

*Norm Koger's*

**THE  
OPERATIONAL  
ART OF WAR™**

**III**

中文手册

**GAME MANUAL**



战争艺术论坛 制作  
[www.TOAW.org](http://www.TOAW.org)

## 前 言

《战争艺术》是一部杰作。如果向上追溯到我们依稀记得的第一次见到它的时候，也许应该是十年前。十年中，它在中国乏人问津。它的光彩也在众多类兵棋游戏中愈加黯淡，它的玩家们和它一起，感受着非主流的孤独。但关于《战争艺术》的回忆并未结束。直到 2006 年，战争艺术 III 的诞生令我们不约而同地想起了十年前的情景——想象着应该有的庞大的战争场景的时候，却发现了无数密布的枯燥的棋子。但这一次，我们抓住了它。

我们似乎永远无法像主流游戏者那样与身边的人共同谈论《战争艺术》，那些兴奋的表情对我们而言是奢侈的。按照概率来讲，哪怕是两个最为相近的爱好者，也似乎会相隔数十公里，而至于他们的分布，则完全取决于上帝的骰子。幸运的是，我们在网络上聚集，聚集着心智，聚集着资源。几年前，一些最早的关于游戏说明的翻译片段出现了，并被陆续转载。现在，我们下决心将这些资源重新梳理，遗憾的是，这大多是一些没有署名的资源。因此，我们将资料的来源郑重地归为默默无闻的爱好者们。对于那些可能会感谢不尽的人们，我们要说，我们仅仅做了别人没有做完的事情，请将这份感谢保留给自己。

最后，我们还要诚挚地感谢你。当你看到这些文字的时候，你一定克服了对于《战争艺术》的畏惧或困惑，驱散了那种习惯于声光音效的感官刺激之后的沉闷。当然，考虑到保护你最后的一点耐心，这将是一份非常简明的说明。

祝游戏顺利，

Alex

(如有更多疑问，请访问 [www.toaw.org](http://www.toaw.org))

## 目 录

1. 进入游戏.....	2
2. 游戏中会发生的事件.....	13
3. 单位.....	18
4. 移动.....	22
5. 工程.....	25
6. 战斗.....	26

# 1. 进入游戏

## 1.1 游戏定义

### 1.1.1 地图

**地图边缘**——地图边缘可能出现一些不可操纵的场所。

**战争舞台**——该区域完全受玩家的控制。但是在有些剧情中，有一些事件发生在地图以外，不过会对战争舞台上的情况产生影响。

**不可控区域**——有一些地图中会有部分地区显示黑色。这些地区是永久性的不可控区域。在使用空军或空降战斗单位时可以穿越不可控区域。

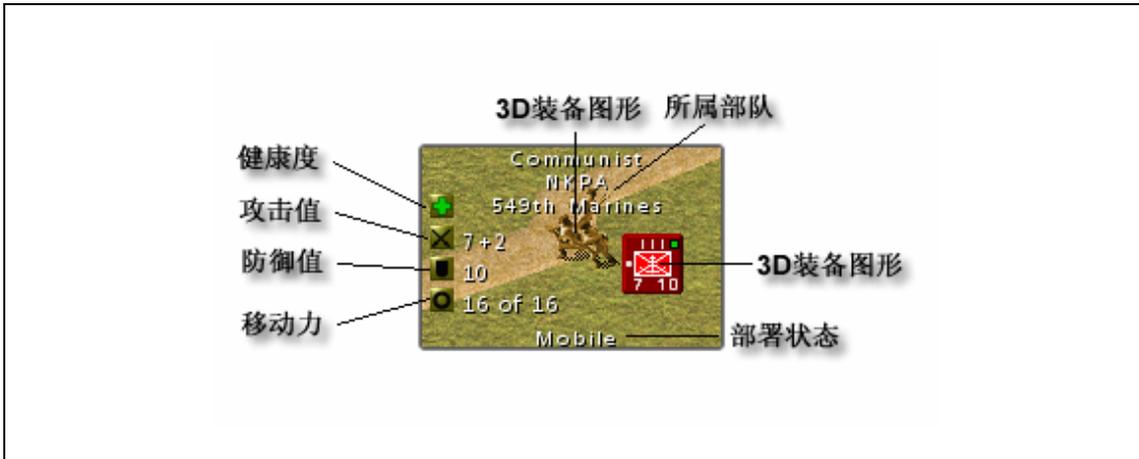
**外部地区**——在一些剧情中，地图的一部分被斜线所覆盖。这些是外部地区，效果同不可控区域相同。和不可控区域不同的是，随着剧情的发展，外部区域有可能会消失。

**战斗单位**——图中可显示的军队中最小的组织是战斗单位。

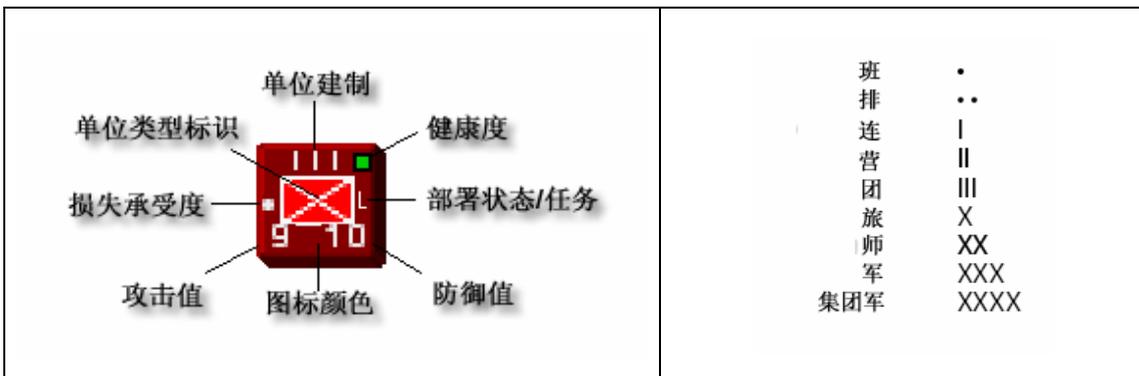
鼠标停在某个单位上 就会显示该单位的概况（单位是一个个叠加的，若要选择底下的单位，单击多次即可）

### 1.1.2 单位面板与算子图示

#### 单位面板



#### 算子



## 1.2 单位特性及效果

### 1.2.1 单位强度与能力

#### **空中运输**

这种战斗单位的能力是将可以被空军运输的战斗单位运送至 200 公里以外。

#### **反装甲**

这是战斗单位对抗装甲战斗单位的能力。

#### **反步兵**

这是战斗单位对抗步兵的能力。该战斗力的 10% 也被用于反装甲战斗单位。

#### **防空（高空）**

这是战斗单位打击高空战斗单位的能力。

#### **防空（低空）**

这是战斗单位打击低空战斗单位的能力。

#### **防御**

这是战斗单位的总体防御能力。

#### **侦察能力**

这是战斗单位扮演侦察角色时的表现力。

#### **工程**

这是战斗单位重建桥梁和协助其他战斗单位完成工程任务的能力。

#### **涉水**

这是战斗单位在渡河或穿越运河时对行动力的影响程度。

#### **协助涉水**

这是战斗单位有能力帮助其他战斗单位渡过大河或苏伊士运河。

#### **铁路修理**

这是战斗单位修复损坏的铁路几率。

#### **炮击能力**

这是战斗单位炮击的能力。一般情况下，只有指挥部、海军、空军和炮兵不管配备什么武器炮击能力都不会为零。

### 1.2.2 战斗单位经验与熟练度

#### **熟练度**

老兵的熟练程度可以被显示。一个战斗单位的熟练度取决于该战斗单位参加战斗的时间。

## **准备度**

战斗单位的准备度取决于战斗单位的疲劳度。充分休息过的战斗单位准备度为100%，疲劳的战斗单位准备度为30%。

### **1.2.3 战斗单位士气**

对于熟练度高、补给充足和准备度高的战斗单位，他们的士气也高。士气的极限是10%-100%。该数值会和纯武装战斗力相乘。

### **1.2.4 战斗单位素质**

该数值取决于战斗单位的熟练度和准备度。战斗单位素质的极限是10%-100%。系统将根据该数值作素质鉴定，该鉴定常被用于判断战斗单位能否继续进攻或抵抗敌军的进攻。

### **1.2.5 空军战斗支持空中优势**

为了提供空中支援和打击敌方的空军力量，空中战斗单位要通过两项鉴定。一是素质鉴定，二是范围鉴定。相对于空军的攻击范围，敌人离的越远，通过范围鉴定的几率就越小。

### **1.2.6 战斗单位重量**

这一重量包括所有的装备，并以吨的形式表示出来。这一数值决定了该战斗单位能否可以被空运。

### **1.2.7 战斗单位部署命令**

根据战斗单位所处的位置，分配的方式也会多种多样。分配的状况也可以看出对军队内部的特殊角色或任务作了优化：

## **防御 E**

战斗单位被分配在该地区进行防御。该分配会给战斗单位带来防御和补给上的优势。

## **进驻壕沟 D**

这种防御是在壕沟中进行的。被分配的战斗单位在防御上会更有优势。

## **加强 F**

这是防御效果最明显的分配命令。被分配的战斗单位在防御上会有极大的优势。

## **战术预备 T**

战斗单位将随时进入临近战场，反击来犯的敌人。

## **区域预备 L**

战斗单位可以在剩余机动力的范围内反击来犯的敌人。

## **可移动**

战斗单位随时准备移动。炮兵战斗单位将不提供远距离炮击支援。在上一回合中移动的战斗单位保持可移动这一状态。

## **移动**

该分配命令的效果与可移动是相同的,不同之处是该战斗单位在本回合中已经移动过了。

## **攻击**

该战斗单位计划在该回合中发动进攻。

## **有限攻击**

该战斗单位计划在该回合中发动有限攻击。当战斗单位被命令对敌军进行有限攻击后,立即进入有限攻击状态。

## **撤退**

和可移动命令是一样的,只不过战斗单位当前处于撤退状态。

## **溃退**

和可移动命令是一样的,但是战斗单位在溃退中不会攻击或移动。

## **重组**

战斗单位正试图从刚才的战斗中恢复,在这期间有可能不能行动或攻击。

## **登(载具)**

战斗单位正在登上船只、飞机或火车。当战斗单位登上运输工具后自动变为可移动状态

## **战斗支援命令(空军命令)**

在攻击中战斗单位将对友军进行支援。

## **休息命令(空军命令)**

战斗单位处于待命状态(只有空军和直升飞机才可接受此命令)该命令可以提高战斗单位的准备度。

## **1.2.8 改变战斗单位部署状态**

改变部署的状态是有一定的限制的。

战斗单位只有在战术预备、区域预备和移动的状态下才能进入防御状态

战斗单位只有在防御状态下才能转为进驻壕沟状态。同时战斗单位还要通过质量鉴定和工程鉴定。不管能否成功地进驻壕沟,该战斗单位将耗尽本回合的所有行动力。

\*\*战斗单位只有在防御状态下才能转入加强状态。同时战斗单位还要通过质量鉴定和工程鉴定。不管能否成功地进驻壕沟,该战斗单位将耗尽本回合的所有行动力。

战斗单位只有在防御、进驻壕沟、加强、战术预备、区域预备或可移动状态中才能转为可移动状态、战术预备、或区域预备状态。

## **1.2.9 战斗单位损失承受命令**

战斗单位战斗行动与命令的重点有很大的关系。

### **不计损失**

战斗单位在战斗中为了进攻和防守某处不计损失。

### **有限损失**

战斗单位在战斗中把减少损失也考虑进去。他们会在必要的时候终止供给和撤退。

### **最小损失**

战斗单位将在战斗中采取最有效的方式。具体行动将视的人的强弱而定。

## **1.2.10 战斗单位的分编**

战斗单位可以分成更小的编制，也可以合并成大的编制。分编与合并都是用战斗单位报告对话框上的相关按钮完成的，或是通过右击地图面板上的战斗单位图标弹出的菜单完成。当玩家决定分编一个战斗单位的时候，可以最多把一个战斗单位分成 2-3 个子战斗单位。如果要合并成原先的战斗单位，被分编的各个子战斗单位都要被合并。如果有任何子战斗单位被消灭，其余战斗单位只有成为支援战斗单位的时候才能重新合并。

子战斗单位在熟练度上只有原战斗单位的 80%。而各个子战斗单位合并后，新的战斗单位的熟练度又是原子战斗单位熟练度的 110%。简单的说，一个战斗单位分编再合并后，它的熟练度比原先的战斗单位要少 12% ( $80\% \times 110\% = 88\%$ )

在游戏中，战斗单位常常根据战斗的情况进行自动分编。空降战斗单位在空降过程中也有可能对战斗单位自动进行分编。

空军，海军和指挥部不能被分编。

## **1.3 战斗单位特殊能力**

根据战斗单位分配的武器，许多战斗单位都有自己的特殊能力。战斗单位的特殊能力都被列在了战斗单位报告中的特殊能力一栏中了。

### **炮兵和指挥部**

这些战斗单位会自动的对有效范围内的友军进行支援。它们脱离敌军的能力也比一般的战斗单位要强。

### **滑雪战斗单位**

在有积雪的地形上，该战斗单位的行动力会大大增加。

### **自行车战斗单位**

该战斗单位在沿着道路行动时，行动力会有很大的提高。

### **指挥部**

这些战斗单位帮助对周围的友军进行补给。在某些情况下，它们还扮演发布命令的作用。

### **工程战斗单位**

战斗单位在配备不同的工程器具时可以获得不同的工程能力。特定的战斗单位可以重建或毁坏桥梁，修建工事或帮助其他陆军战斗单位涉水过河。

### **空降战斗单位**

这些战斗单位的特点是适合空降和空中运输。

### **空中移动战斗单位**

这些战斗单位适合空运。

### **特殊战斗单位**

这些战斗单位的侦察能力很强，而且可以轻易的靠近敌人。同时，它们也有空降战斗单位和空中移动战斗单位的能力。

### **两栖战斗单位**

该战斗单位在两栖地形中可以自由行动。

### **海军战斗单位**

这种战斗单位只能在港口停泊处或深水中移动。

### **空中战斗单位**

这些战斗单位只能驻留在机场。它的移动只限于从一个机场移动到另一个机场。当执行空袭或空中支援任务时是不算作移动。

### **海军航空战斗单位**

这些战斗单位与空中战斗单位相比还多一项在水面舰只上起降的能力。

### **游击队**

这种战斗单位在移动和攻击方面有特殊的能力。

### **直升机运输战斗单位**

该战斗单位可以把空中移动战斗单位运到 200 公里以外。

### **攻击直升机战斗单位**

这种战斗单位与空中战斗单位很像，只是它们要求在友军的范围里降落。

## **1.4 装备**

这是对所有的有用的武器、运输工具和任何可以被分配给战斗单位的硬件的总称。游戏中的武器有射程、反装甲、反步兵、防高空、防低空和防御能力这几项数值。

### **1.4.1 装备属性及其效果**

#### **行动相关特点**

战斗单位允许的行动力和进入特定的地区所需要的行动点数与分配给战斗单位的装备有很大的关系。

**涉水装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 2400 公里的速度沿着河流、浅滩和沼泽行进。

**摩托装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 560 公里的速度在陆地上行进。

**低速摩托装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 350 公里的速度在陆地上行进。

**高速摩托装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 660 公里的速度在陆地上行进。

**马匹装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 340 公里的速度在陆地上行进。

**高速马匹装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 400 公里的速度在陆地上行进。

**轨道移动装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 4200 公里的速度在陆地上行进。该装备只是让战斗单位可以在移动时使用铁路，并不能使用铁路的运输能力。

**低速装备**：该装备允许配备的战斗单位以每周 280 公里的速度在陆地上行走。

**静止装备**：该装备不能自行移动，必须通过运输工具才能移动。

**敏捷**：如果该装备的动力和重量比大于每吨 20 马力，该装备就可以在没有道路的地方行驶，而且在战场上被击中的可能性更小。

**道路限制**：该装备在没有道路的情况下行动十分困难。

**两栖装备**：该装备天生有的两栖移动能力。

## 战斗相关特点

### 目标瞄准

**目标瞄准++**：该装备有更强的目标瞄准能力。

**目标瞄准+++**：该装备有更强的目标瞄准能力。

**目标瞄准++++**：该装备有更强的目标瞄准能力。

**全天候装备**：该装备有夜间/全天候使用能力。主要被用于空军。

**高空防空装备**：该装备拥有反击高空飞机的能力

**远距离装备**：该装备有远距离发射的能力

**延伸的炮击距离**：该装备可以将射程增加到原先的 1.5 倍，但是攻击力减半。

### 外部装甲

这些种类的装甲可以提高对反装甲武器的抵抗力

**合成装甲**：该装备配有合成装甲

**轧制装甲**：该装备配有轧制装甲。

**反应装甲**：该装备配有反应装甲

### 防御能力

**装甲装备**：该装备有装甲保护

**主动防御装备**：该装备主动向所处地区提供防御。

**NBC（核子、生物和化学）装备**：该装备对核子和生化武器有防御作用

## **反装甲**

**动力武器**：该装备在反装甲战斗中使用动力武器

**热能武器**：该装备在反装甲战斗中使用一些热能高爆反坦克武器。这种武器对某些坦克的攻击效果很差。

**特殊武器**：

**舰船攻击装备**：该装备有很强的反舰能力

**穿透制导武器**：如果攻击方有穿透制导武器的话，该战斗单位的反坦克攻击力会大为提高

**烟幕**：该装备只释放烟幕

**核子装备**：如果有核子武器，该装备可以用核子武器攻击敌方。

## **运输相关特征**

**运输装备**：该装备可以运输其他装备

**轻型运输直升机**：该装备可以提供 1 吨的空运能力

**中型运输直升机**：该装备可以提供 3 吨的空运能力

**重型运输直升机**：该装备可以提供 8 吨的空运能力

**轻重量**：该装备不会给战斗单位增加重量

**空降**：该装备可以被空运

## **飞机**

**高空航空装备**：该装备可以高空飞行

**低空航空装备**：该装备可以在低空飞行的同时发动攻击。

## **舰船**

**重型水面舰只**：该装备是重型水面舰只

**中型水面舰只**：该装备是中型水面舰只

**轻型水面舰只**：该装备是轻型水面舰只

**航空母舰**：该装备作为海军航空兵的水面停泊基地

## **工程**

**工程装备**：该装备向使用战斗单位提供工程能力

**大型涉水装备**：该装置可以进入大型河流或苏伊士运河，并且可以帮助其他战斗

## 单位渡河

**铁路修复装备**：该装备可以对有损的铁轨进行修复

## 特殊能力

**侦察装备**：该装备有侦察能力

**支援**：该装备对战斗单位有支援功能

**命令**：该装备有向战斗单位发布命令的功能

**警察**：该装备可以有效的减少交通的拥挤状况

## 1.4.2 被分配的装备

在任何时候被战斗单位控制的装备都被视为是被分配的装备。一般来说，战斗单位的战斗力和能力很大程度上取决于战斗单位被分配的装备。

## 1.5 军队

军队就是在特定剧情中玩家所能控制的所有战斗单位。军队的各种特征都和玩家对战斗单位的操纵有一定的关系。但是这些特征都是不可见的，它们统一显示在攻击力上，而且你不需要对它们有任何的了解。

### 1.5.1 军队的特性及效果

这些数值反映了不同的军队的能力。有一些只能在编辑器中显示，但是所有的特点都对军队的能力有很重要的影响。

#### 军队支援储备

0%-100%表示向军队提供支援储备的数量。

#### 军队熟练度

0%-100%表示军队的熟练度。该特点决定了己方回合的长度。重组的战斗单位的熟练度取重组前的所有战斗单位的平均值。

#### 军队空中加油范围

该范围从 1 到 10。可空中加油的飞机实际最大航程是原最大飞行距离乘以该数值。该数值只会在编辑器中显示。

#### 军队 NBC 熟练度

如果该数值大于 0，军队在受到核子、生化武器攻击时，损失会有所减少。等级的最大限度是 100%。该数值只能在编辑器中才能显示。

#### 军队夜间战斗熟练度

当战斗单位在夜间进行反坦克、反步兵和防御时，该战斗单位的夜间战斗熟练度取其熟练度的平均值。该数值只能在编辑器中才能显示。

#### 军队电子支援等级

该数值代表军队的基本电子能力，包括雷达、电子计算能力、信号情报等等。该数值只能在编辑器中才能显示。

## 通信鉴定

如果己方的电子支援等级要比敌方的电子支援等级高,通过通信鉴定的几率就会大很多,反之就会小很多。如果己方战斗单位在该回合没有行动,在下一回合中通过通信鉴定的几率就会增加。

## 电子支援鉴定

指挥部的驻地、空军战斗单位和移动或开火的战斗单位在紧接着的下一回合中被列为“重点注意”。敌方在进行电子支援鉴定时会首先检查这些地方。

涉及大规模战斗单位的战斗时,电子支援对战斗单位的影响力很大。指挥部、空军在没有通过通信鉴定的情况下不能支援战斗。

由于敌方电子战的影响,战斗单位在回合的一开始有可能会不受命令的指挥。单一的战斗单位会因为通过通信鉴定而不能行动,对于整个编制而言,如果有一定比例的战斗单位没有通过通信鉴定,整个战斗单位就陷于瘫痪。

远距离防空战斗单位只有在通过电子支援之后才能对一格以外的飞机进行攻击。

## 军队操作武器等级

如果战斗单位有使用精确制导武器的能力(0%-100%),它们的防空、反坦克和炮击能力将乘以(100%+军队操作武器等级%)。如果玩家将该值设为最高值,战斗单位的战斗力会翻一番。该数值只能在编辑器中才能显示。

生命显示栏显示各种部队的生命强度。

特殊能力显示栏列出有此能力的战斗单位的特殊能力,例如工程、浅滩支援或勘测。

装备显示栏显示战斗单位所有分配的和授权的所有装备列表。在一些地方,你能点击装备按钮显示额外的装备。

在任务编辑模式下有额外的可用信息。你可以在数据栏上看到这一战斗单位的移动条件,并能在控制栏上查到该战斗单位是老兵还是新兵。

## 1.6 编制

编制是多个战斗单位和一个一般性的指挥部的统一组织。下属同一编制的战斗单位会在地图上以铁色高亮显示。

### 1.6.1 编制的特性及效果

#### 编制支援范围

己方战斗单位中相互合作是有一定的限制的。一般情况下,各个战斗单位只有在同一编制下才能很好的合作。但是在一些特殊的情况下,也可以同其他编制中的战斗单位协同作战。

#### 内部支援

一个战斗单位有可能只能和被分配在同一编制中的战斗单位协同作战。使用同一图标颜色的战斗单位可以进行有限合作。不同图标颜色的战斗单位之间不能合作。

## 集团军支援

一个战斗单位有可能只能和被分配在同一编制中的战斗单位或是使用同一图标颜色的战斗单位协同作战。使用同一图标背景色的战斗单位可以进行有限合作。不同图标背景色的战斗单位之间不能合作。

## 部队支援

一个战斗单位有可能只能和被分配在同一编制中的战斗单位或是使用同一图标背景色的战斗单位协同作战。

**自由支援**：战斗单位可以自由的和其他任何战斗单位进行协作。

## 战斗单位合作

**自由合作**：战斗单位将调整进攻和防御之间的力量分配。预备军和支援战斗单位将参加所有的攻击范围内的进攻任务。附近的指挥部提供再支援的可能性会有所提高。这些会在战斗计划对话框中用黄铜色的小旗子表示。

**有限合作**：战斗单位将调整进攻和防御之间的力量分配。预备军将参加所有的攻击范围内的进攻任务。而战斗支援战斗单位不会参加。这些会在战斗计划对话框中用铁色的小旗子表示。

**无法合作**：战斗单位将不会参加战斗。虽然会进行防御，但是防御效果会有所减少。后备军和战斗支援部队不会参加战斗。这些会在战斗计划对话框中用黑色的小旗子表示。

## 合作的战斗单位

所有能进行自由合作的战斗单位都被视为合作的战斗单位。所有其它的战斗单位都被视为非合作的战斗单位。非合作的战斗单位不会自动攻击和防御。当移动部队通过非合作战斗单位的领地时，行动力会减少。在有非合作的战斗单位驻扎的地方，补给会更加困难。与合作的指挥部接近会使战斗单位接受补给容易一些。

## 当前战斗单位

在任何时间里，一个战斗单位的信息会显示在战斗单位面板。这就是当前战斗单位。任何单体的改变只针对这个战斗单位。（新图标，分配的装备等等）

## 当前的军队

在任何时间里，只显示一支军队。玩家所作的任何选择只针对当前的军队。

## 当前的编制

在任何时间里，只显示一个编制。玩家所作的任何改变只针对当前的编制。

## 战斗序列

游戏剧情中双方战斗单位和编制的完整列表

## 当地军队限制

任何地区最多只能有 9 支不同的战斗单位。在绝大多数情况下，最好限制一个地区内的战斗单位的个数。具体的限制视乎分配给部队的武器，不过在一般情况下最好不要超过 3 支。

## **命令范围**

当玩家向部队发布命令的时候，可以是针对单个战斗单位、一个地区的所有战斗单位或是所有的战斗单位。

单一战斗单位的命令范围：玩家的命令只针对当前战斗单位。

单一战斗组的命令范围：玩家的命令针对当前部队所在的地区的所有部队

所有战斗单位的命令范围：玩家的命令针对所有可以参加该项任务的战斗单位。

## 2. 游戏中会发生的事件

每一个剧本会被分成一定数量的回合。根据游戏的设定，到了一定的回合，会发生特殊的事件。一开始，游戏系统就像一个自动簿记员，然后你和你的对手分别给出命令，最后由系统统计出结果。当双方都确定自己的命令后，该回合就结束了。

### 2.1 自动记录

完成剧情结束鉴定并调整日期

战争舞台以外的相关事件发生

决定天气状况

情报搜集

战斗单位和保安军队执行当地巡逻任务

己方部队完成再补给任务，并且准备进入下一回合

增援部队出现在战场，撤退的战斗单位推出战场

设定战斗单位的命令和控制等级

#### 2.1.1 剧情结束鉴定

在两种情况下剧情会自动结束：

- 1、游戏进行到了规定的最后一回合。在剧情模式中，各个剧情的回合都是不同的，所以玩家一定要注意。
- 2、如果一方玩家没有战斗单位可以在地图上显示，剧情结束。

#### 2.1.2 战争舞台以外的事件

有一些剧情的变化与战争舞台以外的事件有很大的关联。这些事件有可能会成为己方部队行动的契机。在剧情介绍中会对重要的现在事件作详细的介绍。军事上的决定可能会影响政治结果。如果在游戏中有的机会看上去有利的几近不真实了，一定要察看一下剧情介绍，以免在你以为占了便宜的时候却引发了大灾难。

由于在游戏中有太多的潜在事件，在这里就不一一详述。

#### 2.1.3 天气与气候

天气的变化是根据当地的情况而改变的，而且每一回合都不一定相同。山地会凉一些。与浅滩或深水相连的地方气候比较适中。寒流或暖流在移动时会穿过整个战场。雨天和下雪天会造成一些地区积雪或泥泞，这些对部队的移动会有很明显的影晌。

在“严寒”状况中，气温也分成3个等级。1级时河流、运河等不会结冰；2级时河流等开始结冰；到了3级大河也开始结冰。

#### 天气对自行车和滑雪作战单位的影响

只有在当地状况适宜的时候，自行车或滑雪作战单位的图标才会出现。滑雪作战单位在没有积雪的地区会变成步兵。在任何严寒的地区，自行车作战单位也变成

步兵。

### **天气对化学武器的影响**

化学武器在凉爽或适中的气温下是致命的，其效果会发挥到最大。在炎热、大雨或有阳光直射的情况下效果会有所减弱。化学武器会降低作战双方的战斗准备度。

### **天气对核子武器的影响**

在炎热的天气中，核子武器是致命的，而且效果发挥到最大。在寒冷的天气中、大雨天气和多云天气中核子武器的威力会降低。因为这些天气会影响爆炸和原子的穿透力。

## **2.1.4 空中优势与遮断**

### **空中优势**

空中优势的任务是摧毁敌人的空中部队，阻止它们完成空中任务；同时保护己方部队的空中力量。

### **本地空中优势**

负责全局制空权的空中部队不会参加本地制空权争夺的战斗。除非战斗发生在该部队基地范围内。

### **剧本空中优势**

游戏系统始终对那些有制空权的战斗单位进行跟踪，并计算它们的制空权等级。

### **遮断**

战斗部队被分配了遮断任务的会在移动时阻截敌方的地面部队并削弱对手的补给能力。在恶劣的天气中，遮断能力会有所下降。

## **2.1.5 情报搜集**

在整个游戏中，玩家不可能获得敌方详细的部署情报。你能获得的情报取决于侦察部队的分布和类型。当地的环境也有一定的影响。

### **情报等级**

玩家对地图的了解程度包括：

未知：你对敌方战斗单位的部署一无所知

已搜索：你知道敌方战斗单位是否存在，但是它们的类型和战斗力都是未知数。

关注中：你对敌方战斗单位的各项信息了如指掌

### **侦察部队**

战斗单位—己方所有战斗单位都有侦察的能力，有时还可以计算附近敌方部队的战斗力

内部安全部队—己方所有的领地都被分成“已搜索”和“关注中”。

战场侦察—这表示所有的侦察部队从间谍到侦察飞机。战场侦察的质量和天气有

很大的关系。

## 情报更新

在每一回合的开始，情报都会更新。每一个战斗单位都会搜集周围的情报。内部安全部队搜集己方部队后方的情报，侦察部队搜集敌方领地中的情报。

各个部队的侦察能力是不同的，而且会根据所在地型的情况有所调整。

### 2.1.6 当地巡逻队和游击队的作用

当战斗单位进驻一块区域时，该区域就属于战斗单位一方。该区域直到敌方占领该地之前都不会改变所属。但是也有战斗单位没有进驻，该地的所属就改变的情况：

游击队可以改变一个地区的所属。游击队在山区、泥地、丘陵、灌木丛、雨林和沙漠中威力会增强。

与大城市紧密相连的地区所属于城市所属的一方

### 2.1.7 补给

战争艺术中补给显得很重要。单一的战斗单位只有在不断的补给的情况下才能充分发挥效用。当部队移动或开火时会消耗内部的补给储量。为了维持战斗单位的效率，就要不断的补给。

## 通讯线

通讯线就是从一地到另一地的道路。敌军的战斗单位会隔断通讯线。与敌军相连，而且没有友军进驻的地区、没有路的泥地、没有路的沙丘或是普通部队不能进驻的地区都会阻断通讯线。

## 战斗单位补给

每一个战斗单位都有自己的补给等级。有一个百分数表示作战单位拥有的内部补给的数量（大豆、弹药、汽油等等）这些补给都是由部队控制的，可以直接使用。一个作战单位的补给等级很大程度上影响它的能力。

各个作战单位对玩家发布的命令执行的程度也根据补给的状况而定。当需要的时候，战斗单位会通过编制的补给系统，从它们所属的军队的物资库中提出所需的物资。战斗单位在剧情的一开始有可能补给等级会高达 150%，但是在整个战斗中不会超过 150%。所有补给率超过 100%的部队在移动时会失去多余的补给。

战斗单位的准备度在补给不足的情况下不会比补给等级或是最小准备度（33%）高。（视乎哪一个更高，取较低的一个）

战斗单位补给度和准备度太低时会出现开小差的情况。开溜的部队和它们所持有的武器会永久性的损失。以上两种指数越低，开小差的人数就越多，而且部队的熟练度也会下降。

## 编制补给分配效率

所有的编制都会有不同的补给分配效率。这个百分比数值说明了该编制把军队物资库中的物资分配给各个战斗单位的能力。在剧情模式中该数值是固定不变的。

## 军队补给物资库

每一个军队的补给物资库都有自己的等级。该等级是一个常数，但是在战斗的过程中会有所改变。它表明了能够通过补给系统分配给战斗单位的物资量。

## 侦察装备分配

战斗单位中没有移动而且没有被指派当地或战术移动状态的侦察装备将会暂时性的租借给所属的上级部队，帮助完成对其他战斗单位的补给分配任务。

## 遮断效果

敌军执行遮断效果的空中部队会削弱我军的补给能力。

## 指挥部偏好效果

如果有合作性的指挥部与战斗单位处于同一地区或与之相连，该战斗单位的再补给等级会提升 50%。如果编制中有一个指挥部被摧毁了或是任何补给班被消灭了，编制的补给分配效率就会降低。

## 当地地形效果

有一些地形会影响再补给的效果。部队在沼泽、湿地和山地中时，所获得的补给是正常时的 2/3。

## 空投再补给

即使是一个战斗单位不能从正常的补给线中获得补给，它还可以在上一回合结束时通过没有执行过任务的空军获得空投补给。如果当地有雾的话，空投补给的效果会降低 33%，而在阴天其效果会降低 50%。

## 夜间再补给

在夜间进行的补给会比正常的补给效果下降 33%。

## 其他需要注意的事项

如果该战斗单位在上一回合中已经移动过了，该部队的再补给等级会下降 33%。

## 剧情第一回合的补给

在第一回合中，战斗单位不需要再补给。

## 2.1.8 更换

在战场上，武器装备的损失就如同损失战士的生命。所以，不及时更新装备的话，你的部队就会变得不堪一击了。如果作战单位战斗力不足的话，或是在补给中，而且不在轮船、火车上，它会自动的从军队的装备库中获取新的装备更替。

## 准备度恢复

在战斗中和行动中，战斗单位的准备度都会降低。除了第一回合，每一回合的一开始战斗单位都会恢复一定的准备度。具体恢复多少视剧情长短和地图大小而定。如果部队在上一回合中已经移动过了，该回合中它的准备度恢复的就会比较少。

空军和直升机部队的准备度和熟练度也很有关系，熟练度低的准备度恢复的也

慢。

### 2.1.9 增援和撤退

任何时候都会有可能有新的增援部队从地图边缘出现。玩家可以通过研究预计增援报告来了解这些增援部队大概会在什么时候到达战场。但是这些部队很可能会比预定的时间要早或迟。

#### **游击队增援**

与一般的增援部队不一样的是，游击队的增援部队可以出现在敌方占领的地方。

#### **撤退**

在一些剧情中，有一些部队被设定要撤离战场。在游戏中，系统会以适当的方式把这些部队从地图上撤出。记住在游戏一开始的时候仔细的看一下撤退增援部队的报告，不要到时候措手不及。

### 2.1.10 命令与控制

在有些时候，玩家可以对地图上的所有下属部队发号进攻或攻击的命令。

#### **战斗单位重组**

在战斗中遭受重创而导致损失过重的部队有可能出现混乱，从而不响应玩家的命令。当这种事情发生时，就要进行重组。在每一回合的一开始，游戏会对重组中的战斗单位进行鉴定，确定是否完成了重组任务。

#### **编制攻击限制**

编制中的战斗单位如果没有通过每一回合一开始的质量鉴定，该战斗单位只能执行非战斗命令。它自动进入防御状态，除了开火和炮击，可以执行其他一切命令。

编制质量鉴定是编制的熟练度和所属部队的质量平均值总和的平均值。如果有大量的部队被分割开的话，编制的质量就会下降。如果编制质量的数值大于 1-100 之间的任意随机数，该编制就能通过质量鉴定。

如果有任何下属的指挥部被消灭了，编制的熟练度会下降 50%。

## 3. 单位

### 3.1 主动攻击的不定型

在游戏中作为第一玩家的军队(通常是攻击方军队)总是在剧情第一回合的一开始先行动。该回合以后,哪一方先动是根据主动攻击鉴定的结果而定的。

主动攻击的等级一部分是随机生成的,但是主要根据在地图上所有友军部队的平均移动能力。

在电子邮件对战中,哪一方先动,哪一方后动是固定不变的。

### 3.2 使用游戏控制面板

#### 面板控制按钮

根据游戏窗口的大小,控制面板最多可以显示7行按钮。

**上一个战斗单位**—选择游戏中编制里的上一个战斗单位,并使其成为当前战斗单位。

**下一个战斗单位**--选择游戏中编制里的上一个战斗单位,并使其成为当前战斗单位。

**战斗单位图标显示**—战斗单位图标显示转换。在二维模式中,玩家可以选择图标是显示战斗单位的战斗力或行动力。

**确定战斗任务/结束该回合**—该命令将玩家所有的战斗计划付诸实施。根据不同的部队,游戏决定在执行完计划任务是结束该回合还是继续本回合。如果玩家没有设定任何战斗计划,该命令就会自动让该回合结束。

**上一个编制**—选择上一支编制,并把该编制的第一个战斗单位作为当前战斗单位。

**下一个编制**--选择下一支编制,并把该编制的第一个战斗单位作为当前战斗单位。

**当前编制**—调出当前编制的对话框,在该对话框中玩家可以检视整个编制的情况,并向该编制下属的战斗单位发布非行动性的命令。

**撤销**—撤销玩家发出的前一个命令。

### 3.3 选择战争舞台选项

在一些剧情中,玩家可以调节一些选项控制战争舞台以外的事情,从而影响战争舞台上的状况。点击对话框中的选项按钮并选择可选的选项,在该回合的结束时,你的选择就会产生效果。

### 3.4 向战斗单位发号施令

#### 3.4.1 高级命令规则

在决大多数情况下,你可以决定该命令要传达给多少个战斗单位。根据你的命令,一个或多个部队会以最近的路程向指定的地方发动进攻或进驻。玩家可以右击当前的战斗单位,在弹出的菜单里选择要发号的命令。

### 3.4.2 全体战斗单位命令菜单

玩家可以使用该菜单对所有的战斗单位发号施令。

**解散战斗单位**—解散该站度单位，并收回所有的武器装备。

**分解战斗单位**—将一个战斗单位分解成 2-4 个小的战斗单位。

**合并战斗单位**—将一些小的战斗单位合并成一个大的战斗单位。

**上火车**—登上火车，并用火车运输该战斗单位

**上飞机**—登上飞机，并用飞机运输该战斗单位

**上直升机**—登上直升飞机，并用直升飞机运输该战斗单位

**上船**—登上船舶，并用船只运输该战斗单位

**登陆**—从各种交通工具上下来

**修复铁路**—试着修复被毁坏的铁路

**摧毁桥梁**—摧毁桥梁

**修复桥梁**—试着修复被摧毁的桥梁

**配置：挖掘**—采取或加强防御措施

**配置：战术预备**—下达战术预备的命令

**配置：原地准备**—下达原地准备的命令

**配置：移动**—下达移动的命令

**任务：制空权**—只能对空中部队下达制空权的命令。

**任务：阻截**—只能对空军和直升机部队下达阻截的命令

**任务：战斗支援**--只能对空军和直升机部队下达战斗支援的命令

**任务：休息**--只能对空军和直升机部队下达休息的命令

**命令：损伤最小化**—让部队把损失控制在最小

**命令：有限损伤**—让部队把损失控制在一定范围内

**命令：无视损伤**—让部队在执行任务时不计损失

**显示战斗单位报告**—显示战斗单位报告对话框

**显示编制报告**—显示编制报告对话框

**显示各单位**—显示各单位组成对话框

### 3.4.3 向/从远处移动

在有些剧情中，一些地区是很“远”的。他们通常被表示为遥远的海港或/和机场。如果需要移动到那些地方，或是从那些地方移动过来，需要花费很长的时间。但是这些情况并不常见。

#### 3.4.4 陆地移动

地面部队在陆地上进行常规的移动。

#### 3.4.5 变更所有权

当一支非游击队战斗单位进驻到了敌军控制的地方时，该地变成己方控制。

#### 3.4.6 毁坏铁路

任何位于敌方控制的区域中的铁路都会有可能在我军进入该地时被破坏。这个几率是由剧情控制的。

#### 3.4.7 运行磨损

在行动中你的部队的装备或多或少的会有一些的磨损。

#### 3.4.8 遮断任务

如果有地方的空军正在执行阻截任务，在其范围内进行移动的己方部队会受到攻击。

#### 3.4.9 补给消耗

每消耗一点行动力，你的战斗单位就会消耗一部分内部供给，并且准备度也会有所下降。

#### 3.4.10 脱离

在真实的战斗中，要摆脱敌军的追击是很难的。当玩家命令部队从与敌军相连的地方移出时，该部队会试图脱离敌方的追击。如果成功的话，该战斗单位会按照命令移动。

在以下情况中，脱离自动实现：

你的战斗单位是突击队

你的战斗单位是指挥部或炮兵部队，而且指定移动目的地是由友军控制的。

你的战斗部队移动的目的地不和敌军相连，而且在该战斗单位离开的地方有友军驻守在原地。

在以下情况中，脱离的几率会增加：

你的战斗单位有很强的侦察能力

相对于敌军，你的战斗部队的行动力在回合开始时很高

你的战斗单位有很强的装甲

在以下情况中，脱离的几率会降低：

敌军部队有很强的侦察能力

相对于敌军，你的战斗部队的行动力在回合开始时很低

地形对脱离中的战斗单位的侦察能力的影响

荒地、森林、大河和苏伊士运河对脱离最有利—侦察能力 X3；草地、城市中心、

河流、运河和工事—侦察能力 X2.5；山地、市内—侦察能力 X2；庄稼地、丘陵—侦察能力 X1.5。如果你不想让侦察能力受到各种影响，使用游戏选项对话框中的“主动脱离”。

## 3.5 攻击菜单和攻击计划

### 3.5.1 攻击部署

当你命令战斗单位进入有敌人占领的地区时，你实际上是计划向该地区发动进攻。如果在你的战斗单位进入该地后，敌军守卫部队仍没有撤退，系统会弹出一个菜单，玩家确定是否发动进攻。你可以选择有多少战斗单位参加进攻，并设定损失的上限。如果要设置更详细的战斗选项，可以使用攻击计划对话框

### 3.5.2 战前撤退

你第一次命令一个战斗单位向任何敌人发动进攻时，防御者有一次在战斗打响之前撤退的机会。敌方占领的该地区会变成由玩家控制。但是当部队接到无视损伤的命令时，很少会在战前撤退。

### 3.5.3 攻击选项

如果战斗之前防御部队没有撤退，游戏将向玩家提出发动常规进攻命令的要求。根据当时的情况，玩家会有以下选择：

**单一战斗单位进攻**—当前战斗单位将攻击敌方阵地

**单一战斗单位有限攻击**—当前战斗单位将向敌方阵地发动有限攻击

**单一战斗单位炮击**—当前战斗单位将向地方阵地发动炮击

**单一团队进攻**—所有和当前战斗单位同属一个组的部队一起发动进攻

**单一团队有限攻击**—所有和当前战斗单位同属一个组的部队一起发动有限攻击

**单一团队炮击**—所有和当前战斗单位同属一个组的部队一起向地方阵地进行炮击

**核子攻击**—战斗单位发动核子攻击

**攻击桥梁**—战斗单位将对该地区的桥梁发动攻击，在菜单上会显示成功的几率。

**所有战斗单位进行攻击**—所有可以参加进攻的部队发动进攻

**所有战斗单位进行有限攻击**—所有可以参加进攻的部队发动有限攻击

**最小损失**—在向敌人攻击的时候时刻注意损失情况

**有限损失**—在一定损失范围内向敌人发动进攻。该选项在实战中是很常用的。

**无视损失**—在进攻时不计损失。

### 3.5.4 侦察

当你的战斗单位靠近或进入敌方的领地时，你会发现先前没有侦察到的敌军或是与它们相连的道路。在这种情况下，一般只有敌军的数量和种类不会显示。如果你的战斗单位侦察能力很强的话，还可以看见敌人的攻击力等数值。

## 4. 移动

### 4.1 海军移动力

这是海军战斗单位在深海或停泊港口的移动能力

### 4.2 空中移动力

这是空中战斗单位从一个基地到另一个基地的移动力。空中战斗单位的攻击范围很大程度上决定于友方航空基地在什么地方

### 4.3 铁路移动力

这是可以铁路运输的地面部队在铁路上的移动力。要想使用铁路，该战斗单位必须在回合的一开始就在铁路附近。战斗单位面板上如果有火车图标，就表示该战斗单位有在铁路上移动的能力。右击战斗单位图标，调出战斗单位报告并将该战斗单位装载到火车上。

### 4.4 海运移动力

这是可以海运的地面部队在深水或海洋中移动的能力。这些地面部队必须通过装载到船只上才能被运过海洋。该战斗单位必须在回合的一开始就在船舶的停泊点，而且这些船只要有运载能力。战斗单位面板上如果有船只图标，就表示该战斗单位有在海上移动的能力。点击战斗单位图标并将该战斗单位装载到船只上。

### 4.5 空降移动力

这是可以空运的地面部队在空中的移动力。该战斗部队必须在回合的一开始就在机场附近，而且这些飞机要有空运能力。战斗单位面板上如果有空运的图标，就表示该战斗单位有空降移动的能力。点击战斗单位图标并将战斗单位装载到飞机上。

### 4.6 空中移动力

这是直升机和可以被空运的地面战斗单位在直升机上的移动力。该战斗单位本身必须是直升机或在回合的一开始有可以运载的直升机在 200 公里内。没有必要一定和直升机部队处于同一位置。战斗单位面板上如果有空中移动的图标，就表示该战斗单位有空中移动的能力。电击战斗单位图标并将战斗单位装载到直升机上。

### 4.7 装载状态

一个被装载到运输工具上的战斗单位会在战斗单位面板上出现一个图标。大多数情况下，玩家可以点击这个图标让战斗单位从运输工具上卸载下来。

### 4.8 移动耗费和允许度

如果一个战斗单位要想进入某一块地区，该战斗单位就需要充足的行动力。如果这个战斗单位在上一回合中没有移动，只要该地区可以进入，不管需要多少行动力该战斗单位都可以进入。战斗单位的移动力多少基本上是由补给的等级和分配的装备的种类决定的。

### 4.9 地面部队行动耗费

#### 4.9.1 道路

在陆地上行动要耗费 1-3 点行动点。这主要根据在道路上已经有多少车辆和马匹来决定的。在泥泞的道路上会使行动多耗费 1 点。

#### 4.9.2 道路外

—战斗部队的种类决定了该部队进入允许进入的地形时所消耗的最小耗费标准。

最小耗费标准（徒步或混合移动）：1

最小耗费标准（摩托化）：2

#### 4.9.3 陆地移动附加耗费点

一些地形不允许战斗单位进入或是需要更多的行动点。

**阿尔卑斯山**：没有道路的情况下不能进入

**任何森林**：+2

**旱地**：没有影响

**荒地**：混合或摩托化部队不能进入，山地部队+2，其他部队+3

**灌木**：+2

**被摧毁的铁路**：没有影响，但不能进行铁路运输

**被污染的地区**：是原先耗费点数的 1.5 倍

**庄稼地**：+1

**沙丘**：混合或摩托化部队不能进入，山地部队+2，其他部队\*3

**峭壁**：山地部队+1，其他部队+2

**大峭壁**：山地部队+2，其他部队不能通过

**深水**：没有道路的情况下不能进入

**城市中心**：+1（被摧毁的有同效）

**临近敌军的地区**：原先耗费移动力的 112.5%或 125%。具体视该战斗单位的侦察能力而定。

**敌军控制地区**：最多消耗原先所需的 110%。具体视该战斗单位的侦察能力而定。

**泛滥的沼泽地**：两栖部队+2，其他部队不能通过

**丘陵**：对山地部队没有影响，摩托化部队或混合部队行动+2，其他部队+1

**不能通过的山地**：部队不能通过

**丛林**：+3

**小树林**：+1

**沼泽地**：+2

**山地**：山地部队+1，其他部队+2

**泥地**：徒步+1，其他部队+2

**铁路**：没有使用铁路运输之前没有影响。

**山地**：徒步+1，其他部队+2

**沙地**：+1

**雪地**：摩托化部队+3，滑雪部队没有影响，其他部队+2

**没有并封的浅河**：两栖部队没有影响，其他部队+2

**没有冰封的河流、运河**：两栖部队+2 其他部队不能通过

**没有并封的大河**：不能通过

**城市**：没有影响

**干枯的河床**：山地部队没有影响，摩托化部队和混合部队+2，其他部队+1

#### 4.9.4 海军战斗单位移动耗费

海军战斗单位和使用海上运输工具的地面部队在进入任何停泊地或深海时会消耗 1 点行动力。

#### 4.9.5 空降移动耗费

在使用空中运输时进入任何地方会消耗行动点 1 点

#### 4.9.6 铁路移动耗费

战斗单位在使用铁路运输时在进入任何与铁路相连的地方会消耗行动点 1 点

#### 4.9.7 空中移动耗费

战斗单位使用空中移动时在进入任何没有敌人占领的地方时消耗行动点 1 点 进入有敌人占领的地方消耗行动点 3 点

## 5. 工程

### 5.1 桥梁修建/摧毁

有这个标记的战斗单位可以在任何时候炸毁桥梁。

只有有工程能力的战斗单位才能修建桥梁。修建前，该战斗单位不能在上一回合中移动。而且修建会耗尽该战斗单位的所有行动点数。

### 5.2 涉水支援

所有的地面部队都可以通过耗费附加行动点的方式渡过河流和运河。一些有工程能力的战斗单位可以减少这类行动点的耗费。

### 5.3 防御工事

所有的战斗单位都可以进入防御状态。有工程能力的战斗单位可以增加挖壕沟或修筑防御工事的成功率。即使是这个战斗部队没有能成功的构筑战壕，也能使该地区的战壕等级升高。这样以后再次修筑战壕或防御工事时会变得更容易。一旦防御工事被修筑起来，该工事就是永久性的。如果该地区易手的话，这里的战壕等级自动下降 25%。

### 5.4 铁路修复

只有有铁路修复能力的战斗单位才可以对被破坏的铁路进行修复。进行修复的战斗单位必须在上一回合中没有移动，而且修复任务会耗尽该战斗单位的所有行动点数。任何有修复铁路能力的战斗单位在本轮中没有被分配任务时都会自动的对自己所在的区域中的被破坏的铁路试图进行修复。

## 6. 战斗<sup>1</sup>

只要在你的回合中，你随时可以执行已经计划好的进攻和轰炸。点击 Switch Sides / Combat Resolution 按钮就可以执行。在行动权被转给你的对手之前，所有战斗计划都会执行完毕。

不同格子里的战斗会分别执行。对同一格子发动攻击的所有单位都会被安排到同一次攻击计划中。攻守双方所有有能力参加这次战斗的支援单位会自动加入战斗。支援单位在同一回合中可以加入不同的战斗（前提是该支援单位参战的时候只投入一半实力）。支援单位也可以全力参与某一场战斗（在战斗计划界面中单击该单位），这时它会全力投入这场战斗，但是在这个回合中它不能再参与其他战斗了，详情见 6.13（两栖进攻），6.14（空降进攻），6.15（空中机动进攻）。

战斗会按照复杂度的顺序来执行，复杂度低的战斗先执行，详情见 6.12 攻击复杂度。

某场战斗会在某个时间片执行。每个回合被分成 10 个时间片。一场战斗在第几个时间片开始，由参战单位在战斗前所消耗的移动点数的占它的移动总点数的比例决定。

例子：一个单位在回合开始有 18 点移动力，而现在它只剩下 12 点移动力了，如果它现在马上发起进攻的话，战斗将从第 3 时间片开始。

在每个时间片中，战斗执行的顺序是：轰炸，反装甲战，反人员战。在轰炸阶段，所有支援单位向敌军开火，空中支援单位会受到敌方空中拦截单位和敌方地面防空火力的打击。随后（译者按：在反装甲战阶段），敌方有装甲的装备受到我方综合反装甲火力的打击。接着（译者按：在反人员战阶段），敌方所有装备受到我方综合反人员火力的打击。一般情况下，只有主动防御装备会在受到反装甲和反人员火力打击的时候遭受损失。

许多在战斗中“损失”的装备不是真正地被摧毁。相反，它们被认为是部分受损或暂时不可用。受损的装备将被送进补充池，除非该装备所属的单位的补给被切断了。如果是空中或水上装备，受损装备进入补充池的比例与所属单位的熟练度相对应。

在每个时间片最后，所有参战的单位都要接受“后撤”鉴定。一个单位后撤的概率取决于损失、命令严格程度、合作程度和每次战斗的持续时间。对于攻方单位来说，后撤就是停止进攻。对于守方单位，后撤意味着试图脱离战斗并且从当前位置撤退。单位的补给度和准备度在战斗所持续的每个时间片中都会降低。使用化学武器会加剧准备度的损失。相对于其他种类的单位，参与战斗的空中单位要接受额外的质量鉴定。如果没有通过这些额外的质量鉴定，空中单位在战斗时攻击力会降低。

在“后撤”鉴定之后，防守方任何能够作出反应的预备队单位将向发生战斗的格子移动或直接进入该格子。这些单位将有可能在其他守方单位撤退的同时到达战场。

战斗会持续到某一方的所有单位全部后撤为止，但不能超过第 10 个时间片。如果双方势均力敌，或者双方的命令严格程度都很高（不计损失），这场战斗的持

---

<sup>1</sup> 本章由 TOAW 论坛的 Chinn 翻译。

续时间会趋于更长，造成的损失也会更大。

当把鼠标移到控制面板下面那块用“螺丝钉固定”的板子上时，你可以（译者按：在战场下方的信息栏中）看到当前回合中已经消耗了多少时间片、下一次计划好的战斗将在哪一个时间片发生。



Turn Used 表示当前回合已消耗时间片占整个回合的比例。Planned Combats 表示接下来进行的一系列战斗将从哪个时间片开始。

例如：Turn Used ( 20% ) 和 Planned Combats ( 40% ) 表示你之前的战斗已经用去了 2 个时间片，你现在计划的战斗将从第 4 时间片开始（译者按：我认为从第 5 时间片开始）。



在使用大分辨率的时候（至少 1152 x 864），在螺丝钉固定的板子上的 TOAW III 的 logo 周围有一圈金色和银色的星星。它们是用来近似模拟时间片的。金色星星表示从下一场战斗开始到整个回合结束所剩的时间片。银色星星加上金色星星表示从上一次战斗结束到整个回合结束所剩的时间片。

## 6.1 机场防御

当自己的基地受到敌方空中单位的打击时，拥有高空防空能力的空中单位会自动参加制空作战，不管它正在执行哪种任务。当敌方空降单位向它们的基地发起突击的时候，它们也会起飞进行拦截。

## 6.2 空中和水上单位参与陆上战斗

空中和水上单位在参与陆上战斗的时候，只能以远程炮兵的角色对进攻或防守行动进行支援。当它们所在的格子受到敌方陆上单位的攻击时，它们的能力值不能计入守方的防守值中。如果一个格子里没有陆上单位而只有空中或水上单位，那么当这个格子受到敌方陆上单位的攻击时，格子里的空中或水上单位会立刻尝试撤退（空中单位会转场到另一个本方机场）。如果不能撤退，该单位立刻被摧毁。

## 6.3 核攻击

核攻击的威力从 0.01kT (kilotons of TNT : 千吨 TNT 当量) 到 4mT (megatons of TNT : 百万吨 TNT 当量)不等，它们的杀伤力基于剧本所设定的地图比例尺。其影响有可能并不局限在目标格子里。核攻击的实际威力的估计值会在弹出菜单里显示。实际的威力会受到天气的影响，可能会和你检查装备后得

出的预期效果不符。如果给出半径的话，说明攻击范围会超出目标格子。攻击威力在目标格子外会迅速衰减，但是在某些情况下，在数个格子之外仍能造成相当大的破坏。除非你真的是走投无路了，否则不要让核攻击波及到本方单位。

有装甲的装备比无装甲的装备更经得起核攻击。通常你的核打击不能消灭多少坦克，除非累计攻击力达到数十万 TNT 当量（several hundred kT）以上。

受到核攻击之后，目标格及其邻近的格子会受污染。污染从目标格向外传播的路径有一定的随机性，但是传播半径会达到攻击半径的 3 倍——一般来说是向东。一个格子一旦遭受污染，在放射性物质衰减之前，它会持续保持被污染的状态。停留在受污染区域里的单位的准备度每回合都会下降。

## 6.4 机场打击

进攻机场的炮兵和航空器会忽略敌方地面单位的存在，集中打击被攻击格子中的空中单位

## 6.5 桥梁打击

有别于其他所有的进攻，对于桥梁的打击能够指向没有敌方单位的格子。你只能进攻处于敌方控制下的桥梁。单个单位发动桥梁打击的成功率会显示在弹出菜单上。如果参与进攻的单位不止一个，这次进攻会当作一次轰炸来操作，所有单位的攻击能力会被累加起来（成功率变成累计值）。

## 6.6 战场侦查

在第一回合，所有单位的侦查能力会提高他们自身的能力。在接下来的所有回合中，侦查能力不再有这种效果。

例子：如果一个单位的反人员能力为 15，侦查能力为 30%，那么在第一回合，它的反人员能力将是 19。

## 6.7 目标密度（高级规则）

当目标密度低于某个值的时候，战斗损失按照常规方法计算。这个值由剧本的地图比例尺决定。当你把很多单位往同一个格子里堆的时候，目标密度很容易超标。当然，在很多剧本中，这是唯一能有效集中进攻火力的方法，但是这样也会付出代价。如果让敌方发现你把过多的装备集中到一起，他会迫不及待地开火，因为几乎每一发子弹都不会落空，而你会遭受额外的损失。目标密度超标的格子会在其左边的角上用一个小灯表示。这个指示灯的颜色会从黄绿色变到红色，来表示不同的密度。

从经验上来说，你应该避免把单位移动到有这种指示灯的格子里：

- 没有指示灯：目标密度没有超过剧本限制。
- 黄绿色指示灯：战斗损失乘以 1.0 到 1.4 不等。
- 黄色指示灯：战斗损失乘以 1.4 到 1.7 不等。
- 橙色指示灯：战斗损失乘以 1.7 到 2.0 不等。
- 红色指示灯：战斗损失乘以 2.0 或更高。

## 6.8 远程支援火力

所有执行战斗支援任务的空中单位、炮兵、水上单位，只要是合作性的，都会自动加入在其轰炸范围内发生的战斗，在这种情况下，他们的轰炸能力值的一半将被用于这场战斗。对于炮兵单位来说，如果它的部署状态为移动、撤退或溃退，它就不能提供支援。提供支援的单位必须通过通讯鉴定。对于空中单位来说，如果轰炸距离超过它的作战半径，它有可能不会对支援要求作出反应。

轰炸行动不会享有支援。敌方执行制空任务的空中单位的拦截和地面的防空火力会对空中单位造成损失。

## 6.9 环境对战斗的影响（高级规则）

地形和环境条件对战斗有重大的影响。地形对于守方的陆上单位基本上都是有加成的，有时对攻方的陆上单位会有惩罚。能见度和一天里的不同时刻会影响空中单位的能力。

有些规则仅在使用高级规则时有效，在下面会有标注出来。

### 6.9.1 守方反装甲能力

守方单位在某些地形或部署状态下会在反装甲能力上得到加成。加成效果不是积累的，仅取最高值：（译者按：地形的翻译比较有争议，故保留英文）

- In a Fortified Line hex (any Deployment), or Fortified Deployment (any terrain): x5

堡垒防线（任意部署状态），或筑垒部署（任意地形）：×5

- Dense Urban, Dense Urban Ruin, or Mountains (any Deployment), or Entrenched Deployment (any terrain): x3.5

密集城镇、密集城镇废墟、山地（任意部署状态），或挖壕部署（任意地形）：×3.5

- Urban, Urban Ruin, Bocage, or Marsh (any Deployment), or Defending Deployment (any terrain): x2

城镇、城镇废墟、灌木丛、沼泽（任意部署状态），或防御部署（任意地形）：×2

### 6.9.2 守方反人员能力

守方单位在某些地形或部署状态下会在反人员能力上得到加成。加成效果不是积累的，仅取最高值：

- In a Fortified Line hex (any Deployment), or Fortified Deployment (any terrain): x4.5

堡垒防线（任意部署状态），或筑垒部署（任意地形）：×4.5

- Bocage (any Deployment) or Entrenched Deployment (any terrain): x3

灌木丛（任意部署状态），或挖壕部署（任意地形）：×3

- Mountains (any Deployment), or Defending Deployment: x1.5

山地（任意部署状态），或防御部署（任意地形）：×1.5

### 6.9.3 守方车辆能力

守方单位下属的车辆在某些地形或部署状态下会在防守能力上得到加成。加成效果不是积累的，仅取最高值：

- In a Fortified Line hex (any Deployment) or Fortified Deployment (any terrain): x3

堡垒防线（任意部署状态），或筑垒部署（任意地形）：×3

- Dense Urban or Dense Urban Ruin (any Deployment) or Entrenched Deployment (any terrain): x1.5

密集城镇、密集城镇废墟（任意部署状态），或挖壕部署（任意地形）：×1.5

### 6.9.4 守方步兵能力

守方单位下属的步兵和非固定武器在某些地形或部署状态下会在防守能力上得到加成。加成效果不是积累的，仅取最高值：

- In a Fortified Line hex (any Deployment) or Fortified Deployment (any terrain): x8

堡垒防线（任意部署状态），或筑垒部署（任意地形）：×8

- Dense Urban, Dense Urban Ruin, or Badlands (any Deployment): x4

密集城镇、密集城镇废墟、荒地（任意部署状态）：×4

- Urban, Urban Ruin, Bocage, Dunes, or Mountain (any Deployment): or Entrenched Deployment (any terrain): x3

城镇、城镇废墟、灌木丛、沙丘、山地（任意部署状态），或挖壕部署（任意地形）：×3

- Forest, Jungle, Hills, or Wadi (any Deployment), or Defending Deployment (any terrain): x2.0

森林，丛林、丘陵、旱谷（任意部署状态），或防御部署（任意地形）：×2

### 6.9.5 守方固定装备能力

守方单位下属的固定装备（依靠运输才能移动的装备）在某些地形或部署状态下会在防守能力上得到加成。加成效果不是积累的，仅取最高值：

- In a Fortified Line hex (any deployment), or Fortified Deployment (any terrain): x6

堡垒防线（任意部署状态），或筑垒部署（任意地形）：×6

- Badlands (any Deployment): x3

荒地（任意部署状态）：×3

- Dense Urban, Dense Urban Ruin, Dunes, or Mountains (any Deployment), or Entrenched Deployment (any terrain): x2.0

密集城镇、密集城镇废墟、沙丘、山地（任意部署状态），或挖壕部署（任意地形）：×2

- Urban, Urban Ruin, Forest, Jungle, Hills, Bocage, or Wadi (any Deployment), or Defending Deployment (any terrain): x1.5

城镇、城镇废墟、森林、丛林、丘陵、灌木丛、旱谷（任意部署状态），或防御部署（任意地形）：×1.5

### 6.9.6 水上突击能力

从河流、大河、运河、苏伊士运河、深水区（两栖突击）发起进攻的陆上单位的所有能力乘以 0.7。

### 6.9.7 峭壁

由于只有山地单位能跨大越峭壁进行移动，只有他们能跨大越峭壁发动进攻。他们的遭受损失将会是普通进攻中的三倍。跨越小峭壁的战斗会给攻方带来两倍于普通战斗的损失。炮兵和指挥部不受这种惩罚。当炮兵从峭壁的一边“俯视”目标的时候，攻击能力是平时的 150%。详细的定义是：炮兵单位正处于一个拥有峭壁地形的格子里，跨越格子的边线向邻近的单位开火。

### 6.9.8 能见度（高级规则）

能见度会影响空中单位的攻击和防御能力，如下：

- 晴朗：100%
- 有雾：全天候装备 100%，其他 66%
- 阴天：全天候装备 66%，其他 33%

### 6.9.9 昼夜差别（高级规则）

在回合长度为六小时和半天的剧本中，一天里的不同时刻会影响空中单位的攻击和防御能力，如下：

- 午前回合：100%
- 午后回合：全天候装备 66%，其他 33%

### 6.9.10 夜战衰减

如果回合长度等于或超过全天，空中单位中，全天候装备的攻击和防御能力乘以 83%，其他乘以 66%。

## 6.10 侧翼与后方区域

大多数单位由主动防御装备（如步兵和坦克）和被动防御装备（如火炮）混编。通常，被动防御装备在战斗中遭受的损失明显偏少。依据是像火炮这样的单位被部署在战线后方，通常不会受到打击。不幸的是，这种情况并非一成不变。当某个单位在同一回合中受到来自 2 个或更多不相邻的方向的攻击时，被动防御装备（如火炮）会被迫直接面对敌人的打击。这些攻击不必集中在同一次战斗中。一个单位可以从一个方向上进行“牵制”，此时另外一个就可以进行“迂回”攻击。如果一个单位在某一回合里先进攻过，那么当它在同一回合中剩余的时间里受到

攻击的时候，它先前进攻的方向将被视为防守正面。意思是，如果一个单位向南进攻，但是它后来受到了来自北面的攻击，它将受到侧翼攻击惩罚。同样，向 2 个或更多不相邻的方向进攻的单位也会因守方的防御性火力而遭受侧翼攻击。如果一个单位分裂成若干子单位，并且这些子单位向 2 个或更多不相邻的方向进攻过，那么当它们在同一回合中重新组合成父单位之后，则该父单位（以及该父单位接下来再分裂成的子单位）符合侧翼攻击惩罚的条件。一旦某个单位“转换”了自己的侧翼，接下来它参与的战斗，不管是进攻还是防守，都会被视作遭受侧翼攻击，直到它撤退（作为守方）或前进（作为攻方）。当一个单位离开曾发起或遭受过进攻的格子时，下一次战斗将不会遭受侧翼攻击惩罚。

v3.2.29.27 新的侧翼规则：如果守方有两个不相邻且不可能遭受攻击的方向（例如，东北方是海，西北方是友军单位），那么攻方 120 度夹角的夹击不会形成侧翼攻击。在这种情况下，只有 180 度夹角的夹击才会形成侧翼攻击。以前，如果你在地图上有一条按水平方向排列的战线，会暴露出许多侧翼，因为格子是呈之字形排列的。现在的这个改变的意图是让之字形战线免受侧翼攻击，或许本来就该这样。有可能导致的结果包括：防守更简单了；地图边缘和不能通行的地形会变得更加重要。这条规则在高级游戏选项中可选。

3D 模型的朝向并非用来指示单位的实际朝向。

## 6.11 撤退

如果一个守方单位试图后撤，它会寻找一个能通往本方合作性指挥部或补给源的安全的格子。它会尝试脱离战斗并撤退到这个安全的格子。如果这样的格子不存在，该单位的准备度会下降到 33%，并且在重组完成之前拒绝执行命令。实际上，这会使该单位成为乌合之众，它基本上不会在受到攻击时进行抵抗。

## 6.12 进攻复杂度

单位数量的增加、单位在进攻前移动的距离、不同部队能够进行联合作战所必需的合作等级、进攻目标格及其周边格的恶劣的天气与复杂的地形都会增加进攻复杂度。

## 6.13 两栖攻击

从深水区发动的进攻被认为是两栖攻击。这种攻击适用普通战斗规则，但是如果进攻失败，攻方单位会回到运输船上。注意，一个非两栖单位从深水区发起进攻时，攻击能力将乘以 0.7（见 6.9.6，水上突击能力）。

## 6.14 空降攻击

空降攻击将在移动的同时执行。

## 6.15 空中机动攻击

空中机动攻击将在移动的同时执行。

## 6.16 铁路运输的影响

搭载在火车上的单位的攻击、防御能力降至 25%。它们可以进行防御，但不能发动进攻。