

地形効果チャート [Terrain Effects Chart]



平地
[Clear]



荒地
[Rough]



山岳
[Mountain]



アルプス
[Alpine]



港湾
[Port]



都市/大都市
[City/Major city]

移動への影響

なし

装甲ユニット
半減
(端数切り上げ)

ユニットは停止し、この
ハクスにこれ以上移動不可
(例外：山岳ユニット)

山岳ユニットのみ
が認められる (8.4
を参照)

ハクス内のその他地形
(11.4、11.8 を参照)

ハクス内のその他地形

赤い星は大都市を示す。

戦闘への影響

なし

ユニットは退却
を要求されない
(16.4、16.5 を参照)

防御側 2 倍

防御側 2 倍

防御側 2 倍
(16.3、16.4、
16.5 を参照)

防御側 2 倍
(16.3、16.4、
16.5 を参照)



洪水
[Flooded]



要塞
[Fortress]



堤防
[Dyke]



海岸
[Beach]



全海上
[All Sea]



河川
[River]

移動への影響

ユニットは停止し、この
ターンにこれ以上移動不可
(例外：8.2 を参照)

ハクス内のその他地形

なし
(8.7、16.7 を参照)

ハクス内のその他
地形

海上ユニットのみ
(19 を参照)

橋梁が使用可能
である限りなし
(17.10.4 を参照)

戦闘への影響

なし

防御側 2 倍
16.3、16.4
16.5 を参照)

戦闘不可

ハクス内のその他
地形

戦闘不可

防御側 2 倍
(16.2 を参照)

移動への影響

(10 を参照)



鉄道線 [Rail Line]



連続した侵攻ハクス
[Continuous Invasion Hexes]



国境線 [Country Border]



Uボート基地 [U-Boat Base]



V-1 発射基地 [V-1 Site]



TAC 航続半径 [City/Major city]



軍管区境界線 [Military District Border]

(12.6、12.15 を参照)

なし
(9.3 を参照)

なし
(17.10.6 を参照)

なし
(17.10.7 を参照)

なし
(17.10.1 を参照)

(9 を参照)

戦闘への影響

なし

なし

なし

なし

なし

なし

(9、15.10 を参照)

スタッキング限度 →

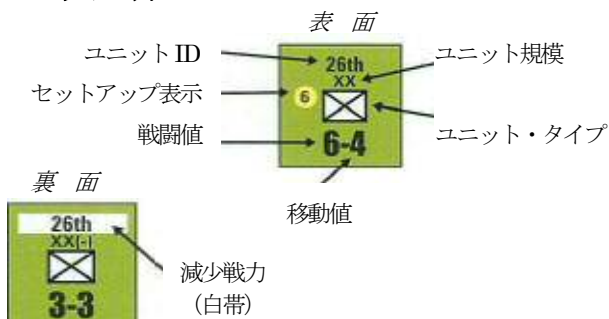
U：無限

OT：その他の地形

NE：影響なし



ユニットの例



ユニット・タイプ



歩兵



山岳歩兵



空挺部隊



グライダー



グライダー (山岳)



沿岸防衛



コマンド



パルチザン



HQ



レインジャー



保安



訓練



国民突撃隊



HQ 部隊



Flak



砲兵



海上



航空機

装甲タイプ



機甲&装甲



機械化歩兵&装甲擲弾兵



機甲騎兵



突撃砲



機甲騎兵



マルベリー

赤字のユニットは、スタッキング値を持たない (6.5 を参照)。