### **I ponti**

Light bridges – Piu' che altro una passarella, ove puo' transitare solo fanteria.

Medium bridges – Ponte di legno, ove possono transitare fanteria e tutti i veicoli meno che i corazzati.

Heavy bridges – Ponte piu' grande e di metallo, ove possono transitare tutti.

Ma qual è l'unita' che meglio di tutte interagisce con il terreno? Scopriamolo nel prossimo capitolo.

### **Il genio**

Le unita' del Genio, sono capaci di:

Trincerare

Demolire ponti

Costruire ponti

Far attraversare fiumi o canali alle unita' (assistenza)

Minare

Sminare

Togliere macerie che ostruiscono

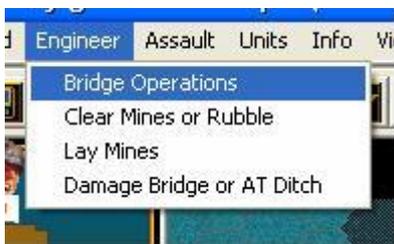
Distruggere un fossato AT

Gettare una passerella su di un fossato AT

La maggior parte dei comandi, è raggiungibile dal menu. Spesso ogni unita' puo' fare una o piu' delle cose sopra citate, ma non tutte. Per saperlo basta cliccare con il dx sul box dell'unita' e leggere le relative diciture.

Per fargli compiere queste azioni, basta andare nel menu " Engineers " e scegliere l'opzione relativa.

### Il Menu "Engineers"



Con " Bridge Operations " darete il via a quelle operazioni che hanno a che fare con ponti o passaggi di mezzi ove il nemico lo ha reso impossibile. Un esempio su tutti sono i fossati AT. Quest'ultimi infatti, possono essere distrutti per garantire il passaggio ai Carri, ma puo' essere fatto anche diversamente. Quando il Genio è adiacente al fossato, dal menu " Engineers " scegliere " Bridge operations ", comparira' una finestra come questa, dove scegliere l'esatta direzione dell'operazione che vogliamo scegliere.



Una volta cliccato "OK", il Genio provvedera' a gettare sul fossato una passerella dove potranno transitare i mezzi corazzati. La stessa operazione, è da fare per rendere di nuovo transitabile un ponte danneggiato, o crearne uno nuovo. Per quanto riguarda " Clear Mines " o " Rubble ", si riferisce al comando "Togli mine" o "Togli macerie". " Lay mines " è per minare un hex, mentre l'ultimo comando si riferisce a quello di cui parlavamo prima e cioè danneggiare un fossato AT o un ponte. Il genio, per effettuare queste operazioni, non deve essere nello stato "disrupted" o "broken". Inoltre deve avere tutti i suoi punti movimento. Ma vediamo piu' nel dettaglio altre operazioni che puo' svolgere.

### Mine



Per togliere mine, basta portare l'unita' direttamente nell'esagono minato. L'unita' non soffrira' perdite e si mettera' nello stato "Clearing mine" da sola. Come in altri casi, l'unita' non dovra' essere "disrupted", "broken", "digging" nella modalita' di viaggio.



Come detto, il Genio puo' anche minare un campo. Anche per questa operazione, l'unita' non deve essere "disrupted", "broken" e non deve aver utilizzato punti movimento per quel turno. Inoltre le unita' che stanno minando non possono attaccare o assalire. E' impossibile minare un terreno congelato (Frozen). Le probabilita' che l'unita' riesca a posare delle mine cala drasticamente, se essa ha meno di 100 uomini.

#### Operazioni di passaggio



Il " Bridge Operations " cioe' il costruire ponti, e' possibile come visto non solo sulle rive di un fiume. Il gioco ci permette di approntare ponti o passerelle veloci per far passare i mezzi in: gully, canal, e anti-tank hexsides.

Pioneer Co (Mot) / A	Hard	6/0
3/Pio.220	Soft	10/2
Pz.Pio.Btl.220	Assault	18
21st Panzer Div	AA	2/0
LXXXVI.AK (88th Corps)	Defense	16
Pz.Gp.West (5.Pz.A)	Speed	4
Amy Group B	Mine Clear	
	Deployed	
Pioneer Bridge Co (HT)	Hard	6/0
Bridge Col K (21.Pz)	Soft	5/2
Pz.Pio.Btl.220	Assault	11
21st Panzer Div	AA	2/0
LXXXVI.AK (88th Corps)	Defense	16
Pz.Gp.West (5.Pz.A)	Speed	4
Amy Group B	Mine/Bridge	
	Deployed	

Delle 2 unita' in figura, solo la seconda e' capace di costruire ponti. Sulla costruzione di ponti abbiamo gia'

parlato, non ci rimane che ricordare la scritta "Bridge ops" che compare sull'unita' quando è impegnata nella costruzione. Il tempo che impiegherà, è dato dai parametri dello scenario, dalla forza in uomini dell'unita' e se viene attaccata mentre è al lavoro. Inoltre come sempre incide la qualità (morale) dell'unita'. Vediamo come nel dettaglio.

Quality A => Probabilità costruzione ponte 120% del normale.

Quality B => Probabilità costruzione ponte 110% del normale.

Quality C => Probabilità costruzione ponte come normale.

Quality D => Probabilità costruzione ponte 75% del normale.

Quality E => Probabilità costruzione ponte 50% del normale.

Quality F => Probabilità costruzione ponte 25% del normale.

Una volta completato il ponte, compariranno le parole "Has bridge" sull'unita'. A quel punto essa è lì a fare assistenza alle proprie truppe e non si può muovere finché si intende far passare il ponte a qualche unita'. Per rimuoverla bisogna rimetterla in "Bridge operations" e di solito dopo un turno sarà libera. In caso dall'altra parte del ponte ci siano unita' nemiche, sarete costretti ad assalirle se volete passare il ponte e naturalmente dovrete farlo in modalità viaggio.



È possibile anche costruire un ponte su di un hex completamente d'acqua. (Fig 46) Per fare che ciò sia possibile, bisogna che il valore "Allied Pontoon Value" (o Axis) nei parametri dello scenario (dal menu help) non sia zero. La cosa però è un po' più lunga. Se il valore su citato è 10, bisognerà aspettare 10 turni prima che il Genio si metta al lavoro dopo dato l'ordine di costruzione. Passati i 10 Turni, bisognerà aspettare i normali turni per la costruzione.

### **Ferry (Traghettoni)**

Come abbiamo visto nella sezione del Terreno, si possono incontrare, spesso nei pressi di fiumi o canali, dei traghetti (Ferry). Bene, le unita' del Genio, possono portare unita' dall'altra parte del fiume o canale a queste condizioni:

L'unita' che sarà trasportata, deve muoversi dall'hex o verso l'hex ove c'è l'unita' Genio.

L'unita' da trasportare, deve essere in bicicletta, a piedi o a cavallo.

L'unita' non deve essere "distrutta", "rotta", deve avere pieni punti movimento ed essere nella modalità viaggio.

### **Traghettoni in un hex d'acqua**



Le condizioni sono le stesse di sopra, con la sola limitazione che puo' essere trasportata solo un'unita' per turno.

### Le macerie



Abbiamo già visto nella sezione dedicata al terreno come incidono le macerie. Ora vediamo come toglierle.

Tutte le unità del Genio, possono rimuovere le macerie. Basterà portare l'unità nell'hex e cliccare "Clear rubble" (Fig 48) dal menu' Engineers. I turni che impiegherà, saranno la metà di quelli segnati nei parametri dello scenario, utili per trincerarsi. Una volta tolte, la scritta "Rubble" si farà minuscola e sarà possibile accedere con i veicoli. Abbiamo visto, l'arma (il genio) che più di tutte interagisce con il terreno. Ma anche le altre unità possono, con dei limiti, interagire con il terreno.

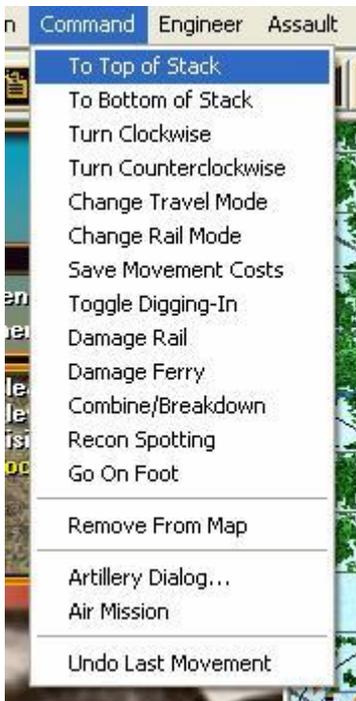
### Menù unità



Abbiamo visto, le posizioni fortificate, trincerate o solamente migliorate (IP). Come è possibile crearle nel gioco? Un'unità, si può trincerare o migliorare la propria posizione dal menu "Command" e scegliendo "Toggle Digging-in". Se nell'hex, non è presente nessun miglioramento, il primo risultato del lavoro dell'unità, sarà un IP (vedere nella sezione del terreno le spiegazioni delle fortificazioni e dei miglioramenti). Il secondo una trincea con protezione del 10% il terzo con protezione del 20%. Un'unità in fase di trinceramento ha la metà della potenza di fuoco. Se nell'hex è presente il genio, raddoppierà la possibilità di migliorare la posizione. L'unità che vuole trincerarsi deve avere tutti i punti movimento. Non è possibile nessun miglioramento su terreno congelato. Un battaglione, avrà tre volte le normali possibilità di concludere il lavoro in un turno. Le compagnie due volte. Meno di una compagnia non ha nessun bonus. Comunque ad esempio, se si mettono nello stesso hex 3 compagnie allo scavo, si avrà lo stesso bonus di un battaglione.



Quelli in figura, sono i menu che andremo ad esplorare ora.



Vediamo “ Command ”.

“ Top of stack ” permette di spostare in cima una unita' selezionata in un hex particolarmente affollato. Viceversa “ To bottom of stack ” la posiziona in fondo.

“ Turn clockwise ” gira in senso orario una unita'. Particolarmente utile per alcuni tipi di cannoni che sparano solo ove girati. “ Turn Counterclockwise ” li gira in senso antiorario.

“ Change travel mode ” mette le unita' in modalita' viaggio. “ Change rail mode ”, è lo stesso ma per le unita' da ferrovia. “ Toggle Digging-in ” lo abbiamo visto, è per mettere o togliere un'unita' dalla modalita' scavo. “ Damage Rail ” e “ Damage Ferry ” servono per ordinare all'unita' di danneggiare una ferrovia o un traghetto. “ CombineBreakdown ” è per accorpare piu' reparti, o per dividerne uno grande. “ Recon spotting ” è l'ordine per inviare una unita' in perlustrazione.

“ Go on foot ” per mandare un'unita' anche corazzata a piedi.

I primi due comandi, sono di esclusivo aiuto per il giocatore che vuole esaminare un'unita' che staziona in un hex ove ce ne sono molte. Il 3° e 4°, quelli per spostare un'unita' in senso orario o antiorario, si rivolgono soprattutto a quelle unita' che fanno fuoco solo ove sono girate.



Esse compaiono sulla mappa, con la dicitura “Facing up” e possono fare fuoco solo dove girate e nei 2 hex adiacenti.

“ Damage rail ” o “ ferry ”, sono comandi che permettono di danneggiare ferrovie e traghetti. Questa operazione la puo' fare qualsiasi unita'.

“ Combine breakdown ” è utile quando le unita', sotto l'effetto di prolungati combattimenti si assottigliano fino a diventare di pochi uomini. Con questo comando è possibile unirne 2 o piu' (previa selezione delle unita' interessate). Viceversa, si puo' usare per scomporre in piu' unita' una grossa.

Infine “ Recon spotting ” è il comando che si puo' dare alle unita' che hanno la particolare dicitura “Recon” (si puo' vedere con un clic dx sul box dell'unita'). Al costo di un terzo dei propri punti movimento, cerchera' di scoprire unita' avversarie nei paraggi, o di avere piu' informazioni tra quelle gia' visibili.



“ Scheduled ”, ci informa sui rinforzi previsti per la battaglia che state giocando.

“ Arrived ” è la finestra che ci permette di schierarli, il turno in cui arriveranno.

“ Releases ”, ci dice a che turno “libera” le unita' che sono “Fixed”.

“ Air Availability ” serve per conoscere le unita' aeree utilizzabili nello scenario corrente.

“ Corps Attachments ” vi da' nota, di tutti i corpi che avete “attaccato” o “diviso”.

“Withdrawals” ci segnala, a che punto della partita verranno ritirate dalla mappa, le unita' che storicamente furono effettivamente ritirate dalla battaglia.

Bene, abbiamo visto piu' o meno, tutto quello che un'unita' puo' compiere e come farlo. Ci manca, pero', l'azione piu' importante in un gioco di guerra, il Fuoco sul nemico.

## Il fuoco

### Premessa

Vista la scala (Un Km per Hex), Panzer Campaigns ha un "range" di fuoco che potrebbe sembrare limitato. Infatti è appunto di un Km. Comunque sia, ci sono molte unita' che usufruiscono dell'"indirect fire" e che quindi possono fare fuoco anche da svariati Km. Oltre alla classica Artiglieria, possono fare fuoco indiretto anche alcune unita' di fanteria muniti di mortai et simili.

105mm Feld Haubitzer	Hard	8/9
1/VArt.155 [3]	Soft	14/9
1.Abtteilung	Assault	7
Artillery Regiment.155	AA	2/0
KG.Knabe	Defense	6
21. Panzer Division	Speed	12
Deutsches Afrika-Korps	Indirect Fire	
	Towed Guns	
	Motorized	

Per vederlo, come al solito basta cliccare con il dx nel quadrante dell'unita' e accertarsi che esso porti la dicitura "Indirect Fire". (Fig 53) Per fare fuoco, basta, una volta selezionata l'unita' che si intende far sparare, cliccare il tasto (primo da sx nella barra) con il mirino e una volta che il puntatore si sarà trasformato in mirino far fuoco ove si vuole. In alternativa al tasto, si può tenere premuto CTRL. I risultati del fuoco, sono stabiliti dalla quantità e la qualità dell'attacco dell'unita' che apre il fuoco e la qualità e quantità della difesa dell'unita' che lo subisce. Il fuoco, genererà nell'unita' che lo subisce, una perdita di quantità (uomini, cannoni, carri ecc) eo di qualità (morale, affaticamento).

### Costi

In genere, se non specificato diversamente, tutte le unita' useranno 13 dei loro PM (Punti Movimento) per fare fuoco. Le unita' che fanno fuoco indiretto, useranno 12 dei loro punti. Il fuoco, a seconda di dove cade, e della quantità può generare macerie (rubble).

On-Map Results Come abbiamo visto, questa comoda opzione (vedere la sezione "I menu" Fig-7) ci permette di vedere i risultati degli scontri con una semplice scritta sulla mappa, anziché in una finestra che quasi interrompe la fluidità del gioco.



La scritta (Fig 54), può comparire in diversi colori, o modi. Ognuno di essi, ha un significato. Se la scritta, sarà di colore gialla, ci dirà che l'unita' attaccata, è entrata nello stato di "disrupted". Con il colore rosso, ci avverte che la stessa è entrata nello stato di "Broken". Infine, se alla fine della scritta comparirà una "X", vorrà dire che l'unita' attaccata è stata annientata. Preme ricordarci però, che nella finestra che rende un po' meno fluido il gioco, ci sono moltissime indicazioni per capire gli effetti, i bonus e i malus del fuoco stesso. Quindi si consiglia, a chi ci gioca le prime volte di tenerla e studiarla debitamente.

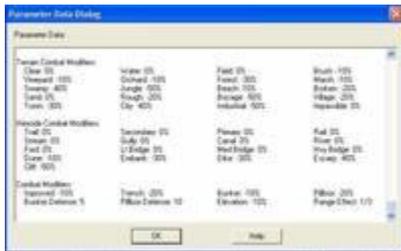
### Obiettivi "Hard"

Come visto, alcune unita' o costruzioni, come rispettivamente Carri e Pillbox per fare degli esempi, sono considerato obiettivi "Hard". Alcune unita', come nella realtà, non possono attaccare tali obiettivi,

nemmeno dalla minima distanza, in quanto non possiedono l'armamento necessario.

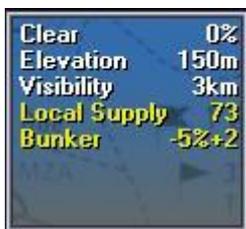
### Modificatori di fuoco strutturali o del terreno

Come per il movimento, anche per il fuoco, agiscono dei modificatori di valori, che influiscono sia sulla difesa che sull'attacco. Tutto questo, si può vedere dal solito "Parameter data" (Fig 55) vera fonte di informazioni per il proseguimento di una battaglia in PzC



Come si vede in figura, ci sono vari modi, per vedere come il terreno o le strutture interferiscano con gli scontri. Analizziamone alcune. Con "Terrain Combat Modifier" sappiamo, le percentuali di penalizzazione o (più raramente) d'aiuto, che avrà l'unità che fa fuoco, rispetto al terreno. In "Hexside Combat Modifier" vediamo, le percentuali di penalizzazione, quando l'attacco di una unità si svolge in un hex con al suo interno le strutture o impedimenti naturali presenti nell'elenco. Infine, in "Combat Modifier", vediamo la penalità applicata al fuoco contro le strutture dell'elenco. In più, con la dicitura "defense" sappiamo che cifra il programma aggiunge al valore di difesa delle unità al suo interno.

Per capire, quanto importanti siano tali valori, facciamo un esempio. Una compagnia Inglese, che nel deserto dovesse attaccare una Compagnia Italiana in un Bunker e su di una duna, si vedrebbe decurtato il proprio fuoco di un 10% effetto della duna. Non solo, perché la Compagnia Inglese, magari si trova alla periferia di un grosso Villaggio, mentre quella Italiana, a solo un Km ne è fuori. Per via del Villaggio, gli Inglese si vedono sottrarre ancora un 20%. E per fortuna, che il Bunker occupato dagli Italiani, è in verità, stato ri-occupato. E sappiamo (sezione terreno) che una struttura abbandonata perde la metà delle proprie qualità. Infatti, se vediamo la Figura 56, vediamo che la scritta "Bunker" è in minuscolo, segno che in precedenza è stata abbandonata.



Ora se vedete nei parameter data, vi accorgete che il valore rispetto al Bunker è 10%. Cioè viene sottratta tale cifra al valore di fuoco sul bunker. Nella figura, leggiamo (ultima riga gialla) 5% e abbiamo detto perché...è stato ri-occupato. Il valore che segue, è quello che viene addizionato alla difesa dell'unità che occupa il Bunker (Fig 57). Infatti, se guardiamo in figura, la compagnia Italiana che è nel Bunker, ha valore Difesa 18, quando invece è (In Tobruk'41) 16.

Inf Cp (+)	Hard	3/0
2/1/61° RF (1)	Soft	7/1
I Battaglione	Assault	13
61° Reggimento Fanteria	AA	2/0
102° Divisione "Trento"	Defense	18
XXI Corpo d'Armata	Hard Target	
Panzergruppe Afrika	Speed	4
	Foot	

Si puo' evincere da questo esempio, quanto siano importanti e decisivi in uno scontro tali valori. E se a qualcuno, possono sembrare pochi i valori di difesa del Bunker, ricordo che esso è considerato "Hard" e che quindi solo unita' con la capacita' di fuoco su tali strutture possono fare veramente qualcosa. Inoltre, i parametri presi ad esempio, fanno parte di "Tobruk '41", cioè la guerra nel deserto. Provate a vedere tali valori in un altro titolo, e guardate come sono alti.

Un'altra cosa che incide sul volume di fuoco, è l'altezza. A parte il fuoco indiretto, se l'unita' che fa' fuoco, è in una posizione piu' bassa di chi lo riceve, vanno applicati gli "High modifier" presenti anch'essi nel Parameter data. Naturalmente essi, sottraggono a chi fa' fuoco da una posizione piu' bassa. Ora vediamo altre modifiche che vengono applicate al fuoco.

#### **Altre modifiche al fuoco**

Se la qualità di chi fa' fuoco è A, allora un modificatore di +20% si applica.

Se la qualità di chi fa' fuoco è B, allora un modificatore di +10% si applica.

Se la qualità di chi fa' fuoco è D, allora un modificatore di -20% si applica.

Se la qualità di chi fa' fuoco è E, allora un modificatore di -40% si applica.

Se la qualità di chi fa' fuoco è F, allora un modificatore di -60% si applica.

Se l'inforamento l'unità ha affaticamento medio, quindi –un modificatore di 10% si applica.

Se chi fa' fuoco, ha alto affaticamento, un modificatore di -20% si applica.

Se chi fa' fuoco ha affaticamento massimo, un modificatore di -40% si applica.

Inoltre, come gia' detto in varie sezioni di questo manuale, le unita' che sono Trincerate (Dig-in), nella modalita' di corsa (Travel Mode), o nello stato "Distrupted" hanno un valore di fuoco dimezzato.

Il fuoco effettuato da un'unita' su di un hex che non è visto da nessuna unita' amica è ad un quarto del proprio potenziale.

#### **Modificatori sul fuoco indiretto**

Per quanto riguarda il Fuoco Indiretto, dovete cercare nei Parameter data la dicitura "Allied indirect mod" o "Axis indirect mod". Con esso, si intende la capacita' di fuoco indiretto nei turni "passivi", cioè quando nel turno avversario si risponde al fuoco automaticamente. Se il valore è 100% vuol dire che nessuna modifica è apportata.

### Modificatore su obiettivi Hard (Armor effectiveness)

Per questo, non riporterò nessuna formula o dato, i quali contribuirebbero solo a confonderci. Basti sapere che esso, serve a regolamentare gli scontri ove prendano parte corazzati, cannoni AT e simili. In pratica fa' sì che, ad esempio, non sia possibile che con un colpo si distruggano 2 carri. Il tutto comunque è riportato nella finestra che compare dopo che si è sparato, con la dicitura: ArmyX%. Dove X sta' per il valore che il programma avrà applicato.

### Automulti fire

Quando con un'unità, abbiamo l'intenzione di far fuoco più di una volta sullo stesso obiettivo, basterà premere "Alt" contemporaneamente all'apertura del fuoco. Essa, continuerà a fare fuoco su quell'obiettivo finché non si esauriranno i punti movimento. Tutto questo per il Fuoco. Ma una volta indebolita l'unità nemica, per prendere il suo posto e quindi avanzare, c'è solo un modo e cioè l'Assalto.

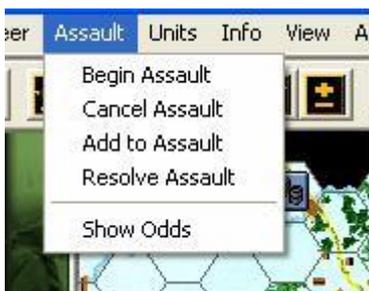
### Assalto

Per condurre un'unità (o più) all'assalto, si deve procedere come per la maggior parte delle altre azioni e cioè selezionando l'unità che si intende usare e cliccare con il destro sopra l'unità nemica senza attivare il mirino per il fuoco. In pratica come se si volesse semplicemente spostarla. Comparirà una piccola finestra con i dati riportanti gli eventuali modificatori che entreranno in azione.



Per aggiungere altre unità all'assalto (che dovranno essere adiacenti a quella nemica) si può usare la stessa metodica o in alternativa, il menu assaulting, che andiamo a vedere.

### Il Menu' Assault



Se si vuole aggiungere un'unità o più, ad un assalto si può come detto, procedere come per la prima o in alternativa dal menu "assault" cliccare "Add to assault" dopo aver selezionato l'unità che ci interessa

aggiungere. “ Cancel Assault ” è naturalmente per annullare l'ordine di assalto mentre “ Resolve assault ” dà il via all'azione. Per quest'ultimo, si può anche cliccare il tasto apposito nella barra dei tasti veloci. Esso compare con una freccia rossa verso l'alto.

All'assalto non possono andare diverse unità, vediamo quali :

Quelle che hanno un valore d'assalto uguale a zero.

Quelle “ Distructed ”, o in “ Dig-in ”.

Quelle con affaticamento massimo, o in rotta.

Il Genio che sta costruendo o facendo assistenza nei pressi di un ponte.

#### **Costo e modificatori per gli attaccanti**

La maggior parte delle unità, spenderanno 23 dei propri PM. Le unità in “ Travel mode ” vedranno portata la loro capacità d'assalto ad un quarto del proprio valore. A prescindere da tutto, le perdite dell'attacco, nell'assalto, sono raddoppiate. Questo per avvicinarsi alla realtà che vuole un assalto sempre più costoso per l'attacco che per la difesa. Un'assalto compiuto di notte, vedrà le perdite raddoppiate.

#### **Modificatori per i difensori**

Le unità con poche munizioni, o che sono impegnate in lavori per trincerarsi, hanno il proprio valore di difesa dimezzato.

Le unità che sono nel modo della guida o di ferrovia difendono a 1/4 del proprio valore.

Le unità che stanno costruendo un ponte o che stanno facendo assistenza, difendono con un valore dimezzato.

Le unità in rotta, difendono con 14 del proprio valore.

Se le unità in difesa, cedono, ma non hanno un hex valido ove ritirarsi, perdono un'ulteriore 50% di uomini da applicare alle perdite già subite.

#### **On-map results**



Se attivata l'opzione “ On map results ”, in caso di assalto, i valori prima della barra, si riferiranno alle perdite degli attaccanti mentre quelli dopo la barra, a quelle dei difensori.

#### **Valore di Hard attack con range zero**

Alcune unità, pur avendo un valore “ Hard ”, dispongono però di range uguale a zero. Queste, rappresentano quelle armi tipo PanzerFaust, cioè AT a corta gittata. Nel caso in cui queste unità, prendano parte ad un assalto, o alla difesa da un'assalto, il loro valore d'attacco “ Hard ” si andrà ad aggiungere al valore d'attacco “ Hard ” generale della contesa.

### **Combined Arms Penalty**

Ci sono delle penalità inerenti la conformazione delle forze d'attacco. Infatti, per ogni carro che muove all'assalto di una posizione nemica, ci dovrebbero essere 10 uomini di fanteria. Questo, è per simulare il bisogno del supporto della Fanteria alle formazioni Corazzate.

Vediamo come funziona. Se ad esempio, 14 Carri Armati supportati da 100 uomini, attaccano una trincea con 120 uomini, 2 Carri, vedranno il proprio valore d'attacco dimezzato, in quanto il proprio supporto di Fanteria può "coprire" solo 10 Carri. Però, saranno 2 Carri a soffrire la penalità e non i 4 rimanenti, in quanto alla Fanteria difendente, non rimarranno che 20 uomini liberi. In pratica, 100 uomini saranno impegnati dai 100 attaccanti, ed i restanti 20 potranno attaccare i Carri. Siccome nel gioco, come detto, un Carro equivale a 10 uomini, essi potranno attaccare 2 Carri.

### **Demolition units**

Alcune unità, hanno la capacità di demolire i Bunker et similia. Tale capacità si può vedere con il solito clic dx sul box informativo dell'unità'.

[File:Mas \(2\).jpg](#)

Se esse partecipano ad un assalto, tutti i Bunker et simili presenti nell'hex attaccato, vedranno dimezzata la loro difesa.

### **Altri modificatori**

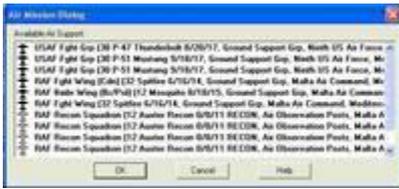
Se all'assalto, partecipano corpi di grandezza diverse, tipo un Battaglione e una Compagnia, all'assalto si applica una penalità del 20%, che nel gioco troverete denominata "Combined Organization Penalty". Inoltre, se l'assalto si svolge sul tipo di terreno denominato "Bocage", si applica una penalità alla difesa delle unità corazzate attaccanti. Infatti la propria difesa sarà dimezzata. Questo terreno è per intenderci, quello presente in Normandia e nel Nord della Francia e questa penalità è data per simulare le difficoltà che incontrarono i mezzi Corazzati in quel teatro. Tale penalità, va applicata anche alla Fanteria Motorizzata e Meccanizzata, ma solo se sono in modalità "Travel Mode".

### **La forza aerea**

In molti scenari presenti nei titoli di Panzer Campaigns, abbiamo a disposizione delle forze aeree. Questo lo possiamo vedere subito dal Menu "Info" attraverso il comando "Strenght", che ci dirà quale Flotta Aerea ci supporta per la conquista degli obiettivi consegnatici.

Attraverso il menu "Command" ed il comando "Air Mission" possiamo scegliere quali aerei far decollare tra quelli disponibili in quel turno. Alternativamente, possiamo cliccare il tasto di scelta veloce presente nella barra degli strumenti.

Gli aerei in Panzer Campaigns, si dividono in due categorie, quelli di Ricognizione e quelli di combattimento, i quali quest'ultimi vanno dai Caccia ai Bombardieri pesanti. Tutti quelli senza la dicitura "Recon" sono della seconda categoria. Vediamo in Fig 63, la classica finestra di dialogo dedicata alle forze aeree.



Per effettuare una missione, basterà cliccare nell'hex che si vuole attaccare o spiare e quindi scegliere quali aerei mandare, dalla finestra di dialogo. La visibilità dovrà essere maggiore di un hex. (nei turni di tramonto o di alba dove la visibilità nominale è 2, ma la visibilità efficace è 1, le missioni dell'aria sono ancora possibili.) Durante la missione, tutte le unità nemiche AntiAeree a terra apriranno il fuoco nei limiti del proprio Range. Di queste unità, avranno il fuoco dimezzato quelle "Distrupted", con poche munizioni o in "travel mode". I Bombardieri pesanti, e gli Aerei da ricognizione, subiranno il fuoco contraereo solo da unità AA pesanti.

Se c'è più di un obiettivo nell'hex scelto per l'attacco, allora una finestra è visualizzata in modo da potere selezionare l'unità che si vuole attaccare. Secondo il tipo di unità dell'obiettivo, il valore duro o morbido di attacco dell'unità di aria sarà applicato per il colpo. Il valore di attacco dell'unità di aria è raddoppiato ed allora i risultati standard di combattimento sono applicati all'unità dell'obiettivo. Se l'hex dell'obiettivo è villaggio, città, città, o industriale, allora l'attacco dall'aria è possibile che generi il rubble (macerie) nell'hex (basato sui dati di parametro.)

### **I Bombardieri Pesanti – Carpet Bomber**

L'attacco dei Bombardieri pesanti, interessano tutte le unità presenti nell'hex, quindi in questo caso nessuna finestra di scelta comparirà. Tali mezzi aerei, effettueranno un bombardamento a tappeto e sono i più indicati per portare le unità nemiche nello stato di "distrupted". Queste unità, sono riconoscibili dalla parola "Carpet" presente nella finestra di dialogo delle forze aeree. o di missione dell'aria. Il bombardamento della moquette non richiede che il hex dell'obiettivo è macchiato da un'unità amichevole. Quando un colpo di aria del bombardamento della moquette è denominato, il programma spargerà a caso il hex indicato dell'obiettivo fino a 2 hexes assenti. Ciò può provocare il colpo di aria che colpisce le unità amichevoli. Inoltre notare che i bombardieri pesanti sono indicati spesso come unità monouso e quando questo è il caso, soltanto sarà disponibile per una singola missione.

### **Air Unit Availability (Disponibilità forze aeree)**

Dopo che si è usata la forza aerea, le unità usate, devono attendere di essere nuovamente disponibili per essere riutilizzate. Il tempo richiesto è variabile e dettato dai parametri dello scenario. Oltretutto, il fuoco AA, potrebbe aver reso le unità aeree "distrupted" o "broken" il che naturalmente, allungherà i tempi di recupero. Ad esempio, con una "Air Availability" al 20% (nel Parameter data), una volta usata data unità aerea, ci saranno il 20% di possibilità che essa sia pronta lo stesso giorno. In pratica il programma effettuerà una serie di controlli i quali dovranno essere superati dall'unità. Con il succitato valore, si dovrebbero avere di norma due utilizzi dell'unità al giorno (10 turni) a meno che, oltre che come detto superi i controlli, la contraerea nemica non le abbia ridotte a "distrupted" o "broken".

### **Low Visibility Air Effects**

Questa è una regola opzionale presente nel gioco, che se attivata, ridurrà l'uso dell'arma aerea nei giorni di scarsa visibilità. La quantità della riduzione è visibile nei parameter data.

## Air Recon

Per effettuare una missione di ricognizione, bastera' selezionare un hex in territorio nemico, o comunque fuori dalla vista delle nostre truppe, aprire la finestra delle unita' aeree e scegliere una o piu' unita' di ricognizione. Essa, ci dara' informazioni sull'hex scelto e su quelli vicini tanti quanto il raggio di visibilita' corrente. Ci sono due tipi di risultati; le unita' nemiche possono essere scoperte dettagliatamente, oppure parzialmente. Nel secondo caso, l'equipaggio dell'aereo, ci sta' dicendo che hanno visto truppe nemiche in quel hex, ma non sanno dirci esattamente di cosa si tratta. Nel caso, comparira un'icona adombrata, con un punto interrogativo al centro. Tale unita' potra' essere attaccata, ma i risultati non saranno resi a nostra conoscenza. Ci sono vari modificatori che interagiscono con i risultati della ricognizione, ma qui riporto' il piu' importante.

Le unita' "Recon" di qualita' A hanno un piu' 150% di probabilita' d'esatta ricognizione.

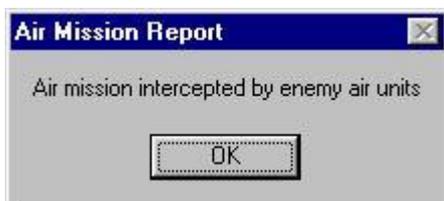
Le unita' "Recon" di qualita' B hanno un piu' 125% di probabilita' d'esatta ricognizione.

Le unita' "Recon" di qualita' D hanno un piu' 80% di probabilita' d'esatta ricognizione.

Le unita' "Recon" di qualita' E hanno un piu' 60% di probabilita' d'esatta ricognizione.

Le unita' "Recon" di qualita' F hanno un piu' 40% di probabilita' d'esatta ricognizione.

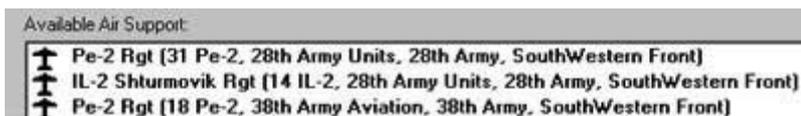
## Air Interception



Anche questo valore, è presente nei "parameter data" e rappresenta la percentuale che una missione aerea, venga intercettata dalle forze aeree nemiche.

Il programma ci avvisera' di tale evento con una finestra. Per quel che riguarda gli aerei a getto, la probabilita' di essere intercettati è la meta' di quella riportata nei "Parameter data".

## Aerei di supporto



Alcuni squadroni di aerei, sono assegnati a reggimenti, divisioni o armate terrestri. Questo fa' si che, tali forze aeree possono operare solo contro hex gia' visibili a tali truppe terrestri.

Vediamo lo squadrone "PE- 2" che è assegnato alla 28° Armata mentra l'altro squadrone di "PE- 2" è

assegnato alla 38°. Essi, potranno operare solo contro hex avvistati dalle truppe a cui appartengono.

### Air Strike Hex Limitation

Questo valore, anch'esso presente nel "Parameter data", ci informa di quante missioni possiamo usufruire al giorno contro lo stesso hex.

### Conclusioni Air Power

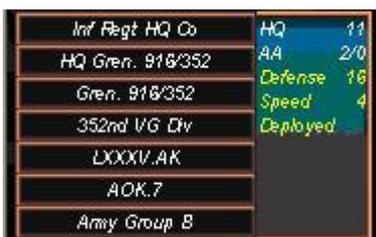
In definitiva, è importantissimo per la forza aerea e il suo uso, dare un'occhiata ai parameter data. Sotto la voce "Air Limitation" possiamo vedere i diversi valori assegnati in base alla visibilità; quest'ultima raggiungibile come detto dal menu "Info" e scegliendo "Weather" ci dà già un'idea di come usare la nostra forza aerea e i risultati che ci può dare. Con un'alta visibilità, otterremo risultati migliori. Attenzione però anche ai valori di "Interception" e "Availability" oltre che importanti per noi, possono essere importanti (leggendo quelli del nemico) per sapere a grandi linee la consistenza delle forze aeree nemiche in quello scenario. Importanti informazioni, soprattutto per scenari di Normandia '44 e simili.

### Command



Nel corso della guida, abbiamo già parlato delle unità HQ abbondantemente, man mano che affrontavamo varie tematiche legate al morale, alle unità nello stato "disrupted" e via dicendo. Per questo, la sezione dedicata alle unità HQ sarà più breve. In Panzer Campaigns, le unità HQ hanno un alto valore. Un'armata, è composta da vari Corpi d'Armata, che a loro volta contengono varie Divisioni, di continuo fino alle Compagnie. Potenzialmente ognuno di queste formazioni possono avere un HQ. Essi, hanno varie funzionalità, tra cui i rifornimenti e il recupero delle formazioni "disrupted" o "Broken".

Le unità HQ non sono di combattimento, in quanto militarmente, possono essere usate solo in difesa, cioè se attaccate. Ogni HQ, ha un range, che si può intendere d'influenza, il quale si può vedere cliccando con il dx sul box immagine dell'unità. (Fig 67)



Inf Regt HQ Co	HQ	11
HQ Gren. 918/352	AA	2/0
Gren. 918/352	Defense	18
352nd V/G Div	Speed	4
LXXXIV.AK	Deployed	
AOK.7		
Army Group B		

Il range, è il primo valore in alto, è in hex e può variare dal Corpo o dalla nazione d'appartenenza. Abbiamo già visto molto nella sezione "Qualcosa sull'organizzazione militare" a cui vi consiglio di tornare. Qui cerchiamo di approfondire ulteriormente. Solitamente, un Generale d'Armata, avrà il range più grande, un

HQ di Corpo d'Armata, avra' un range di 10-15 Hex, uno di Divisione di 5-10 Hex. Questi valori sono modificabili da determinate circostanze:

HQ "disrupted" hanno un ordine di 1/2 Range.

HQ's "Broken" hanno un ordine di gamma di 0.

HQ's nel modo di corsa hanno un ordine di Range uguale a 3/4 .

Il Range dell'unita' HQ inoltre è modificata dalla loro qualità:

HQ di qualità A hanno +2 al loro Range .

HQ di qualità B hanno +1 al loro Range .

HQ di qualità D hanno +1 al loro Range .

HQ di qualità E hanno +2 al loro Range .

HQ di qualità F hanno +3 al loro Range.

HQ in Travel Mode hanno un Range di 3/4.

### **Il Command test**

All'inizio di ogni turno, il programma, cominciando dal piu' alto in grado, procedea' ad un test per ogni HQ. Il test, si basa sui rifornimenti dell'hex ove stanza e su quelli di cui ha bisogno. Il tutto, sempre con la metodologia del dado virtuale. Se l'HQ non passa il test, andra' "Out of Command".



E' importantissimo, che l'unita' HQ piu' alta in grado superi la prova e questo perché, il programma continuando con le prove nella catena di Comando, dara' un'altra possibilita' di passare il test, solo se l'HQ direttamente superiore al HQ in esame non sia "Out of Command". Per i dettagli di tali prove, prettamente numerici, rimando al manuale "User" presente nel gioco.

### **Recupero delle unita' "Disrupted"**

Le unita' combattenti che entrano nello stato "disrupted", recuperano grazie ai propri HQ, per questo, è imperativo tenere la catena di Comando sempre lineare e vicina alle proprie truppe.

### **L'HQ riguardo i problemi di "Ammo" e "Fuel"**

L'unita' HQ è fondamentale nel recupero delle unita' nello stato "Low Ammo" e "Low Fuel", infatti esse se non hanno superato la prima prova per recuperare, si rivolgeranno al proprio HQ. Per la formula matematica e le condizioni di tale intervento, vi rimando alla sezione dedicata ai rifornimenti e

particolarmente alle truppe con problemi di carburante e munizioni

HQ Recovery Le unita' HQ che venissero eliminate, hanno probabilita' (segnalate nel "Parameter data") di venir reintegrate. Tuttavia, l'HQ non potra' operare le proprie funzioni il primo turno che è stato reintegrato. Esso, verra' reintegrato con una forza a caso e nello stato di "disrupted". Per un giusto uso delle unita' HQ, rimando alla sezione menu', ove potrete trovare vari comandi utili alla sua funzione. Tra questi, segnalo quelli che trattano l'organizzazione delle vostre forze, quelli che permettono di vedere il "range" di una unita' e altri. Le icone che rappresentano i HQ nel gioco, hanno nella parte superiore, linee o stelle; vediamo il significato.

4 Stelle – Armata o Gruppo d'Armata

3 Stelle - Corpo d'Armata

2 Stelle - Divisione

1 Stella - Brigata

3 Linee - Reggimento

2 Linee – Battaglione

1 Linea - Compagnia

#### **I rifornimenti**

I rifornimenti hanno una parte importante nel gioco; vediamo di capire le cose essenziali.

#### **Global Supply Values**



Clear	0%
Elevation	80m
Visibility	5km
Supply	50/70

Ql quarto valore denominato "Supply" ci dice l'entita' massima dei rifornimenti in tale hex. Il primo valore, si riferisce agli Alleati, mentre il secondo all'Asse. Quindi, quando giocheremo ad esempio per l'Asse e con la nebbia di guerra attivata, lo vedremo cosi' (Fig 70).



Bocage	-50%
Elevation	25m
Visibility	1km
Supply	??/80

In pratica il valore, ci informa quello che l'Hex preso in esame puo' dare al massimo e con tutte le circostanze a favore.

## Local supply values



E' il valore che effettivamente le nostre truppe usufruiscono in un determinato hex. Esso comparira' infatti nel box del terreno, solo quando la nostra unita' ci stazionera'. Si puo' vedere tale valore sulla mappa anche, cliccando dal menu " Views " il comando " Local supply values ". Tale valore che poi come detto è quello effettivo che le nostre truppe stanno usando, è molto importante in quanto è con riferimento a lui che all'inizio di ogni turno il programma terra' un test valido per decidere se le truppe in determinato hex debbano andare in "Low Ammo" "Low Fuel" ecc. Usando i comandi suddetti, i valori compariranno sulla mappa come in Figura 71.

## Supply Source

Sono le sorgenti di rifornimenti. Per l'Asse sono rosse, per gli Alleati sono Blue e si trovano di solito (ma non sempre) ai margini della mappa.



## Come si determinano i rifornimenti

Partiamo da un presupposto; se nelle regole opzionali, non avrete almeno scelto la "Virtual supply truck", il programma assegnera' alle vostre truppe (e a quelle nemiche) il valore globale di rifornimenti. In pratica;  $\text{valore rifornimenti} = \text{valore globale dell'hex ove risiede l'unita'}$ . Tale valore spesso è lo stesso per tutta la mappa, il che non è molto reale, in quanto piu' le truppe avanzano piu' dovrebbero vedere almeno calare i propri rifornimenti.



Invece con regola attivata:



Piu' ci si avvicina al fronte e piu' cala la mole di rifornimenti disponibili. In pratica, senza tale regola per vedere una unita' con problemi dovrete accerchiarla. Forse sto' esagerando ma non credo di essere andato troppo distante dalla realta'. Inoltre, le fonti assumeranno il giusto ruolo. Posizionando truppe alle spalle di quelle avversarie, vedremo i loro rifornimenti calare vistosamente. Vi rimando alla sezione dedicata alle regole, per vedere bene di cosa si tratta, noi continuiamo con i "Supply". Un'unita', deve sempre tenere una linea di comunicazione aperta con le fonti (o in mancanza di esse con il bordo mappa). Sulla "strada" aperta, non devono interferire unita' nemiche nemmeno con la ZOC. Se un'unita', non possiede tale strada aperta verso una fonte, è da considerarsi "Isolated".(



Notare come il "Local supply values" dell'unita' circondata non sia segnato, il che equivale a zero. Un'unita' puo' essere isolata anche se invece di truppe nemiche, da un lato è ad esempio circondata da un tratto di fiume senza ponte o un campo minato che gli impedisce di ricevere rifornimenti. Vediamo le varie circostanze avverse, in cui puo' incappare un'unita' per via della mancanza di rifornimenti. Quando una unita', fa' fuoco o assale, puo' incappare nel classico "Low ammo" o "Low Fuel" che ne limitano i movimenti, la difesa e l'attacco. (Fig 76 e 77)



In caso invece, che l'unita' sia circondata, avremo il temibilissimo stato di "Isolated".



Occupiamoci subito di queste tre circostanze.

Si può vedere il valore rifornimenti di tali sorgenti sempre nel box terreno. Queste, sono oramai presenti quasi in tutti gli scenari vecchi e nuovi di Panzer campaigns, ma ove esse non siano presenti, si può considerare fonte qualsiasi hex al bordo della mappa. Dove ci siano più fonti, le unità useranno quella che gli dà un valore più alto. Le fonti non possono essere distrutte, né usate dall'avversario, ma solo impossibilitate a fornire rifornimenti ai legittimi proprietari.

### **Low Ammo**

Quando, in un turno una unità fa fuoco, alla fine dello stesso il programma, effettuerà un controllo sulle munizioni dell'unità che ha fatto fuoco. Questo controllo consiste nel generare un valore che deve essere minore di quello "Supply local value" dell'esagono ove risiede, altrimenti non avrà superato la prova.

Un'unità "Isolated" che apre il fuoco, diviene automaticamente "Low Ammo". Se un'unità, non passa la prova all'inizio del turno, viene immediatamente effettuata un'altra prova, con protagonista l'HQ. Quest'ultima non deve essere "Out of Command" altrimenti la prova fallirà. La prova consiste in:

$C(C+R)$  ove "C" è il raggio d'azione dell'HQ e "R" la distanza tra quest'ultimo e l'unità sotto esame

Se ad esempio, il raggio dell'HQ è 7 e la distanza dall'unità anche, avremo:

$$7(7+7)=50\%$$

Quindi il 50% di passare la prova.

Per le unità di artiglieria, si applica solo la prova dei rifornimenti locali.

### **Low Fuel**

Tutte le unità, tranne quelle in bicicletta, su sci, a piedi o a cavallo, sono soggette alla mancanza di carburante. Tutte le prove effettuate per le unità con poche munizioni, vengono effettuate anche per i problemi di carburante, solamente che queste vengono fatte una volta al giorno (mezzanotte) invece che ogni turno. Le unità "Isolated" entrano automaticamente nello stato di "Low Fuel". Quando si entra in questo stato, il movimento è dimezzato, per rappresentare gli sforzi dell'unità di centellinare il carburante rimasto e la difesa anche, per rappresentare la scarsa mobilità. Solo le unità di fanteria motorizzata e meccanizzata non subiscono tali dimezzamenti. Infatti, la difesa rimane la stessa e il permesso di movimento diventa uguale a quello delle truppe a piedi. Ci sono due modi per fare uscire una unità dallo stato di "Low Fuel". Il primo è quello che ogni mezzanotte viene condotto, e è simile a quello per le munizioni. Il secondo che viene effettuato ogni turno, avviene con le stesse peculiarità, ma è condizionato dal valore "Refuel" presente nel "Parameter data" in percentuale.

## Isolated

Le unità che cominciano il turno nello stato di "Isolated", hanno il morale ridotto di un livello. Qualsiasi azione compiano, dal far fuoco al muoversi, li porta automaticamente in low...fuelammo..Anche le artiglierie, diverranno indisponibili. Tutte le unità, finché saranno isolate, non potranno recuperare da nessuno di questi stati.

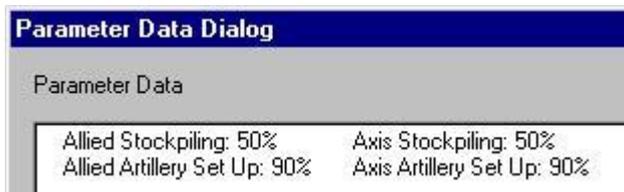
## Supply Variations

Ogni scenario, può avere delle modifiche riguardanti i rifornimenti, che intendono rappresentare alcuni fatti storici.

## Artillery Setup



Se un'unità d'artiglieria muove, prima che essa potrà fare fuoco passerà un determinato tempo che rappresenta il tempo necessario allo spiegamento dei cannoni, alla preparazione delle munizioni e allo ristabilirsi dei contatti con gli osservatori.



Come per molte altre cose, anche per i valori di preparazione al fuoco dell'artiglieria, dobbiamo andare nei "Parameter data".

## Stockpiled Artillery



Stockpiled Artillery è quello stato in cui le unità d'artiglieria, hanno accumulato una quantità ingente di munizioni.

Questo nel gioco può avvenire in due maniere. Una che chi ha scritto lo scenario le ha inserite di default, l'altro che durante la partita si vengono a creare le condizioni (le probabilità sono indicate sotto la voce "AxisAllied Stockpiling nei Parametri [Fig 80]). Le unità d'artiglieria in queste condizioni, potranno fare fuoco per un tempo prolungato e a volte (se i valori nei parametri lo permettono) con maggiore efficacia. In

particolare “Stockpiled” avra' un fuoco raddoppiato, se nei parametri sara' il valore 200%, invariato se 100% e via di conseguenza.

### **Virtual Supply**

Questa è la regola opzionale, che sto' spudoratamente consigliando dall'inizio di questa guida e riguarda i valori di rifornimento.

I valori di rifornimento locale sono calcolati in ogni esagono all'inizio del turno di gioco in accordo con le regole degli autocarri di rifornimento virtuali descritti nella sezione Supply del manuale d'uso. Se selezionata, il valore di rifornimento alle unita', subira' cambiamenti in funzione del tipo di territorio che si interpone tra le stesse unita' e la fonte di approvvigionamento. E' presa ad esempio un'unita' motorizzata ed i suoi costi movimento, applicati ad un valore “perdita” di 0,02 (standard). Ad esempio, su una strada primaria, ove un'unita' motorizzata perde un valore di 3 per hex, la colonna di rifornimenti (virtuale) perdera' lo 0,06 ( $0,02 \cdot 3$ ) per hex. Naturalmente piu' il territorio, che un'unita' riuscirà a tenere collegato alla propria fonte, sara' “difficile”, piu' avra' problemi di rifornimenti. E' sottinteso che diviene importante (come nella realta') impossessarsi delle vie di comunicazione piu' importanti (ferrovie-strade principali-secondarie) per i nostri rifornimenti o per influenzare quelli del nemico.

### **Explicit Supply**

Questa è una regola opzionale molto affascinante e da poco inserita dagli ideatori di Panzer Campaigns. Consiste in breve nel fatto che il resupply lo conducono unita' realmente presenti sulla mappa, come magazzini e camion adibiti al resupply. Tali mezzi di trasporto hanno un raggio nel quale possono rifornire le unita' che ne hanno bisogno. Inoltre, la forza di essi, calera' in proporzione alla forza e al bisogno delle truppe rifornite. I camion di rifornimento, non possono essere nel modo di corsa per effettuare il loro lavoro. Le formule varie le troverete nel manuale presente nel gioco.

### **Altre caratteristiche**

#### **Rinforzi**

Durante uno scenario, è possibile che arrivino dei rinforzi. Questi addirittura possono arrivare al primo turno, comunque sia, soprattutto per gli scenari storici che sono la maggior parte in PzC, essi seguono un filo, appunto, storico. Il loro arrivo, è annunciato nella finestra di dialogo all'inizio del turno e possono essere schierati cliccando o su “Arrived” dal menu “ Units ” o dal tasto di scelta veloce sulla barra.

Le unita' di rinforzo arrivano dai bordi della mappa, a parte i lanci di paracadutisti che naturalmente, vengono lanciati ove il piano lo richieda. Vediamo nel dettaglio questo tipo di rinforzi...



### **Airborne Reinforcements**

I rinforzi che arrivano in hex Impassible o dell'acqua sono eliminati.

I rinforzi che arrivano in hex palude soffrono perdite fino a 60%.

I rinforzi dell'aliante che atterrano in hex industriali, del frutteto, della foresta, della giungla, di Bocage del villaggio, o della città, soffrono perdite fino a 60%.

I rinforzi che atterrano in hexes nemici soffrono perdite fino all'80%.

I rinforzi che non soffrono le perdite dette precedentemente soffriranno le perdite fino a 20%.

Le unità che non atterrano in hexes nemici e così non soffrono la perdita di 80% detta precedentemente, sono soggetti a queste perdite supplementari:

10% ogni hex distante dall'hex d'atterraggio programmato.

Le unità che atterrano in campi minati, perdono ulteriore 2% ogni punto forza del campo minato, quindi da un minimo del 2% ad un massimo del 6%.

Queste perdite, fanno punteggio.

### **Combine and Breakdown**

In PzC, l'unità di riferimento è il Battaglione, e in alcuni scenari è possibile trovare non solo le Compagnie ma anche reparti più piccoli, magari per testimoniare un particolare storico. Ebbene, queste unità, possono essere accorpate per creare unità più grandi, a patto, che siano dello stesso tipo e che siano appunto più piccole di un Battaglione. Questo può essere fatto o tramite il tasto di scelta rapida sulla barra (Fig 84) o dal menu "Command" scegliendo "CombineBreakdown" (Fig 85).



Con lo stesso sistema, possono essere attaccate anche diverse unita'. Da notare che in caso di unione, l'unita' che ne verra' fuori, prendera' il peggio di tutto, cioè i PM dell'unita' che ne aveva meno ecc.

#### Vehicle Breakdown

Ci sono probabilita', che un'unita' con piu' di un veicolo, possa perdere forza nel numero. L'entita', e la possibilita' che cio' accada, è nei parametri dello scenario. Comunque sia, mai potra' un'unita' di un solo veicolo, scomparire per cio'.

#### Obiettivi



Gli obiettivi, possono essere posti ovunque nella mappa, e il loro valore è dato dal numero nell'ovale presente nell'hex obiettivo. Per impossessarcene, basta spostare un'unita' amica in esso, e subito, il programma ci accreditera' dei punti. Ci possono essere anche obiettivi con valore "zero" o con un punto interrogativo (Fig 87).



Nel primo caso si tratta di obiettivi di "uscita" cioè ad esempio, riuscire a salvare piu' truppe possibili in uno scenario, attraverso una via di fuga, che è rappresentata appunto dall'obiettivo con valore "zero". Una volta che abbiamo portato l'unita' in tale obiettivo, bisognera' attraverso il menu "Command" selezionare "Remove from map". Il valore nell'ovale, cambiera' dicendoci i punti guadagnati; cosi' via per ogni unita' che riusciremo a farci transitare. Nel secondo caso, il punto interrogativo, conosceremo il valore solo una volta conquistato.

## **Ordini AI**

L'intelligenza artificiale, puo' essere usata soprattutto per le unita' che arrivano di rinforzo in grandi mappe e molto lontano dal fronte o da dove si vuole che arrivino. Cliccando il tasto di scelta rapida "Highlight org" (penultimo da sx) e selezionando l'HQ dell'unita' arrivate, bastera' tenere premuto il tasto della tastiera "Alt" e cliccare con il sx nell'hex ove si vuole che arrivino. Alla fine di ogni turno, l'AI compira' i spostamenti richiesti e possibili, fino all'esecuzione degli ordini.

## **Tattiche e suggerimenti**

Ora, qualche consiglio di massima.

### **Non attaccare in "Travel-mode"**

La modalita' corsa, da' molti handicap sia in attacco che in difesa. Essa dovrebbe essere usata solo per portare le truppe a ridosso della zona dei combattimenti, dopodichè bisognerebbe rischierare le truppe immediatamente.

### **Manda in "Distrupted" gli attaccanti**

Se sei sotto un attacco, cerca sempre di portare le truppe avversarie nello stato "distrupted", in quanto esso gli impedira' di assalire le tue postazioni. Per questo, usa bene la tua artiglieria e magari, una volta che vedi l'unita' nemica che è "distrupted" cambia obiettivo e cerca di mandarcene un'altra.

### **Attenti alle penalita' d'assalto**

Se inviate all'assalto i vostri corazzati in un terreno aperto, accertatevi di accompagnarci quanta fanteria serve (leggi relativa sessione). In generale, cercate di studiare bene l'assalto.

### **Ricordatevi l'Artiglieria**

Spesso, puo' accadere che ci dimentichiamo di far fuoco con alcune unita' d'artiglieria, in quanto esse non sono a contatto con il fronte. Leggi l'ultimo capitolo per capire quali comandi usare. Inoltre, quando avanzate, pensate che dovrete spostare i vostri cannoni, percio' se siete abbastanza sicuri dell'usura nemica, potreste cominciare a muoverli un turno prima per averli utili quando serviranno. Comunque sarebbe buona regola, preoccuparsi dell'artiglieria all'inizio del turno.

### **Pianificare bene l'attacco**

Spesso, ci si puo' far prendere dall'euforia e poi trovare spiacevoli sorprese. Cercate di pianificare bene l'attacco e fate un piano. Osservate le forze che avete e date ad ogni Divisione (o forza che avete) un preciso compito. Il programma PzC è suscettibile anche ai diversivi, quindi ove necessario usateli. Ancor di piu' contro un umano.

### **Attenzione all'affaticamento**

Fate sempre attenzione all'affaticamento delle vostre unita'. Quando saranno troppo affaticate, il recupero sara' difficile. Se potete, alternatele al fronte. Le unita' che fanno fuoco o si muovono, non potranno recuperare per quel turno.

### **Disposizione HQ**

Tenete sempre gli HQ vicini (nel raggio d'operazione) tra loro. Gli HQ di battaglioni e reggimenti, teneteli vicini alle unita' al fronte.

### **Genio**

Preservate se potete queste unita', in quanto potrebbero servire per compiti che le altre non possono fare. Inoltre date un'occhiata alla mappa, e magari cominciate aspostarli ove pensate che potrebbero servire.