

## CONSEJOS DESDE EL FRENTE por Siberian HEAT.

Guía introductoria al TOAW. Traducida por Rach para el Torneo TOAW de PdL.

### Primeros pasos:

*The Operational Art of War* (TOAW a partir de aquí) no es un juego sencillo. Requiere tiempo el conocer todas sus funciones y posibilidades así que no creas que vas a ganar en tu primera partida. Esta guía está escrita con la intención de darte unos conocimientos básicos que te permitan empezar a moverte por el campo de batalla. Muchos puntos que aquí trataremos hablan de puntos básicos dentro del juego, tanto en conceptos como en ejecución. También se tratarán “técnicas avanzadas” para cuando estés más suelto con el juego. Por supuesto lo aquí escrito no representa el mejor método posible de combatir con el TOAW, pero tampoco es el peor. Espero que le encuentres utilidad a la lectura de este Cuaderno de Campo.

1. Lo primera cosa que debes hacer para mejorar en TOAW es leer. Léete el Manual, busca Tutoriales, FAQ's, Foros, AAR's, etc...
2. Tómate un tiempo jugando escenarios, familiarízate con la interface, juega contra la IA y después accede al verdadero desafío: jugar contra oponentes humanos.

**Configurando las opciones de juego:** Estas opciones son las estándar cuando se juega contra un oponente real. Asegúrate de utilizarlas cuando prepares una partida para jugarla por PBEM.

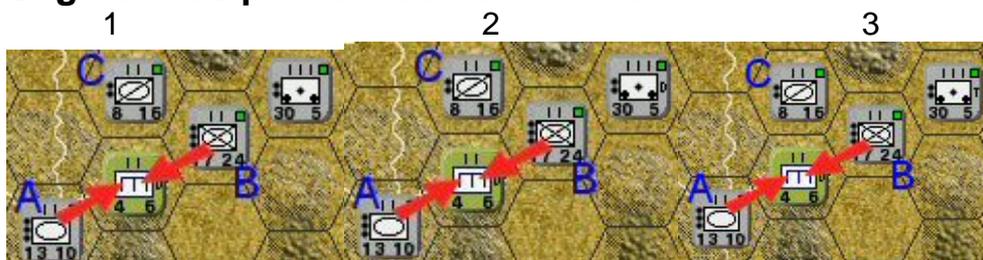


Fíjate en que todas las opciones están marcadas como “On”, EXCEPTO el Asistente para las Operaciones Aéreas (Air Staff Assistant). Si dejas esta opción como “On”, todos tus aviones acabarán en el suelo y tus pilotos con suerte disfrutarán de las bondades de los campos de prisioneros. Así que NO

LO USES. La imagen muestra entonces la configuración estándar para una partida PBEM, a no ser que decidáis otra cosa tu oponente y tu.

**Artillería:** Es muy útil para intentar ablandar a las unidades fortificadas. Las unidades aéreas y navales también pueden tener este papel en ciertas situaciones.

### Sugerencias para el uso de la artillería:



*En estas imágenes la artillería es la unidad situada arriba y a la derecha, con un punto en el centro y 2 un poco más grandes debajo y a los lados.*

- En la primera imagen (la de la izquierda) vemos que la artillería no apoya en este ataque (no sale ninguna letra en los bordes de la unidad)
- La segunda imagen muestra a la artillería en situación de “dug in” (se ve una D en la ficha de artillería, al lado). En esta situación la unidad sumará la mitad de su fuerza de combate al ataque resultante si pasa el chequeo de comunicación.
- La tercera imagen muestra a la artillería en un estado de Reserva Táctica (se aprecia una T en la ficha). En este caso también sumará al ataque final la mitad de su potencia de combate suponiendo que pase el chequeo. Ésta es una buena manera de mantener la movilidad de tu artillería asegurando su apoyo defensivo durante el turno enemigo.
- Lo anterior son maneras de asegurar la participación de tu artillería tanto en ataque como en defensa en lugar de permanecer parada sin ayudar a tus fuerzas. Aplícalo también a los HQ (mandos) que tengan artillería dentro de su propia unidad.
- ¿Por qué hacemos esto? Si utilizas toda tu artillería en fuego directo durante tu turno y fallas al atrincherarla al final del turno, la tendrás con un status móvil cuando llegue el turno enemigo. Con esto tendrás una unidad que no te brindará fuego defensivo. Es mejor mantenerlas bien como Reserva Táctica o en “dug in” con lo que podrán apoyar tus tareas defensivas. Este punto es particularmente complicado de manejar al dar tus primeros pasos en TOAW.

### Consideraciones en el uso de la Artillería.

Reserva Táctica (T) vs. Reserva Local (L) vs. Móvil vs. Atrincherada.

Para la artillería, reserva T y L permiten a la unidad en cuestión apoyar todos los ataques que se produzcan dentro de su rango de alcance, suponiendo que pasan sus chequeos de comunicación. Esto también ocurre al estar en “dug in”.

Al estar en estado de Reserva Táctica (T) la unidad intentará reaccionar a ataques enemigos en hexágonos adyacentes; en estado de Reserva Local (L) la unidad intentará reaccionar a ataques enemigos dentro de un radio de acción al que sea capaz de desplazarse según los puntos de movimiento que le resten. Nunca utilices el estado de Reserva Local (L), ni siquiera para el resto de unidades (algunos pueden pensar que la Reserva Local es buena para la artillería ya que moverá allí donde haga falta, pero esto raramente ocurrirá cómo y dónde tu quieras).

Desplegar en Reserva Táctica (T) es mejor al atacar ya que necesitas mover tus baterías cerca del frente cada turno conforme el frente vaya avanzando. Si no esperas mucho movimiento simplemente atrinchéralas (dug in) allí donde más las necesites.

Desplegar en estado Móvil sólo es útil si no quieres involucrar tus baterías en los combates. Quizá si lo que quieres es mantenerlas al margen de los combates para reabastecerse por ejemplo. Generalmente esto no será necesario y un despliegue Móvil casi nunca lo verás en estas unidades (al menos en las del autor del escrito).

El despliegue en estado atrincherado (dug in) es la mejor manera de utilizar la artillería. Apoyará un número máximo de combates, no tienes que preocuparte por que le de por irse de paseo (como haría si estuviera en Reserva) y proporciona la mejor defensa en caso de ataque (al contrario que el estado Móvil en el cual casi siempre será superada por el atacante).

### **¿Qué hacer si dispones de una unidad de artillería con alcance 1?**

Depende de la situación de la batalla. Si estás a la defensiva, el mejor uso para la artillería es encontrar un hexágono clave en tus líneas y situarla en un punto fuerte (como un vértice en el que puede apoyar a 3 unidades propias). También puedes aplicar esta máxima a los HQ, ya que usualmente disponen de artillería integrada y proporcionan un bonus de abastecimiento a las unidades adyacentes. Debes disponer tus HQ cerca del máximo número posible de unidades.

Si estás atacando la situación es un poco más complicada. Para novatos mi consejo es que dispongas este tipo de artillería lo más cerca posible del frente y las atrincheres o que las utilices directamente para el ataque (es decir, seleccionas la unidad de artillería como si fuera una unidad normal y atacas un hexágono adyacente). Generalmente no querrás involucrar a tu artillería en combates directos pero esto añade fuerza a tus ataques. Como jugador novato te será al principio difícil encontrar el punto idóneo de despliegue de la artillería. Los jugadores más avanzados moverán la artillería directamente hacia la línea de frente, desplegada en Reserva Táctica (T), entonces la retrasarán o la atrincherarán cuando el turno finalice. Para jugadores inexpertos hacer esto presenta riesgos. No lo recomiendo hasta que lleves un tiempo pateando los campos de batalla.

## Fuego directo vs. Fuego indirecto:

Si atrincheras una unidad de artillería PUEDE apoyar todos los combates que ocurran dentro de su alcance ese turno. Por supuesto depende de que pase el chequeo de comunicaciones (Communications Check). Este chequeo depende de la dureza de la batalla electrónica en el sector y aumenta las posibilidades de pasarlo el no haber movido la unidad en turnos precedentes. Ésta es una buena razón para atrincherar a la artillería y mantenerla en ese estado. Participará en más combates. A esto se la llama Fuego Indirecto y en cada combate en la que participe la unidad añade la mitad de su potencia al total de la fuerza disponible. De esta manera si tienes una pieza de artillería con potencia 10 y apoya 3 combates en una ronda, cada uno de esos combates dispondrá de 5 puntos de potencia extra a sumar a los de las otras unidades implicadas.

Por otro lado, para jugadores que prefieran disponer de las unidades en cada ataque o que necesiten centrarse en una unidad enemiga en concreto se puede utilizar el Fuego Directo. Con este modo dispones de toda la potencia de la batería en UN ataque. No apoyará otros combates aunque estén dentro de su alcance. Al jugar como defensor prefiero atrincherar a mi artillería y disponer de su apoyo en el máximo número de combates. Al jugar como atacante generalmente la despliego en Reserva Táctica o atrincherada (dug in). Estos son los modos más seguros de desplegar y jugar con la artillería.

El tener a tu artillería atrincherada y apoyando combates tiene un coste extra en los suministros. Sin embargo, puedes asumir ese coste como jugador novato y concentrarte en mantenerla segura y operativa y no meterla en el frente con el consiguiente riesgo.

## Casos especiales con la Artillería: (Escenario Mons 1914 como ejemplo)



### Utilización de la Artillería como Reserva Táctica al defender:

Al defender existe un motivo para no atrincherar simplemente la artillería junto con el resto de unidades. En el ejemplo de arriba, si los alemanes atacan, la artillería en Reserva Táctica (T) puede entrar en el hexágono que sea atacado y proporcionar apoyo artillero. Si te encuentras en situación de contraatacar querrás poder mover a la artillería para proporcionar apoyo, esto lo consigues

al desplegarla como Reserva Táctica (T). Sólo asegúrate de retrasarla y ponerla a salvo, retírala del frente o de lo que se pueda convertir en frente al finalizar el turno. He visto muy a menudo oponentes finalizando un turno y viendo entonces como su artillería se paseaba por el mapa por estar en situación de Reserva Táctica en vez de estar atrincherada en la retaguardia al finalizar el turno. Los novatos harán bien en simplemente atrincherar a su artillería.

#### Utilización de la Artillería como Reserva Táctica al atacar:



Suponiendo que atacan los alemanes hacia el Sur y que la artillería tiene un alcance de 3. Usar la artillería como Reserva Táctica (T) en este caso es bueno, ya que existe una pequeña posibilidad de un contraataque aliado e incluso si éste se diera hay un margen de distancia. Si el ataque por el contrario va bien y rompemos el frente entonces puedes mover a tu artillería de tal manera que pueden apoyar en el siguiente turno. Si simplemente la has atrincherado en la posición en la que se encuentra y el frente avanza tu artillería quedará fuera de alcance. NUNCA utilices la Reserva Local (L) en estas situaciones ya que posiblemente tu unidad de artillería empezará a moverse hacia el frente por decisión propia.

### Artillería en defensa:



Aquí vemos un emplazamiento correcto de artillería en labores defensivas. Aunque el alcance sea de 1 podrás cubrir perfectamente cualquier ataque desde el Norte.

### Falta de apoyo artillero (¿Porqué mi artillería no proporciona fuego defensivo?):



En algunos casos tu artillería no proporcionará apoyo a unidades tuyas que sean atacadas. Una unidad de artillería tiene una especie de “lista” de apoyos (la puedes ver si pulsas con el botón izquierdo del ratón y seleccionas “Show formation report”) y normalmente sólo apoyarán a unidades del mismo color y formación. Lo ideal es disponer de artillería del mismo color y formación tanto al atacar como al defender. Así podrás maximizar el apoyo artillero. Así que no te extrañes cuando veas esa flamante concentración artillera parada mientras tus aliados se baten el cobre. En escenarios grandes con un gran número de naciones involucradas, formaciones, etc...lo dicho en este párrafo tiene una importancia capital.

### **Maximizando la potencia de tu artillería:**

Si intentas atacar utilizando sólo la artillería mediante un bombardeo (por ejemplo si la unidad enemiga no está adyacente), tus posibilidades de causar

daños serios son prácticamente nulas (sin tener en cuenta casos puntuales como el bombardeo naval de aeródromos). La mejor manera de utilizar la artillería es formar pareja con una unidad pequeña que realice un ataque limitado (minimizando pérdidas). De esta manera es como si enviaras un observador que dirige mejor tu fuego (realmente esa unidad no marcaría los blancos pero el símil se entiende, ¿no?). Puedes pensar en este caso como si al recibir el ataque de la pequeña unidad el blanco fuera más accesible a la artillería.



Selecciona una unidad pequeña y realiza un ataque limitado (minimiza pérdidas). Busca la unidad artillera en las proximidades y bombardea el mismo hexágono que estas atacando. Verás la unidad artillera en la ventana de planificación de ataque que se abrirá.



Esto es lo que veras. Una unidad ataca directamente y utilizas artillería al mismo tiempo. La mayoría de jugadores utilizaran pequeñas unidades (inútiles de otra forma) para realizar este cometido. Esencialmente es lo mismo que utilizar artillería en apoyo del ataque, pero en vez de intentar desalojar al atacante lo que haces es centrarte en reducirle el nivel de atrincheramiento. Una vez hecho esto ya puedes atacar con tu fuerza principal. Esta táctica es más usual en escenarios con grandes cantidades de artillería (como los de la IGM). Si tuvieras la artillería atrincherada también apoyarían el ataque proporcionando un plus de potencia.

## El Ataque:

Los nuevos jugadores suelen asumir que cuanto mayor sea el apilamiento de fuerzas más potencia tendrán. Normalmente esto es cierto pero en la mayoría de ocasiones realizar este apilamiento es un error. No sólo proporcionas un sabroso blanco sino que lo haces más fácil de embolsar y cortar los suministros. Cuando atacas debes dejar algunas unidades atrincheradas mientras el resto de la fuerza realiza el ataque. De esta manera proteges la zona de un contraataque mucho mejor que si todas tus fuerzas están campando por ahí. ¡No invites a tu enemigo a que te aniquile!



Aquí vemos un sector del escenario de Tannenberg 1914. El punto de 30VP es defendido por los rusos y atacado por los alemanes.



Ejemplo de como NO atacar. Nunca apiles todas tus unidades en un gran bloque (si lo puedes evitar). Cuando finalice tu turno tus enemigos tendrán vía libre para destrozarte tu apilamiento saturado (mira el punto rojo sobre las fichas). Incluso una unidad potente es fácilmente batida si se encuentra sobreapilada.



Una mejor solución. Separas tus fuerzas y atacas desde varios puntos. Al dispersar tus fuerzas ofreces menos blancos y aumentas el número de amenazas posibles para tu enemigo.

### La Defensa:

Quizá la regla de oro de la defensa sea atrincherarse (dig in). Defender es bueno (D), atrincherado es mejor (E), fortificado es lo mejor (F).

Las letras se refieren a lo que se refleja en la ficha según vayan alcanzando estos estados defensivos.



Como defensor NUNCA te limites a esperar en el punto que pretendes defender. Con casi toda seguridad, el enemigo (si le das el tiempo necesario) será capaz de sobrepasarte bien por ataques directos o embolsándote y cortando los suministros.



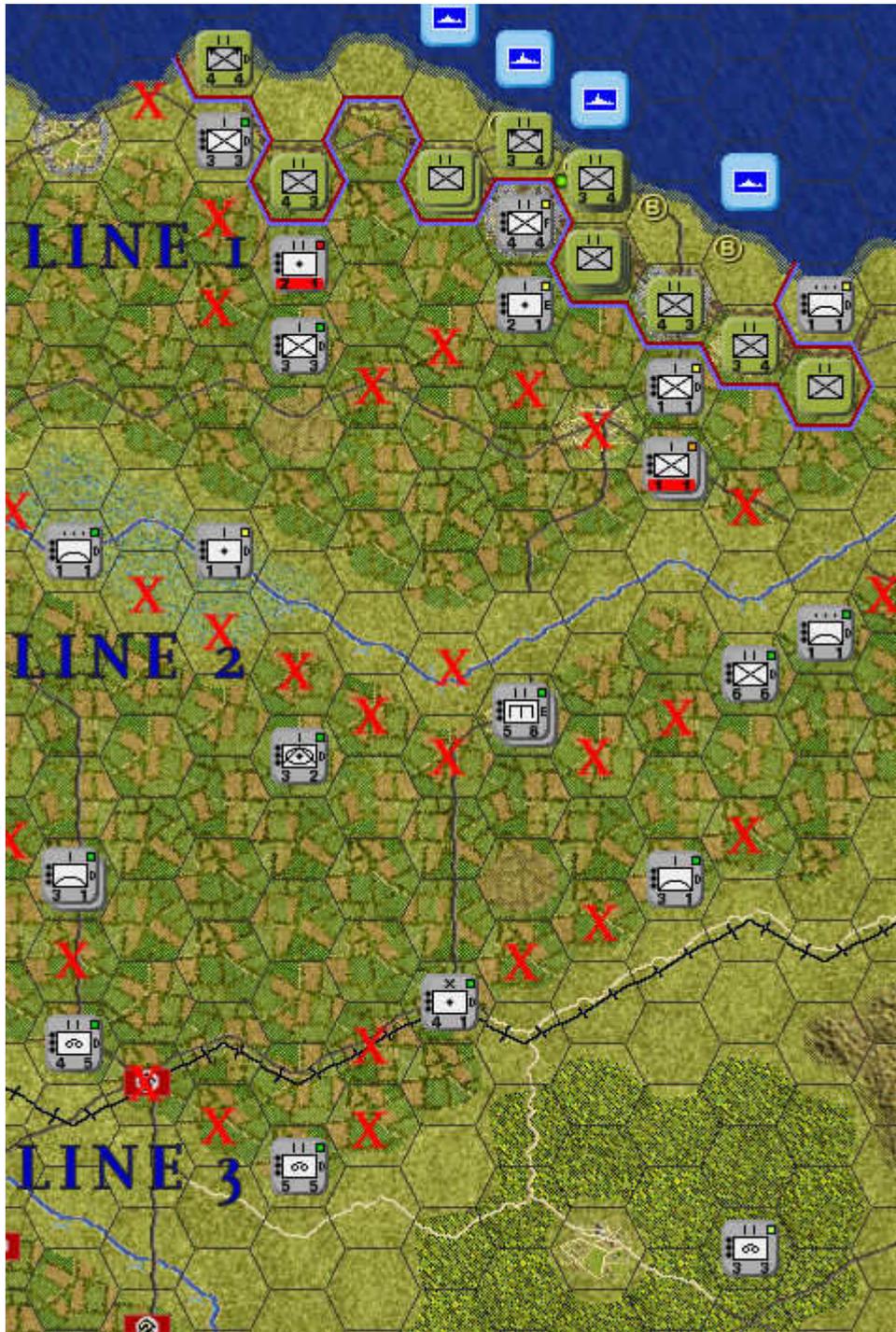
Una mejor defensa consiste en dispersar tus fuerzas de tal manera que ofrezcas a tu enemigo una zona de avance más profunda y difícil. Puedes también disponer de una unidad en retaguardia para tapan brechas o incluso poder contraatacar si se diera el caso.



El mejor método de defensa es adelantar las líneas respecto al objetivo a defender. De esta manera tienes espacio para la maniobra y el repliegue y fuerzas al enemigo a un combate de desgaste hacia el objetivo. Por supuesto este método puede presentar riesgos y no ser siempre la mejor opción pero normalmente es la mejor manera de plantear la defensa.

### **Conceptos Defensivos. La defensa en profundidad.**

Casi todos los jugadores inician sus turnos intentando mover sus tropas lo máximo posible dentro del territorio enemigo antes de lanzar sus ataques. Algunos escenarios como el de "Two Weeks in Normandy" requieren que lo hagas. Un método simple de defensa es establecer una "red" utilizando las ZOC (zonas de control) para evitar que el enemigo tome el camino más fácil a través de tus defensas. Esta acción es particularmente útil para detener las ágiles unidades de reconocimiento.



Puedes ver en la imagen mi despliegue defensivo con alemanes. He intentado crear 3 líneas de contención con la esperanza de detener el ataque aliado y evitar que pueda avanzar sin tener que presentar combate. Línea 1: normalmente es la más débil y la que menos opciones tiene ya que se ve totalmente copada por el enemigo. Línea 2: ofrece una posición más preparada en la que las unidades han podido ser colocadas con mejor criterio; en esta línea coloqué tropas sacrificables cuya misión es retrasar al enemigo el máximo

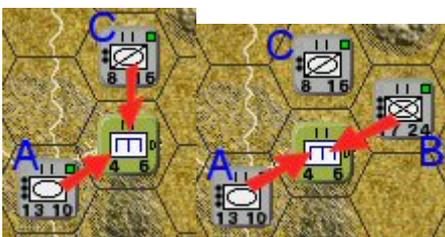
tiempo posible para dar tiempo a la retaguardia a establecer una línea de bloqueo. Línea 3: similar a la 2 pero formada por unidades más potentes que pueden movilizarse según las necesidades para tapar posibles brechas, perseguir unidades que superen la segunda línea, etc...Cuando el frente avance esta línea puede convertirse en otra zona de sacrificio con la intención de montar una línea de bloqueo en posición más retrasada.

En la mayoría de escenarios, lo bien que defiendas dependerá de lo bien que sepas anticipar los ejes de avance enemigos. Si, en ese ejemplo, hubiera dejado un corredor a la izquierda abierto para el enemigo, éste podría haber superado por el flanco haciendo inútil las líneas de defensa posteriores. Otra cosa que me gusta hacer es situar pequeñas unidades en zonas pantanosas o en hexágonos de río con la intención de hacer que el enemigo pierda tiempo y puntos de movimiento persiguiéndolas. En escenarios que van justos de tiempo este método funciona muy bien.

Otros escenarios no presentaran esta situación, pero en general intenta tejer esa red y evita el avance fácil de tu enemigo. Usa el terreno a tu favor e intenta oponer las fuerzas apropiadas según la defensa que vayas a realizar. Si por ejemplo tienes un frente a cubrir de 10 hexágonos apoyado en unos flancos con terreno boscoso, ríos, etc...cubre este terreno con fuerzas de segundo nivel que podrán realizar la labor con la misma eficacia. Lo peor que podrías hacer es presentar un frente de 10 hexágonos de ancho y 1 de amplitud. Es mejor mantener las unidades potentes en el centro (con reservas en la retaguardia) donde podrán combatir mejor y las unidades rápidas en los flancos. En la mayoría de casos el mejor camino entre dos puntos es una línea quebrada por lo que un flanco potente puede resultar perjudicial cuando la ruptura se produzca en el centro. Por supuesto no existe un modelo fijo de defensa y todo debe ir acorde a cada situación particular.

## Ataque por los Flancos:

Hay un modificador al ataque cuando lo realizas desde 2 hexágonos no adyacentes. Debes buscar si es posible este tipo de ataque.



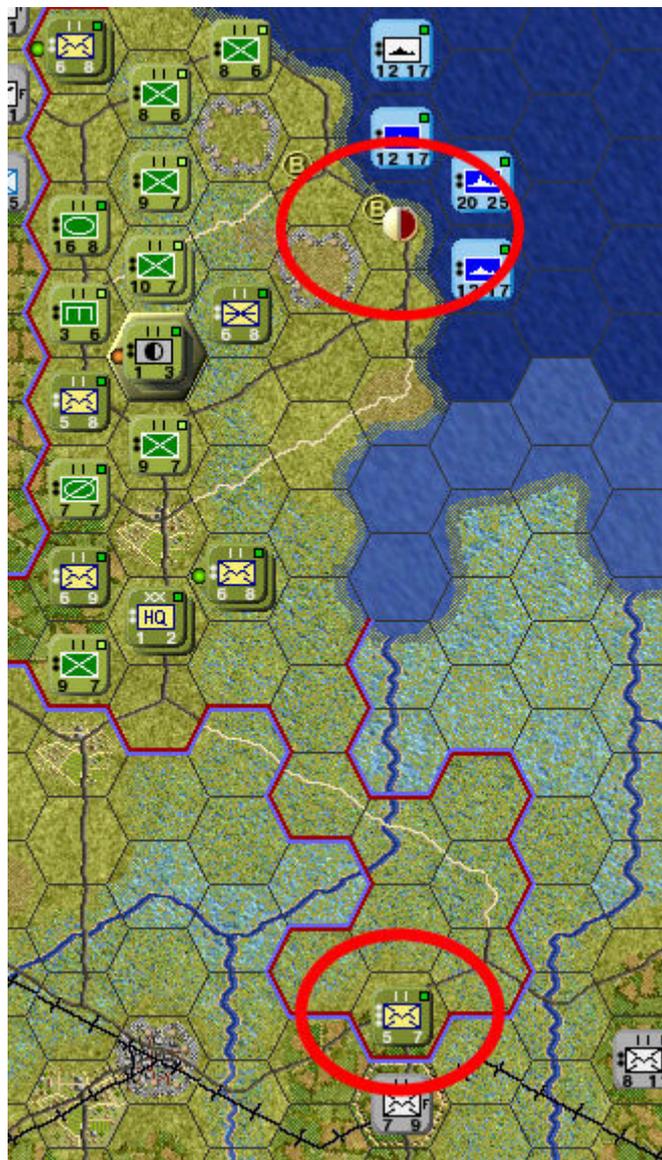
Ejemplos de Ataque por los Flancos.

Tienes que atacar desde hexágonos opuestos (lo ideal) o que al menos estén separados por 120 grados (1 hexágono de separación). En ambas imágenes se muestran ataques por los flancos. Si C y B atacan al mismo tiempo no obtendrán modificador alguno. La ventaja de este tipo de ataque radica en que obligas a cualquier unidad pasiva que esté defendiendo (artillería, transporte) a

combatir directamente contra tus atacantes por lo que puede recibir mucho más daño. Ten esto en la cabeza y busca siempre el ataque por los flancos.

## Suministros:

Este es uno de los aspectos más infravalorados del juego. El control de los suministros (incluso de manera temporal) puede darte una gran ventaja e inducir a tu rival a llevar un juego más cauteloso, hacer que esté preocupado por sus fuentes de suministro e incluso desbaratar ofensivas. Pocas cosas pueden preocupar más a un adversario que la falta de suministro.



1. Aquí vemos una perspectiva de las fuentes de suministro en el escenario "Two Weeks in Normandy". Fíjate en que tu fuente de suministros está en la parte superior y la unidad de la que hablaremos está en la inferior. Ves también como hay una ruta segura entre los dos hexágonos (libre

de Zoc's enemigas) con los puentes intactos sobre el río mas al Norte. Esto es una situación normal en la que los suministros fluyen con normalidad.



2. Vemos como el suministro llega normalmente. Todos los hexágonos entre ellos están despejados y si usas la vista de suministro, “supply view” puedes observar el nivel de suministro en cada hexágono. Siempre que aparezca una cifra en un hexágono en particular, existe suministro en esa localización.



3. Aquí vemos lo que ocurre si una unidad enemiga interfiere en la ruta de los suministros. Bloqueándola con su ZOC. Las X representan los hexágonos por los que el suministro no puede moverse al estar bloqueados por la ZOC enemiga. Fíjate en que los suministros no pueden atravesar ríos o zonas de marismas. ¡Recuérdalo!

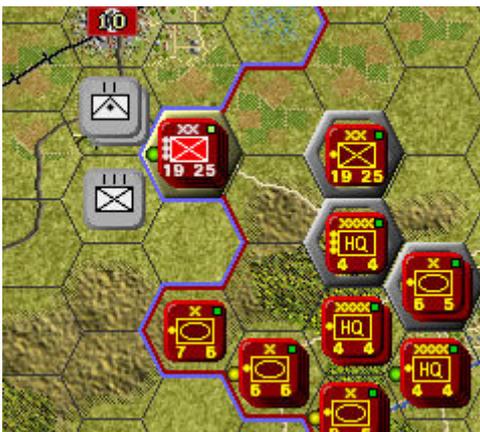


4. Aquí el resultado al volar los puentes. La combinación de unidades enemigas al Sur y puentes bloqueados al Norte aseguran el desabastecimiento de las unidades norteamericanas en este turno.

## Maximizando tus rondas de combate:

Sin lugar a dudas este es el concepto más complejo de entender y dominar en este juego. Aprovechar las rondas por turno es lo más excitante en este juego. En ocasiones saltarás de alegría viendo como ronda tras ronda tus tropas machacan al adversario. En otros momentos no serás capaz de tener más de 2. De todas formas deberías buscar una media de 3-4 rondas por turnos. El record conocido es de 28 en un turno pero eso está sólo al alcance de los auténticos maestros.

Para el ejemplo siguiente, abre el escenario Kharkov 42 (para la gente del torneo ToaW de PdL que sepan que es el escenario Kharkov 42 que se encuentra en la carpeta de escenarios "Classic TOAW") en modo hotseat. Vas a mover sólo 3 unidades en este ejercicio. Primero mueve la unidad acorazada situada en 29,8 dos hexágonos hacia el NO por la carretera. Mueve también la 1ª Div.de Guardias y la unidad de artillería al mismo hexágono. Tendrás un apilamiento de 3 unidades en el hexágono 27,7. [Nota: En general, querrás mover todas tus unidades. Sin embargo, si consideras que el enemigo está bloqueando la ruta lo más sensato es primero intentar romper ese bloqueo antes de lanzarte a una carrera sin sentido].



3 Unidades en 27,7



limitadas.

Ataca con los carros. Pérdidas



Click izquierdo en la unidad acorazada y muévete hasta “plan attack” (pantalla superior). Verás dos barras doradas (donde pone “Time Expended”) lo que significa que el ataque empezará en la 2 ronda (de 10).

Mira los puntos de movimiento de las unidades apiladas. Los carros deben tener 10/13 (79.6% libre), la infantería 3/6 (50% libre), la artillería 8/13 (61.5% libre). A estos números es a lo que debes prestar atención cuando configures tus ataques. A modo de test, selecciona los carros y manda atacar la unidad situada al NO de ella. Como puedes ver por las 3 ilustraciones precedentes, atacar con la unidad de carros (la cual es la que más puntos de movimiento tiene libres) siempre tendrá un resultado de 2 barras. Ahora, para comparar, cancela el ataque acorazado y manda un ataque igual pero con la unidad de infantería. Ahora verás 5 barras doradas, que representan los 3/6 o el 50% del turno simplemente para llegar al combate. Por este motivo, no querrás que la unidad de infantería participe en el primer ataque del turno.

Vamos a realizar un pequeño tutorial. Graba el juego antes del primer ataque para poder volver a cargar y seguir probando.

1. Ataca con los carros, ataque en solitario (single unit) con pérdidas limitadas (limited losses). Finaliza el turno (debe quedar un 70%)
2. Ataca con los carros, ataque en solitario con pérdidas limitadas. Finaliza el turno (debe quedar un 60%)
3. Ahora vuelve a atacar con los carros igual que antes pero ataca también en las mismas condiciones con la artillería. Si observas la ventana de planificación de combates verás 4 barras doradas a pesar de atacar con unidades diferentes. ¿Por qué? Porque ahora están “sincronizadas” y a las dos les queda la misma cantidad de puntos de movimiento (alrededor del 60%). No vamos a añadir la infantería porque ésta aún va por el 50%, por eso esperaremos una ronda. Finalizamos turno (debemos estar al 50%).
4. Ahora manda un ataque con las 3 unidades. Ahora estarán coordinadas y habrán llegado al 50% de sus puntos de movimiento. Ahora pueden atacar juntas. Finaliza el turno (estaremos por el 40%).
5. Ahora puedes volver a configurar el mismo ataque. Una vez te quede un 20% del turno será el último ataque que puedes realizar (no existe turno al 10%). Llegados a este punto, configura el ataque como: atacan todas

las unidades, ignorar pérdidas; con esto tus tropas tomarán el hexágono tras el ataque.

6. Existen muchas posibilidades y sutilezas en el arte de las rondas de combate pero este ejemplo es la base para entender cómo funciona este sistema.

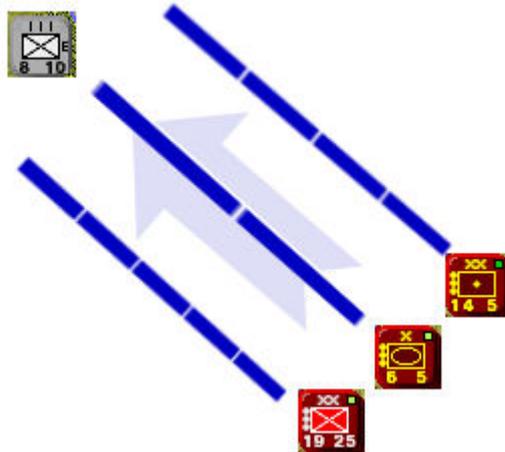


Fin del turno. Tus tropas conquistan el hexágono.

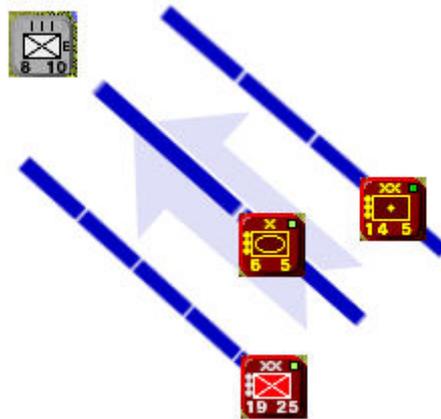
Las imágenes que veremos a continuación son un intento de simplificar y mostrar uno de los aspectos más complicados del TOAW. El sistema de rondas múltiples es odiado y amado al mismo tiempo por los jugadores. Puedes entender mejor las rondas si consideramos qué es lo que ocurre durante el turno. Imagínate las unidades moviéndose y combatiendo durante 1 hora por ejemplo. Algunas unidades estarán enfrente del enemigo y podrán empezar a combatir a los 5 minutos. Otras tendrán que moverse y no contactaran hasta los 20 minutos de haber empezado el movimiento, etc. Como el juego no se desarrolla en tiempo real, hay que repartir el turno en 10 rondas e incluso con esto y todo probablemente nunca obtengas las 10 rondas completas. Dicho de otra manera, si llevas un perfecto control de todas tus unidades en un turno, obtendrás las 10 rondas que te calificaran como experto en control. Sin embargo, si tus líneas de comunicación fallan sólo serás capaz de obtener un par de rondas antes de que el turno finalice (demasiado pronto).

Cuando pase esta hora veras como ciertas unidades han combatido desde los primeros instantes y otras han movido y entrado en combate casi al final del turno. El secreto está en controlar los puntos de movimiento utilizados por tus unidades mediante la ventana de planificación.

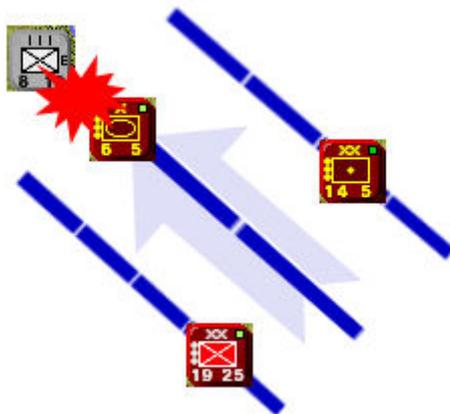
Vamos a ver una representación gráfica de la primera mitad del turno del que hemos hablado. Sabemos que las 3 unidades empiezan el turno moviéndose a un hexágono adyacente al enemigo, pero si nos imaginamos que un turno es 1 hora podemos separar los primeros 30 minutos en 5 rondas (como se ve en la imagen). Los últimos 30 minutos se utilizaran en romper la posición enemiga y la hora finaliza con la imagen superior vista de fin de turno.



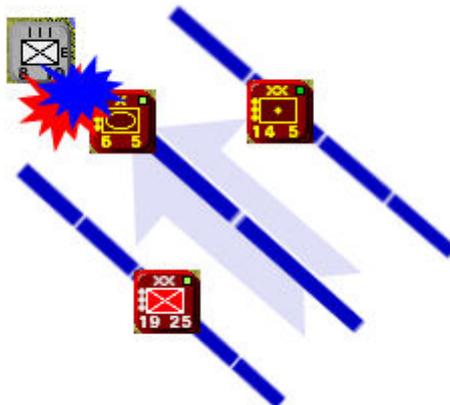
Representación gráfica de lo que ocurre realmente en un turno. Al principio del turno vemos cuantas rondas necesita cada unidad para llegar al enemigo (las barras azules). Esto es una abstracción para simular los acontecimientos en tiempo real en un juego por turnos por lo que debes entender que tú no verás el movimiento intermedio de las unidades (sea cual sea la escala de tiempo del escenario).



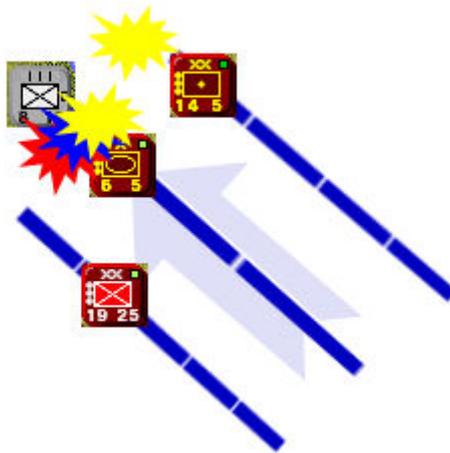
Aquí ha empezado el turno, nos movemos hacia la primera ronda. Si parásemos el tiempo veríamos que nos resta un 90% del turno. Sin embargo al mover primero TODAS nuestras unidades lo que tenemos que mirar es la cantidad de turno utilizado en su camino hacia el objetivo que es cuando empezaran a combatir.



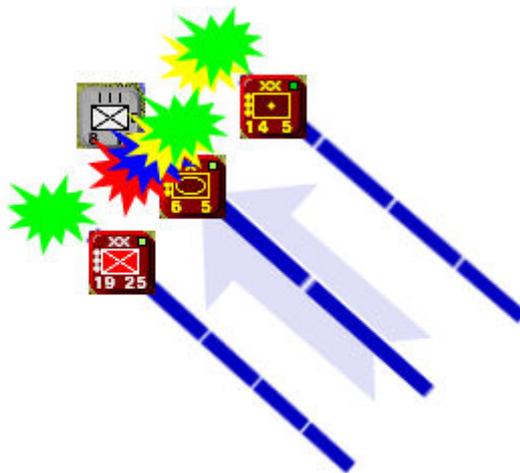
Nuestra unidad más rápida ya ha contactado con el objetivo. Cuando configuras la batalla ves las 2 barras (los carros necesitan en este caso “2 barras” para llegar al objetivo). Las barras representan por lo tanto tiempo y distancia.



Mientras las otras unidades aún están acercándose, la unidad de carros empieza una segunda ronda de combate. Tras esta nos quedará aún un 60% del turno.



La artillería llega al campo de batalla y puede por lo tanto participar en los combates.



La fiel infantería ha llegado al campo de batalla. Ahora es el momento de entrar en combate con todo. La unidad de carros por su parte lleva ya 4 rondas repartiendo estopa.

### ¿Cómo debemos plantear las rondas de combate?

Así es como yo planteo los turnos. Primero hablaré de cómo lo hago cuando mi bando tiene un alto nivel de competencia (proficiency) digamos que por encima del 70% [este nivel determina la probabilidad de obtener rondas sucesivas]. En este caso suelo intentar obtener 4-5 rondas por turno o hablando de otra manera divido el turno entre las rondas que puedo obtener antes de agotar el 50% del turno y las posteriores. Si puedo obtener una serie de pequeños ataques por todo el frente que me permita disponer aún de un 80% del turno los realizo un par de veces. Una vez el turno está al 50% es cuando planteo los ataques serios e incluso puede ser que mande ataques ignorando las pérdidas sólo con el objetivo de asegurar la posesión del hexágono deseado. Cuando llego a un 20% del turno suelo atrincherar la mayoría de unidades y continuar

los ataques sin límite de bajas en los hexágonos que sea preciso tomar (utilizando todo el poder aéreo y artillero que tenga disponible).

Si mi bando presenta un bajo nivel de competencia (proficiency) hablamos de valores por debajo de 70% suelo plantear un pequeño ataque al principio del turno, seguido de un ataque mas serio. En estos casos lo normal es disponer de una tercera ronda en la cual plantearé los combates a cara de perro. Como puedes observar no suelo plantearme el conseguir el máximo número de rondas posibles y esto por dos motivos: 1) normalmente no es necesario; 2) no dispongo del tiempo necesario para realizarlo correctamente ya que hacerlo exige un control exhaustivo de todas tus unidades y un largo análisis. Como jugador principiante, debes ser conservador y buscar las 2-3 rondas por turno en escenarios con bajo nivel de competencia y 3-5 rondas en los que dispongas de un mayor nivel.