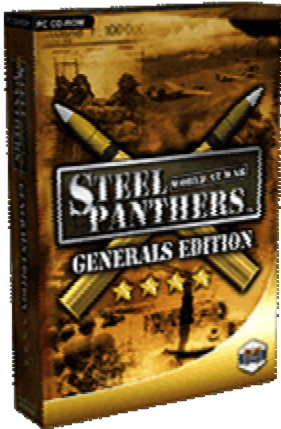


스틸팬더스 (3) 게임 한글 플레이 설명서 v1.0

스틸팬더스는 현실적인 전투를 모델로 개발된 워게임으로서 1,2,3편이 발매된 후 최신 버전은 Steel Panthers : World At War로서 무료로 배포되고 있다. 본 매뉴얼은 스틸팬더스 3의 번역본으로서 최신버전의 인터페이스는 동일하다. 워게임은 사실을 바탕으로 제작된 게임이므로, 기본적인 게임 정보만 익힌다면 누구나 게임을 즐길수 있기에 본 매뉴얼을 배포하게 되었다.



게임 다운로드는 <http://www.simfile.com> (국내심파일)  
<http://www.matrixgames.com>  
<http://www.steelpantheronline.com/>

메가 캠페인(4종)이 포함된 제네럴 패키지는 메트릭스 게임즈에서 온라인 판매하고 있다.

게임 정보 교환및 매뉴얼 변경 요청은  
 네이버 카페 <http://cafe.naver.com/wargames>  
 MSN 메신저 [xbase@korea.com](mailto:xbase@korea.com)



스틸 팬더스 III : 여단 지휘 1939-1999 메뉴얼

차례 (CONTENTS)

한 차원 높은 전략의 세계로!.....	1
시작하기.....	2
박스 내용물 소개.....	2
복제 방지 장치.....	2
마우스와 다른 조종 장치.....	2
지도의 정보 윈도우.....	2
스틸 팬더스 III 연습 게임(Tutorial) 따라서 하기.....	3
선택 화면.....	3
연습 게임 시나리오(TUTORIAL SCENARIO).....	5
연습 게임 시나리오 환경 설정(Preferences).....	5
출동.....	6
전략 화면(Tactical Screen).....	6
전투 지도(Battle Map).....	7
게임 턴.....	9
당신의 첫 번째 턴.....	10
컴퓨터의 첫 번째 턴.....	16
당신의 두 번째 턴.....	16
컴퓨터의 두 번째 턴.....	20
당신의 세 번째 턴.....	20
컴퓨터의 세 번째 턴.....	20
당신의 네 번째 턴.....	20
컴퓨터의 네 번째 턴.....	21
당신의 다섯 번째 턴.....	21
컴퓨터의 다섯 번째 턴.....	21
당신의 여섯 번째 턴.....	21
게임 플레이(GAME PLAY).....	23
게임 플레이 참고 사항.....	23
전술 화면 조작(Tactical Screen Controls).....	32
환경 설정 화면(PREFERENCES SCREEN).....	37
일반 환경 설정(General Preferences).....	37
플레이어 환경 설정(Player preferences).....	38
리얼리즘 환경 설정(Realism Preferences).....	39

캠페인 (CAMPAIGNS) .....	41
캠페인 생성기(Campaign Generator).....	41
북아프리카 1941-42(North Africa 1941-42).....	41
스탈린그라드 1942(Stalingrad 1942).....	41
마켓 가든 1944(Market Garden 1944).....	41
베트남 1964-71(Vietnam 1964-71).....	41
나토 1988(N.A.T.O. 1988).....	41
성전 2000(Holy War 2000).....	42
유니트 대형 구입하기.....	42
배치(Deployment).....	45
수동 대형 배치.....	46
배치 화면의 조작법.....	47
유니트 지휘 화면(Unit Command Screen).....	50
캠페인 시나리오 결과.....	54
전투 생성기(BATTLE GENERATOR).....	55
부대 훈련도 설정(Troop Quality).....	55
다른 환경 설정(Set Other Preferences).....	55
국가 선택.....	56
플레이어 조종 설정(Player Control Setting).....	56
지도 선택.....	56
지도 크기.....	56
전투 미션의 종류 결정.....	56
달(Month) 설정.....	57
연도(Year) 설정.....	57
유니트 구입.....	57
특정 장비 구입.....	58
대형 배치.....	59
시나리오 에디터(SCENARIO EDITOR).....	60
국가 선택.....	60
달과 연도의 설정.....	60
가시도(Visibility) 설정.....	61
유니트 구입, 배치, 자동 버튼.....	61
미션 종류 결정.....	61
지도 조작법(Map Controls).....	61
지도 만들기.....	62
군대 배치하기.....	63
시나리오 저장하기.....	63

지도 에디터 조작법(Map Editing Controls).....	64
배치 화면 조작법(Deploy Screen Controls).....	67
시나리오 에디터 참고 사항.....	73
에디터에 사용되는 키 명령어.....	73
캠페인 만들기(CREATING CAMPAIGNS).....	74
시나리오 연결하기(Linking Scenarios).....	74
시나리오 선택하기.....	74
승리 등급(Victory Level).....	74
캠페인 설명문.....	75
국가 선택.....	75
캠페인 이름 붙이기.....	75
전투 점수 할당.....	75
전투 개시일과 종료일.....	75
나가기.....	75
전자우편 플레이(PLAYING BY EMAIL).....	76
전자우편 게임 시나리오.....	76
전투 생성기로 만든 전투를 전자우편으로 플레이하기.....	76
전술 강의(TACTICAL NOTES).....	77
정찰(Reconnaissance).....	77
보병(Infantry).....	78
은폐(Cover).....	78
보병 대 보병.....	78
전차 대 대전차 무기.....	79
헬리콥터.....	79
포병.....	79
맷음말.....	79
부록A-국가별 지휘 등급(Nationality Command Ratings).....	80
부록B-숨겨진 포병 발견 비율(Hidden Artillery Spotting Ratings)....	81
부록C-경험치 등급(Experience Ratings).....	83
부록D-사기치 등급(Morale Ratings).....	84
부록E-지도력 등급(Leadership Ratings).....	86
약어 일람(Abbreviations).....	87
용어 해설(Glossary).....	89
단축키(Hotkeys).....	90
제작하신 분들.....	92
스틸 팬더스 III 1.0 추가 문서(Readme.txt).....	93



### 한 차원 높은 전략의 세계로!

스틸 팬더스 시리즈의 최신작 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드는 2차 세계 대전으로부터 1999에 이르기까지 전투에 등장하는 현대적 부대와 무기를 다루는 전략 전쟁 게임이다. 전편에선 대대나 소대 차원에서 각각의 탱크와 보병 분대를 지휘했지만 본 게임은 탱크, 포병, 공군 그리고 보병 소대를 지휘하는 여단(Brigade) 차원으로 그 규모가 커졌다.

이제 20세기 제병 연합 부대 지휘의 참 맛을 느낄 수 있을 것이다. 지휘관들이 각각 개별 부대(분대나 소대)에 속해 있으며 전세가 불리할 때 부대원을 격려하는 기능을 갖고 있다. 새로운 지휘와 통제(Command and Control)규칙을 도입하여 부대 지휘에 보다 현실감을 강화하였다. 전장을 내려다보면서 멀리서 모든 전장의 부대를 지휘하거나 또는 확대하여 모든 부대의 행동을 자세히 볼 수도 있다.

2차 세계대전의 참전국과 세계 여러 나라를 포함한 40개 이상의 국가에서 군대를 선택할 수 있다. 스틸 팬더스 I, II의 모든 무기들이 포함되어 1939년에서 근미래에 이르는 치열한 현대 전쟁을 체험할 수 있다.

완전히 새롭게 만들어진 시나리오에서 당신은 보병과 탱크 소대, 특수 부대, 또는 미사일 부대를 포함하는 연합 부대, 또는 1940년대의 바주카포에서 1999년에 등장할 최신 무기를 지휘하게 된다. 시나리오들로 이어진 캠페인에서는 핵심 부대(Core Force)를 편성하여 교체, 수리, 업그레이드를 할 수 있고 시나리오에 등장하는 새로운 적과 맞서기 위해 그 시나리오에서만 쓰일 지원 부대를 사서 제병 연합 전술을 구사할 수 있다.

전쟁으로 치열했던 반세기 동안의 탱크와 각종 무기들이 등장하는 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에는, 신나는 사격에서 실감나고, 손에 땀을 쥐게 하는, 정면 돌격에 이르기까지 전부를 조절할 수 있는 수많은 리얼리즘 옵션이 있어서 초심자부터 전쟁 게임 매니아에 이르기까지 모두를 만족시킬 것이다.

부대와 현대적 무기뿐만 아니라 야간 전투와 야간 전투 장비가 새로이 추가되었다.

게임에는 40개가 넘는 시나리오와 6개의 캠페인이 있으며 여기서 당신은 국가나 전쟁 연도를 바꿀 수 있고 컴퓨터와 대결하거나 친구와 전자 메일로 플레이할 수 있다. 이것으로 양이 차지 않는다면 에디터로 지형을 만들어 내어 원하는 부대로 플레이할 수 있다.

## 게임 시작하기

스틸 팬더스 시리즈는 PC 화면에서 고난도 전략을 구현함과 동시에 직관적이고 쉽게 적응할 수 있도록 여러 도구 버튼과 모든 기능에 상응하는 단축키를 제공하고 있다.

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드의 명령어와 기능에 익숙해지기 위해 매뉴얼 5페이지의 '연습 게임(Tutorial)'에 따라 하나씩 게임을 진행하길 권장한다. 연습 게임을 통해 게임이 어떻게 진행되는지에 관해 많은 것을 알게 될 것이다. 하지만, 단지 전체적인 게임 인터페이스가 어떤 것인지 알고 싶다면 23페이지의 '게임 플레이(Game Play)' 항목을 보도록 한다.

매뉴얼 마지막 부분의 '용어 해설(Glossary)'에 게임에서 자주 사용된 단어들을 풀이해 놓았으므로 참고해 주기 바란다. 또 최신 정보가 포함된 README.TXT(본 설명서 마지막 부분)도 꼭 읽어 주길 바란다.

스틸 팬더스 시리즈는 여러 가지 추가 시나리오 시리즈와 인터넷에 수 많은 자작 시나리오가 있으며 전세계 전쟁 전략 시뮬레이션 매니아를 밤잠을 설치게 만들고 있다.

여러분이 게임에 익숙해지면 본 게임이 왜 전쟁 전략 게임의 필수 과목인지 알게 될 것이다.

## 박스 내용물 소개

게임 박스에는 이 사용자 매뉴얼과 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드 CD가 들어 있다. 매뉴얼에는 이 게임을 플레이하는 법과 메뉴들, 시나리오들, 부대 종류, 그리고 장비에 관한 중요한 정보가 들어 있다. 플레이하려면 본 매뉴얼 마지막에 있는 데이터 카드를 참고하여 게임을 설치한후 게임을 실행한다.

## 복제 방지 장치

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에는 아무런 물리적인 복제 방지 장치가 없다. 하지만 게임을 하려면 CD-ROM 드라이브 안에 CD가 들어 있어야 한다.

## 마우스와 다른 조종 장치

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에는 '액티브(Active)' 마우스 포인터 기능이 있다. 즉, 이 기능을 끄지 않았다면 마우스 포인터가 부대나, 버튼, 또는 아이콘 위를 지날 때마다 그 물체의 해설이 작은 윈도우에 나타난다. 이 기능으로 빠르고 편하게 게임을 진행할 수 있다. 이 책에서 '클릭'이란 마우스 아이콘(또는 화살표)을 화면의 원하는 지점에 가져간 후 왼쪽이나 오른쪽 마우스를 클릭하는 것이다. '왼쪽 클릭'이란 마우스를 원하는 지점에 가져간 후 왼쪽 마우스 버튼을 누르는 것이고, '오른쪽 클릭'은 마우스를 원하는 지점에 가져간 후 오른쪽 마우스 버튼을 누르는 것이다. 동영상 비디오 화면을 보지 않고 지나가려면 키보드의 스페이스 바나 ESC키를 누른다.

## 지도의 정보 윈도우(Pop up text on the map)

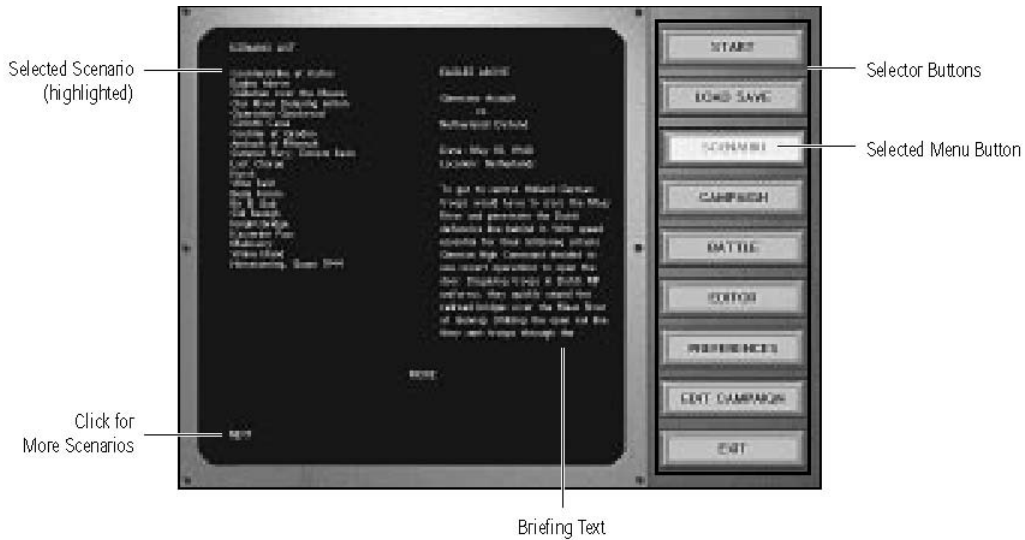
지도 위에서 당신이 마우스를 움직일 때마다 커서가 현재 가리키는 부대와 헥스에 관한 정보가 표시된다. 그 정보에는 헥스의 지형과 높이, 목표 지점의 승리 점수(Victory point value) 그리고 당신에게 보이는 지뢰밭, 철조망, Dragon's Teeth(전차 장애물) 등을 표시된다. 그리고 적군과 아군의 정보도 나타나는데 적군일 경우 마우스가 가리키는 적군을 공격했을 때의 명중률이 나타난다.



스틸 팬더스 III TUTORIAL(연습 게임) 시작하기

이미 스틸 팬더스를 전에 해보았던 사람이라도 이 연습 게임 시나리오를 거쳐야 이 게임에 새롭게 사용된 전략적 차원과 특징들에 익숙해 질 것이다.

연습 게임은 당신이 화면과 유닛 종류와 옵션들에 빨리 익숙해지도록 하나씩 가르쳐 준다. 개별적인 유닛 정보는 Encyclopedia(사전) 화면에서 각 국가의 유닛들에 관한 자세한 정보를 제공한다.



**Selected Scenario(Highlighted)** 선택된 시나리오(밝게 빛남)

**Selector Buttons** 선택 가능한 버튼들

**Selected Menu Buttons** 선택된 메뉴 버튼

**Click for More Scenarios** 여기에 클릭하면 다음 시나리오들을 보여 준다.

**Briefing Text** 시나리오 개요

선택 화면

선택 화면은 스틸 팬더스 III를 위한 게임 옵션들을 보여준다.

이 화면 오른쪽에 9개의 버튼이 있다.

화면의 나머지 부분에는 선택 가능한 시나리오, 캠페인, 저장된 게임, 그리고 시나리오 설명 등이 표시된다.

Start(시작)

Start버튼을 누르면 선택된 시나리오, 캠페인, 또는 저장된 게임을 시작한다.

Load Save(저장된 게임 불러오기)

전에 저장해 둔 게임을 불러온다. 불러오려는 게임을 클릭한 다음 Start버튼을 누른다.

## Scenario(시나리오)

이 버튼을 눌러 개별 시나리오를 플레이하거나 당신이 스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드 에디터로 손수 만든 시나리오를 플레이한다. 스틸 팬더스 III : 브리게이드에는 40개 이상의 시나리오가 제공되며 200개까지 동시에 보관할 수 있다. NEXT(다음)와 PREVIOUS(이전) 버튼을 왼쪽 클릭하여 원하는 시나리오를 찾아볼 수 있다. 플레이하려는 시나리오에 클릭한 다음 Start 버튼을 누르거나 그 시나리오에 더블-클릭하면 된다.

## Campaign(캠페인)

스틸 팬더스 III에는 6개의 캠페인이 있는데 이 버튼을 왼쪽 클릭하여 선택한다. 각 캠페인은 각각 여러 시나리오들로 구성되어 있다. 자세한 사항은 41 페이지의 '캠페인(Campaign)'란을 참고한다. 밑에 설명 한대로 스스로 자신의 캠페인을 만들 수도 있다.

## Battle(전투)

새로운 전투 시나리오를 빠르게 만들어 주는 옵션이다. 여기서 당신은 국가, 지도의 크기, 연도 등을 결정한다. 이 옵션은 아래의 Editor(에디터)와는 다르다. 보다 자세한 것은 55 페이지의 '전투 생성기(Battle Generator)' 항목을 참고한다.

## Editor(에디터)

스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드 에디터는 당신이 그야말로 맵에서도 훌륭한 시나리오와 캠페인을 만들도록 도와준다. 당신은 하천, 언덕, 빌딩, 그리고 온갖 종류의 지형으로 완성된 실제 전장을 창조할 수 있다. 자세한 설명은 60 페이지의 '시나리오 에디터'를 참고한다.

## Preference(환경 설정)

이 버튼으로 환경 설정 화면을 불러와 게임 플레이나 스틸 팬더스 III의 모습을 바꿀 수 있다. 자세한 정보는 5 페이지의 '연습 게임 시나리오 환경 설정'나 37 페이지의 'Preference Screen(환경 설정 화면)'에 있다.

## Edit Campaign(캠페인 편집)

스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드의 특징 중 하나는 개별적인 시나리오들을 연결하여 캠페인을 만들 수 있다는 점이다. 이 과정에 관한 상세한 설명이 74페이지의 '캠페인 만들기'란에 있다.

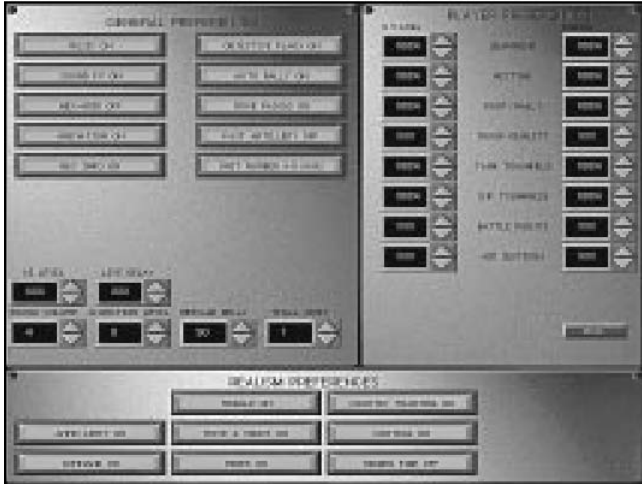
## Exit(나가기)

게임을 끝내고 DOS상태로 돌아간다.



## TUTORIAL SCENARIO(연습 게임 시나리오)

스틸 팬더스 III : 브리게이드 연습 게임의 전투를 시작하기 전에 현대적 제병 연합 부대의 지휘를 자신에게 맞도록 조정할 수 있는 강력한 도구인 Preference(환경 설정) 화면을 소개한다.



## 연습 게임 환경 설정

선택 화면에 있는 Preference 버튼을 왼쪽 클릭한다.

Preference(환경 설정)에 관한 자세한 설명은 37페이지의 '환경 설정 화면(Preference Screen)' 항목을 참고한다.

하지만 우선 이 기능에 관해 몇 가지 알아보도록 한다.

옵션들 중 Fast Artillery(빠른 포격)와 Control(통제)는 'OFF'로 되어 있다.

**Fast Artillery On/Off(빠른 포격 On/Off)**

Fast Artillery(빠른 포격) 옵션은 간접 포격이 어떤 방식으로 화면에 표시되는가를 나타낸다. 이 옵션이 On일 때, 간접 사격의 그래픽은 한번에 한 발의 폭발이 아닌, 포병 부대 당 한 세트의 폭발로 나타난다.

**Control On/Off Button(통제 On/Off)**

이 Control(통제) 옵션이야말로 스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드의 가장 중요한 변화 중의 하나이다. Control(통제) 옵션이 On일 때, 각 대형(Formation) 지휘관들은 부대 행동을 위해 필요한 'Order(명령)'을 만들어 낸다. 또 각 부대는 Advance(진격)와 Defend(방어) 등 명령받은 자세(Stance)에 따라 상대방 플레이어의 턴 동안 벌어지는 상황에 대처한다. 자세한 정보는 23페이지의 '지휘 통제와 명령들(Command Control and Orders)' 항목을 참고한다. 이 연습 게임에서 Control 옵션은 On이다. Off로 했다면 결과도 달라질 것이다.

**Message Delay(메시지 지연)**

이 옵션을 사용하여 메시지가 각 턴 동안 얼마나 오래 표시되는지를 조절한다.

위/아래 화살표는 10의 단위로 메시지 지연 시간을 조절한다.

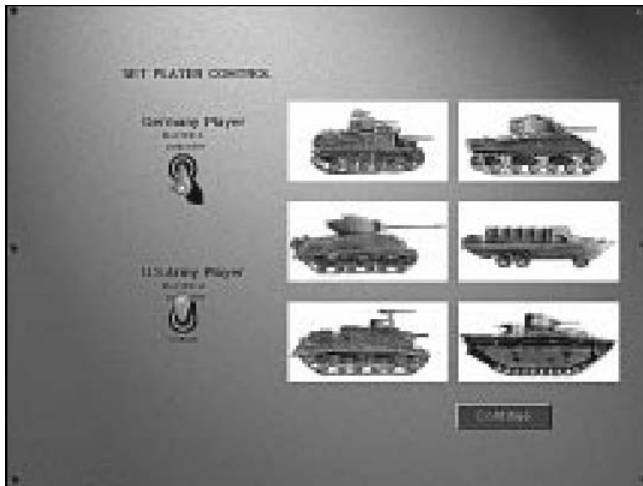
또는 숫자에 대고 왼쪽 클릭하여 원하는 시간을 키보드로 친다.

## Exit(나가기)

옵션 조절이 끝났다면 Exit(나가기)버튼을 눌러 선택 화면으로 돌아가 Tutorial(연습 게임)을 시작한다.

## 출동

선택 화면에서 Scenario(시나리오) 버튼을 누르면 많은 시나리오들이 나온다. 그 중에 없다면 NEXT(다음)나 PREVIOUS(이전) 버튼을 눌러 Tutorial(연습 게임)을 찾아서 클릭한 후 Start버튼을 눌러 게임을 시작한다.



다음 화면은 Set Player Control(플레이어 조종 선택) 화면으로 어느 편으로 플레이할 것인지를 선택한다. 기본으로 사람(human)이 독일군을, 컴퓨터가 미군을 조종하게 되어 있다. 이 옵션은 스위치를 클릭하면 바꿀 수 있지만 이 연습 게임에서는 기본 설정을 사용하기로 하고 Continue(계속) 버튼을 클릭한다.

이제 독일군 플레이어 화면이 나타난다.

여기서 당신은 Start Turn(턴 시작), Save Game(게임 저장), Quit Orders(명령 종료), AI Level(인공지능 레벨)조절, Exit(나가기) 등을 할 수 있다.

AI Level(인공지능 레벨)은 기본인 0인 상태로 놔두고 Start버튼을 눌러 게임을 시작한다. 만약 연습 게임에서 나가려면 Exit Game을 누른다.

전략 화면(Tactical Screen)



- Victory Objective Flag** 승리 목표 깃발
- Player Nationality/Visibility and Turn Indicator** 플레이어 국가/가시도와 턴 표시
- Orders Controls** 명령 버튼
- Preferences** 환경 설정
- Strategic Map** 전략 지도
- Current Unit** 현재 선택된 유닛
- Status** 상태
- Unit Information Bar** 유닛 정보 표시 막대

전투 지도(Battle Map)

전술 화면(Tactical screen)은 게임의 대부분이 진행되는 장소이다. 전투 지도에서 실제 게임이 플레이되며 각각 200 야드의 크기인 헥사들로 구성되어 있다.

전술 화면은 다음과 같이 크게 네 가지로 구분된다: 전장의 지형과 당신의 부대가 표시되는 전투 지도, 유닛 정보 표시 막대, 작은 전체 지도, 그리고 단순히 움직이고 쏘는 것만이 아닌 23개의 전술 지휘 버튼(Tactical Command Buttons). 이 버튼을 이용해 자세한 무기 사전(Encyclopedia)과 환경 설정 화면(Preference Screen), 그리고 게임 저장(Save Game) 등과 같은 옵션을 실행할 수도 있다.

유닛 정보 막대(Unit Information Bar)

게임을 하는 중에 화면 하단의 유닛 정보 막대에는 현재 선택된 유닛의 다음과 같은 정보가 표시된다.

- \* A0, A1과 같은 현재 유닛의 대형(Formation) 명칭.
- \* 유닛 이름.
- \* **STANCE**(자세): Advance(진격), Defend(방어)와 같이 유닛이 명령받은 행동 자세. 바로 뒤에 목표 헥스의 위치가 표시된다.
- \* **Entrenched**(참호 속에서 방어), **Pinned**(속박됨), **Ready**(준비 완료)와 같은 행동 상태. 일단 유닛이 움직이면 Ready(준비 완료)로 바뀌고 유닛의 이동 속도가 MPH(시속)으로 표시된다.

- \* **SHOTS**(남아 있는 발사 횟수): 이번 턴 동안 유닛이 발사할 수 있는 횟수이다. 만약 숫자 표시가 2개 이상이면(예: 3:1:1:2), 그 유닛은 하나 이상의 무기를 갖고 있다는 뜻이 된다. 각 무기의 발사 횟수는 유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)에 보이는 무기의 순서대로 표시된다. 유닛 지휘 화면은 선택된 유닛에 오른쪽 클릭하면 나타난다. 예를 들어, 탱크는 항상 하나의 주포와 하나 혹은 그 이상의 기관포를 갖고 있다. 별표가 붙어 있는 무기는 유닛 지휘 화면에서 무기 사용을 금지시켰다는 표시이다.
- \* **MOVES**(이동): 유닛의 남아 있는 이동 포인트이다. 만약 'MOVES'가 화면에 표시되지 않았다면 그 턴에 그 유닛은 움직일 수 없다는 뜻이다.
- \* **ORDERS**(명령): 명령을 내릴 수 있는 기본 점수이다.
- \* **SUPPRESSION**(억압): 유닛의 현재 억압 레벨을 보여준다.
- \* **ENEMY SEEN**(발견한 적의 수): 보이는 적의 유닛 수를 가리킨다.
- \* **TARGET**(목표물): 유닛의 현재 조준 목표물을 표시한다.
- \* **RANGE**(사정 거리): 유닛의 사정 거리를 헥스로 표시한 것이다. 만약 Range가 5라면 이 유닛은 적이 5헥스(1000야드) 이내로 접근해야 발포할 것이다.
- \* 헬리콥터의 경우 고도가 표시된다.



**Unit ID and Type** 유닛 ID와 종류, **Status** 상태  
**Weapons and Ammo** 무기와 탄약, **Statistics** 유닛 제원  
**Unit Leader Statistics** 유닛 지휘관 능력치, **Armor Placement** 장갑 두께

#### 유닛 보기(Viewing a Unit)

B3 기갑 소대(Tank Platoon)에 오른쪽 클릭하면 해당 유닛의 상세한 설명을 담고 있는 유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)이 나타난다. 유닛의 이름, HQ Link(본부와의 교신: 이것은 유닛이 상급 지휘관과 교신을 주고받을 수 있는지를 나타낸다), Weapon Type(무기종류), Amount of Ammo(탄약 수량), Experience(경험치), Morale(사기), 그리고 지휘관 정보가 표시된다. 유닛의 Stance(자세)와 Fire Range(사정 거리)도 여기서 수정할 수 있다. 탄약 수량은 그 유닛이 싣고 있는 남아 있는 모든 종류의 탄약의 수를 표시한다. 전차 그림은 유닛 본체와 포탑의 정면, 측면, 후면 장갑 강도를 나타낸다.

붉은 색 장갑 강도 숫자는 그 유닛의 상부가 장갑으로 방어되고 있지 않음을 나타내며 적의 공격에 피해를 입기 쉽다. 유닛 체원과 통제에 관한 보다 자세한 사항은 50 페이지의 '유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)'을 참고한다.

### 전략 지도(Strategic Map)

전략 지도(화면의 우측 하단)는 전장 전체를 보여 준다. 전투 지도 화면을 빨리 어떤 지역으로 옮기려면 전투 지도의 그 부분에 대고 왼쪽 클릭하면 된다.

### 헥스 정보 윈도우(Hex Description Text)

마우스가 위치한 헥스에 대한 해설이 작은 윈도우로 표시된다. 만약 마우스가 위치한 헥스 위에 유닛이 있다면 정보 윈도우(Pop-up Text Box)는 유닛의 명칭(ID), 전투 상태, 그리고 그 헥스의 높이와 지형을 표시한다. 헥스가 비어 있다면 헥스의 좌표, 높이, 지형 종류가 나타난다. 무기 발사 정보도 전투 중에 이 윈도우에 표시된다.

### 핫키와 메뉴 버튼(Hot Keys and Menu Buttons)

스틸 팬더스 III를 더욱 편하게 플레이할 수 있도록 전술 지휘 버튼(Tactical Combat Buttons)마다 그 버튼의 좌측 하단에 표시된 키보드 키를 이용할 수 있도록 하였다. 예를 들면, Zoom In(확대), Zoom Out(축소) 버튼은 각각 '+', '-'키로 조종할 수 있다.

### Zoom In(확대)와 Zoom Out(축소)

다른 시야에서 전투 지도를 보고 싶다면 Zoom In과 Zoom Out 버튼을 누른다.

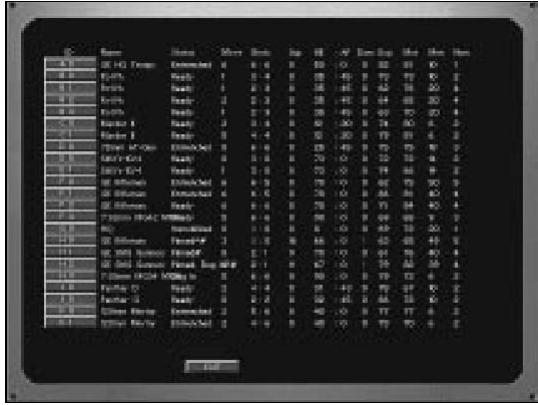
### 게임 턴(Game Turns)

스틸 팬더스 III의 각 시나리오는 많은 턴으로 이루어져 있고 각 턴은 실제 시간으로 6분에서 30분에 해당한다. 기본적으로 당신이 모든 유닛을 움직여서 쏘고 나면 상대방도 똑같은 일을 하게 된다. 이 연습 게임 시나리오는 12턴이다. 각 턴마다 당신과 상대방은 유닛을 움직이고 싶거나, 적을 공격하고, 부대를 격려하고, 간접 사격(Indirect Fire)을 부르거나 할 수 있다.

전술 지휘 버튼에 관한 완전한 해설은 32페이지의 '전술 화면 조작(Tactical Screen Controls)'에 나와 있다. 게임의 중요한 개념이 설명되어 있으므로 미리 읽어 두는 것이 좋다.

당신의 첫 번째 턴(Your Turn One)

시나리오가 시작되면 빨간 색 헥스로 둘러싸인 유닛이 화면 한가운데에 자리잡고 있다. 이것이 바로 A0 유닛으로 당신의 본부(HQ: Headquarter) 유닛이다. Orders(명령)와 Leadership(리더십)의 지휘 계통은 여기에서 출발하므로 잘 보호해야 한다.



부대 관찰하기(Reviewing the Troops)

당신의 모든 부대를 보려면 Go to Unit Menu(유닛 메뉴로 가기) 버튼을 누른다, 당신의 모든 부대와 현재 상태가 이 화면에 나타난다. 이 화면에서 보이는 A0, B2, 등의 유닛 명칭을 누르면 전투 지도로 돌아가 그 유닛을 선택하게 된다. 단, 그 유닛이 승차자일 경우에는 그 유닛을 실은 수송 차량이 선택된다.

유닛 메뉴 화면에 관한 보다 자세한 정보는 34페이지의 '유닛 메뉴 버튼(Unit Menu Buttons)'을 본다. 팬더(Panther) 유닛의 상태 화면이 노란 색의 Ready(준비 완료)로 나타난 것을 확인한다. 이것은 팬더 전차가 아직 지도상에 도착하지 않았으며 지원 부대로 등장하리라는 것을 나타낸다.

전투 지도로 돌아와서, 부대 전체의 유닛을 돌아가면서 선택하려면 키보드 상의 'N' 키를 누르거나 Go to Next Unit(다음 유닛으로 이동)버튼을 왼쪽 클릭한다. 키보드의 'P' 키를 누르거나 Go to Previous Unit(이전 유닛으로 이동)버튼을 누르면 반대 방향으로 진행한다.

부대의 대형(Formation)을 차례대로 선택하려면 Find Next Formation HQ(다음 대형의 본부) 버튼을 왼쪽 클릭하거나, 또는 'G'키를 누른다.

목표 설정(Setting Objectives)

당신은 지도의 서쪽 말단에 하나의 Pz-IV tank formation(팬저4형 탱크 대형)을 갖고 있다. 우선 B0 유닛에 클릭한다. 그 유닛에 클릭하면 유닛의 숫자 색깔이 변하고 있음을 주의한다. 같은 대형에 속한 부대들도 마찬가지로 숫자의 색이 반짝거린다. 이로써 손쉽게 대형의 일원들을 찾아낼 수 있다.

커서를 지도 아래쪽 끝으로 이동시켜 지도를 아래로 스크롤시킨다. Objective Flag(목표 지점 깃발)이 헥스(9,22)에 있음을 볼 수 있다. 여기가 탱크 대형의 첫 번째 목표이다. 전투의 대부분이 지도 가운데에서 일어나므로, 당신은 이들을 전투가 일어날 만한 장소로 목표를 정해야 할 것이다.

Next(다음)이나 Previous(이전) 버튼으로 B0유닛이 확실히 선택되어 있는지를 확인한다. 다음 Set Objective(목표 설정: 빨간 색 깃발 모양 아이콘)버튼을 누르면 Objective Screen(목표 설정 화면)이 나타난다. 헥스(47,19)에 클릭하면 목표 표시 깃발이 그 헥스에 나타난다. Esc 키를 눌러 그 화면을 떠난다. B0 유닛과 'in Contact(연락 가능)'한 모든 Formation B 유닛들은 'Advance to (47,19)'라는 메시지가 화면 하단의 유닛 정보 막대에 표시되어 있어야 한다.

### 유닛 움직이기(Moving Your Units)

유닛을 이동시키려면 Stance(자세)가 반드시 Advance(진격)로 맞춰져 있어야 한다. 현재 선택한 유닛은 기본적으로 'View Move Radius(이동 범위 보기)'나 'View LOS(Line of Sight: 조준선)' 중 하나의 화면 표시 모드로 되어 있다. 먼저, 움직이려는 유닛을 왼쪽 클릭한다. 빨간 색 6각형이 현재 선택된 유닛을 둘러싼다. 유닛이 선택될 때 밝게 빛나는 hex들이 주위에 나타난다. 이것은 Movement Point(이동 점수)의 한계 내에서 이동 가능한 범위-'Move Radius'-를 표시한다. 어둡게 칠해진 hex로는 이동할 수 없다. 이 유닛을 움직이려면 밝게 빛나는 hex에 왼쪽 클릭한다. 그러면 유닛은 그 hex를 향해 나아간다.

### 동시에 여러 유닛 움직이기(Moving Several Units at Once)

All Formation Mode(대형 이동 모드)를 선택하면 대형 전체를 한번에 움직일 수 있다. 앞장서게 하려는 유닛에 왼쪽 클릭하여 움직이면 다른 유닛들이 따라갈 것이다. 하지만 명심하자. 대형 이동 모드로 움직일 때 유닛들은 목표를 향해 일직선으로 나아가지 않는다. 당신이 한번의 왼쪽 클릭만으로 대형 전체를 움직이고 있다는 것을 알려주기 위해 유닛 ID (A0,B0 등) 옆에 'All'이 표시된다. 개별 유닛 이동 모드로 돌아가려면 All formation Mode를 한번 더 왼쪽 클릭한다.

참고: All Formation Mode(대형 이동 모드)는 모든 턴이 시작될 때 'Off(해제)'의 상태로 돌아온다. All Formation Mode는 Undo(행동 취소)될 수 없다.

### 이동 상태(Movement Status)

유닛의 현재 이동 상태는 목표를 공격하거나 또는 적에게 명중 당할 확률에 영향을 끼친다. 이동 상태에는 많은 종류가 있다.

\* **Ready**(준비 완료)- 준비 완료한 채 명령만 기다리고 있다. 이런 유닛은 움직이지 않는다면 보다 높은 목표 명중률과 적 유닛 수색 능력을 지니게 된다.

\* **Entrenched**(진지 방어)- 미리 준비된 장소에서 할 수 있다. 겉보기에 이것은 둥글게 쌓아놓은 모래주머니 더미 모양이다. 참호나 나무 밑, 건물 안과 같은 은폐물 안에 있는 유닛들은 사격해서 맞추기가 힘들다.

\* **Dug-In**(참호화)- 이 유닛은 참호로 방어를 더욱 강화하였다. 이 유닛은 참호로 둘러싸인 모습을 하고 있다. 하지만 Dug-In의 방어 효과는 Entrenched보다 떨어진다.

\* **Moving**(이동)- 이동 중인 유닛은 움직이지 않는 유닛만큼 수색을 잘 할 수가 없다. 그리고 사격 명중률도 떨어진다.

Pinned(속박됨)- 유닛은 움직이지 못한다. 사격과 수색도 효과가 떨어진다.

Pinned와 같은 상황은 많은 Suppression(억압)을 받은 경우이다(보통 적에게 사격을 당한 경우). Suppression(억압)은 17 페이지에 상세히 기술되어 있다.



\* **Routed(혼란)**- 이 유닛은 전투에서 도망가고 있다. 그들의 사기는 땅에 떨어졌고 공포에 사로잡혀 더 이상 싸우려 하지 않는다. Routed(혼란)상태의 유닛은 당신이 조종할 수 없다. 그들은 자기 마음대로 움직이고, 사격도 할 수 없어 전혀 쓸모 없는 상태이지만 지휘관의 Rally(격려)로 혼란에서 빠져 나올 수도 있다.

\* **Retreating(도망)**- 유닛이 도저히 진지를 지탱할 수 없어 도망치는 상태이다. 그들은 마음대로 움직이지만 지도를 떠나기보다 지휘관의 Rally(격려)를 위해 멈춘다.

\* **Buttomed(갈항)**- 차량의 해치는 달히고 수색 능력은 반으로 떨어진다. 하지만 아직 움직이고 사격할 수 있다. HE Artillery(대포병 고폭탄 포병) 사격이 탱크들을 이런 상태로 만들 수 있다. 개인 화기 사격으로도 가능하다.

명심하자. 만약 탱크와 같은 유닛이 최고 속도로 이동한다면 적은 맞추기가 힘들 것이다. 하지만 이동 중 사격 또한 명중률을 낮춘다.

유닛의 상태 표시 뒤에 다음과 같은 심벌이 덧붙여 질 수 있다.

\* - 유닛의 상태 표시 뒤에 나타나는 이런 별표는 그 유닛이 적어도 하나 이상의 적에게 발견되었다는 것을 뜻한다.

# - 유닛의 상태 표시 뒤에 나타나는 이 '파운드' 심벌은 그 유닛이 지금 턴이나 이전 턴에 사격을 받았다는 뜻이다.

#### 이동 비용(Movement Cost)

각 지형들은 지나가는데 드는 Movement Point(이동 점수)가 다릅니다. 26 페이지에 5가지 종류의 지상 유닛이 지형 종류별로 지나가는데 드는 이동점수(Movement Cost)가 나와 있다.

#### 전투 후 이동 제한(Movement Friction Movement Limitations)

병사들은 사격을 받았거나 근처에 적이 있다는 것을 알게 되면 이동이 느려지고 더욱 조심하게 되는 경향이 있다. 이 사실을 반영하기 위해 한 턴에 유닛이 받는 Movement Point(이동 점수)는 그 유닛의 기본 속도와 항상 일치하지 않게 되었다. 다음의 표는 적과의 접촉에 따라 얼마의 Movement Point가 그 속도의 비율로 주어지는지를 보여준다(또한 턴 중에도 상황이 변함에 따라 Movement Point를 잃는 경우가 있다).

	/ 차량 유닛	/ 보병 유닛
이전 두 턴 동안 사격을 받은 유닛	/ 속도의 67%	/ 속도의 50%
적을 보았지만 사격을 받지 않은 유닛	/ 속도의 100%	/ 속도의 67%
적도 보지 않았고 사격을 받지 않은 유닛	/ 속도의 100%	/ 속도의 100%

#### 조준선과 바라보는 방향(LOS and Unit Facing)

바라보는 방향은 매우 중요하다. 확실히 당신이 보지도 못하는 것을 사격할 수는 없는 것이고, 또 탱크와 같은 유닛은 보통 차량 정면에 가장 강한 장갑이 설치되어 있고 후면이 가장 약하기 때문이다. 정면을 적을 향하도록 돌려 세워야 정면 장갑의 효과를 볼 수 있고 적을 쳐다볼 수도 있는 것이다.

유니트의 방향을 바꾸려면 돌려세우고 싶어하는 방향으로, 유니트에서 서너 헥스 떨어진 지점을 오른쪽 클릭하면 된다. 만약 충분히 멀리서 방향을 바꾸도록 한다면 유니트가 제자리에서 돌면서 부채꼴의 시야가 변화할 것이다. 시계 방향으로 한 번에 한 헥스씩 오른쪽 클릭하여 유니트를 360도 회전시켜 변화하는 LOS(조준선)을 살펴본다. 방향을 바꾸는 것에는 Movement Point(이동 점수)가 들지 않는다. 이것이 '조준선 보기(View LOS Mode)'이다. 유니트의 이동 범위를 보려면 단지 유니트에 한번 더 왼쪽 클릭하면 된다.

유니트들은 적 유니트를 발견하여 조준선 내에 있어야 사격할 수 있다. 유니트 종류와 위치한 지형에 따라 발견하기 힘든 유니트가 있다는 것을 기억하라. 일반적으로 보병은 차량보다 더 적 유니트를 발견할 수 있다. 연막탄은 종종 공격하거나 후퇴하는 적을 방해하기 위해 적의 LOS(조준선)을 가로막는데 사용된다.

참고: 차량을 공격할 때 측면이나 후방에서 공격하는 것이 훨씬 더 파괴하기 쉽다.

### 유니트 겹쳐 쌓기(Stacking)

다른 유니트가 있는 헥스로 이동 명령을 내리면서 Shift 키를 누르면서 그 헥스에 왼쪽 클릭하면 한 헥스에 여러 유니트를 쌓을 수 있다. 적이 있는 헥스에도 같은 방법으로 들어갈 수 있다. Stacking(겹쳐 쌓기)에는 유니트당 이동 점수 10이 더 들어가거나 그 헥스에 멈추게 된다.

### 승리 목표물들(Victory Objectives)

시나리오의 승자는 시나리오가 끝날 때까지 모은 점수를 비교하여 적어도 1.25:1 이상 많은 측이 된다. 캠페인에서는 당신이 끝낸 모든 시나리오의 점수가 합해진다. 점수는 두 가지 방법으로 계산되는데, 당신이 파괴한 적 유니트의 수와 적에게 파괴된 당신의 유니트 수를 비교하는 방법이 있고, 가장 중요한 것으로 목표 헥스의 점수에 의해서 이다(가장 마지막에 그 헥스로 이동한 유니트가 그 헥스를 점령한 것으로 된다). 국기는 각 Victory Objective(승리 목표)를 깃발로 표시하고 어느 편이 점령하고 있는지를 보여주는 역할을 한다.

화면 우측 하단에 있는 작은 전략 지도에는 목표 깃발이 녹색 점으로 표시된다.

당신이 승리 목표 깃발을 차지하면 적군의 깃발은 당신의 국가 국기로 바뀐다.

흰색의 커다란 'V'자가 있는 베이지색 깃발은 어느 편도 아직 점령하지 못한 중립 승리 목표 깃발이다.

또는 Fuel/Ammo Dump(연료/탄약 창고)의 경우처럼 파괴되었기 때문에 더 이상 점령할 수 없는 경우도 있다.

이제 당신은 Panzer IV(팬저 IV) 대형을 새로운 목표로 이동시킬 수 있다. B0을 선택하면 헥스 주위가 밝아진다. 이 밝아진 헥스는 선택한 유니트가 아무런 Order(명령 점수)를 소비하지 않고 이동할 수 있는 지역임을 나타낸다. Order(명령 점수)를 사용한다면 유니트는 이동 한계 내의 어디든 갈 수 있다. 당신의 경우, 모든 탱크가 같은 장소로 가고 있으므로 대형 이동으로 갈 수 있다. All Formation(대형 이동 모드)버튼을 클릭하거나 'A' 키를 누른다. 헥스 (12,7) 부근의 밝게 빛나는 헥스에 클릭하면 모든 탱크들이 거기로 움직인다. 대형 이동 버튼을 꺼서 실수로 다른 대형까지 대형 이동을 하지 않도록 한다. 대형 이동 모드에서 한 이동은 Undo버튼으로 취소될 수 없다.

**간접 사격 방법(Indirect Fire Basics)**

간접 사격으로 공격하려는 모든 유닛은 Indirect Fire Menu(간접 사격 메뉴)를 통해 사격을 요청해야 한다.

**포병 관측(Artillery Spotting)**

각 유닛의 지휘관들은 그들이 간접 사격을 얼마나 정확하게 불러오는 지를 보여주는 Artillery Rating(포병 능력치)이 있다. 성공적인 간접 사격을 실시하려면 지휘관이 높은 포병 능력치를 지니고 있고, 사격 목표 지점을 볼 수 있는 유닛에 왼쪽 클릭한다. 어떤 유닛이 사격 목표 지점을 볼 수 있는가 하는 것은 그 유닛을 왼쪽 클릭하여 선택한 후, 목표 지점 쪽으로 오른쪽 클릭하면 알 수 있다. 보이는 헥스들은 밝게 표시되고 보이지 않는 헥스들은 어둡다. 선택된 유닛 위에 오른쪽 클릭하여 유닛 지휘(Unit Command) 메뉴에서 지휘관의 포병 능력치를 알아볼 수 있다. 지휘관의 능력치는 화면 오른쪽에 있다.



- Priority Target** 제1목표, **Targeted Hex** 목표로 지정된 헥스
- Delay** 포탄이 도달하는데 걸리는 턴, **Bombard with Cluster** 집속탄으로 포격
- Shift Mission:** 목표 지점 이동, **Cancel Mission** 포격 취소
- Fire Smoke** 연막탄 발사, **Bombard with HE** 고풍탄 포격, **Show Data** 포병 정보화면

**간접 사격 임무(Indirect Fire Missions)**

Indirect Fire Menu(간접 사격 메뉴) 버튼을 누르거나 B 키를 누르면 간접 사격 메뉴 화면이 나타난다. 간접 사격 임무에 포함될 수 있는 모든 유닛이 여기에 알파벳-숫자순으로 나와 있다. 유닛 이름에 클릭하면 지도 화면이 현재 그 유닛이 조준한 목표 지점으로 이동한다. 만약 유닛이 아무런 목표 지점을 갖고 있지 않다면 화면은 이동하지 않는다.

**목표 선택(Selecting a Target)**

포격할 헥스를 선정하는 것은 간단히 두 과정으로 끝난다. 공격할 헥스에 왼쪽 클릭한다. 빨간 색 헥스 테두리선이 나타날 것이다. 이제 당신이 포격에 쓸 포탄의 종류에 왼쪽 클릭한다. 포탄에는 HE(고폭탄), Smoke(연막탄), 또는 Cluster Bomb(집속 폭탄)이 있다. 헥스는 'Targeted(표적)' 아이콘으로 변한다. 버튼 중 맨 마지막의 숫자는 포격이 도달하는 데 걸리는 턴을 표시한 것이다.

다음에 나오는 아이콘들은 포격을 조절하는 여섯 가지 버튼들이다.



**View Unit(유니트 정보):** 이 버튼을 왼쪽 클릭하면 이 유니트의 지휘 화면(Command Screen)이 나타난다.



**High Explosive(고폭탄):** 이 버튼은 조준된 헉스에 HE 폭탄을 발사할 것을 명령한다.



**Smoke(연막탄) :** 이 버튼은 조준된 헉스에 연막탄을 발사할 것을 명령한다.



**Cancel(취소):** 이 버튼은 왼쪽 클릭하면 현재의 포격 임무를 취소한다.



**Shift(수정):** 이 버튼은 아직 포격을 수행하지 않은 유니트나 포격이 도달하는데 많은 턴이 걸리는 유니트에게 표적을 이동하도록 명령한다. 이 버튼을 왼쪽 클릭하면 빨간 테두리가 쳐진 표적 헉스 주위로 커다란 붉은 원이 나타난다. 이 원 안의 어느 지점이든 왼쪽 클릭하면 그 지점으로 표적이 이동한다. 취소하려면 shift 버튼을 다시 클릭한다.



**Cluster Munitions(집속탄):** DPICM(dual-purpose improved cluster munitions:이중 목적 개량 산탄)으로도 알려진 이 집속 폭탄은 포탄으로도 사용될 수 있다. 집속탄은 발사되면 탱크 장갑을 뚫을 수 있는 소형 폭탄을 표적 주변에 웅덩이 폭격한다. 집속탄은 보병을 공격할 수도 있는데 그들이 Dug-In(참호화)했건 말건 상관없이 효과적이다.



**Time on Target(도달 시간):** Cluster Munitions(집속탄) 버튼 다음에 나오는 숫자는 포탄이나 비행기가 도착하는데 걸리는 시간을 표시한다. 이 시간은 표적을 조준하고, 포를 발사하고, 포탄이 표적을 공격하는데 걸리는 턴의 단위로 표시한다. 예를 들어 0은 유니트가 현재 턴의 마지막에 포격을 가할 수 있음을 말하고 1은 다음 턴 마지막까지 포격을 할 수 없다는 뜻이다.

포격은 당신의 턴 마지막에 표적 주위에 도달하는데, 걸리는 시간은 0에서 두세 턴 정도로 요청한 간접 포격의 종류와 포병의 능력에 따라 달라진다.

도달 시간이 종종 소수점 이하로 표시되곤 하는데, 예를 들면, 1.3은 간접 포격이 2턴 이상 지나야 도달한다는 뜻이다.

### 관측병 찾기(Finding Your Spotter)

F키를 누르거나 Current/Spotter Unit(현재/관측병) 버튼을 누르면 현재 관측병 역할을 수행하는 유니트를 보여준다. 또 Zoom(확대) 버튼으로 시야를 확대할 수 있고 Exit(나가기) 버튼으로 전술 화면으로 돌아간다.

### 간접 사격 임무 설정(Setting an Indirect Fire Mission)

당신에게는 간접 사격을 할 수 있는 무기로 120mm Mortars(박격포)를 갖춘 K0과 K1의 두 유니트가 있다. 간접 사격 관측을 위한 유니트를 선택한다. 종종 A0 유니트를 고르는 것이 좋을 경우가 많은데 이 유니트가 관측이나 간접 사격 요청에 뛰어나기 때문이다.

하지만 A0 유니트 역시 표적 헉스를 볼 수 없다면 관측되지 않은 것으로 처리되고 사상자는 반으로 줄어든다. 이번 경우엔 F0 유니트를 사용한다.

Indirect Fire(간접 사격) 버튼을 클릭하거나 'B' 키를 누른다.

헥스 (43, 19)에 왼쪽 클릭하고 K0 유닛의 Bombard(포격) 버튼을 클릭한다. 이제 K1 유닛도 위와 같이 한다. K0 유닛에서, Shift Fire Mission(포격 임무 수정: 4방향 화살표 아이콘) 버튼에 클릭한 후 헥스 (45, 19)에 클릭한다. 표적 아이콘(포탄이 폭발하는 모습)이 거기에 나타날 것이다. 다시 K0의 Shift(수정) 버튼을 클릭하여 표적을 헥스 (47, 19)로 이동시킨다. K1의 표적도 같은 방법으로 이동시킨다.

포격 버튼 중 맨 오른쪽에 숫자가 나타날 것이다. 아마 0.2로 되어 있을 것이다. 이것은 간접 포격이 도달하는데 걸리는 시간으로 0.0은 당신의 턴 다음에 바로 도달하는 것이고 0.1에서 0.3은 약간 기다렸다가 적의 턴에 떨어진다. 0.4와 0.5는 다음 적의 턴이 끝나고 떨어진다. 1.0이나 그 이상은 이번 간접 사격으로 걸리는 턴의 숫자이다. 당신이 턴을 끝내면 적 유닛이 움직이기 시작하고 몇몇은 이번 포격에 걸릴 것이다.

### 직접 사격 명령(Ordering Direct Fire)

사정 거리 내의 적 유닛으로 마우스 포인터를 움직이면 조준선(십자 모양)이 나타난다. 팬더(Panther)나 팬저(Panzer)를 선택한 다음 마우스를 움직여 조준선으로 변하는 적 유닛에 왼쪽 클릭한다. 이번 공격의 사상자 수가 마우스 포인터 옆의 정보 윈도우에 표시될 것이다. 다음 그 유닛 위로 마우스 포인터를 옮기면 정보 윈도우에 그 유닛의 상태가 표시된다.

현재 표적에 단발 공격을 가하려면 그 표적에 왼쪽 클릭하거나, Fire Weapons(무기 발사) 버튼을 클릭, 또는 'F' 키를 누른다. 표적에 대고 오른쪽 클릭하면 아군 유닛의 탄약이 떨어질 때까지, 또는 표적이 움직이거나 파괴될 때까지 계속 공격한다. 공격하는 유닛은 현재 표적에 대해, 표적이 파괴되거나 자신이 적의 OP Fire(대항 사격)에 파괴될 때까지 또는 이번 턴에 사용 가능한 탄약이 떨어지거나 표적이 무엇에 의해 가라질 때까지 공격할 수 있다.

### 게임 저장과 턴 끝내기(Save the Game, and End Your Turn)

Panzer(팬저)부대에게 새로운 목표 지점을 정해서 움직인 후, 다른 유닛을 더 이상 움직일 필요는 없을 것이다. 그들은 현재 Entrenched(진지 방어) 상태이며 Assault(기습)를 위해 대기 중이다.

### 게임 저장(Saving Your Game)

게임을 플레이하는 도중 저장시킬 경우가 생길 것이다. 현재 플레이하고 있는 게임을 저장시키려면 전술 화면에서 Go to Save Game Menu(게임 저장 메뉴) 버튼을 누르거나 'S' 키를 누른다. 당신의 하드디스크 용량이 충분하다면 200개까지 저장할 수 있다. 게임을 저장하려면 저장하려는 칸에 왼쪽 클릭한 후 화면 위에 나타난 제목란에 적당한 이름을 입력하거나 기본적으로 입력된 제목을 그대로 둔 후 ENTER 키를 누르면 저장된다.

당신의 모든 유닛을 이동시킨 후 Quit the Order Phase(명령 종료) 버튼을 누르거나 'Q' 키를 누른다. 그러면 U.S.(미군)의 턴이 시작되고 컴퓨터가 유닛들을 움직이고 전투 결과가 나타나고 다음, 당신의 턴이 시작된다.

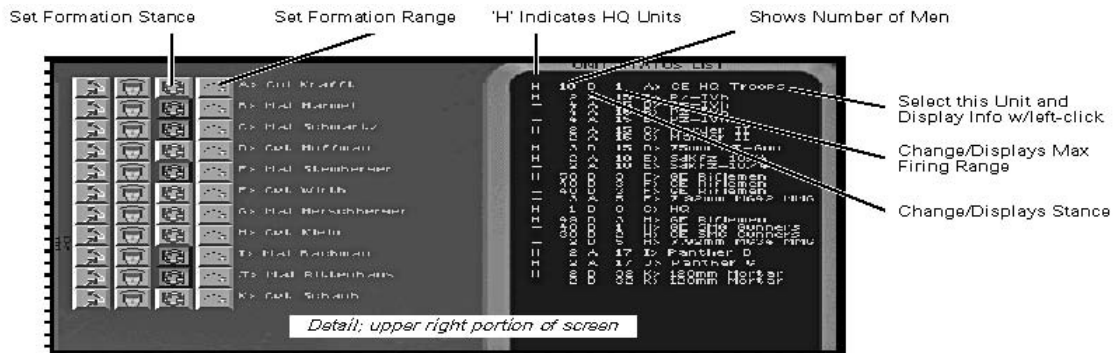
### 컴퓨터의 첫 번째 턴

이제 컴퓨터가 미군을 움직인다. 그들은 동쪽으로부터 접근하여 지도 중앙에 위치한 당신의 보병 부대를 M8 Greyhound(M8 그레이하운드)부대로 공격할 것이다.

당신의 두 번째 턴

컴퓨터의 턴이 끝나고 나면 두 Panther(팬더) 부대가 지도상에 도착했음을 알리는 메시지가 나타날 것이다. 그들은 헥스(15,0)에 도착한다. 그들은 당신의 전방 거점을 지원할 것을 명령받았다. 따라서 그들을 길을 따라 이동시키도록 한다. 유닛을 선택한 후 Shift 키를 누른 채 헥스(24,7)에 클릭하여 움직인다. Shift 키를 이용하면 이미 다른 유닛과 들어 있는 헥스로 움직일 수 있다. Panzer IV 부대를 지도 중앙으로 계속 전진시킨다. 그들은 Panther부대 바로 뒤에 위치해 있을 것이다.

D0 유닛을 발견하여 클릭한 후 거기에 대고 오른쪽 클릭한다. 이 화면은 그 유닛에 대한 상세한 정보를 보여준다. 화면의 좌측 하단 부분에 Set Range(발사 거리 설정)이라고 쓰인 줄을 찾아서 클릭한다. 여기서 그 유닛이 무기를 발사할 최대 거리를 지정한다. 2를 입력한 후 ENTER 키를 누른다. 이 대전차포(Anti-Tank Gun)는 보이는 적이 2헥스(400야드)에 접근 할 때까지 기다릴 것이다. 이것이 매복(Ambush)이다.



**Set Formation Stance** 대형 자세 설정

**Set Formation Range** 대형 발사 거리 설정

**'H' Indicates HQ Units** 'H'는 HQ(본부)를 나타냄

**Shows Number of Men** 병사 수를 표시

**Select this Units and Display Info w/left-Click** 이 유닛을 선택하고 왼쪽 클릭하면 정보 화면이 나타난다.

**Change/Displays Max Firing Range** 최대 발사 거리를 바꾸거나 보여준다.

**Change/Displays Stance** 자세를 바꾸거나 보여준다.

**Detail Upper Right Portion of Screen** 참고: 이 화면은 전체 화면의 우측 상단 부분이다.

주위의 C0과 C1 유닛도 매복시키려면 이 방법을 써 본다. C 대형에는 두 부대가 있다. Headquarters(본부) 버튼을 누르거나 'H' 키를 눌러 Headquarters(본부) 메뉴를 부른다. 'C> Maj. Schwartz'라고 쓰인 줄을 찾아 클릭한다. 그리고 왼쪽에 나온 정보를 참고한다. 이름 옆의 버튼들 중 네 번째가 대형 전체의 최대 발사 거리를 지정할 수 있는 버튼이다. 이것을 클릭하고 2를 입력한다. 그러면 당신의 대전차 무기 부대들은 모두 2헥스의 거리에서 발사하도록 지정되었다. 이 화면에서 나간다.

### Suppression(억압)

지상 유닛에게 사격이 가해질 때마다, 그 병사들은 자동으로 그들이 하던 일을 멈추고, 숨을 곳을 찾고, 가능하다면 반격을 하려 한다. Suppression Points(억압 점수)는 그 유닛의 사기(morale)에 기초를 두어 회복할 가능성을 보여준다. 병사들이 죽거나, 지휘관이 실종되고, 옆 부대가 혼란(Rout)에 빠지고, 부근이 적 포병에 의해 폭격 받는다면 그 유닛은 극도로 억압받을 것이다. 심지어 파괴된 탱크의 바로 옆이나 불타는 헥스(숲이나 건



물) 속에 있는 것, 그리고 공격받는 다른 아군 유닛 옆에 있어도 억압받게 된다. 억압된 유닛은 Fire(발사)횟수와 Movement(이동)점수를 잃게 된다. 억압을 줄이려면 Rally(격려) 명령을 사용하면 된다. 격려(Rally)에 관한 내용은 다음 페이지에 나와 있다.

### Morale(사기)

아무도 총 맞기를 좋아하는 사람은 없다. 따라서 유닛이 적군 포화에 의해 억압되었을 때 그 유닛의 사기가 관계된다. 유닛의 사기가 높으면 높을 수록 억압은 낮아질 것이다. 하지만 유닛의 사기가 낮다면 아마도 움직이지 못하거나(Pinned), 혼란에 빠지거나(Routed), 후퇴하거나(Retreat), 또는 심지어 항복(Surrender)할 것이다. 사기를 높이려면 병사들은 그들의 대형 또는 유닛 지휘관을 쳐다볼 것이다.

### Leaders(지휘관)

지휘관은 당신의 유닛을 지휘하고 통제(Command and Control)한다. 각 지휘관은 몇몇 중요한 능력치를 가지고 있다. 지휘관의 계급에 따라 만들고 지닐 수 있는 Order(명령 점수)가 달라진다. 지휘관의 이름과 계급 아래로 다음과 같은 능력치가 표시된다: Rally(격려), Infantry(보병), Artillery(포병), Armor(전차). 그리고 지휘관이 파괴한 부대 수(Kill)가 표시된다. 수치가 높을 수록 지휘관은 유능하고 강한 리더십을 갖고 있다.

Rally(격려) 수치는 지휘관이 얼마나 유닛들을 잘 격려할 수 있는가를 결정한다. Infantry(보병)와 Armor(전차) 수치는 지휘관의 부대 내의 보병이나 전차의 사격 명중률에 영향을 준다. Artillery(포병) 수치는 지휘관이 얼마나 정확히 간접 사격(Indirect Fire)을 인도할 수 있는지를 보여준다. 이 마지막 능력치는 그 유닛이 모든 형태의 간접 사격을 위한 전방 관측병으로 쓰일 때 특히 중요하다.

Brigade Commander(여단 사령관)의 계급은 보통 대령(Colonel)으로 항상 'A'유닛에 속해 있다는 사실을 명심하자. 그는 당신의 군대 전체를 지휘하는 최고 야전 사령관이다. 각 단위 유닛(Platoon소대 또는 Company중대)은 거기에 속한 지휘관이 있다. 게다가, 대형(Formation: Platoon소대 또는 Company중대)에는 보통 실제 'O'유닛(B0, C0, 등)에 속한 지휘관이 있고 중대 하나가 그 밑에 편성되어 있다. A0, B0, 등과 같은 유닛들은 종종 지휘(Command) 유닛으로 표현된다. 만약 지휘 유닛이 파괴되면 다음 상급 지휘관이 대형의 지휘를 물려받게 되며, Headquarter Menu(본부 메뉴) 화면에 'H'로 표시된다.

### Rally(격려)

격려를 통해 억압(Suppression)이 내려가고 유닛의 사기(Morale)가 올라간다. 유닛을 왼쪽 클릭하여 선택한 후 Rally(격려) 버튼을 누르면 그 유닛의 지휘관이 격려를 시도한다. 유닛과 인접한(in Contact로 표시) 대대(Battalion)/여단(Brigade) 사령관도 격려할 수 있다. 지휘관이 격려에 성공하게 되면 그 유닛의 사기가 올라가고 억압이 내려간다. 일단 한번 성공하게 되면 지휘관은 실패할 때까지 몇 번 더 격려할 수 있다. 만약 그가 실패하면 다음 상급 지휘관이 격려를 시도한다. 억압이 2보다 낮다면 더 이상 격려할 수 없다. 유닛에 오른쪽 클릭하면 억압이 2보다 낮거나 실패할 때까지 계속 시도한다.



게임에는 4가지 종류의 지휘관이 있다.

최고(여단) 사령관(The Overall/Brigade Commander)

- 그가 유닛과 인접해 있다면 어떤 유닛이라도 격려할 수 있다.

대대장(The Battalion Commander)

- 그가 유닛과 인접해 있다면 어떤 유닛이라도 격려할 수 있다.

대형 지휘관(Formation Leader)

- 그의 대형 유닛 중 인접한 유닛을 격려할 수 있다.

대형 지휘관은 A0, B0, 등 대형의 '0' 유닛이다.

유닛 지휘관(Unit Leader)

- 자신의 유닛을 격려할 수 있다.

만약 격려에 실패하면 그 지휘관은 다음 턴이 되어야 격려할 수 있다.

격려를 통해 새로운 전의를 얻게 되면 후퇴(Retreating)하거나 혼란(Routed)했던 유닛들도 승리 목표를 향해 진격할 수 있게 된다.

만약 유닛이 무전기(Radio)를 갖고 있다면 지휘관과 인접해 있지 않게 될 때 그들은 'Radio Contact(교신 가능)' 상태에 있게 된다. 이런 경우 지휘관은 부대를 격려할 수 있게 된다.

참고: 유닛들은 각 턴이 끝날 때 자동으로 Rally(격려)를 시도한다. 하지만 당신의 턴 중에 억압받은 유닛들을 스스로 격려를 한다면 보다 효과적으로 정찰하고 움직이고 사격할 수 있게 될 것이다. 당신 손으로 직접 격려할 때에는 'Unit X is unable to be rallied (유닛 X를 더 이상 격려할 수 없다)'라는 메시지가 나오고 Rally 버튼이 어둡게 될 때까지 계속 Rally 버튼을 왼쪽 클릭할 것을 잊지 않도록 하자.

당신의 전방 보병 부대는 아마 적의 공격을 조금 받았을 것이다. 유닛 중 하나 이상이 아마도 약간의 피해와 억압을 받았을 것이다. 지금이 그들을 격려하여 억압을 줄일 좋은 기회이다. 공격받은 유닛 하나를 클릭한다. 만약 Rally(격려) 버튼이 어둡지 않다면 그 유닛을 격려할 수 있다. Rally 버튼을 클릭하거나 'R' 키를 누른다. 격려가 성공하면 당신의 장교가 억압(Suppression)을 줄였다는 메시지가 뜰 것이다. 각 성공적인 격려는 억압을 반으로 줄인다. 격려가 실패했다는 메시지가 뜨거나, 억압이 2미만이 될 때까지 격려를 계속한다.

가능한 모든 유닛을 격려한 후에 공격을 시작한다. 공격을 수행할 유닛을 선택한 다음 커서를 적 유닛에 옮긴다. 그러면 커서는 조준선(십자 모양)으로 바뀌어 그 유닛을 공격할 수 있다는 것을 알려준다. 공격과 적의 반격이 끝난 후에 가능하다면 다시 격려해 주는 것이 좋다.

장갑을 뚫을 수 없는 무기로 전차를 공격하는 것이 별 효과가 없어 보일지 모르지만 어떤 식으로든 명중된다면 적은 억압을 받게 된다. 적 유닛을 계속 공격하면 그들의 속도는 느려지고 수색과 공격 효율이 떨어진다.

당신의 턴을 끝낸다.

**Infantry Surrender and Dispersal(보병의 항복과 패주: 지도에서 사라짐)**

유니트의 항복은 유니트가 입은 손실과 사기치에 따라 결정된다.  
적 유니트를 항복시키려면 당신은 반드시 그 바로 옆에 있어야 한다.

시작 시의 병력 2/3 미만으로 축소된 보병 유니트는 후퇴를 강요당했지만 적 유니트와 인접하지 않은 헥스로 후퇴할 수 없다면 항복한다. 시작 시의 병력 1/3 미만으로 축소된 보병 유니트는 후퇴를 강요당하면 패주하여 게임에서 사라진다.

**컴퓨터의 두 번째 턴**

미군 M8 Greyhound(그레이하운드)가 전진을 계속하여 당신의 보병을 공격할 것이다. M5 Stuart(스튜어트) 소대 역시 공격에 가담할 것이다. 이번 공격 중에 당신의 진지는 무너지기 시작할 것이다.

**당신의 세 번째 턴**

적 공격의 대체적인 윤곽이 이제 분명해졌다. 그들은 길을 따라 서쪽으로 진격 중이며 북쪽과 남쪽에서 부분적인 측면 공격을 시도한다.

당신의 보병을 격려하여 적에게 공격을 한다. 그들은 적어도 미군의 진격을 지연시키는데 도움을 줄 수 있다.

Panther(팬더)부대를 Marder(마르더)와 대전차포 방어 진지로 이동시킨다. 가장 중요한 점은 Panther(팬더)-시나리오에 나오는 것 중 가장 강력한 대포를 가진-를 미군의 초기 공세에서 보호하는 것이다. Panzer IV(팬저 IV)부대를 데려와서 첫 번째 기갑 돌격을 준비한다. 탱크 중대 본부인 B0 유니트는 뒤로 배치하여 공격 후 도망하는 적 후방을 공격하는데 사용한다. 당신의 본부(HQ)유니트들은 심하게 억압될 경우 Order(명령 점수)를 생산하지 못하므로 항상 안전하게 다루어야 한다.



**컴퓨터의 세 번째 턴**

미군은 전진을 계속하고 있다. 당신의 남아 있는 보병들은 이제 Jumbo(정보)와 M3 Half-track(해프트랙) 부대에 의해 공격받을 것이다.

이것은 독일군 진지의 서쪽 끝 부분을 찌르는 느리지만, 보다 위협적인 차량 부대의 두 번째 공세이다.

당신의 네 번째 턴

미군은 당신의 보병 진지를 깨뜨리고 통과하여 당신의 대전차 진지를 향해 진격할 것이다. 미군의 공격에 대비하여 Panzer(팬저)와 Panther(팬더)부대는 마을 주변의 산등성이에 포진 시켜야 한다. 헥스(30,21)는 팬더가 길을 따라 올라오는 적 차량들을 '반응 사격(Opportunity Fire)'할 수 있는 최적의 위치이다. 그리고 헥스(27,19)는 '망을 보기(Overwatch)'에 적절한 위치이다. 남아 있는 보병을 격려하고 탱크를 제 위치에 배치한 후에 턴을 끝낸다.



컴퓨터의 네 번째 턴

미군 탱크와 장갑차들이 전진을 계속 하면서 당신의 보병들을 사냥할 것이다. 하지만 그들은 이번 턴에는 당신이 기다리는 위치에는 도달하지 못할 것이다.

당신의 다섯 번째 턴

탱크 몇 대를 산등성의 끝 부분에 데려와 적의 주력 부대에 앞서서 진격하는 차량들을 공격하는 것이 좋을 것이다. 공격하고 나서는 탱크들을 끌

어내려야 한다는 것을 명심하라. 안 그러면 적 탱크의 밥이 되고 말 것이다.

컴퓨터의 다섯 번째 턴

**반응 사격(Opportunity Fire: OP Fire)**

플레이어가 그의 턴 중에 유닛을 움직이다가 적 유닛의 사정 거리와 조준선(LOS) 내에 들어가서 공격받는 경우가 있다. 이것은 '반응 사격(Opportunity Fire)'이라고 불린다. 유닛이 반응 사격 능력은 그 유닛이 공격 턴에서 자신의 모든 사격(Shot)을 했는지의 여부와 사정 거리가 몇 헥스로 맞춰져 있는지에 달려 있다.

당신의 여섯 번째 턴

당신의 측면을 주의하라. 미군은 당신을 성가시게 할 보병과 대전차포도 갖고 있다. 전진하는 적의 측면을 공격한다, 그리고 지형을 이용하여 '망을 보고(Overwatch)' '반응 사격(OP Fire)'의 이점을 얻는다. Stuart(스튜어트)와 다른 경장갑차를 2헥스의 거리에서 공격한다. 그 이상 다가가서는 안 된다. 그들의 작은 대포로도 가까운 거리의 아군 탱크라면 충분히 피해를 입힐 수 있다. 당신은 Entrenched(진지 방어)된 유닛들을 갖고 있으므로 주의해서 공격하고 조급해지지 않도록 한다. 적이 당신에게 다가올 때까지 기다린다.

곧, Jumbo(점보) 부대들이 도착할 것이다. 그들은 괜찮은-하지만 강력하지는 않은-주포를 가진 중장갑(Heavily Armored) 탱크들이다. 점보는 당신이 가장 주의해야 할 거친 미국 탱크이다. 쓸데없이 그들에게 다가가지 말고 그들의 측면이나 후방을 공격할 수 있는 지점으로 이동한다. 심지어 그렇게 공격하더라도 파괴하기는 힘들 것이다. 그들을 참호화된(Dug-In) 부대와 마주치도록 유도하고 포위 공격을 시도한다. 어떤 탱크들은 틀림없이 다른 비장갑(Non-Tank) 부대와 뒤엎히게 될 것이다. 일단 그들은 도망치게 놔두고 나중에 사냥하도록 한다.

마침내 다른 미군 부대가 도시의 당신 부대를 공격할 것이다. 시가지 핵스의 보호 속에서 근접 공격을 한다. 당신의 부하들을 끊임없이 격려하고 전선을 유지한다. 매복 공격으로 전투를 유리하게 만들 수 있으며 나중에 이들을 도울 수 있을 것이다. 이제부터 당신 스스로 전투를 이끌게 된다. 나중에 미군이 되어서도 플레이해 보도록 하자. 즐거운 사냥을!



#### 전투 결과

마지막 턴이 끝나면 바로 시나리오 전투 결과표(Battle Report)가 나타난다. 양 쪽 유닛의 종류들이 표시되고 다음 플레이어1과 플레이어2의 손실(Losses)이 표시된다. 그 밑에는 점령된 승리 목표(Victory Objective)와 파괴한 적 유닛에 따른 점수가 나온다. 손실(Losses)에는 'Battle(전투)'와 'Total(합계)'의 두 가지 칸으로 구분된다. 시나리오와 당신이 Battle Generator(전투 생성기)로 만든 전투에서는 두 칸은 같은 내용을 보여준다. 나중에 당신이 캠페인(Campaign) 게임을 하게 되면 'Total(합계)'는 캠페인 기간에 걸친 모든 전투에서의 양쪽의 손실 합계를 보여준다.

#### Score(점수)

당신의 점수는 적 유닛을 파괴하거나 승리 목표(Victory Objective)를 점령하여 얻은 Battle Points(전투 점수)이다. Decisive Victory(결정적 승리)는 당신의 점수가 상대방보다 8배 이상 많은 경우이고, Minor Victory(소규모 승리)는 단지 상대방 점수의 2배 이상이면 된다. 2대1이나 1대2의 점수 차는 비록 많은 독립된 시나리오에서 Draw(무승부)가 되지만 당신의 점수가 상대방의 1.25배 이상이라면 Marginal Victory(근소한 승리)로 여겨도 된다. 지도 밖으로 후퇴한 유닛은 손실에 포함되지 않는다.

#### Campaign Summary(캠페인 요약)

캠페인 게임을 플레이할 때 나타나는 화면은 그 캠페인의 총정리로, 당신이 거둔 Marginal(근소한)과 Decisive(결정적) 승리의 총계와 Campaign Score(캠페인 점수)가 표시된다.

이제 당신은 첫 번째 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드의 시나리오를 무사히 마쳤다. 다른 시나리오나 캠페인을 하든, Battle Generator(전투 생성기)로 빠르게 새로운 전투를 만들든, Game Editor(게임 에디터)로 자신만의 시나리오를 만들든 마음껏 즐기길 바란다.

## 게임 플레이(Game Play)

연습 게임(Tutorial)은 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드를 플레이하는데 필요한 기초적인 것들을 다루고 있다. 다음 항목들은 전술 화면에 있는 게임 조작의 나머지 부분들과 그것으로 가능한 게임 플레이에 대해 설명하고 있다.

## 게임 플레이 참고(Game Play Notes)

다음의 요소들은 게임 진행에 꼭 필요한 기능들은 아니다. 하지만 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드를 즐기는데는 매우 중요한 것들이다.

## 지휘 통제와 명령 점수(Command Control and Orders)

게임에서 유닛이 하는 어떤 행동들은 'Order(명령 점수)'를 소비한다. 유닛이 자신이 속한 대형 지휘관과 연락(In Contact)되어 있다면 그 지휘관의 명령 점수를 사용할 수 있다. 만약 유닛이 직접적으로 혹은 자신의 대형 HQ(본부)를 통해 간접적으로 상위의 HQ와 연락(In Contact)된다면 그 상위 HQ의 명령 점수도 사용할 수 있다.

예: B0을 지휘 유닛으로 하는 대대 대형(Battalion Formation)이 있고 그 밑에 C0, C1, C2, 그리고 C3이 속한 중대 대형(Company Formation)이 있다고 가정한다. 유닛 C1은 C0과 연락(In Contact)된다면 C0의 Order(명령 점수)를 사용할 수 있다. 만약 C1이 B0과 연락되거나 또는 C1이 C0과 연락되고 C0이 B0과 연락된다면, C1은 B0의 명령 점수를 사용할 수 있다. 만약 C1이 A0과 연락된다면 또는 C1이 C0과 연락이 되고 C0이 직접적이든 B0을 통해 간접적이든 A0과 연락된다면, C1은 A0의 명령 점수를 사용할 수 있다.

유닛이 선택되면 어느 HQ(본부)로부터 Order(명령 점수)를 얻을 것인지를 결정한다. 그리고 그 HQ의 명칭과 명령 점수가 화면 아래쪽 유닛 정보 막대에 괄호 안에 나타난다. 만약 유닛이 여러 HQ로부터 명령 점수를 사용할 수 있다면 명령 점수가 소비되면서 턴 중간에 선택된 HQ가 바뀐다.

각 턴이 시작될 때마다 각 지휘관들은 새 Order(명령 점수)를 얻을 기회를 얻는다. 지난 턴에 사용되지 않은 명령 점수도 남아 있을 수 있다.

참고: 헬리콥터와 정찰(Reconnaissance) 유닛은 이동시에 명령 점수를 사용하지 않는다. Control(통제) 옵션이 'On(On)'일 경우 그들의 Stance(자세)를 바꾸는데는 영향을 받는다.

## 명령 점수 얻기(Gaining Orders)

각 턴이 시작되면 지휘관들은 새 Order(명령 점수)를 얻는다. 지휘관이 얻게 되는 새 명령 점수는 1에서 10까지이다. 모든 지휘관들은 턴 당 최소 1의 새 명령 점수를 받는다. 할당되는 명령 점수의 양은 지휘관의 Command(지휘) 등급과 국가별 지휘 등급에 따라 다음과 같은 방법으로 산출된다.

{Command Rating(지휘 등급)+(0에서 9까지의 무작위 수)-40+국가별 지휘 등급}/10

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에 등장하는 국가의 국가별 지휘 등급(Nationality Command Rating)은 80 페이지의 '부록A - 국가별 지휘 등급'을 참고한다.

지휘관은 지난 턴에 사용되지 않고 남은 Order(명령 점수)를 유지하고 새롭게 받은 명령 점수를 거기에 더한다. 지휘관이 유지할 수 있는 사용하지 않은 명령 점수는 다음과 같은 지휘관 계급에 따라 결정된다.

Private(이등병).....0	/	Corporal(상병).....0
Sergeant(하사관).....1	/	2nd Lt.(소위).....1
1st Lt.(중위).....1	/	Captain(대위).....2
Major(소령).....2	/	Lt.Col(중령).....2
Col.(대령).....3	/	Gen.(장군).....3

턴이 시작될 때 지휘관이 보유하는 명령 점수의 총 합계는 그가 유지한 명령 점수에 새롭게 받은 명령 점수를 합한 것이다.

#### 사기 저하 상태(Adversed Morale States)

사용 가능한 Order(명령 점수)가 산출된 후에 만약 그 지휘관의 유닛이 사기 저하 상태에 있다면 그 명령 점수는 줄어들 것이다.

Buttomed(달함).....	Order(명령 점수)가 반으로 줄어든다.
Pinned(속박됨).....	Order(명령 점수)가 반으로 줄어든다.
Retreating(후퇴).....	Order(명령 점수)가 0으로 된다.
Routed(혼란).....	Order(명령 점수)가 0으로 된다.

#### 유닛의 자세(Unit Stance)

게임 내의 모든 유닛은 Advance(진격) 또는 Defend(방어)의 Stance(자세)를 취하도록 되어 있다. 진격 자세를 취한 유닛이 위에 나온 사기 저하 상태를 겪고 있지 않다면 움직이거나 사격을 할 수 있다. 방어 자세를 취한 유닛은 사격을 할 수 있지만 이동은 할 수 없으며, 만약 보병, 보병 무기 부대(Infantry Weapons Team), 또는 차량이라면 Dig-In(참호화)하려고 시도한다(즉, 포병은 참호화할 수 없다). 그리고 그 턴 동안은 사격하지 않는다. 만약 방어 자세를 취한 유닛이 후퇴를 강요당한다면 그 유닛의 자세는 진격 자세로 바뀐다. 참호화하는데 걸리는 시간은 그 유닛의 Experience(경험치)와 Suppression(억압) 수치에 따라 결정되며 인접한 Engineer(공병) 유닛이 있다면 더욱 빨라진다. Dug-In(참호화) 상태에 이르는 데는 보통 서너 턴이 걸린다.

#### 대형 이동 목표(Formation Movement Objectives)

Formation(대형)별로 Movement Objective(이동 목표)가 할당될 수 있다. 대형의 새로운 목표가 정해질 때마다 대형 HQ(본부)와 연락(In Contact: 인접하거나 또는 Radio무선기로)되는 유닛들은 새로운 목표를 할당받는다. 연락되지 않는 유닛들은 새 목표를 받을 수 없지만 언제나 그들의 HQ 유닛과 연락된 상태에서 새로운 턴을 시작하면 새 목표를 할당 받게 된다. 대형 전체에 대해 목표는 하나밖에 주어질 수 없지만 새 목표가 주어질 때 유닛들이 HQ가 연락이 되느냐에 따라 하나의 대형 안에 다른 목표를 가진 유닛들이 생길 수도 있다.



Advance Stance(진격 자세)를 취한 유닛은 그들 대형의 목표를 향해 지휘관의 Order(명령 점수)를 소비하지 않고 나아갈 수 있다. 밝게 빛나는 헥스로만 명령 점수를 소비하지 않고 이동할 수 있다. 플레이어가 All-Formation Mode(대형 이동 모드)가 아니라면 명령 점수를 소비하여 어두운 헥스로도 이동할 수 있다. 대형 목표가 아닌 다른 방향으로 이동하려는 유닛은 명령 계통상의 지휘관이 명령 점수를 1 또는 그 이상 소비해야 이동할 수 있다. 만약 유닛이 명령 점수를 소비할 수 없다면 단지 밝게 빛나는 헥스로만 이동할 수 있다. Defend Stance(방어 자세)를 취한 유닛도 Movement Objective(이동 목표)를 받을 수 있다. 하지만 그들의 자세를 Advance(진격)로 바꾸어야 움직일 수 있다.

지휘관이 Order(명령 점수)를 소비해야 할 수 있는 유닛 행동

어떤 유닛 행동은 인접 또는 무전기(Radio)로 연락되는(In Contact) 지휘 계통상의 지휘관이 1 또는 그 이상의 명령 점수를 소비해야 실행이 가능하다. 계통상의 어떤 지휘관도 요구되는 명령 점수를 가지고 있지 않다면 그 행동은 실행되지 않는다. 아래의 표는 각 행동별로 소비되는 명령 점수이다.

	HQ와 인접	HQ와 무전기연락
목표가 아닌 곳으로의 유닛 이동 (single unit movement-not toward objective)	1	2
간접 포격을 요청(포병 유닛 하나 당) (request an indirect fire bombardment: per artillery unit)	1	1
대형 목표 수정 (change formation movement objective)	3	3
임무 변경 - 유닛 하나 (change mission - single unit)	1	2
임무 변경 - 대형 전체 유닛 (change mission - all units in formation)	3	3

**이동(Movement)**

'All Formation'(대형 이동) 모드를 사용할 때, 만약 Barge(화물선)와 같은 수송 수단이 같은 대형에 속해 있다면 주의할 필요가 있다. 이 이동 모드는 화물선에서 부대가 내린 다음에도 화물선을 포함한 모든 것을 이동시킨다. 한편, 이 이동 모드는 사용하기 까다로운 면이 있어서 각 턴이 시작될 때 항상 'off' 상태로 돌아간다. 당신이 이 모드를 사용하려면 각 턴마다 선택을 해주어야 한다.

'All Formation(대형 이동)' 모드는 길을 따라 달릴 때는 좋지만 전투 시엔 위험할 수 있다. 왜냐하면 Undo(취소) 버튼이 이 모드에는 작동되지 않기 때문이다.

포병 유닛이 게임 턴 중에 한 헥스만 움직인다면 방어 보너스를 얻는다. 하지만 각 시나리오마다 제한된 시간이 있다는 점을 감안한다면 그리 실용적이진 못하다.

혼란(Routed)하거나 후퇴(Retreating)하는 유닛은 차량에 승차할 수 없으므로 우선 격려(Rally)해야 한다. 움직이지 못하는(Pinned) 유닛은 승차할 수 있으며 태우는 차량의 억압(Suppression) 수치가 적용된다.

만약 유닛이 움직이지 못한다면, 당신이 그 턴에 이미 그 유닛을 움직였거나, 혼란(Routed)한 또는 후퇴(Retreating)하는 유닛(이 경우 컴퓨터가 움직이다)이거나 그 유닛의 자세가 Defend(방어)이거나 그 이동으로 소비되는 명령 점수가 없을 경우 중 한 가지이다. 유닛의 상태 화면을 살펴보도록 하자. 또한, 만약 당신의 유닛이 후퇴하거나 혼란하다면 그들을, 격려(rally)하여 그들의 상태가 'Positioned(자리잡은)' 또는 'Buttomed(달함)'으로 바뀔 때까지 움직일 수 없다. 그들은 당신의 턴이 끝날 때 컴퓨터에 의해 적으로부터 후퇴하려고 할 것이다.



지형별 이동 비용표(Terrain Costs Chart)

	FOOT	WHEEL	ALL-TERRAIN WHEEL	TRACKED	BARGE
	보행	바퀴	장갑차용 바퀴	무한궤도	화물선
평지(Clear)	2	3	2	2	불가
경작지(Plowed Field)	2	4	2	2	불가
경사면(Slope)	1	6	4	2	불가
개울(Stream)	6	12	9	6	불가
도시(Urban)	2	2	2	2	불가
마을(Village)	2	2	2	2	불가
포장도로/다리 (Primary Road/Bridge)	1	1	1	1	1*
비포장도로/다리 (Secondary Road/Bridge)	2	2	1	1	1*
철도/다리(Railroad/Bridge)	2	2	2	2	1*
늪지(Swamp)	3	12	9	6	1*
바다(Water)	불가	불가	불가	불가	1
얕은 바다(Shallow Water)	6	불가	불가	불가	1
깊은 바다(Deep Water)	불가	불가	불가	불가	1
황무지(Rough)	3	15	12	9	불가
논(Rice Paddies)	3	8	6	4	불가
숲**(Trees)	+1	+6	+4	+2	불가
철조망*** (Barbed Wire)	+3	+2	+2	+1	불가
콘크리트 대전차 장애물*** (Dragon's Teeth)	+0	불가	불가	불가	불가

\*다리에서만 적용 됨

\*\*헥스 기본 이동 비용에 더해짐. 도로나 철도가 있는 경우 더해지지 않음.

\*\*\*헥스 기본 이동 비용에 더해짐. 헥스 안의 도로도 무시함.

불가 = 통과할 수 없음

참고:

- \* Movement Point(이동 점수)를 가진 유닛은 어떤 경우라도 한 턴 당 최소 1헥스를 움직일 수 있다.
- \* 겨울 전투에서 이동시에는 모든 유닛이 헥스 당 +1의 이동 점수를 더 소비한다.
- \* 파괴된 유닛 잔해나 다른 유닛이 있는 헥스로 이동할 때 잔해나 유닛당 +1의 이동 점수를 더 소비한다.
- \* 도로와 철도는 Holes(포탄 자국), Barbed Wire(철조망), Dragon's Teeth(콘크리트 대전차 장애물)을 제외한 모든 지형의 이동 비용을 대신한다.
- \* 일단 도시나 마을 헥스가 파괴되면 그 헥스는 Rough(황무지) 헥스의 이동 비용을 갖게 된다.
- \* 수륙양용(Amphibious) 능력을 갖춘 차량은 어떤 종류의 Water(바다)도 헥스 당 1 이동 점수의 비용으로 이동한다.
- \* Raft(고무보트)를 가진 보병은 Water(바다)와 Deep Water(깊은 바다)를 헥스 당 1 이동 점수의 비용으로 이동한다.

지형과 이동이 전투에 미치는 영향(Terrain and Movement Effects on Combat)

직접 사격으로부터 차량 보호(Cover for Vehicles against Direct Fire)

차량들은 다음 경우에 차체를 낮추고(Hull Down) 방어에 들어간 것으로 간주한다.

- 1) 그들이 황무지(Rough)나 도시(Urban) 헥스에 있을 때
- 2) 그들이 참호화(Dug-In)한 경우
- 3) 그들이 위치한 헥스가 공격하는 적 유닛의 위치보다 높은 곳에 있을 때
- 4) 그들이 진지 방어(Entrenched) 중이고 적으로부터 정면 공격을 받았을 때

차체를 낮춘(Hull Down) 차량들은 명중시키기 힘들 뿐 아니라 단지 포탄만 공격당하게 된다. 또한 차량들이 마을이나 숲에 있을 경우 직접 사격으로는 더욱 명중시키기 힘들다.

**직접 또는 간접 사격으로부터 보병과 포병을 보호(Cover for Infantry and Guns against Direct and Indirect Fire)**

보병과 포병은 다음의 경우에 명중시키기 힘들다(가장 방어 효과가 높은 순으로):

- 1) 진지 방어(Entrenched) 또는 도시(Urban)나 황무지(Rough) 헥스
- 2) 참호(Dug-In)
- 3) 마을(Village)이나 숲(Trees)이 있는 헥스
- 4) 포탄 자국(Shell Hole) 안

**간접 사격에 대한 도시와 황무지 보호 보너스(Urban and Rough Cover Bonus against Indirect Fire)**

도시나 황무지 헥스에 있는 유닛에 간접 사격을 하면 사상자 수가 50% 줄어든다.

**이동이 전투에 미치는 영향(Movement Effects on Combat)**

움직이는 차량은 맞추기 힘들다. 그들이 빨리 달리면 달릴 수록 그들을 맞추기는 더 힘들어진다. 보통 움직이는 유닛이 정지한 목표물을 명중시키는 것은 정지한 유닛이 움직이는

목표물을 명중시키는 것보다 더 힘들다. 정지한 보병은 옆드려 있다고 간주된다.

한 턴에 오직 한 헥스만 움직인 보병은 조심스럽게 움직이고 있는 것으로 여겨지며 옆드린 보병보다 명중시키기 아주 조금 더 쉬울 뿐이다.

한 턴에 한 헥스 이상을 움직인 보병은 훨씬 명중시키기 쉬워진다.

적의 사격을 받은 유닛이나 또는 이동 중 사격을 받은 유닛은 적은 Movement Point(이동 점수)만을 받게 된다. 이것은 매우 변화무쌍한 기능으로 최대 이동 점수로 시작한 유닛이 사격을 받아 이동 점수가 깎인다는 것을 뜻한다. 자세한 내용은 12 페이지의 '전투 후 이동 제한(Combat Friction Movement Limitation)' 항목을 본다.

**겹쳐 쌓기(Stacking)**

만약 충분한 이동 점수가 있다면 유닛은 아군, 적군, 또는 유닛 잔해(Wreck)가 있는 헥스에 그 수에 상관없이 들어갈 수가 있다. 소비되는 이동 점수는 들어가려는 헥스 안의 각 아군, 적군, 잔해 유닛당 1씩 더해진다. 따라서 한 헥스에 3개의 아군 유닛과 2개의 적군 유닛, 그리고 한 개의 잔해가 있다면 그 헥스로 이동하는데 들어가는 이동 비용은 헥스의 기본 지형 이동 비용에 +6이 더해진다.

**수색(Spotting)**

현대 전투는 하루 24시간 벌어진다. 선진국(Industrialized Nation) 유닛은 1950년대 이래 야간용 투시경(Night-vision Gear)을 사용해 왔으며 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨더의 몇몇 시나리오에는 전투가 야간에 벌어진다. 당신의 유닛의 야간 시야(Night Vision)가 얼마나 좋은지 알고 싶다면 유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)에서 Fire Control(사격통제) 수치를 살펴본다. 사격 통제치는 0에서 40까지로 수치가 높을 수록 좋은 장비로 무장되었음을 뜻한다.

유닛들은 연막탄이 열린 헥스의 적군 유닛을 발견하거나(Spot), '볼(See)' 수 있다. 유닛의 상태 표시 뒤에 붙는 '\*'(Asterisk: 별표)'는 그 유닛이 적어도 하나 이상의 적 유닛에 발견되었음을 말한다.

유닛의 상태 표시 뒤에 붙는 '#(Pound-sign: 파운드 마크)' 는 그 유닛이 현재 턴 또는 이전 턴에 사격을 받았음을 말한다.

Direct Fire Smoke(연막탄 직접 사격) 옵션과 Direct Fire Attack(HE: 직접 사격) 옵션은 당신의 유닛의 조준선(LOS: Line of Sight) 내의 헥스에 대해서만 실행될 수 있다는 것을 명심하자.

### 은밀한 사격(Hidden Fire)

Hidden Fire(은밀한 사격) 옵션이 'off' 된 상태에서 플레이한다면 당신의 유닛은 사격을 가한 인접한 적 유닛들을 자동적으로 발견해 낸다. 참고: 만약 적 차량이 건물이나 숲 속의 당신 유닛 바로 옆으로 지나가더라도 당신이 그들을 쏘지 않는다면 당신의 유닛가 적에게 발견되지 않을 수도 있다. 이것은 시나리오의 'Visibility(가시도)'나 적 차량이 보병을 태우고 있는지의 여부, 그리고 적 차량의 경험치에 달려 있다. 보병은 보통 인접한 유닛을 볼 수 있다. Hidden Fire(은밀한 사격) 옵션을 'On(On)'으로 하고서 플레이한다면 당신의 유닛에 사격을 가한 인접한 적 유닛을 발견하지 못할 수도 있다. 이 옵션은 게임을 더욱 현실적으로 만들어서 보병이 황무지에서 차량으로 몰래 접근할 수도 있게 만든다. 하지만 이 레벨에서 플레이하기란 무척 어렵다.

### 관측되거나 관측되지 않은 간접 사격(Spotted and Unspotted Indirect Fire)

무전기(Radio)를 가진 유닛은 만약 상위 HQ 지휘 연결(Higher HQ Command Link)이 되거나 상위 HQ 지휘 연결을 가진 자신의 HQ와 지휘 연결이 된다면 간접 사격(포격)을 요청할 수 있다. 포병 유닛은 반드시 상위 HQ 지휘 연결이 되거나, 또는 상위 HQ 지휘 연결이 되는 자신의 HQ와 지휘 연결이 되어야 포격 임무를 수행할 수 있다. 그리고 Control(통제) 옵션을 사용할 경우 Spotters(관측병)는 반드시 포격 임무에 쓰이는 Order(명령 점수)가 있어야 임무를 수행할 수 있다. 어떤 특수 유닛(예를 들면 미군 FIST 유닛)는 포격 임무를 수행하기 위해 상위 HQ 지휘 연결을 할 때 자신들의 HQ를 필요로 하지 않는다.

관측병에게 보이지 않는 지역을 간접 포격 임무의 표적으로 삼았을 경우에 포격은 표적으로부터 서너 헥스 벗어난 지점에 흩뿌려 질 수 있다. 그리고 이와 같이 관측되지 않은 지역으로의 간접 사격으로 인한 사상 자수는 50% 감소된다.

### 조준선에 보이지 않는 유닛을 간접 사격으로 발견하기(Non Line of Sight Spotting Units Firing Indirectly)

역사적으로 군대는 포격을 하는 적 포병을 발견하기 위해 많은 다양한 방법을 사용해 왔다 (레이더, 소리, 섬광, 등). 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨더에서는, 유닛이 간접 사격을 실시할 때마다, 심지어 적 유닛의 조준선(LOS)에 포격하는 유닛이 보이지 않음에도 불구하고, 적에게 포착되어 지도상에 보이게 되는 경우가 생긴다. 각 시대별로 모든 군대는 간접 사격을 행하는 유닛을 발견할 능력이 일정한 비율로 정해져 있다.

이 비율은 이전에 발견되지 않은 적 포병 유닛의 포격을 포착할 확률로 0에서 199의 무작위 숫자와 비교된다. 만약 무작위 수치가 비율보다 적다면 포병 유닛은 움직이기 전까지는 보이게 된다.

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨더에 나오는 국가들의 숨겨진 포병 발견 비율은 81페이지의 '부록B - 숨겨진 포병 발견 비율(Hidden Artillery Spotting Rating)'에 있다.

**특수 정찰 능력(Recon Special Ability)**

몇몇 보병과 차량 유닛들은 Recon(정찰) 특수 능력이 있다. 보병의 경우 25%의 수색 보너스를 받게 된다. 이 능력을 지닌 차량 유닛은 그들의 수색 능력이 반으로 줄어들지 않고 그대로 유지된다.

**전투(Combat)**

**사격(Shooting)**

수송 차량으로부터 내린 유닛은 그 턴 동안 하나의 Shot(사격 횟수)를 잃는다. 하지만 게임 상에서 Ammo(탄약)에 영향을 주지는 않는다. 탄약은 줄어들지 않고 단지 한번의 사격 기회를 잃어버린 것뿐이다.

Shot(사격 횟수)란 그 턴 동안 유닛이 사격할 수 있는 횟수를 말한다는 것을 기억한다. 이 수치는 유닛의 종류(예: 대형 탱크가 쓰는 큰 포탄은 장전하는데 더 오래 걸린다), 유닛의 사람 수(예: 만약 대전차포 유닛이 그 대원 중 한두 사람을 잃는다면 그 전처럼 빨리 포를 장전시키지 못할 것이다. 따라서 그들은 턴 당 더 적은 Shot-사격 횟수-를 얻게 되고 이와 마찬가지로 많은 승무원을 대운 전차는 더 많은 사격 횟수를 얻게 될 것이다), 유닛의 상태(예: Pinned-속박된-유닛은 적은 사격 횟수를 얻게 된다), 승무원의 경험치, 그리고 유닛 지휘관의 지도력에 따라 달라진다. Elite(정예) 유닛은 Green(신병) 유닛보다 더 많은 Shot(사격 횟수)를 얻는다. 만약 유닛이 최악의 상황이 아니라면 적어도 한두 번의 사격 횟수를 받게 된다.

만약 당신이 유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)에서 무기를 Inactive(사용 불가)상태로 했다면 다시 Active(사용 가능)로 되돌릴 때까지 유닛 정보 막대의 Shot에 \*(별표)가 나타난다. 50 페이지의 '유닛 지휘 화면'을 참고한다.

만약 당신의 Shot(사격 횟수)가 0으로 되거나 턴의 시작부터 Shot이 0이라면 그들을 Rally(격려)하여 Suppression(억압)을 없애고 사격 횟수를 다시 얻을 수 있다. 만약 당신의 억압된 유닛을 격려하는데 성공한다면 그 턴에 한번의 추가 사격 횟수를 얻게 된다. 사격하기 전에 억압된 유닛을 격려하는 것은 좋은 방법이다. 그들이 억압되지 않았을 때 사격을 더 잘한다는 것도 기억해야 한다.

보병이 적의 사격을 받고서 종종 Pulling Back(후퇴)하는 경우가 있다. 그런 경우에 'Pulling Back(후퇴한다)'란 메시지가 나타난다. 만약 보병이 Smoke(연막탄)을 가지고 있다면 그들의 후퇴를 엄호하기 위해 자동적으로 연막탄을 발사한다.

**첫 번째와 두 번째 사격 벌점(First and Second Shot Penalties)**

유닛이 어느 적 유닛을 최초로 사격할 때, 명중시킬 확률은 낮아진다. 동일한 적 유닛에 대한 이어지는 두 번째 사격은 명중률이 약간 높아지고 동일한 적 유닛에 대한 이어지는 세 번째 사격은 최대의 효과를 볼 수 있다. 자세한 명중률 변화는 다음과 같다:

	보병의 사격 (Firing Unit is Infantry)	모든 다른 유닛의 사격 (All Other firing Units)
첫 번째 사격(1st Shot)	80%	60%
두 번째 사격(2nd Shot)	90%	80%
세 번째와 그 이후 연속되는 사격 (3rd and Successive Shots)	100%	100%

**근접 돌격(Close Assault)**

만약 적 보병이 근접 돌격을 감행할 때 차량에 보병 유닛이 타고 있다면, 그 돌격은 보병에 의해 충격이 흡수되거나 취소되어 버린다. 이것은 적 보병과 근접 전투를 벌일 때 당신의 탱크들을 보호하는 좋은 전술이다.

**속박된 유닛(Pinned Units)**

Pinned(속박된) 유닛이 그 유닛의 주위 환경의 영향으로(불타는 탱크, 사상자 발생, 지휘자와 연락 두절, 혼란한 아군 유닛 등) 시나리오 내내 움직이지 못하는 경우도 있다. 속박된 유닛은 움직일 수는 없지만, 저하된 명중률로 사격할 수는 있다. 자세한 정보는 11 페이지의 '이동 상태(Movement Status)' 항목을 본다.

**보병이 쳐다보는 방향(Infantry Facing)**

게임에서 차량이 쳐다보는 방향은 매우 중요한데, 이것은 차량이 각 부위별로 다른 장갑(Armor)을 사용하고 있기 때문이다. 반면, 보병에게 있어서 쳐다보는 방향은 단지 그들이 그 방향으로 더 잘 볼 수 있다는 점 때문에 중요하다. 그리고 Engineer(공병)은 그들이 쳐다보는 방향의 장애물만 제거할 수 있다.

**진지 방어 대 참호화(Entrenched vs. Digging In)**

모든 유닛들은 게임 시작부터 설치된 모래주머니와 참호로 만들어진 Entrenchment(진지)를 이용할 수 있다. Entrenchment(진지) 표시는 지도에서 사라지는 법이 없으며 어떤 유닛이라도 그 헥스로 들어와 정지해 있으면 방어 효과를 얻게 된다.

Control(통제) 옵션이 Preference(환경 설정) 옵션에서 켜져 있다면 Defend Stance(방어 자세)를 취한 유닛은, 그들이 정지되어 있고 억압받지 않았고 공격받은 일이 없다면, 자동적으로 Dig-In(참호화)하려고 시도한다. 통제 옵션이 'Off'라면 한 턴 동안 움직이지 않은 모든 유닛은 참호화를 시도한다. Engineer(공병) 유닛은 인접한 유닛들이 보다 빨리 참호를 팔 수 있도록 도와준다. 일단 유닛이 Dig-In(참호화) 상태에 이르게 되면 움직이지 않는 한 방어 효과를 얻는다. 일단 유닛이 움직이면 헥스 상의 'Dig-In(참호화)' 표시는 지도에서 사라진다. 참호화로 오직 그 유닛만 방어 효과를 얻는다. 참호화한 차량은 정면 공격에 대해서만 그 방어 효과를 얻게 된다.

**지뢰(Mines)**

지뢰를 제거할 때, 'X number of mines cleared(X개의 지뢰가 제거되었다). (Y)'라는 메시지가 나오는데 그 뒤에 나오는 괄호 안의 숫자 Y는 아직 헥스 안에 남아 있는 지뢰의 수를 표시한다. 오직 보병과 지뢰 제거 전차(Mineclearing Tank), 그리고 전투 공병(Combat Engineer) 유닛만이 지뢰를 제거할 수 있다. 공병은 지뢰와 인접한 헥스에서 지뢰 방향을 쳐다보면 제거할 수 있지만 보병은 반드시 지뢰 헥스 안으로 들어가야 제거할 수 있다. 지뢰 제거는 턴이 끝나면 자동으로 이루어진다.

**콘크리트 대전차 장애물(Dragon Teeth)**

공병은 Dragon Teeth(대전차 장애물)를 제거할 수 있다. 이들을 제거하려면 공병은 그 장애물 헥스 안으로 들어가거나 인접 헥스에서 장애물 헥스를 쳐다보고서 한두 턴 동안 기다리면 된다. 대전차 장애물은 공병에 의해 제거될 때까지 차량이 그 헥스를 통과하지 못하도록 막는다.

**철조망(Barbed Wire)**

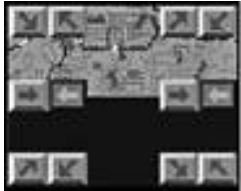
철조망은 지뢰처럼 취급된다. 단, 이동을 방해할 뿐 사상자를 내지는 않는다.

참고: 위 세 가지를 모두 한 헥스에 설치하는 것이 가능하다.

**항공 지원을 요청하기(Calling for Air Support)**

A-10, F-4와 같은 공격기들과 다른 전술 지원 항공기에게 항공 지원을 요청하는 방법은 간접 사격을 요청하는 것과 비슷하다. 하지만 여기에는 한가지 중요한 차이점이 있다. 항공기는 특정 지점으로 지도상에 들어오고 나가야 한다. 이들의 Entry(입구)와 Exit(출구)는 표적을 선택하기 전에 미리 정해져 있어야 한다.

**항공기의 입구, 출구와 표적 헥스(Aircraft Entry, Exit Spaces and Target Hexes)**



Indirect Fire Menu(간접 사격 메뉴) 버튼을 누르거나 'B'키를 누르면 간접 사격 화면이 나타난다. 전략 화면 옆에 Zoom In(확대), Zoom Out(축소), Find Spotter(관측병 찾기), Exit(나가기) 등 4개의 기본 버튼이 있다. 그리고 그 옆에 'Air Unit Entry and Exit (항공 유닛 입구와 출구)'라는 항목이 있고 아래에 Hidden(숨겨짐)이라는 버튼이 있다. 이 버튼에 왼쪽 클릭하면 Displayed(표시됨)이라는 문자로 바뀐다. 이것은 전략 화면에 6쌍의 화살표를 표시한다. 이 화살표들은 항공 지원의 입구와 출구를 나타낸다. 입구를 지정하려면 지도 안쪽을 향한 화살표에 왼쪽 클릭하고, 다음 출구를 지정하려면 지도 바깥을 향한 화살표에 왼쪽 클릭한다.

표적 헥스에 왼쪽 클릭한 후 HE 버튼에 왼쪽 클릭한다.  
 참고: 간접 사격에 나서는 모든 항공기의 표적은 항공기가 어떤 종류의 폭탄을 싣고 있느냐에 상관없이 HE 버튼으로 공격해야 한다. Smoke(연막탄)이나 Cluster(집속탄) 버튼을 사용하면 아무런 효과가 없다.  
 참고: 다른 탄약 버튼 버튼들은 항공 지원의 경우 사용될 수 없으므로 어둡게 표시된다. 선택된 헥스는 '표적(Targeted) 아이콘'으로 변한다. 탄약 종류 버튼의 맨 오른쪽에 나타나는 숫자는 항공기가 도착하기까지 얼마나 많은 턴이 걸리는 지를 나타낸다.

**항공기(Aircraft)**

항공기는 서너 가지 이유로 기지로 되돌아가 버리거나 게임 중 사용 불가 상태로 되어 버리는 일이 있다. 항공기가 손상 당하면 기지로 돌아간다. 그런 일이 없다면, 항공기는 그들의 중화기(폭탄과 로켓)를 다 써 버릴 때까지 계속 날아다닙니다. 항공기가 그들의 중화기를 다 써 버린다면 다음과 같은 방식으로 기지로 돌아가게 된다. 1950년 이전의 경우, 항공기가 보유한 탄약이 남아 있는 무기 중 가장 큰 것의 관통력(penetration)과 탄두(Warhead) 크기의 합이 5 이하라면 기지로 돌아간다. 1950년부터는, 항공기가 보유한 탄약이 남아 있는 무기 중 가장 큰 것의 관통력(penetration)과 탄두(Warhead) 크기의 합이 13 이하라면 기지로 돌아간다. 각 경우에 있어서도 만약 비행기가 지정된 'Ground Support Specialist(지상 지원 전용기)가 아니라면, 기지로 돌아가지 않기 위해 사기 점검(Morale Check)을 거쳐야 한다. 다음 비행기들은 지상 지원 전용기로서, 사기 점검을 거치지 않고도 계속 비행할 수 있다.

Ju-87g	Hs-129	IL-2 Shturmovik	P-39 Aircobra
B-25h Mitchell	A-1 Skyraider	A-10 Warthog	IL-10 Shturmovik
Su-25	Su-25t		

주의한다. 당신의 비행기들이 상공에 연막탄이 뿌려져 있거나, 당신의 유닛들과 너무 가까운 적 진지를 공격한다면 때때로 당신 자신의 부대를 공격하는 경우도 있다.

어떤 유닛들은 다음과 같은 특수 능력을 갖고 있다.

- 1) 몇몇 포병 부대는 신속히 포를 발사할 수 있으며, 보통의 간접 사격보다 더 빨리 포격이 도달한다.
- 2) 몇몇 유닛들은 정찰 특수 훈련을 받았고 특수 장비로 무장되어 숨겨진 유닛들을 쉽게 발견할 수 있다.

**전술 화면 조작(Tactical Screen Controls)**

게임 플레이 중에 이 버튼들은 다음과 같은 기능을 수행한다. 연습 게임에 묘사된 기능들은 여기 나와 있는 기능의 간단한 설명들이었다. 전에 언급되지 않았던 기능들도 여기에서 상세히 해설되어 있다. 만약 버튼이 밝게 빛나지 않는다면 그 기능은 사용할 수 없다는 것을 기억한다.

**비디오 재생(VCR Replay)**



우측 상단의 플레이어 국가 깃발 위에 적색이나 녹색으로 보이는 버튼이 있다. 이 버튼을 클릭하면 전자우편 게임과 2인용 게임을 위한 VCR Replay 기능이 나타난다. 이것으로 상대방의 지난 턴을 다시 볼 수 있다. 이 화면을 나가기 전까지 적의 움직임을 관찰할 수 있다.

**국기**

국기 위로 마우스 포인터를 움직이면 정보 윈도우가 나타난다. 이 화면에 시나리오 턴의 길이와 가시도(Visibility)가 표시된다.

**다음 유닛로/이전 유닛로(Find the Next Unit/Find the Last Unit) 버튼('N'/'P'키)**



당신의 군대 편제상의 유닛을 차례대로 보려면 키보드의 'N'키를 누르거나 Find the Next Unit 버튼을 왼쪽 클릭한다. 키보드의 'P'키를 누르거나 Find the Last Unit 버튼을 누르면 역방향으로 유닛을 선택할 수 있다.

**전체 대형 이동(All Formation Mode On/Off) 버튼**



이 옵션을 사용하면 이동 점수를 사용하여 대형 전체를 이동시킬 수 있다. 옵션이 Off일때, 오직 하나의 유닛만 움직일 수 있다. 매 턴마다 이 옵션은 Off로 돌아간다.

**다음 대형 HQ(Find Next Formation HQ) 버튼('G'키)**



군대의 모든 대형을 차례대로 선택하려면 Find the Next Formation HQ 버튼을 왼쪽 클릭하거나 'G'키를 누른다.

**유닛 승차/하차(Load/Unload Unit) 버튼**



트럭이나 탱크, 장갑차 또는 화물선과 같은 수송 수단의 옆이나 같은 헥스에 있는 보병 유닛들은 수송 수단에 승차할 수 있다. 승차하려는 유닛을 클릭한 후 LOAD 버튼을 클릭하거나 'L'키를 누른다. 다음 수송 차량을 클릭하면 승차하게 된다. 내리는 것은 반대로 수송 수단을 선택한 후에 LOAD 버튼을 누르거나 'L'키를 누른다. 만약 차량이 이동하면서 이동 점수를 소비한다면 승차 유닛도 같은 수의 이동 점수를 소비하게 된다.

한 턴에 여러 번 태우거나 내릴 수 있다.



**목표 설정(Set Objective) 버튼**



이 버튼을 왼쪽 클릭하여 현재 선택된 대형의 목표를 설정할 수 있다.  
이 버튼은 당신이 Control(통제) 옵션을 ON해야 사용된다. 이 명령을 수행하는 데는 3 명령 점수가 사용된다.

자세한 사항은 24페이지의 '대형 이동 목표(Formation Movement Objectives)' 항목을 본다.

**간접 사격 메뉴(Indirect Fire Menu) 버튼('B'키)**



이 버튼을 누르면 14페이지의 '간접 사격 임무(Indirect Fire Missions)' 항목과 31페이지의 '항공 지원 요청(Calling for Air Support)' 항목에 자세히 설명되어 있는 간접 사격 화면이 나타난다.

**격려(Rally) 버튼**



이 버튼으로 유닛의 지휘관이 유닛의 억압을 줄이도록 명령할 수 있다.  
격려는 지휘관이 억압을 줄이는 데 성공하는 한 계속 시도할 수 있다.  
선택된 유닛의 상급 지휘관과도 연락되어져 있다면 억압되거나 혼란한 유닛을 격려할 수 있다. 일단 실패하면 더 이상 격려할 수 없다. 오른쪽 클릭하면 격려가 자동적으로 실행되어 실패하거나 억압이 2 미만으로 떨어질 때까지 계속된다.

**사격(Fire Weapons at Target) 버튼**



현재 선택된 유닛이 목표에 사격하도록 명령한다. 이 방법은 목표를 보기 위해 화면을 스크롤할 필요가 없으므로 먼 거리에 있는 적을 사격하기에 편리하다. 이 버튼 오른쪽 클릭하면 한 턴 동안 연속 사격을 실시한다. 자세한 정보는 51페이지의 '단발/연속 사격(Single/Auto Fire)' 항목을 참고한다.

**직접 사격 목표 설정(Set Direct Fire Target) 버튼**



이 버튼을 누르면 현재 선택된 유닛이 특정 표적을 선택할 수 있도록 도와준다. 단지 사정 거리 안의 보이는 적들만 표적으로 선택된다. 이 옵션이 선택되면 발사 유닛과 표적 사이에 붉은 선이 나타난다. 화면 아래쪽의 유닛 정보 막대에는 표적의 이름과 상태, 거리 그리고 명중률이 나타난다.

전투 지도 오른쪽의 메뉴 중 Next/Previous 버튼으로 표적을 바꿀 수 있고 Zoom 버튼으로 표적을 확대할 수 있다. 그리고 Fire 버튼으로 현재 표적에 사격을 한다. Select This Unit as Target(이 유닛을 표적으로 선택) 버튼을 왼쪽 클릭하거나 'T'키를 누르면 표적을 고정시킨 채 전투 지도 화면으로 돌아간다. QUIT 버튼 또는 'Q'키를 누르면 지난 표적에 고정된 채 전투 지도로 돌아간다.

포탑을 갖춘 유닛은 이 기능을 사용하여 차체 전체를 회전시키지 않고서도 적을 공격할 수 있다. Next 버튼을 사용하여 선택한 표적이 유닛의 정면에 위치한 적이 아니라면 Fire 버튼이 왼쪽 클릭되거나 'F'키가 눌러졌을 때, 포탑이 회전하여 사격을 한다. 자동 사격을 실시하려면 오른쪽 클릭한다.

**헥스 직접 사격(Attack Hex with Direct Fire) 버튼('Z'키)**



공병과 같은 유닛이 화염 방사기를 사용하여 초원, 숲, 그리고 건물에 불을 지르거나, Satchel Charge(폭탄통) 또는 대전차 지뢰를 사용하여 다리나 건물 또는 다른 유닛을 공격하도록 할 수 있다. 또, 적이 숨어 있을 것으로 보이는 지역에 발사할 수 있다.  
하지만 적들은 여전히 보이지 않는다.

**연막탄 발사(Create Smoke in a Hex) 버튼('X'키)**



선택된 유닛이 연막탄을 헥스에 발사하여 적의 시야를 방해한다. 유닛이 이 기능을 사용하려면 반드시 연막탄을 가지고 있어야 한다. 이것은 유닛에 오른쪽 클릭하여 무기표의 연막탄 목록을 살펴보면 알 수 있다.  
참고: 연막탄은 매우 흩어지기 쉽다.

**확대/축소(Zoom In and Zoom Out) 버튼('+/-'키)**



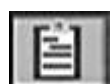
다른 시야에서 전투 지도를 보려면 Zoom In 또는 Zoom Out 버튼을 왼쪽 클릭하여 네 가지 단계의 시야에서 전장을 내려다본다.

**연막 제거(Clear Dark and Smoke Hex) 버튼('U'키)**



전투 지도 헥스의 연기나 연막을 없애고 지형을 명확히 보여준다. 이 버튼으로 연막을 안보이게 할 수 있지만, 연막에 의한 시야 방해는 여전히 있다.

**유닛 메뉴(Unit Menu) 버튼**



현재 군대에 포함된 모든 유닛의 요약 정보를 보여주는 유닛 메뉴 화면을 연다

- \* 유닛 ID와 종류(Unit ID/Type)
- \* 이름(Name)
- \* 상태(Status)
- \* 남은 이동 점수(Movement)
- \* 이번 턴에 남아 있는 발사 횟수(Shots)
- \* 보급 등급(Supply)
- \* HE 탄약의 양과 AP 탄약의 양(HE/AP)
- \* 피해 상황(Damage)
- \* 경험치(Experience)
- \* 사기치(Morale)
- \* 유닛의 병사 수(Men)
- \* 유닛에 속한 차량 수, 무기, 또는 보병 분대의 수(Number)

각 유닛의 ID(A0, B2, 등)은 실행 버튼으로 클릭하면 그 유닛이 선택되어져서 전투 지도로 돌아간다. 화면 아래쪽의 버튼들은 각각 Next(다음 화면으로), Previous(이전 화면으로), 그리고 Exit(전술 화면으로 돌아감)이다.

**이동 취소(Undo Last Move) 버튼**



만약 적 유닛이 발견되지 않거나, 당신의 유닛이 공격받지 않았다면 움직였던 것을 취소할 수 있다.

**지휘관 명단(Go to Roster) 버튼('H'키)**



이것으로 모든 대형의 지휘관들, 그들의 대형, 목표, 컴퓨터/인간 조종, 자세, 사정 거리, 그리고 모든 유닛들이 나와 있는 메뉴를 불러 올 수 있다.

**유닛 상황 표시(Unit Status List Panel)**

HQ(본부) - 첫 번째 칸의 H는 현 대형의 지휘관과 HQ가 그 유닛에 소속되어 있다는 것을 가리킵니다.

Men(병력), Guns(대포), Vehicles(차량) - 두 번째 칸은 병사, 대포 또는 차량의 수를 표시한다. 'K0'는 그 유닛이 움직일 수 없거나 파괴되었음을 표시한다.

Stance(자세) - 각 유닛의 자세는 세 번째 칸에 표시된다. A는 공격 자세, D는 방어 자세를 뜻한다. 이 칸의 문자에 왼쪽 클릭하면 유닛의 자세가 A와 D가 차례로 변환된다.

Range(사거리) - 네 번째 칸은 최대 발사 거리를 지정하는 곳이다. 이 칸의 문자에 왼쪽 클릭하면 사정 거리를 수정할 수 있다.

**대형 지휘관(Formation Leaders)**

각 대형 지휘관들이 나열되고 대형 이름, 인간 혹은 컴퓨터 조종, 지휘관의 지휘 능력, 파괴한 적 유닛 수(Kill), 그리고 그의 지휘를 받는 대형의 유닛이 표시된다.

**진로 표시(Way-points)**



대형을 컴퓨터가 조종할 때 적과 만날 때까지는 유닛의 이동 방향을 진로 표시를 따라 지정해 줄 수 있다. 지도 위에 왼쪽 클릭하여 각 안내 지점을 설정하고 QUIT 버튼을 눌러 종료한다. 이 유닛들은 적 유닛과 마주친 부대 지휘관과 연락이 닿을 때까지 설정된 순서대로 안내 지점을 따라 이동한다.

**컴퓨터 또는 인간 조종(Computer or Human Control)**



각 유닛의 조종을 당신이 할 것인지 아니면 당신을 대신해서 컴퓨터가 조종하게 할 것인지를 선택한다. 포병 유닛과 항공기들은 컴퓨터가 조종할 수 없다.

무기 백과 사전(Weapons Encyclopedia)



이 백과사전에는 스틸 팬더스 III: 브리 게이드 커맨드에 나오는 무기, 탱크, 비행기에 관한 모든 정보가 담겨 있다. 사용하는 방법은 원하는 국가의 국기에 왼쪽 클릭한 후 그 국가의 무기 목록 화면을 스크롤하여, 보려는 유닛을 클릭하면 된다. 화면 오른쪽에 그림과 함께 그 유닛의 제원이 나타난다.

현대식 장갑의 수치(Modern Armor Ratings)

1960년대 이래의 장갑 차량들은 장갑 시스템에 있어서 급진적인 변화를 거쳤다.

백과사전에 표시된 차량들은 3가지 형태의 장갑을 가지고 있다.

(A) 일반 장갑(Normal Ablative Armor), (H) HEAT 저항 장갑(HEAT Resistant Laminated Armor), (R) 반응 장갑(Reactive Armor). (A)와 (H) 장갑의 경우, 수치가 높을수록 명중탄을 맞고도 탱크가 살아남을 확률이 높아진다. (R) 장갑의 경우, 반응 장갑은 적탄 명중시에 전차 내부의 피해를 줄이기 위해 일부러 폭발을 일으키는 것으로, 그 수치에 해당하는 횟수만큼 장갑으로써의 역할을 할 수 있다.

게임 종료(End Game) 버튼



이 버튼을 누른 후, 'Y'키를 눌러 현재의 게임을 끝낼 수 있다.

'N'키를 누른다면 게임을 계속하게 된다. 게임이 끝나면, 선택 화면으로 돌아간다.

게임 저장(Save Game) 버튼



이 버튼을 왼쪽 클릭하면 게임 저장 화면이 나타난다.

전자우편 게임(E-Mail)도 여기에 저장할 수 있다.

턴 종료(Quit Orders Phase) 버튼



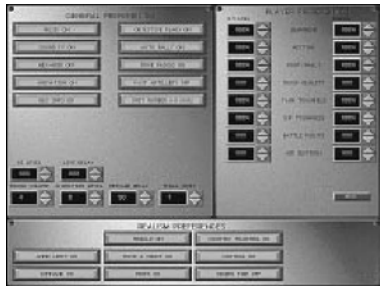
현재 플레이어 턴을 끝내고 상대방 플레이어 턴으로 넘어간다.

환경 설정(Preference) 버튼



환경 설정 화면이 나타난다.

**환경 설정 화면(Preferences Screen)**



이 화면에서 스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드의 옵션을 자신에 맞도록 수정할 수 있다.  
 이 화면은 크게 3가지로 구분된다:  
 General Preferences(일반 환경 설정)  
 Player Preferences(플레이어 환경 설정)  
 Realism Preferences(사실적인 환경 설정).

**일반 환경 설정(general Preferences)**

이 환경 설정을 사용하여 '보고 느끼는' 아이템들 즉, 음악과 영상 옵션을 바꿀 수 있다. 버튼에 왼쪽 클릭 하면 On과 Off가 변환된다. Sound Volume(소리 볼륨), Animation Level(영상 레벨), Message Delay(메시지 지연) 버튼의 아래쪽 화살표를 왼쪽 클릭하면 줄어 들고, 위 화살표를 왼쪽 클릭하면 증가한다.

**Music On/Off(음악 On/Off) 버튼**

배경음악을 On 또는 Off 시킨다.

**Sound FX On/Off(음향 효과 On/Off) 버튼**

음향효과를 On 또는 Off 시킨다.

**Hex Grid On/Off(헥스 눈금 표시 On/Off) 버튼**

전술 화면 위에 헥스 눈금 표시를 On 또는 Off 시킨다.

**Animation On/Off(영상 On/Off) 버튼**

폭발, 연막, 또는 사격 등의 영상이 이 버튼을 통해 On 또는 Off 된다.

**Hex Info On/Off(헥스 정보 On/Off) 버튼**

이 옵션이 On일 경우, 마우스 커서가 지나가는 모든 헥스에 대한 정보가 정보 윈도우 상에 표시된다. 여기에는 헥스 위치, 높이, 지형 종류가 포함된다.

이 옵션이 Off일 때, 유닛이 있는 헥스에 대한 정보만 표시된다.

**Objectives Flag On/Off(목표 깃발 On/Off) 버튼**

승리 목표 깃발이 표시될 것인지를 On 또는 Off 한다.

**Auto Rally On/Off(자동 격려 On/Off) 버튼**

이 버튼이 On일 때, 지휘관은 턴이 끝날 때, 자동적으로 억압된 유닛들을 격려한다.

**Move Radius On/Off(이동 범위 On/Off) 버튼**

이 버튼을 사용하여 이동 가능 범위를 표시할 것인지를 On 또는 Off 시킨다.  
유니트가 움직일 수 있는 hex는 밝게 표시한다.

**Fast Artillery On/Off(빠른 포격 On/Off) 버튼**

이 버튼은 간접 사격이 어떤 방식으로 표시될 것인지를 조절한다. 이 옵션이 On일 때, 간접 사격은 한 포병 유니트의 포격을 한번에 모두 표시한다. Off라면 포탄 한 발 당 하나씩 영상으로 표시될 것이다.

**Sound Volume(소리 볼륨) 버튼**

이 버튼을 사용하여 음향효과의 볼륨을 0에서 5까지 조절할 수 있다.  
위/아래 버튼을 왼쪽 클릭하면 볼륨이 조절된다.

**Animation Level(영상 레벨) 버튼**

이 버튼은 표시되는 영상의 양과 전투 중 정보 화면의 양을 0에서 5까지 조절한다.  
위/아래 버튼을 왼쪽 클릭하여 영상 레벨을 조절한다.

**Message Delay(메시지 지연) 버튼**

이 버튼으로 메시지의 지연 시간을 0에서 200까지 늘리고 줄일 수 있다.  
직접 숫자를 입력할 수도 있고, 화살표 키를 클릭하여 10단위로 조절할 수 있다.

**AI Level(인공 지능 레벨) 버튼**

이 옵션을 사용하여 당신의 컴퓨터 군대의 경험치와 사기치를 0에서 200%까지 올릴 수 있다.  
직접 수치를 입력할 수도 있고 화살표 키를 클릭하여 10단위로 조절할 수 있다.  
이 옵션은 2인용 게임에서는 사용할 수 없다.

**Small Icon(작은 아이콘) 버튼**

이것은 전투 지도상에 나타나는 아이콘의 크기를 조절한다. Off, 즉 XXX로 되어 있으면 한 유니트의 모든 차량들이 하나의 아이콘으로 표시되고, 1에서 3까지의 숫자는 그 수만큼 차량의 수를 나누어 표시한다. 예를 들어 4개의 탱크로 이루어진 유니트가 있다고 가정한다. 이 유니트는 레벨 3에서는 1개의 탱크 아이콘으로, 레벨 2에서는 2개로, 레벨 1에서는 4개로 표시된다. 또 실제 차량 대수도 아이콘과 함께 큰 숫자로 표시된다.

**플레이어 환경 설정(Player Preferences)**

플레이어 환경 설정은 30에서 250%의 범위 내의 양쪽 군대의 군사력을 조절하여 시나리오 난이도를 맞출 수 있다. 여기에는 관측(Spotting), 명중률(Fire Accuracy), 부대 훈련도(Troop Quality), 탱크와 보병의 회복력(Resilience)이 포함된다. 이 옵션을 사용하여 플레이어는 게임에 의해 미리 할당된 부대의 능력을 변환시킬 수도 있다. 특수한 능력을 지닌 부대들도 낮은 수준의 부대로 하향 조정될 수 있으며, 보통 부대도 정예 부대로 업그레이드시킬 수 있다. 물론 높은 수준의 훈련, 장비, 사기로 유명한 무적의 부대를 만들 수도 있다! 일단 게임이 시작되면 2인용에서는 이 옵션을 사용할 수 없다.

**Searching(관측)**

이 버튼을 사용하여 양쪽의 간접 사격과 공중 폭격을 요청하는 정확도를 30에서 250%까지 조절할 수 있다.

**Hitting(명중률)**

양쪽의 직접 사격 명중률을 30에서 250%까지 조절한다.

**Rout/Rally(혼란/격려)**

이 수치는 전투 중 유닛의 2가지 면을 반영한다.

즉, 얼마나 쉽게 사기를 잃고 혼란에 빠지는가 그리고 얼마나 잘 격려할 수 있는가 이다.

**Troop Quality(부대 훈련도)**

이 옵션으로 전투 생성기와 시나리오 에디터로 만들어진 시나리오의 유닛들의 훈련 정도를 수정할 수 있다. 리얼리즘 환경 설정을 Country Training(국가 훈련) 옵션이 Off되어 있어야 작동된다. 수치는 30에서 120까지이다.

**Tank Toughness(전차 강도)**

이 수치는 탱크가 적의 사격에 명중 당했을 때 피해를 입지 않는 정도를 표시한다.

**Infantry Toughness(보병 강도)**

이 수치는 보병이 적의 사격에 명중 당했을 때 피해를 입지 않는 정도를 표시한다.

**Battle Points(전투 점수)**

이것은 전투 생성기로 만들어진 전투의 초기 전투 점수를 미리 할당한다. 만약 이 칸이 XXX로 남겨져 있다면, 플레이어 1의 전투 점수는 컴퓨터에 의해 무작위로 선택되고, 플레이어 2의 점수는 플레이어 1의 소비된 점수에 따라 결정된다.

**Air Sections(항공 부대)**

출격 가능한 비행기 대수를 미리 할당한다. 즉, 구입할 수 있는 비행기 또는 헬기 편대의 수를 정하는 것이다.

**리얼리즘 환경 설정(Realism Preferences)**

리얼리즘 환경 설정의 스위치들은 스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드를 더욱 또는 덜 사실적으로 만들어 준다. 여기에는 사실적인 탄약 제한, 파괴, 지휘 통제, 관측 등이 포함된다. 일단 2인용 게임이 시작되면 이 기능은 사용할 수 없다.



**Ammo Limit On/Off(탄약 제한 On/Off) 버튼**

유니트의 탄약에 제한이 있는지를 On/Off 시킨다.  
On일 경우 탄약을 다 쓰면 보급해야 한다.

**Command On/Off(지휘 On/Off) 버튼**

On일 경우, 지휘 통제 체계는 23페이지의 나와 있는 'Command Control and Orders' 항목처럼 기능한다. Off일 때, 모든 유니트는 자동적으로 지휘 통제 체계와 연락되는 것으로 한다.

**Morale On/Off(사기 On/Off) 버튼**

On일 경우, 유니트와 대형의 사기치 규칙이 작동된다. Off인 상태에서는, 사기 벌점이 없어진다.

**Move and Shoot On/Off(이동 사격 On/Off) 버튼**

이 옵션이 On이라면 일정 거리 이상을 움직인 유니트는 사격시 명중률이 낮아진다.  
Off일 때 이동 사격을 하더라도 영향을 받지 않는다.

**Mines On/Off(지뢰 On/Off) 버튼**

지뢰를 설치할 수 있는지를 On/Off 시킨다.

**Country Training On/Off(국가 훈련 On/Off) 버튼**

이 옵션으로 전투 생성기와 시나리오 에디터로 만든 지도에서 부대 훈련도(Troop Quality)를 적용할 것인지를 On 또는 Off 시킨다. 이 옵션이 Off일 때, 훈련 수치를 일정 범위 내에서 바꿀 수 있다. On일 때, 각 시대별 국가 훈련 수치가 그대로 적용된다.

시대별 국가 훈련 수치는 83페이지의 '부록 C - 경험치 등급(Experience Ratings)'를 참고한다.

**Control On/Off(통제 On/Off) 버튼**

이 옵션을 사용되면, Orders(명령 점수) 규칙이 23페이지의 'Command Control and Orders (지휘 통제와 명령 점수' 항목에 나와 있는 대로 적용된다. 이 옵션을 Off로 한다면, 이동이나 폭격이나 자세 변화에 아무런 명령 점수가 들지 않는다(모든 유니트는 움직일 수 있고, 자동으로 참호 파기를 시도한다).

**Hidden Fire On/Off(은폐 사격 On/Off) 버튼**

은폐 사격 옵션이 On일 때, 사격하기 전에 발견되지 않은 유니트는 그들이 사격을 개시한 다음에도 발견될 확률이 극히 낮다. 보이지 않는 적으로부터의 사격은 게임 플레이를 더욱 실감나게 만든다. 한편, 스틸 팬더스 III: 브리गे이드 커맨드에서 '발견(SPOT)'이란 '무기 사정 거리와 발사 거리 내에서 조준할 수 있는'의 의미이다. 이 옵션으로 플레이하면 게임이 무척 어려워지고 시는 보다 효과적인 기습 공격을 감행할 것이다.

## 캠페인(Campaigns)

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에는 역사적인 것에서부터 가상의 상황을 다루는 것까지 자신의 주력(Core) 부대로 여러 시나리오에서 싸울 수 있는 여섯 개의 캠페인 게임이 있다. 만약 당신이 주력 부대를 잃지 않는다면, 그 부대는 많은 경험치를 얻게 될 것이다. 7번째 옵션은 캠페인 생성기(Campaign Generator)로, 여러 적들과 대항하는 무작위(Random)의 캠페인을 만들어 낸다. 원하는 것에 왼쪽 클릭하여 캠페인을 선택한 후 Start Game(게임 시작) 버튼을 왼쪽 클릭하여 시작한다.

### 캠페인 생성기(Campaign Generator)

생성된 캠페인의 길이는 완전히 당신에게 달려 있다. 최소 5개 전투에서부터 200개에 이르는 전투에서 당신에 의해 선택된 세 국가의 컴퓨터 군대와 싸울 수 있다. 또한 캠페인이 언제 시작되고 끝날지도 결정할 수 있다. 하지만 한번 지면 모든 게 끝장이라는 것을 기억한다. 현대 전투에서 두 번째 기회란 없는 법이다.

### North Africa(북아프리카) 1941-42

이 캠페인은 독일군과 연합군과의 고전적인 사막 기갑 전투를 다루고 있다. 당신은 이 캠페인에서 독일 아프리카 군단을 지휘하여 북 아프리카에서 연합군을 몰아내야 한다.

### Stalingrad(스탈린그라드) 1942

과연 당신이 독일 제 6군을 지휘하여 폭풍을 뚫고 진격할 수 있을 것인가..? 이제 그 기회를 드리겠다. 당신은 여기서 독일군을 지휘하여 러시아의 심장부로 뚫고 들어가야 한다.

### Market Garden(마켓 가든) 1944

'머나먼 다리(Bridge Too Far)'까지는 아직도 멀었는가? 라인강에 교두보를 확보하는 이 전설적인 작전을 당신의 방식대로 지휘해 본다. 여기서 당신은 영국군 사령관이다. 과연 당신이 포위된 영국 제 1 공정 사단을 구출할 수 있을까요?

### Vietnam(베트남) 1964-71

스타라이트(Starlight) 작전에서부터 캄보디아 개입에 이르기까지 미합중국 군의 악몽을 직접 체험한다. 미 육군과 해병대가 당신의 명령을 기다리고 있다. 아무런 정부 간섭 없이 이 전쟁을 치를 수 있다.

### N.A.T.O.(나토) 1988

동서독의 국경은 대부분의 전략 연구가들이 제 3차 세계 대전이 발발하기 가장 쉬운 지점으로 꼽고 있다. 이 캠페인으로 냉전 시대 동서 진영의 강력한 군대를 동원한 전투를 경험해 볼 수 있다. 당신은 서독군을 지휘한다.

**Holy War(성전) 2000**

중동 국가들이 최신의 사막전 병기로 무장하고 다시 일어섰다. 당신은 이스라엘 군대를 지휘하여 아랍 국가들과 맞서야 한다.

**유니트 대형 구입(Purchase Unit Formations)**

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드 캠페인에서 당신은 전투 점수(Battle Point)로 유니트 대형을 구입하여 군대를 구성한다. 부대 구입에는 다음과 같은 두 가지 종류가 있다. 캠페인의 모든 시나리오를 통해 당신이 조종하게 되는 주력 부대(Core Unit)를 먼저 구입하고, 다음으로 한 시나리오에서만 활약하는 지원 부대(Support Unit)를 구입한다. 시나리오에 자주 등장하는 보조 부대(Auxiliary Unit)는 당신이 구입할 수 없는 부대이다. 이들 지원 부대와 보조 부대는 시나리오에서 시나리오로 데려갈 수 없으며 단지 당신의 주력 부대를 돕는 역할만 수행한다.



**유니트 종류(Unit Classes)**

다음은 당신이 주력 부대(Core Unit)를 구입하는 화면이다 전투 점수(Battle Point)의 총 합은 화면의 상단에 표시된다.

구입되는 유니트의 대형은 분대(Section)에서 연대(Regiment)까지이다.

보통 한 분대는 2~3 개의 차량 또는 대포로 이루어져 있고, 연대는 70에서 90사이의 탱크로 이루어져 서너 개의 중대로 나뉘어 진

다. 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에서 당신은 연대 단위 대형까지 구입할 수 있으며, 이것들은 수많은 중대와 지원부대들로 이루어져 있다. 당신은 다음과 같은 4가지 종류의 유니트를 구입할 수 있다.

**장갑(Armor)**

주로 직사 화기를 사용하여 공격하는 차량으로 이루어진 대형들이다. 탱크, 장갑차, 그리고 고적 포화로부터 방어할 수 있는 장갑을 가진 여러 종류의 차량이 포함된다.

**포병(Artillery)**

주로 간접 공격이나 방어적인 목적으로 사용되는 유니트들의 대형이다. 야전포(Artillery), 대전차포(Anti-Tank Gun), 자주포(Self-Propelled Gun) 그리고 함포 사격을 하는 전함들이 해당된다. 이들 중 대부분은 스스로 움직일 수 없으며, 이동하려면 수송 차량이 필요하다. 하지만, 어떤 종류의 포병은 자동차화(Motorized) 되어 있거나 자주화(Self-Propelled) 되어 있다.

**보병(Infantry)**

돌격 소총과 수류탄에서부터 대공 미사일과 유탄 발사기(Grenade Launcher)까지 갖춘 보병들의 대형이다.

**기타(Miscellaneous)**

지뢰, 토치카(Pillbox), 요새, 폭격기, 헬리콥터, 트럭 그리고 화물선(Barge), 해프트랙, 병력 수송 장갑차(APC), 비행기, 공격 헬기, 대공포(AA-Gun), 지대공 미사일(SAM) 등이 여기에 포함된다.

참고: 특정 유닛 대형을 구입할 때, 유닛의 제원(Statistics)이 나타난다. 더 자세한 설명은 50페이지의 '유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)' 항목을 참고한다.

**폭격기(Strike Elements)**

지상 목표를 공격하는 데 쓰이는 항공기를 말한다. 하지만 모든 항공기가 이런 임무에 이상적으로 적합한 것은 아니다. 그리고, 똑같은 열정으로 이 임무를 수행하지도 않는다.

어떤 항공기는 몇 가지 이유 때문에 기지로 귀환하게 되며, 다시는 그 게임에 사용할 수 없게 되어 버린다. 비행기가 손상되면 자동으로 기지로 돌아간다. 그렇지 않다면 항공기는 그들의 중화기(폭탄과 로켓)를 다 써 버릴 때까지 비행을 계속할 것이다. 항공기가 그들의 중화기를 다 써 버리면, 기지로 돌아갈 확률이 높아진다. 왜냐하면, 그들의 소화기는 다른 항공기에 대항하기 위해 장착된 것이기 때문이다.

만약 항공기가 지상 지원 전용기(Ground Support Specialist)가 아니라면 기지로 돌아가지 않기 위해, 사기치 검사를 거쳐야 한다.

**지상 지원 전용기(Ground Support Specialist Aircraft)**

이 게임에서 지상 지원 전용기란 지상 목표를 공격하는 항공기를 말한다. 어떤 항공기들은 지상 공격 전용인 반면에 다른 항공기들은 여러 종류의 무기를 실을 수 있다. 항공기가 많은 무기를 실을 수록 여러 턴 동안 남아 공격을 계속할 수 있게 될 것이다.

다음 비행기들은 지상 지원 전용기로서, 사기 점검을 거치지 않고도 계속 비행할 수 있다.

Ju-87g	Hs-129	IL-2 Shturmovik	P-39 Aircobra
B-25h Mitchell	A-1 Skyraider	A-10 Warthog	IL-10 Shturmovik
Su-25	Su-25T		

**주력 유닛 선택(Choosing Core Units)**

주력 유닛은 캠페인의 모든 시나리오에 계속 참가하는 유닛이다. 그들은 군대에서 가장 경험이 풍부하고, 가장 쓸모 있고, 가장 효과적인 유닛이다. 시나리오를 시작할 때, HQ(본부: Headquarter) 유닛은 이미 구입되어져 있다. 이것은 첫 번째 대형으로 'A0'의 ID를 가진다. 이 대형이 화면 오른쪽에 표시되었는지 확인한다. 이 목록 화면에 당신이 구입한 모든 유닛이 나타난다.

여단 사령관(Brigade Commander)은 계급이 보통 대령(Colonel)으로 항상 'A'유닛에 속한  
다는 것을 명심한다. 그는 당신 군대의 최고 야전 사령관이다.

당신은 지휘 차량이나 지프를 사서 이 유닛을 게임 지도 위를 빠르게 이동시킬 수도 있고  
다른 대형의 탱크나 장갑차에 태울 수도 있다. 각 단위 유닛(Platoon소대 또는 Company  
중대)는 거기에 속한 지휘관이 있다. 그리고, 대형(Formation: Platoon소대 또는 Company  
중대)에는 보통 'O'유닛(B0, C0, 등)에 속한 지휘관이 있고 중대 하나가 그 밑에 편성되  
어 있다. A0, B0, 등과 같은 유닛들은 보통 지휘(Command) 유닛이라고 말한다.  
지휘관의 기능에 관해서는 18 페이지의 '지휘관(Leaders) 항목에 보다 자세하게 설명되어  
있다.

대형에 어떤 유닛들이 있는지 보려면 화면 중앙의 대형 선택 목록 중 원하는 대형을 왼쪽  
클릭한다. 대형 구성 표가 나타나면 그 대형 중 원하는 유닛을 선택할 수 있다.

### 특정 장비 구입(Purchase Specific Equipment)



원하는 장비나 대형을 선택한 후 한 가지 이  
상의 장비가 나열된 이 메뉴에서 특정한 탱크  
나 보병 대형을 선택할 수 있다.

이전 메뉴에서 Tank Plt(탱크 소대)를 선택했  
다면 이 메뉴에서 M60 A1 Patton(패튼), M60  
A3 Patton, 또는 M1 Abrams(에이브람즈) 탱크  
를 선택할 수 있다.

선택할 수 있는 장비는 그 시대에 등장하고  
대형 종류에 해당되는 것만 표시된다.

대형을 구입하려면 Buy(구입) 버튼에 클릭한다. 어떤 대형을 실수로 구입했다면 화면 오른  
쪽의 목록 화면에서 그 이름을 왼쪽 클릭한다. 그러면 그 대형은 목록에서 지워지고 전투  
점수도 회복된다.

앞으로 닥쳐올 전투들에 대비하여 융통성 있게 균형 있는 군대를 편성하도록 한다.  
이 부대들은 캠페인 전체에 걸쳐 당신과 함께 할 부대들이다.  
물론 파괴당하지 않는다면 말이다!

주력 부대 구입을 마쳤다면 Done(종료) 버튼을 왼쪽 클릭한다.

첫 번째 전투의 설명이 나타 날 것이다. 설명문 오른쪽 화살표 키로 전체 문장을 읽어  
볼 수 있다. 다음은 Support Unit(지원 부대) 구입 화면으로 넘어 간다.

### 지원부대(Support Unit) 구입

이 화면에서 지원 부대를 구입할 수 있다. 시나리오에서 시나리오로 이동을 하는 주력 부  
대(Core Unit)와는 달리 지원 부대는 오직 현재의 시나리오에서만 활약한다.

그리고 각 시나리오가 시작될 때마다 새로 구입을 해야 한다.

또한, 여기서 공중 폭격기(Aerial Strike Element)를 구입할 수도 있다.

**비전투 지원 유닛(Non-Combat Support Units)**

보급 분대(Ordnance Section)와 탄약 트럭(Ammo Truck)은 심하게 억압되지 않은 인접한 유닛에게 탄약을 공급한다. 공급할 탄약의 무기의 크기가 클 수록 공급은 느려진다.

탄약고(Ammo Dumps)는 스스로 움직이거나 승차할 수 없는 유닛으로 주요 기능은 같은 헥스에 있는 유닛에 탄약을 공급하는 것이다. 탄약고와 같은 헥스에 있는 유닛이 한 턴 동안 이동하지 않고 억압을 심하게 받지 않았다면 탄약 트럭의 2배의 탄약 공급을 받는다. 연료 저장소(Fuel Dumps) 역시 탄약고와 비슷한 역할을 수행하지만 탄약고와는 달리 재공급을 하지 않는다. 만약 탄약고나 연료 저장소가 파괴되면 헥스 상의 어느 한 목표가 중립 지역으로 변한다. 이런 유닛들을 포획하는 것은 매우 수지맞는 일로서, 그것들이 있는 헥스로 유닛을 옮긴 뒤 파괴하면 된다. 일단 파괴되고 나면 그 헥스는 지날 수 없게 되고 그 안의 모든 유닛도 파괴되어 버린다.

HQ 유닛은 연료 저장소처럼 연료를 공급하지만 파괴되더라도 폭발을 일으키지는 않는다. 그리고 5헥스 이내의 모든 아군 유닛들의 사기를 올린다. 따라서 턴이 끝난 후 범위 내의 유닛의 억압이 자동으로 줄어든다.

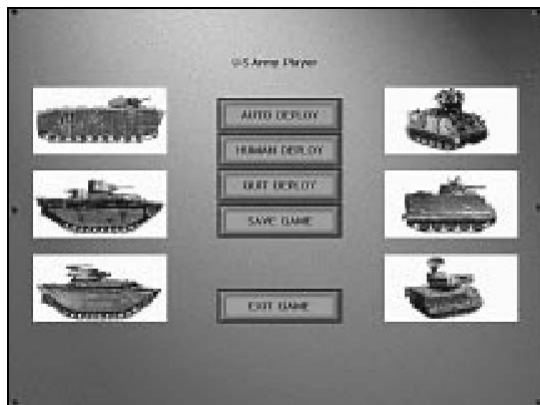
선박(Ship) 유닛은 지도상에 나타나지 않으며 무전기 통신(Radio Contact)이 가능할 때 포격 임무를 행한다. 선박들은 해안과 통신 연락이 원활하지 않기 때문에 지휘 체계(Command Link)에 속하지 않는다.

**특별히 참고할 사항들(Special Note)**

\* - 구입 화면 의 대형 이름 뒤쪽에 있는 한 개의 별표는 그 대형을 이동시키려면 트럭이나 장갑차(APC)가 필요하다는 의미이다.

선박과 항공기는 'Off-Map(지도상에 나타나지 않는)' 유닛으로 표시된다. 즉, 이들은 전투 지도에 배치할 수 없다는 말이다. 지휘 유닛(A0, B0, 등)가 포격 관측병(Spotter)이 되어 이들 유닛의 공격을 무전으로 유도한다. 포격 방법은 13 페이지의 '간접 사격 방법(Indirect Fire Basics)'에 나와 있다.

지원 유닛(Support Units) 구입이 끝났다면 Done(종료) 버튼을 누르고 병력 배치에 들어간다.



**병력 배치(Deployment)**

병력을 배치하는 것은 예술 그 자체와 같은 것으로 이것 때문에 이길 수도, 질 수도 있는 중요한 문제이다.

당신이 급하다면 컴퓨터가 대신 당신의 병력을 배치해 줄 수도 있다만 나중에 후회할 경우가 생길 지도 모른다.

**Auto Deploy(자동 배치)**

게임을 빠르게 진행하려면 이 버튼을 눌러 컴퓨터가 자동으로 당신의 군대를 배치하도록 한다. Auto Deploy(자동 배치) 버튼을 누르면 배치 화면으로 들어가서 컴퓨터가 당신 군대를 어디에 배치시켰는가를 확인해 볼 수 있다. 컴퓨터가 배치한 것이 마음에 들지 않는다면 바꾸고 싶은 유닛을 왼쪽 클릭하여 선택한 후 원하는 헥스에 클릭하여 배치시킨다.

**Human Deploy(수동 배치)**

당신이 직접 군대를 배치한다. 자세한 사항은 다음 페이지의 '수동 대형 배치(Manually Deploying Formations)'를 참조해 주십시오.

**Save Game(게임 저장)**

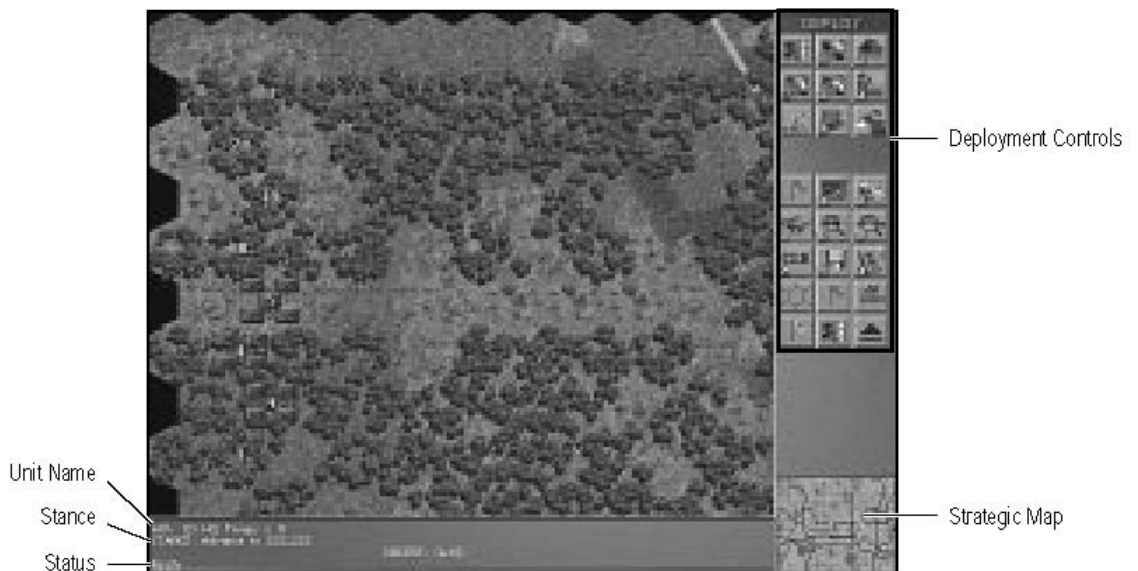
배치 단계에 있는 당신의 현재 게임을 저장한다.

**Quit Deploy(배치 종료)**

배치를 끝내고 Start Game Menu(게임 시작 메뉴)로 간다.

**Exit Game(게임 나가기)**

게임을 포기하고 초기 화면으로 돌아간다.



**Deployment Controls** 배치 조종 버튼들, **Strategic Map** 전략 지도  
**Unit Name** 유닛 이름, **Stance** 자세, **Status** 상태

**수동 대형 배치(Manually Deploying Formations)**

직접 손으로 유닛들을 배치하기로 결정하면 지도 한 쪽 끝-시나리오에 따라 좌우가 결정 된다-으로 모든 유닛들이 길게 늘어섭니다. 당신이 다른 유닛을 선택하지 않았다면 HQ (본부) 유닛인 A0이 선택되어 제일 먼저 배치하게 된다. 유닛을 배치하는 방법은 그저 그 유닛이 전투 시작 시에 위치할 장소를 골라 왼쪽 클릭하면 된다. 당신이 각 유닛을 배치하고 나면 컴퓨터가 자동으로 다음 유닛을 선택해 준다. 유닛을 배치할 때 Shift 키를 함께 누르면 다음 유닛으로 넘어가지 않는다.



배치 조종 버튼(Deployment Controls)

Deploy Entire Formation(대형 전체 배치:흰 화살표)



이 버튼으로 한 번에 대형 전체를 배치할 수 있다. 예를 들어서, 'B' 대형 전체를 배치하려 한다면 'B' 대형의 유니트 하나(B0, B1, B2, 등)를 선택한 후 대형 전체가 배치될 지역의 중심 헥스에 오른쪽 클릭한다. 이제 Deploy Entire Formation(대형 전체 배치) 버튼을 누르면 선택된 헥스 주위에 모든 유니트가 배치된다.

Go to Next Formation(다음 대형으로)



모든 대형을 순서대로 돌아가면서 선택한다.

Go to Roster(지휘관 명단)



당신의 모든 대형 지휘관들의 이름을 보여준다. 모든 대형의 목록이 나오고 각 대형의 HQ(본부) 유니트가 어느 것인지 알려 준다.

Go to Next Unit(다음 유니트로)



당신이 유니트를 산 순서대로 돌아가면서 다음 유니트를 선택한다. 예를 들어 B1 유니트 다음은 B2 유니트이다.

Go to Previous Unit(이전 유니트로)



구입 순서에 따라, 이전 유니트를 선택한다.

Find Current Unit on Map(현재 유니트 찾기)



이 버튼을 누르면 현재 선택된 유니트의 헥스를 중심으로 한 전투 지도를 보여 준다. 선택된 유니트가 지도 화면에서 멀리 떨어져 있을 때 유용하다.

Pre-Plan Bombardment(포격 사전 계획)



간접 사격(Indirect Fire) 메뉴를 불러 와서 포병의 표적 헥스를 결정한 후 HE(고폭탄), Smoke(연막탄), 또는 Cluster Bomb(집속 폭탄) 등 발사할 포탄을 선택한다(포탄 종류는 시대에 따라 다릅니다). 무전기(Radio)로 연락이 되거나 대형 HQ와 인접한 유니트는 항공기 또는 포병의 공격을 지시할 수 있다. 자세한 사항은 13 페이지의 연습 게임 '간접 사격 방법(Indirect Fire Basics)' 항목을 참고한다.

간접 사격을 사전 계획(Pre-Game Indirect Fire)하는 것은 게임 중의 간접 사격과는 다릅니다. 간접 사격 메뉴에는 Priority Target Hex(중요 표적 헥스) 버튼이 있어서 전투 시작 전에 표적의 헥스에 '영점(Zeroed-In)' 조준을 맞추어 놓을 수 있다. 이렇게 하면 포병은 그 중요 표적을 공격할 때 조금도 지체되지 않고 바로 공격한다.

Priority Target(중요 표적)을 선정하려면, 포격이나 항공기의 폭격이 가장 필요하리라 예상되는 지도상의 hex를 선택한 후 Target(표적) 버튼을 왼쪽 클릭한다. 중요 목표로 선정된 hex에는 포격 아이콘과 함께 우선 순위를 뜻하는 숫자가 표시되어 있다. 사전 계획 가능한 중요 표적의 수는 임무와 지도 크기에 따라 달라진다.

일단 게임이 시작되고 나면 언제든지 간접 사격 메뉴로 들어가 중요 표적(Priority Target)으로 지정된 hex를 왼쪽 클릭하여 포격을 바로 실시할 수 있다. hex를 선택한 후에는 발사할 탄약의 종류(HE, Smoke, 또는 Cluster)를 왼쪽 클릭한다.

#### Load/Board Unit(유닛 승/하차)



보병이나 포병 유닛을 탱크, 차량, 화물선에 승차, 또는 하차시킨다. 각 차량의 최대 적재 중량은 차량 종류별로 다양하다. 예를 들어 어떤 차량 소대는 소총 소대와 중화기 분대 전체를 실을 수 있다.

#### Assign Current Unit to New HQ(현재 유닛을 새로운 본부에 배속)



이 버튼을 왼쪽 클릭하면 선택된 유닛을 새로운 대형에 집어넣는다.

#### Go to Objective Area(목표 지점으로 가기)



선택된 유닛의 목표 지점으로 전투 화면을 이동한다.

#### Entrench All Units(모든 유닛 참호화)



만약 당신이 'Defend Mission(방어 임무)'를 맡았다면, 모든 유닛은 시나리오가 시작될때 자동적으로 Entrenched(진지 방어) 상태가 된다.

#### Build Minefield, Barbed Wire, and Dragon Teeth(지뢰밭, 철조망, 대전차 장애물 설치)



이 버튼으로 당신이 구입한 지뢰, 철조망, 대전차 장애물을 설치할 수 있다. Dragon Teeth는 대전차 장애물이다.

#### Show Unit Visibility(유닛 가시도 표시)



현재 유닛의 조준선(Line of Sight)나 바라보는 방향으로 보이는 hex를 표시한다.

#### Zoom In(확대)



전투 지도를 확대하여 보여준다.

**Zoom Out(축소)**



전투 지도의 배율을 줄인다.

**Clear Dark and Smoke in Hex(헥스 내 연막 제거)**



전투 지도에서 헥스 위의 그림자 부분이나 연막을 제거하여 지형을 더 잘 볼 수 있게 해준다. 이 버튼으로 연막의 On/Off를 전환한다.

**Save Game(게임 저장)**



현재 배치된 게임을 저장한다, 전자 우편 게임도 여기에 저장된다.

**Go to the Weapons Encyclopedia(무기 백과 사전으로)**



스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨더에 나오는 무기와 대형에 관한 정보가 담겨 있는 무기 백과 사전을 엽니다.

**Hexsides On/Off(헥스 눈금 표시 On/Off)**



전투 지도의 헥스 눈금 표시를 On/Off 시킨다.

**Set Objectives For Formation(대형 목표 설정)**



유니트를 선택하여 이 버튼에 왼쪽 클릭한 다음, 대형 목표 지점이 될 헥스를 선정하여 왼쪽 클릭하면 목표 깃발 아이콘이 생긴다.

**Load All Units Into Closest Vehicles(모든 유니트를 가까운 차량에 태움)**



이 버튼으로 보병과 포병을 가까운 차량에 모두 태웁니다.

**Set All Units Objectives(전체 유니트 목표 설정)**



배치된 부대의 모든 유니트의 목표를 현재 선택된 헥스로 지정한다.

**Change Stance for Formation(대형 자세 변경: 노란색 화살표)**



배치된 부대의 자세를 대형별로 Defend(방어) 또는 Advance(진격)로 전환한다.

**Quit(종지)**



배치 메뉴 화면으로 돌아가 첫 번째 턴이 시작되기 전에 게임을 저장할 수 있다. Quit Deploy(배치 종료) 버튼을 왼쪽 클릭하면 캠페인 시작 화면이 나온다. Start Turn(턴 시작) 버튼을 왼쪽 클릭하면 첫 번째 턴이 시작된다. 행운을 빕니다!

유니트 지휘 화면(Unit Command Screen)



이 화면은 유니트와 장착된 무기, 유니트 지휘관에 관하여 가장 자세한 정보를 제공한다.

유니트 지휘 화면은 전투 지도에 현재 선택된 유니트를 오른쪽 클릭하면 나타난다.

여기서 당신은 다음과 같은 요소를 바꿀 수 있다:

- \* 유니트의 이름과 종류
- \* 지휘관 이름
- \* 사용할 무기
- \* 단발/자동 사격 모드 전환
- \* 상대방 턴에서의 무기 사정 거리
- \* 자세

유니트 조정(Unit Configuration)

유니트 정보 화면을 열면 네 개 부분의 녹색 문자판들을 볼 수 있다. 유니트의 이름은 좌측 상단 구석에 나오고, 그 밑에 유니트의 무기들이 나열되어 있다. 화면 하단의 장갑 수치 도형 위로 **Single/Auto Fire**(단발/자동 사격), **Set Range**(사정 거리 설정), 그리고 **Stance**(자세)의 세 항목이 있다. 마지막으로 유니트 사진 밑에 지휘관의 이름이 표시된다. 마우스 포인터를 이 녹색 문자판 위로 이동시키면 정보 윈도우가 나타나 바꿀 수 있다는 것을 알려준다. 만약 유니트가 대형 본부 유니트라면 이름이 '0'으로 끝날 것이다. Stance(자세) 아래로 4번째 줄에 Change This Unit Only(이 유니트만 변경) 버튼이 있다. 이 버튼을 왼쪽 클릭하면 Change Whole Formation(대형 전체 변경)으로 변환된다. 이 옵션을 사용하여 한 유니트만, 또는 대형의 모든 유니트의 단발/자동 사격, 사정 거리 설정, 그리고 자세를 바꿀 수 있다.

유니트 이름과 모델(Unit Name and Type)

유니트 이름을 왼쪽 클릭하면 정보 윈도우가 나타나 거기에 유니트의 새 이름을 적어 넣을 수 있다. Esc 키를 누르면 윈도우는 사라지고, ENTER 키를 누르면 새 유니트 이름이 저장된다. 참고: 이름 없이도 유니트를 조종할 수 있다. 하지만 그렇게 하면 유니트를 구별하기가 무척 어려워질 것이다.

지휘관 이름(Leader Name)

지휘관 이름을 왼쪽 클릭하면 정보 윈도우가 나타나 거기에 지휘관의 새 이름을 적어 넣을 수 있다. Esc 키를 누르면 윈도우는 사라지고, Enter 키를 누르면 새 지휘관 이름이 저장된다. 바꿀 수 있는 것은 지휘관의 이름 뿐으로 계급은 바꿀 수 없다. 지휘관 역시 이름 없이 조종할 수 있다. 참고: 지휘관의 계급은 당신이 만든 시나리오를 배치 화면에서 시나리오 에디터의 Edit Unit Data(유니트 정보 편집)를 사용해서만 바꿀 수 있다.

### 지휘관 정보 항목(Leader Information Section)

지휘관의 이름과 계급 아래로 그의 능력치가 표시되어 있다. Rally(격려), Infantry Command(보병 지휘), Artillery Command(포병 지휘), Armor Command(전차 지휘) 등 4가지의 능력치가 표시되어 있고 그 아래에 지휘관이 파괴한 적 유닛의 수(Kill)가 표시된다. 수치가 높을 수록 능력이 뛰어난 것이다. 격려는 지휘관이 얼마나 잘 유닛을 격려할 수 있느냐 하는 것이고, 보병과 전차 지휘는 각 보병과 전차의 사격을 지휘할 때 유닛의 명중률을 얼마나 높여 주는가에 영향을 준다. 포병 지휘 능력은 지휘관이 얼마나 정확하게 간접 사격의 표적을 조준할 수 있느냐 하는 것을 나타낸다.

### 무기(Weapons)

야포(Cannon)에서부터 기관총, 그리고 보병용 소총에 이르기까지 유닛이 장비한 무기를 보여준다. 보통 차량의 주포와 미사일류의 무기, 그리고 몇몇 기관총이 나열된다. 유닛이 사격을 할 때 그 사격에 적당하고 사정 거리 안이라면 가능한 모든 무기를 발사한다. 예를 들어 탱크는 보병 부대를 공격할 때 AP탄(철갑탄: 대전차용)을 사용하지 않고 대신 HE탄(고폭탄: 인마 살상용)을 사용한다(탱크가 HE탄을 가지고 있는 경우에 한한다). 남아 있는 탄약의 수는 무기 이름 옆에 HE(고폭탄), AP(철갑탄), Sabot(특수 철갑탄), HEAT(대전차 고폭탄)의 순서로 표시된다. 그리고 마지막으로 무기의 최대 사정 거리가 나온다.

### 무기 시스템 조정(Configuring Weapons Systems)

유닛 정보 화면의 가장 강력한 특징 중 하나는 유닛으로 하여금 자신의 무기 일부를 발사하지 못하게 할 수 있는데 있다. 마우스 포인터를 무기 이름 위로 이동시키면 무기를 Active(사용 가능)에서 Inactive(사용 불가) 상태로 바꿀 수 있다는 메시지가 뜬다. 'Active(사용 가능)'인 무기에 왼쪽 클릭하면 그 줄은 적색으로 바뀐다. 이제 이 유닛은 다시 그 무기에 왼쪽 클릭하기 전까지는 그 무기를 사용할 수 없다. 공격할 때 하나의 무기만 사용하려면 'W'키를 누른 후 그 무기에 해당하는 번호를 치십시오.

### Single/Auto Fire(단발/연속 사격)

이 버튼으로 단발/연속 사격을 변환시킨다. 단발 사격은 유닛이 모든 사용 가능한(Active) 무기를 한번만 발사하는 것이고, 연속 사격은 발사 횟수(Shot)를 다 쓸 때까지, 또는 적이 후퇴하거나 사격 중 적의 반격을 받을 때까지 계속 사격한다. 적 유닛을 조준한 후 Direct Fire(사격) 버튼을 오른쪽 클릭해도 연속 발사가 실행된다.

### Set Range(사정 거리 설정)

이 옵션은 상대방 플레이어의 턴 동안 마주치는 적 유닛에게 사격을 가할 최대 사정 거리를 지정해 주는 것이다. 예를 들어 사정 거리를 7로 설정해 두면, 7hex 이내로 들어오는 적에게 사격을 한다. 하지만 Shot(사격 횟수)가 남아 있지 않거나 억압(Suppression)이 너무 높으면 사격을 할 수 없다.

### Stance(자세)

Advance(진격)와 Defend(방어) 자세로 변환한다. 자세 옆에 유닛의 이동 목표(Movement Objective)도 표시된다. 자세한 내용은 24 페이지의 '유닛 자세(Unit Stance)' 항목을 참고한다. 참고: 이 옵션은 Preferences(환경 설정) 화면의 Control(통제) 옵션이 On일 때만 기능한다.

### Change This Unit/Whole Formation(이 유닛만 변환/대형 전체 변환)

사정 거리나 자세 변환이 표시된 한 유닛에만 해당되는지 아니면 대형 전체에 해당되는지를 변환시킨다. 대형 전체 변환은 규모가 큰 대형의 옵션을 바꾸는데 편리한 방법이다.

### 다른 유닛 정보(Other Unit Information)

다음 정보는 스틸 팬더스 III 브리게이드 커맨더에 포함된 시나리오와 캠페인의 데이터 베이스에 고정된 사항이다. 당신이 만든 시나리오의 경우는 배치 화면의 Edit Unit Data(유닛 정보 편집) 옵션을 사용하여 이 정보를 바꿀 수 있다. 자세한 사항은 70 페이지의 '현재 유닛 데이터 변경(Modify the Current Unit's Data)' 항목을 참고한다.

### 이동상태(Movement Status)

유닛의 현재 이동 상태는 유닛 이름 아래에 표시된다. 즉, **Pinned**(속박된), **Dug-In**(참호화), **Entrenched**(진지 방어), 또는 **Ready**(준비 완료) 등의 상태가 MPH(시속)의 단위로 표시되는 이동 속도와 함께 표시된다.

### 지휘 통제 연결(CHQ Link)

지휘 통제(Command Control)는 명령을 수행하는 유닛의 능력을 나타내며 이것은 유닛가 대형 본부와 연락이 되느냐에 달려 있다. 유닛은 In Contact(연락 가능)이거나 Out of Contact(연락 불가)의 상태 둘 중 하나이다.

유닛가 자신의 대형 HQ(본부)와 인접해 있지 않다면 연락을 할 수 없게 되며 만약 무전기(Radio)를 갖고 있다면 연락을 시도할 수 있다. 예를 들어 무전기가 없는 5개의 탱크 소대(B0에서 B4)로 이루어진 중대가 있다고 가정한다. 그리고 현재 선택된 유닛 B3은 대형 본부인 B0로부터 2핵스 떨어져 있다. 이것은 B3이 지휘 통제의 범위 바깥에 있음을 의미한다. 지휘 통제는 유닛의 이동 능력에 영향을 미친다. 자세한 설명은 23 페이지의 '지휘 통제와 명령 점수(Command Control and Orders)' 를 참고한다.

### HE/AP/Smoke/Sabot/HEAT

- \* **HE(고폭탄)** - 'High Explosive(고성능 폭탄)'의 약자로 장갑 차량을 제외한 인마 살상용 포탄이다.
- \* **AP(철갑탄)** - 'Armor Piercing(장갑 관통탄)'의 약자로 장갑 차량 공격에 쓰인다.
- \* **Smoke(연막탄)** - 연막탄은 폭발과 함께 연막을 뿌린다.

몇몇 탱크들은 다음과 같은 포탄도 사용한다.

- \* **Sabot(새버트 철갑탄)** - 특수 장갑 관통탄으로 HVAP(고속 철갑탄), Fin-Stabilizer(날개 안정식 철갑탄), 또는 열화 우라늄 탄과 같은 유사한 포탄이 포함된다.
- \* **HEAT(대전차 고폭탄)** - 'High Explosive Anti-Tank(대전차 고폭탄)'의 약자로 표적에 명중될 때 나오는 열로 장갑을 태우거나 녹이는 방법으로 뚫고 들어가 전차를 파괴한다.

### Experience(경험치)

경험치는 유닛가 지금까지 전투를 통해 축적한 경험을 표시하는 것으로 현재 전투력에 영향을 미친다. 경험이 풍부한 유닛은 억압을 많이 받지 않고 사격 시 명중률이 높다. 그리고 적 유닛의 발견율이 높아지며 반대로 자신은 은폐에 성공할 확률이 높아진다. 탱크에 대한 근접 돌격(Close Assault)의 성공 확률도 높아진다. 경험치에는 Green(신병), Average(보통), Veteran(베테랑), 그리고 Elite(엘리트)의 4가지 기본 레벨이 있다. 유닛은 캠페인 게임에서 경험치를 얻을 수 있으며 경험치는 10에서 140까지의 범위를 갖고 있다. 예를 들어 엘리트 유닛은 100 이상의 경험치를 가지고 있다.

### Morale(사기)

유닛의 전투 의지를 나타낸다. 유닛의 사기는 유닛의 상태(Status)가 Ready(준비 완료)에서 Buttoned(달함), Pinned(속박됨), 또는 Retreat(후퇴), Rout(혼란) 등으로 변하지 않고 얼마나 많은 억압을 견딜 수 있는가를 결정한다.

**Damage(손상)**

유니트가 입은 피해 정도를 표시한다. 보병의 경우 한 명 당 1점으로 측정되고, 연료 저장소(Fuel Dump), 탄약고(Ammo Dump), 본부(HQ), 헬리콥터, 그리고 항공기는 측정 방법이 제각각이다. 차량의 경우 손상은 곧 파괴됨을 뜻한다. 항공기가 견딜 수 있는 손상 점수(Damage Point)는 항공기의 Durability(내구도)도 동일하며 특정 항공기의 내구도를 확인해 보려면 무기 백과 사전을 보거나, 간접 사격 메뉴의 Show Data(데이터 보기: '눈' 모양 아이콘)를 클릭하면 된다.

**Speed(속도)**

유니트의 현재 이동 속도이다. 각 턴마다 사용할 수 있는 이동 점수를 표시한다. 자세한 사항은 12 페이지의 '이동 비용(Movement Cost)'을 참고한다.

**Men(병사)**

유니트에 소속된 병사 수

**Radio(무전기)**

무전기를 갖춘 유니트는 본부와 연락을 주고받을 수 있다. 접촉에 의한 것이든 무전기를 통한 것이든 연락이 되어야 명령을 전할 수 있다.

**Fire Control(무기 통제)**

무기 통제 수치는 그 유니트의 명중률을 향상시켜 유니트의 공격력에 상당한 보너스를 제공한다. 무기 통제 수치는 5로 곱해져서 그 유니트의 명중률에 더해진다. 그리고 이 명중률은 공격 유니트의 속도와 표적의 속도, 그리고 지휘자의 해당 유니트 종류에 대한 능력치 등의 영향을 받는다. 유니트는 또한 '무기 통제 검사(Fire Control Test)'를 통과해야 하며, 미사일을 발사하는 경우 50%의 명중률 감소를 가져온다.

**Size(크기)**

유니트의 외형상 크기를 나타낸다. 큰 유니트일 수록 발견하기 쉽고 명중시키기도 쉽다. 보병 분대는 1, 공격 헬기는 2, 주력 전차(Main Battle Tank)는 5이며 최대 12까지 있다.

**Cost(가격)**

시나리오에서 전투 점수로 나타나는 유니트의 가치로 승패를 판단하는데도 쓰인다.

**Vision(시야)**

게임의 가시도(Visibility)에 상관없이 유니트가 볼 수 있는 헥스의 범위이다. 5이상의 수치를 가진 유니트는 조준선(LOS) 내에서 연막탄을 어느 정도 뚫고 관찰할 수 있는 능력이 있다.

**Carry Cost(무게)**

이 수치는 유니트의 무게를 나타내며 승차시킬 차량의 적재 용량과 비교하는데 쓰인다.

**Carry Capacity(적재 용량)**

다른 유니트를 수송할 수 있는 최대 적재 용량을 나타낸다.

**장갑 도형(Armor Diagram)**

전면, 측면, 후면 장갑의 방어치가 포탑과 차체 도형에 표시된다. 포탑 도형 주위의 적색 수치는 이 차량이 덮개가 없거나 차량 덮개에 장갑이 씌워지지 않았음을 나타낸다. 이런 유니트들이 사격을 받으면 쉽게 손상되거나 파괴되는데, 특히 야포 사격에 취약하다.



**운반 중인 장비(Equipment Carried)**

유니트가 운반 중인 장비-주로 고무 보트(Inflatable Raft)인데-를 표시한다. 대부분의 보병은 고무 보트를 휴대한다. 보트를 사용하려면, 유니트를 바다(Water) hex 주위로 이동시킨 후 바다 hex에 왼쪽 클릭한다. 그러면 유니트가 고무 보트로 바뀐다. 고무 보트를 움직여 강을 건너십시오. 보트에서 내리려면, 보트를 해안가(일부는 육지, 일부는 바다인 hex)로 옮기면 된다. 보병은 분대 당 한 세트의 고무 보트만을 가지고 다닌다는 것을 명심하자.

**특수 능력(Special Ability)**

유니트가 가지고 있는 특수 능력이 화면에 표시된다. 이런 특수 능력에는 공병(Engineer), 정찰(Recon), 또는 신속 반응 포병(Fast Response Artillery) 등이 있다.

**캠페인 시나리오 결과(Campaign Scenario Results)**



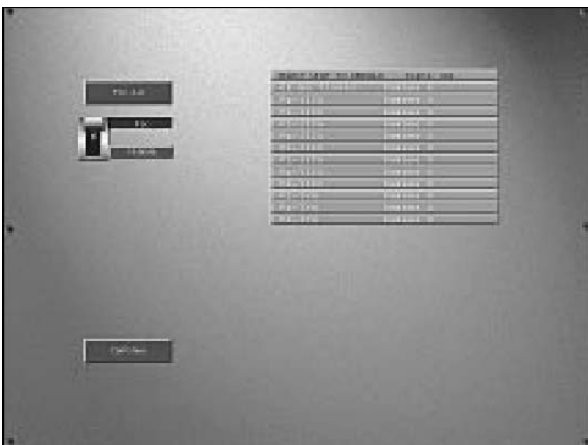
시나리오에서 패배하게 되면 거의 대부분의 경우 캠페인은 끝나 버린다.

승리에는 소규모 승리(Minor Victory)와 결정적인 승리(Decisive Victory)가 있다. 시나리오가 끝날 때마다 승리 레벨과 양쪽의 손실이 전투 결과표(Battle Report)에 표시된다.

화면 하단의 플레이어 1 과 플레이어 2 버튼은 유니트 메뉴를 마지막으로 보여 준다.

Continue(계속) 버튼을 누르면 전투에서 얻은 경험치로 승진하는 유니트와 교체되는 지휘관을 보여준다. 다음 게임 저장 옵션이 나온다.

그리고 시나리오에서 얻은 전투 점수(Battle Point)로 손상된 유니트를 수리하고 장비를 업그레이드할 수 있는 화면이 나타난다. 이 전투 점수는 유니트 목록 우측 상단에 표시된다.



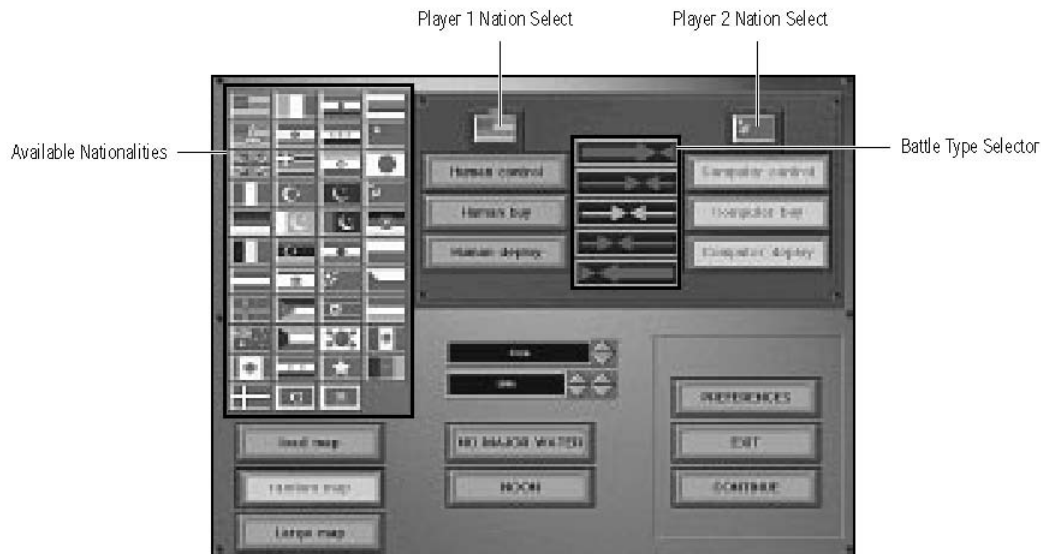
Fix All(전부 수리) 버튼을 누르면 전투 점수를 사용하여 모든 손상된 유니트를 간단히 수리할 수 있다.

왼쪽 스위치를 사용하여 Fix(수리) 모드와 Change(교체) 모드를 변환할 수 있다.

교체 모드에서 어떤 대형을 왼쪽 클릭하면 **Change Unit Menu**(유니트 교체 메뉴)가 나타난다. 이 화면은 Purchase(구입) 화면과 거의 같은 모습이지만 그 유니트의 종류에 해당하는 장비만 교체할 수 있다.

다시 말해서 장갑(Armor) 유니트는 포병이나 보병으로 바꿀수 없다는 뜻이다.

하지만 HQ 유니트는 어떤 종류의 부대로도 바꿀 수 있다.



- Available Nationalities** 선택 가능한 국가
- Player 1 Nation Select** 플레이어 1 국가 선택
- Player 2 Nation Select** 플레이어 2 국가 선택
- Battle Type Selector** 전투 종류 선택

### Battle Generator(전투 생성기)

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에서 제공하는 전투 생성기를 통해 당신이 원하는 장비를 골라 손쉽게 당신만의 전투를 만들 수 있다. 컴퓨터와 친구 중 누구와 플레이할 것인지를 정하고, 국적, 전투 개시 연월, 그리고 지도 크기와 플레이하려는 전투의 종류를 선택할 수 있다.

### Set Troop Quality(부대 훈련도 설정)

부대 훈련도를 바꾸려면 리얼리즘 환경 설정(Realism Preferences)의 Country Training(국가 훈련) 옵션을 'off'로 해야 한다. 위/아래 화살표를 사용하여 조절할 수도 있고 숫자 판에 왼쪽 클릭하여 30에서 120까지의 범위 내에서 원하는 훈련도를 직접 입력하는 방법도 있다.

부대 훈련도를 바꿀 경우 가장 큰 효과는 당신이 살 유닛의 가격이 변한다는 점이다. 간단히 말하자면 부대 훈련도를 높게 하면 할 수록, 유닛 가격(전투 점수)이 올라간다. 따라서, 아마 당신은 적은 수의 부대만을 살 수 있을 것이다. 하지만 이 부대들은 월등히 우수한 부대라는 사실을 명심하자.

### 다른 환경 설정 조작(Set Other Preferences)

당신이 시나리오를 플레이하는 스타일에 맞춰서 Preference(환경 설정) 화면의 다른 옵션들을 조정해 주십시오. 참고): 지뢰를 'off'로 하면 당신이 공격하는 시나리오(Advance 또는 Assault)에서 방어하는 적이 지뢰를 사용할 수 없게 되는 불리함을 안게 된다. Exit(나가기) 버튼을 눌러 전투 생성기 화면으로 돌아간다.

### 국가 선택(Select a Country)

시나리오에서 당신이 선택할 수 있는 국가에는 40개 이상이 있다. 국기에 왼쪽 클릭하면 그 국가가 선택된다. 1939년부터 1945년 기간 동안 다음과 같은 국가들을 선택할 수 있다

: US Army(미 육군), US Marines(미 해병대), Germany(독일), United Kingdom(영국), ANZAC(호주-뉴질랜드군), Finland(핀란드), Canada(캐나다), India(인도), Italy(이탈리아), France(프랑스), Japan(일본), Hungary(헝가리), Belgium(벨기에), Soviet Union(소련), Rumania(루마니아), Netherlands(네덜란드), Yugoslavia(유고슬라비아), Poland(폴란드), Norway(노르웨이), China(중국), 그리고 Greece(그리스).

1946년부터 1999년까지 다음과 같은 국가를 선택할 수 있다. United States(미국), the United Kingdom(영국), France(프랑스), Germany(독일), Belgium(벨기에), the Netherlands(네덜란드), Norway(노르웨이), Australia(호주), Canada(캐나다), Denmark(덴마크), Italy(이탈리아), Spain(스페인), Greece(그리스), Turkey(터키), Pakistan(파키스탄), Libya(리비아), Israel(이스라엘), Jordan(요르단), the Gulf States(페르시아만 연안 국가), Egypt(이집트), Syria(시리아), Iraq(이라크), Mujaheddin(무자헤딘), the PLO(팔레스타인 해방기구), India(인도), China(중국), North Korea(북한), South Korea(한국), North Vietnam(월맹), South Vietnam(월남), Taiwan(대만), Japan(일본), Russia(러시아), East Germany(동독), Poland(폴란드), Czechoslovakia(체코슬로바키아), Hungary(헝가리), Rumania(루마니아), 그리고 Afghanistan(아프가니스탄).

Red(적색)와 Green(녹색) 국기는 시나리오를 만들 때 일반적인 동구 국가와 서방 진영을 각각 대표한다. 화면 오른쪽 플레이어 1이나 2의 국기를 클릭하여 녹색 불이 들어오면 각각 원하는 국가를 선택할 수 있다.

당신의 군대는 한 개 이상의 국가로부터 장비를 구입할 수 있다. 하지만 군대의 국적은 이 화면에서 선택한 국가에 따른다.

### 플레이어 조종 설정(Player Control Setting)

각 플레이어마다 3개 씩, 모두 6개의 스위치를 이용하여 인간과 컴퓨터 중 누가 각 플레이어를 조종하고, 군대를 구입하고, 배치를 할 것인가를 결정한다.

### 지도 선택(Map Selection)

당신이 시나리오 에디터로 만든 지도를 선택하거나 컴퓨터가 Random Map(무작위 지도)를 만들도록 한다.

### 지도 크기(Map Size)

컴퓨터가 만드는 Random Map(무작위 지도)을 사용한다면 Small(소형), Medium(보통), Large(대형)의 세 가지 중 한 가지의 지도 크기를 선택해야 한다. 소형 지도는 40hex\*100hex, 보통 지도는 60hex\*60hex, 그리고 대형 지도는 80hex\*100hex의 크기이다.

### 전투 임무 종류의 결정(Set Type of Battle Mission)

전투 임무(Battle Mission)에는 Advance(진격), Meeting Engagement(교전), 그리고 Assault(습격) 세 가지가 있다. 녹색 화살표가 그려진 다섯 개의 버튼으로 누가 누구를 공격하고 방어하는지를 결정한다.

### Meeting Engagement(교전)

당신의 부대는 전장 한 쪽에서 시작하고 적은 다른 쪽에서 시작한다. 여기에는 세 그룹의 승리 목표가 설정되며 플레이어가 사람, 또는 컴퓨터인가에 따라 바뀔 수 있다.

**Advance(진격)**

공격군의 선봉이 되어 적 영토로 쳐들어가 승리 목표를 점령해야 한다.  
적군은 승리 목표를 방어하는데 Entrenched(진지 방어)를 실시하지 않으며 제한된 지뢰와 장애물만 사용할 수 있다.

**Assault(습격)**

공격군은 적군의 Entrenched(방어 진지)화된 방어선을 돌파하여 승리 목표를 점령해야 한다. 이것은 해안 지형 지도가 등장할 수 있는 유일한 시나리오 형태이다.

**Set Month(달 설정)**

전투가 벌어지는 달을 설정한다. 10월에서 2월까지의 기간에 전투를 하면 전투 지역에 따라 눈이 내릴 수 있으며 이동 속도에 영향을 끼친다. 교전하는 연도와 국가에 따라 지형이 결정된다. 위/아래 화살표 버튼을 사용하여 달을 선택한다.

**Set Year(연도 설정)**

전투가 벌어지는 연도를 결정한다. 1939년부터 1999년까지 선택할 수 있다.  
연도에 따라 역사적으로 등장하는 유닛이 달라지므로 신중히 결정한다.

**Set Water Features(강의 종류 설정)**

연도 설정 아래에 있는 것은 강 hex의 종류를 결정하는 버튼이다. 여기에는 NO MAJOR WATER(큰 강 없음), the Default(기본), River(North-South: 남북으로 흐르는 강), BEACH(해안), 그리고 RIVER(RANDOM: 무작위의 강) 등 4가지 옵션이 있다. 참고: 이 버튼은 'Player Assault Player(플레이어가 다른 플레이어를 습격)'하는 시나리오에서만 작동된다.

**Set Lighting(밝기 설정)**

강의 종류 버튼 밑에 밝기 설정 버튼이 있다. 이 옵션은 전투의 가시도(Visibility)에 영향을 미치는 전체적인 밝기를 조정한다. 옵션에는 NOON(정오), NO MOON(달 없음), HALF MOON(반달), FULL MOON(보름달), DAWN(새벽), 그리고 DUSK(해질 무렵) 등이 있다. NOON(정오)이외의 옵션이 설정되면 열 영상 장치(Thermal Imaging)나 영상 증폭 장치(Image Intensifier) 투시경이 없는 유닛의 시야는 매우 좁아진다.

**Buy Units(유닛 구입)**

직접 유닛 구입 옵션을 선택하면 당신 스스로 모든 유닛을 구입하게 된다. 이 과정은 43 페이지의 '주력 부대 선택(Choosing Core Units)' 항목에 설명된 것과 거의 같다. 하지만 여기에는 좌측 하단 구석에 Max Points(최대 점수)와 Mission(임무) 버튼이 있는 점이 다릅니다. 이 두 버튼에 대한 설명은 59 페이지의 'Maximum Points(최대 점수)'와 'Mission(임무)' 항목을 참고한다.

## 유닛 종류(Unit Classes)

### 장갑(Armor)

탱크, 장갑차 등 적 포화로부터 방어할 수 있는 여러 종류의 장갑 차량의 대형이다.

### 포병(Artillery)

야전포(Artillery), 대전차포(Anti-Tank Gun), 자주포(Self-Propelled Gun) 등을 포함하는 대형이다. 이들 대부분은 스스로 움직일 수 없으며, 이동하려면 수송 차량이 필요하다. 구입 메뉴에서 이름 뒤에 나오는 \*(별표)는 이들이 움직이려면 수송 차량이 필요하다는 것을 표시한다. 해안 포격을 하는 함포도 여기에서 구입한다.

### 보병(Infantry)

소총과 수류탄에서부터 바주카포와 화염 방사기(Flame-Thrower)까지 갖춘 보병들의 대형이다.

### 기타(Miscellaneous)

헬리콥터, 항공기, 해프트랙(Half-Track), 병력 수송 장갑차(Armored Personnel Carrier), 지뢰, 토치카(Pillbox), 요새(Fort), 트럭, 화물선(Barge), 대공포(Anti-Air Gun), 그리고 미사일 등을 포함한 대형이다.

### 주의 사항:

구입 메뉴에서 이름 뒤에 나오는 한 개의 \*(별표)는 이들이 움직이려면 트럭 또는 병력 수송 장갑차(APC)와 같은 수송 차량이 필요하다는 것을 표시한다.

참고: 구입할 대형을 선택하면, 유닛의 제원(Statistics)이 나타난다.

더 자세한 설명은 50페이지의 '유닛 지휘 화면(Unit Command Screen)' 항목을 참고한다.

### 특정 장비 구입(Purchase Specific Equipment)

원하는 장비 대형을 선택한 후 이 메뉴에서 특정한 탱크나 보병 대형을 선택할 수 있다. 이전 메뉴에서 Tank Plt(탱크 소대)를 선택했다면 이 메뉴에서 M60 A1 Patton(패튼), M60 A3 Patton, 또는 M1 Abrams(에이브람즈) 탱크 중 하나를 선택할 수 있다. 선택할 수 있는 장비는 그 시대에 등장하고 그 유닛 종류에 해당되는 것만 표시된다.

메뉴의 국가(Nation) 옵션을 사용하여 다른 나라의 다양한 무기 시스템을 사용할 수도 있다.

### 대형 선택(Select Formations)

Buy(구입) 버튼으로 선택한 유닛을 구입하거나 Cancel(취소)버튼으로 취소할 수 있으며, 구입이 끝나면 Exit(나가기) 버튼으로 유닛 구입 메뉴를 나간다.

### 유닛 모델(Unit Type)

당신이 구입하려는 탱크, 보병, 또는 항공기의 정확한 모델(예를 들어 M60A1 Patton, M60A3 Patton 등)을 표시한다. 스틸 팬더스 III: 브리게이드에는 수백 개의 유닛 모델이 있다.

**유닛 가격과 삭제(Unit Cost and Breakdown)**

유닛 정보와 그 가격, 그리고 남아 있는 전투 점수(Battle Point)를 표시한다.  
대형을 삭제하고 싶다면 오른쪽 대형 목록에서 그 대형을 골라 왼쪽 클릭하면 된다.  
그리고 그 대형의 가격은 전투 점수에 보태진다.

**Mission(임무) 버튼**

임무 버튼을 누르면 정보 윈도우가 나타나 상대방의 국적과 전투가 벌어질 시간, 장소, 임무, 시나리오 길이, 그리고 가시도(Visibility)를 알려준다.

**Maximum Points(최대점수) 버튼**

이 버튼을 왼쪽 클릭하면 양쪽에 최대 전투 점수를 할당한다.  
이 기능은 구입을 하기 전에만 사용할 수 있다.

**View Map(지도보기) 버튼**

당신이 싸울 지형을 보여 준다.

**Nation(국가) 버튼**

이 옵션을 사용하여 다른 국가로부터 무기를 구입할 수 있다. 화면에 나타난 여러 국가 중 원하는 국가에 왼쪽 클릭한 다음 Continue(계속) 버튼을 누른다. 이제 화면에는 당신이 선택한 국가의 유닛 구입 화면이 나타날 것이다.

**Done(종료)**

유닛 구입을 마쳤다면 종료 버튼을 왼쪽 클릭한다.

**대형 배치(Deploy Formations)****Auto Deploy(자동 배치)**

게임을 빠르게 진행하려면 이 버튼을 눌러 컴퓨터가 자동으로 당신의 군대를 배치하도록 한다. 이 옵션을 선택하면 배치 화면으로 들어가서 컴퓨터가 행한 병력 배치 상황을 확인할 수 있으며, 원한다면 직접 유닛의 배치를 바꿀 수 있다.

**Human Deploy(수동 배치)**

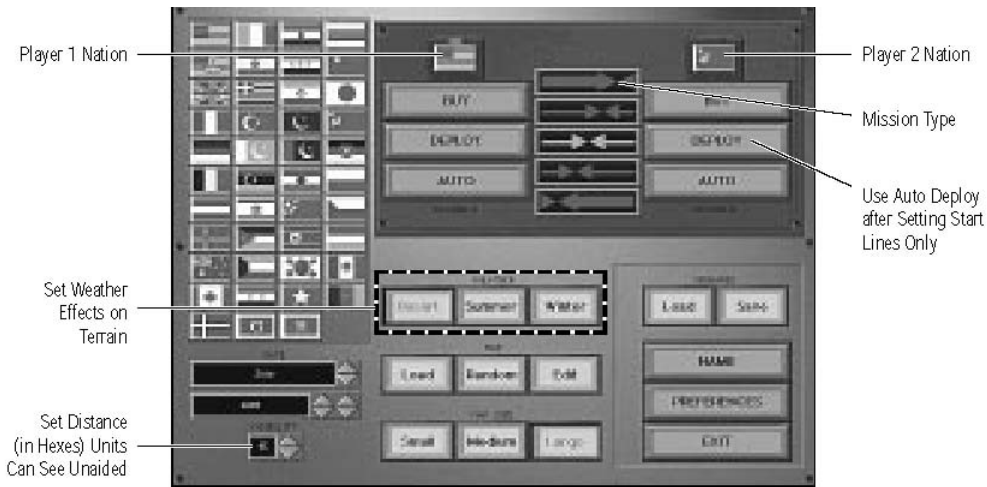
당신이 수동으로 군대를 배치한다. 자세한 사항은 45 페이지의 '배치(Deployment)' 항목을 참고한다.

**Save Game(게임 저장)**

배치 단계에 있는 당신의 현재 게임을 저장한다. 전자우편(Email) 게임에 관해서는 76 페이지의 '전자우편 게임 하기(Playing by Email)' 항목을 참고한다.

**Quit Deploy(배치 종료)**

배치를 끝내고 메뉴로 돌아온다. 여기서 게임을 시작하기 전에 저장할 수 있다.  
Start Turn(턴 시작) 버튼을 왼쪽 클릭하면 전술 지도 화면이 나타나고 게임이 시작된다.



**Player 1 Nation** 플레이어 1 국가

**Player 2 Nation** 플레이어 2 국가

**Mission Type** 임무의 종류

**Use Auto Deploy after Setting Start Lines Only** 유닛 구입후, 자동 배치 가능

**Set Weather Effects on Terrain** 지형에 기후 효과를 더한다.

**Set Distance(in Hexes) Units Can See Unaided** 유닛가 볼 수 있는 거리를 헥스 단위로 설정한다.

### Scenario Editor(시나리오 에디터)

스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드 시나리오 에디터로 당신이 원하는 시나리오를 만들 수 있다. 여기에서 당신은 전투 연도와 달, 지형, 장비, 부대 유형, 그리고 배치를 결정할 수 있다. Battle Generator(전투 생성기)와의 가장 큰 차이점은 우선 양쪽 군대가 미리 선택되고 배치되어야 한다는 점이다. 그리고 유닛과 지휘관의 능력을 광범위하게 변화시킬 수 있다. 지도를 마음대로 변화시키거나 처음부터 다시 만들 수도 있다. 여기서 만든 시나리오로 다른 시나리오와 함께 캠페인을 만들 수 있다. 시나리오 제작이 끝난 후 반드시 저장시켜야 하며 그래야 독립 시나리오 또는 캠페인의 일부 시나리오로 플레이할 수 있게 된다.

시범적으로 미군(US Army)이 러시아군(Russian)을 공격하는 간단한 시나리오를 제작해 보기로 하겠다. 만약 당신이 스틸 팬더스 II : 현대 전쟁을 해보았다면 게임 에디터로 만든 것과 똑같은 시나리오라는 것을 알아차릴 것이다. 이번 보기(Tutorial)는 스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드의 변화된 모습을 설명하기 위해 좀 길어질 것이다.

### 국가 선택(Selecting Nationality)

당신이 제일 먼저 할 일은 누가 누구와 싸우느냐 하는 것을 결정하는 일이다. 에디터 좌측 상단의 국가 목록에서 전투를 벌일 국가들을 선택할 수 있다. 플레이어 1의 국가를 선택하려면 'Player 1' 제목 아래의 국기를 왼쪽 클릭한 후, 미국 국기를 선택한다. 플레이어 2의 경우도 같은 방법으로 한 후 소비에트 연방 기를 선택한다. 이제 전투에 참가할 국가 선택 과정이 모두 끝난 것이다.

### 연도와 달의 설정(Set Year and Month)

다음 전투가 벌어질 연도와 달을 설정한다. 메뉴 좌측 하단에는 연도와 달을 설정하는 버튼이 두 개 있다. 위/아래 화살표 버튼으로 원하는 연도와 달을 선택한다. 이번 전투에서는 '1985'년과 'July(7월)'을 선택하도록 한다.



**가시도(Visibility) 설정**

연도/달 버튼 밑에 가시도 설정 버튼이 있다. 이것은 부대가 얼마나 멀리 볼 수 있는지를 보여준다. 위/아래 화살표 버튼을 사용하여 가시도를 조정한다. 예를 들어, 가시도 10은 모든 유닛들이 10 헥스의 거리까지 볼 수 있다는 뜻이고 25는 그들이 25 헥스 거리까지 볼 수 있다는 뜻이다. 유닛의 시야(Vision) 등급은 이러한 가시도 제한에 상관없이 볼 수 있는 거리를 뜻하는 것으로, 즉 10의 시야 등급을 가진 유닛은 가시도 수치에 관계없이 최소 10 헥스 거리까지 볼 수 있다. 지금은 Visibility(가시도)를 '20'으로 정한다.

Buy(구입), Deploy(배치), Auto(자동) 버튼

이 세 버튼들은 플레이어 국기 아래에 있다.

**Buy(구입) 버튼**

구입 버튼을 클릭하면 그 국가의 유닛 구입 화면이 나타나 여기서 전투 점수를 사용하여 유닛을 구입하게 된다.

**Deploy(배치) 버튼**

배치 버튼을 클릭하면 지도 끝에 유닛이 길게 늘어서 있는 배치 화면이 나타난다. 자세한 사항은 63 페이지의 '군대 배치(Deploy Forces)' 항목을 참고한다.

**Auto(자동) 버튼**

자동 버튼을 클릭하면 컴퓨터가 당신의 군대를 배치하게 되며 당신은 이 배치를 그대로 사용하거나 아니면 다시 배치시킬 수 있다. 자세한 사항은 63 페이지의 '군대 배치(Deploy Forces)' 항목을 참고한다.

**임무 종류 선택(Select Mission Type)**

중앙 상단에 임무 선택 버튼이 있다. 이 버튼으로 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드의 기본 임무 형태인 습격(Assault), 진격(Advance), 또는 교전(Meeting Engagement) 임무를 선택할 수 있다. 습격과 진격의 차이점은 '습격' 임무에서 방어군이 참호화된 상태로 등장한다는 점과 양쪽 모두 더 많은 포병 지원을 받을 수 있다는 점이다.

이제, 'US Army Advances vs. Russia(미군이 러시아군 쪽으로 진격)' 임무를 선택하자. 지금까지 설정된 시나리오 옵션은 미군 대 러시아군, 7월(July), 1985년, 그리고 미군의 진격 임무이다.

**지도 조작(Map Control)****지형 선택(Select Terrain Type)**

에디터에서 당신은 전투를 치를 지형을 선택할 수 있다.

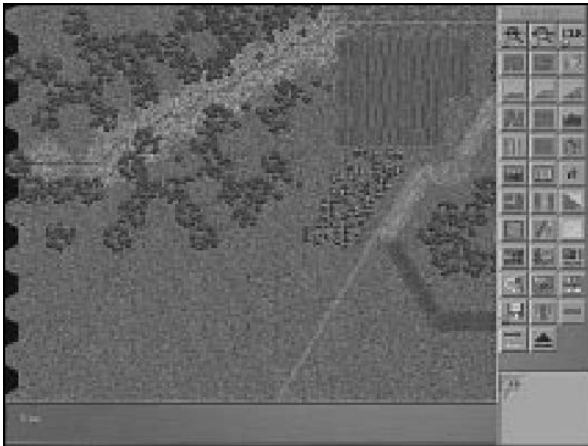
여기서 Desert(사막), Summer(여름), Winter(겨울)의 세 가지 지도 형태를 선택할 수 있다. 이번 전투는 'Summer(여름)'을 선택하자.

**전투 크기 선택(Select Battle Size)**

지도 선택(Map Selection) 버튼 아래에 전투 크기 선택 메뉴가 있다. 이 메뉴에서 전투가 벌어질 지도의 크기를 선택할 수 있다. Small(소형), Medium(보통), Large(대형) 등 세 가지 중 하나를 고른다. 여기서는 'Small(소형)'을 선택한다.

**군대 선택(Select Forces)**

이제 전투를 치를 유닛을 사야 할 시간이다. 두 개의 Buy(구입) 버튼은 전투 생성기 메뉴의 것과 거의 똑같은 방식으로 사용된다. 이제 미군과 러시아군의 유닛을 선택하자.



**지도 만들기(Build a Map)**

지도 선택(Map Selection) 옵션은 지형 선택 버튼 아래에 있다.

당신은 'Random(무작위)'을 선택하여 컴퓨터가 지형을 만들도록 할 수도 있고, 또는 'Load(불러오기)'를 선택하여 저장된 지도를 불러올 수도, 'Edit(편집)'을 선택하여 불러 온 지도를 편집할 수도 있다.

여기서는 'Random(무작위)' 지도를 선택한다. 컴퓨터가 지도를 만드는데는 몇 초가 걸릴 것이다. 무작위 지도가 완성

되었다면 Edit(편집) 버튼을 왼쪽 클릭한다.

참고: 무작위 지도를 만들면 가시도(Visibility) 설정도 바뀐다.

**지도 편집의 기초(Basic Map Editing)**

이제 당신은 무작위로 만들어진 지도를 갖게 되었다. 당신은 이 지도를 그대로 사용할 수도 있고 편집하거나 또는 지도를 지우고 처음부터 다시 만들 수도 있다.

지도 편집하려면 우선 당신이 넣으려는 지형 타일(Terrain Tile)을 선택해야 한다.

화면 오른쪽에는 당신이 선택할 수 있는 지형 아이콘들이 나열되어 있다.

이 아이콘에 관한 상세한 설명은 64 페이지의 '지도 편집 조작법(Map Editing Controls)' 항목을 참고한다.

이제 나무를 좀 심어 보자. Add TREES to Hex(헥스에 나무 추가) 버튼을 왼쪽 클릭한다.

다음 나무를 넣을 지도상의 지점을 선택한 후, 거기에 다시 왼쪽 클릭한다.

나무 헥스가 이제 당신의 지도에 생겨났을 것이다. 이제 헥스에 오른쪽 클릭을 해 보자.

그러면 당신이 방금 클릭한 그 헥스뿐만 아니라 주위의 여섯 헥스에 모두 나무가 생겨난 것을 보게 될 것이다. 이런 방법으로 원하는 지형을 손쉽게 지도에 많이 만들 수 있다.

다른 지형 버튼을 사용하여 같은 방법을 사용해 보자.

도로(Road)와 개울(Stream)은 다른 방식으로 만들어진다. Secondary Road(비포장 도로) 버튼을 왼쪽 클릭한다. 이제 도로가 시작되는 지점을 지도에서 선정하여 왼쪽 클릭한다.

다음 도로가 끝나는 지점을 지도에서 선정하여 다시 왼쪽 클릭한다. 각도 큰 커브 길이나 회전 도로는 만들지 않도록 주의하라. 컴퓨터는 이런 것들을 잘 만들지 못한다.

포장 도로와 개울에도 이런 점은 적용된다.

처음부터 다시 시작하고 싶다면 CLR(삭제) 버튼을 왼쪽 클릭한다. 주의! 이 버튼을 누르면 지도상의 모든 것들을 지워 버린다. 이 사실을 명심하고 일단 현재 지도를 저장하는 것이 좋다.

당신이 만든 지도를 저장하려면 Save Current Map(현재 지도 저장) 버튼을 왼쪽 클릭한다. Quit(종지) 버튼을 왼쪽 클릭하면 에디터 메뉴로 돌아간다.

지도 편집 옵션에 관한 자세한 설명은 64 페이지의 '지도 편집 조작법(Map Editing Controls)' 항목을 참고한다.



#### 군대 배치(Deploy Forces)

미군과 러시아군의 유닛을 구입했다면 이제 그들을 배치할 시간이다.

Buy(구입) 버튼 아래에 Deploy(배치)와 Auto(자동)의 두 가지 배치 옵션이 있다.

자동을 선택하면 컴퓨터가 자동으로 각 플레이어의 유닛을 배치시켜 준다.

배치 버튼을 누르면 당신이 직접 유닛을 배치한다. 여기서는 Deploy(배치) 버튼을 왼쪽 클릭한다.

배치 화면에서 당신은 전투 지도에 유닛을 배치할 수 있다. 당신은 러시아군과 미군의 유닛들이 지도 좌우측 끝에 가 있는 것을 보게 될 것이다. 여기서 당신은 적당하다고 생각되는 지점에 마음대로 유닛들을 배치할 수 있다. 또한 Victory Objective(승리 목표) 깃발도 마음대로 설정할 수 있다.

배치와 유닛 편집에 관한 자세한 옵션은 67 페이지의 '배치 화면 조작법(Deploy Screen Controls)' 항목을 참고한다.

#### 턴 수의 설정(Setting the Number of Turns)

시나리오의 턴 수를 설정하려면 배치 화면에서 키보드의 '.'(마침표) 키를 누른다.

대화 상자가 나타나면 이 전투의 최대 길이를 설정한다. 만약 어느 한 진영이 이미 확실한 승리를 거두었다면 게임은 지정된 최대 턴 수 이전에 끝날 수도 있다.

#### 시나리오 저장(Saving Scenario)

이제 당신은 시나리오 만들기를 끝냈다. 이 시나리오를 저장하려면 에디터(Editor) 메뉴 하단에 있는 시나리오 옵션(Scenario Option) 메뉴로 가서 저장할 수 있다. 거기에는 두 가지 버튼이 있는데, Save(저장) 버튼은 당신이 만든 시나리오를 저장시킨다.

그리고 Load(불러오기) 버튼을 누르면 이미 저장된 시나리오를 불러 와서 원한다면 편집을 할 수도 있다. 하지만 이 옵션들은 지도의 저장이나 불러오기와는 아무런 상관이 없다는 것을 기억하기 바란다.

**지도 편집 조작법(Map Editing Controls)**

스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드에서 당신은 사실적인 지형의 지도에서 게임을 할 수 있을 뿐만 아니라 자기 스스로 지도를 만들 수도 있다. 빈 땅에 지도를 만들거나 이미 만들어진 지도를 편집하려면, 원하는 지형 타일에 왼쪽 클릭한 후 전투 지도상의 원하는 지점에 다시 왼쪽 클릭하면 그 지형이 만들어진다.

참고: 지도를 만드는 중이거나 만들기가 끝났을 때 지도를 저장하는 것을 잊지 않도록 명심하라!



**Clear Map(지도 삭제)**  
전투 지도에서 모든 지형을 지운다.



**Clear All Terrain From Hex(헥스 지형 삭제)**  
헥스를 평지(Open)나 초원(grass) 지형으로 복구시키고 높이는 0으로 설정된다.



**Swamp Terrain(늪지대)**  
늪이나 습지를 선택한다.



**Rough Terrain(황무지)**  
울퉁불퉁하고 돌이 많으며 잡목이 듽성듬성 난 황무지를 선택한다.



**Level 1 Hill Terrain(1 레벨 언덕)**  
작고 편평한 언덕 지형을 선택한다. 높이는 10.



**Level 2 Hill Terrain(2 레벨 언덕)**  
보통 크기의 편평한 언덕 지형을 선택한다. 높이는 20.



**Level 3 Hill Terrain(3 레벨 언덕)**  
크고 편평한 언덕 꼭대기 지형을 선택한다. 높이는 30.



**Make a Stream(개울 만들기)**  
개울이 흐르기 시작하는 헥스를 선정하여 왼쪽 클릭한다.  
다음 개울이 끝날 지점을 선정하여 왼쪽 클릭한다. 생성된 강은 그 두 지점 사이를 구불구불하게 흐른다.



**Water Terrain(바다 지형)**  
해안 주위에 바다로만 이루어진 지형을 선택한다. 바다의 깊이는 다음의 세 가지로 설정할 수 있다. 0은 얕은 바다(Shallow Water), 1은 바다(Water), 2는 깊은 바다(Deep Water)이다.



Trees(나무)

울창한 숲이나 우거진 잡목림과 같은 나무 지형을 선택한다.



Wheat Crops Terrain(밀밭 지형)

밀밭 지형을 선택한다. 만약 Tree Type(나무 종류) 옵션이 Palm Tree(야자수)로 되어 있으면 밀밭 대신 논(Rice Paddies)이 선택된다.



Green Crop Terrain(야채밭 지형)

일반적인 야채밭을 선택한다.



High Grass Terrain(큰 키 초원)

거친 초원이나 큰 키 초원 또는 잡목이 있는 큰 키 초원을 선택한다.



Village(마을)

마을 지형 타일을 선택한다. 헥스에 왼쪽 클릭하면 여러 가지 모양의 마을이 차례로 나타나, 원하는 건물 모양을 선택할 수 있다.



Urban(도시)

도시 지형을 선택한다. 헥스에 왼쪽 클릭하면 여러 가지 모양의 마을이 차례로 나타나 원하는 건물 모양을 선택할 수 있다.



Add Text to Hex(헥스에 글쓰기)

이 버튼을 클릭하여 15자까지 문자를 입력할 수 있다. 문자는 헥스 중앙에 나타난다.



Create a Secondary Road(비포장 도로 만들기)

비포장 도로가 시작하는 헥스와 끝나는 헥스를 선정하여 왼쪽 클릭한다. 생성된 도로는 두 지점 사이를 구불구불하게 달린다.



Create a Primary Road(포장 도로 만들기)

포장 도로가 시작하는 헥스와 끝나는 헥스를 선정하여 왼쪽 클릭한다. 생성된 도로는 두 지점 사이를 구불구불하게 달린다.



Add a Strip of Beach(해안 지형 추가)

지도의 절반을 해안이 있는 바다로 만든다. 이 옵션은 해안 상륙 작전 시나리오를 만들 때 편리하다. 이 옵션을 사용하면 이전의 지형은 지워진다.



Pavement(포장)  
 헥스를 아스팔트로 포장시킨다.



Convert Streams to Rivers(개울을 강으로 전환)  
 이미 만든 개울을 큰 강으로 전환한다.



Beach Terrain(해안 지형)  
 헥스에 해안 지형을 만든다.



Add Light Damage to an Area(지역에 가벼운 손상을 가함)  
 그 지역에 포탄 구멍을 만들고 건물을 손상시킨다.



Add Heavy Damage to an Area(지역에 무거운 손상을 가함)  
 그 지역에 상당한 수의 포탄 구멍을 만들고 건물을 손상시킨다.  
 여러 번 왼쪽 클릭하면 손상의 정도가 심해져서 작은 화재에서 큰 화재가 일어날 수 있다.



Create a City Section(도시 구조 만들기)  
 도시와 마을 헥스가 혼합된 커다란 도시 지역이 만들어진다.  
 이 버튼을 사용하여 쉽게 도시를 만들 수 있다.



Tree Type Toggle(나무 종류 변환)

온대와 정글 초목을 변환하는 버튼으로 지도에 나무나 밭을 낼 때 영향을 준다.

Tree(나무) 버튼을 사용할 때 온대 초목 옵션에서는 잡목림(Mixed Forest)이, 정글 초목 옵션에서는 야자수(Palm Tree)가 만들어진다. Wheat Field(밀밭)/Rice Paddies(논) 버튼 역시 마찬가지로 정글 옵션에서는 논이, 온대 옵션에서는 밀밭이 만들어진다.



Fill in Area with Current Terrain(현재 지형으로 지역 채우기)  
 현재 선택된 지형으로 지역을 채운다. 채울 지역은 아래에 나오는 Set Terrain Fill Range(지역 채우기 범위 설정) 버튼으로 그 범위를 정해 줄 수 있다.



Set Terrain Fill Range(지역 채우기 범위 설정)  
 현재 선택된 지형으로 채워질 헥스의 범위를 결정한다.  
 예를 들어, '3'의 범위는 현재 선택된 지형으로 3헥스 범위를 채운다.



Save Map(지도 저장)  
 현재 지도를 저장한다.



Convert All Streams to Canal(모든 개울을 운하로 변환)  
자동적으로 모든 개울 타일을 운하 타일로 바꾼다.



Create a Railroad(철도 건설)  
두 지점 사이에 철도를 놓는다.



Change Deployment Side(배치 군대 전환)  
기본 배치 형태로 플레이어 1은 지도 왼쪽 끝, 플레이어 2는 지도 오른쪽 끝을 사용한다. 이 버튼을 사용하여 플레이어 1은 오른쪽, 플레이어 2는 왼쪽에 배치하도록 바꿀 수 있다.



Quit(중지)  
에디터 메뉴 화면으로 돌아간다.

#### 후퇴 지점 설정(Setting Retreat Priority Hexes)

지도 편집 화면에서 0 키를 누르면 현재 지점을 플레이어 1의 후퇴 지점으로 설정한다. 2 키를 누르면 현재 지점을 플레이어 2의 후퇴 지점으로 설정한다.

#### 증원 부대 투입 hex(Setting Reinforcement Hexes)

지도 편집 화면에서 2-5 키를 누르면 현재 지점을 플레이어 1의 증원 투입 hex로 설정한다. 6-9 키를 누르면 현재 지점을 플레이어 2의 증원 투입 hex로 설정한다.

#### 배치 화면 조작법(Deploy Screen Controls)

다음 버튼들은 에디터의 배치 화면에서 항상 사용할 수 있는 것들이다. 이 버튼들은 전투 생성기나 캠페인의 배치 화면의 버튼들과 거의 동일하지만 좀 더 강력한 기능을 갖고 있다.



Deploy Entire Formation(대형 전체 배치)  
이 버튼으로 한번에 대형 전체를 배치할 수 있다. 예를 들어서, B 대형 전체를 배치하려 한다면 B 대형의 유닛 하나를 선택한 후 대형 전체가 배치될 지역의 중심 hex에 오른쪽 클릭한다. 이제 Deploy Entire Formation(대형 전체 배치) 버튼 또는 키보드의 'A' 키를 누르면 선택된 hex 주위에 모든 유닛이 배치된다.



Go to Next Formation(다음 대형으로)  
여기에도 Go to Next Formation(다음 대형으로) 버튼이 있어서 모든 대형을 순서대로 돌아가면서 선택할 수 있다.



Go to Roster(지휘관 명단)  
당신의 모든 대형 지휘관들의 이름을 보여준다. 모든 대형의 목록이 나오고 각 대형의 HQ(본부) 유닛이 어느 것인지 알려 준다.



유니트 상황 표시(Unit Status List Panel)

HQ(본부) - 첫 번째 칸의 H는 현 대형의 지휘관과 HQ가 그 유니트에 소속되어 있다는 것을 가리킨다.

Men(병력), Guns(대포), Vehicles(차량) - 두 번째 칸은 현재 병사, 대포 또는 차량의 수를 표시한다. 'K0'는 그 유니트가 전멸했거나 파괴되었음을 표시한다.

Stance(자세) - 각 유니트의 자세는 세 번째 칸에 표시된다. A는 공격 자세, D는 방어 자세를 뜻한다. 이 칸의 문자에 왼쪽 클릭하면 유니트의 자세가 A와 D로 변환된다.

Range(사거리) - 네 번째 칸은 최대 발사 거리를 지정하는 곳이다.



Go to Next Unit(다음 유니트로)

당신이 유니트를 산 순서대로 돌아가면서 다음 유니트를 선택한다. 예를 들어 B1 유니트 다음은 B2 유니트이다.



Go to Previous Unit(이전 유니트로)

구입 순서에 따라, 이전 유니트를 선택한다.



Find Current Unit on Map(현재 유니트 찾기)

이 버튼을 누르면 현재 선택된 유니트의 hex를 중심으로 한 전투 지도를 보여 준다. 선택된 유니트가 지도 화면에서 멀리 떨어져 있을 때 유용하다.



Pre-Plan Bombardment(포격 사전 계획)

자세한 설명은 46 페이지의 '수동 대형 배치(Manually Deploying Formations)' 항목과 13 페이지의 '간접 사격 방법(Indirect Fire Basics)' 항목을 참고한다.



Load/Board Unit(유니트 승차/하차)

보병이나 포병 유니트를 탱크, 차량, 화물선에 승차, 또는 하차시킨다.

각 차량의 최대 적재 중량은 차량 종류별로 다양하다. 예를 들어 어떤 차량 소대는 소총 소대와 중화기 분대 전체를 실을 수 있다.



Assign Current Unit to New HQ(현재 유니트를 새로운 본부에 배속)

이 버튼을 누른 후 원하는 대형에 왼쪽 클릭하면 현재 유니트가 새 대형에 배속된다.



Edit Victory Objective Flags(승리 목표 깃발 편집)

승리 목표 편집 버튼을 왼쪽 클릭하면 여러 가지 보조 메뉴가 나타난다.

여기서 당신은 각 승리 깃발을 다른 장소로 옮길 수 있고, 승리 목표 깃발의 점수를 더하거나 뺄 수 있으며, 승리 깃발의 주인을 바꿀 수 있다.

당신은 자동적으로 일곱 개씩 세 그룹으로 나누어진 총 21개의 승리 목표 깃발을 받게 된다. 21개 이상의 깃발을 사용할 수는 없다. 목표 깃발을 줄이려면, 깃발에 클릭한 다음 다른 깃발이 이미 위치한 헥스로 옮기면 된다. 하지만 한 개 이하로는 줄일 수 없다. 승리 점수는 헥스가 아닌 깃발에 적용되는 것이다. 따라서 당신이 각 50 점씩인 승리 깃발 3개를 같은 헥스로 이동시켰다면 게임 중에 그 헥스를 점령하는 플레이어는 150 점의 승리 점수를 받을 것이다.

Next/Previous(다음/이전) 버튼

Move Cursor(커서 이동) 버튼 위의 Next/Previous(다음/이전) 버튼을 사용하여 승리 목표 깃발들 사이를 빠르게 이동할 수 있다. 키보드의 'N'/'P' 키를 사용해도 된다.



Move Cursor(커서 이동) 버튼

Next/Previous 버튼을 왼쪽 클릭한 후 다시 커서 이동 버튼에 클릭하면 승리 목표 깃발을 순서대로 또는 역순으로 선택할 수 있다. 이 버튼을 사용하면 중첩된 깃발들을 하나로 취급하므로 중첩된 깃발이 많을 경우에도 빠르게 다음 장소로 이동할 수 있다.

또 지도를 다른 곳으로 스크롤한 경우에 커서 이동 버튼을 클릭하면 현재 선택된 승리 목표 깃발의 헥스로 지도를 이동한다.



Change Victory Objective Control(승리 목표 소유 변경) 버튼

이 버튼을 클릭하면 선택된 승리 목표 깃발의 소유주가 플레이어 1의 국가, 종립, 플레이어 2의 국가 등 세 가지 상태로 변경된다.



Add and Subtract Points Value(승리 점수 더하기/빼기)

각각 10 점 단위로 승리 목표 깃발의 승리 점수를 더하거나 뺀다.

이 외에 Zoom In(확대), Zoom Out(축소), 그리고 Return(돌아감) 버튼

이 있다.



Change Current Unit to a Different Type(현재 유닛을 다른 종류로 변경)



이 옵션을 선택하면 Change Unit(유닛 교체) 메뉴가 나타난다.

이 메뉴에서 당신은 선택된 유닛을 같은 종류의 다른 모델로 교체하거나 다른 종류의 다른 모델로, 또는 다른 국가의 유닛으로 교체할 수 있다.

화면 하단의 유닛 종류 버튼과 왼쪽의 장비 목록을 사용하여 새 유닛을 선택한 후 Exit(나가기) 버튼을 왼쪽 클릭하여 배치 화면으로 돌아온다.



Z



Modify the Current Unit's Data(현재 유닛 데이터 편집)

이 강력한 옵션으로 당신은 선택된 유닛의 데이터를 바꿀 수 있다. 각 Edit Unit Data(유닛 데이터 편집) 버튼을 누르면 새로운 수치를 입력할 수 있는 윈도우가 나타난다. Exit(나가기) 버튼을 왼쪽 클릭하면 배치 화면으로 돌아간다. 당신은 이 화면에서 유닛 장갑과 속도와 같은 대부분의 데이터 수치를 바꿀 수 있으며 최대 값은 255이다.

참고: 무기와 차량의 수는 0이 될 수 없다. 수치 입력 윈도우가 나와 있는 상태에서 ESC 키를 누르면 수치가 0이 되어 버린다.



Modify the Leader Data(지휘관 데이터 편집)

Unit Leader(유닛 지휘관) 버튼을 누르면 수정할 수 있는 수치들의 항목이 나열된다.

지휘관의 계급(Rank)을 수정하려면 그 계급에 해당하는 수치를 입력해야 한다.

계급에 해당하는 수치는 다음과 같다:

- |                        |                    |                  |
|------------------------|--------------------|------------------|
| 1 = Private(이등병)       | 2 = Corporal(상병)   | 3 = Sergeant(하사) |
| 4 = 2nd Lieutenant(소위) | 5 = 1st Lt.(중위)    | 6 = Captain(대위)  |
| 7 = Major(소령)          | 8 = Lt.Colonel(중령) | 9 = Colonel.(대령) |

지휘관 수치, 유닛 경험치, 사기의 최대 값은 255이다.



Go to the Objective Area(목표 지점으로 가기)  
전투 지도를 현재 선택된 유닛의 목표 지점으로 이동시킨다.



Entrench All Units(모든 유닛 참호화)  
만약 당신이 'Defend Mission(방어 임무)'를 맡았다면, 모든 유닛은 시나리오가 시작될때 자동적으로 Entrenched(진지 방어) 상태가 된다.



Build Minefield, Barbed Wire, and Dragon Teeth(지뢰밭, 철조망, 대전차 장애물 설치)  
이 버튼으로 당신이 구입한 지뢰, 철조망, 대전차 장애물을 설치할 수 있다.

Dragon Teeth는 대전차 장애물이다.



Show Unit Visibility(유닛 가시도 표시)  
현재 유닛의 조준선(Line of Sight)이나 유닛이 바라보는 방향으로 보이는 hex를 표시한다.



Zoom In and Zoom Out(확대와 축소)  
전투 지도를 확대, 또는 축소하여 보여준다.



Clear Dark and Smoke in Hex(hex스 내 연막 제거)  
전투 지도에서 hex스 위의 그림자 부분이나 연막을 제거하여 지형을 더 잘 볼 수 있게 해준다. 이 버튼으로 연막의 On/Off를 전환한다.



Save Game(게임 저장)  
현재 배치된 게임을 저장한다, 전자 우편 게임도 여기에 저장된다.



Go to the Weapons Encyclopedia(무기 백과 사전으로)  
스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨더에 나오는 무기와 대형에 관한 정보가 담겨 있는 무기 백과 사전을 연다.



Hexsides On/Off(hex스 눈금 표시 On/Off)  
전투 지도의 hex스 눈금 표시를 On/Off 시킨다.



Set Objectives For Formation(대형 목표 설정)  
유닛을 선택하여 이 버튼에 왼쪽 클릭한 다음, 대형 목표 지점이 될 hex스를 선택하여 왼쪽 클릭하면 목표 깃발 아이콘이 생긴다.



Load All Units Into Closest Vehicles(모든 유닛을 가까운 차량에 태움)  
이 버튼으로 보병과 포병을 가까운 수송 차량에 모두 태운다.



**Set All Units Objectives(전체 유닛 목표 설정)**  
배치된 부대의 모든 유닛의 목표를 현재 선택된 헥스로 지정한다.



**Change Stance for Formation(대형 자세 변경)**  
현재 선택된 대형의 모든 유닛의 자세를 Defend(방어) 또는 Advance(진격)로 전환한다.



**Change the # of Weapons for (Unit Name)(유닛 무기 수정)**  
이 옵션을 사용하여 선택된 유닛의 병사(Men), 차량(Vehicle), 총포(Gun)의 수를 조정한다.



**Make (Unit Name) a Reinforcement(유닛을 증원군으로 변경)**  
현재 선택된 유닛의 상태를 증원군으로 바꾼다. 이 버튼을 왼쪽 클릭하거나 '1' 키를 누르면 유닛의 증원 지역(1-4)과 등장하는 턴(0-99)을 입력할 수 있다. '0' 키를 누르면 취소된다.



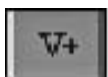
**OToggle Auxiliary Status for (Unit Name)(유닛을 지원 부대로 변경)**  
이 옵션을 사용하여 현재 유닛을 주력 부대에서 지원 부대로 바꾼다. 만약 이 시나리오가 당신이 만든 캠페인에 포함되어 있다면, 지원 부대 대형의 유닛은 주력 부대처럼 한 시나리오에서 다른 시나리오로 이동할 수 없다. 그리고 캠페인 게임 중에는 배치 화면에서 플레이어가 다시 배치할 수 없게 된다. 이런 유닛은 화면 하단의 상태 표시 줄 끝에 AUX(지원)이란 표시가 붙는다.



**Add or Delete Entrenchments from the Cursor Hex(커서 헥스에서 진지 추가/삭제)**  
이 버튼으로 지도 어느 곳이든 진지 아이콘과 모래주머니 아이콘을 그려 넣을 수 있다. 이 아이콘을 왼쪽 클릭하면 추가 또는 삭제된다.



**Change the Start (Player Nation) Line(플레이어 국가 경계선 변경)**  
이 버튼의 옵션으로 플레이어 유닛의 시작 경계선을 변경할 수 있다. 세 개의 옵션이 있는데 청색 깃발 버튼은 플레이어 1의 시작선을 한 헥스씩 이동시킨다. 녹색 깃발 버튼은 플레이어 2의 시작선을 한 헥스씩 이동시킨다. 그리고 적색 버튼은 자동으로 전선을 만든다. 각 플레이어의 시작선을 만들 때 시작선의 각 헥스를 하나씩 클릭하여 이동시켜야 하고 시작선이 이어져 있어야만 한다.



**Change the Victory Cost of All (Player Nation) Units(플레이어 국가의 모든 유닛의 승리 점수를 변경)**  
이 옵션을 사용하여 배치된 유닛의 승리 점수를 변경할 수 있다. 범위는 1에서 255까지로 1은 승리 점수 계산기의 10%를 의미한다. 따라서 20점의 유닛은 2점으로 바뀐다. 10을 입력하면 본래 점수의 100%를 의미하므로 20점 유닛의 점수는 그대로 20이 된다.



Go to the Preference Screen(환경 설정 화면으로)  
환경 설정 화면으로 간다.



Quit the Deployment Menu(배치 메뉴 종료)  
에디터(Editor) 화면으로 돌아간다.

### 시나리오 에디터 참고 사항(Scenario Editor Notes)

이 에디터는 매우 정교한 시나리오를 만들고 싶어하는 게임 매니아를 위한 것임을 명심해야 한다. 무작위의 전투를 손쉽게 만들려면 전투 생성기(Battle Generator)를 사용할 것을 추천한다. '정교한 시나리오 제작 옵션'은 본래 우리 회사의 시나리오 디자이너를 위해 만들어진 것이었으나 많은 게임 팬들의 요청에 따라 게임 안에 포함시켰다. 이것을 사용하여 발생하는 일은 전적으로 당신의 책임이다. 참고로 에디터에서 변경시킨 사항은 단지 당신이 편집한 시나리오에만 해당된다는 것을 알려 둔다.

### 유니트 데이터 편집(Editing Unit Data)

당신은 유니트의 모델을 변경하거나(예: 패튼 탱크를 에이브람즈 탱크로), 유니트의 데이터를 변경할 수 있다. 이런 작업은 Change Current Unit(현재 유니트 변경)과 Modify Current Unit(현재 유니트 편집) 버튼을 사용하여 할 수 있다. 각 버튼에 대한 자세한 설명은 69 페이지와 70 페이지의 'Change Current Unit to a Different Type(현재 유니트를 다른 모델로 변경)과 Modify the Current Unit's Data(현재 유니트 데이터 편집)'을 참고한다.

### 시나리오 저장(Saving Scenario)

주의 사항! 당신이 만든 시나리오를 저장할 때, 그것은 이미 게임에 포함된 다른 시나리오들과 같은 목록에 추가된다. 게임에 포함된 시나리오 수가 41 개이므로 당신은 현재 159 개의 시나리오를 만들어서 저장할 수 있다. 한꺼번에 저장할 수 있는 시나리오의 총수는 200개이다. 159개의 시나리오보다 많은 수를 만든다면 기존의 시나리오 위에 덮어써야 한다. 만약 당신이 게임과 함께 공급된 시나리오 위에 덮어쓰기를 했다면 그 시나리오를 플레이하려면 스틸 팬더스 III: 브리गे이드 커맨드 CD로부터 그 시나리오를 다시 하드디스크로 설치해야 한다. 당신이 저장된 게임을 불러올 때 플레이어 조작(Player Control) 화면이 나타난다. 여기서 당신은 상대방 플레이어의 조종을 컴퓨터나 다른 사람에게 맡길 수 있다.

### 새 단축키들(Current New Hotkeys)

- ; 배치 화면과 게임 화면에서 목표를 설정한다.
- , 배치 화면에서 군대의 목표를 설정한다.
- ; 지도 편집 화면에서 지도 크기를 10, 20, 또는 30으로 변경한다.
- o 에디터에서 유니트의 무기 수를 변경한다.
- a 배치 화면에서 한 소대 안에 두 개의 분대를 합친다.  
'a' 키를 누른 후 합칠 유니트를 왼쪽 클릭한다.
- r 배치 화면에서 유니트의 사정 거리를 설정한다.
- t 에디터에서 전선(Front line)을 만든다(이로써 자동 배치가 가능하게 된다).

### 캠페인 만들기(Creating Campaign)



자신만의 캠페인을 만드는 방법은 여러 시나리오를 선택한 다음 그들을 연결시키는 것이다.

선택 화면에서 Edit Campaign(캠페인 편집) 버튼을 왼쪽 클릭하면 캠페인 에디터 화면이 나타난다.

왼쪽의 큰 목록에는 새로운 캠페인을 담을 10개의 빈 칸이 있다.

커서를 이 곳에 옮겨 노란 색으로 바뀌면 왼쪽 클릭한다. 그러면 다시 흰 색으로 바뀌어 이제 이 칸을 사용할 수 있다는 것을 표시한다. Linked Scenarios(연결된 시나리오) 아래에도 목록이 나타난다.

### 시나리오 연결(Linking Scenarios)

이 목록에는 어떤 순서로든 조작이 가능한 다섯 가지의 항목이 표시되어 있다. 일단 왼쪽의 'No Scenario'라고 쓰인 것 중 첫 번째에 왼쪽 클릭한다. 그러면 화면 중앙에 Scenario List(시나리오 목록)가 나타날 것이다. 앞 부분의 41 개 시나리오는 스틸 팬더스 III: 브리 게이드 커맨드에 원래 포함되어 있던 것들이다. 그 다음에 나오는 시나리오들은 시나리오 에디터로 만든 것이거나 SCEN 폴더로 복사된 것들(주로 Email 게임)이다. 연결된 시나리오 목록의 첫 번째 칸은 밝게 빛날 것이다.

### 시나리오 선택(Choose Scenarios)

원하는 시나리오를 왼쪽 클릭하여 선택한다. 'No Scenario' 문자가 선택된 시나리오의 제목으로 바뀔 것이다. 시나리오 변경도 간단해서 단지 Linked Scenarios(연결된 시나리오) 목록 안의 시나리오가 선택된 상태에서 오른쪽 시나리오 목록 안의 새 시나리오를 왼쪽 클릭하면 된다. 그러면 이전 시나리오가 있던 곳에 새 시나리오가 들어가 있을 것이다.

### 승리 등급(Victory Level)

여기서 당신은 캠페인이 끝나거나 또는 계속 진행되는 조건을 결정하게 된다. 커서를 맨 왼쪽의 ALL 문자로 옮겨서 노란 색으로 바뀌면 왼쪽 클릭한다. 정보 윈도우가 나타나면 이 안에 승리 등급을 입력한다. 0은 승패에 관계없이 다음 시나리오로 진행되는 것으로 줄여서 ALL로 표시된다. 1은 Minor Victory(소규모 승리)를 거두어야 다음 시나리오로 넘어갈 수 있다는 것을 뜻하고 2는 이 시나리오에서 반드시 Decisive Victory(결정적 승리)를 거두어야 캠페인을 계속 진행할 수 있다는 것을 뜻한다. **Minor Victory(소규모 승리)의 약자는 MV, Decisive Victory(결정적 승리)의 약자는 DV**이다. 이 문자는 연결된 시나리오 목록의 왼쪽에 나타난다.

소규모 승리는 플레이어의 점수가 상대방에 대해 2:1의 비율로 앞설 때 얻어진다. 대규모 승리(Major Victory)는 8:1의 비율로 앞설 때 얻어진다.



**캠페인 설명문(Campaign Text)**

승리 등급란과 시나리오 제목 사이의 세 가지 항목은 캠페인 설명문에 관한 옵션들이다. 이것으로 캠페인 시작(I)과 승리(W), 패배(L) 시에 나올 문장들을 넣거나 추가, 혹은 수정할 수 있다. 커서를 이 아이템 중 하나에 옮겨서 노란 색으로 변하면 왼쪽 클릭한다. 정보 윈도우가 나타나면 여기에 캠페인의 각 시나리오의 시작과 끝에 나타날 문장을 입력할 수 있다.

**Select Nation(국가 선택)**

이 버튼으로 캠페인에서 플레이어를 대표할 국가를 선택한다. 주력 부대(Core Formation) 전체를 캠페인 시작 시에 구입해야 하므로 국가 선택은 또한 플레이어가 구입할 수 있는 장비를 결정하는 역할도 한다. 선택된 국가는 부대 훈련도(Troop Quality)와 다른 여러 가지 능력치에 영향을 미친다. 국가 화면에서 Preferences(환경 설정)로 들어가면 이런 옵션들을 수정할 수 있다. 국가 화면을 나오면 캠페인 에디터 화면으로 돌아간다.

참고: 전투 시작 연도는 플레이할 수 있는 국가뿐만 아니라 사용할 수 있는 장비와 대형에도 영향을 미친다.

**Name Campaign(캠페인 이름 짓기)**

이 버튼을 왼쪽 클릭하면 정보 윈도우가 나타나 여기에 이름을 적어 넣을 수 있다. 이 이름은 Campaign List(캠페인 목록)에 나타난다.

**Build Points(전투 점수 할당)**

이 버튼을 왼쪽 클릭하면 정보 윈도우가 나타난다. 여기에 캠페인 시작 시에 주력 부대를 사는데 들어갈 전투 점수를 입력 할 수 있다.

**Start Date and End Date(시작과 종료 날짜)**

시작과 종료 날짜를 조절하려면 옆의 위/아래 화살표 버튼을 사용한다. 이 옵션은 선택할 수 있는 장비, 대형, 국가에 영향을 주며, 부대의 훈련도와 능력치에도 영향을 준다.

**Exit(나가기)**

Exit 버튼을 왼쪽 클릭하면 캠페인이 저장되고 선택 화면으로 돌아간다.

## 전자 우편 게임(PLAYING BY EMAIL)

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드에서는 전자 우편 게임으로 시나리오뿐만 아니라 전투 생성기에서 만들어진 시나리오도 플레이할 수 있다. 그 시나리오 종류에 따라 전자 우편 게임 방법이 약간 달라진다. 그리고 정해진 순서에 따라 해야 할 단계가 있다. 다음 글을 주의해서 잘 읽어보도록 한다.

## 전자 우편 시나리오(Email Scenarios)

전자 우편으로 시나리오를 플레이하는 첫 번째 단계는 우선 Set Player(플레이어 설정) 화면에서 플레이어 1과 플레이어 2를 모두 Human(사람)으로 설정하는 것이다. 다음 Continue(계속)를 누르면 Security(보안) 메뉴가 나타난다. 여기에는 Continue(계속), Password(암호), Save Game(게임 저장), Exit Game(나가기) 등 네 가지 버튼이 있다. 만약 암호가 필요하다면 플레이어 1은 Password 버튼에 클릭하여 암호를 입력한 후 Save Game 버튼을 누른다. 게임을 저장할 칸을 선택하여 저장한 후 Exit 버튼을 눌러 나간다.

이 과정으로 'SAVEnnn.DAT'와 'SAVEnnn.CMT'이 두 파일이 만들어진다. 여기서 'nnn'은 게임 저장 목록에 나오는 그 게임의 순서다. 전자 우편 게임을 계속하려면 이 SAVEnnn.DAT와 SAVEnnn.CMT 파일을 모두 상대방 플레이어에게 보내야 한다.

플레이어 2는 받은 두 파일을 STEEL3 디렉토리 안의 SAVE 디렉토리에 복사하고 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드를 시작한 후 Load Save(저장된 게임 불러오기) 버튼을 사용하여 이 파일을 불러온다. Start(시작) 버튼을 왼쪽 클릭하고 나면 Security Menu(보안 메뉴)가 나타난다. 이제 플레이어 2는 암호를 입력하고 Save Game(게임 저장) 버튼을 왼쪽 클릭하여 같은 장소에 저장하거나 다른 장소에 저장한다. 다른 장소에 저장할 때 주의할 것은 플레이어 1에게 보낼 DAT와 CMT 화일의 정확한 위치를 알아두어야 한다는 점이다. 다음 Exit Game 버튼을 누른다.

플레이어 1은 이제 받은 파일을 SAVE 디렉토리에 복사하고 게임을 불러온다. 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드가 암호를 물어 올 것이다(절대 까먹지 않도록!). 암호는 Start Turn(턴 시작)/Quit Orders(명령 종료) 버튼 아래에도 표시되어 있다. 각 턴의 마지막에 Save Game List(저장된 게임 목록)가 나타나면 게임을 저장한 다음 상대방에게 파일을 보내도록 한다. 그 화면을 나오면 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드의 선택 화면이 다시 나타난다.

## 전투 생성기로 만든 전투의 전자 우편 플레이 방법(Playing a Generated Battle by Email)

전투 생성기(Battle Generator)로 만든 전투를 전자 우편으로 플레이하려면 양쪽 군대를 모두 Human(사람)으로 설정한다. Continue 버튼을 눌러 구입 화면(Purchase Screen)이 나오면 유닛을 구입한 후, 보안 메뉴(Security Menu)로 들어간다. 이 화면에도 Continue(계속), Password(암호), Save Game(게임 저장), Exit Game(나가기) 등 4가지 버튼이 있다. 만약 암호가 필요하다면 플레이어 1은 Password 버튼에 왼쪽 클릭하여 암호를 입력한 후 Save Game 버튼을 누른다. 게임을 저장할 칸을 선택하여 장소를 확인한 후 Exit 버튼을 눌러 나간다.

나머지 과정은 턴마다 암호를 입력하고, 플레이하고, 저장하고, 중지하고, 저장 파일을 상대방에게 보내는 것의 반복이다.

## 전술 강의(Tactical Notes)

20세기 들어서 과학 기술이 전쟁 형태에 큰 영향을 끼친 것은 분명한 사실이다. 문제는 어떤 기술이 가장 큰 영향을 주었는가 하는 점이다. 공격과 방어 기술이 꼬리를 물고서 서로 앞서거나 뒤서거나 하며 발전해 왔다는 사실은 현대 전투에 있어서도 마찬가지로 적용된다. 이런 것은 심지어 핵무기에도 적용되는 진실이다. 방어 기술은 정보화 시대의 산물로 두뇌와 컴퓨터를 이용하여 핵의 칼날을 저지하고 있다.

이 시대에 이룩된 과학 기술의 발전에 관한 게임 플레이어의 관심은 육해공의 전투 차량에 집중되어 있다. 그리고 매우 안정적인 Command/Control/Communication/Intelligence(지휘/통제/통신/정보)- C<sup>3</sup>I -체계가 파괴력을 증가시킨다.

군대의 효율성을 높이는 가장 중요한 요소는 무엇인가? 그것은 바로 C3I로 군대의 기동성과 명중률을 향상시켜 준다. 1940년의 프랑스와 1991년의 이라크 전투는 C3I의 강점을 보여주는 좋은 예이다. 두 전투에서 승리는 C<sup>3</sup>I 체계가 우월한 군대에게 돌아갔고, 그 군대는 이 우월한 C3I 체계로 전투의 시간과 방법을 결정하고 적에게 강요하였을 뿐만 아니라 동시에 상대방의 지휘 체계를 혼란에 빠뜨리고 파괴하여 승리를 결정지었다.

한편 눈에 보이는 능력만으로 승패를 판단할 수는 없는 법이다. 특히 베트남과 아프가니스탄은 이런 점을 잘 대변해 주고 있다. 어떤 점에서 이 두 전쟁은 포클랜드나 걸프 전쟁과 다른 것일까? 정치적인 문제는 접어 두고, 베트남과 아프가니스탄은 '약자'에 의한 전술적 승리의 본모습을 보여주었다. 최근에는 체첸니아(Chechnya)와 보스니아가 월등한 무력 앞에서 훌륭한 저항을 보여 주고 있다.

스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드가 시도하는 것 중 하나는 바로 지휘 통제 체계와 무기 체계가 똑같은 무게를 지니는 전투에 초점을 맞추는 것이었다. 우수한 탱크는 이 게임에서 (굉장한!) 도움이 될 수 있을 것이다. 하지만 전투는 C<sup>3</sup>I 체계의 효과적 활용으로도 승리할 수 있다. 그래서 플레이어에게 높은 수준의 환경 설정 옵션을 제공한 것이다.

만약 당신이 미군 병기고에서 꺼낸 MLRS(다용도 로켓 발사 시스템)로 대규모 T-80UM(소련의 최신 전차) 부대의 전진을 막고 싶다면 당신은 그것을 시험해 볼 수 있다(그것은 가능한 작전이기도 하다). 한편, 적의 두 중화기 기지 사이의 연결 부위를 당신이 선택한 반란군 또는 게릴라들의 대 부대로 습격을 감행할 수도 있다. 어떤 경우든지 지휘 통제 체계는 승패에 결정적 영향을 미칠 것이다.

## 정찰(Reconnaissance)

헬리콥터를 포함한 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드의 정찰 차량들은 보병처럼 특수 정찰 능력을 가지고 있다. 이 능력은 이번 게임에서 더 강력해진 보병과 함께 플레이하는데 좀 도움을 줄 수 있을 것이다. 항상 조심스럽게, 한 헥스 씩 움직이려고 노력하라. 헬리콥터와 정찰 유닛들은 이동하는데 명령 점수(Order)를 소비하지 않는다. 그들은 Control(통제) 옵션이 'On'일 때 그들의 자세(Stance)에 영향을 받는다.

몇몇 보병과 차량들은 특수 정찰 능력을 지니고 있다. 특수 정찰 능력이 있으면 보병의 경우 25%의 관측(Spotting) 보너스를 얻고, 차량의 경우 그들의 관측 능력이 반감하는 일이 없어지게 된다.

## 보병 (Infantry)

보병은 스틸 팬더스 III : 브리게이드 커맨드의 보다 커진 스케일 안에서 더욱 강력해 졌다. 보병을 활용하는 한가지 팁은 화면 하단의 정보 막대를 유심히 살펴보는 것이다.

즉, 상태 표시(Ready: 준비 완료, Pinned: 속박, 등) 뒤에 나오는 \*(별표)나 #(파운드 마크)를 확인해야 한다. 별표는 적에게 발견되었는지를, 파운드 마크는 지난 턴이나 현재 턴에 적의 공격을 받았는지를 각각 표시한다. 차량에 대한 습격(Assault)은 그 유닛이 적에게 발견되지 않았고, 대기 상태이고, 적의 장갑을 뚫을 수 있는 무기를 장비 했을 때 보다 효과적이다. 어떤 시나리오에서든 경무장 차량을 가로수가 늘어서 있는 길을 따라 달리게 하고서 과연 무슨 일이 벌어지는지를 지켜 보라! 수송 차량을 이용하는 것도 키 포인트 중 하나다.

게임 테스트 과정에서 발견한 것인데, 보병을 한 지점으로 보내 숨기고, APC(병력 수송 장갑차)나 트럭을 다른 지점에 보이도록 해 놓는 것은 꽤 쓸만한 전술이었다.

이 두 팀이 협동할 수 있도록 적절히 포진해야 한다.

## 은폐 (Cover)

오래된 보병 격언 중에 'Cover conceals, but concealment is not cover(은폐물은 숨는데 도움은 된다. 하지만 숨는 것이 은폐는 아니다.)'라는 말이 있다. 나무와 초원은 숨는데 조금 도움이 되지만 은폐에는 적당하지 않다. 마을은 숨거나 은폐하기에 괜찮은 편이고, 도시와 황무지 헥스는 보병이 방어하는데 최적의 지형을 제공한다.

장갑 유닛은 높은 지형과 황무지 헥스에서 차체를 낮춘(Hull-Down) 이점을 얻을 수 있다. 어느 전자 우편 게임에서의 일전은 황무지에 눌러 앉아서 끈질긴 원거리 사격을 고집한 플레이어에게 승리가 돌아갔는데, '차체를 낮춘(Hull-Down)' 전술의 위력을 보여준 전투였다. 승리한 플레이어는 1996년의 시리아군으로 1996년 미군과 거의 같은 수의 탱크로 전투를 벌였다. 시리아 플레이어는 오직 5-10 헥스 거리에서만, 차체를 낮춘 채로 포격을 교환했다. 잃은 탱크는 수치 상으로는 거의 똑같았다. 시리아군의 결정적 우세를 보여준 셈이다!

## 보병 대 보병 (Infantry vs. Infantry)

제병 합동 작전(Combined Arms Tactics)은 이 게임에서도 중요하다. SSI사 개발 팀원들에게 있어서 인기 있는 대 보병 전술은 기관총(Machine-Gun)과 박격포(Mortar), 그리고 보병 소대의 합동 작전이었다. 일단 적 보병이 발견되면 박격포를 퍼붓는다.

또 적 기관총이 보이면 시야를 막기 위해 연막탄을 뿌리거나 박격포를 쏜다.

아군 기관총은 적의 소총 사격 범위 밖인, 적어도 4헥스 정도 떨어져서 적 보병과 교전해야 한다. 일단 기관총 사수들이 적을 억압시켰다면(Suppressed), 보병 소대로 총공격을 가하는 것이다.

보병을 원하는 지점으로 옮긴 후에는 그들의 자세(Stance)를 방어(Defend)로 바꾸는 것이 좋다. 이렇게 하면 몇 턴 안에 참호화되어 방어하기 쉬워질 것이다.

또한 적이 아군과 똑같은 식의 공격을 할 때 도움이 될 것이다.

## 탱크와 대전차 유닛(Tanks and Anti-Tank Units)

탱크를 막는 성공의 열쇠는 적이 당신의 전면 장갑(Frontal Armor)으로 사격할 때 당신은 그들의 측면이나 후면을 쏘는 것이다.

이 수법은 특히 대전차포나 미사일 팀에게 아주 중요하다.

자세히 설명하자면 이렇다. 아군 탱크로 적을 최대 사정 거리 범위에서 공격한다.

이 공격으로 적을 파괴할 수는 없겠지만, 어쨌든 적은 이동을 멈추고 반격해 올 것이다.

다음 거리를 두고서 측면이나 배후에서 사격을 개시한다(주의: 가까이 다가가지 말 것).

이런 방법은 두 가지 중요한 효과를 얻을 수 있다.

- 1) 측면/배후 공격은 적을 파괴할 확률이 더 높다.
- 2) 적은 새로운 상대 쪽으로 조준을 바꿀 것이다.

사격을 할 때 초기 세 발은 각각 명중률이 점점 높아진다. 적의 연속 사격을 막음으로써 명중률을 낮춘다. 일단 적이 사격 횟수(Shot)를 다 소모하고 나면 당신은 가까이 다가가 회심의 일격을 날릴 수 있다. 잠깐, 일격을 날릴 때도 적전차의 측면이나 후면을 공격하는 것이 좋다.

높은 지역에 자리를 잡고 사격하는 것 또한 훌륭한 전술이다.

차체를 낮춘(Hull-Down) 효과를 거둘 수 있을 뿐만 아니라 때때로 전차 상부를 명중시킬 수가 있다-그곳은 장갑이 가장 약한 지점이다.

## 헬리콥터(Helicopters)

'나는 장갑차(APC)'와 중화기 포대의 역할을 동시에 수행하는 헬리콥터는 전투에서 압도적인 우세를 가져올 수 있다. 누구도 따라올 수 없는 기동성으로 정찰 임무도 훌륭히 해내지만 쉽게 파괴되는 단점을 갖고 있다(게임에서 이러한 점이 잘 나타나 있다).

헬기를 맞추는 것은 쉬운 일이 아니지만 일단 피탄되고 나면 멀리 돌아 도망가거나 추락해 버린다. 헬리콥터는 관측(Spotting) 능력이 보병보다 떨어지지만 넓은 범위를 정찰할 수 있고 더 강력하고, 치명적인 화기 시스템을 지니고 있다.

## 포병(Artillery)

스틸 팬더스 III: 브리गे이드 커맨드에서 게임 규모가 커진 것 이외의 가장 명백한 변화는 포병 화력의 증강이다. 반대로 박격포와 그 외 소형 포들이 지도를 채우는 일도 사라지게 되었다. 또 달라진 점으로 대부분의 포병들이 이제 지도상에 등장하게 되어 적 포대의 반격 사격이나 보병의 침투 공격, 또는 헬리콥터의 공격에 노출된다.

항공기의 지상 폭격을 효과적으로 이용하는 방법 중 하나는 적 포병을 공격하는 것이다.

말하자면 포병이 목표물을 명중시키면 틀림없이 사상자를 낸다는 것이다.

도시 핵스와 참호화된 지점은 간접 사격의 치명적인 피해를 어느 정도 줄일 수 있지만 대부분의 적들은 계속되는 포탄 공격을 견디기보다 그 지역을 벗어나는 쪽을 택할 것이다.

## 맺는 말>Last Words)

지형은 당신의 친구와 같다. 감시하라. 가능하면 정지된 상태에서 발포하라.

신속히 보병을 억압하라. 행운을 빈다.

용어 해설 (ABBREVIATIONS)

- AA - Anti-Aircraft Weapon: 기관총에서 대공포에 이르는 대 항공기용 병기  
 AAMG - Anti-Aircraft Machine Gun: 대공 기관총  
 ADATS - Air Defense Anti-Tank System: 방공 대전차 시스템  
 AFV - Armored Fighting Vehicle: 장갑 전투 차량  
 AGL - Auto Grenade Launcher: 자동 유탄 발사기  
 APFSDS - Armor-Piercing Fin-Stabilized Discarding-Sabot: 날개 안정식 이탈형 새보트 철갑탄  
 APC - Armored Personnel Carrier: 병력 수송 장갑차  
 ATGM - Anti-Tank-Guided-Missiles: 대전차 유도 미사일  
 AT-Gun - Anti-Tank Gun: 대전차포  
 ATR - Anti-Tank Rifle: 대전차 라이플  
 BAR - Browning Automatic Rifle: 브라우닝 자동 소총  
 BN - Battalion: 대대  
 CH - Combat Helicopter: 전투 헬기  
 CS Tank - Close Support Tank: 보병 지원용 탱크. 저속의 포탄을 사용하는 탱크로 보병 공격에 효과적이지만 탱크 공격에는 부적합하다.  
 DPICM - Dual Purpose Improved Cluster Munitions: 다목적 집속탄  
 DUKW - Amphibious Truck: 수륙양용 트럭  
 FASCAM - Family of Scatterable Mine: 비산 지뢰  
 Flak - Anti-Aircraft Weapon: 중형 또는 대형 활강포를 장비한 대공포  
 FJ Infantry - Fallschirmjaeger: 독일 정예 공수 부대  
 HHC - Support Units: 지원 유닛, 또는 HQ(본부)  
 HMG - Heavy Machine Gun: 대형 기관총  
 HT - Half-Track: 차체 앞쪽에는 바퀴를, 뒤쪽은 무한궤도를 단 반무한궤도 차량  
 IFV - Infantry Fighting Vehicle: 보병 전투 차  
 JPz - Jagdpanzer: 야드팬저, 독일의 전차 파괴 차량  
 LAV - Light Armored Vehicle: 경장갑 차량  
 LCA - Landing Craft Assault: 강습 양륙함  
 LCV - Landing Craft Support: 지원 양륙함  
 LCV - Landing Craft Vehicle: 차량 양륙함, 탱크를 실을 수 있는 대형 양륙함  
 LMG - Light Machine Gun: 경기관총  
 LVT - Landing Vehicle: 수륙양용 전차  
 LVTP - Landing Vehicle Tracked Personnel: 수륙양용 장갑차  
 MLRS - Multiple Launch Rocket System: 다용도 로켓 발사 시스템  
 MMG - Medium size Machine Gun: 중기관총  
 Plt. - Platoon: 소대  
 Pz - Panzer: 팬저, 독일의 전차  
 Recce - Reconnaissance Unit: 정찰 유닛  
 ROK - Republic of Korea: 대한민국  
 RPG - Rocket Propelled Grenade: 로켓 추진 유탄  
 RR - Recoiless Rifle: 무반동포  
 SAM - Surface to Air Missile: 지대공 미사일  
 Sec. - Section: 분대  
 SMG - Sub-Machine Gun: 보조 경기관총  
 SP - Self-Propelled: 자주화, 차량을 갖추어 스스로 움직임  
 SPA - Self-Propelled Artillery: 자주포  
 SPAA - Self-Propelled Anti-Aircraft: 자주 대공포  
 SPG/SP-Gun - Self-Propelled Gun: 자주포, 탱크 차체에 야포를 얹은 것을 말함.  
 Sqd. - Squad: 분대, 팀  
 TD - Tank Destroyer: 전차 파괴 차량  
 TMG - Turret Mounted Machine Gun: 포탑 장착용 기관총  
 TOW - Tube Launched Command Linked Wire Guided Anti-Tank Missile: 투우 미사일, 유선 유도 대전차 미사일  
 VG - VolksGrenadier: 국민 척탄병, 독일의 예비군

용어 해설(Glossary)

AP - Armored Piercing: 대전차 철갑탄. 탱크, 장갑 차량 공격이나 벙커 공격에 사용된다.

Battle Points - 전투 점수: 모든 장비는 전투 점수를 소비하여 구입한다. 캠페인 플레이 중에 얻는 전투 점수는 다음 시나리오를 대비한 주력 부대(Core Forces)의 수리와 업그레이드에 쓰인다.

Buttoned - 갇힘: 탱크가 공격을 받게 되면 승무원들은 해치를 닫고 안으로 숨는다. 이런 상태가 되면 탱크의 시야가 좁아진다.

Dragon - 보병용 대전차 무기

Gunship - 자동 발사 무기로 중무장된 전투 헬기

HE - High Explosive: 인마 살상용 고폭탄. 보병 공격에 효과적이다.

HEAT - High Explosive Anti-Tank: 대전차 고폭탄. 표적에 명중하면 고열이 발생하여 장갑을 태우거나 녹여 속으로 뚫고 들어가 전차를 파괴한다.

Hit Chance - 사격하는 유닛이 표적을 명중시킬 확률이다. 이것은 다음과 같은 요소의 영향을 받는다: 표적과의 거리, 표적이 위치한 지형, 표적의 이동 여부, 사격하는 유닛의 이동 상태(Positioned: 자리 잡은, Moving: 이동 중, Moving Fast: 고속 이동, Pinned: 속박), 사격 유닛의 경험치와 억압 정도, 사격 유닛 지휘관의 보병 혹은 장갑 능력치, 그리고 사격에 사용하는 무기. 그리고 같은 표적에 계속 사격할 수록 명중률은 올라간다.

HVAP - High(Hyper) Velocity Armor Piercing: 고속 철갑탄. 대전차용 장갑 관통탄과 고폭탄의 다양한 종류의 통칭이다. 여기에는 Modern Sabot(신식 사보트탄), Fin-Stabilized(날개 안정식)와 그 외 비슷한 포탄이 포함된다.

Laminated Armor - 복합 장갑. Chobham(초밤)과 같은 장갑으로 합금과 세라믹, 특수 나일론으로 만들어져 보통의 AP탄과 HEAT탄 공격의 충격을 흡수할 수 있다.

Line of Sight(LOS) - 조준선: 유닛의 시야 혹은 볼 수 있는 범위를 말한다. 유닛은 보이는-조준선 안에 들어 온-적만 공격할 수 있다.

Main Gun Information - 주포 정보: 첫 번째 숫자는 포탄의 크기를 밀리미터(mm) 단위로 나타낸 것이다. 뒤의 숫자는 고유 모델 번호이다. 2차 대전의 경우 뒤의 숫자는 주포의 구경을 표시한다.

Penetration - 관통: 장갑 차량을 공격할 때 포탄은 우선 표적을 맞추어야 한다. 그리고 포탄의 종류와 크기를 표적의 차체 혹은 포탑 장갑의 두께와 비교하여 포탄이 장갑을 뚫을 수 있는지를 결정한다.

Reactive Armor - 반응 장갑: HEAT탄이 장갑에 명중할 경우 장갑에 부착된 소형 폭발물이 함께 폭발하여 HEAT탄의 제트 화염의 위력을 약화시키는 방법으로 전차를 보호하는 장갑.



Spotting - 관측: 적 유닛을 발견하는 능력에는 몇 가지 요소가 있다.

우선 보병은 차량보다 적 유닛을 발견하는 능력이 월등히 높다. 대체로 보병은 2-4 헥스 거리의 움직이지 않는 적을 발견할 수 있다. 차량의 경우는 1-2 헥스이다.

만약 대전차포와 같은 움직이지 않는 적 유닛이 아군 유닛에 사격을 가한다면 그 유닛의 경형치에 따라 적이 어디에 있는지, 움직이고 있는지, 등을 알아낼 수도 있다.

적이 연속으로 아군 유닛을 사격할 수록 발견할 수 있는 확률이 급속히 올라간다.

움직이는 적 유닛을 발견하는 것은 매우 쉽다. 가시도가 좋고 적이 정지한 아군 유닛의 조준선(LOS) 안으로 이동해 온다면 바로 발견된다. 만약 이동한다면 적을 발견하는 능력이 줄어든다. 또한 보병이 탑승하고 있는 탱크는 적 유닛을 발견할 확률이 높아진다.

탱크 혼자서 나무나 건물이 늘어선 길을 달리는 것은 매우 위험하다. 왜냐하면 적 보병의 기습을 받기 전까지는 거기에 잠복하고 있는 적을 볼 수가 없기 때문이다.

Strike Element - 전술 지원 항공기

Suppression - 억압: 억압 점수는 유닛이 Rout(혼란), Retreat(후퇴), Pinned(속박)와 같은 상태에서 빠져 나올 수 있는 가능성을 사기치에 기초를 두고 표시한다(낮을 수록 빨리 회복한다). 병사가 죽거나 지휘관이 실종, 또는 근처 유닛이 적 포병의 포격을 받으면 유닛은 많은 억압을 받게 된다.

Way-Point - 진로 표시: 유닛을 컴퓨터가 조종하게 하고 이동을 지시할 때 Way-Point를 사용하여 각 행선지 헥스를 표시한다. 컴퓨터는 정해진 순서대로 진로 표지를 향해 유닛을 이동시킨다. 컴퓨터가 조종하는 모든 유닛은 컴퓨터 시의 특성대로 움직인다.

#### 단축키(HOTKEYS)

참고 ; 단축키를 사용하는 것은 게임을 직관적으로 할 수 있는 지름길이다.

특히 숙련된 게이머의 경우 왼손으로는 단축키를 오른손으로 마우스를 사용한다.

몇가지 키만 익힌다면 도구 버튼을 사용하지 않고 부대의 지휘에만 신경쓰면 된다.

단축키를 사용할수 있다면 화면 오른쪽의 도구 버튼은 더 이상 필요 없을 것이다.

#### 배치 화면 키보드 대응 키

- 1 = 증원 부대(Reinforce) 버튼
- 2 = 보조 부대(Auxiliary) 버튼
- 3 = Entrench(참호화) 버튼
- b = 포병으로 포격
- d = 선택된 유닛 편집(에디터에서만 사용 가능)
- e = Entrench(참호화) (에디터에서만 사용 가능)
- f = 선택된 유닛 찾기
- g = 다음 대형으로 이동
- h = HQ(본부) 화면으로 이동
- k = 현재 헥스를 모든 유닛의 목표로 설정
- l = 차량에 탑승
- m = 선택된 유닛의 자세(Stance)를 변경
- n = 다음 유닛
- o = 무기의 수를 변경(에디터에서만 사용 가능)
- p = 이전 유닛
- q = 유닛 가격을 변경(에디터에서만 사용 가능)
- q = 중지(에디터에서는 유닛 편집)
- t = 시작선 수정
- v = 선택된 유닛의 시야를 보여준다
- w = 다음 HQ로 이동

x = 지뢰 매설  
 z = 승리 hex스를 설정하고 편집(에디터에서만 사용 가능)  
 c = hex스의 연막을 제거

**배치 화면에서만 쓰이는 핫키**

Space 키 = 유닛 데이터를 보여 준다  
 . = 게임 턴 수 설정(에디터에서만 사용 가능)  
 a = 두 분대를 하나의 유닛에 통합  
 r = 최대 사정 거리 설정

**전투 지도 화면 키보드 대응 키**

; = 선택된 유닛의 목표를 지정한다  
 - = Zoom Out(축소)  
 + = Zoom In(확대)  
 a = 대형 전체 이동 버튼  
 b = 포병으로 포격  
 e = 백과 사전  
 Enter 키 = 유닛 이동  
 f = 현재 표적에 사격을 한다  
 g = 다음 대형으로 이동  
 h = HQ 목록 화면으로 이동  
 l = 선택한 유닛을 승차  
 n = 다음 유닛  
 p = 이전 유닛  
 q = 턴 종료  
 r = 선택된 유닛을 격려  
 s = 게임 저장  
 t = 유닛을 조준  
 u = hex스의 연막을 제거  
 v = 지난 턴을 비디오로 본다  
 x = 연막탄 발사  
 y = 사정 거리 설정  
 z = hex스를 포격한다

**전투 지도 화면에서만 쓰이는 핫키**

1 = 각 차량 1대당 한 개의 그래픽 표시  
 2 = 각 차량 2대당 한 개의 그래픽 표시  
 3 = 각 차량 3대당 한 개의 그래픽 표시  
 4 = 각 차량 4대당 한 개의 그래픽 표시  
 f1 = 항복한다  
 w = 특정 무기를 선택하여 사격한다  
 d = 연막탄 발사(반드시 유닛이 'sd: x' 표시-즉 연막탄-을 가지고 있어야 한다)  
 스페이스바 = 유닛 데이터를 본다  
 m = 자세(Stance)를 바꾼다

**지도 에디터(Map Editor) 키보드 대응키**

- = 축소
- + = 확대
- b = 2 레벨 언덕을 만든다
- c = 평지를 만든다
- d = 비포장 도로를 만든다
- e = 지도 저장
- f = 지역 채우기 범위 설정
- g = 지도 상에 문자 입력
- h = 1 레벨 언덕을 만든다
- j = 정글/나무를 변환한다
- l = 해안과 바다를 만든다
- p = 포장 도로를 만든다
- r = 황무지를 만든다
- s = 개울을 만든다
- t = 3 레벨 언덕을 만든다
- u = 늪지를 만든다
- w = 바다를 만든다
- x = 지도를 삭제한다

**지도 에디터에서만 쓰이는 핫키**

- ENTER = 선택된 hex의 정보를 본다(hex가 반짝인다)
- ; = 소형 지도로 설정한다(지도 hex의 수직 한계를 줄인다)
- . = hex 눈금 표시를 On/Off시킨다
- i = 지도를 북쪽으로 10 hex 이동시킨다
- k = 지도를 동쪽으로 10 hex 이동시킨다
- m = 지도를 남쪽으로 10 hex 이동시킨다
- 0 = 플레이어 1의 후퇴 지정 hex
- 1 = 플레이어 2의 후퇴 지정 hex
- 2 = 플레이어 1의 증원 부대 도착 1번 hex
- 3 = 플레이어 1의 증원 부대 도착 2번 hex
- 4 = 플레이어 1의 증원 부대 도착 3번 hex
- 5 = 플레이어 1의 증원 부대 도착 4번 hex
- 6 = 플레이어 2의 증원 부대 도착 1번 hex
- 7 = 플레이어 2의 증원 부대 도착 2번 hex
- 8 = 플레이어 2의 증원 부대 도착 3번 hex
- 9 = 플레이어 2의 증원 부대 도착 4번 hex

## 스틸 팬더스 III 1.0 추가 문서(Readme.txt)

### 목차

- A. 스틸 팬더스 I, II와 달라진 점
- B. 추가 사항과 변경 사항
- C. 간접 사격(Indirect Fire)
- D. 직접 사격(Direct Fire)
- E. 유닛 승/하차
- F. 플레이어 조종(Player Control)
- G. 캠페인 해설
- H. 캠페인 생성기(Campaign Generator)
- I. 전술 강의

참고 : 본 추가 문서는 매뉴얼 작성후에 게임에서 수정된 부분과 게임시 유용한 추가 정보이며, 영문 파일은 게임 디렉토리의 README.TXT를 참고하십시오.

### 스틸 팬더스 III: 브리게이드 커맨드

이 게임은 1939년에서 1999년에 이르는 전투를 다룬 전술 작전 게임이다. 대부분의 시나리오에서 장갑, 보병, 포병 등 모든 종류의 병기를 사용해야 할 것이다. 이 게임은 한 명 또는 두 명의 플레이어를 위한 턴제 게임이다.

상자 표지의 모형을 만들어 준 아티스트 조 플래밍에게 깊은 감사를 전한다.

### A. 스틸 팬더스 I, II와 달라진 점

가장 두드러진 차이점은 규모의 확대이다. 한 헥스는 200 야드 크기이고 기본 유닛은 한 대의 탱크에서 분대나 소대 단위로 바뀌었다. 플레이어에게 더 많은 조종을 맡기고 있으며 폭넓은 선택 사항을 제공한다. 예를 들어 당신이 만약 소규모의 장비와 유닛을 사용하는 스틸 팬더스 I, II와 같은 전투를 하고 싶어한다면, 에디터를 사용하여 그런 것들을 할 수 있다. 아래에 에디터 항목을 참고하라.

규모의 변화로 게임 옵션도 달라졌다. 플레이어는 규모에 따라 상대적인 효과를 내는 특정 기능들을 선택할 수 있다. 이 파일의 뒷부분에 이 기능에 대해 설명해 놓았다. 당신은 스틸 팬더스 III의 환경 설정(Preferences)과 게임 시작 화면에서 손쉽게 컴퓨터(AI)의 레벨을 높일 수 있다. AI의 레벨이 올라가면 명중률과 지휘력 수치가 올라간다.

간접 사격 임무에 관한 자세한 설명이 파일의 뒷부분에 나와 있다. 이 게임에서 포병은 임무의 대부분을 차지하며 더욱 효과적인 공격을 한다. 항공기들은 더 '지능적'인 행동을 하지만 독자적으로 움직인다(간접 사격 임무에서 독자적인 판단 하에 임무 이탈을 하는 경우가 있다).

### B. 추가 사항과 변경 사항

만약 당신이 게임을 등록한다면(그렇게 하길 바란다!), 보너스 시나리오를 받게 된다. 이 시나리오는 우리의 친구이자 베타 테스터인 트레이 마샬 중위가 만든 것이다. 그는 캘리포니아 주 포트 어윈에 있는 국립 훈련소(National Training Center)의 실제 훈련을 바탕으로 시나리오를 제작하였다. 훈련소 출신의 프로가 가진 교활하고 강력한 기술을 우리도 가지고 있다고는 말할 수 없다. 마샬 중위를 인터넷에서 찾아 1:1로 플레이해 보기 바란다. 단, 이길 수 있으리라고는 생각지 말라!

정보 윈도우(Pop-up Text)는 매우 편리하고 훌륭한 기능이다.  
하지만 당신이 불필요하다고 느낀다면 다음의 지시를 따르도록 한다.

1. 'Hex Info(헥스 정보)' 버튼을 Off 시킨다.
2. 한편 'Live Delay(정보 윈도우 지연)'의 수치를 올리는 방법이 있다. Live Delay는 마우스 포인터의 이동에 대한 반응 시간을 늦추어서 마우스가 화면에 고정되어야 정보 윈도우가 나타나도록 만든다. 20이나 그 이상으로 수치를 조절하면 당신이 헥스에 멈출 때까지 메시지가 거의 나타나지 않을 것이다.
3. Small Icon(작은 아이콘) 옵션을 사용하여 유닛 숫자도 조정할 수 있다. 보병의 수는 변하지 않는다.

게임의 목록 중에는 유닛의 모든 탄약들이 나타나지 않는 것이 있다.  
이를 확인하는 가장 좋은 방법은 백과 사전(Encyclopedia)으로 목록에서 그 유닛의 종류를 찾아 클릭 하면 된다. 또 게임 중에 선택된 유닛을 오른쪽 클릭 하면 자세한 유닛 정보 화면이 뜬다.

차량에 유닛을 승차 또는 하차시킬 때는 천천히 조심해서 하는 것이 좋다.  
승차시키는 당신의 행동에 '버그'가 있다고 생각한다면(죄송 ;-), 다음 글을 잘 읽어보기 바란다. 가장 자주 일어나는 실수는 승차시킬 차량을 적절히 선택하지 못했을 경우다. 게임 개발자조차 서두르다가 이런 실수를 범한다! 그 다음 자주 일어나는 실수는 당신이 후퇴하는 차량 혹은 승차시킬 유닛을 선택하는 경우다.  
후퇴는 자동 격려(Auto-Rally)와 포병 공격 중에도 발생할 수 있다는 것을 명심하라.  
이런 경우 아직 후퇴 상태(Retreating)로는 표시되지 않지만 지나친 억압을 받아서 승차할 수 없게 된다. 세 번째로, 차량을 오른쪽 클릭하여 화면 왼쪽 하단을 살펴 보라.  
장갑 수치 아이콘 위에 그 유닛이 실을 수 있는 유닛 종류가 표시된다.  
대부분 보병만 실을 수 있는 경우가 많은데, 이것은 박격포와 같은 포병은 실을 수 없다는 뜻이다.

**매뉴얼 추가 사항:** 유닛 화면의 버튼으로 공병(Engineer)의 지뢰 제거 기능을 Off시킬 수 있다. 이제 그들은 당신이 명령할 때까지 지뢰, 철조망 등을 제거하지 않고 기다릴 것이다.  
참고: 이 옵션이 On일 때 공병은 그들이 바라보는 쪽의 인접한 헥스에서 지뢰, 장애물 등을 제거한다. 한편 그들은 아군 지뢰든 적군 지뢰든 상관없이 제거하는데, 이렇게 함으로써 반격 작전이 가능해 진다.

포병이 지뢰 제거를 도울 수 있다.  
헥스에 포격을 가하면 이 성가신 것들을 뽑아 낼 수 있다.

Waypoint(진로 표시)를 사용하여 후방의 대형을 적이 없는 전방으로 손쉽게 이동시킬 수 있다. 다른 용도로도 사용할 수 있지만, 컴퓨터 조종(Computer Control)을 On으로 했다면 다른 컴퓨터 유닛처럼 움직이는 특성이 있다. 미리 경고해 두었으니 조심하기 바란다.

다음은 매뉴얼이 인쇄된 다음 확정된 세 가지 변경 사항이다.

1. 베트남 캠페인에서 미군을 플레이할 때, 병기의 사용 가능 연도가 변경되었다. 그릭스비(Grigsby) 씨와 그의 연구원들은 이 특수한 시대 상황에 맞는 실제 전투 편제 (Order of Battle)를 표현하기 위해 병기 사용 연도를 더 정확하게 바꾸었다.

2. 러시아군의 아프가니스탄 침공 때도 병기 사용 연도가 사실에 맞게 변경되었다.

3. 항공기 공격에 대한 두 가지 참고 사항: 공격 공식이 바뀌었다.

사용되는 공식은:

$$( \text{Warhead} + \text{HE Penetration} ) > \text{Year} / 11$$

$$( \text{탄두} + \text{고폭탄 관통률} ) > \text{연도} / 11$$

그리고 폭격 과정에서 첫 번째 폭탄만이 직접 사격 조준 방법을 사용하여 명중률을 표시한다. 나머지 폭탄은 간접 사격 형식으로 공격한다. 하지만 이 규칙은 MG(기관총), Cannon (기관포), 로켓에는 적용되지 않는다.

당신은 이 게임에 더 많은 연막이 나타난다는 것을 알아차릴 것이다. 규모가 커졌기 때문에 이전 시리즈에서 보이지 않던 연막이 이제는 표시된다. 여기에 그 이유를 밝힌다. 이전에는 조준선(LOS)이 2~3개의 연막 hex를 뚫고 추적할 수 있었지만, 이제 각 hex가 커졌기 때문에 연막 hex는 조준선을 점진적으로 막아 버린다. 이런 연막이 표시되지 않는다면 혼란스러울 것이므로 화면에 표시되었다.

그리고 조준된 적이 일정 이상의 억압(Suppression)을 받게 되면 표적 조준이 풀린다. 이유가 뭐냐고? 이 유닛은 위협이 될 수 없고 따라서 반응 사격(Opportunity Fire: OP Fire)의 우선 목표가 될 수 없다. 게다가 후퇴할 가능성이 커져서 멀어지는 적을 조준한다는 것은 명중률을 떨어뜨리기 때문이다.

유닛이 후퇴 중이거나 커다란 억압을 받고 있을 때 무작위 테스트(Random Test)를 통과하지 못한다면 반응 사격을 할 수 없게 된다. 만약 테스트를 통과한다면 그 유닛은 속박(Pinned) 상태로 변하고 사격할 수 있게 된다. 이 사실은 적 유닛이 후퇴한다고 해서 선불리 접근하면 반격을 당할 수가 있다는 뜻이다. 드문 경우이긴 하지만, 실제로 이번 턴에 후퇴한 유닛조차 반격 사격을 하는 경우도 있다.

만약 후퇴하는 유닛이 같은 편 유닛이 있는 hex로 이동할 수 있다면 항복하지 않는다. 한편 공격받은 각도에 따라 그리고 컴퓨터가 선택한 후퇴 지점에 따라 인접한 아군 유닛으로 후퇴할 수 없는 경우도 있다. 이 사실은 매뉴얼의 설명에 빠져 있다.

유닛이 후퇴하거나, 타고 있던 양륙함(landing Craft)이 파괴되었을 때 생존자들은 얕은 바다(Shallow Water) hex에 남겨 진다. 그들은 그 후 움직이지 못하지만 아직 사격은 할 수 있다.

저장 파일의 크기는 거기에 포함되는 플레이 정보량에 따라 달라진다. 대체로 크기가 더 줄어들 것이다.

만약 당신이 에디터를 사용할 수 있는 스틸 팬더스 I, II의 팬이라면, 차량, 무기, 병사 수등을 줄여서 옛날 스타일의 게임을 할 수 있다. 비록 규모 자체를 줄일 수는 없지만 제법 흥미 있는 전투가 되리라 생각한다.

한 가지 불확실한 에디터 기능: 에디터에서 유닛 데이터를 고칠 때 '-1'을 입력하면 그 항목에 아무런 무기도 들어가지 않는다.

만약 당신이 보다 복잡한 전투 생성기 전투에 관심이 있다면, 다음과 같은 방법을 사용하기 바란다. 우선 전투를 기습(Assault)으로 설정한 후 'No Major Water(깊은 물 없음)' 버튼을 강(River)이나 해안(Beach)으로 바꾼다. 다음 다시 교전(Meeting Engagement)으로 설정을 바꾼다. 만약 당신이 하천(Water) 지형 버튼의 옵션을 'River'로 한다면 강을 사이에 두고 전투를 벌이게 될 것이다. 당신은 이런 전투에서 화물선(Barge Carrier)을 필요로 하게 될 것이다. 미리 지도 보기(View map) 버튼으로 지형을 확인하라.

남북으로 뺀 지도 스타일을 좋아하는 게이머라면 에디터로 NATO '88 캠페인의 첫 번째 시나리오의 지도를 살펴보기 바란다. 승리 깃발의 배치가 인상적일 것이다.(도빌리 씨 감사합니다!)

어떤 사람은 분명 자기가 만든 캠페인을 여러 사람과 나누고 싶을 것이다. 하지만 우리의 현재 시스템은 이것을 하기에 불편한 점이 많다. 우리는 이것을 개선하기 위해 노력 중이다. 그러나 당분간 다음과 같은 방법으로 할 수 있다:

당신이 만든 모든 시나리오를 보낸다. 그리고 전투 편제(Order) 목록과 시나리오 연결, 그리고 승리 등급에 관한 설정도 함께 보내야 한다. 자료를 받은 사람은 이 지시에 따라 캠페인을 만든다. 좀 더 훌륭한 시스템을 만들도록 해보겠다. 하지만 아무래도 용량이 커질 것 같다.

아래의 시나리오 목록에는 해당 국가 유닛에 해당하는 승리 점수 계산법이 나와 있다. 예를 들어, 만약 당신이 그로드노의 반격(Counter at Grodno) 시나리오에서 러시아군을 플레이한다면, 당신이 파괴한 독일군 유닛의 기본 점수에 6을 곱한 승리 점수를 얻게 된다.



기본 점수(Adjusted Value)는 백과 사전에 나와 있으며, 만약 그 유닛의 경험치가 특별히 높다면 점수는 올라간다. 반대로 경험치가 보통 이하라면 점수는 내려간다. 유닛의 '보통(Average)' 경험치는 70으로 정해져 있다.

Counterstrike at Kutno(쿠트노의 역습) - German(독일군) X3  
 Eagles Above(창공의 독수리) - German(독일군) X5  
 Counter at Grodno(그로드노의 반격) - German(독일군) X6  
 Meeting at Bir Gafa(비르 가파 조우전) - Israeli(이스라엘군) X7  
 Ismailia Road Encounter(이스마일리아 도로 접전) - Israeli(이스라엘군) X7  
 Botzer(보처) - Israeli(이스라엘군) X6  
 Chinese Farm(중국 농장) - Israeli(이스라엘군) X4  
 Wake Island(웨이크 섬) - Japanese(일본군) X4  
 Battle of Ap Bac(압 바크 전투) - South Vietnam(월남군) X2  
 Beda Fomm(베다 폼) - British(영국군) X5  
 Task Force Smith(스미스 부대) - North Korea(북한군) X3  
 Kinshasa(킨샤사) - USMC(미 해병대) X3  
 Maknassy(맥내시) - German(독일군) X1.5  
 Chechnya(체첸니아) - Red(적색군) X2  
 Corinth Canal(코린트 해협) - German(독일군) X9  
 Bushwhacked(매복) - US(미군) X4  
 Dien Bien Phu(디엔 비엔 푸) - North Vietnam(월맹군) X6  
 Kasserine Pass(카세린 통로) - German(독일군) X3  
 Sidi Rezegh(시디 레제흐) - German(독일군) X2.5  
 Bir El Gub(비르 엘 굽) - British(영국군) X2  
 4th Panzer(제4 팬저 사단) - German(독일군) X2  
 Kursk Salient(쿠르스크 돌출부) - German(독일군) X2  
 Madina(마디나) - US(미군) X8  
 Donetsk(도네츠크) - German(독일군) X3  
 Knightsbridge(나이츠브리지) - German(독일군) X2  
 Guam(괌) - US X3  
 Abu Aghelia(아부 아겔리아) - Israeli(이스라엘군) X1.5  
 Kampfgruppe Eberbach(에벨바흐 전투단) - German(독일군) X4

ATGM(대전차 유도 미사일)의 공격을 받은 차량과 ATGM 또는 SAM(지대공 미사일)의 공격을 받은 헬기는 때때로 회피를 할 수 있다(같은 헥스에 남아 있으면서 피한다). 이런 일이 일어나면 메시지가 나타난다. 만약 항공기가 손상을 입으면 폭격을 하지 않고 전장을 떠난다.

전자 우편 게임의 경우, 플레이어 1의 턴에 실행된 사전 계획 포격(Preplanned Bombardment)은 플레이어 2의 턴에 VCR Replay(비디오 재생)으로 볼 수가 없다.

유선 유도 미사일로 차량을 공격하는 유닛은 때때로 미사일이 표적을 맞추기 전에 반격을 받아 억압을 받는 수가 있다. 사격 그래픽은 보통 표적과 발사 그래픽 사이에 표시된다.

탱크는 보병을 향해 AP(철갑탄), Sabot(사보트탄), 또는 HEAT(대전차 고풍탄)을 발사하지 않는다. 대신 81mm 이상의 박격포, AT Gun(대전차포) 등과 같은 표적에 발사한다. 같은 헥스에 있는 보병도 같은 정도의 피해를 입게 된다.

### C. 간접 사격(Indirect Fire)

간접 사격을 실시하는 절차는 중요하다. 우선 간접 사격 버튼을 누른다. 타격을 원하는 헥스로 지도를 스크롤 한다. 왼쪽 마우스 버튼으로 그 헥스를 클릭 한다. 만약 당신이 사용하려는 포병이 현재 포격 임무를 수행 중이라면, Smoke(연막탄), HE(고폭탄), 그리고 Cluster(집속탄) 버튼이 눌러져 있어서 사용할 수 없을 것이다. 이런 경우는 임무를 취소시켜야만 한다. 다음 당신이 원하는 임무를 선택한다. 버튼의 아이콘이 어둡게 표시된다면 그 임무는 사용할 수 없는 것으로, 특히 Cluster(집속탄)의 경우 사용할 수 없는 경우가 대부분이다. 만약 지금 탄약 종류가 사용 가능하고 표적을 단지 조금만 이동시키려 한다면, Shift(이동) 버튼을 사용한다. Shift Fire(표적 이동) 버튼을 클릭 하여 지도를 표적 주위로 스크롤 한다. 거기에서 당신은 표적 아이콘과 붉은 원을 보게 될 것이다. 붉은 원 안의 원하는 지점에 클릭 하면 표적이 거기로 이동할 것이다. 간접 사격 유닛 이름이 적힌 막대를 클릭 하면 그 유닛의 표적 헥스로 화면이 이동한다 (표적이 선택되어 있는 경우). 포격 헥스를 지정할 때, 이미 다른 유닛이 포격하기로 한 헥스를 클릭 한다면, 그 헥스에 포격을 행할 모든 유닛 이름 막대가 눌러진 모습으로 변한다.

참고: 항공기의 폭탄 종류는 구입할 때 이미 정해져 있다. 그들이 실제 무슨 폭탄을 싣든 시간에 HE 버튼만 표적 헥스를 지정할 수 있다. Cluster 버튼은 어두워져 있을 것이다.

### D. 직접 사격(Direct Fire)

직접 사격도 일정한 순서를 따라 실행되어야 한다. 공격하려는 유닛을 선택한다. 원하는 표적이 화면의 중앙에 위치할 때까지 지도를 스크롤 한다. 커서를 표적 헥스 위로 옮기면 십자 모양의 표적 아이콘이 나타나 공격 가능한 표적임을 표시할 것이다. 그 헥스를 공격하려면 왼쪽 클릭 한다. 사격 버튼(Direct Fire)에 오른쪽 클릭 하면 연속 사격을 한다.

### E. 유닛 승/하차

유닛을 승차시키려면 우선 탑승자를 선택하고 다음 차량을 선택한다. 만약 차량이 비어 있고 하나의 탑승자만 태운다면 거꾸로 선택해도 승차시킬 수 있다. 하지만 화물선이나 보트에 여러 명을 태우려면 위에 적힌 순서대로 해야 한다.

### F. 플레이어 조종(Player Control)

환경 설정(preferences) 옵션을 사용하여 게임 환경의 많은 부분을 조종할 수 있다. 여러 옵션들을 사용하여 원하는 종류와 난이도의 게임으로 만들어 보기 바란다. 만약 시나리오에서 AI(인공 지능)가 당신에게 너무 약하다면 앞에서 말했듯이 AI의 레벨을 조정해 주면 된다.

한편 인터넷의 여러 전자우편 게임 대결(Tournament) 사이트와 게시판에서 우리의 베타-테스터들과 플레이어들은 2인용 게임에서 일부 환경 옵션을 없애야 한다고 요구해 왔다. 우리의 입장은: 그렇게 하는 것은 게임의 조작성을 떨어뜨리는 일이고 우리를 무척 섭섭하게 만들 것이다. 하지만 그 옵션을 사용하여 전자 우편 게임을 망치고 있다는 매우 상세한 보고서를 받게 되자 우리도 어쩔 수 없었다. 보다 엄격한 방법을 사용하자는 주장도 있었는데 이 게임에는 적절치 않은 것도 있었다. 우리는 치팅(Cheating)을 줄이려고 꾸준히 노력해 왔지만 치팅을 완전히 없앨 수 있는 방법은 없다.

여기에 전자우편으로 대결 게임(Competition Game)을 즐기려는 사람을 위해 몇 가지 제안을 하려고 한다:

1. 속이지 마라. 베타-테스터였던 20여명의 스틸 시리즈 매니아들은 이 게임의 시스템을 완전히 파악하고 있다. 이들은 토너먼트 게임 중에 속이는 게이머를 발견하면 꾸짖기도 하고, 때로는 끝까지 추격하기도 한다! 이들의 속임수를 쓰는 사람에 대한 반감은 놀라운 정도다. 평소에 조용하고 예의바르고 민감한 사람들도 속임수에 대한 이야기를 하게 되면 침을 튀겨가며 열을 낸다. 또한, 치팅을 하게 되면 대부분 그 사실이 드러나고 만다.

2. 속이지 마라. 우리는 지금 멋진 게임 세계의 여명을 맞고 있다. 나는 전자우편 게임의 저장 파일을 수 주일간 기다리면서 주식 투자 결과를 마치 주사위 놀음처럼 여기던 때를 기억한다. 우리 제작자들이 게임은 더 잘 만들 수 있지만 한 가지 마음대로 할 수 없는 사실은 플레이어들 간의 신뢰 구축이다. 이것은 양날의 칼과 같은 것으로, 치팅을 막기 위해 들어가는 모든 돈들은 더 좋은 게임을 만드는데 쓰이는 자금에서 나오는 것이기 때문이다.

3. 토너먼트(전자우편 대결 게임) 사이트 운영자들 - 때때로 양쪽 다 똑같은 군대로 플레이어들을 테스트해 보고 치팅하는 게이머를 잡아내도록 하라. 이 방법을 사용하면 이상한 결과가 나오는 것을 쉽게 알아챌 수 있다.

4. 속이지 마라. 음, 이전 알아들으리라 생각한다.

## G. 캠페인 해설

### 1) 북 아프리카(North Africa) 1941-42

사막의 광활한 지형은 전형적인 2차 대전 전장과는 달리 기동성을 발휘할 수 있는 보다 넓은 공간을 제공한다. 등장하는 유닛 수가 적은데서 전투 대부분의 양상을 짐작할 수 있을 것이다. 첫 번째 전투인 티 Agheila(엘 아게일라)는 단지 장갑차(Armored Car)와 포병만으로도 쉽게 이길 수 있는 시나리오다. 이 때 업그레이드를 영두에 두고 유닛을 구입하는 작전이 필요하다. 두 번째 전투 Tobruk(토브룩)에서 공병(Engineer)들은 두 그룹의 지뢰밭을 통과하는데 큰 도움이 될 것이다. Hellfire Pass(헬파이어 통로)를 주의하라. 방심한다면 당신은 포위되고 말 것이다.

### 2) 스탈린그라드(Stalingrad) 1942

스탈린그라드는 확실히 동부 전선의 '전환점'이 된 전투였다. 이 전투는 스틸 팬더스 I 이래 전쟁 게이머와 플레이어들이 이 전설적인 혈전에 참가하여 목숨을 건 승부를 해 왔던 캠페인이다. 스틸 팬더스 III의 유닛 크기가 확장된 것과 함께, 이 캠페인 역시 큰 규모로 다시 만들어졌다. 이 캠페인에서 당신은 많은 포병을 사용하여 참호 속의 러시아 보병들을 공격해야 할 것이다. 일단 그들을 억압시킨 다음에는 주력 부대를 접근시켜 소탕 작전에 들어간다. October Factory(10월의 공장)는 어려운 전투가 될 것이다. 특히 매복을 주의하라.

### 3) 마켓 가든(Market Garden) 1944

이 유명한 캠페인은 양쪽의 전력이 균형 잡혀 있다. 한편 마켓 가든 작전은 공수 부대를 구출하기 위한 신속한 진격과 그로 말미암은 긴 고속도로의 방어라는 절묘한 조화로 심각한 긴장을 조성하여 손톱을 물어뜯는 격렬한 전쟁 체험을 할 수 있을 것이다.

이 캠페인의 키 포인트는 주어진 시간을 잘 이용하는 것이다. 여기서 당신은 영국인. 그저 차분히 계획대로 밀고 나가서 독일군의 방어를 해체시키도록 하라.

3) 베트남(Vietnam) 1965-1970

이것은 스틸 팬더스 II가 나온 이래 가장 많은 요청을 받은 캠페인 중의 하나다. 이 캠페인에서 당신은 소규모의 작전에서부터 넓은 전장에서 벌이는 전투에 이르기까지 다양하게 경험할 수 있다. 이 시스템으로 완벽한 전투 편제(Order of Battle)를 구성하여 배치할 수 있고 베트남에서의 실제 크기의 전투를 치를 수 있게 되었다. 여기서 당신은 헬기와 정확한 미군 포병을 사용하여 수직적 포위 이론(Theory of Vertical Envelopment)을 입증해 볼 수 있다. 헬기를 사용하면 한 지점에서 다른 지점으로 공중 이동하여 수풀 속에 숨은 적군의 기습을 피할 수 있다.

5) 나토(NATO) 1988

이 캠페인은 나토 동맹군의 지원을 받은 독일군과 나머지 바르샤바 조약군과의 대립을 다루고 있다. Hamburg(함부르크)에 공수 부대가 강하하여 맹렬한 공격을 퍼부을 것이다. 등뒤를 조심하라. Munster(뮌스터)로 돌격을 감행할 때 시작되는 적의 우회 기동은 당신에게 쓰맛을 보게 할 것이다. Zeven(제벤)의 늪지대가 진격로를 가로막을 것이다. 한 군데 몰리지 않도록 조심하라. Ratzeberg(라체베르크) 시나리오에서 당신의 대규모 기갑 부대의 습격을 받게 될 것이다. 부대를 전멸시키지 않으려면 모든 수단을 동원하여 다리를 폭파시켜야 한다. 당신이 적을 공격할 때 가격이 싼 MLRS(다용도 로켓 발사 시스템)나 편리한 FASCAM(투하 지뢰)을 사용할 수 있다. 강을 건너는 적들을 대비하기 위해 강가에 Panzer faust(팬저 파우스트 대전차포)를 배치하라. 그리고 헬기로부터의 공격에 대비하기 위해 보병용 SAM(지대공 미사일)을 준비해 놓아야 한다. 만약 신속한 승리를 거둘 수 없다면 측면을 주의해야 한다. 오래된 탱크 중대를 구입해서 업그레이드를 해 나가는 것도 좋은 전술의 하나이다. 이런 방법으로 캠페인의 후반에 필요한 대규모 부대를 육성해 나갈 수 있다.

6) 성전(Holy War) 2000

현재의 중동 상황은 더욱 나빠지고 있을 뿐이다. 이 가상의 시나리오는 이집트군과 시리아군이 이스라엘 방위군(IDF)과 맞붙는다면 어떤 일이 벌어질 것인가를 다루고 있다. 이스라엘 플레이어는 서방 세계의 전차로 무장한 이집트를 포함한 두 개의 국가와 겨루어야 한다. FASCAM(투하 지뢰)이 몰려오는 적의 탱크 부대로부터 아군을 보호해 줄 것이다. 캠페인을 진행하면 할수록 적의 탱크는 약화될 것이다.

**H. 캠페인 생성기(Campaign Generator)**

이것은 전에 'Long Campaign(긴 캠페인)'이라고 불리던 것이다. 따라서 혹시 매뉴얼 속에 'Long Campaign'이라고 표현된 부분이 있다면 그것은 전투 생성기를 가리키는 것이다. 캠페인 생성기로 플레이하면 몇몇 특수한 도전과 보상이 기다리고 있다는 점을 알아두기 바란다. 어떤 시나리오에서는 한 시나리오가 끝나자마자 다음 전투가 시작된다. 이 말은 당신의 유닛을 수리하거나 업그레이드할 시간조차 없다는 뜻이다. 하지만 이런 경우에 보상도 기다리고 있다. 그런 시나리오에서는 모든 승리 보너스 점수가 증가하고 지휘관이 승진하기 가장 좋은 기회가 된다. 어떤 시나리오에서는 적을 격멸하라는 명령을 받게 된다. 그런 경우에 적 유닛의 승리 점수는 상승하고, 상대적으로 승리 목표의 점수는 내려간다.

캠페인 생성기로 플레이할 때 설정된 게임의 수는 대강의 수치일 뿐이다. 실제 지휘관처럼, 만약 당신이 잘해 낸다면 적과 싸울 기회가 늘어날 것이다. 당신은 최대 25% 많은 전투를 치를 수 있다. 만약 아주 적은 수의 전투(1-6)만 선택한 경우에 당신이 승리를 거듭한다면 그 2배의 전투에 참가하게 될 수도 있다.

만약 느린 컴퓨터를 갖고 있지만 하드디스크 용량이 많다면, Large Install(최대 설치: 윈도우95용 설치와 같다) 옵션을 사용하도록 한다. 그리고 CD 의 Steel3 디렉토리 안의 Pic 디렉토리를 하드디스크의 Steel3 디렉토리 아래에 복사한다. 이렇게 하면 CD 읽는 시간을 단축시키는 효과도 있어서, 음악이 멈추는 일이 줄어들 것이다.

## I. 전술 강의

은폐물을 이용하라. 언덕 위로 올라가 표적 조준 옵션을 사용하여 최적의 적을 조준한 다음 은폐하라. 결코 당신이 주변의 모든 것들을 보았다고 생각해서 안 된다. 만약 건물이나 다른 방어에 유리한 지형이 비어 있는 것처럼 보이고, 주위에 쳐들어오는 적이 없을 때에는 직접 사격으로 건물을 공격한다. 이처럼 포병을 이용하여 숨어 있을지 모를 적의 억압을 높이고 사격을 못하게끔 할 수 있다.

일부 유닛을 빼내어 고지로 이동시킨 뒤 전진하는 아군 유닛을 망보도록 한다. 여러 종류의 유닛이 한 부대로 이동할 때 이동 속도를 조절하여 서로 화력 지원을 해줄 수 있도록 한다. 참을 성 있게 행동하라. 그리고 즉각 격려를 해주는 것이 중요하다. 이렇게 하면 추가로 사격 기회를 얻게 되어 밀리는 상태에서도 반격을 할 수 있게 된다.

항공 폭격은 아군과 떨어진 적에 대해 실시해야 한다. 공군 파일럿들은 매우 빨리 날아다니므로 실수를 할 수 있다. 아군의 하나 남은 탱크가 소위 'Friendly Fire(지원 사격)'에 파괴되는 것만큼 슬픈 일은 없다.

헬리콥터는 빠르다 - 아니 매우 빠르다. 하지만 탄환을 일찍 소모해 버리는 편이고 손상을 입으면 전선을 이탈해 버린다(심지어 그 이전에 도망가는 일도 있다). 헬기는 괜찮은 병기지만 정찰병치고는 값이 너무 비싸다. 그들은 한편 강력한 대전차 능력을 보유하고 있다.

장갑 차량은 전면에 더 두꺼운 장갑이 입혀져 있다. 탱크 전체가 아닌 포탑만 표적으로 움직이려면 화면 오른쪽의 표적(Target) 버튼을 사용하여 사격한다. 만약 전투 지도에서 표적으로 커서를 움직여 왼쪽 클릭 한다 차량 전체가 표적 방향으로 돌 것이다.

추가된 테스터: Kelly Calabro, Sean Gallagher, Ben Fuller, Shiloh Anacleto, Mark Schmidt, Jeff Powell, Forrest Elam, Damon Perdue.

Lee (the Man) Crawford 에게 심심한 감사의 뜻을 전합니다.  
그리고 설치 프로그램 제작에 도움을 준 Ben Cooley에게 특별히 감사드립니다.

게임 데이터 카드

Steel Panthers III: Brigade Command 1939-1999

▷ 시스템 요구 사항

System : MS-DOS용(윈도우즈 95지원)  
 CPU : 486/66 DX2 이상  
 Sound : 사운드 블래스터 100% 호환 사운드 카드  
 Memory : 16MB RAM  
 Hard : 30메가 하드 디스크  
 CD-ROM : 2배속 이상(전체 설치시)  
 Video : VESA 100% 호환 SVGA 그래픽 카드(비디오 램 1메가 이상)  
 Controls : 마우스, 키보드

▷ 게임 특징

- 1) 전투 규모를 증가시킬 수 있는 핵스당 20야드와 소대 규모의 유닛 구성
- 2) 연합군을 지휘할 수 있는 기능
- 3) 작전 명령을 증가시킬 수 있는 포대 유닛
- 4) 게임 진행중에 사용할 수 있는 증원군 유닛
- 5) 20개의 2차대전 지역과 40개의 전후 전투 지역에서 사용되는 무기와 유닛 구성
- 6) 6개의 캠페인 모드와 40개 이상의 시나리오 모드
- 7) 기능이 향상된 시나리오 편집기
- 8) 전자 메일을 통한 게임 재생 화면 구현
- 9) 뛰어난 SVGA 그래픽 화면, 웅장한 애니메이션, 실제 전사를 바탕으로 구현된 전투 장면 그리고 이러한 것들을 보완하는 디지털 음향효과
- 10) 최대 10개의 사용자 시나리오를 캠페인 모드에 연결시킬 수 있는 캠페인 편집기