

Norm Koger's

**THE
OPERATIONAL
ART OF WAR™**

III

GAME MANUAL





GAME MANUAL

Contenidos

1.0 THE OPERATIONAL ART OF WAR	7
1.1 Instalacion	7
Requisitos minimos	7
Desinstalar el juego	7
1.2 Actualizaciones del producto	7
1.3 Foros del juego	7
1.4 Soporte tecnico	7
2.0 INTRODUCCION	7
3.0 EMPEZANDO A JUGAR	8
3.1 Empezar un juego nuevo	8
3.2 Continuar un juego guardado	9
3.3 Continuar un juego por E-Mail	9
3.4 Establecer opciones del juego	9
3.5 Editar un escenario	9
4.0 REGLAS SIMPLES	10
5.0 REGLAS AVANZADAS	10
5.1 Efectos de las reglas	10
5.2 Opciones del oponente programado	11
5.3 Cambiando entre reglas simples y avanzadas	11
6.0 INTERFAZ	11
6.1 Uso general	11
6.1.1 Usando el raton	11
6.1.2 Usando el teclado	11
6.1.3 Teclas rapidas para el editor de la fuerza	12
6.1.4 Teclas rapidas para el editor de escenarios	12
6.1.5 Elementos comunes de la pantalla	12
6.1.6 El marco de la ventana	12
6.1.7 El panel del mapa	12
6.1.8 El panel de informacion	13
6.1.9 El panel de la microvista	13
6.1.10 El panel de visualizacion	13
6.1.11 El panel de control	13
6.1.12 El panel de informacion	13
6.1.13 EL panel de la unidad	13
7.0 PANTALLAS DEL JUEGO	14
7.1 El menu	14
7.2 El menu archivo	14
7.3 El menu archivo del editor	14
7.4 El menu jugar	14
7.5 El menu ver	14
7.6 El menu de ayuda	15
7.7 El menu de sonido	15
7.7.1 Fondo	15
7.7.2 Efectos de sonido	16
7.8 El cursor del raton	16
7.9 Indicador de salud de la unidad	16
7.9.1 Reglas simples	16
7.9.2 Reglas avanzadas	16
7.10 Los iconos de la unidad	16
7.11 Colores de los iconos (Reglas avanzadas)	16
7.11.1 Tamaño de las unidades	17

8.0 JUGANDO AL JUEGO	17
8.1 Definiciones del juego	17
8.1.1 El mapa	17
8.2 Caracteristicas de las unidades y sus efectos	17
8.2.1 Fuerza de las unidades y capacidades	17
8.2.2 Habilidad de una unidad y experiencia	18
8.2.3 Preparacion de la unidad	18
8.2.4 Moral de la unidad	18
8.2.5 Calidad de la unidad	18
8.2.6 Apoyo al combate y reacciones a la superioridad aerea (reglas avanzad)	18
8.2.7 Peso de la unidad	18
8.2.8 Ordenes de despliegue (Reglas avanzadas)	18
8.2.9 Cambiando el estado de despliegue (Reglas avanzadas)	19
8.2.10 Tolerancia a las perdidas (Reglas avanzadas)	19
8.2.11 Division en Sub-Unidades (Reglas avanzadas)	19
8.3 Capacidades especiales de la unidad	19
8.4 Equipo	20
8.4.1 Caracteristicas del equipo y sus efectos	20
8.4.2 Equipo autorizado	22
8.4.3 Equipo asignado	22
8.5 Fuerza	22
8.5.1 Caracteristicas de la fuerza y sus efectos	22
8.5.2 Fuerza/opciones del editor de despliegue	23
8.6 Formacion	24
8.6.1 Caracteristicas de la formacion y sus efectos	24
9.0 QUE PASA DURANTE UN TURNO DEL JUEGO	25
9.1 Contabilidad automatica	25
9.1.1 Comprobacion de fin de escenario	25
9.1.2 Eventos de fuera del teatro	25
9.1.3 Clima y tiempo (Reglas avanzadas)	25
9.1.4 Superioridad aerea e interdiccion	25
9.1.5 Obteniendo informacion (Reglas avanzadas)	26
9.1.6 Efectos de las patrullas y guerrillas	26
9.1.7 Suministros (Reglas avanzadas)	26
9.1.8 Reemplazos	28
9.1.9 Refuerzos y retiradas	28
9.1.10 Mando y control (Reglas avanzadas)	28
10.0 DAR ORDENES A TUS FUERZAS	29
10.1 Variable de iniciativa	29
10.2 Uso del panel de control	29
Botones del panel de control	29
10.3 Seleccionar las opciones del teatro (Reglas avanzadas)	29
10.4 Dar ordenes a tus unidades	29
10.4.1 Reglas de las ordenes avanzadas (Reglas avanzadas)	29
10.4.2 Ordenes del menu emerente (Reglas avanzadas)	30
10.4.3 Movimiento a lugares distantes	30
10.4.4 Movimiento terrestre	30
10.4.5 Cambio de propietario	30
10.4.6 Daño al ferrocarril	31
10.4.7 Desgaste de transito	31
10.4.8 Misiones de interdiccion	31
10.4.9 Gasto de suministros	31
10.4.10 Retirada (Reglas avanzadas)	31
10.5 Menus de ataque y planificacion de ataque (Reglas avanzadas)	31

TOAW 3 – Game Manual

.....	32	13.15 Ataques aeromoviles	39
10.5.1 Despliegue en ataque (Reglas avanzadas)	32	13.16 Efectos de unidades a bordo de trenes	40
10.5.2 Retirada antes del combate	32	14.0 AJUSTE DE MOVIMIENTO PARA TUS FUERZAS	40
10.5.3 Opciones de ataque (Reglas avanzadas)	32	14.1 Finalizacion del turno	40
10.5.4 Reconocimiento (Reglas avanzadas)	33	14.2 El turno acaba	40
11.0 MOVIMIENTO	33	15.0 VICTORIA	40
11.1 Movimiento naval	33	16.0 INFORMACION Y AYUDAS	40
11.2 Movimiento aereo	33	16.1 El informe de la unidad (Reglas avanzadas)	40
11.3 Movimiento por ferrocarril	33	16.1.1 Notas de los iconos	42
11.4 Movimiento por mar	33	16.1.2 Notas de las unidades de guerrilla	43
11.5 Movimiento aerotransportado	33	16.1.3 Notas de las unidades aeromoviles	43
11.6 Movimiento aeromovil	33	16.1.4 Notas de las unidades aerotransportadas	43
11.7 Estado de embarcado	34	16.2 El informe de la formacion (Reglas avanzadas)	43
11.8 Costes de movimiento	34	16.3 EL informe de unidades aereas	43
11.9 Costes de movimiento por tierra	34	16.4 La ventana de planear un ataque (Regls avanzadas)	43
11.9.1 Carretera	34	16.5 El informe de situacion	44
11.9.2 Fuera de carretera	34	16.6 El informe de escenario	44
11.9.3 Costes adicionales de movimiento	34	16.7 El informe aereo	44
11.9.4 Costes de movimiento por rio	35	16.8 El informe del tiempo (Reglas avanzadas)	45
11.9.5 Costes de movimiento para unidades navales	35	16.9 El informe de los refuerzos esperados	45
11.9.6 Costes de movimiento para unidades aerotransportadas	35	16.10 El informe de ultimos refuerzos recibidos	45
11.9.7 Costes de movimiento por ferrocarril	35	16.11 Informe de inventario y reemplazos	45
11.9.8 Costes de movimiento aeromovil	35	16.12 Noticias recientes	46
12.0 INGENIERIA	35	16.13 El menu editar del editor	46
12.1 Reparacion / Demolicion de puentes (Reglas avanzadas)	35	16.13.1 Sub-menús del editor de la fuerza	47
12.2 Apoyo de ferrys	35	17.0 CREAR ESCENARIOS CON EL EDITOR DE ESCENARIOS	49
12.3 Apoyo de ferry grande	36	17.1 El escenario	50
12.4 Fortificacion (Reglas avanzadas)	36	17.2 El editor de mapas	50
12.5 Reparacion vias (Reglas avanzadas)	36	17.2.1 El panel de control del editor de mapas	50
13.0 TODAS LAS BATALLAS SON RESULTAS	36	17.2.2 Definiciones del editor de mapas	50
13.1 Defensa de bases aereas	37	17.2.3 Como editar un mapa	51
13.2 Unidades aereas y navales en el combate terrestre	37	17.3 El editor de la fuerza	51
13.3 Ataques nucleares	37	17.3.1 Definiciones del editor de la fuerza	52
13.4 Ataques a aerodromos	37	17.3.2 El panel de control general	52
13.5 Ataques a puentes	37	17.3.3 Como crear una fuerza	54
13.6 Reconocimiento del campo de batalla	37	17.4 Funciones avanzadas del editor de la fuerza	56
13.7 Densidad objetivo (Reglas avanzadas)	38	17.5 El editor de medioambiente	56
13.8 Apoyo de fuego a larga distancia	38	17.6 Zonas climaticas	56
13.9 Efectos del ambiente en el combate (Reglas avanzadas)	38	17.6.1 Tabla 1: Zonas climaticas (areas norte o sur)	56
13.9.1 Fuerzas defensivas antiblindado	38	17.6.2 Paneles de las zonas climaticas	56
13.9.2 Fuerzas defensivas antipersona	38	17.7 El editor del calendario	57
13.9.3 Fuerza defensiva de vehiculos	38	17.8 El editor de eventos	57
13.9.4 Fuerza defensiva de la infanteria	38	17.8.1 Introduccion al editor de eventos	57
13.9.5 Fuerza defensiva del equipo estatico	38	17.8.2 La estructura de un evento	57
13.9.6 Fuerza de la unidad en asaltos anfibios	39	17.8.3 Eventos desencadenantes	57
13.9.7 Escarpas	39	17.8.4 Efectos de los eventos	57
13.9.8 Visibilidad (Reglas avanzadas)	39	17.8.5 La variable del motor de eventos	59
13.9.9 Noche y dia (Reglas avanzadas)	39	17.8.6 Opciones de teatro	59
13.9.10 Atenuacion nocturna	39	17.8.7 Usar el editor de eventos para crear una lista de eventos	59
13.10 Flancos y retaguardia	39	17.8.8 Plantillas de eventos para un nuevo escenario	60
13.11 Retiradas	39	17.8.9 Eventos por defecto	60
13.12 Complejidad del ataque	39	17.9 El editor de reemplazos	60
13.13 Ataques anfibios	39	17.9.1 Reemplazos por defecto	61
13.14 Ataques aerotransportados	39	17.9.2 Transiciones de equipo	61

17.9.3 Prioridad de reemplazo para las unidades	61	19.2.1 Ejemplo de calculo	70
17.9.4 Prioridad de reemplazos	61	19.2.2 Artilleria contra las trincheras	70
17.10 El editor de despliegue	61	19.2.3 Transportes blindados de tropas	70
17.10.1 El panel de control del editor de despliegue	61	19.2.4 rendimiento de las armas nucleares	70
17.10.2 Los modos de despliegue	62	19.3 por probar / veterano	70
17.10.3 El informe de la formacion	62	20.0 CONSEJOS DEL JUEGO	70
17.10.4 Ordenes de formacion	62	20.1 Usando las unidades aereas	70
17.10.5 Tolerancia a las perdidas de la formacion	63	20.2 Consideraciones para planear un combate	71
17.10.6 Objetivos de la formacion	63	20.3 Armas nucleares	71
17.10.7 Despliegue de operaciones aeromoviles	63	20.4 Manten tus unidades suministradas	71
17.10.8 Despliegue para operaciones anfibias	63	21.0 CREDITOS	72
17.10.9 Como desplegar las fuerzas	63		
17.10.10 Ajustando los refuerzos	63		
17.10.11 Colocando puntos de suministro	64		
17.10.12 Fijar las ordenes de la formacion	64		
17.10.13 Colocar los objetos de la formacion	64		
17.10.14 Fijar los colores de los iconos 2D y de la microvista	64		
17.10.15 Crear un escenario e informes de victoria	64		
18.0 NOTAS GENERALES PARA LA CREACION DE UN ESCENARIO	64		
18.1 Usa la opcion dumppear un escenario	64		
18.2 Habla con otros diseñadores de escenarios	64		
18.3 Estudia dummies de otros escenarios	64		
18.4 El motor de eventos	65		
18.5 Hazlo encajar	65		
18.6 Mapas	65		
18.7 Despliegue de unidades y misiones aereas	65		
18.8 Fuerzas	65		
18.9 Formaciones	65		
18.9.1 Organizacion general	65		
18.9.2 Niveles de apoyo	65		
18.9.3 Objetivos de la formacion	66		
18.10 Unidades	66		
18.10.1 Equipo autorizado y asignado	66		
18.10.2 Estado por probar vs veterano	66		
18.10.3 Niveles de suministro	66		
18.10.4 Estado de despliegue	66		
18.10.5 Unidades de cuartel general	66		
18.10.6 Grupos de mando	67		
18.10.7 Escuadras de apoyo	67		
18.10.8 Proteccion del cuartel general	67		
18.10.9 Significado de los iconos de la unidad	67		
18.10.10 Reemplazos	67		
18.11 Suministro	68		
18.11.1 Puntos de suministro	68		
18.11.2 Diferentes niveles de suministro	68		
18.11.3 Compartir transportes	68		
18.11.4 Modificar el nivel de suministros mediante un evento	68		
18.11.5 Imagen del informe del escenario	68		
19.0 APENDICES	69		
19.1 Calculos	69		
19.1.1 Densidad de equipo	69		
19.1.2 Calculo de la calidad de una unidad	69		
19.1.3 Calculo de la fuerza de combate de una unidad	69		
19.2 Notas para la resolucion de combates	69		

1.0 The Operational Art of War

Gracias por adquirir el juego Norm Koger's The Operational Art of War III (de aquí en adelante TOAW III). Esta nueva versión mejorada del clásico Operational Art of War incluye todos los escenarios de las versiones originales así como nuevos escenarios, también esta incluido un potente editor de escenarios que te permitirá recrear cualquier campaña que cubra todo el siglo veinte y principios del veintiuno!

1.1 Instalacion

Porfavor asegurate de que tu sistema reúne todos los requisitos mínimos citados más abajo. Para instalar el juego, inserta el CD the Operational Art of War en tu unidad de CD-ROM. Si has desactivado la función autorun de tu CD-ROM o si estas instalando desde una descarga digital, haz doble click en el archivo de instalación. Luego sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

Requisitos minimos del sistema

OS:	Windows 98, ME, 2000, XP
Procesador:	800MHz o mejor
RAM:	64MB (128MB for XP)
Tarjeta grafica:	32MB
Tarjeta sonido:	Cualquiera compatible con windows
CD-ROM:	Si, solo para las versiones en CD
Disco duro:	450MB (600 MB recomendados)
Direct X	9.0

Desinstalando el juego

Por favor usa la utilidad agregar/quitar programas del panel de control de windows para desinstalar el juego

1.2 Actualizaciones del producto

Para mantener nuestro producto en adecuadas condiciones, Matrix Games produce actualizaciones que contienen nuevas características, mejoras y correcciones de problemas conocidos. Obtener estas actualizaciones gratuitas es muy fácil, hay que crear una cuenta de miembro en Matrix Games. Cuando la tengas creada, ya puedes registrar tus productos de Matrix Games para tener acceso a estos importantes materiales para el juego. Hacerlo solo requiere dos pasos:

- Crear una cuenta de miembro en Matrix Games – SOLO ES NECESARIO HACERLO UNA VEZ; una vez que ya tengas tu cuenta no necesitas crear más cuentas. Vete a www.matrixgames.com y haz click en el hipervínculo members que esta arriba. En la nueva ventana elige registrar ahora y sigue las instrucciones que te vayan saliendo. Cuando acabes haz click en el botón Please Create My New Account, y un email de confirmación te será enviado a tu dirección email.
- Registrar un juego comprado en MATRIX – Una vez que estas registrado como miembro, ya puedes luego

registrar cualquier título de matrix. Para hacerlo abre una sesión en tu cuenta de miembro luego haz click en el botón Register Game para registrar tu nuevo juego de matrix.

Una vez que has registrado tu juego, cuando abres sesión en la sección de miembros puedes ver tu lista de títulos registrados haciendo click en My Games. Cada título tiene un hipervínculo que te lleva a una página de información sobre el juego (incluyendo las últimas noticias sobre él). También en esta lista hay hipervínculos de downloads que te llevan a una página en la que están las últimas downloads incluyendo parches de ese título en particular.

Recuerda una vez que te has registrado como miembro de Matrix Games, no necesitas hacerlo de nuevo y ya puedes registrar cualquier producto de matrix que adquieras. Gracias y diviértete con tus juegos.

1.3 Foros del juego

Nuestros foros son una de las mejores cosas de Matrix Games. Cada juego tiene su propio foro en el que participan nuestros diseñadores y jugadores que juegan a él. Si tienes un problema, una pregunta, o alguna idea para mejorar el juego pon un mensaje en el foro. Vete a <http://www.matrixgames.com> y haz click en el hipervínculo Forums.

1.4 Soporte tecnico

Tienes algun problema tecnico con el juego, la mejor manera de obtener ayuda es poniendo un mensaje en el sub-foro Technical Support del foro general del TOAW III en <http://www.matrixgames.com>. Obtendrás información del personal de matrix, del TOAW III, así como de muchos otros usuarios del juego. Esta es la manera más rápida para obtener ayuda, no obstante como alternativa puedes mandar un email con tu problema a support@matrixgames.com.

2.0 Introduccion

TOAW III es una combinación de simulación con un editor de escenarios que cubre cualquier campaña del siglo pasado. Nuestra meta es representar estas campañas como juegos, con un serio esfuerzo para representar algunos de los problemas reales a los que se enfrentan los comandantes en el campo de batalla. Muchas cosas que se representan de manera abstracta en otros juegos se tratan aquí de una manera relativamente concreta. Tus fuerzas no son sólo una colección de iconos en el mapa, que difieren principalmente en la representación gráfica o un conjunto de valores numéricos. Aunque puedes jugar a este juego en ese nivel, tus ejércitos son en realidad organizaciones muy complejas formadas por distintos vehículos, armas, o escuadrones.

Las tropas que manejaras pueden ir desde veteranos de élite a reclutas conserptos que pueden mejorar su rendimiento con la experiencia. Necesitarán comida, combustible y municiones, y se cansarán si los utilizas duramente. Generalmente no lucharán hasta la última gota de su sangre binaria, y por lo general no se emplearán a fondo si tienen que coordinarse con fuerzas desconocidas. Si les pides que hagan algo complicado, puede que no lo hagan de la manera que tu te esperas. En definitiva, actuarán casi como las tropas reales.

TOAW 3 – Game Manual

El título de Operational art of war se basa en un término de la época soviética que significa, esencialmente, la teoría y la práctica de combate a nivel de ejército. Realmente no hay una definición de la escala a nivel operativo. El término se utiliza generalmente para describir cualquier cosa en la zona oscura entre la estrategia (desarrollo general de una guerra, incluidos los factores de fuera del combate, tales como la producción industrial) y tácticas (los detalles de las acciones de pequeñas unidades). Si tu objetivo principal es el campo de batalla, no es la estrategia, piensa en el nivel operativo como una vista del campo de batalla en una escala apenas superior a aquella en que los diferentes rangos de diversas armas de fuego directo son importantes.

The Operational Art of War es lo suficientemente flexible como para representar las unidades que varían en tamaño y complejidad de organización desde unos pocos vehículos a un cuerpo entero. El mapa y las escalas de tiempo son flexibles, con mapas que varían desde 2.5km a 50km por hexágono (dispuestos en una malla hexagonal invisible) y turnos de juego que van desde las seis horas hasta una semana entera. La acción aérea, terrestre y naval están presentes, pero con un énfasis en las campañas terrestres por lo que la parte aérea y naval no está tratada tan concretamente como las fuerzas terrestres.

Las diferentes situaciones del juego son llamadas escenarios; estos pueden ser creados usando el editor de escenarios. En términos de un procesador de textos un escenario es un documento complejo, y el editor de escenarios el procesador de textos. Los escenarios pueden cubrir desde operaciones cortas hasta campañas completas, incluyendo eventos que ocurren fuera del teatro de operaciones. El editor incluye una gran base de datos con equipo, utilidades para crear mapas nuevos, y un planificador para programar al oponente. Es la misma utilidad que hemos usado para crear los escenarios que vienen con el juego.

3.0 Empezando el juego

Una vez instalado el juego haz doble click en su icono de lanzamiento. La primera pantalla que veras despues de ver la introducción tiene cinco botones: Empezar un juego nuevo, continuar un juego guardado, continuar PBEM, fijar las opciones de juego, y editar un escenario.

3.1 Empezar un juego nuevo

Haz click en el icono empezar un juego nuevo. La primera vez que juegues se te abra una pantalla con carpetas de escenarios y tendras que seleccionar una; esto ocurrirá solo la primera vez que empieces un juego nuevo, luego esa carpeta se quedara por defecto, para cambiar a otra carpeta se explicara más adelante (el icono directorio por defecto).

Abre las carpetas para ver los escenarios incluidos con el juego; TOAW3 los a clasificado de acuerdo con la epoca (WW1, WW2, NATO vs Warsaw Pact, Middle East, etc.) así como la carpeta classic, que incluye los escenarios clásicos de las versiones previas del juego.

Busca una época que te guste, seleccionala y haz click en OK.



Se mostrara una nueva ventana de selección del juego. Los escenarios disponibles en esta carpeta son mostrados; Si seleccionas un escenario te saldra su informacion a la derecha. Para jugar a un escenario, seleccionalo y dale al botón jugar.



Debajo de estos dos paneles hay botones que significan lo siguiente:



Lista arriba – Click para mover la lista de escenarios hacia arriba. también se puede hacer poniendo el cursor del ratón en la lista de escenarios y moviendo la rueda hacia arriba.



Lista abajo – Click para mover la lista de escenarios hacia abajo. también se puede hacer poniendo el cursor del ratón en la lista de escenarios y moviendo la rueda hacia abajo.



Directorio por defecto – Click para cambiar la carpeta por defecto de los escenarios. Te permite seleccionar otra carpeta para cargar otros escenarios de por ejemplo otra época.

El botón a la derecha del directorio por defecto es con el que se eligen los jugadores:

2 jugadores (Hotseat)



Jugar por E-Mail (PBEM)



Ordenador contra humano, cada escenario tiene un jugador 1 y un jugador 2, de esta manera el jugador elige que el ordenador represente al jugador 1 y el humano al jugador 2.



Por ejemplo en el escenario "Red Thunder 1988", El jugador 1 es NATO mientras que el jugador 2 será Warsaw Pact. Si se esta visualizando este botón fijara a NATO como controlado por el ordenador y a Warsaw Pact como controlado por el humano.

Humano contra ordenador. Teniendo este botón activado se fijara al jugador 1 como humano y al jugador 2 como ordenador;



Ordenador contra ordenador.



Cancelar / Salir - Sale al menú principal.



Jugar / salir – Empieza el escenario seleccionado.



Documento del escenario – Abre el lector de documentos apropiado para leer el archivo que viene con el escenario. Los archivos pueden tener cualquiera de las siguientes extensiones (.htm, .pdf, .doc, .txt, .xls) y deben llamarse igual que el nombre del archivo del escenario. Este botón aparece en si no hay un documento asociado al escenario, o tal como aparece esta imagen si hay asociado un documento al escenario.



Mover descripcion del escenario hacia arriba – Click para mover la descripcion del escenario hacia arriba. también se puede hacer poniendo el cursor del ratón en la descripción del escenario y moviendo la rueda hacia arriba.



Mover descripcion del escenario hacia abajo – Click para la descripcion del escenario hacia abajo. también se puede hacer poniendo el cursor del ratón en la descripción del escenario y moviendo la rueda hacia abajo.



3.2 Continuar un juego guardado

Hacer click en el siguiente botón nos hace aparecer la típica ventana de guardar/cargar de windows. Selecciona tu partida guardada y haz OK.



TOAW III crea/sobreescribe un fichero .SAL cada cinco minutos en la carpeta save de la carpeta principal del TOAW III

3.3 Continuar un juego guardado por E-Mail (PBEM)

Hacer click en el siguiente botón nos hace aparecer la típica ventana de carga de windows. elige tu partida guardada y haz click en "Open" para jugar.



Si eliges jugar por correo electrónico, el juego automáticamente te preguntará en el momento apropiado si deseas crear archivos PBEM para tu oponente. Estos archivos son similares a los archivos de partida guardada, pero incluyen alguna información adicional y tienen una extensión .PBL. Envíale el archivo .PBL a tu oponente cuando acabes tu turno. Y Puedes luego continuar tu turno cargando el archivo .PBL que tu oponente te envíe. Otro fichero es creado a la vez que el .PBL; este archivo tiene el mismo nombre que el .PBL, pero una extensión .SAL. NO ENVÍES este archivo .SAL a tu oponente, a menos que quieras darle pistas de tu turno. Este archivo es solo para tu uso, por si quieres ver el estado del campo de batalla al acabar tu turno. Puedes cargar este archivo cuando quieras siguiendo los pasos descritos en el punto 3.2

Al comenzar el juego se te pedirá una contraseña. Necesitaras esta contraseña para continuar el juego PBEM cuando tu oponente te envíe su turno manten en secreto tu contraseña para evitar que tu oponente vea información que solo es para ti. Cuando cargues el turno PBEM de tu oponente tienes la posibilidad de ver un resumen con sus movimientos.

Hay algunas restricciones en los juegos PBEM. La variable de iniciativa (ver sección 10.1) esta bloqueada, por lo que el orden de juego nunca va a cambiar en un escenario. Necesitarás la contraseña de tu oponente, si decides poner fin al escenario antes, por lo que solo es posible acabar un escenario si los dos jugadores estan de acuerdo. Finalmente, mientras que la función deshacer funciona tambien en un juego PBEM, deja un registro que lo ve tu oponente cuando carga el turno. Si deshaces una acción en una partida PBEM deberías estar preparado luego para explicarselo a tu oponente!

3.4 Establecer opciones de juego

Hacer click en el botón Establecer opciones de juego te permite seleccionar entre reglas normales o las reglas avanzadas; Ver sección 4.0 (Reglas normales) o sección 5.0 (Reglas avanzadas) más abajo para más información. Entre otras cosas, se puede establecer el nivel de inteligencia del oponente programado y un handicap (para uno de los jugadores), y si quieres jugar o no con la niebla de guerra.



3.5 Editar un escenario

Al hacer clic en el botón Editar escenario seras enviado al Editor del escenario.



TOAW 3 – Game Manual

4.0 Reglas simples

Cualquier sección descrita en este manual como reglas avanzadas no serán aplicadas a tu juego si estas jugando con reglas simples:

- Todos los menús del botón derecho del ratón serán eliminados.
- El movimiento siempre es realizado de manera individual y el combate siempre como un grupo. El embarque y desembarque de las unidades se realiza utilizando los botones que hay en el panel de la unidad.
- La ventana informe de la unidad no está disponible.
- Las ordenes para la unidad y la configuración de tolerancia a las pérdidas no estan disponibles. los graficos que representan la tolerancia a las pérdidas, ordenes, y salud de la unidad no serán visibles en los iconos 2D de la unidad.
- Todos los efectos meteorologicos (Clima y hora) son tratados como dia/temperatura moderada/ buen tiempo.
- No se tendrán en cuenta las penalizaciones por densidad (tanto de trafico como de objetivo y apilamiento). Los graficos asociados a esto no se verán en el mapa .
- Todas las unidades se consideran siempre como suministradas.
- Todos los lugares se consideran como vistos.
- Todas las unidades amigas cooperan plenamente.
- Todas las misiones aéreas son controladas por el ordenador.
- La voladura de puentes y su reparacion no estan disponibles.
- No hay daño automatico a las lineas de ferrocarril dentro del territorio enemigo.
- Las Sub-divisiones de la unidad solo se producirán como resultado de un combate.
- No hay opciones de teatro (los diseñadores de escenarios deben de tenerlo en cuenta para activarlas de otra manera). Algunas opciones del menú no tienen sentido y están en gris.

5.0 Reglas avanzadas

Todas las reglas que se describen en este manual estan activas a menos que se desactiven en la ventana de opciones avanzadas del juego. Si desactivas alguna de ellas el juego se simplificara. Entre otras cosas puedes establecer la inteligencia de la IA y un handicap, y jugar o no con niebla de guerra. Algunas de estas opciones tambien se pueden establecer usando el menú ver / juego del juego o del editor.

Para ayudarte a identificar las Reglas avanzadas, cada sección en que se apliquen tendra una insignia de cinco estrellas que aparecera junto a ella.



5.1 Efectos de las reglas

- Comando y control: Desactivar esta opción hará que tus unidades nunca se reorganicen, siempre estarán disponibles para recibir órdenes
- Variabilidad del escenario: Desactivar esta opción hará que el escenario acabe en el turno establecido, los eventos con más del 50% de probabilidades de ocurrir ocurrirán, y los de menos del 50% nunca ocurrirán.
- Niebla de guerra: Desactivar esta opción hará que en todo momento conozcas la posición de las unidades enemigas.
- Ambiente: Desactivar esta opción hará que no se tengan en cuenta el clima y la hora, como efectos de barro y nieve.
- Informe detallado del combate: Desactivar esta opción hará que los detalles de una batalla que normalmente aparecen después de cada combate, no aparecerán. Notificaciones de desastres tampoco aparecerán. Esta opción se puede activar durante el juego a través del menú juego.
- Retirada activa: Desactivar esta opción permite a todas las unidades retirarse de las unidades enemigas (ver 10.4.10 retiradas) de forma automática.
- Asistente aéreo: El asistente aéreo personal puede manejar todas las unidades aéreas por ti, dejando el control de todas las unidades aéreas al ordenador. Al igual que en las reglas simples puedes cancelar cualquier orden para una unidad aérea en cualquier turno, sólo tienes que seleccionar una unidad y darle órdenes nuevas. El asistente puede activarse desde la ventana de opciones avanzadas del juego, o desde la ventana de unidades aéreas en el menú ver cuando estes jugando. Si se activa el Ayudante en la ventana de unidades aéreas, a todas las unidades aéreas de inmediato se les asignarán misiones aéreas por el asistente.
- Sin fronteras: Sólo se puede ver las fronteras y las tasas de abastecimiento de los hexágonos que estan al lado de tus fuerzas, o se han ocupado este turno. Este es un medio adicional de aumentar la niebla de guerra.
- Registro SitRep: Esta opción crea un archivo de texto en el directorio saves que contiene noticias e informes detallados de combate. Si se juega una partida PBEM, a continuación, las noticias y sólo las dos ultimas lineas de los informes de combate y sus ubicaciones se muestran. Cuando se utiliza esta opción, los jugadores deben eliminar sus viejos registros de vez en cuando para ahorrar espacio en el disco duro.
- Altos suministros: Esta opción da un bono de +50% a la tasa de reabastecimiento. Los escenarios diseñados con versiones previas de TOAW desabastecian drasticamente a sus fuerzas debido a un malentendido en la cantidad total de la oferta que seria recibido por las unidades en el mapa. Utiliza esta opción para contrarrestar este efecto y para los juegos entre los jugadores muy agresivos.
- Películas: Esta opción crea dos archivos BMP en el directorio saves, al final del turno de cada jugador. Uno de ellos es de todo el mapa en la escala de microvista;

el otro es de todo el mapa reducido al modo de escala 2D pequeña. Esto se puede usar para la creación de AARs y hacer un seguimiento del progreso general de la campaña. Puedes vincular estas imágenes con un software de gráficos y ver tu progreso hacia la victoria (o derrota) como una película instantánea. Ten en cuenta dos cosas cuando se utiliza esta opción. En primer lugar, el tiempo que se tarda en crear este archivo depende de la velocidad de ordenador y del tamaño del mapa. Verás el cursor de reloj de arena para hacerte saber que el juego está trabajando en la creación de la imagen en un archivo. Este proceso puede tardar unos minutos en máquinas más lentas, sobre todo cuando se escribe mapas de gran tamaño. En segundo lugar, los archivos BMP pueden ser muy grandes en términos de tamaño de archivo. También puedes utilizar tu software de gráficos favorito para convertir estos archivos en formato JPG con el fin de ahorrar espacio en disco.

5.2 Opciones del oponente programado

- Inteligencia: Esto establece el nivel de optimización en el oponente programado. En la mayoría de los casos, el oponente programado buscará en áreas más grandes, hará múltiples pasadas para hallar una solución a los problemas y optimizará el orden en el que hace las cosas más fuertemente en los niveles superiores. Esto da lugar a un juego más inteligente pero con un coste en el tiempo de ejecución.

- Handicap / Trucos: Esto establece el nivel de ventaja para el oponente humano o programado. No hay ninguna ventaja si Ninguno es seleccionado. Seleccionar Humano+1 o +2 da un aumento de ventajas (suministros, el descanso, los modificadores de la fuerza, etc) al jugador humano, lo mismo pasa para el ordenador.

5.3 Cambiando entre reglas simples y avanzadas

Excepto durante los juegos PBEM, se puede cambiar entre reglas simples y avanzadas durante el juego, pero debido a la diferencias en que ciertas cosas se calculan, los suministros y el comando tardan un turno en estabilizarse. El juego en sí será estable, pero cosas como los suministros y la niebla de guerra seguirán siendo como fueron calculados en el último cálculo previo del turno.

6.0 Interfaz

6.1 Uso general

6.1.1 Usando el ratón

En su mayor parte, la interfaz se ajusta a los controles de Windows 95/98/ME/XP para aplicaciones de ventana. Menús, cuadros de diálogo de archivo, y los controles de ventana funcionan como siempre. Click izquierdo del ratón se utiliza para hacer las selecciones, mientras que click derecho del ratón se utilizan para dar órdenes o abrir los menús.

La principal diferencia con windows 98 se encuentra en el desplazamiento de las listas o documentos. En la mayoría de los casos un click izquierdo en un botón de desplazamiento mueve la lista línea a línea, mientras que un click derecho

la mueve de página en página. Hacer click derecho en un botón de desplazamiento puede ser usado para desplazarse rápidamente por listas grandes.

6.1.2 Usando el teclado

El juego soporta una serie de teclas de acceso rápido, que no hacen distinción entre mayúsculas y minúsculas.

- Los menús que aparecen en ventanas de windows, aceptan la entrada de teclas numéricas para seleccionar entre las opciones posibles. Los botones que aparecen en estos menús están siempre ordenados verticalmente, la tecla 1 selecciona el botón de arriba, la 2 el de abajo y así sucesivamente.

- Las teclas <Esc> y <Enter> se pueden usar para salir de cualquier menú. También pueden usarse para salir de los menús de mensajes pequeños si solo tienen una opción posible

- F1 abre el archivo de ayuda.

- Las teclas de números del teclado numérico se pueden usar para desplazar el mapa o centrarse en la unidad actual

- 1 - Suroeste
- 2 - Sur
- 3 - Sureste
- 4 - Oeste
- 5 - Centrar en la unidad actual
- 6 - Este
- 7 - Noroeste
- 8 - Norte
- 9 - Noreste

- Las teclas de flechas se pueden utilizar para desplazarse por el mapa. Usa la tecla <Shift> junto con una tecla de flecha para desplazarte por el mapa. Usa la tecla de <Ctrl> junto con una tecla de flecha para desplazarte por el mapa de la microvista.

- Punto <.> - Desembarca la unidad seleccionada, si es posible. Si no, avanzará hasta la siguiente unidad que se pueda desembarcar.

A - Abre el informe de las unidades aéreas.

<Shift> junto con A - Abre el informe de las unidades aéreas.

C o F2 - Composición del grupo: Se muestra en una ventana parecida a la de planificar un ataque la composición del grupo de la unidad que está debajo del cursor. Si el cursor está en un lugar sin unidades se muestra la composición del grupo de la unidad actual. Esto puede ser usado para examinar lugares ocupados amigos o enemigos. Si se hace click sobre una unidad amiga en la ventana que nos aparece, esta se convierte en la unidad seleccionada. La ventana de composición del grupo también está disponible en el menú emergente que nos sale al hacer click derecho en la unidad como mostrar composición de grupo.

D - Ordena a la unidad comenzar a atrincherarse y pasa a la siguiente unidad que puede recibir órdenes.

E - Resuelve todos los combates y acaba el turno.

TOAW 3 – Game Manual

F - Abre el informe de la formación (ver 16.2).

G - Pasa la siguiente unidad apilada en el grupo a la primera unidad y la selecciona como la unidad actual.

I - Cambia los iconos de las unidades entre visibles e invisibles.

L - Cambia entre las posibles configuraciones de tolerancia a las pérdidas de la unidad seleccionada.

M - Cambia la visualización de los iconos entre puntos de movimiento o fuerza.

N - Selecciona la siguiente unidad que puede actuar.

O - Abre el informe del orden de batalla (solo en el juego, no en el editor)

P - Si la unidad seleccionada tiene órdenes de ataque, abre la ventana del planificador del ataque (ver 10.5).

R - Pone la unidad seleccionada en reserva local y avanza a la siguiente unidad que puede actuar.

T - Pone la unidad seleccionada en reserva táctica y avanza a la siguiente unidad que puede actuar.

<Shift> y T - Abre el menú de las Opciones del teatro (ver 10.3).

U - abre el menú de informe de la unidad (ver 16.1).

W - Cambia la vista del clima en el mapa entre activado y desactivado

.Z - Deshace la ultima acción.

- < + > - Selecciona la siguiente unidad.

<Shift> y < + > - Selecciona la siguiente unidad que puede actuar. Es lo mismo que N.

- Minus key < - > - Selecciona la unidad previa.

<Shift> y < - > - Seleccciona la unidad previa que puede actuar.

6.1.3 Teclas rápidas para el editor de la fuerza

Puedes copiar el equipo de una unidad en memoria con G y pegarlo en otra unidad con A en el editor de la fuerza.

< - > - Selecciona la unidad previa.

< + > - Selecciona la siguiente unidad.

F4 - Guarda el orden de batalla como un fichero especial de texto.

F5 - Carga un fichero especial de texto como un orden de batalla.

6.1.4 Teclas rápidas del editor de escenarios

F6 - Guarda la lista de eventos del escenario actual como un archivo especial de texto..

F7 - Carga un archivo especial de texto como la lista de eventos de un escenario.

La resolución de la pantalla del juego esta limitado a un tamaño mínimo de 640x480. En sistemas con memoria limitada, la resolución del juego esta limitada a un tamaño máximo de 800x600 o 1024x768. En sistemas con más de 32MB de RAM, no hay limite para la resolución de la pantalla.

Los efectos de clicks derechos o izquierdos del raton suelen ser diferentes y siempre se describen en el panel de informacion en la parte inferior de la pantalla. No hay ningun comando, que haga doble clic en TOAW III. Al empezar el juego, puede ser util pasar lentamente el cursor del raton sobre la ventana de todo el juego observando el panel de informacion en la parte inferior de la pantalla. Mientras juegas, manten un ojo en el panel de informacion para ver mensajes e informacion adicionales.

6.1.5 Elementos comunes de la pantalla

Sin importar si estas jugando o editando un escenario hay varios elementos comunes en todas las pantallas.



6.1.6 El marco de la ventana

El marco de la ventana es el estandar de windows. Se puede cambiar de tamaño, minimizar, maximizar, mover, etc.

6.1.7 El panel del mapa

Este área muestra una parte del mapa del escenario. Haz click en este panel para dar órdenes o hacer selecciones en el mapa. Mueve el cursor del ratón hasta el borde del mapa para desplazarte por la pantalla a otras zonas del mapa.

6.1.8 EL Panel de informacion

Este área se muestra en la parte inferior de la pantalla. Aquí aparecen la ayuda, comentarios de texto e indicaciones. Asegurate de mirar aquí para obtener instrucciones e información a medida que mueves el cursor del ratón por la pantalla del juego.

6.1.9 El panel de la microvista

Si es visible, este área en la esquina inferior derecha de la pantalla del juego muestra la mayoría o todos los graficos del mapa actual con una escala muy pequeña. En algunos escenarios, el mapa es lo suficientemente grande que no cabe completamente dentro del panel microvista. Para desplazarte por el mapa de micro-vista a otra área de un mapa en escenarios grandes, mueve el cursor del ratón hasta el borde del panel MicroVista. A la izquierda (o derecha), haz click en el Panel de MicroVista para volver a centrar el mapa en el panel de la parte del mapa de escenarios.

6.1.10 El panel de visualizacion

También conocida como la placa atornillada, esta zona depende de la resolución usada. en resoluciones de pantalla grandes (por lo menos de 1152 x 864), aparece un círculo de estrellas que rodean al logotipo del TOAW III. El círculo proporciona al jugador información sobre la cantidad de turno consumido.



6.1.11 El panel de control

Este área se muestra a lo largo del lado derecho de la pantalla del juego. El aspecto y las funciones del panel de control varían dependiendo de si se está jugando el juego o con el Editor.

6.1.12 Panel de informacion del turno

En este área se muestra información sobre el turno actual, cuando el cursor del ratón esta en cualquier lugar que no sea el mapa, esta área mostrará el nivel de competencia, preparación y suministro de la unidad seleccionada.

6.1.13 El panel de la unidad

Este área es visible tanto en el juego como en el editor. Un Click izquierdo en este panel, centra la pantalla en la unidad, y un click derecho te dará información de la unidad.



Este panel muestra la formación a la que pertenece la unidad, su nombre, estado y misión. Un grafico con el equipo mas

importante de la unidad se superpone a un fondo que muestra el terreno de la ubicación de la unidad.

Varios iconos y números en la parte izquierda del panel de la unidad indican el estado general de la unidad y la presencia de otras unidades que también estén presente en su ubicación. De arriba a abajo, y a la izquierda;

- El icono de salud muestra un color desde verde (niveles muy buenos de suministros, preparacion y equipo) hasta rojo (niveles muy malos de salud, preparacion suministros).
- Los números a la derecha del icono de ataque indican la fuerza de ataque. Si la unidad puede disparar a larga distancia a las unidades enemigas, su alcance se muestra al lado del número de ataque, de lo contrario se muestra la fuerza anti-persona y anti-blindado.
- Un número junto al icono de defensa indica la fuerza de defensa de la unidad.
- Por ultimo, dos números junto al icono Movimiento muestran los puntos de movimiento que le quedan y los originales de la unidad. Por ejemplo: 10 de 20 significa que la unidad actual ha gastado 10 puntos y le quedan otros 10.

Varios iconos pueden ser mostrados en la parte derecha del panel de la unidad para mostrar que la unidad puede subir a bordo o desembarcar de los buques, aviones o trenes. Estos iconos también actúan como botones.

Subir Helicoptero

Subir a tren

Subir a barco

Subir a avion

Desembarcar

Una pila de iconos de unidades aparece en el centro del panel de la unidad. Si mueves el cursor del ratón lentamente a lo largo del borde de la pila en el panel de la unidad, se puede examinar cada unidad del grupo en ese mismo lugar, haz click izquierdo en cualquiera de los iconos de unidad apilada para que la unidad indica sea la nueva unidad seleccionada (y por lo tanto, llevandola a la cima de la pila)

TOAW 3 – Game Manual

7.0 Pantallas del juego

7.1 El menu

Los menús funcionan de acuerdo al sistema Windows 95/98/ME/XP™. Muchas funciones del editor y del juego están sólo disponibles a través de un menú.

No todos estos elementos de menu estan disponibles en cualquier momento.

7.2 El menu archivo del juego

- Empezar un juego nuevo – Carga un nuevo escenario y lo empieza como un juego nuevo.
- Continuar un juego guardado – Carga un archivo guardado previamente y lo continua.
- Guardar juego como... – Guarda el juego actual.
- Ir al editor – Sale del juego y va al editor de escenarios.
- Crear imagen de mapa (BMP) – Crea una imagen del mapa del escenario
- Cerrar – Sale de la aplicación.

7.3 El menu archivo del editor

- Nuevo escenario – Inicia un nuevo escenario y va al editor del mapa.
- Abrir escenario – Abre el archivo de un escenario existente.
- Cerrar – sale de la aplicación
- Guardar escenario como – Guarda el escenario actual.
- Dumpear escenario como – Crea un archivo txt que describe todo el escenario.
- Abrir mapa – Abre un archivo de mapa.
- Guardar mapa como – Guarda el mapa actual.
- Crear imagen de mapa (BMP) – Guarda el mapa como un solo (normalmente muchos MB) archivo BMP. Necesitaras un buen programa de dibujo para manipular el archivo del mapa.
- Ir a juego – Sale del editor y va a la pantalla de seleccionar un juego nuevo.
- Abrir OOB: Abre un archivo OOB (Orden de batalla), hay que ir al menú editar fuerza y luego a archivo.
- Abrir unidad: Abre un archivo de la unidad (hay que ir al menú editar fuerza y luego a archivo). La unidad del archivo se copiará en el orden de batalla.
- Guardar OOB como: Guarda un archivo OOB.

- Guardar unidad como: Guarda la unidad seleccionada como un archivo.

7.4 El menu juego

- Finalizar escenario: Finaliza el escenario. Se calcula que bando ha vencido.
- Finalizar turno: Resuelve los ataques planeados. Tiene el mismo efecto que el botón acabar turno del panel de control o la tecla E.
- Jugador ordenador: Elige que fuerza controla el ordenador.
- Opciones de juego: Para elegir si se quiere jugar con reglas simples o reglas avanzadas.



- Opciones (Reglas avanzadas): Usa este menú para cambiar las reglas antes de empezar el escenario, una vez que el escenario ha comenzado, no se podrán cambiar algunas opciones para ese escenario.

EL submenú emergente también incluye la siguiente opción:

- Deshacer: Deshace la acción previa. Es lo mismo que hacer click en el botón deshacer del panel de control.

7.5 El menu ver

- Informe del escenario – Muestra el artículo de información del escenario (historia, etc).
- Informe de la situación – Muestra el informe que detalla la situación actual del juego.
- Informe aéreo – Muestra un informe con las pérdidas de aeronaves para el turno actual, así como el nivel de superioridad aérea e interdicción del teatro.
- Informe meteorológico – Muestra un informe del tiempo actual (ver 16.8), así como una predicción para el siguiente turno.
- Opciones del teatro – Muestra la ventana de las opciones del teatro (ver 10.3).
- Unidades aéreas – Muestra una lista de las unidades aéreas, con su localización y sus misiones.
- Orden de batalla – Muestra todas las unidades del teatro (las que están en el mapa).
- Últimas noticias – Muestra una lista de eventos importantes que se han producido tanto dentro como fuera del Teatro.
- Refuerzos esperados – Muestra una lista con todos los refuerzos esperados y retirados.
- Últimos refuerzos recibidos – Muestra una lista de las unidades recibidas como refuerzos o que se han retirado del teatro en este turno.

- Inventario y reemplazos – Muestra una lista de todos los equipos asignados o disponibles como reemplazos.
- Propiedades del escenario – Muestra el estado de finalización del escenario (solo en el menú editar).
- Menú opciones – Abre un menú desde el que se pueden configurar todas las opciones del juego.



Ventana de opciones: Algunas de estas opciones no están disponibles a menos que estés jugando con Reglas Avanzadas, y solo se puede activar una opción en cada submenú.

- Rejilla: Visible – Usa esto para ver una rejilla hexágonal en el mapa.
- Rejilla: Invisible – Usa esto para quitar la rejilla hexágonal del mapa.
- Caminos de movimiento: Visible – Muestra los caminos de movimiento previstos.
- Caminos de movimiento: Invisible – No muestra los caminos de movimiento previstos.
- Caminos de movimiento: Flotante – Muestra los caminos de movimiento previstos por encima de los iconos de las unidades.
- Formación destacada: Visible – Aparece un realce de color acero en los lugares en los que haya una unidad de la formación actual.
- Formación destacada: Invisible – no aparece un realce de color acero en los lugares en los que haya una unidad de la formación actual.
- Nombre de la ubicación: Visible – Se muestran los nombres de los lugares en el mapa, por debajo de los iconos de las unidades.
- Nombre de la ubicación: Flotante – Se muestran los nombres de los lugares en el mapa, por encima de los iconos de las unidades.
- Nombre de la ubicación: Invisible – No se muestran los nombres de los lugares en el mapa.
- Posesión: Banderas – La propiedad del territorio se indica en el mapa por banderas nacionales.
- Posesión: Fronteras – La propiedad del territorio se indica en el mapa por líneas de color a lo largo de las fronteras entre las dos fuerzas.
- Posesión: Invisible – No se indica la posesión del territorio en el mapa.
- Visibilidad de la unidad: Visible – Las unidades se ven en el mapa.
- Visibilidad de la unidad: Invisible – Las unidades no se ven en el mapa.
- Icono de la unidad - Fuerza – Las unidades se muestran con iconos estándar de la OTAN en el mapa, con su fuerza reflejada en la parte inferior del icono.

- Icono de la unidad - Movimiento – Las unidades se muestran con iconos estándar de la OTAN en el mapa, con los puntos de movimiento que le quedan reflejados en la parte inferior del icono.

- Bases 3D de las unidades: Figuras 3d con bases – Las figuras 3D son mostradas con bases.
- Bases 3D de las unidades: Figuras 3d sin bases – Las figuras 3D son mostradas sin bases.

- Vista del mapa: 2D grande – Fija la vista del mapa en el modo 2D grande.
- Vista del mapa: 2D pequeño – Fija la vista del mapa en el modo 2D pequeño.
- Vista del mapa: 3D grande – Fija la vista del mapa en el modo 3D grande.
- Vista del mapa: 3D pequeño – Fija la vista del mapa en el modo 3D pequeño.

- Suministro: Fuentes – Muestra las fuentes de suministro en el panel del mapa.
- Suministro: Invisible – No muestra las fuentes de suministro en el panel del mapa.
- Suministro: Visible – Muestra las fuentes de suministros y sus niveles para todas las localizaciones del mapa.

- Clima: Visible – Muestra el clima en los paneles del mapa y de la microvista.

- Clima: Invisible – No muestra el clima en los paneles del mapa y de la microvista.

- Contraste del texto: Normal
- Contraste del texto: Realzar – Muestra el texto sobre un fondo sombreado.
- Contraste del texto: Máximo – Muestra el texto sobre un fondo gris oscuro.

- Película introductoria: Desactivar – No se muestra la película de introducción al cargar el juego.

- Película introductoria: Activar – Se muestra la película de introducción al cargar el juego.

7.6 El menú de ayuda

- Temas de ayuda – Abre un archivo de ayuda estándar de windows.

- Acerca de The Operational Art of War – Muestra los créditos y la versión del juego.

7.7 El menú Sonido

7.7.1 Fondo

- Música – Activa la música de fondo y desactiva los sonidos de batalla.

TOAW 3 – Game Manual

- Sonidos de batalla – Activa los sonidos de batalla de fondo y apaga la música.
- Música y Sonidos de batalla – Activa la música y los sonidos de batalla de fondo.
- Sin sonidos de fondo – Apaga todos los sonidos de fondo.

7.7.2 Efectos de sonido

- Efectos de sonido On – Activa los efectos de sonido principales.
- Efectos de sonido Off – Desactiva los efectos de sonido principales.

7.8 El cursor del ratón

La forma del cursor del ratón es significativa. Además de la forma normal del cursor de windows que se usa para manejar las ventanas, hay otros tipos de cursor:



El dedo señalando generalmente indica un botón de control en el que se puede hacer click para causar algún tipo de acción.



Un círculo con una barra aparecerá cuando hacer un click con el ratón no tendrá ningún efecto.



El círculo concéntrico doble se utiliza para indicar que una unidad puede moverse a una de localización determinada del mapa.



La cruz se utiliza para indicar un objetivo para un ataque o bombardeo. En el editor de mapas se utiliza para indicar un objetivo para una operación de edición de mapas.



El cursor de caja abierta se utiliza para indicar el área que se centrará si se hace click en el panel de microvista.

Varios cursores de flecha indican las direcciones de desplazamiento en el mapa y la microvista.

7.9 Indicadores de salud de la unidad

7.9.1 Reglas simples

Si por alguna razón no puedes mover una unidad, una banda roja se mostrará en la parte inferior de su icono de unidad 2D. Esto puede ocurrir como resultado de un combate o porque la unidad no puede moverse por las normas especiales del escenario. Si la unidad está programada para participar en un ataque, aparecerá en el borde del icono un indicador triangular de color bronce, apuntando en la dirección del objetivo de ataque.



7.9.2 Reglas avanzadas

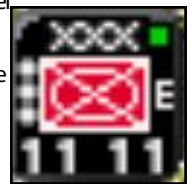
La salud de una unidad es un promedio de sus suministros, preparación y una fracción de los equipos asignados contra los autorizados.

No se utiliza realmente en los cálculos del juego, pero puede ser útil para ver cómo tus unidades lo están haciendo. La salud se muestra como una luz de color en el indicador de salud del panel de la unidad y en los iconos de unidad estándar. Los colores representan los siguientes rangos:

100% – 86%	Verde
85% – 71%	Amarillo-verde
70% – 56%	Amarillo
55% – 41%	Naranja
40% – 0%	Rojo

7.10 Los iconos de la Unidad

Independientemente del mapa y de la visualización que utilices para jugar en él, los iconos 2D son usados en el panel de la unidad y en el planificador de ataque, y estas jugando en el modo 2D también se utilizan en el mapa. Hay una gran cantidad de información en estos iconos.



Los colores de los iconos son una guía para indicar la cooperación entre tus unidades. Las unidades de formaciones diferentes tienden a cooperar mejor en los ataques si sus colores son similares. En términos generales las unidades cooperarán mejor si sus colores de icono 2D son idénticos.

Un indicador de salud aparece en la esquina superior derecha.

Un símbolo en el centro del icono muestra el tipo de unidad.

Un símbolo del tamaño de la unidad aparece encima del símbolo del tipo de unidad.

Si la unidad está programada para participar en un ataque, aparecerá en el borde del icono un indicador triangular de color bronce, apuntando en la dirección del objetivo de ataque.

Los puntos de ataque y defensa o movimiento de la unidad aparecen debajo del símbolo del tipo de unidad.

7.11 Colores del Icono (Reglas avanzadas)

Tres de los iconos son una guía general de lo bien que tus unidades pueden cooperar. Unidades de formaciones diferentes tienden a mejorar su cooperación en los ataques si tienen colores similares. Ellas cooperarán mejor si sus colores son idénticos.

A la izquierda del símbolo del tipo de unidad aparecen una especie de pepitas, que indican la tolerancia a las pérdidas. Una pepita indica minimizar pérdidas, dos limitar pérdidas y tres ignorar pérdidas.

A la derecha del símbolo del tipo de unidad pueden aparecer unas letras, que indican el tipo de despliegue de la unidad y el tipo de misión para las unidades aéreas.

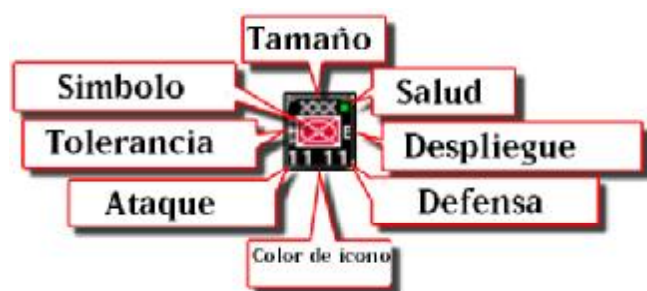
Si la unidad no está disponible para recibir órdenes, sus números se muestran dentro de una franja de colores:

- Amarillo: La unidad está en modo guarnición, como resultado de alguna regla especial o evento del escenario.

- Naranja: La unidad o su formación se están reorganizando, de lo contrario se encuentra en reserva como resultado de alguna regla especial o evento del escenario

- Rojo: La unidad esta en desbandada.

Si la unidad está programada para participar en un ataque, un indicador de ataque triangular de bronce de color aparecerá en el borde del icono, apuntando en la dirección del objetivo de ataque.



7.11.1 Tamaño de la unidad

Squadra	•
Pelotón	••
Compañía	I
Batallón	II
Regimiento	III
Brigada	X
División	XX
Cuerpo	XXX
Ejército	XXXX

8.0 Jugando al juego

8.1 Definiciones del juego

8.1.1 El mapa

El borde del mapa

El borde del mapa incluye todos los lugares adyacentes a cualquiera lugar fuera del mapa o no jugable.

El teatro

Esto es todo lo que figura en la zona jugable del mapa. Tienes control completo en el teatro. En algunos escenarios, los eventos pueden ocurrir fuera del teatro. Estos eventos pueden tener un impacto significativo en el teatro, y sus posibles efectos, pueden afectar a tus decisiones en el teatro.

Áreas no jugables

Algunos mapas tienen áreas parcialmente oscurecidas por hexágonos de color negro, estas áreas son no jugables. Las unidades con movimiento aéreo pueden moverse a través de ellas, pero no pueden detenerse en ellas. Ninguna otra unidad puede entrar en un hexágono no jugable. Se podrá lanzar ataques aéreos a través de estas áreas. Las líneas de suministros no se pueden trazar a través de estas áreas, por lo que una unidad si esta detrás de una de estas áreas se quedará sin suministros.

Zonas de exclusión

En algunos escenarios, parte del mapa puede estar parcialmente oculto por una superposición de líneas en diagonal. Estas son las zonas de exclusión, que son áreas esencialmente no jugables. Puede haber hasta dos zonas de exclusión en cualquier escenario dado.

Las unidades amigas que estén en una zona de exclusión pueden ser examinadas. Puedes darles la mayor parte de las órdenes y están normalmente suministradas. Ninguna unidad puede entrar en una zona de exclusión, aunque se puede hacer ataque aéreo en ella. Las unidades en las zonas de exclusión no interferirán con el movimiento de unidades enemigas fuera de la zona, y no patrullarán fuera de la zona de exclusión. Las unidades que estén fuera de la zona de exclusión, no patrullarán dentro de ella. La actividad guerrillera no tiene ningún efecto dentro de una zona de exclusión.

A diferencia de las zonas no jugables, las zonas de exclusión se pueden quitar en el curso del escenario.

Unidad

Una unidad es la organización más pequeña de la fuerza militar que pueden aparecer en un mapa. Se define por el equipo (ver más abajo) asignado y autorizado, su aptitud, preparación, suministro, colores de icono, tipo de icono de y su tamaño.

8.2 Características de las unidades y sus efectos

8.2.1 Fuerza de las unidades y capacidades

La fuerza y la capacidad de una unidad se basa en su equipo asignado, su habilidad, preparación y su suministro. Las capacidades de cada equipo asignado es escalado y combinado en unos valores genéricos de ataque y defensa. Estos valores de referencia rápida son un indicador bastante bueno del rendimiento esperado de una unidad, pero sólo cuentan una parte de la historia.

Si examinas un informe completo de una unidad (ver 16.1), podrás ver sus características desglosadas por categorías:

- Transporte aéreo – Es la capacidad de la unidad para proporcionar transporte Aeromóvil a unidades hasta 200 kilómetros

- Anti Blindado – Es la fuerza de la unidad contra el equipo blindado enemigo, sólo se utiliza contra equipos blindados.

- Anti-Persona – Es la fuerza de la unidad contra el equipo enemigo no blindado.

- Anti-Aéreo (Gran altitud) – Es la fuerza de la unidad contra las aeronaves que operan a gran altura. Generalmente se aplica a bombarderos pesados, o a las aeronaves que realizan misiones de interdicción en la zona.

- Anti-Aéreo (Baja altitud) – Es la fuerza de la unidad contra las aeronaves que operan a baja altura. Generalmente se aplica a las pequeñas aeronaves que realizan misiones de bombardeo o de apoyo al combate, o a las misiones de ataques de interdicción contra las unidades enemigas en movimiento.

- Defensa – Es la capacidad general de la unidad para defenderse.

TOAW 3 – Game Manual

- Reconocimiento – Es la probabilidad de la unidad para realizar hazañas excepcionales de reconocimiento. También influye en la fuerza de una unidad al comienzo de un ataque y su capacidad para moverse cerca de las fuerzas enemigas.

- Ingeniería – Es la probabilidad de la unidad para reconstruir puentes y ayudar a otras unidades en determinadas tareas de ingeniería.

- Ferry pequeño – Es la capacidad de la unidad para reducir las penalizaciones al movimiento para ella misma u otras unidades al entrar en lugares con un río o canal.

- Ferry grande – Es la capacidad de la unidad para permitir que otras unidades entren en terrenos de “Super Río” o “Canal de Suez”.

- Reparar ferrocarril – Es la probabilidad de la unidad para reconstruir las líneas de ferrocarril dañadas.

- Artillería – Es la fuerza de bombardeo de la unidad, incluye aquella porción de fuerza anti persona que la unidad puede usar en misiones de bombardeo o de apoyo al combate.

Estas fuerzas son simplemente la suma de los puntos fuertes totales en cada categoría para todos los equipos asignados a la unidad, multiplicado por la moral de la unidad (véase más adelante), escalado luego para ajustarse a las pantallas de juego. Los puntos fuertes reales internos de la unidad, que se utilizan para todos los cálculos del juego pero que no se muestran, es un número mucho mayor. No puede haber mucha diferencia real entre las unidades que tienen similares valores de fuerza.

Algunas unidades tienen alcances de fuego antiaéreo de hasta 50 kilómetros contra unidades aéreas que participen en misiones de bombardeo o de apoyo al combate en la zona

8.2.2 Habilidad de una unidad y experiencia

La habilidad de una unidad de Veteranos (la que ha participado previamente en un combate) es una cantidad conocida. Este no es el caso de las unidades por probar (las que no tienen experiencia en combate). La habilidad real de una unidad se determina cuando participa por primera vez en el combate, y puede variar hasta en un 33% (es relativo) de la habilidad inicialmente prevista.

Si una unidad de Veteranos recibe grandes cantidades de equipo de reemplazo, existe la posibilidad de que la unidad pierda su estatus de veterana.

Cada vez que una unidad participa en un combate, existe la posibilidad de que su habilidad aumente.

8.2.3 Preparación de la unidad

Representa los efectos de desgaste de los equipos y la fatiga de tropas. Una unidad totalmente descansada tiene un valor de 100% y una unidad agotada tiene un valor de 33%

8.2.4 Moral de la unidad

Es la media de los niveles de habilidad, suministro y preparación de la unidad. Independientemente sus actuales valores de habilidad, suministro y preparación, la moral no puede ser inferior a 100%. Este valor se multiplica luego por la fuerza base del equipo para calcular la fuerza real de la unidad.

8.2.5 Calidad de la unidad

Es una media ponderada de la habilidad y preparación de la unidad, expresada como un porcentaje. Independientemente de la habilidad y preparación actuales, La calidad no puede ser inferior a 10% ni mayor del 100%. Esta es la probabilidad de que la unidad pase un control de calidad. Los controles de calidad se realizan en numerosos puntos durante el juego para determinar cosas como la capacidad de la unidad para sostener un ataque o de mantenerse en el terreno ante un ataque enemigo fuerte

8.2.6 Apoyo al combate y reacciones a la superioridad aérea (Reglas avanzadas)



Para proporcionar apoyo al combate o interceptar unidades enemigas aéreas, las unidades aéreas deben pasar un control de calidad (ver 9.1.10) y una prueba de alcance. La posibilidad de pasar una prueba de alcance disminuye con la distancia al objetivo.

8.2.7 Peso de la unidad

Es la suma del peso de todo el equipo asignado, expresado en toneladas. Esta cifra se utiliza para determinar si la unidad es elegible para el transporte por aeronaves, helicópteros, buques, o trenes



8.2.8 Ordenes de despliegue (Reglas avanzadas)

Las unidades se pueden desplegar de diversas maneras dentro de su ubicación. Estas órdenes reflejan una optimización interna de misiones específicas:

Defender – La unidad se despliega para defender su ubicación. Hay ventajas defensivas y de suministros para este despliegue

Atrincherar – Es una versión mejorada del despliegue en Defender, con mayores ventajas defensivas.

Fortificar – Es el modo de despliegue en defensa más fuerte, con grandes ventajas.

Reserva táctica – La unidad intentará reaccionar a los ataques enemigos en lugares adyacentes.

Reserva local – La unidad intentará reaccionar a los ataques enemigos en localidades dentro de un radio que depende del resto de su movimiento.

Móvil – La unidad está lista para el movimiento. Las unidades de artillería en este despliegue no proporcionarán apoyo artillero de largo alcance. Este es también el estado de una unidad que se movió en el turno anterior.

Moviendo – Es lo mismo que el despliegue móvil, salvo que la unidad ya se ha movido en el turno actual. Las unidades pasan a este despliegue automáticamente cuando se mueven.

Ataque – La unidad está programada para lanzar un ataque más adelante en su turno. Una unidad pasa a despliegue de ataque tan pronto como se le ordena atacar a un enemigo.

Ataque limitado – La unidad está programada para lanzar un ataque limitado más tarde en el turno.

Retirada – Es similar a un despliegue móvil, salvo que la unidad se retiró recientemente.

Desbandada – Es similar a un despliegue móvil, salvo que la unidad ha sido vencida recientemente. La unidad no puede moverse o atacar.

Reorganizando – La unidad está tratando de recuperarse del combate anterior, y no puede moverse o atacar.

Embarcada – La unidad ha subido a algún transporte estratégico - trenes, barcos o aviones. Cuando desembarque volverá al despliegue móvil.

Misión de interdicción (solo aviones y helicópteros) – La unidad llevará a cabo misiones de interdicción.

Misión de superioridad aérea (solo aviones) – La unidad llevará a cabo misiones de superioridad aérea.

Apoyo al combate (solo aviones y helicópteros) – La unidad prestará apoyo a las unidades amigas de tierra durante los ataques.

Descansar (solo aviones y helicópteros) – La unidad no llevará a cabo ninguna misión. Esto acelera su capacidad de recuperación de preparación.

 **8.2.9 Cambiando el estado del despliegue (Reglas avanzadas)**
Hay restricciones en tu posibilidad de cambiar el despliegue de una unidad:

- Una unidad solo puede cambiar al despliegue defender desde los despliegues de reserva táctica, local o móvil.

- Una unidad puede cambiar de despliegue retirada a despliegue móvil, si tiene suficientes puntos de movimiento restantes para posicionarse de un ataque o bombardeo contra una unidad enemiga.

- Una unidad solo puede cambiar a despliegue atrincherado desde los despliegues móvil, reserva táctica, reserva local, o defensa. La unidad debe pasar un control de calidad o ingeniería local, independientemente de si pasa o no estos controles, la unidad gastará todos sus puntos de movimiento en el esfuerzo.

- Una unidad solo puede cambiar a despliegue fortificado desde defensa o atrincherada. La unidad debe pasar un control de calidad o ingeniería local, independientemente de si pasa o no estos controles, la unidad gastará todos sus puntos de movimiento en el esfuerzo.

- Una unidad puede pasar a despliegue móvil, reserva local, reserva táctica, desde los despliegues de defensa, atrincherada, fortificada, reserva táctica, reserva local, móvil.



8.2.10 Tolerancia a las pérdidas (Reglas avanzadas)

Las acciones de la unidad en combate dependen del énfasis de sus órdenes, que es un indicador relativo a la tolerancia a las bajas.

- Ignorar pérdidas: Las unidades atacarán o defenderán sin importarles mucho las pérdidas.

- Limitar pérdidas: Las unidades tomarán en consideración las pérdidas en combate, dejarán de atacar o se retirarán de una defensa si las bajas comienzan a ser excesivas.

- Minimizar pérdidas: Las unidades harán solo un esfuerzo superficial en el combate, si el enemigo es muy débil continuará combatiendo y si no se retirará.



8.2.11 División en Sub-Unidades (Reglas avanzadas)

Las unidades pueden dividirse y recombinarse. Esto se puede hacer usando el botón dividir/recombinar en el panel de informe de la unidad (ver 16.1); o desde el menú emergente que nos sale al hacer click derecho en el ícono de la unidad. Cuando decides dividir una unidad, se puede dividir en dos o tres sub-unidades a tu elección. Para volver a recombinar la unidad original, todas las sub-unidades deben estar presentes. Si cualquier sub-unidad se pierde, la unidad no puede recombinarse.

Las sub-unidades tendrán sólo un 80% de habilidad de la unidad padre. Si recombinas sus sub-unidades, la unidad padre recién recombinada tendrá el 125% de habilidad de la media de las habilidades de las sub-unidades. Esto significa que el acto de dividir una unidad y recombinarla no dará lugar a la pérdida permanente de la habilidad de la unidad.

Durante el juego, las unidades son frecuentemente sub-dividas automáticamente debido a los resultados de combate adversos.

Además, una unidad aerotransportada puede subdividirse en una operación aerotransportada de aterrizaje. Para determinar si una unidad se ha subdividido, consulta el Informe de formación.

Las unidades aéreas, navales, artillería costa, artillería fija, de cuartel general y de suministro no se pueden dividir.

Las formaciones con un gran número de unidades subdivididas son más propensas a sufrir una reorganización.

8.3 Capacidades especiales de las unidades

Muchas unidades tienen capacidades especiales, basadas ya sea en el equipo asignado o el símbolo del ícono de la unidad. Las capacidades especiales de una unidad (si existen) se enumeran en la sección de capacidades especiales del informe de la unidad (ver 16.1). Mira la sección 16.1 para obtener más información.

Unidades aéreas: Estas unidades sólo pueden basarse en los aeródromos. El movimiento es una transferencia de un aeródromo a otro, mientras que en el combate son tratados como apoyo al combate o bombardeo y en realidad no requieren movimiento.

Unidades aerotransportadas: Estas unidades son elegibles para el transporte aéreo y lanzamientos desde el aire.

TOAW 3 – Game Manual

Unidades aeromóviles: Estas unidades son elegibles para movimiento aeromóvil por helicóptero.

Unidades anfibas: Estas unidades tienen movimiento anfibio independiente.

Unidades de artillería y de cuartel general: Estas unidades apoyan a las unidades amigas que estén en su radio de acción. También son mejores para retirarse en combate de las unidades enemigas que el resto de las unidades.

Unidades de helicóptero de ataque: Estas unidades actúan como cualquier otra unidad aérea, solo que se pueden basar en cualquier localización amiga.

Unidades de bicicleta: Estas unidades tienen capacidades de movimiento mejorado por carretera.

Unidades de guerrilla: Estas unidades tienen capacidades especiales de movimiento y de ataque.

Unidades de cuartel general: Estas unidades mejoran la distribución de suministros a unidades cooperativas cercanas, y en algunos escenarios también proporcionan funciones de mando.

Unidades de transporte en helicóptero: Estas unidades proporcionan transporte aeromóvil a las unidades aeromóviles en un radio de 200 kilómetros.

Unidades de montaña: Estas unidades tienen una mayor capacidad de movimiento y combate en colinas, montañas y escarpas.

Unidades aéreas navales: Son unidades aéreas con la capacidad adicional de basarse en un portaaviones.

Unidades navales: Estas unidades sólo son capaces de moverse a través de puertos o lugares profundos de agua.

Unidades de esquí: Estas unidades tienen una mayor capacidad de movimiento en lugares nevados.

Fuerzas especiales: Estas unidades tienen gran capacidad de reconocimiento y una capacidad especial para moverse fácilmente cerca de las unidades enemigas. También tienen todas las capacidades de Aerotransportado, Aeromóvil, y de Montaña.

Unidades de suministro: Aumentan el nivel de suministro en cada localización suministrada que pueda trazar una ruta a la fuente de suministro. además multiplican el nivel de suministros a unidades cooperativas por 1,5. No hay efecto en lugares no suministrados.

Las unidades con varios tipos de equipo de ingeniería asignado puede tener una capacidad de ingeniería. Estas unidades pueden ser capaces de reconstruir los puentes destruidos, ayudar en los esfuerzos de fortificación, o realizar operaciones de Ferry (unidades de tierra cruzando los ríos) (Ver 8.4.1) para más detalles.

8.4 Equipo

Es el término genérico para todas las armas utilizables, vehículos de transporte, y otros equipos que pueden ser asignados a las unidades. Cada equipo está definido con valores de alcance, antiblindado, antipersona, antiaéreo, y defensa.

Cada pieza puede tener una o más de las siguientes características:

8.4.1 Características del equipo y sus efectos

Características relacionadas con el movimiento. El movimiento de la unidad y lo que le cuesta entrar en ciertas localizaciones está basado en las características de movimiento del equipo asignado a ella.

- Equipo fluvial: Este equipo utiliza el tipo de movimiento fluvial (2400 kilómetros por semana), y sólo puede moverse a lo largo de los ríos, a través de aguas poco profundas y marismas.

- Equipo motorizado: El equipo utiliza la tasa de movimiento motorizado (560 kilómetros por semana).

- Equipo motorizado lento: El equipo utiliza la tasa de movimiento motorizado lento (350 kilómetros por semana).

- Equipo motorizado rápido: El equipo utiliza la tasa de movimiento motorizado rápido (660 kilómetros por semana).

- Equipo a caballo: El equipo utiliza la tasa de movimiento motorizado a caballo (con carretas y otros) de 340 kilómetros por semana.

- Equipo a caballo rápido: El equipo utiliza la tasa de movimiento a caballo rápido (caballería) de 400 kilómetros por semana.

- Equipo con movimiento por ferrocarril: El equipo siempre se mueve por ferrocarril, movimiento de 4200 kilómetros por semana, sin necesidad de utilizar la capacidad de transporte ferroviario, y sólo puede moverse por ferrocarril.

- Equipo lento: El equipo utiliza la tasa de movimiento a pie (280 kilómetros por semana).

- Equipo estático: El equipo no se puede mover sin un transporte.

- Ágil: El equipo tiene una tasa de más de 20 Cv por tonelada. Este equipo es capaz de moverse fuera de carreteras y es un poco más difícil de alcanzar en el campo de batalla.

- Roadbound: El equipo se mueve mal fuera de la carretera.

- Equipo anfibio: El equipo tiene una capacidad intrínseca de movimiento anfibio.

Características relativas al combate.

Puntería

- Puntería +: El equipo tiene puntería mejorada, ver apéndice (19.0) para más detalles.

- Puntería ++: El equipo tiene puntería mejorada, ver apéndice (19.0) para más detalles.

- Puntería +++: El equipo tiene puntería mejorada, ver apéndice (19.0) para más detalles.

- Puntería +++++: El equipo tiene puntería mejorada, ver apéndice (19.0) para más detalles.

- Equipo todotiempo: El equipo tiene capacidad nocturna y ataque en cualquier condición meteorológica. Esto es principalmente usado por los aviones.

- Equipo AA alto: El equipo tiene una capacidad antiaérea diseñada principalmente para su uso contra las aeronaves de gran altitud.

- Equipo de largo alcance: El equipo tiene una capacidad de fuego a distancia

- Rango de bombardeo extendido: El equipo puede disparar a una distancia de 1,5 veces su rango normal de bombardeo, pero con la mitad de su fuerza.

Blindajes raros

Estos tipos de blindaje mejoran la resistencia del blindaje a las armas HEAT.

- Blindaje compuesto: El equipo tiene blindaje compuesto..

- Blindaje laminado: El equipo tiene blindaje laminado (por ejemplo el blindaje chobham).

- Blindaje reactivo: El equipo tiene blindaje reactivo

Capacidades defensivas

- Equipo blindado: El equipo está blindado.

- Equipo defensor activo: El equipo contribuye activamente en la defensa de un lugar y está directamente expuesto a la acción del enemigo durante un combate.

- NBQ (Nuclear, biológico, y químico): El equipo es resistente a los ataques nucleares y químicos.

Anti blindado

- Armas cinéticas: El equipo usa armas cinéticas en el combate antiblindado.

- Armas HEAT: El equipo usa armas HEAT en el combate antiblindado. Las armas HEAT tienen un rendimiento relativamente pobre contra algunos tipos de blindaje.

Armas especiales

- Equipo anti-naval: El equipo tiene una gran capacidad de lucha contra barcos.

- Armas de precisión guiadas: La fuerza de ataque del equipo aumenta si tienen armas de precisión.

- Humo: El equipo solo dispara humo.

- Equipo con armas atómicas: El equipo puede hacer ataques nucleares si hay armas nucleares disponibles.

- Equipo de transporte: El equipo puede transportar a otros equipos.

- Helicóptero transporte ligero: El equipo puede proporcionar una tonelada de transporte aeromóvil.

- Helicóptero de transporte medio: El equipo puede proporcionar tres toneladas de transporte aeromóvil.

- Helicóptero de transporte pesado: El equipo puede proporcionar ocho toneladas de transporte aeromóvil.

- Ligero: El equipo no añade su peso al de la unidad.

- Aerotransportado: El equipo se puede transportar por aire.

Aviones

- Equipo aéreo naval: El equipo es un avión naval.

- Equipo gran altura: El equipo es un avión que ataca desde gran altura.

- Equipo baja altitud: El equipo es un avión que ataca desde baja altura.

Barcos

- Equipo naval pesado: El equipo es un barco pesado.

- Equipo naval medio: El equipo es un barco medio.

- Equipo naval ligero: El equipo es un barco ligero.

- Equipo portaaviones: El equipo puede servir de base para los aviones navales.

Ingeniería

- Equipo ingenieros: El equipo tiene capacidad de ingeniería.

- Equipo ferry grande: El equipo puede entrar en Super río o lugares del Canal de Suez y puede ayudar a otras unidades a entrar en estos terrenos.

- Equipo reparación de vías: El equipo puede reparar vías dañadas.

Capacidades especiales

- Equipo reconocimiento: El equipo tiene una capacidad de reconocimiento.

- Apoyo: El equipo ofrece funciones de suministro para una formación

- Mando: El equipo ofrece funciones de mando para una formación.

- Policía: El equipo reduce la penalización por congestión de tráfico en su localización.

TOAW 3 – Game Manual

La mayoría de las fuerzas de una unidad y sus capacidades se basan en el total de puntos fuertes y capacidades de todos los equipos asignados a la unidad.

8.4.2 Equipo autorizado

Una unidad militar es esencialmente una organización de tropas y equipo. Las unidades militares del mundo real suelen tener una tabla oficial de organización y equipo (TO&E). Este es el equipo que la unidad está autorizado a controlar. En la mayoría de los casos, las unidades reales no coinciden exactamente con su dotación autorizada. Si la fuerza asignada es menor que la dotación autorizada, la unidad se considera por debajo de su fuerza y será elegible para recibir reemplazos.

8.4.3 Equipo asignado

El equipo realmente bajo el control de una unidad se considera asignado. Generalmente, pero no siempre, la cantidad de equipo asignado a una unidad es menor que la cantidad autorizada. Las fuerzas y capacidades de una unidad son en gran medida determinadas por el equipo realmente asignado.

8.5 Fuerza

Una fuerza es una lista completa de todas las unidades y formaciones asignadas a un jugador en un escenario. También incluye una serie de características que afectan a casi todo lo que haces con las unidades de esa Fuerza. Estas características son transparentes, es decir, te dicen las fuerzas de tu unidad, etc, pero no necesitas saber de ellas. Los diseñadores de escenarios las fijan para lograr determinados efectos históricos.

8.5.1 Características de la fuerza y sus efectos

Estos valores reflejan diferentes capacidades de la Fuerza. Algunos sólo están directamente visibles en el Editor, pero todos tienen fuertes efectos sobre la capacidad de tu fuerza para luchar.

Reserva de suministros de la fuerza
(0-100%) - Esto representa los suministros disponibles para la fuerza (ver 16.3.1 para más información)

Habilidad de la fuerza
(0-100%) - Esto representa la habilidad general de la Fuerza. Esta característica se utiliza para determinar la duración del turno. La habilidad de las unidades reconstruidas se promedia con este valor.

Multiplicador para el repostaje aéreo
Este valor puede variar de uno a diez. Las aeronaves con reabastecimiento en vuelo tendrán su alcance multiplicado por esta cantidad. Está característica sólo es visible en el editor.

Habilidad NBQ
Las pérdidas debido a las armas químicas y atómicas se reducen si este valor es mayor que cero. En el nivel máximo del 100%, las pérdidas para todos los equipos se reducen como si tuvieran una capacidad inherente de defensa NBQ (ver 8.4). Esta característica sólo se puede ver directamente en el editor.

Habilidad para el combate nocturno

Las fuerzas antiblindado, antipersona, y de defensa son mejoradas por la noche. Esta característica sólo es visible en el editor

Apoyo electrónico
Esto representa la capacidad general de electrónica de la fuerza: radar, contra medidas electrónicas, señales de inteligencia, etc. Esta característica sólo es visible en el editor.

Chequeos electrónicos de apoyo
Se pasa un chequeo de apoyo electrónico si un número aleatorio entre cero y el valor del apoyo electrónico de la fuerza amiga, es mayor que un número aleatorio entre cero y el valor de apoyo electrónico de la fuerza enemiga.

Efectos del apoyo electrónico
Lugares con cuartel general, unidades aéreas y unidades que se hayan movido o disparado al principio del turno, son mostrados. Si el jugador enemigo hace una apoyo de Cheques Electrónicos para la ubicación.

Combates con la participación de un gran número de unidades se ven afectadas por los niveles relativos de apoyo electrónico.

Las unidades de artillería, HQ, y aire sólo puede apoyar los combates si pasan un chequeo de Comunicación. Los ataques con muchas unidades que fallen el chequeo de comunicación se tardarán más tiempo en resolver.

Las unidades individuales y formaciones enteras no puede estar disponibles para órdenes (reorganizandose), en el comienzo de su turno debido a la guerra electrónica del enemigo. Las unidades no estarán disponibles si fallan un chequeo de comunicación. y las formaciones tienen más probabilidades de no estar disponibles si una porción significativa de sus unidades fallan el chequeo de comunicación.

Las unidades antiareas de largo alcance deben pasar un chequeo de comunicación para disparar a aviones a distancias mayores de 1 hexágono.

Nivel de comunicación de la fuerza
(0-100%) - Este valor se compara con un número aleatorio de 0 a 100 cuando:

- Los estados de la unidad y de la formación son determinados,
- Una unidad SAM dispara a larga distancia, y/o
- Se usa apoyo antiaéreo y de artillería par atacar o defender.

Los fallos de comunicación causan que la unidad no participe en combate o aumenta las probabilidades de que la unidad o su formación se reorganicen al principio del turno. el valor por defecto es del 100% Este valor se puede usar para escenarios de WW2 y posteriores, un valor de 75% para escenarios de la WW1, y para escenarios anteriores a 1900 se recomienda un valor del 50% o menor. Esta característica sólo es visible en el editor.

Nivel de precisión de las armas guiadas
(0-100%) - Los equipos con capacidad de precisión de armas guiadas (ver la lista de equipos—la mayoría aviones), tienen sus valores de fuerza atiblandado, antipersona, artillería multiplicados por la siguiente formula:

$100\% + \% \text{ del nivel de precision de armas guiadas de la fuerza.}$

Si se establece este valor en el valor máximo del 100%, estos sistemas tienen sus puntos fuertes multiplicado por 2. Esta característica sólo es visible en el editor.

Chequeos de comunicaciones

La posibilidad de una unidad para pasar un chequeo de comunicación es igual al nivel de comunicación de la fuerza. Aumenta si el nivel de apoyo electrónico es más alto que el nivel de apoyo electrónico enemigo, y disminuye si el nivel de apoyo electrónico es más bajo que el del enemigo. A menos que el enemigo tenga una fuerza de apoyo electrónico mucho mayor, o la fuerza tenga un nivel muy bajo de comunicación, una unidad por lo general pasará el chequeo de comunicación. Las unidades que no se han movido este turno tienen una mayor probabilidad de superar un chequeo de comunicación.

Niveles de las armas guiadas de la fuerza

(0-999%) - Los equipos con la capacidad de precisión de armas guiadas (ver la lista de equipos—la mayoría aviones). Tienen sus valores de fuerza atiblandado, antipersona, artillería multiplicados por la siguiente formula:

$100\% + \% \text{ del nivel de precisión de armas guiadas de la fuerza.}$

Si se establece este valor en el valor máximo del 999%, estos sistemas tienen sus puntos fuertes multiplicado por 11. Esta característica sólo es visible en el editor.

Intolerancia a las pérdidas

(10-999%) - Este valor sólo se utiliza para la determinación de la victoria y no afecta el rendimiento de la fuerza de ninguna manera. Es un multiplicador de la penalización por pérdidas en combate. Los diseñadores de escenarios que utilicen esta opción deberían informar a los jugadores en el informe del escenario, esta opción sólo es visible en el editor de escenarios.

Pestilencia

(0-50%) - Este valor establece un porcentaje de los equipos perdidos por enfermedad para cada unidad de la Fuerza en cada turno. Equipo de Infantería, transporte de caballos, y la caballería se pierden a este ritmo, mientras que todos los otros tipos de equipos se pierden a la mitad de esta tasa. Dentro de cada lugar, las pérdidas se multiplican por:

- Congelado, No nevado: 1.1
- Congelado, Nevado: 1.25
- Caluroso, sin fango o pantano: 1.1
- Caluroso, con fango, o pantano 1.25
- No suministrado: 1.25
- Unidad de tierra en mar: 1.25

Estos multiplicadores son acumulativos. Los peores casos son lugares congelados nevados no suministrados o lugares calurosos fangosos no suministrados, que dan un multiplicador de 1.5625. Si el valor de pestilencia se fija en 3%, las pérdidas en los peores casos serían en realidad el 4,69% de infantería, caballería, caballos, y 2.34% para los otros tipos de equipos. La mitad del equipo perdido en un lugar suministrado de infantería, caballos pasan al fondo de reemplazos, todos los otros tipos de equipos perdidos en un lugar suministrado pasan al fondo de reemplazos.

Este valor rara vez debería fijarse por encima del 5%. El valor por defecto es 0%. Este valor se puede configurar desde el editor de escenarios (editar fuerza>editar modificar fuerza) o mediante un evento (pestilencia 1, pestilencia 2).

Tendencia al movimiento de la fuerza

(50-150%) - Este es un multiplicador de las tasas de movimiento para todas las unidades de la Fuerza.

8.5.2 Fuerza / opciones del editor de despliegue

Divisor de desgaste

Es posible establecer el valor de desgaste de un escenario utilizando el menú Editar fuerza>Editar> Fijar divisor de desgaste.

Este valor afecta directamente a la letalidad del combate. En el código para los combates, las pérdidas de efectivo para cualquier elemento del equipo están divididas por este número antes de ser aplicada a la unidad. El valor por defecto es 10. Mínimo es 1 y el máximo es 100. El efecto de establecer este valor es:

Divisor	perdidas
1	10x
2	5x
5	2x
10	1x (defect)
20	0.5x
50	0.2x
100	0.1x

Para otros valores, se encuentran entre los listados más arriba.

Los diseñadores de escenarios que cambien esto, deberían indicar su valor en el informe del escenario.

Máximo número de rondas por batalla (MRPB)

Es posible establecer el max número de rondas por batalla desde el menú editar fuerza>Fijar max num rondas por batalla.

Este valor establece el número máximo de rondas que ejecutarán las fuerzas atacantes, para todas las batallas, en cada serie de combates. El valor por defecto es 99. El valor mínimo es 1 y el máximo es 99.

Este valor puede tener una gran variedad de efectos diferentes, especialmente cuando se combina con los eventos de shock. Bajos niveles harán que el turno sea más largo, pero al coste de que el ataque no tendrá las suficientes rondas tácticas para hacer retirarse al enemigo. Bajos niveles también darán un mejor resultado si se combinan con órdenes de reserva táctica o local. Con bajos niveles puedes usar valores más altos a la tolerancia a las pérdidas al atacar, ya que el número de asaltos tácticos se reducirá.

Mientras que algunos escenarios se beneficiarán de los valores MRPB muy bajos, generalmente no es recomendable establecer un valor inferior a 3, ya que esto también atenúa el número de rondas que la artillería, naval y unidades de aire pueden bombardear, y también puede afectar negativamente a los bonos que los valores positivos de shock tienen en la reducción del número de asaltos tácticos gastados durante el combate.

TOAW 3 – Game Manual

Se recomienda que los diseñadores de escenarios no usen un valor de shock inferior a lo siguiente:

(Valor de shock más alto – 70) / 10

Su valor puede variar durante la campaña

Otro efecto a tener en cuenta al establecer este valor es que la probabilidad de acabar el turno por un chequeo de habilidad no se ve afectada. Así mientras el jugador realiza más ataques durante su turno, con bajos valores de MRPB, tiene más probabilidades de acabar el turno por un chequeo de habilidad fallado, ya que se hace una al final de cada serie de ataques. Ver finalización de turno (16.4) para más información.

Los diseñadores de escenarios que cambien estos valores, deberían indicarlo en el informe del escenario.

8.6 Formacion

La formación es una organización de unidades con un cuartel general común. Las unidades pertenecientes a la misma formación se muestran en el mapa rodeadas por un anillo de color acero.

8.6.1 Características de la formacion y efectos



Tipos de apoyo de la formación (Reglas avanzadas). Hay límites a la posible cooperación entre las unidades de tu fuerza. En la mayoría de los casos, las unidades sólo cooperarán bien con otras unidades que pertenecen a la misma formación, pero hay casos especiales en que es posible algún tipo de cooperación con las unidades de otras formaciones, según se indica. Hay dos tipos de colores; de icono (el fondo) y el del símbolo.

Tipos de apoyo de la formacion

- Apoyo interno: Las unidades de la formación sólo cooperarán libremente con otras unidades de la misma formación, una cooperación limitada es posible con otras unidades que utilicen el mismo color de icono, no es posible la cooperación con unidades que utilicen colores de iconos diferentes.

- Apoyo al ejercito: Las unidades de la formación sólo cooperarán libremente con otras unidades de la misma formación, o con las de otras formaciones que usen los mismos colores (de icono y símbolo), una cooperación limitada es posible con otras unidades de otras formaciones que utilicen el mismo color de icono; no es posible la cooperación con unidades que utilicen colores de iconos diferentes.

- Apoyo a la fuerza: Las unidades solo cooperarán libremente con otras unidades de la misma formación o de otras que utilicen el mismo color de icono, con el resto de unidades habrá una cooperación limitada

- Apoyo libre: Las unidades cooperarán libremente con el resto de unidades independientemente de sus colores.

Cooperacion de la unidad

- Cooperación libre: Las unidades se coordinan en sus ataques y defensas.

Esto se muestra en la pantalla de planear un combate con una bandera de color bronce.

- Cooperación limitada: Las unidades coordinarán sus ataques y defensas, pero con penalizaciones. Las unidades en reserva responderán a los ataques dentro de su rango. Las unidades en apoyo al combate no responderán a los ataques. Esto se muestra en la pantalla de planear un combate con una bandera de color acero.

- Sin cooperación: Las unidades no coordinarán su ataque. La defensa es coordinada, pero con penalizaciones. Las unidades en reserva o en apoyo al combate, no responderán a los ataques. Esto se muestra en la pantalla de planear un combate con una bandera de color negro.

Unidades cooperativas

Todas las unidades capaces de cooperación libre se consideran cooperativas. Las demás son consideradas no cooperativas, y no apoyarán los ataques o defensas. Hay penalizaciones al movimiento para las unidades que avancen por localizaciones en las que hay unidades no cooperativas. El suministro es más difícil en lugares en los que hay unidades no cooperativas. La proximidad de unidades de cuartel general cooperativo puede hacer que sea más fácil para las unidades recibir suministros.

Mira la tabla de apoyo y niveles de cooperación (18.9.2) para más información.

La unidad actual

La información de una unidad se muestra en el panel de la unidad. Esta es la unidad actual. Cualquier cambio relacionado con la unidad (un nuevo icono, las asignaciones de equipo, etc) sólo se aplican a esta unidad.

La fuerza actual

Sólo una fuerza (de las dos posibles) se muestra. Cualquier selección que realices sólo afectará a este Grupo.

La formacion actual

Sólo una formación se puede mostrar. Los cambios que realices sólo afectará a esta formación

Orden de batalla (OOB)

Esta es una lista completa de todas las unidades y formaciones de ambas fuerzas en un escenario.

Apilamiento de la fuerza ("Grupos")

Hasta nueve unidades de cualquier tipo pueden ocupar una localización. En la mayoría de los casos es mejor limitarlo a un número más pequeño, una buena regla sería limitar el apilamiento a no más de tres unidades de cada tipo (aire, tierra, mar)



Alcance de las ordenes (Reglas avanzadas)

Cuando das órdenes a tus fuerzas,, se las daras a una sola unidad, a un grupo de unidades en la misma localización o a todas las unidades que pueden participar en una acción determinada

- Ordenes para una sola unidad: Tus órdenes se aplican sólo a la unidad seleccionada.

- Ordenes para un grupo: Tus órdenes se aplican a todas las unidades que esten en la misma localización que la unidad actual.

QUE PASA DURANTE UN TURNO

- Ordenes para todas las unidades: Tus órdenes se aplican a todas las unidades que pueden participar en una acción en particular - típicamente un ataque contra una posición enemiga. Ten en cuenta que esto añade todas las unidades y puede tener penalizaciones por no cooperación.

9.0 Que pasa durante un turno

Cada juego está dividido en un número de turnos, así que las cosas suceden en un orden específico en cada turno. En primer lugar, el juego lleva a cabo la contabilidad automática, luego tu y tu oponente podeis dar las órdenes, y el programa determina los resultados. Cuando las órdenes de ambos jugadores se han resuelto, termina el turno.

9.1 Contabilidad automatica

- Se comprueba el fin del escenario y se ajusta la fecha.
- Ocurren los eventos fuera del teatro.
- Se determina el tiempo.
- Se determinan las fuerzas de superioridad aérea y de interdicción
- Se obtienen los informes de inteligencia.
- Las unidades y las fuerzas de seguridad llevan a cabo sus patrullas.
- Tus fuerzas reciben suministros, reemplazos y se preparan para el nuevo turno.
- Los refuerzos aparecen y las unidades se retiran.
- Se establecen los niveles de mando y control.

9.1.1 Comprobacion de fin de escenario

Hay dos maneras para que un escenario acabe de forma automática:

- Un escenario terminará cuando llegue a su ultimo turno nominal. Este ultima turno nominal puede cambiar durante un escenario, por lo que, manten un ojo en él para evitar sorpresas.
- Un escenario terminará si no hay unidades de tierra de una de las fuerzas en el mapa.

9.1.2 Eventos de fuera del teatro

Algunos escenarios están muy influenciados por eventos fuera del teatro. Estos eventos pueden ser provocados por tus acciones en el teatro. Los eventos más significativos se detallan en la descripción del escenario. Tus decisiones militares pueden tener consecuencias políticas, y si una opción en el juego parece demasiado buena para ser verdad, comprueba la descripción del escenario para asegurarte que consecuencias tendrá.

La variedad de eventos posibles es demasiado grande para ser completamente descrita aquí. Si tienes curiosidad por saber que tipos de eventos pueden hacer los diseñadores de escenarios, comprueba el editor de eventos (17.8)



9.1.3 Clima y tiempo (Reglas avanzadas)

El tiempo de una localización se determina de turno en turno. En las montañas hace frío. Los lugares situados cerca de agua profunda o poco profunda tienen temperaturas moderadas. Los frentes fríos y calidos pueden moverse a través del teatro. La lluvia o la nieve puede causar que algunos lugares se cubran de barro o nieve, con efectos importantes sobre el movimiento.

Mientras que un lugar con temperaturas bajo cero se etiqueta como muy frío, hay tres niveles (de menor a mayor; congelado 1, congelado 2, congelado 3). La temperatura media aparece en el informe del tiempo. Los ríos, canales y agua poco profunda pueden congelarse. Los ríos y canales se congelan en el nivel 2, mientras que los super ríos y agua poco profunda en el nivel 3.

Efectos del tiempo en unidades de bicicleta y Esqui

Los iconos de bicicleta y esqui se muestran sólo si las condiciones locales son apropiadas. Unidades de esqui se muestran como infantería, cuando no hay nieve. Unidades de bicicletas se muestran con iconos de infantería en lugares muy fríos.

Efectos del tiempo en las armas químicas

Las armas químicas son más letales con frío o temperatura moderada, sin lluvia y con el cielo cubierto. Son menos eficaces con temperatura caliente, lluvia fuerte o cielos despejados. Las altas temperaturas, viento y sol degradan los productos químicos. El agua los arrastra e impide su distribución. En combate, las armas químicas pueden aumentar las pérdidas de preparación para ambos bandos. Cansan más (3x) a altas temperaturas, que con frío (en realidad no son los productos químicos, son los trajes de protección que hay que usar los que causan el cansancio)

Efectos del tiempo en las armas nucleares

Las armas nucleares son más efectivas en temperaturas calientes, sin lluvia, y cielos despejados. Son menos eficaces con temperaturas frías, fuertes lluvias, y cielos cubiertos. Esto se debe a una combinación de exposición y a la transparencia atmosférica.

9.1.4 Superioridad aerea e interdiccion

Todas tus unidades aéreas realizan misiones basadas en su despliegue. Ver órdenes de despliegue (8.2.8) para más información.

Superioridad aerea

Las unidades asignadas a superioridad aérea intentarán destruir las unidades aéreas enemigas que estén realizando misiones y protegerán a las unidades aéreas amigas y lugares. Atacarán a las unidades aéreas enemigas solo si están volando en misiones. Todas las misiones realizadas por las unidades aéreas se ven afectadas por la Superioridad Aérea local de cada Fuerza.

Superioridad aerea local

Las unidades aéreas en superioridad aérea pueden participar o no en combates locales de superioridad aérea. La probabilidad de una unidad de participar en estos combates depende del alcance de la unidad, su habilidad y su apoyo electrónico. Las unidades con más habilidad y cercanas tienen más probabilidades que las unidades con menos habilidad y lejanas. La superioridad aérea local de la fuerza es la suma de las fuerzas antiaéreas de todas las unidades participantes que estén en superioridad aérea.

TOAW 3 – Game Manual

Incluso si no se están volando misiones, las unidades aéreas en superioridad aérea lucharán entre sí al principio de cada turno cuando el juego desencadene una serie de batallas en lugares aleatorios del mapa.

Superioridad aérea del teatro

El programa realiza un seguimiento de las unidades en superioridad aérea y calcula un nivel de superioridad aérea del teatro para cada una de las dos fuerzas, se presenta únicamente para tu información y no se utiliza en el juego.

Interdicción

Las unidades asignadas a misiones de interceptación intentarán atacar a las unidades enemigas al moverse y también intentarán reducir la capacidad del enemigo para suministrar a sus unidades. Las unidades que estén en misiones de interdicción pueden ser atacadas por unidades enemigas en superioridad aérea, también son protegidas por unidades amigas en superioridad aérea.

La interdicción es menos eficaz con mal tiempo y por la noche.



9.1.5 Obteniendo información (Reglas avanzadas)

Nunca tendrás información completa sobre la ubicación de las fuerzas enemigas durante un juego. La cantidad de información que tienes se basa en el tipo y la ubicación de tus unidades de reconocimiento y las condiciones ambientales locales.

Niveles de información

Tu conocimiento de las localizaciones será:

- Desconocido – No tienes información sobre la presencia de unidades enemigas.
- Observado – Sabes que hay unidades enemigas, pero no conoces su identidad ni su fuerza.
- Divisado – Sabes que hay unidades enemigas y conoces su identidad y fuerzas.

Activos de reconocimiento

- Unidades – Todas tus unidades tienen la capacidad de detectar, y en algunos casos evaluar las fuerzas de las unidades enemigas en otras localizaciones cercanas.
- Seguridad interna – Todo el terreno que posees se considera observado o divisado. Las localizaciones cercanas a zonas urbanas densas tienen más probabilidades de ser divisadas.
- Reconocimiento del teatro – Esto representa a tu red espía y a tus aviones de reconocimiento. La calidad del reconocimiento depende en gran medida de las condiciones ambientales. Con el reconocimiento del teatro se pueden observar localizaciones pero no divisarlas.

Actualización de la inteligencia

La información de inteligencia se actualiza al principio de cada turno. Cada una de tus unidades reúne información de las localizaciones cercanas. Luego tus fuerzas de seguridad reúnen información de tu territorio y tu reconocimiento del teatro reúne información de las localizaciones del enemigo.

En general, las unidades sólo pueden observar lugares adyacentes. Sin embargo, si la unidad está observando desde un lugar con un pico de montaña, la visibilidad de observación puede ser hasta 40 kilómetros. Esta ventaja se deteriora con la disminución de la visibilidad durante la noche. Del mismo modo, si un lugar adyacente se ve a través de una escarpa (acantilado...), la ubicación es más probable que sea descubierta por unidades que miran hacia abajo y menos probabilidades de ser detectado por las unidades que miran hacia arriba.

El reconocimiento del teatro es más probable que observe lugares con carreteras, puertos, bases aéreas, o grandes concentraciones de equipo motorizado. Y menos probable que observe lugares con colinas, barrancos, montañas, urbano denso, jungla, bosques, así como localizaciones nubladas o con mala visibilidad. El reconocimiento del teatro es menos eficaz durante los turnos de noche.

Un lugar que ha sido divisado continuará divisado siempre que se mantenga en observación por alguno de tus activos de reconocimiento. La localización anteriormente observada pasará a divisada si continúa en observación. Los lugares que ya no estén en observación cambiarán a desconocido.

El nivel de información de inteligencia disponible para cualquier lugar en particular se muestra con la descripción de la ubicación en el panel de información.

9.1.6 Efectos de las patrullas y guerrillas

Cuando una unidad ocupa un lugar, ese lugar se convierte en propiedad de la fuerza de esa unidad. Lugares desocupados tienden a seguir siendo propiedad de la última fuerza que los ocupó. Hay, sin embargo, ocasiones en que un lugar puede cambiar de propiedad sin ser ocupado por una unidad.

La guerrilla puede cambiar la propiedad de un lugar. Las guerrillas operan con mayor eficacia en colinas, barrancos, montañas, bosques y junglas. La guerrilla opera con menos eficacia en puertos, carreteras, y no operará en bases aéreas o lugares urbanos. Las guerrillas sólo estarán disponibles si el escenario las pide.

Las patrullas también actúan como una proyección de la fuerza, ya que pueden cambiar la propiedad de lugares cercanos.

- Un lugar adyacente a un lugar urbano denso se convierte en propiedad de la Fuerza que posea esa ubicación urbana.

- Un lugar adyacente a una unidad de una fuerza se convierte en propiedad de la Fuerza que controla a esa unidad.

Los diseñadores de escenarios deben tener en cuenta estos efectos al establecer valores objetivos de victoria.



9.1.7 Suministro (Reglas avanzadas)

El suministro es un factor crítico en TOAW III. Las unidades individuales necesitan suministros para operar efectivamente. A medida que las unidades se mueven y luchan gastan su reserva de suministro interno, los suministros gastados deben ser repuestos. Los repuestos de suministros fluyen a través de las líneas de comunicación desde las reservas de la fuerza, a través de las formaciones, hacia las unidades individuales.

QUE PASA DURANTE UN TURNO

Lineas de comunicacion

Una linea de comunicaci3n es un camino de un lugar a otro. Las lineas de comunicaci3n est3n bloqueadas por las unidades enemigas, los lugares adyacentes a los enemigos y no ocupados por unidades amigas, barrancos sin carretera, dunas sin carretera, o terrenos en los que no puede entrar una unidad normal de tierra.

Suministro de la unidad

Cada unidad tiene su propio nivel de suministro, el cual es un porcentaje que refleja su reserva de suministros (comida, balas, gasolina, etc.). Estos suministros est3n en manos de las tropas, disponibles para su uso inmediato. El suministro de una unidad afecta en gran medida a sus capacidades.

Cada unidad gasta suministros seg3n va cumpliendo tus 3rdenes. Cuando sea necesario, las unidades recibir3n nuevos suministros de la reserva de la fuerza a trav3s del sistema de suministro de su formaci3n. Las unidades pueden empezar un escenario con un nivel del 150%. Toda unidad con un exceso de suministros de m3s del 100% perder3 su exceso de suministros si se mueve, por este motivo la participaci3n en un combate no se considera movimiento.

La preparaci3n de unidades no suministradas est3 limitada a no m3s del nivel de suministro de la unidad o la preparaci3n m3nima (33%), el que sea mayor.

Unidades no suministradas con muy bajos niveles de preparaci3n y suministro est3n sujetos a los efectos de la deserci3n. Las tropas y el equipo se pierden de forma permanente y no se coloc3r3n en el fondo de reemplazos. El n3mero de deserci3nes aumenta seg3n se van perdiendo la preparaci3n y los suministros. Las deserci3nes tienden a empezar poco a poco (sobre todo en las unidades con gran habilidad), pero se acelerar3n con el tiempo.

Eficacia de distribucion de suministros de la formacion

Cada formaci3n tiene una eficiencia de distribuci3n de suministros, que es un valor de porcentaje que refleja la capacidad de la Formaci3n para distribuir los suministros de la reserva de la fuerza a las unidades de su formaci3n. Este valor se establece para cada formaci3n, y en realidad significa cosas diferentes para diferentes tipos de formaciones.

Reserva de suministros de la fuerza

Cada fuerza tiene un nivel de reservas de suministro. Este nivel general se mantiene constante, pero puede variar en algunos escenarios. Representa los suministros disponibles para su distribuci3n a las unidades a trav3s de los sistemas de suministro de la formaci3n.

Compartir los equipos de transporte

Las unidades que no se mueven o no se les asignan 3rdenes de reserva local o t3ctica, pueden prestar temporalmente una parte de sus equipos de transporte (camiones, caballos, etc.) a su formaci3n (y posiblemente a otras, dependiendo del nivel de cooperaci3n) para ayudar en la distribuci3n de los suministros a las unidades. El transporte por ferrocarril, barco o aire no usado tambi3n contribuye al reparto de suministros. Esto significa un impulso a la capacidad de la Formaci3n para distribuir los suministros. Compartir los equipos de transporte no tiene efectos negativos.

Efectos de la interdiccion

Las unidades a3reas del enemigo en misiones de interdicci3n afectan a la distribuci3n de suministros. Esto se determina por la

interdicci3n local, mientras que el valor medio a lo largo del teatro (interdicci3n del teatro) se calcula como una informaci3n y no es usado por el juego.

Efectos de cuartel general

El nivel de suministro para una unidad aumenta en un 50% si hay una unidad de cuartel general cooperativa en la misma localizaci3n o en una adyacente (ver 8.6.1).

Si una unidad de cuartel general asignada a una formaci3n se destruye, o todos sus support squads han sido eliminados, la eficiencia de distribuci3n de la fuerza disminuye. Deber3s proteger a tus cuarteles generales para evitar esto.

Lineas de suministro

Como caso general, a fin de recibir reabastecimiento, las unidades deben ser capaces de trazar una linea de comunicaci3n a una fuente de suministro amiga. Si la unidad no puede trazar esta linea, su suministro se reducir3 en una cantidad igual al n3mero de medios d3as en un turno.

Los suministros son primero trazados desde un punto de suministro a trav3s de las lineas de ferrocarril no da3adas. Luego avanza desde cada localizaci3n de ferrocarril no da3ada a una distancia igual al radio de suministro (se fija en el editor) a trav3s de los terrenos con carreteras, urbano, puerto, aeropuerto. Todas las unidades con una linea de comunicaci3n ininterrumpida desde estos terrenos hasta una fuente de suministro amiga est3n totalmente abastecidas y tendr3n la m3xima cantidad posible de reabastecimiento. A esto se le llama red totalmente suministrada.

Los suministros son luego trazados desde la red totalmente suministrada a las tierras de cultivo y lugares abiertos. Cualquier lugar con una linea ininterrumpida de comunicaci3n a trav3s de este tipo de terreno hacia una fuente de suministros amiga, se suministra normalmente y provee el 75% de reabastecimiento para las unidades.

Suministro limitado

Los lugares no totalmente suministrados, pero capaces de trazar una linea de comunicaci3n dentro del radio de suministro de una localizaci3n normalmente suministrada, se considera que tienen un suministro limitado. Las unidades de estas localizaciones reciben el 50% del reabastecimiento.

Suministro minimo

Los lugares no totalmente suministrados, pero capaces de trazar una linea de comunicaci3n (de cualquier longitud) hacia una fuente de suministros amiga, se consideran suministrados minimamente. Las unidades en estos lugares reciben el 25% de reabastecimiento.

Radio de suministro de la fuerza

El valor por defecto del radio de suministro es de 4 hex3gonos, pero puede variar desde cero hasta 25.

Efectos del terreno

Algunos tipos de terreno influyen en el reabastecimiento. Los niveles de reabastecimiento de las unidades en pantanos y monta3as se reducen en un 33%.

Reaprovisionamiento en el aire

Si una unidad no puede trazar ninguna linea de comunicaci3n, todav3a puede ser capaz de recibir suministros. El nivel de reabastecimiento en cualquiera de estos lugares depende de la

TOAW 3 – Game Manual

capacidad de transporte aéreo que no se utilizó en el turno anterior y del tamaño de las unidades en él, que requieren reabastecimiento. Los niveles de reabastecimiento aéreo se reducen en un 33% si la localización está nublada y en un 50% si está muy nublada-

Reabastecimiento nocturno

Los niveles de reabastecimiento nocturno se reducen en un 33%.

Otras consideraciones del suministro

Si una unidad se ha movido en el turno anterior, su nivel de reaprovisionamiento se reduce en un 33%. En el primer turno de un escenario, las unidades que no pueden trazar una línea con un punto de suministro, siguen siendo chequeadas para determinar si se suministran o no. Hay un handicap global o reducción del 33% para la red de suministro después de la fase de contabilidad. Esto se puede compensar mediante la opción altos suministros, en las opciones avanzadas.

9.1.8 Reemplazos

Las pérdidas de equipo son un hecho en el campo de batalla. Si estas pérdidas no son reemplazadas, tus unidades serán menos útiles con el paso del tiempo. Tus unidades son elegibles para recibir reemplazos de sus existencias de equipos de la Fuerza si tienen pérdidas, están suministradas, y no están embarcadas en los buques o trenes. En la mayoría de los escenarios, tu fuerza de reemplazos se repondrá de forma regular. En algunos casos, las unidades pueden tener diferentes prioridades para recibir reemplazos. Si tu fuerza está entera, los reemplazos aparecerán en forma de reconstitución, las unidades previamente destruidas son reconstruidas a partir del equipo de reemplazo. Estas unidades aparecerán como por probar en una localización urbana lejos del enemigo.

Cuando una unidad se reconstruye, hay una demora de una a cuatro semanas para que aparezca. Las unidades aéreas reconstruidas aparecen en los aeródromos. Las otras unidades aparecen en un punto específico del escenario o cerca de las fuentes de suministro en lugares urbanos o de carretera. Si no hay una fuente de suministro en estos lugares, o si el punto de reingreso del escenario no está controlado por fuerzas amigas, las unidades no se reconstruyen. Las unidades de fuerzas especiales, artillería de costa y artillería fija nunca se reconstruyen. Las unidades aerotransportadas o de planeadores que se reconstruyen, conservan su icono, pero ya no son elegibles para movimiento aerotransportado.

Recuperación de preparación (Reglas avanzadas)

 Tus unidades pierden preparación durante su movimiento. La preparación de la unidad se recupera al principio de cada turno. La cantidad recuperada depende del tiempo del escenario y de su escala, pero en general será aproximadamente la cantidad necesaria para recuperarse plenamente de un movimiento máximo. Las unidades se recuperan peor si se han movido en el turno anterior, ocupan un lugar contaminado, o no están suministradas.

Debido a la naturaleza altamente técnica de las unidades aéreas y de helicópteros, la recuperación de estas unidades está fuertemente afectada por la habilidad de la unidad. A menos habilidad, menos recuperación.

9.1.9 Refuerzos y retiradas

De vez en cuando nuevas unidades pueden aparecer en el mapa como refuerzos. Por lo general aparecen en un determinado momento y lugar, pero hay diferencias en las restricciones entre los distintos tipos de unidades y lugares diferentes. Los refuerzos pueden aparecer en un determinado cruce, o, si el escenario lo requiere, como resultado de algún evento. Puedes ver el informe de los refuerzos esperados para ver cuándo llegará una determinada unidad, pero las unidades pueden llegar ya sea antes o después del turno previsto. Los refuerzos siempre entran en o cerca de la ubicación indicada en el informe, si ese lugar está disponible. Por lo general, una ubicación está disponible si la unidad puede moverse en ella con normalidad. En algunos casos hay restricciones adicionales. Puedes comprobar la ventana de refuerzos recientes (disponible en el menú Ver) para obtener información sobre los refuerzos recibidos en este turno.

Ver 16.9 y 16.10 para obtener más información acerca de las diversas ventanas de refuerzos

Unidades terrestres

La mayoría de las unidades de tierra aparecerán siempre en el lugar determinado en el informe de Formación, si ese lugar está disponible. Un lugar sólo se considera disponible si está controlado o se encuentra en un borde del mapa. Si por alguna razón, la ubicación no está disponible, las unidades programadas para aparecer en un borde del mapa, aparecerán en algún otro lugar disponible en el borde mismo del mapa, en un radio de dos hexágonos. Las unidades programadas para aparecer fuera de un borde del mapa sólo entrará en el lugar si este está controlado.

Refuerzos de guerrilla

Las unidades de guerrilla programadas como refuerzos pueden aparecer en cualquier lugar dentro de un radio de tres hexágonos de su ubicación de refuerzo programada, si ese lugar está controlado por el enemigo.

A diferencia de otras unidades, las unidades de guerrilla pueden aparecer en lugares de propiedad enemiga, convirtiendo la ubicación a la fuerza amiga en el momento de su entrada.

Refuerzos navales

Las unidades navales aparecerán en el lugar de agua profunda más cercana cerca del borde del mapa.

Refuerzos aéreos

Las unidades aéreas aparecerán en la base aérea disponible más cercana. Las unidades aéreas navales aparecerán en portaaviones o bases aéreas.

Retiradas

En algunos escenarios, algunas unidades pueden ser programadas para retirarse. El juego retira la unidad de la manera más apropiada. Asegurate de revisar el informe de refuerzos para los retiros cuando se juega un escenario, ya que puede ser una desagradable sorpresa si tu plan en su totalidad depende de una unidad que está programada para ser retirada. Si una unidad se retira, se enumera en la ventana de refuerzos recientes su turno de retirada.



9.1.10 Mando y control (Reglas avanzadas)

Generalmente puedes dar órdenes de movimiento o de ataque a cualquier unidad en el mapa. Las excepciones son:

Unidad reorganizandose

Las unidades que fallan múltiples chequeos de calidad durante un combate, por lo general como resultado de importantes pérdidas, pueden llegar a estar tan desorganizadas, que ya no responderán a tus órdenes. Al comienzo de cada turno se chequean todas las unidades que están reorganizandose para ver si han terminado su reorganización. Las unidades deben superar un chequeo de calidad para completar su reorganización. Que será más probable de superar si la unidad está suministrada, no se ha movido en el turno anterior y se encuentra al lado de una unidad de cuartel general.

Una unidad que está reorganizandose (o cualquier otra que no se puede mover en el turno, por ejemplo: reservas, etc) tiene una barra de color naranja detrás de los números de ataque, movimiento del icono 2D.

Restricciones de ataque de la formación

Las unidades de una formación que fallen un control de calidad de formación al principio de un turno, se considera que está reorganizandose, y no estarán disponibles para recibir órdenes de combate, podrán defenderse pero no lanzar ataques.

La calidad de la formación es la media de la habilidad de la formación con la media de las habilidades de las unidades asignadas a ella. La calidad de la formación se reduce si muchas unidades están divididas. La formación pasa un chequeo de calidad, si este valor es mayor que un número al azar de 1 a 100, o si el número de unidades que han experimentado pérdidas importantes en combate en el turno anterior es más pequeño que un número aleatorio entre 1 y el número de unidades en la formación. Esto significa que las formaciones están sujetas a la reorganización tras los combates.

La habilidad de una formación se reduce en un 50% si una unidad de cuartel general asignada a ella es destruida, o todos los grupos de mando asignados a dicha unidad han sido eliminados. Deberías proteger tus unidades de cuartel general para evitar esto.

10.0 Dar ordenes a tus fuerzas

Un nuevo turno se iniciará si el escenario no termina en los controles contabilidad (sección 8.0). Durante cada turno, tu y tu oponente teneis la oportunidad de dar órdenes a vuestras fuerzas.

10.1 Variable de iniciativa

La fuerza definida en el escenario como el primer jugador (normalmente la atacante) siempre se moverá la primera en el primer turno del escenario. Después, el primer jugador está determinado por un chequeo de la Iniciativa. Esto significa que el orden de los jugadores pueden cambiar de turno a turno.

El nivel de iniciativa de una fuerza se debe parcialmente al azar, pero está fuertemente influenciada por la media del movimiento asignado de todas las unidades de tierra amigas que están en el mapa, no asignadas a las formaciones con un estado de reserva.

Excepciones PBEM y humano vs humano: en estos modos de juego, la Iniciativa se mantiene fija en el orden establecido en el primer turno del juego.

10.2 Uso del panel de control del juego

Botones del panel de control

Dependiendo del tamaño de la ventana del juego, puede haber hasta siete filas de botones en el panel de control, debajo del panel de la unidad. Las funciones de estos botones se describen mediante avisos en el panel de información en la parte inferior de la ventana. Los botones de control más importantes del panel se agrupan en las dos primeras filas:

Unidad anterior – El juego centra su atención en la unidad anterior, seleccionandola como la unidad activa



Siguiente unidad – El juego centra su atención en la unidad siguiente, pasandola a la unidad activa.



Visualizacion de iconos – Cambia la visualización 2D del icono de la unidad, se elige entre mostrar las fuerzas de la unidad o su movimiento restante.



Resolver combates/acabar turno – Si has planeado un combate, este botón lo resolverá. Dependiendo del estado de tus fuerzas después del combate, el turno puede acabar o continuar. Si no has planeado un combate acaba el turno.



Formacion anterior – El juego centra su atención en la formación anterior, pasando su primera unidad a la unidad activa



Siguiente Formacion – El juego centra su atención en la siguiente formación, pasando su primera unidad a la unidad activa



Formacion actual – Abre la ventana de la formación actual, para examinar toda la formación o dar diversas órdenes a las unidades de la formación



Deshacer – Deshace la orden anterior.



10.3 Seleccionar opciones del teatro (reglas avanzadas)

En algunos escenarios es posible que tengas opciones para solicitar acciones que pueden afectar a la situación en el mapa. Al principio de tu turno se te notificará con un mensaje si hay opciones de teatro. Usa los menús ver>opciones de teatro para activarlas. Tu selección se hará efectiva cuando acabe tu turno.

10.4 Dar ordenes a tus unidades

Normalmente das las órdenes de movimiento o ataque con un click derecho en cualquier lugar del mapa. Selecciona las unidades haciendo click izquierdo sobre ellas.

10.4.1 Ordenes de las reglas avanzadas para las unidades

En la mayoría de los casos porás elegir cuantas unidades cumplirán tus órdenes. Dependiendo de tus órdenes, una o más de tus unidades intentarán atacar o moverse hacia el lugar seleccionado por la ruta más adecuada. Si haces click derecho en

TOAW 3 – Game Manual

tu unidad actual, te saldrá un menú emergente desde donde podras dar varias órdenes a esa unidad.



10.4.2 Ordenes del menu emergente (reglas avanzadas)

Puedes usar este menú para dar órdenes a tus unidades. La mayoría de estas órdenes también se pueden dar desde otras ventanas, etc, pero este menú es el lugar más conveniente para ver cuales son las opciones que tienes para una de tus unidades en un momento dado. Las órdenes que puedes dar son las siguientes:

Ten en cuenta que algunas ordenes no se mostraran si no son pertinentes para el periodo de tiempo en el que estes jugando.

- Disolver unidad – Las unidades disueltas se eliminan del mapa y devuelven todo su equipo a tu fuente de reemplazos. No es posible disolver unidades que esten derrotadas, reorganizandose, no suministradas o de guarnición.
- Dividir Unidad - Divide la unidad en dos o tres unidades más pequeñas.
- Recombinar unidad - Recombina las unidades más pequeñas divididas anteriormente en una sola unidad más grande.
- Subir a tren - La unidad sube a bordo de un tren.
- Subir a avion - La unidad sube a bordo de un avion.
- Subir a helicóptero - La unidad sube a bordo de un helicóptero
- Subir a barco - La unidad sube a bordo de un barco.
- Desembarcar - La unidad baja de un tren avión, barco o helicóptero.
- Reparar ferrocarril - La unidad intentará reparar las vias dañadas en su ubicación.
- Destruir puentes - La unidad destruye los puentes en su ubicación.
- Reparar puentes - La unidad intentará reparar los puentes dañados en su ubicación
- Despliegue: Atrincherar - cambia el despliegue defensivo a defensa, atrincherado o fortificado.
- Despliegue: Reserva táctica – La unidad cambia a reserva táctica.
- Despliegue: Reserva local - La unidad cambia a reserva local.
- Despliegue: Móvil - La unidad cambia a despliegue móvil.
- Misión: Superioridad aérea - Solo para unidades aéreas; la unidad asume una misión de superioridad aérea.
- Mission: Interdicción - Solo para unidades aéreas y helicópteros; la unidad asume una misión de interdicción.
- Mission: Apoyo al combate - Solo para unidades aéreas y helicópteros; la unidad asume una misión de apoyo al combate.

- Misión: Descansar - Solo para unidades aéreas y helicópteros; la unidad asume una misión de descanso.

- Ordenes: Minimizar perdidas - Fija la tolerancia a las pérdidas para minimizarlas.

- Ordenes: Limitar perdidas - Fija la tolerancia a las pérdidas para limitarlas.

- Ordenes: Ignorar perdidas - Fija la tolerancia a las pérdidas para ignorarlas.

- Mostrar informe de la unidad- Muestra el informe (16.1).

- Mostrar informe de formación - Muestra el informe (16.2).

- Mostrar composición del grupo - Muestra el grupo(6.1.2).

10.4.3 Movimiento a lugares distantes



En algunos escenarios, algunos lugares puede estar distantes. Estos lugares se utilizan generalmente para representar puertos y aerodromos fuera del mapa y con frecuencia estan rodeados de lugares no jugables o de aguas profundas. La distancia de un lugar distante se incluye en la determinación de rangos de ataque.

10.4.4 Movimiento terrestre

Este es el movimiento normal de las unidades de tierra a través de ciertos tipos de terreno permitidos.

10.4.5 Cambio de propietario

Quando una unidad, no de guerrilla, entra en un lugar controlado por el enemigo, ese lugar pasa a ser controlado por la fuerza ocupante. Entrar en lugares controlados por el enemigo acarrea penalizaciones al movimiento (ver 11.9.3).

Las unidades de guerrilla tienen la habilidad especial de elegir entre dos tipos de movimiento. Por defecto estas unidades no cambian la propiedad de los lugares por los que pasan. Despues de terminar su movimiento y otra unidad es seleccionada, el lugar ocupado por la unidad de guerrilla pasa a ser controlado por la fuerza amiga. Este modo tiene a su favor ventajas en combate (ver 16.1.2) en el ataque desde lugares que antes eran controlados por el enemigo durante el turno, mediante la retención de más terreno enemigo controlado desde el que obtener la bonificación en turnos posteriores. Las unidades de guerrilla también puede operar de manera más abierta al optar por convertir hexágonos por los que se mueven a través. Para convertir un lugar durante el movimiento, denten

la unidad de guerrilla en el lugar a convertir y selecciona otra unidad. Esto convertirá el hexágono en el que se paro la guerrilla, luego puedes continuar moviendola, repitiendo este proceso para convertir más hexágonos.

10.4.6 Daño al ferrocarril

Cualquier lugar con vías controlado por el enemigo, sera dañado cuando una unidad amiga entre en él. Las vías dañadas no se pueden usar para el movimiento por ferrocarril.

10.4.7 Desgaste de transito

Incluso en el mejor de los casos, tus unidades tendrán pérdidas de equipo durante su movimiento. La mayoría de estas pérdidas representan a rezagados o pequeños retenes para asegurar la protección de la ruta. El equipo perdido es asignado a tu fuente de reemplazos para una redistribución posterior. Si una unidad esta no suministrada, las pérdidas por transito se pierden definitivamente.

10.4.8 Misiones de interdicción

Si tu enemigo tiene todas las unidades de aire volando misiones de interdicción, es posible que tu unidad pueda ser atacada durante su movimiento. La probabilidad de que la ataquen, es proporcional al nivel local de interdicción, de tu enemigo. Las unidades en carreteras o embarcadas en el tren son particularmente vulnerables a las misiones de interdicción. Las unidades aéreas del enemigo en misiones de interdicción pueden ser interceptados por tu superioridad aérea local, que a su vez está sujeta a los ataques de superioridad aérea local de tu enemigo.

10.4.9 Gasto de suministros

Tus unidades consumen parte de sus suministros internos y sufrirán una reducción de preparación con cada punto de movimiento realizado.



10.4.10 Retirada (Reglas avanzadas)

En el mundo real, puede ser muy difícil romper el contacto con el enemigo. Cuando ordenas a una unidad para que salga de un lugar adyacente al enemigo la unidad intentará retirarse. Las órdenes de retirada exitosas se convierten en órdenes normales de movimiento.

La retirada es automática si:

- Tu unidad es de fuerzas especiales,
- Tu unidad es de cuartel general o de artillería, y la ubicación de destino esta ocupada por una unidad amiga, y / o la unidad se está moviendo a un destino no adyacente a una unidad enemiga, y hay una unidad amiga en el lugar que deja vacante.

Tu retirada mejora si:

- La unidad tiene una gran capacidad de reconocimiento,
- Tu unidad comenzó el turno con un nivel de movimiento muy alto en relación con las unidades enemigas que se encuentra junto a ella, y / o
- La unidad está equipada con mucho equipo blindado.

Tu retirada se reduce si:

- Las unidades enemigas tienen una gran capacidad de reconocimiento,
- Tu unidad comenzó el turno con un nivel de movimiento muy bajo en relación con las unidades enemigas.

Terrenos que modifican la capacidad de reconocimiento de las unidades en retirada:

- Barrancos, Bosques, Super Ríos, y Canal de Suez ofrecen la mejor cobertura para la retirada (3x Reconocimiento).
- Seto, Urbano denso, Río, Canal, y fortificado (2.5x Recon).
- Montañas, Urbano (2x Recon).
- Cultivos, Colinas (1.5x Recon).

Estos modificadores de terreno no son acumulativos, sólo se toma el del mejor terreno. A efectos de la retirada, las capacidades de reconocimiento de la unidad se multiplican por un adicional de 0,5 en turnos de noche o si hay fuertes lluvias o nieve en el lugar (que es acumulativo).

Si tu unidad no puede retirarse del enemigo, será objeto de un ataque en retirada. Esto es un ataque por flanco a tu unidad al intentar moverse. El ataque se basa en la fuerza de ataque de todas las unidades enemigas que participan, y la fuerza de defensa de la unidad en movimiento, además de los apoyos desde el aire y unidades de artillería. Sólo la unidad móvil tendrá pérdidas, que pueden obligar a retirarse, dividirse en subunidades, o (en el peor de los casos) disolverse.

Si las unidades que intentar retirarse son mucho más débiles que las unidades enemigas adyacentes, hay un costo de movimiento adicional de hasta 3 veces el costo normal para salir del lugar. Unidades relativamente fuertes no tendrán costos adicionales al movimiento.

Si deseas evitar los efectos de la retirada en tus juegos, puedes poner en off la opción retirada activa en la pantalla de opciones de juego.



10.5 Menus de ataque y planificación de ataque (reglas avanzadas)

Cuando das órdenes a tus unidades para entrar en un lugar ocupado por el enemigo, en realidad está creando un plan para un ataque a esa posición en algun momento más adelante del turno. En casos raros, los defensores podrá decidir retirarse (ver sección 10.5.2, Retirada antes del combate, más abajo). Si esto sucede, las unidades pueden avanzar en el lugar vacante. Si el defensor no se retira antes del combate, un menú desplegable te permitirá crear un ataque. Puedes seleccionar rápidamente el número de unidades para atacar con su tolerancia a las pérdidas directamente desde el menú emergente. Si deseas organizar la batalla en detalle, se puede elegir la ventana de planificación de ataque (click derecho en la unidad a atacar).

TOAW 3 – Game Manual



10.5.1 Despliegue en ataque (Reglas Avanzadas)

Configurar tantos ataques como quieras. El énfasis de los órdenes de ataque que selecciones determinará como de duro lucharán tus unidades. Si hay más de una unidad programada para atacar, todas las unidades involucradas se combinan en un solo ataque. A las unidades se les pueden dar órdenes de ataque, ataque limitado, o bombardear al defensor. Al seleccionar el tipo de ataque que hará la unidad, se puede dar órdenes individuales a cada unidad;

Ejemplo: Una unidad se puede poner en ignorar pérdidas, otra en minimizar pérdidas, etc)

Las unidades atacantes participan plenamente, y pueden avanzar a la localización de la que se retira el enemigo. Las unidades en ataque limitado, añaden la mitad de su fuerza al ataque y solo sufren la mitad de las pérdidas que habría en un ataque normal, y no avanzan a la localización después del combate. Con tus unidades aéreas y de artillería se pueden hacer ataques de bombardeo contra una unidad enemiga dentro de su alcance, haciendo click derecho en una unidad enemiga no adyacente dentro del rango de ataque de tu unidad. Los ataques tienen prioridad sobre los bombardeos. Si se ataca una ubicación que tiene previsto un bombardeo, las unidades en bombardeo se agregan al ataque. Los bombardeos son generalmente menos efectivos que los ataques, pero pueden ser útiles para dar a unidades enemigas fuera del alcance de un ataque normal.

10.5.2 Retirada antes del combate

La primera vez que ordenas a una de tus unidades atacar a una unidad enemiga, hay una posibilidad de que dicha unidad se retire sin combatir. Si hay un gran diferencia entre tu fuerza de ataque y la defensa del enemigo, el ordenador hará un chequeo para decidir si la unidad se retira de inmediato en vez de combatir.

Cuando se esta chequeando por si hay una retirada antes del combate, también se hace otro chequeo de un ataque por flanco, que depende de la cantidad de equipo pasivo que tiene la unidad y la escala del escenario. Si el defensor no tiene suficientes equipos para cubrir la totalidad de su frente, y el atacante pasa un control de calidad, la posibilidad de una retirada antes del combate se incrementa en una fracción al azar entre uno y;

Densidad de equipo atacante / Densidad equipo defensor

Esto hace que sea mas posible que unidades pequeñas se retirarán antes del combate contra unidades más grandes, por que la unidad mas grande ha conseguido flanquearla.

Hay dos tipos de retirada antes del combate. Si las unidades defensoras fallan un control de calidad, simplemente se retirarán. Están sujetas a los mismos tipos de penalizaciones y pérdidas que en las retiradas normales después de un combate. Dependiendo de su tolerancia a las pérdidas, las unidades que pasen este control de calidad, pueden retirarse antes del combate, para evitar su probable destrucción. Esto es más probable con unidades que tienen órdenes de minimizar pérdidas.

Las unidades que se retiran antes de un combate que han pasado este control de calidad se tratan más favorablemente que las que no lo han pasado.

En muchos casos, la retirada antes del combate tendrá como resultado la destrucción de la unidad defensora durante su movimiento. Las unidades de cuartel general y artillería, así como las unidades con órdenes de minimizar pérdidas, tienen más posibilidades de retirarse antes del combate.

Las unidades que avanzan en los lugares dejados por las unidades en retirada, pagan el costo adicional por entrar en territorio enemigo, aunque están exentas del costo por moverse cerca de unidades enemigas adyacentes.



10.5.3 Opciones de ataque (Reglas avanzadas)

Si la unidad defensora no se retira antes del combate, se te preguntará por tus órdenes. Dependiendo de las circunstancias, tendrás las siguientes opciones:

- Ataque de una sola unidad: La unidad actual atacará la posición del enemigo.
- Ataque limitado de la unidad: La unidad actual hará un ataque limitado a la posición del enemigo.
- Bombardeo de una sola unidad: La unidad actual bombardeará la posición del enemigo.
- Ataque de grupo: Todas las unidades que están en el mismo grupo que la unidad actual atacarán la posición del enemigo.
- Ataque limitado de grupo: Todas las unidades que están en el mismo grupo que la unidad actual harán un ataque limitado a la posición del enemigo.
- Bombardeo de grupo: Todas las unidades con capacidad de bombardeo en el grupo de la unidad actual bombardearán la posición del enemigo.
- Ataque nuclear: La unidad hace un ataque nuclear. Su fuerza se muestra en el menú.
- Destruir puentes: La unidad atacará los puentes en su ubicación. Su probabilidad de éxito se muestra en el menú.
- Ataque con todas las unidades: todas las unidades (independientemente de su formación o grado de cooperación ; ver 8.6.1) que puedan participar, atacarán la posición del enemigo.
- Ataque limitado de todas las unidades: todas las unidades (independientemente de su formación o grado de cooperación ; ver 8.6.1) que puedan participar, harán un ataque limitado a la posición del enemigo.
- Minimizar pérdidas: Si el enemigo ofrece una determinada oposición, el ataque se detiene, por lo que las pérdidas se reducen al mínimo tanto como sea posible.
- Limitar pérdidas: El ataque continúa, incluso si hay pérdidas significativas, esta es la orden típica de ataque

- Ignorar pérdidas: El ataque continua con independencia de las pérdidas. Debido a las pérdidas excesivas, este tipo de ataque debe utilizarse raramente y con precaución.



10.5.4 Reconocimiento (Reglas avanzadas)

A medida que tus unidades se adentran en territorio enemigo, descubrirán a las unidades enemigas previamente desconocidas que va encontrándose en su camino. Normalmente solo se descubren el número de unidades y su tipo. Si tu unidad tiene una gran capacidad de reconocimiento, también puede descubrir información sobre su fuerza. Las unidades aéreas o de movimiento aérotransportado tienen pocas posibilidades de obtener información de las unidades enemigas. Estas unidades pueden volar por encima de las unidades enemigas sin ver dichas unidades.

11.0 Movimiento

11.1 Movimiento naval

Este es el movimiento de unidades navales a través de aguas profundas o puertos.

11.2 Movimiento aéreo

Este es el movimiento de las unidades de aire de una base aérea a otra. Mientras que las unidades de aire pueden atacar a cualquier enemigo dentro de su rango, sus destinos de movimiento se limitan estrictamente a bases aéreas amigas.

11.3 Movimiento por ferrocarril

Este es el movimiento de las unidades de tierra en tren, a lo largo de las líneas de ferrocarril. Para utilizarlo, una unidad debe comenzar su turno en un lugar de ferrocarril y el transporte ferroviario debe ser suficiente para llevar la a unidad. Haz click en el icono de tren, que se muestra en el panel de la unidad, para subir la unidad o desembarcarla del tren. Véase 11.7

Las unidades pueden desplazarse grandes distancias por ferrocarril sin desgaste de movimiento o pérdida de suministros y de preparación, sin embargo, son muy vulnerables a los ataques enemigos.

11.4 Movimiento transportado por mar

Este es el movimiento de las unidades de tierra, a lo largo de aguas profundas o puertos. Para utilizarlo, una unidad debe comenzar su turno en un lugar de puerto y el transporte marítimo debe ser suficiente para llevar la unidad. Haz click en el icono de barco que se muestra en el panel de la unidad, para subir la unidad o desembarcarla del barco.

En algunos escenarios, algunas unidades pueden tener una capacidad anfibia independiente y siempre se pueden mover con movimiento transportado por mar.

11.5 Movimiento aerotransportado

Este es el movimiento de las unidades de tierra con capacidad aerotransportada a bordo de unidades aéreas, para usar el movimiento aérotransportado la unidad debe comenzar su turno en una

base aérea y debe haber suficiente capacidad de transporte aéreo para llevar la unidad. Las unidades sólo podrá subir a bordo de aviones si hay otra unidad presente en el lugar, o si no hay unidades enemigas en lugares adyacentes. Haz click en el icono de avión que se muestra en el panel de la unidad, para subir la unidad o desembarcarla del avión.

Una unidad érotransportada se puede desembarcar en cualquier base aérea amiga sin ninguna penalización, o se puede lanzar en paracaídas sobre cualquier ubicación en la que normalmente podría entrar o atacar. A menudo el contenido de esa ubicación es desconocido. Si se descubren unidades enemigas en el momento del lanzamiento, la unidad lanzada desde el aire será destruida, a menos que el enemigo opte por retirarse antes del combate.

Algunos de los equipos son demasiado pesados como para moverlos mediante aviones. Al embarcar una unidad en un avión, este equipo se elimina de la unidad y se manda a la fuente de reemplazos, para una redistribución posterior.

Las unidades de cuartel general solo se pueden lanzar dentro del territorio amigo.

Las unidades aérotransportadas están sujetas a pérdidas de equipos y a una posible división arbitraria en sub-unidades en lanzamientos desde el aire, y puede ser esparcidos fuera de su ubicación de destino prevista en los escenarios de escala pequeña (de cinco a diez kilómetros). Los terrenos malos (bosques, selva, Barrancos, Montañas, Urbano, etc) y los factores ambientales (el mal tiempo, la noche) pueden tener un fuerte efecto negativo en las unidades lanzadas desde el aire.

Si el enemigo tiene unidades aéreas en superioridad aérea, tus unidades pueden sufrir desgaste por interceptación del enemigo. Es mejor evitar estos transportes aéreos si hay una significativa superioridad aérea por parte del enemigo.

11.6 Movimiento aeromóvil

Este es el movimiento de helicópteros y unidades de tierra con capacidad aeromóvil subidas en helicópteros. Para utilizar este movimiento, la unidad debe de ser de helicóptero, o comenzar su turno dentro de un radio de 200 Km de una unidad de helicópteros de transporte con una suficiente capacidad de transporte combinada para llevar a la unidad. No es necesario estar en el mismo lugar que una unidad con helicópteros de transporte. Haz click en el icono de helicóptero que se muestra en el panel de la unidad, para subir la unidad o desembarcarla de helicópteros. Una unidad no puede proporcionar transporte aeromóvil si ya se ha movido en el turno. Cualquier unidad de helicópteros que haya participado en un movimiento aeromóvil tiene su movimiento reducido a cero durante el turno.

Es importante tener en cuenta que la asignación de material de transporte HH a una unidad le otorgará la posibilidad de aportar su capacidad de transporte aeromóvil a cualquier unidad amiga que use movimiento aeromóvil. Esto puede tener consecuencias imprevistas si otras unidades de los alrededores, usan transporte aeromóvil, ya que esto va a inmovilizar a la unidad que proporciona la capacidad de transporte aeromóvil.

Las unidades de helicóptero solo se pueden mover por lugares controlados por la fuerza amiga. Esta restricción no se aplica a las unidades aeromóviles usando transporte aeromóvil, que

TOAW 3 – Game Manual

incluso pueden entrar y pasar por lugares ocupados por el enemigo.

Las unidades con transporte aeromóvil están sujetas a la interceptación de las unidades enemigas en superioridad aérea, y al fuego antiaéreo de las unidades enemigas que sobrevuelan.

Una unidad aeromóvil podrá desembarcar sin ninguna penalización en cualquier lugar jugable no ocupado por unidades enemigas. Si se desembarca sobre una unidad enemiga, se lleva a cabo un asalto aeromóvil. A diferencia de las unidades aerotransportadas, las unidades aeromóviles no están sujetas a la dispersión. Estas unidades desembarcan automáticamente cuando acaban su asignación de movimiento, si acaba el turno o si seleccionas otra unidad. Las unidades desembarcadas tienen la mitad de su movimiento original.

Si un asalto aeromóvil va mal, o si por alguna otra razón la unidad pone fin a su movimiento, sin desembarcar, la unidad será devuelta a su ubicación original. Dependiendo de la razón de fracaso, la unidad puede sufrir pérdidas importantes - en particular de las armas más pesadas. En algunos casos, puede ser posible embarcar la unidad y de inmediato iniciar otro movimiento aeromóvil y asalto, pero esto no suele ser una buena idea.

11.7 Estado de embarcado

Una unidad embarcada (independientemente de que lo esté en un barco, avión o tren) muestra un botón de embarcada en el icono en el panel de la unidad. En la mayoría de los casos puedes desembarcarla haciendo click en dicho botón, o en el menú emergente que sale al hacer click derecho sobre la unidad. Cuando la unidad está embarcada un icono 2D especial, que depende del tipo de transporte usado, substituye al icono 2D normal de la unidad.

Una vez que una unidad ha gastado todos los puntos de movimiento del transporte en el que está embarcada, por lo general tiene una capacidad limitada para moverse por tierra en el turno del desembarco. Ver 11.4 (Movimiento por mar), 11.6 (Movimiento Aeromóvil), y 13.13 (ataques anfibios) para obtener más información sobre el ataque, y los ataques de las unidades embarcadas.

11.8 Costes de movimiento

Para que una unidad pueda entrar en un lugar, debe tener suficientes puntos de movimiento. Si una unidad no se ha movido o ha atacado previamente en el turno, siempre se puede mover al menos una vez en cualquier lugar permitido sin importar el costo. Los costos de movimiento se basan en los niveles de suministro y equipo asignado, y en el escenario físico y escalas de tiempo.

11.9 Costes de movimiento por tierra

11.9.1 Carretera

Los costes de movimiento por carretera varían de 1 a 3, dependiendo del número de vehículos y caballos que haya en el lugar. El barro aumenta los costes de movimiento en carreteras no mejoradas en +1

11.9.2 Fuera de carreteras

El costo mínimo estándar para una unidad de tierra para entrar en lugares permitidos se basa en la categoría de movimiento de la unidad, de la siguiente manera:

- Coste mínimo (movimiento a pie o mixto): 1



- Costo mínimo (movimiento motorizado): 2 (Reglas Avanzadas) La presencia de unidades amigas en un lugar puede aumentar el coste para entrar en ese lugar. La cantidad exacta del aumento del costo depende del número de vehículos y caballos que ya están ahí, y afecta a las unidades motorizadas con más fuerza que a otros tipos. Las unidades con policía militar pueden reducir los aumentos de los costos de movimiento. Si ya hay nueve unidades en el lugar, o si hay unidades enemigas allí, el movimiento no está permitido. Si hay menos de nueve unidades amigas en el lugar, el coste máximo para la entrada se basa en la categoría de movimiento de la unidad:



- (Reglas avanzadas) Costo máximo (movimiento a pie o mixto): 3



- (Reglas Avanzadas) Costo máximo (movimiento motorizado): 6

11.9.3 Costes adicionales de movimiento

Algunos tipos de terreno prohíben la circulación o imponen costos adicionales para la entrada de la siguiente manera:

- Alpino: No permitido, excepto si tiene una carretera

- Cualquier bosque: +2

- Árido: Sin efecto

- Barrancos: No permite el movimiento mixto o motorizado; Unidades de montaña +2, todas las demás x3

- Cercados/Seto vivo: +2

- Vías rotas: Sin efecto; no puede ser usado para movimiento por ferrocarril

- Terreno contaminado: Añade el 50% al total del costo para entrar en un lugar. Esto evitará que la unidad se mueva más de un hexágono contaminado por turno.

- Cultivos: +1

- Dunas: No permite el movimiento mixto o motorizado; Unidades de montaña +2, todas las demás x3

- A través de escarpas: Unidades de montaña +1, a pie +2, todas las demás +3

- A través de escarpa importante: unidades de montaña +2, a todas las demás no se les permite, excepto si hay una carretera

- Agua profunda: No permitido, excepto si hay una carretera

- Urbano denso/Ruina urbana densa: +1

QUE PASA DURANTE UN TURNO

- Enemigo adyacente: + 12.5% a 25% de la asignación original de movimiento. Depende de la capacidad de reconocimiento de la unidad. El costo se evalúa al salir de un hexágono adyacente al enemigo, no al entrar en él.

- Terreno controlado por el enemigo: Hasta el 10% de la asignación original de movimiento. Depende de la capacidad de reconocimiento de la unidad. Este costo se aplica durante todo el turno la primera vez que se ocupa una localización enemiga.

- Pantano inundado: Unidades anfibias +2, no se permite para todas las demás



(Reglas avanzadas) Congelado: Río, Super Río, Canal, o agua poco profunda: Sin efecto. Las unidades terrestres pueden moverse en lugares poco profundos de agua congelada. Los suministros se pueden trazar a través de lugares poco profundos de agua congelada como si se tratara de terreno abierto. Si una unidad está en un lugar de agua congelada, cuando se deshiela la unidad se mueve a un lugar adyacente si es posible. Si no se puede mover a un lugar adyacente, la unidad se evapora y todo su equipo se pierde.

Debes mirar el informe meteorológico para evitar pérdidas de unidades desplegadas en lugares congelados con la llegada de la primavera.

- Colinas: Sin efecto para las unidades de montaña, mixto o motorizado +2, todas las demás +1

- Montañas impenetrables: No permitido

- Jungla: +3

- Bosque pequeño: +1

- Pantano: Mixto o motorizado +3, todas las demás +2.

- Montaña: Unidades de montaña +1, a pie +2, todas las demás +3

- Fangoso: A pie + 2, todas las demás +3

- No jugable: No permitido [excepto unidades aéreas]

- Ferrocarril: Sin efecto, a menos que se use movimiento por ferrocarril

- Rocoso: A pie + 1, todas las demás +2

- Arena: +1

- Nieve: Motorizado +3, ski sin efecto, todas las demás +2

- Río o canal descongelado: Sin efecto para las unidades anfibias. Todas las demás +2 (normalmente; ver 10.9.4)

- Agua poco profunda descongelada: No permitido

- Super río o canal de Suez descongelado: Unidades anfibias 2, para todas las demás no se permite

- Urbano: Sin efecto

- Lecho río seco: Sin efecto para unidades de montaña, mixto o motorizado +2, todas las demás +1

11.9.4 Costos de movimiento por río

Los ríos y canales (a diferencia de super ríos o canal de Suez), normalmente añaden +2 al costo de entrar en el lugar. Hay excepciones:

- Las unidades anfibias están exentas

- Si la capacidad total de ferry pequeño en la localización (incluyendo la unidad que se mueve) es superior a 20%, la unidad que se mueve está exenta de costos de movimiento por río.

- Si la capacidad total de ferry pequeño en la localización (incluyendo la unidad que se mueve) es superior al 10%, el río solo añade un punto al costo de movimiento. Valores de menos del 10% no tienen ningún efecto.

11.9.5 Costos de movimiento para unidades navales

Las unidades navales y las unidades terrestres usando movimiento naval pueden entrar en un puerto o en un lugar de agua profunda a un costo de 1. No se permite la entrada a otros lugares.

11.9.6 Costes movimiento aerotransportado

Las unidades usando movimiento aerotransportado pueden entrar en cualquier lugar a un costo de 1.

11.9.7 Costes de movimiento por ferrocarril

Las unidades que usan transporte por ferrocarril, pueden entrar en un lugar amigo conectado por vías a un costo de 1.

11.9.8 Costes de movimiento aeromóvil

Estas unidades pueden entrar en cualquier lugar no ocupado por unidades enemigas a un costo de 1. Para lugares ocupados por las unidades enemigas a un costo de 3.

12.0 Ingeniería



12.1 Reparación / demolición de puentes (Reglas avanzadas)

Cualquier unidad puede volar puentes. Esto se puede hacer en cualquier momento y sin costo alguno.

Sólo las unidades con capacidad de ingeniería pueden reconstruir los puentes destruidos, sin embargo, el intento gastará toda la asignación de movimiento de la unidad para el turno. La probabilidad de éxito es igual a la capacidad de ingeniería de la unidad.

12.2 Apoyo de Ferrys

Todas las unidades de tierra pueden cruzar canales y ríos con un costo adicional de movimiento. La presencia de unidades con una capacidad de ingeniería puede reducir este costo, en función de su correspondiente capacidad de Ferry pequeño. Ver 10.9.4, para más información.

TOAW 3 – Game Manual

12.3 Apoyo de Ferry grande

Las unidades terrestres por lo general no pueden entrar en super ríos o canal de suez. Las unidades que tienen una capacidad de ferry grande de más del 10% tienen la capacidad de entrar en estos lugares y crear puntos de cruce temporales para otras unidades. Si en el lugar hay un puente volado, una unidad de ingeniería puede entrar en él e intentar repararlo. Si el diseñador del escenario ha puesto un puerto en un hexágono con super río o canal de suez, esto permitirá el movimiento terrestre (y naval) por ese hexágono.



12.4 Fortificación (Reglas Avanzadas)

Todas las unidades de tierra pueden adoptar posiciones defensivas. La presencia de unidades con una capacidad de ingeniería aumenta las probabilidades de éxito para atrincherarse o fortificarse. Incluso si una unidad falla al atrincherarse o fortificarse, aumentará el nivel local de atrincheramiento, haciendo que a esa unidad o a otras les sea más fácil en el futuro atrincherarse. Una vez creadas, las fortificaciones de campo son permanentes. Según aumenta el nivel de atrincheramiento de un lugar, a las unidades en la ubicación les será más fácil entrar en modos atrincherado o fortificado. Cuando un lugar cambia de manos, el nivel de atrincheramiento se reduce en un 25%. Una vez que das órdenes de cavar a una unidad, seguirá cavando hasta que su localización este fortificada o le des otras órdenes.

El nivel de fortificación de un lugar se puede ver poniendo el cursor del ratón sobre el hexágono y observar el nivel de fortificación que sale en el panel de información. Si el nivel de fortificación es del 33% o menos solo se ve en el panel de información. Si es de más del 33% también se muestra un gráfico en el hexágono, para indicar fortificaciones importantes. Si es más del 66%, el contorno de este gráfico se muestra más grueso.

El tipo de terreno fortificado es un caso especial. El nivel de atrincheramiento de un lugar fortificado se establece al 100% desde el principio del escenario.



12.5 Reparación vías (Reglas avanzadas)

Las unidades con capacidades de reparación de vías pueden reparar las vías de ferrocarril rotas. El intento gastará todo el movimiento asignado a la unidad. La probabilidad de éxito es igual a la capacidad de la unidad ferroviaria de reparación. Estas unidades intentarán reparar automáticamente las vías de tren dañadas en su localización al final de su turno, si no se les ha ordenado hacer otra cosa.

Reparación automática de las vías: En la mayoría de los escenarios, ambas fuerzas tienen una capacidad automática para reparar las vías. El valor por defecto es una localización por turno, que se repara durante la contabilidad automática del juego. Esto se suma a la capacidad de reparación de las unidades que están en el mapa. Esta reparación automática es razonablemente inteligente; se intentará reconstruir las redes destruidas de suministro desde las fuentes de suministro.

13.0 Todas las batallas son resueltas

Siempre que quieras durante tu turno, puedes solicitar que todos tus ataques o bombardeos planificados se resuelvan.

Haz clic en el icono finalizar turno o pulsa la tecla E para hacer la solicitud. Las batallas se resuelven y al acabar, el turno continúa o pasa a tu oponente.

Cada batalla en cada lugar se lucha por separado. Todas las unidades programadas para atacar un lugar, se combinan en un solo ataque y todas las unidades de apoyo disponibles de ambos bandos se agregan a la batalla. Las unidades de apoyo pueden participar en más de una batalla (si es así, atacan con la mitad de su fuerza de ataque). En cambio, si una unidad de apoyo es asignada exclusivamente para apoyar una batalla (click izquierdo en ella), ataca con toda su fuerza, pero no se podrá usar en otras batallas durante el turno.

Los ataques se resuelven según su complejidad, realizando primero los ataques más simples y luego los más complejos. Ver 13.12, para más detalles.

Las batallas individuales se resuelven en una serie de rondas tácticas. Cada turno se divide en diez rondas tácticas y las batallas comenzarán en la ronda que más cerca este en proporción al movimiento gastado antes del combate de la unidad según su movimiento asignado.

Ejemplo: Una unidad que le quedan 12 de 18 puntos de movimiento comienza su ataque en la ronda 3. Estas rondas se utilizan sólo para propósitos de combate y no tienen efecto directo en su juego.

En cada ronda táctica, el combate se resuelve con el siguiente orden: Bombardeo local, combate antiblindado, y luego el combate antipersona. Durante el bombardeo local, todas las unidades en apoyo atacan al enemigo con su fuerza de bombardeo. Las unidades aéreas están sujetas a la interceptación y al fuego antiaéreo enemigo. Luego el equipo blindado es atacado por la fuerza combinada antiblindada del enemigo y el resto del equipo es atacado por la fuerza combinada antipersona. Por lo general, solo los equipos defensores activos están sujetos a pérdidas durante el combate antiblindado y antipersona.

Gran parte del equipo perdido durante el combate realmente no es destruido. Si no que se considera dañado o fuera de servicio. Este equipo dañado va al fondo de reemplazos excepto si la unidad no está suministrada. En el caso del equipo aéreo, la fracción de equipo dañado que va al fondo de reemplazos es proporcional a la habilidad de la unidad.

Después de cada ronda, las unidades participantes pasan un control de rotura. La probabilidad de que una unidad se rompa, depende de las pérdidas, el énfasis de sus órdenes, la dificultad de la coordinación, y la duración del ataque individual. Las unidades atacantes que se rompen, simplemente dejan de atacar. Las unidades defensoras rotas intentarán retirarse. Los niveles de suministro y preparación de la unidad se reducen con cada ronda de combate. Las pérdidas de preparación aumentan si se están usando armas químicas. Las unidades aéreas que participan en el combate están sujetas a más controles de calidad que las otras unidades. Las unidades aéreas que fallen estos controles adicionales de calidad atacarán con menos fuerza.

Después del control de rotura, cualquier unidad de reserva, en defensa que pueda responder se moverá hacia el lugar del ataque.

Las batallas continúan hasta que todas las unidades de un lado se han roto, pero no más allá de la Ronda táctica 10. Los ataques individuales tienden a durar más y causan mayores pérdidas si ambas partes están parejas o tienen órdenes de ignorar pérdidas.

Puedes ver información sobre la cantidad de turno usado y los ataques planeados mirando el panel de información en la parte inferior de la pantalla debajo del panel de control.



El turno usado se refiere a la cantidad de tu turno que has gastado, mientras que los ataques planeados se refiere al porcentaje de turno usado al comienzo de la serie de ataques planeados. Por ejemplo: Turno usado (20), ataques planeados (40) significa que los ataques que has hecho anteriormente han gastado un 20% de tu turno y los combates que tienes actualmente planificados empezarán en la ronda táctica 4.



Al utilizar resoluciones de pantalla más grandes (por lo menos 1152 x 864), hay una aproximación gráfica que se muestra en la proporción de estrellas de oro y plata restantes que aparecen en el círculo alrededor del logotipo TOAW III. Las estrellas de oro representan la proporción del turno que te queda al inicio de la actual serie de batallas, mientras que las estrellas de plata representan el porcentaje del turno que te queda desde el final de la serie anterior de las batallas.

13.1 Defensa de bases aéreas

Las unidades de aire con una capacidad antiaérea de gran altitud se unen de forma automática a la superioridad aérea local, independientemente de su misión, si su base es atacada por unidades aéreas enemigas. También interceptarán unidades aéreas enemigas lanzando ataques a su base aérea.

13.2 Unidades aéreas y navales en combate terrestre

Las unidades aéreas y navales sólo pueden participar en combates terrestres en su papel de artillería de largo alcance para apoyar ataques o defensas. No contribuyen a la defensa de su propia ubicación cuando es atacado por unidades de tierra. Si una unidad aérea o naval es el único ocupante de un lugar bajo el ataque de las unidades de tierra enemigas, inmediatamente intentará retirarse (las unidades de aire se trasladarán a una base aérea amiga). Si la retirada no es posible, la unidad se destruye inmediatamente.

13.3 Ataques nucleares

La fuerza de los ataques nucleares varía de 0.01Kt (Kilotones de TNT) hasta 4Mt (Megatones de TNT), y su letalidad depende de la escala física del escenario. Sus efectos no solo se limitan a la localización objetivo. La fuerza estimada del ataque se muestra en el menú emergente. Esta fuerza dependiendo del tiempo puede variar de la estimada al examinar el equipo de la unidad. Si se da un radio, el efecto del ataque se extenderá fuera de la localización objetivo. La fuerza de ataque disminuye con la distancia pero en algunos casos puede ser letal incluso a hexágonos distantes. A menos que estes realmente desesperado, lo mejor es evitar los ataques nucleares, si tienes unidades amigas dentro del radio del ataque.

El equipo blindado es mucho más resistente a los ataques nucleares que el equipo no blindado. Por lo general no esperes destruir muchos tanques con un ataque nuclear, a menos que tu fuerza acumulada sea de varios cientos de Kt o mas.

Después de un ataque nuclear, el objetivo y otros lugares pueden ser contaminados (11.9.3). La ruta de contaminación fuera del objetivo es algo aleatoria, pero puede extenderse hasta tres veces el radio de ataque desde la ubicación atacada, generalmente hacia el este. La localización una vez contaminada, continuará contaminada hasta que baje su nivel de radiactividad. Las unidades en lugares contaminados sufrirán reducciones en su preparación cada turno.

13.4 Ataque a aerodromos

Las unidades de artillería y aéreas con órdenes de atacar aerodromos, concentrarán sus ataques en las unidades aéreas del enemigo en esa localización ignorando a las unidades terrestres.

13.5 Ataques a puentes

A diferencia de los otros tipos de ataque, los ataques a puentes se pueden realizar sin que haya unidades enemigas presentes en la ubicación. Solo se pueden atacar puentes propiedad del enemigo. La probabilidad de éxito se muestra en el menú emergente. Si participa más de una unidad en el ataque, se suman todas sus fuerzas y el ataque se realiza como un único bombardeo.

13.6 Reconocimiento del campo de batalla

Todas las fuerzas de una unidad son aumentadas por la capacidad de reconocimiento de la unidad en la primera ronda del combate. La capacidad de reconocimiento no tiene efecto en las siguientes rondas.

Ejemplo: Si la unidad tiene una fuerza de 15 y un reconocimiento de 30%, su fuerza real en la primera ronda del combate es de 19.



13.7 Densidad Objetivo (Reglas avanzadas)

Los cálculos para las pérdidas en combate dependen de la densidad del objetivo que a su vez depende de la escala del escenario. En muchos casos se puede exceder esta densidad apilando unidades en una ubicación. Esta puede ser la única manera de concentrarse con eficacia para un ataque en algunos escenarios, pero hay un costo. Si la otra fuerza tiene una densa concentración de equipos, no puede dejar de golpear algo con cada disparo, por lo que puedes tener pérdidas excesivas. Los lugares con densidades excesivas se representan en el mapa con una luz de color en la esquina oeste de la ubicación. Este indicador va de amarillo-verde hasta rojo.

Como regla general, debes evitar la acumulación de unidades en un lugar si ves una luz de color, de la siguiente manera:

- Ningun indicador significa que la densidad del objetivo está por debajo del límite para el escenario.
- Un indicador de color amarillo-verde es una advertencia, los límites de densidad se han superado, y las pérdidas en combate se multiplican por 1.0 a 1.4.
- Un indicador amarillo es una advertencia, la excesiva densidad hará que las pérdidas en combate se multipliquen por 1,4 a 1,7
- Un indicador de color naranja es una fuerte advertencia: las pérdidas en combate se multiplican por 1,7 a 2,0.
- Un indicador de color rojo es una advertencia muy fuerte: las pérdidas en combate se multiplican al menos por 2,0.

13.8 Apoyo de fuego a larga distancia

Todas las unidades aéreas, de artillería y navales con órdenes de apoyo al combate, añaden la mitad de su fuerza de bombardeo a cada ataque dentro de su radio de alcance. Las unidades de artillería no apoyan el combate si tienen despliegue móvil, se retiran o están derrotadas. Las unidades deben pasar un chequeo de comunicación (8.5.1) a fin de proporcionar apoyo al combate. Las unidades de aire pueden dejar de reaccionar si el rango es mucho en comparación con su radio de combate.

No hay fuego de apoyo a los bombardeos. Las unidades aéreas pueden sufrir pérdidas debido al fuego antiaéreo y a la intercepción de unidades aéreas en misiones de superioridad aérea.



13.9 Efectos del ambiente en el Combate (Reglas avanzadas)

El terreno y las condiciones medioambientales tienen un fuerte efecto en el combate. El terreno beneficia sobre todo a la defensa de las unidades de tierra y, a veces perjudica a las unidades terrestres atacantes. La visibilidad y la hora del día afecta a las unidades aéreas.

Algunos efectos solo están activos cuando se está utilizando el reglamento de reglas avanzadas, los cuales se indican a continuación.

13.9.1 Fuerzas defensivas anti blindado

Las unidades defensoras se benefician de un aumento de su fuerza antiblindado dependiendo del tipo de terreno o despliegue. Sus efectos no son acumulativos. Solo se tiene en cuenta el modificador más fuerte:

- En un hexágono de línea fortificada (cualquier despliegue), o despliegue fortificado (cualquier terreno): x5
- Urbano denso, ruina urbana densa, o montañas (cualquier despliegue), o despliegue atrincherado (cualquier terreno): x3.5
- Urbano, ruina urbana, setos, o pantanos (cualquier despliegue), o despliegue defendiendo (cualquier terreno): x2

13.9.2 Fuerzas defensivas anti persona

Las unidades defensoras se benefician de un aumento de su fuerza anti persona dependiendo del tipo de terreno o despliegue. Sus efectos no son acumulativos. Solo se tiene en cuenta el modificador más fuerte.

- En un hexágono de línea fortificada (cualquier despliegue), o despliegue fortificado (cualquier terreno): x4.5
- Setos (cualquier despliegue) o despliegue atrincherado (cualquier terreno): x3
- Montañas (cualquier despliegue), o despliegue defendiendo: x1.5

13.9.3 Fuerza defensiva de vehículos

Los vehículos de las unidades en defensa se benefician de mejoras en su fuerza de defensa. Su efecto no es acumulativo. Solo se tiene en cuenta el modificador más fuerte:

- En un hexágono de línea fortificada (cualquier despliegue), o despliegue fortificado (cualquier terreno): x3
- Urbano denso o ruina urbana densa (cualquier despliegue) o despliegue fortificado (cualquier terreno): x1.5

13.9.4 Fuerza defensiva de la infantería

La infantería y el equipo no estático en defensa se benefician de mejoras en su fuerza de defensa. Su efecto no es acumulativo. Solo se tiene en cuenta el modificador más fuerte:

- En un hexágono de línea fortificada (cualquier despliegue), o despliegue fortificado (cualquier terreno): x8
- Urbano denso, ruina urbana densa, o barrancos (cualquier despliegue): x4
- Urbano, ruina urbana densa, setos, dunas, o montañas (cualquier despliegue): o despliegue atrincherado (cualquier terreno): x3
- Bosque, jungla, colinas, lecho río seco (cualquier despliegue), o despliegue defendiendo (cualquier terreno): x2

13.9.5 Fuerza defensiva del equipo estático

El equipo estático (el que requiere un transporte para moverse) se beneficia de mejoras en su fuerza de defensa dependiendo del tipo de terreno o despliegue. Su efecto no es acumulativo. Solo se tiene en cuenta el modificador más fuerte.

QUE PASA DURANTE UN TURNO

- En un hexágono de línea fortificada (cualquier despliegue), o despliegue fortificado (cualquier terreno): x6

- Barrancos (cualquier despliegue): x3

- Urbano denso, Ruina urbana densa, dunas, o montañas (cualquier despliegue), o despliegue fortificado (cualquier terreno): x2.0

- Urbano, ruina urbana, bosque, Jungla, colinas, setos, o lecho rio seco (cualquier despliegue), o despliegue defendiendo (cualquier terreno): x1.5

13.9.6 Fuerzas de la unidad en asaltos anfibios

Las unidades terrestres atacando desde rio, super rio, canal, canal Suez, o agua profunda (Asaltos anfibios) tienen sus fuerzas multiplicadas por 0.7.

13.9.7 Escarpas

Solo las unidades de montaña pueden moverse y atacar a traves de ellas. Sus pérdidas serán tres veces las normales para el ataque. El combate a traves de escarpas menores resulta en el doble de pérdidas para el atacante. La artillería y los cuarteles generales no se ven tan afectados, la artillería ataca con un 150% de su fuerza si esta mirando hacia abajo respecto del objetivo.



13.9.8 Visibilidad (Reglas avanzadas)

La visibilidad afecta a las fuerzas de ataque y defensa de las unidades aéreas, que se multiplican por:

- Despejado: 100%

- Nublado: 100% para equipo todotiempo, 66% el resto

- Muy nublado: 66% para el equipo todotiempo, 33% el resto



13.9.9 Noche y día (Reglas avanzadas)

En turnos de seis horas o de medios días, la hora del día afecta a las fuerzas de ataque y defensa de las unidades aéreas, que se multiplican por:

- Turno AM (día): 100%

- Turno PM (noche): 66% para equipo todo tiempo, 33% el resto.



13.9.10 Atenuacion nocturna

Si los turnos son de un día o más, las fuerzas de ataque y defensa de las unidades aéreas se multiplican por 83% para el equipo todotiempo y por 66% para el resto.

13.10 Flancos y retaguardia

La mayoría de las unidades son una mezcla de equipo defensor activo (infantería, tanques...) y equipo defensor pasivo (artillería...). Normalmente el equipo defensor pasivo esta significativamente más protegido a las pérdidas en combate. La teoría es que las unidades de artillería, por ejemplo se despliegan en las zonas de retaguardia y generalmente están fuera de peligro, pero desafortunadamente esto no siempre es así.

En las unidades atacadas en el mismo turno desde dos hexágonos no adyacentes, el equipo defensor pasivo se ve obligado a participar en el combate. Los ataques no necesitan ser combinados, una unidad puede atacar en una dirección, mientras que otra hace el ataque por flanco. Si una unidad que atacó a principios del turno es más tarde atacada, el ataque original se considera una defensa para este fin. Esto significa que si una unidad ataca hacia el sur y luego esa unidad es atacada por el norte, sufrirá una penalización de ataque por flanco. Del mismo modo una unidad que ataca dos o más hexágonos no adyacentes sufrirá un ataque por flanco debido al fuego defensivo de las unidades en defensa. Las unidades subdivididas que han atacado en dos o más hexágonos no adyacentes, si se recombinan en el mismo turno del ataque harán que la unidad padre pueda ser objeto de ataques por flanco. Una vez que la unidad expone su flanco, todos los nuevos ataques en ese turno contra ella, o bien (en el caso de fuego defensivo contra las unidades atacantes), serán ataques por flanco, hasta que la unidad se retire. Las unidades no están sujetas a la penalización de ataque por flanco inmediatamente después de cualquier movimiento fuera del hexágono del que fue atacada.

Hacia donde mira el grafivo del icono 3D de la unidad en el mapa no es significativo para este fin.

13.11 Retiradas

Una unidad en retirada, buscará un lugar seguro en la dirección del cuartel general o la fuente de suministros más cercanos. La unidad intentará retirar las tropas y refugiarse en ese lugar seguro. Si esta ubicación no está disponible, la unidad vera reducida su preparación al 33% y no podrá recibir órdenes hasta que se reorganize. En terminos prácticos esto reduce la unidad a una multitud de tropas no coordinadas, que ofrecerán poca resistencia si son atacadas de nuevo.

13.12 Complejidad del ataque

La complejidad del ataque aumenta con el número de unidades que atacan, la distancia desde la que se mueven esas unidades antes de atacar, el nivel de cooperación necesario para la coordinación entre las unidades de formaciones diferentes, y las inclemencias del tiempo o las dificultades del terreno en los alrededores de la ubicación del ataque.

13.13 Ataques anfibios

Cualquier ataque lanzado desde un lugar profundo de agua se considera un ataque anfibio. Este ataque se resuelve normalmente, pero si el ataque no tiene éxito tus unidades volverán a embarcarse en sus transportes. Ten en cuenta que una unidad no anfibia que ataca desde un lugar profundo de agua tiene su fuerza de ataque multiplicado por 0.7 (ver 12.9.6)

13.14 Ataques aerotransportados

Los ataques aéreos son resueltos durante el movimiento. Ver 11.9.6, Movimiento Aerotransportado.

13.15 Ataques aeromoviles

Los ataques Aeromóviles se resuelven durante el movimiento. Ver 11.9.8, Movimiento aeromóvil.

TOAW 3 – Game Manual

13.16 Efectos de unidades a bordo de trenes

Las unidades a bordo de trenes tienen su fuerza de ataque y de defensa reducida al 25% de lo normal. Se pueden defender, pero no pueden lanzar ataques.

14.0 Ajuste del movimiento para tus fuerzas

Después del combate, todas tus unidades tendrán sus restantes puntos de movimiento ajustados para reflejar la ronda táctica más alta necesaria para resolver todos los ataques.

Ejemplo: Si la última ronda táctica fue la ronda 7, todas las unidades tendrán su movimiento a no más del 30% $[(10-7) * 10\%]$ de su asignación original de movimiento.

14.1 Finalización del turno

Tu turno termina según las siguientes condiciones:

- No has lanzado ningún ataque.
- La media de movimiento restante asignado a tu fuerza es demasiado pequeño para permitir la explotación con éxito de tus ataques; es decir, un promedio de menos del 20% de los puntos de movimiento restante entre las unidades involucradas en la última serie de ataques.
- Tu fuerza no pasa un chequeo de habilidad. Este es el principal uso del valor de habilidad de la fuerza, aunque debe tenerse en cuenta que este valor no es la probabilidad exacta de que el turno continuará después de cada serie de ataques.

14.2 El turno termina

Cuando ambos jugadores han tenido la oportunidad de dar órdenes a sus fuerzas y todos los combates se resuelven, termina el turno. Un nuevo turno comienza con su contabilidad. Este proceso continúa hasta el final del escenario.

15.0 Victoria

La victoria en el juego se basa en el control de los objetivos y las penalizaciones por las pérdidas en combate. Si controlas más puntos de objetivo, teniendo menos pérdidas que tu oponente, ganas. De lo contrario, pierdes. En cierta medida, las pérdidas compensan los valores de los objetivos. Es muy posible que tus pérdidas pueden negar por completo alguna ventaja para mantener un pedazo particular de ubicación. El valor de los objetivos controlados y las penalizaciones por las pérdidas se muestran en el panel de victoria del informe de la situación. Esta información aparece al comienzo de cada turno.

16.0 Información y ayudas



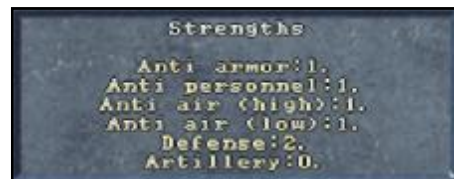
16.1 Informe de la unidad (reglas avanzadas)

Puedes desplegar un informe detallado de la unidad haciendo click derecho en cualquier parte del panel de la unidad (ver 6.1.13), o haciendo click derecho en el icono de cualquier unidad en el mapa y seleccionando la opción mostrar informe de la unidad.



Ready for orders: (veteran, supplied, weight: 870)
Capabilities: attack:1, defense:2, movement:8/4
Characteristics: proficiency:70%, readiness:100%, supply:100%

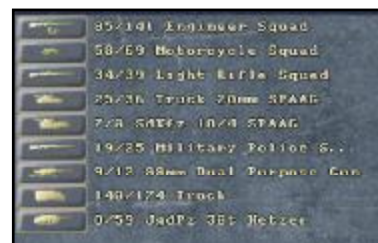
El panel de datos en la parte superior de la ventana muestra el estado actual de la unidad, capacidades, peso en toneladas, y otras características.



El panel fuerzas muestra las fuerzas antiblindado antipersona antiaéreo de la unidad, y otros factores

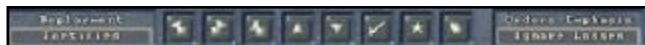


El panel de capacidades especiales muestra las habilidades especiales de la unidad, tales como ingeniería, Ferry, o el reconocimiento.



El panel de equipo muestra una lista completa de todo el equipo asignado o autorizado de la unidad.

Puedes hacer click en los botones de equipo para obtener información adicional sobre cada clase de equipo autorizado para la unidad.



Los botones de la barra de control te permiten cambiar la tolerancia de la unidad a las pérdidas y su tipo de despliegue, cambiar a la siguiente unidad o a la anterior de tu fuerza, ciclo a través de las unidades agrupadas en el mismo lugar, desplazarse por la lista de equipo, salir de la ventana, o ver la formación a la que pertenece.

Hay información adicional disponible en el Editor de escenarios. El requisito de transporte para la unidad está disponible en el panel de datos de la unidad, y un botón de veterano / por probar está disponible en la barra de control.

- Cuartel General ^{BH}
- Cuartel General (alternativo) ^{BH}
- Grupo de Batalla
- Kampfgruppe
- Task force(tierra)
- Comando combate A
- Comando combate B
- Comando combate C
- Comando combate R
- Tanque
- Tanque pesado
- Inf.Mecanizada
- Recon blindado
- Ingeniero blindado
- Caballería blindada
- Cañon asalto
- Artillería SP blindada ^B
- Art pesada blindada ^B
- SP AT blindada
- SP AT pesado
- Infantería
- Infantería pesada
- Ametralladora
- Ingeniero
- Caballería
- Fuerzas especiales ^S
- Marines
- Ski (infantería)
- Bicicleta (infantería)
- Moto (infantería)
- Reserva (infantería)
- Policía militar
- Frontera (guardias)
- Guarnición
- Infantería irregular
- Guerrilla ^G
- Civiles

- Antitanque
- Antitanque(alternativo)
- Mortero ^B
- Mortero pesado^B
- Artillería ^B
- Artillería pesada ^B
- Artillería caballo ^B
- Artillería ^B
- Artillería cohetes ^B
- Misiles ^B
- Antiaéreo
- Infantería motorizada
- Inf motorizada pesada
- Ametralladora motorizada
- Ingeniero motorizado
- Caballería motorizada
- Antitanque Motorizado
- Antitanque (alt.) Mot.
- Artillería motorizada ^B
- Cohete motorizado ^B
- Antiaéreo motorizado
- Infantería montaña ^M
- Inf. pesada montaña ^M
- Caballería montaña ^M
- Cab. pesada montaña ^M
- Paracaidista ^A
- Inf paracaidista ^A
- Inf. pesada paracaidista ^A
- Ingeniero paracaidista ^A
- Reconocimiento paraca. ^A
- Artillería paracaidista ^{AB}
- Antitanque paracaidista ^A
- Antiaéreo paracaidista ^A
- Tanque planeador ^A
- Infantería planeador ^A
- Inf. pesada planeador ^A
- Artillería planeador ^{AB}

TOAW 3 – Game Manual

-  Reconocimiento planeador_A
-  Antitanque planeador_A
-  Aeromóvil _L
-  Antitanque aeromóvil _L
-  Inf. pesada aeromóvil _L
-  Caballería aeromóvil _L
-  Artillería aeromóvil _{L B}
-  Ingeniero aeromóvil _L
-  Antiaéreo aeromóvil _L
-  Ingeniero Ferry/puentes
-  Reparación ferrocarril
-  Anfibio _P
-  Tanque anfibio _P
-  Transporte blindado anfibio _P
-  Artillería química _B
-  Artillería costa _{B C}
-  Artillería costa (alt.) _{B C}
-  Aire _X
-  Caza _X
-  Cazabombardero _X
-  Bombardero ligero _X
-  Bombardero mediano _X
-  Bombardero pesado _X
-  Caza _X
-  Cazabombardero _X
-  Bombardero _X
-  Bombardero pesado _X
-  Caza a reacción _X
-  Bombardero a reacción _X
-  Bombardero pesado a reacción _X
-  Caza naval _X
-  Ataque naval _X
-  Bombardero naval _X
-  Helicóptero ataque _B
-  Helicóptero reconocimiento
-  Helicóptero transporte
-  Naval pesado _{B, N}
-  Portaaviones _N
-  Fluvial _{B, R}
-  Naval ligero _{B, N}
-  Destacamento naval _N

-  Deposito suministros
-  Transporte
-  Transporte (alt.)
-  Artillería raíles _B
-  Tren blindado
-  Artillería fija _B
-  Embarcado en barco *
-  Embarcado en tren *
-  Embarcado en avión *
-  Embarcado en helicóptero *

16.1.1 Notas de los iconos

A - Aerotransportada: Estas unidades pueden moverse por el aire en aviones, si hay suficiente capacidad de transporte aéreo disponible. También tiene la capacidad aeromóvil. Ver 16.1.4 para más información.

B - Artillería: Estas unidades son capaces de apoyar ataques con fuego de largo alcance.

C - Defensa costera: Estas unidades sólo pueden disparar a las unidades enemigas en aguas profundas y en puertos.

G - Guerrilla: Ver 16.1.2, notas sobre las unidades de guerrilla.

H - Cuartel general: Estas unidades proporcionan beneficios de cuartel general a las unidades de su formación.

L - Aeromóvil: ver 16.1.3, más abajo.

M - Montaña: Estas unidades tienen reducidos los costos de movimiento en algunos tipos de terreno.

N - Movimiento naval: Estas unidades solo pueden entrar en lugares de agua profunda y en puertos.

P - Anfibio: Estas unidades tienen una limitada capacidad de movimiento anfibio.

R - Fluvial: Estas unidades solo pueden entrar en ríos, canales, agua poco profunda y pantanos

S - Fuerzas especiales: Estas unidades tienen ventajas para retirarse, también tienen la capacidad aerotransportada.

X - Aire: Estas unidades solo pueden moverse entre bases aéreas.

* - Unidad embarcada: Este símbolo se utiliza para indicar las unidades actualmente embarcadas (no disponible en el editor).

16.1.2 Notas de las unidades de guerrilla

- Las unidades de guerrilla se retiran de un combate sin costes, igual que las unidades de fuerzas especiales.
- Las unidades de guerrilla son muy difíciles de ver, especialmente por unidades aéreas y helicópteros.
- Las unidades de guerrilla no cambian la propiedad de los lugares por los que se mueven. las unidades de guerrilla solo cambian la propiedad del lugar despues de moverse.
- Las fuerzas de ataque y defensa de una unidad de guerrilla se doblan cuando atacan desde lugares previamente controlados por el enemigo al principio del turno. Las unidades de guerrilla siempre están normalmente suministradas independientemente de que su ubicación este o no este suministrada.

16.1.3 Notas de las unidades aeromovil

Estas unidades son capaces de movimiento aeromóvil si hay suficiente transporte aeromóvil (proporcionado por helicópteros de transporte) en un radio de 200Km.

16.1.4 Notas de las unidades aerotransportadas

Estas unidades son capaces de movimiento aérotransportado (en aviones) si hay suficiente transporte aérotransportado. Tambien tiene la capacidad de movimiento aeromóvil.

16.2 El informe de la formacion (Reglas avanzadas)

Esta ventana muestra toda la información de una formación. Puedes acceder a él haciendo click derecho sobre una unidad en el panel de mapa y seleccionar mostrar informe de la formación.



El panel de datos en la parte superior de la ventana muestra el estado actual de la Formación, alcance de la ayuda (qué tan bien sus unidades cooperan con las unidades de otras formaciones), habilidad y eficiencia de distribución de los suministros.

El panel de abajo muestra todas las unidades asignadas a la Formación, sus ubicaciones, y otra información esencial. Al hacer click en el botón con su nombre, la pantalla de mapa se centra en esa unidad. Puedes cambiar el despliegue o misión de una unidad haciendo click en el botón de despliegue.

Los botones de formación siguiente y anterior en la barra de control se utilizan para ver tus otras formaciones, y el botón salir para salir de esta ventana.

Si aparecen botones de desplazamiento, se pueden utilizar para desplazarse a través de las unidades adicionales asignadas a la Formación.

16.3 El informe de unidades aereas

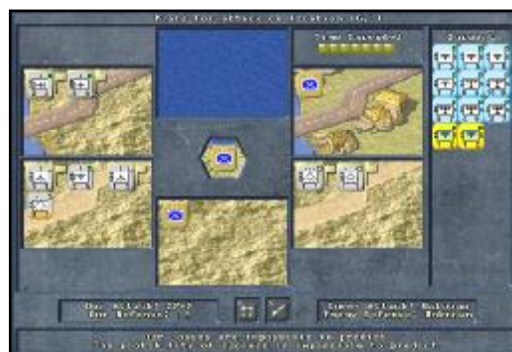
Para acceder a él, haz click en Ver y selecciona Unidades aéreas.



El informe de unidades aéreas muestra todas tus unidades aéreas, sus misiones, ubicaciones y otras informaciones esenciales. Reune todas las unidades aéreas de la fuerza para que no tengas que buscarlas por el mapa. Si haces click en el botón con el nombre de la unidad el mapa se centra en ella. Puedes usar los botones de misión para cambiar las misiones de tus unidades aéreas. Los botones de desplazamiento en la barra de control se utilizan para desplazarse a través de tus unidades si hay más de las que caben en el área de la pantalla y el botón Salir cierra la ventana.

16.4 La ventana de planear un ataque (Reglas avanzadas)

Esta ventana da toda la información necesaria para planificar un ataque con todo detalle.



En la mayoría de los casos, no es necesario utilizar esta función para planear tus ataques, pero puede ser útil si deseas afinar un ataque y es útil para aprender cómo jugar al juego. Para acceder a él, mueve unidades para atacar una unidad enemiga, sitúa el cursor del ratón sobre la unidad enemiga hasta que el cursor se convierta en un símbolo de punto de mira, y haz click derecho y selecciona Planear ataque.

TOAW 3 – Game Manual



El panel que se ve en el centro de la ventana muestra el objetivo del ataque y toda la información disponible de las unidades enemigas en el objetivo. Los seis paneles que lo rodean muestran información del terreno y de las unidades que rodean al objetivo. Hacer click izquierdo sobre una

unidad amiga en los paneles que rodean confirma o no que esa unidad participará en el ataque con su configuración actual de tolerancia a las pérdidas. Hacer click derecho en una unidad amiga en la ventana de planear un ataque dará una lista de opciones para cambiar el plan de ataque, incluida la configuración para la tolerancia a las pérdidas.

El panel a la derecha de esta ventana, muestra todas las unidades de largo alcance que pueden apoyar el ataque. Las unidades apoyarán tus ataques sin necesidad de que las selecciones. No necesitas hacer clic izquierdo en ella para colocar un símbolo triangular de bronce de color en ella. Cuando una unidad admite automáticamente un ataque, ataca con la mitad de su fuerza de ataque, y apoya todos los ataques dentro de su rango. Sin embargo, si asignas exclusivamente a una unidad de apoyo a un ataque específico, lo apoyara con toda su fuerza de ataque, pero esa unidad no apoyará más ataques en ese mismo turno.

El panel de tiempo, arriba a la derecha, muestra la cantidad del turno que se gastará después de realizar el ataque. Si el ataque no es abrumador y una o ambas partes tiene un nivel alto de tolerancia a las pérdidas, se gastará más tiempo de turno.

Los botones de la barra de control se utilizan para cambiar la visualización del icono de la unidad entre fuerzas y movimiento, y el botón salir se utiliza para salir de la ventana.

Las fuerzas totales de ataque y defensa y las estimadas del enemigo, se muestran en los paneles que flanquean la barra de control.

16.5 El informe de situación

El Informe de Situación ofrece una evaluación global de la situación actual del juego. Se puede acceder a él haciendo click en Ver y seleccionar Informe de Situación.



La información se organiza en cinco paneles, de la siguiente manera: - El panel de calendario muestra el jugador y la fecha actuales, la fecha de finalización más probable para el escenario, y el número aproximado de turnos restantes.

- El panel de la fuerza da la información sobre el nivel global de habilidad de la Fuerza y el nivel de reservas de suministro. - El panel de armas especiales muestra quien emplea agentes químicos o armas atómicas.

- El panel de Teatro muestra el reconocimiento de tu fuerza y su capacidad de transporte. - El panel de la victoria muestra quien está ganando en el escenario. El botón EXIT de la barra de control sale de la ventana.

16.6 El informe del escenario

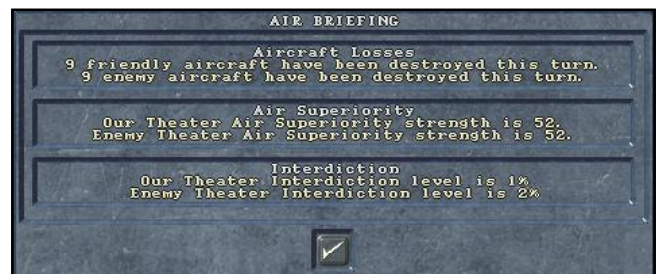
El Informe del escenario da una larga descripción de un escenario, incluyendo información a gran escala, el medio ambiente, consideraciones especiales y una breve historia de la batalla o campaña recreada por el escenario.

Se puede acceder a este informe haciendo click en Ver y seleccionar Informe de Situación. Desplázate por el panel izquierdo de la pantalla para leer sobre el escenario actual.



16.7 El informe aéreo

El informe aéreo ofrece un breve resumen de la situación actual en el aire sobre el teatro. Se puede acceder a él haciendo click en Ver y seleccionando Informe aéreo.



Las pérdidas de aviones en el turno se muestran en el panel de pérdidas aéreas. Siempre tendrás un informe detallado de tus pérdidas aéreas, pero no de las del enemigo. Los pilotos son propensos a inflar el número de derribos enemigos. Los aviones dañados (os enviados al fondo de reemplazos), no están incluidos en el informe de pérdidas.

El panel de superioridad aérea muestra los niveles de superioridad aérea en el teatro, es un indicador general de quién controla el aire en el teatro.

El panel de interdicción muestra los niveles de interdicción de ambas fuerzas. es un indicador general del esfuerzo de cada fuerza para dificultar el suministro y el movimiento de unidades por tierra del enemigo.

Usa el botón salir para salir de la ventana.

16.8 El informe del tiempo (Reglas avanzadas)

El informe del tiempo muestra un minimapa a escala de todo el teatro con su información meteorológica. Se puede llegar a él haciendo click en ver y luego en informe meteorológico



Encima del mapa hay una descripción del tiempo y su prevision para los próximos turnos para cada zona climática. Si hay más de una zona, se muestra donde empieza y acaba con unas marcas en los márgenes del mapa. Usa el botón exit para salir de la ventana.

16.9 El informe de los refuerzos esperados

Este informe muestra todos los refuerzos y retiradas esperados, sus turnos previstos de entrada o salida y sus localizaciones y tipo de



unidades. Se puede acceder a él haciendo click en ver y luego en Refuerzos esperados.

Usa los botones de scroll para desplazarte por la lista si es necesario. Con el botón exit sales de la ventana.

16.10 El informe de ultimos refuerzos recibidos

Este informe muestra todos los refuerzos y retiradas que has sufrido en este turno, sus localizaciones, y tipos de unidades. Se puede acceder a él haciendo click en ver y luego en últimos refuerzos recibidos.



Usa los botones de scroll para desplazarte por la lista si es necesario. Con el botón exit sales de la ventana.

16.11 Informe de Inventario y Reemplazos

Este informe muestra todos los reemplazos disponibles, El número de equipos que tienes disponibles (listos para su distribución inmediata), su tasa de aparición para cada turno, el turno inicial, turno final, El número total de equipos asignado a las unidades en el teatro y el número de equipos perdidos. Se puede acceder a él haciendo click en ver y luego en inventario y reemplazos.



Usa los botones de scroll para desplazarte por la lista si es necesario. Con el botón exit sales de la ventana.

TOAW 3 – Game Manual

La versión del editor de este panel es diferente a la del juego. Tasa, turno inicial, y turno final se representan mediante botones; de manera que usas estos botones para cambiar sus valores. La columna asignado muestra todos los equipos asignados a las unidades del teatro independientemente de que estas estén o no estén desplegadas en el mapa.

16.12 Ultimas noticias

Las últimas noticias muestran los sucesos más significativos que han ocurrido desde el principio del escenario. Se puede acceder a ellas haciendo click en ver y luego en Últimas noticias.



Usa los botones de scroll para desplazarte por la lista si es necesario. Con el botón exit sales de la ventana.

16.13 El menu editar del Editor

El menú editar solo esta disponible en el Editor. Puedes ignorar esta sección si no vas a diseñar ningún escenario.

- Deshacer – Deshace la acción previa. Es lo mismo que hacer click en el botón deshacer de la barra de control.

- Medioambiente – Fija las condiciones meteorológicas del escenario.

- Calendario – Fija la fecha y duración de los turnos.

- Eventos – Para crear los eventos del escenario.

- Fuerzas – Crea una lista organizada de unidades para usar en el escenario. Mientras que el panel de Fuerzas esta abierto, si seleccionas el menú editar de nuevo, apareceran nuevos menús para ajustar las características de la fuerza. Ver 16.13.1, Sub-menús del editor de la fuerza, empezando con "Copiar formación actual."

- Reemplazos – Ajusta las tasas de reemplazo para todos los equipos en el escenario

- Editor de reemplazos – Lanza la ventana del editor de reemplazos para ajustar la tasa de cada equipo.

- 1% de Reemplazos – Fija la tasa de reemplazos al 1% del total del equipo asignado, los cuales se reciben al principio de cada turno.

- 2% de Reemplazos – Fija la tasa de reemplazos al 2% del total del equipo asignado, los cuales se reciben al principio de cada turno.

- Prioridad de la unidad para recibir reemplazos – Fija las prioridades de reemplazo y la reconstitución de las unidades

- Despliegue – Despliega las unidades en el mapa y asigna objetivos a las formaciones. Seleccionando de nuevo editar aparecen los siguientes sub-menús.

- Fijar icones de la microvista – Las unidades se muestran como iconos azules o rojos en la microvista. Puedes usar esta opción para asignar un color a la fuerza. Esto tambien está disponible en el editor de la fuerza.

- Fijar el color 3D de los iconos – Los graficos de los equipos se pueden ver en el mapa 3D con 4 colores posibles. Puedes usar esta opción para asignar un color a la fuerza. Esto tambien está disponible en el editor de la fuerza.

- Quitar todas las unidades – Quita todas las unidades desplegadas en el mapa.

- Calculo automático de la posesión – Calcula automáticamente la posesión de los hexágonos dependiendo del despliegue de las unidades de cada fuerza.

- Caminos del objetivo

- Camino 1: Seleccionalo para editar los objetivos de la formación. (por defecto).

- Camino 2: Para editar los objetivos de la formación al camino 2.

- Camino 3: Para editar los objetivos de la formación al camino 3.

- Copiar camino 1 a camino 2: Copia los objetivos de la formación del camino 1 al camino 2.

- Copiar camino 1 a camino 3: Copia los objetivos de la formación del camino 1 al camino 3.

- Limpiar todos los valores de los objetivos Fija el valor de todos los objetivos a cero.

- Fijar divisor de desgaste – Ajusta la cantidad de bajas en combate. También está disponible en el editor de la fuerza.

- Fijar Max número de rondas en batalla – Ajusta cuanto durará un combate. También está disponible en el editor de la fuerza.

Mapa – Crea un mapa para el escenario.

- Límites del mapa – Para ajustar el tamaño del mapa.

- Fijar límites del mapa– Lanza la ventana límites del mapa. Un mapa debe de ser como mínimo de 20x20 y como máximo de 300x300.

- Aumentar margen superior – Añade filas a la parte superior del mapa.
- Aumentar margen derecho – Añade columnas a la parte derecha del mapa.
- Aumentar margen izquierdo – Añade columnas a la parte izquierda del mapa.
- Aumentar margen inferior – Añade filas a la parte inferior del mapa.
- Recortar margen superior – Quita filas a la parte superior del mapa.
- Recortar margen derecho – Quita columnas a la parte derecha del mapa.
- Recortar margen izquierdo – Quita columnas a la parte izquierda del mapa.
- Recortar margen inferior – Quita filas a la parte inferior del mapa.
- Limpiar mapa – Borra todos los tipos de terreno en el mapa y los cambia por el de terreno abierto.
- Contorno automático - Opciones para el contorno de los hexágonos.
 - Si – El contorno del terreno aparece más perfecto y redondeado dentro del hexágono.
 - No – El contorno del terreno ocupa todo el tamaño del hexágono.

Informes – Para introducir una descripción y resultados de un escenario.

- Informe del escenario – Edita la descripción del escenario.
- Informe victoria Fuerza 1 – Para editar el informe que aparecerá después de la victoria de la fuerza 1.
- Informe victoria Fuerza 2 – Para editar el informe que aparecerá después de la victoria de la fuerza 2.
- Informe de empate – Para editar el informe que aparecerá cuando el escenario acaba en empate.

Primera Fuerza – Fija la fuerza que moverá primero en el primer turno del escenario..

16.13.1 Sub-menús del editor de la fuerza

- Copiar formación actual – Hace una copia de la formación actual y la inserta en el orden de batalla.
- Cortar formación actual – Corta la formación actual y la inserta en el clipboard.
- Pegar formación – Pega la formación más reciente cortada desde el clipboard al orden de batalla.

- Modificar la fuerza – Modifica toda la fuerza. Los valores recomendados para algunas de estas características se muestran en la ayuda en el tópico General Organization.

- Habilidad de la fuerza – Fija la habilidad de la fuerza. (0-100)
- Nivel de reservas de suministros – Fija el nivel de reservas de la fuerza (0-100)
- Nivel de precisión de las armas guiadas – Fija el nivel de precisión de las armas guiadas de la fuerza. (0-999)
- Multiplicador de alcance para repostaje aéreo – Fija el multiplicador para el repostaje aéreo de la fuerza. (1-10)
- Habilidad para el combate NBQ – Fija el nivel de habilidad contra armas nucleares, biológicas y químicas de la fuerza. (0-100)
- Habilidad para el combate nocturno – Fija el nivel de combate nocturno de la fuerza. (0-100)
- Nivel de apoyo electrónico – Fija el nivel de apoyo electrónico de la fuerza. (0-100).
- Nivel de inteligencia y comunicaciones – Fija el nivel de comunicaciones de la fuerza. (0-100)
- Nivel de pestilencia – Fija el nivel de pestilencia de la fuerza. (0-50)
- Nivel de intolerancia a las pérdidas – Fija el nivel de intolerancia a las pérdidas de la fuerza. (10-999)
- Tendencia de movimiento de la fuerza – Fija la tendencia de movimiento. (50-150)
- Equipo asignado a las unidades – Modifica el equipo asignado a todas las unidades de la fuerza.

- Añadir equipo – Añade equipos a todas las unidades de la fuerza en el porcentaje indicado, sin superar el límite de equipo autorizado para la unidad.

- Restar equipo – Resta equipos a todas las unidades de la fuerza en el porcentaje indicado.

- Fijar equipo – Fija la cantidad de equipo de las unidades al valor asignado, dentro de los límites de equipo autorizado para todas las unidades de la fuerza.

- Equipo aleatorio – Aleatoriza el nivel de equipo de todas las unidades de la fuerza al porcentaje introducido.

- Habilidad de la unidad – Modifica los niveles de habilidad para todas las unidades de la fuerza.

- Añadir habilidad – La habilidad aumenta en el valor introducido.

TOAW 3 – Game Manual

- Restar habilidad – La habilidad disminuye en el valor introducido.
- Fijar habilidad – Fija la habilidad en el valor introducido.
- Habilidad aleatoria – Aleatoriza la habilidad en el valor introducido.
- Preparación de las unidades – Modifica los niveles de preparación para todas las unidades de la fuerza.
 - Añadir preparación – La preparación aumenta en el valor introducido.
 - Restar preparación – La preparación disminuye en el valor introducido.
 - Fijar preparación – Fija la preparación en el valor introducido.
 - Preparación aleatoria – Aleatoriza la preparación en el valor introducido.
- Suministro de las unidades – Modifica los niveles de suministro para todas las unidades de la fuerza.
 - Añadir suministros – El nivel de suministro aumenta en el valor introducido.
 - Restar suministro – El nivel de suministros disminuye en el valor introducido.
 - Fijar suministros – Fija el nivel de suministros en el valor introducido.
 - Suministros aleatorios – Aleatoriza el nivel de suministros en el valor introducido.
- Renombrar unidad – Busca y reemplaza los nombres de las unidades introducidas en toda la fuerza.
- Cambiar color iconos 2D - Cambia el esquema de colores 2D para todas las unidades de la fuerza.
- Habilidad de las formaciones – Modifica la habilidad de todas las formaciones de la fuerza.
 - Añadir habilidad – La habilidad aumenta en el valor introducido.
 - Restar habilidad – La habilidad disminuye en el valor introducido.
 - Fijar habilidad – Fija la habilidad en el valor introducido.
 - Habilidad aleatoria – Aleatoriza la habilidad en el valor introducido.
- Suministro de las formaciones – Modifica el nivel de suministro para todas las formaciones de la fuerza.
 - Añadir suministros – El nivel de suministro aumenta en el valor introducido.
 - Restar suministro – El nivel de suministros disminuye en el valor introducido.
 - Fijar suministros – Fija el nivel de suministros en el valor introducido.
 - Suministros aleatorios – Aleatoriza el nivel de suministros en el valor introducido.
- Renombrar formación – Busca y reemplaza los nombres de las formaciones introducidas en toda la fuerza
- Modificar la formación actual – Modifica la formación actualmente seleccionada.
- Equipo asignado a las unidades – Modifica el equipo asignado a las unidades de la formación.
 - Añadir equipo – Añade equipos a todas las unidades de la formación en el porcentaje indicado, sin superar el límite de equipo autorizado para la unidad.
 - Restar equipo – Resta equipos a todas las unidades de la formación en el porcentaje indicado.
 - Fijar equipo – Fija la cantidad de equipo de las unidades al valor asignado, dentro de los límites de equipo autorizado para todas las unidades de la formación.
 - Equipo aleatorio – Aleatoriza el nivel de equipo de todas las unidades de la formación al porcentaje introducido.
- Habilidad de la unidad – Modifica los niveles de Habilidad para todas las unidades de la formación.
 - Añadir habilidad – La habilidad aumenta en el valor introducido.
 - Restar habilidad – La habilidad disminuye en el valor introducido.
 - Fijar habilidad – Fija la habilidad en el valor introducido.
 - Habilidad aleatoria – Aleatoriza la habilidad en el valor introducido.
- Preparación de la unidad – Modifica los niveles de preparación para todas las unidades de la formación.
 - Añadir preparación – La preparación aumenta en el valor introducido.

- Restar preparación – La preparación disminuye en el valor introducido.
- Fijar preparación – Fija la preparación en el valor introducido.
- Preparación aleatoria – Aleatoriza la preparación en el valor introducido.
- Suministro de las unidades – Modifica los niveles de suministro para todas las unidades de la formación
 - Añadir suministros – Los suministros aumentan en el valor introducido.
 - Restar suministros – Los suministros disminuyen en el valor introducido.
 - Fijar suministros – Fija los suministros en el valor introducido.
 - Suministros aleatorios – Aleatoriza los suministros en el valor introducido.
- Renombrar unidad – Busca y reemplaza los nombres de las unidades introducidas en toda la formación.
- Cambiar color iconos 2D - Cambia el esquema de colores 2D para todas las unidades de la formación.
- Habilidad de la formación – Modifica la habilidad de la formación seleccionada.
 - Fijar habilidad – Fija la habilidad en el valor introducido.
 - Habilidad aleatoria – aleatoriza la habilidad en el valor introducido.
- Suministros de la formación – Modifica los suministros de la formación seleccionada.
 - Fijar suministros – Fija el nivel de suministros en el valor introducido.
 - Suministros aleatorios – Aleatoriza el nivel de suministros en el valor introducido.
- Renombrar formación – Renombra la formación actual.
- Modificar la unidad actual – Solamente modifica la unidad actualmente seleccionada.
- Equipo asignado a la unidad – Modifica el equipo asignado a la unidad
 - añadir equipo – Añade equipos a la unidad en el porcentaje indicado sin superar el límite de equipo autorizado para la unidad.
 - Restar equipo – Resta equipos a la unidad en el porcentaje indicado.

- Fijar equipo – Fija la cantidad de equipo de la unidad al valor asignado, dentro de los límites de equipo autorizado.
- Equipo aleatorio – Aleatoriza el nivel de equipo la unidad al porcentaje introducido.
- Habilidad de la unidad – Modifica la habilidad de la unidad actual.
 - Fijar habilidad – Fija la habilidad en el valor introducido.
 - Habilidad aleatoria – aleatoriza la habilidad en el valor introducido.
- Preparación de la unidad – Modifica la preparación de la unidad seleccionada.
 - Fijar preparación – Fija la preparación en el valor introducido.
 - Preparación aleatoria – Aleatoriza la preparación en el valor introducido.
- Suministro de la unidad – Modifica el nivel de suministros de la unidad seleccionada.
 - Fijar suministros – Fija los suministros en el valor introducido.
 - suministros aleatorios – Aleatoriza los suministros en el valor introducido.
- Renombrar unidad – Renombra la unidad actual.
- Fijar iconos de la microvista – Las unidades se ven en la microvista como iconos rojos o azules. Usa esta opción para asignar los colores a cada fuerza. Esto también está disponible en el menú editar del despliegue.
- Fijar el color 3D de los iconos – Los gráficos de los equipos se pueden ver en el mapa 3D con 4 colores posibles, puedes usar esta opción para asignar un color a la fuerza. Esto también está disponible en el menú editar del despliegue.
- Fijar divisor de desgaste– Ajusta la cantidad de bajas en combate. Esto también está disponible en el menú editar del despliegue
- Fijar Max número de rondas en batalla – Ajusta cuanto durará un combate. También está disponible en el menú editar del despliegue

17.0 Creando escenarios con el editor de escenarios

Todos los escenarios del juego han sido creados usando el editor de escenarios, el cual viene incluido en el juego. Cuando los diseñamos incluso el más simple de los escenarios requirió

TOAW 3 – Game Manual

un pequeño esfuerzo, pero si tienes documentación histórica y ganas, no hay ninguna razón para que tus escenarios no sean tan buenos como los nuestros. Todas las funciones del editor se hacen a través del menú editar. Solamente la vista 2D está disponible en el editor.

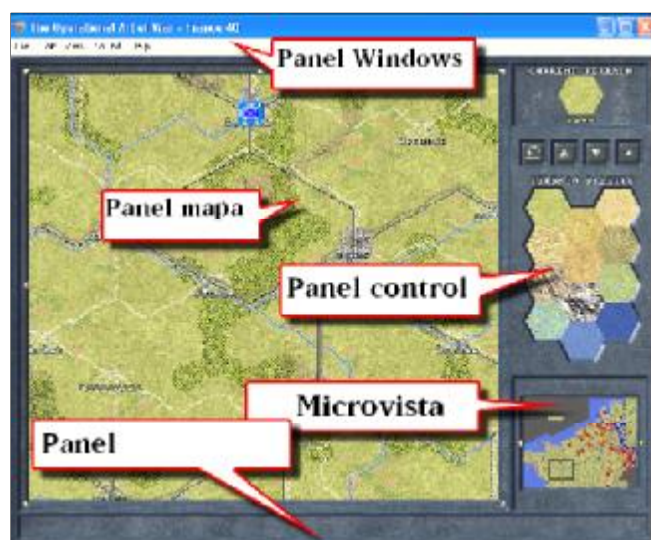
17.1 El escenario

Un escenario es una completa descripción de una batalla histórica o campaña, que contiene los siguientes elementos:

- Un mapa: Se crea con el editor de mapas. Puede ser de hasta 300x330 hexágonos, con hasta 800 nombres de localizaciones. Ver 17.2.
 - Un orden de batalla (OOB): Se crea con el editor de la fuerza. Cada fuerza puede contener 2000 unidades en 400 formaciones. Ver 17.3.
 - Despliegue: Se define usando el editor de despliegue. Ver 17.10.
 - Calendario: Se ajusta con el editor de calendario. Ver 17.7.
 - Medioambiente: Se ajusta con el editor de medioambiente. Ver 17.5.
 - Reemplazos: Se ajusta con el editor de reemplazos. Ver 17.9.
- Opcionalmente, un escenario también incluye:
- Una lista de eventos: Se crea con el editor de eventos. Ver 17.8.
 - Informes del escenario: Ver 17.10.15.

17.2 EL editor de mapas

La pantalla del editor de mapas se divide en varios paneles: de windows, de mapa, de scroll, de información, y de control que



contiene paletas de terreno y utilidades para editar el mapa. Si tu resolución de pantalla es lo suficientemente grande también se incluye un panel de microvista.

17.2.1 EL panel de control

Este panel se muestra a la derecha de la pantalla. Está dividido en 3 áreas: La pantalla de terreno actual, la barra de control, y la paleta de terrenos. El tipo de terreno seleccionado se muestra en la pantalla de terreno actual. Los 4 botones de la barra de control son deshacer, hacer scroll por la paleta de terrenos, y el modo de dibujo.



El botón deshacer borra la acción previa.



Los botones de scroll se usan para desplazarse por la paleta de terrenos disponibles para elegir un tipo de terreno concreto



El botón del modo de dibujo se usa para hacer una determinada acción en el mapa.

17.2.2 Definiciones del editor de mapas

Terreno actual

Se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. Se usa para modificar los hexágonos del mapa de acuerdo al modo de dibujo seleccionado (ver más abajo). Puedes cambiar el tipo de terreno actual haciendo click en la paleta de terrenos.

El modo de dibujo

Puedes seleccionar los diferentes modos de dibujo haciendo click sucesivas veces en el botón modo de dibujo. También puedes hacer click derecho en el panel del mapa para que te salga un menú emergente. Las opciones son:



Punto: La localización del mapa será modificada. Si la localización ya tiene ese mismo terreno, al hacer click crearas o romperas manualmente una conexión con la casilla más cercana. Si la localización no contiene el mismo tipo de terreno, el terreno actual será añadido a la localización y se establecerán conexiones automáticas con el resto de lugares.



Blob: La localización seleccionada y los 6 hexágonos que la rodean se rellenan con el tipo de terreno actual.



Línea: Se traza una línea desde la última localización hasta la localización más reciente seleccionada con el tipo de terreno actual.



Rellenar: El área dentro del contorno creado con el terreno actual se rellena con el terreno actual.



Borrar: Si la localización contiene el tipo de terreno actual, lo borra.



Colocar nombre: Puedes introducir un nombre para esa localización.



Fronteras: Puedes dibujar un grafico permanente de fronteras en el borde de los hexágonos. Para dibujarlos puede ayudarte activar la rejilla del mapa.

- Distancia (solo disponible en el menú emergente): Puedes dar un valor de distancia a la localización. más tarde se tendrá en cuenta cualquier movimiento o ataque a través de lugares con diferentes valores de distancia. El valor máximo es 199, y el mínimo (por defecto) es 0.

- Volar/construir puentes (solo disponible en el menú emergente): Puedes volar o reconstruir los puentes volados en la localización.

- Fijar atrincheramiento (solo disponible en el menú emergente): Fija el nivel de atrincheramiento del lugar desde 0 a 100.

- Fijar zona exclusión 1 o 2 (solo disponible en el menú emergente): Se crea una zona de exclusión, la cual no es jugable, pero que se puede quitar mediante un evento.

17.2.3 Como editar un mapa

Crear un mapa es tan simple como seleccionar un tipo de terreno de la paleta de terrenos y hacer despues click en la pantalla del mapa para trasladarlo al mapa. Según vas dibujando se van creando los contornos y las conexiones automáticamente. Aun con el contorno automático activado, puedes hacer click en los bordes de los hexágonos para romper o hacer nuevas conexiones.

Un ejemplo de editar un mapa



Puntero. Mueve el cursor del ratón hacia el botón del modo de dibujo y haz click sucesivos para seleccionar uno de los modos disponibles.



Haz click en los botones de scroll para ir viendo los diferentes tipos de terreno disponibles. Un click izquierdo desplaza la lista de uno en uno y un click derecho la desplaza de seis en seis

Elige un tipo de terreno de la paleta de terrenos. Haz click en un hexágono del mapa. Veras que se rellena con el terreno seleccionado. Ahora haz click en una localización adyacente; esa localización tambien se rellena con el mismo tipo de terreno y se establecerán conexiones automáticas entre ellas. Ahora haz click izquierdo en el borde del hexágono entre las dos localizaciones. La conexión se romperá. Si vuelves a hacer click izquierdo en el mismo sitio la conexión se reestablece.



Haz click izquierdo en una localización vacia. Ahora haz click en el botón deshacer. La localización que acabas de rellenar, volverá a su estado anterior.



Ahora haz click en el botón de modo de dibujo. Veras que cambia al modo Blow. Haz click izquierdo en un area vacia del mapa. Se rellena con el tipo de terreno seleccionado un area de siete hexágonos.



Haz click en el botón de modo de dibujo para seleccionar el modo línea. Ahora haz click izquierdo en una localización del mapa. Se trazará, con el terreno seleccionado una línea desde el ultimo punto del mapa que tenias seleccionado hasta este ultimo. Dibuja unas cuantas líneas más hasta completar un área cerrada.



Haz click en el botón de modo de dibujo para seleccionar el modo relleno. Ahora haz click en una localización vacia dentro del area que creaste antes. Todo el area se rellena con El terreno actual [excepción: no se puede rellena con el tipo de terreno abierto].

El terreno a usar para rellenar debe de ser el mismo que se uso para crear el area a rellenar (sino, todo el mapa se rellena con el nuevo terreno, y deberas hacer click en deshacer).

Haz click en el botón de modo de dibujo para seleccionar el modo borrado. Ahora haz click izquierdo en una localización que contenga el tipo de terreno actual, este será borrado.

Dibujar un punto	También puedes hacer click derecho sobre el mapa. Te saldra un menú emergente con varias opciones de dibujo. Esto puede ser más flexible que hacerlo con el click izquierdo, pero dependiendo que tipo de acción vayas a realizar, puede que para hacer el mismo trabajo tengas que hacer más clicks.
Dibujar un Blob	
Dibujar una línea	
Borrar	
Nombre de ubicación	
Fijar distancia	Por ahora has creado un mapa muy simple en la pantalla. Mueve el cursor del raton hacia los bordes del mapa para hacer scroll y moverte por él.
Colocar frontera	
Rellenar	
Fijar atrincheramiento	Generalmente, para hacer tu primer mapa, iras haciendo click en la paleta de terrenos y luego click en el mapa, dejando que el contorno automático haga las conexiones para tener la mejor visualización. Dibuja las costas primero, seguido de grandes extensiones de terreno (mapa base). Una vez que tengas el terreno básico, puedes colocar bosques, montañas, ciudades, etc, usando el contorno automático también puedes crear las líneas de carreteras, tren y ríos.
Fijar la zona de exclusión 1	
Fijar la zona de exclusión 2	
Destruir puentes	
Reparar puentes	Una vez que ya tienes tu mapa creado, puedes usar la opción límites del mapa para ajustar su tamaño. Si has definido los límites antes de crear el mapa, puedes más tarde con la opción límites del mapa aumentar o recortar los margenes.
Cancelar	

Asegurate de guardar frecuentemente tu trabajo!

17.3 EL editor de la fuerza

EL editor de la fuerza se usa para crear un completo orden de batalla (OOB) (una lista organizada de unidades y formaciones) para un escenario. Se llega a él haciendo click en editar y luego en fuerzas.

La pantalla del editor de fuerzas se ve como una pantalla fija de windows. Está dividida en cuatro paneles: El panel de la ventana, el panel de control de unidades, el panel de control general, y el panel de información. La vista y el panel de control cambia según el modo de edición seleccionado. Si haces click en el menú editar saldrán otras opciones para definir la fuerza.

El panel de control de las armas se muestra a la derecha.

TOAW 3 – Game Manual

17.3.1 Definiciones del editor de la fuerza

Enfoque del editor de la fuerza



Armas disponibles: Muestra la lista de todos los sistemas de armas disponibles en la base de datos.



Fuerza actual: Se usa para cambiar de fuerza y muestra una lista completa de todas las unidades de la fuerza.



Formación actual: Muestra toda la información sobre la formación actual.

Puedes cambiar el enfoque de edición haciendo click en los botones en la parte inferior del panel de control general.



El panel de control de la unidad

Es el área cuadrada a la izquierda de la pantalla del editor de la Fuerza. Siempre muestra una descripción de la unidad actual.



Arriba del panel aparece el botón del nombre de la unidad. Haz click en él para cambiar el nombre de la unidad.

Justo debajo está el botón del símbolo del tamaño de la unidad, el botón de color de icono de la unidad, y el botón del tipo de icono de la unidad. Todos estos botones controlan la apariencia gráfica de la unidad en el mapa, y pueden tener un efecto en el juego. Se usa el código estándar de la OTAN para definir el tamaño y tipo del símbolo de las unidades. Algunos tipos de símbolos dan habilidades especiales a la unidad. Ver 16.1 para información adicional de los iconos y su efecto. La elección de los colores del icono de la unidad también pueden tener un efecto en el juego dependiendo del nivel de apoyo (ver 18.9.2), ya que la cooperación entre unidades se basa en los colores de los iconos. Haz click en alguno de estos botones para abrir pantallas adicionales y definir la unidad.

Debajo del nombre de la unidad, hay un breve texto de descripción de la unidad. Estas cifras muestran las fuerzas y la capacidad de movimiento de la unidad. Las fuerzas de la unidad se muestran a escala de manera que van variando según haces cambios a otras unidades o vas creando unidades más fuertes. Esto es normal en el editor, pero no ocurre durante el juego, donde cuando cargas un escenario, la escala es fija.

En el centro del panel hay una lista de todos los equipos asignados/autorizados de la unidad. En algunos casos la cantidad de equipo asignado y autorizado puede no coincidir. Si haces click derecho en el icono del equipo obtendrás una descripción detallada del equipo y si haces click izquierdo en el icono del equipo puedes cambiar la cantidad de equipo asignado a la unidad. Que puede ser mayor o menor del autorizado.

En la parte inferior del panel de control de la unidad hay una fila de botones. De izquierda a derecha, son los siguientes:



- Unidad anterior
- Unidad siguiente
- Desplazar la lista de equipo arriba y abajo
- Características de la unidad: Se usa para fijar la habilidad, preparación y suministro de la unidad.
- Copiar la unidad: Crea una copia de la unidad actual y selecciona a la copia como unidad actual.
- Borrar la unidad: Borra la unidad actual

17.3.2 El panel de control general

Es el área cuadrada a la derecha de la pantalla del editor de la Fuerza. Dependiendo del tipo de edición, siempre muestra una lista de los equipos disponibles, fuerza actual o formación actual.

Pantalla de equipo disponible

Muestra la lista de todos los sistemas de armas disponibles en la base de datos del juego.

Para ayudar a una rápida localización, la lista está organizada en las siguientes categorías:

- Infantería & Apoyo
- Cañones & Morteros
- Cañones & Morteros Auto propulsados
- Cohetes & Misiles
- Armas Antiaéreas
- Vehículos reconocimiento



- Transportes, APC's & IFV's
- Vehículos antitanque
- Tanques
- Barcos
- Helicopteros
- Aviones
- Equipo nuevo

Puedes desplegar este menú de categorías haciendo click en cualquier lugar a la derecha de los botones de los equipos (en la zona de sus nombres)

Haz click izquierdo en el botón de un equipo para asignar equipos a la unidad. Te saldrá una pantalla preguntando cuantos sistemas de ese equipo quieres autorizar para la unidad.

Al hacer esta seleccion se esta estableciendo la cantidad autorizada de ese determinado equipo para la unidad. Esto representa el numero maximo de ese equipo para la unidad tambien es el tope maximo de reemplazos que puede recibir.

Durante el diseño de un escenario las cantidades asignadas y autorizadas serán muy parecidas, ya que el editor da por defecto como equipo asignado al equipo autorizado. En el panel de control de la unidad hay un botón similar que fija la cantidad de equipo asignado, que puede ser más o menos de la cantidad autorizada. Al igual que en el panel de control de la unidad un click derecho sobre el botón del equipo te da una información detallada de él.

En la parte inferior del panel de control de la unidad hay una fila de botones. De izquierda a derecha, son los siguientes:



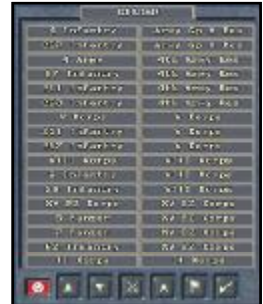
- Arma anterior
- Arma siguiente
- Ver fuerza actual: Cambia al modo editor de fuerza.
- Ver formación actual: Cambia al modo editor de formaciones.
- Cambiar fuerzas: Cambia de un bando a otro.
- Salir: Regresa al editor de mapas

Panel de control de la fuerza actual

Muestra la lista de todas las unidades pertenecientes a la fuerza.

Arriba del panel está el nombre de la fuerza. Haz click en su botón para cambiar el nombre de la fuerza.

Debajo del nombre de la fuerza hay una lista con todas las unidades. La unidad actual aparece resaltada en texto plateado. A la derecha de cada nombre de las unidades hay un botón de asignación que muestra el texto "sin asignar" o el nombre de la formación a la que pertenece la unidad.



Si haces click en el botón de nombre de cualquier unidad, la selecciona como unidad actual.

Haz click derecho en el botón de nombre de la unidad para cortarla para su posterior pegado. Para pegar la unidad, mueve el ratón donde quieras pegarla (puede ser en otra formación) y haz click derecho de nuevo. Si accidentalmente cortas una unidad, puedes volver a pegarla haciendo de nuevo un click derecho donde estaba.

Haz click izquierdo en el botón asignar para asignar la unidad a una formación. Los efectos pueden variar. Si la unidad ya está asignada, ella y todas las demás unidades de la formación se quedarán sin asignar. Si la unidad no está asignada, ella y todas las demás unidades siguientes se asignarán a la formación anterior o a una nueva formación (dependiendo de tu elección)

Haz click derecho sobre el nombre de una formación para cortarla. Para pegar la formación, mueve el ratón donde quieras pegarla y de nuevo haz click derecho.

En la parte inferior del panel de control de la unidad hay una fila de botones. De izquierda a derecha, son los siguientes:

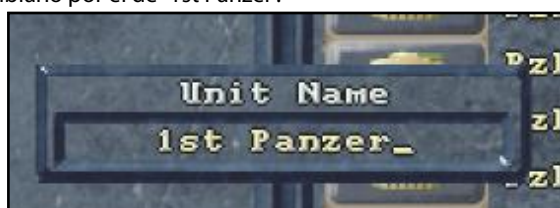


- Bandera: Aparece como una bandera. Haz click para cambiar la bandera de la fuerza
- Unidad anterior
- Unidad siguiente
- Mostrar armas: Cambia al modo de editor de equipos disponibles.
- Mostrar la formación actual: Muestra la pantalla de la formación.
- Cambiar fuerzas: Cambia de un bando a otro.
- Salir: Regresa al editor de mapas

Cuando hayas acabado, el panel de la unidad quedará así:



Ahora haz click en el botón de nombre de la unidad para cambiarlo por el de "1st Panzer".



Haz click en el botón de tamaño y selecciona el símbolo de batallón (II).



Haz click en el botón de colores del icono y selecciona el icono gris con un gris claro interior. Si el tipo de icono de la unidad no muestra el icono estandar de la OTAN para una unidad blindada, haz click en él y en la pantalla que te aparece, selecciónalo.



Mueve el cursor a la lista de botones de la parte inferior, y haz click en este botón para introducir los valores de habilidad, preparación y suministro de la unidad.

Ya esta. El 1 batallón panzer esta completamente definido

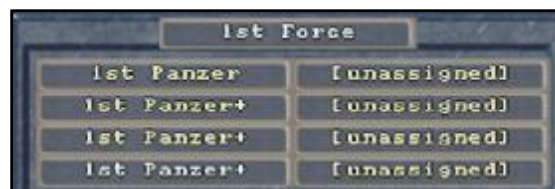


Si haces click en el botón copiar, se hará una copia de la unidad. La copia tendrá el mismo nombre pero con un símbolo más (+) al final.



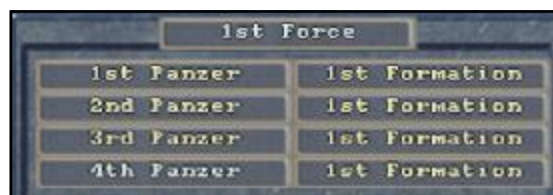
Haz click en el botón mostrar fuerza en la parte inferior de equipos disponibles. Se mostrará el panel de la fuerza y podras ver todas tus unidades y las formaciones a la que pertenecen,

como se ve más abajo. Estos son tu batallón original y las tres copias que has hecho de él (como se ha dicho, las copias aparecen con un signo +).



Puedes seleccionarl as una por una (click izq. en el botón con su nombre; una unidad seleccionada muestra su nombre en blanco; las que no lo están en amarillo). Esta unidad se convertirá en activa y se visualizará en el panel de unidad, en la parte izquierda. Desde aquí puedes cambiar su nombre haciendo click en el botón del nombre. Repite esto con cada copia creada.

Ahora haz click izq. en el botón a la derecha del nombre de la unidad, donde pone no asignado. Esto asignará a una formación todas las unidades no asignadas que están por debajo de la esa unidad. Date cuenta que si la unidad seleccionada es la ultima solo esa unidad se asignará a una formación. Para deshacer la asignación de unidades vuelve a hacer click izq. en el nombre de la formación. Si haces click en el botón sin asignar de la parte superior, todas las unidades se asignarán a la 1 formación, como se ve más abajo.



Si haces click en la bandera de la parte inferior izquierda puedes asignar la bandera correcta a la fuerza.



Haz click en este botón en la parte de abajo, para mostrar el panel de control de la formación, como se ve más abajo



Haz click en el botón con el nombre de la formación para cambiarlo por el de 1panzer Rgt, y luego haz click en el botón de apoyo justo a la derecha del nombre hasta que ponga apoyo al ejercito. Las unidades de la formación cooperarán libremente con todas las demas unidades de la fuerza que usen el mismo tipo de color de iconos, independientemente de la formación a la que pertenezcan.

Acabas de crear el típico regimiento panzer independiente de 1940.

TOAW 3 – Game Manual



También puedes usar los botones de habilidad y suministros para fijar los valores apropiados para la formación.



Haz click en el botón de armas para mostrar la pantalla de equipos disponibles.



Luego haz click en el botón cambiar fuerza. Ahora puedes crear la fuerza enemiga (ejemplo Francia, 1940) de la misma manera.

Una vez que ya has creado todas las unidades de ambas fuerzas y las has asignado a sus formaciones, estas listo para desplegarlas en el mapa, usando la función desplegue.

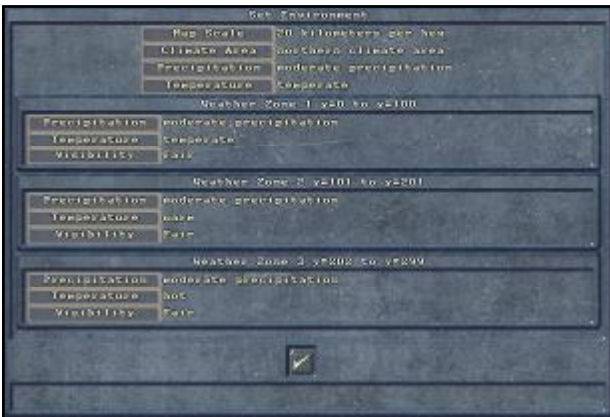
El ejemplo anterior es una muestra de como crear una fuerza simple. Si vas a crear una fuerza más grande, normalmente es más eficiente crear primero una serie de unidades plantilla y luego hacer múltiples copias de ellas para crear todas las unidades de tu fuerza. Por ejemplo deberías crear una unidad típica de infantería, blindados, de artillería, etc. Luego usando la opción copiar / cortar / pegar vas creando las unidades que luego iras agrupando en formaciones. Luego haz las modificaciones necesarias para definir todas las unidades; nombres, habilidad, suministros, variaciones de equipo, etc. Y finalmente define tus formaciones variando su habilidad, suministros y apoyo.

Asegurate de guardar tu trabajo frecuentemente!

17.4 Funciones avanzadas del editor de la fuerza

Hay disponibles un gran número de funciones en los menús de modificar la fuerza, modificar la formación y modificar la unidad. Es posible modificar toda o una parte de la fuerza, incluyendo búsquedas globales y substitucion de nombres de unidades y de formaciones. Por favor mira la descripción del menú editar para una descripción de todas estas funciones.

17.5 El editor de medioambiente



Se accede a él desde el menú editar. Se usa para establecer las condiciones medioambientales del escenario, las cuales incluyen los siguientes elementos:

- Escala del mapa: cada localización del mapa puede ser de 2,5, 5, 10, 15, 20, 25, o 50 kilómetros. Esto afecta al movimiento de las unidades y al calculo del tamaño del escenario para establecer las zonas climáticas.

- Área climática: Si el mapa es lo suficientemente grande, será dividido hasta en tres zonas climáticas. Ajustalas para fijar desde que zona viene los frentes cálidos y fríos. A menos que quieras incluir fenomenos metereológicos en tu escenario, deberías usar el área climática ecuatorial. A parte de especificar los frentes metereológicos, esta opción no será visible en el juego.

- Precipitaciones: Las precipitaciones pueden ser Grandes, Moderas, Ligeras, Ocasionales, o Ninguna. Esto es un valor global que puede ser modificado por el terreno.

- Temperatura: La temperatura en una zona climática puede ser congelado (niveles de 1 a 3), Frío, Fresco, Templado, Cálido, o Caluroso. Si tu mapa está dividido en zonas climáticas, esta selección debe de ser para la zona más extrema (Norte para el hemisferio norte, Sur para el hemisferio Sur, Ecuatorial para los demas) con zonas menos extremas que se van calentando progresivamente.

El área climática es una función avanzada, y en la mayoría de las ocasiones puede no ser necesario usarla. Esta pensada para ser usada por diseñadores de escenarios avanzados que quieran modelar cosas como frentes fríos y cálidos y los cambios climáticos. Un correcto uso de la polaridad climática requiere el uso del editor de eventos.

17.6 Zonas climaticas

Si el área climática es Norte o Sur, y el mapa tiene por lo menos 600 kilometros de norte a sur, el mapa será dividido en zonas climáticas. En un mapa de área climática Norte, la zona norte más extrema (y fria) es la del norte, y la zona opuesta menos extrema (calurosa) es la sur. Lo contrario es valido para un mapa de área climatica sur. Para evitar los efectos de las zonas climáticas, selecciona un área climática ecuatorial.

En los mapas con zonas, los efectos metereológicos (activados por eventos – ver 17.8, Editor de eventos) se mueven de zona en zona. Los frentes fríos se mueven desde la zona más extrema a hacia la zona menos extrema. Los frentes calidos se mueven desde la zona menos extrema hacia la zona más extrema. Dependiendo del tipo de precipitaciones, puede haber o no tormentas según el frente va pasando por las diferentes zonas climáticas.

17.6.1 Tabla 1: Zonas climaticas (Para areas Norte o Sur)

De norte a sur	Zona
0-599 km	1
600-1199 km	2
1200+ km	3

17.6.2 Paneles de las zonas climaticas

Si tu escenario tiene más de una zona climática, puedes fijar individualmente los valores de precipitaciones (lluvia o nieve), visibilidad (nubes o no) y temperatura de cada zona.

17.7 El editor del calendario



Se accede a él desde el menú editar, se usa para fijar el calendario del escenario, el cual incluye los siguientes elementos:

- Duración del turno: Puede ser seis horas, medio día, un día, media semana, una semana. Esto afecta al movimiento, progresión de los fenómenos meteorológicos, y efectos día/noche.

- Hora de comienzo: La hora solo se tiene en cuenta si la

duración del turno es de menos de un día. AM es por el día y PM por la noche.

- Día de comienzo: Es la fecha para el primer turno del escenario. Puedes poner cualquier día válido, pero si la duración del turno es de más de media semana, las fechas siguientes seán redondeadas.

- Mes de inicio: Es el primer mes para el escenario.

- Año de inicio: Es el primer año para el escenario.

- Último turno: Es el último turno para el escenario. Normalmente un escenario no acaba después de este turno. Es posible que el escenario sea más largo. Este valor puede ser modificado durante el juego mediante un evento, creado por el editor de eventos.

17.8 El editor de eventos

Cuidado: el editor de eventos es muy complejo! Esta diseñado para ser usado por diseñadores de escenarios avanzados. Esencialmente una lista de eventos es un programa diseñado para ser ejecutado por un interprete llamado editor de eventos. No necesariamente necesitas usar el editor de eventos para un escenario, y su uso no es recomendable para diseñadores de escenarios principiantes.

17.8.1 Introducción al editor de eventos

El editor de eventos se usa para definir una lista de hasta 999 eventos para un escenario. El editor de eventos es una herramienta muy potente, que permite la inclusión de múltiples detalles, que van desde noticias históricas hasta eventos más complejos con diversas probabilidades de que lleguen a ocurrir.

17.8.2 La estructura de un evento

Un evento se define por los siguientes elementos: un desencadenante, un efecto, una localización, un valor o radio, la probabilidad de que ocurra, un alcance del turno, una noticia, y un estado. Excepto para una excepción, explicada más abajo, todos los eventos solo se pueden activar una vez.

17.8.3 Eventos desencadenantes

El evento ocurre mediante un desencadenante. Los cuales son:

- 1 o 2 ocupa una localización: La ocupación de una localización dentro del radio fijado actúa como un desencadenante.

- Turno: El evento se activa en el turno especificado.

- Fuerza 1 o 2 ganando (diferencia de victoria): El evento se activa si la diferencia de puntos de victoria llega al valor fijado.

- Evento activado: El evento se activa después de que otro evento especificado se ha activado.

- Evento cancelado: El evento se activa después de que otro evento especificado se ha cancelado.

- 1 o 2 usa armas químicas, en cualquier lugar en el mapa.

- 1 o 2 usa armas nucleares, en cualquier lugar en el mapa.

- 1 o 2 ataca. Es similar a 1 o 2 ocupa. El evento se activa si hay un ataque de la fuerza indicada dentro de un radio, o si el terreno se convierte en controlado por la fuerza. Esto significa que este desencadenante también incluye el desencadenante de fuerza 1 o 2 ocupa.

- Valor variable: El evento se activa cuando la variable alcanza el valor especificado.

- Unidad destruida: El evento se activa cuando la unidad especificada ha sido destruida o desbandada (no disuelta).

Cada evento tiene la probabilidad de causar un efecto. En la mayoría de los casos, será del 100%. Si el efecto no se produce por que se falla esta comprobación, se considera "cancelado". Si el evento pasa la comprobación, se considera "activado". Esto puede causar a su vez que otros eventos se activen o cancelen. Cada evento tiene un alcance en turnos. En la mayoría de los casos, será de un turno. Si se especifica un alcance mayor, la posibilidad de que el evento se active (con las mismas probabilidades) suceda en el turno que va desde el turno de activación hasta el último turno indicado en el alcance. La comprobación para activar un evento de menos del 100% de probabilidad, solo se hace una vez, independientemente de la duración del turno. Primero se hace la comprobación, y si la pasa el evento se activará durante los turnos siguientes.

Ejemplo: Un evento que se activa en el turno 5, con un alcance de 4 y una probabilidad del 75%. Hay un 75% de posibilidades (solo se comprueba una vez) de que el evento ocurra. Si pasa la comprobación, el evento se activará durante el turno 5, 6, 7, o 8.

17.8.4 Efectos de los eventos

Los eventos activados tienen efectos. Los cuales son:

- Victoria 1+ o 2+: El valor especificado (ver más abajo) se añade a los puntos de victoria de la fuerza indicada.

- Refugiados 1 o 2: La fuerza indicada sufre efectos de refugiados dentro de un radio (ver más abajo) de la localización especificada. La activación o cancelación de otro evento, normalmente un evento de ocupación, actúa como un desencadenante de este tipo de efecto.

TOAW 3 – Game Manual

- Tormentas: Se producen inclemencias del tiempo. Esto afecta a las unidades aéreas, al movimiento por tierra, y a algunos tipos de terreno.

- Frente caliente: La zona climática menos extrema (ver 17.5), se calienta 1 nivel. Podrían aparecer tormentas, dependiendo de la probabilidad global de precipitaciones. En turnos posteriores, el frente caliente se irá desplazando hacia las zonas más extremas. Si el mapa es demasiado pequeño como para tener zonas, o el área climática esta fijada en ecuatorial, el mapa entero se verá afectado por el evento.

- Frente fresco: La zona climática más extrema (ver 17.5), se congela 1 nivel. Podrían aparecer tormentas, dependiendo de la probabilidad global de precipitaciones. En turnos posteriores, el frente caliente se irá desplazando hacia las zonas menos extremas. Si el mapa es demasiado pequeño como para tener zonas, o el área climática esta fijada en ecuatorial, el mapa entero se verá afectado por el evento.

- Fuerza 1 o 2 gana instantaneamente: A menos que otro evento lo cancele, la fuerza indicada gana al final del turno.

- Fin normal: A menos que otro evento lo cancele, el escenario acaba normalmente.

- Solo noticias: Sin otra función que la de poner noticias en la pantalla de noticias, otros eventos pueden usarlo como desencadenante.

- Retirar unidad: Al activarse, la unidad indicada será retirada y su equipo se pierde.

- Armas químicas 1 o 2: Los ataques de la artillería y de los aviones son mejorados por las armas químicas.

- Nuclear OK 1 o 2: La fuerza puede realizar un número de ataques nucleares por turno con sus aviones.

- Reemplazos 1* o 2*: Los reemplazos de la fuerza se multiplican por un determinado porcentaje (1% to 999%).

- Suministro 1+ o 2+: El nivel de suministros de la fuerza aumenta en un determinado porcentaje (1% to 100%).

- Suministro 1- o 2-: El nivel de suministros de la fuerza se reduce en un determinado porcentaje (1% to 100%).

- Activar evento: Usalo para activar otro evento. Es más común utilizar un evento complejo para activar otro.

- Cancelar evento: Usa esto para cancelar otro evento.

- Permitir evento: Todos los demás eventos solo se pueden activar una vez. Puedes utilizar este efecto para fijar un evento previamente activado para ser elegido por otro desencadenante.

- Reconocimiento 1 o 2: La capacidad de reconocimiento de la fuerza en el teatro se establece en un porcentaje (1% to 100%).

- Guerrillas 1 o 2: La actividad de las guerrillas se establece en un porcentaje (1% to 100%).

- Trans. aéreo 1 o 2: La capacidad de transporte aéreo se fija en el número indicado (en toneladas).

- Trans. marítimo 1 o 2: La capacidad de transporte por barco se fija en el número indicado (en toneladas).

- Trans. por tren 1 o 2: La capacidad de transporte por tren se fija en el número indicado (en toneladas).

- Retirar ejército: Todas las unidades con el mismo color de icono que la unidad indicada se retiran del teatro. Esto también incluye a los refuerzos que todavía no están en el mapa.

- Conmoción 1 o 2: Se suele utilizar para modelar una sorpresa. Los niveles de conmoción van de 1 a 200, pero la mayoría de las veces están limitados al rango 50-150. Su valor por defecto es 100. Las fuerzas de la unidad se multiplican por el nivel de conmoción (en porcentaje). Los costos de movimiento para moverse cerca de unidades enemigas son menores si la fuerza que se mueve tiene un nivel de conmoción más alto que el enemigo (ej: 120) y aumentan si el nivel de conmoción es menor que el del enemigo (ej: 70). El tiempo invertido en el ataque se puede reducir si el atacante tiene un nivel de más de 100, y será mayor si el nivel del atacante está por debajo de 100. A niveles inferiores a 100 la formación tenderá a reorganizarse y no estará disponible para recibir órdenes. En niveles inferiores a 70, las unidades aéreas no defenderán sus bases si son atacadas.

- Reparación vías 1 o 2: Es el número máximo de lugares con vías rotas que serán reparados automáticamente en cada turno. Es adicional a las unidades de reparación de vías.

- Daños vías 1 o 2: Es la probabilidad de que las unidades destruyan las vías enemigas según van avanzando por el territorio enemigo. Su valor por defecto es 100%.

- Conmoción aérea 1 o 2: Se utiliza para modelar una sorpresa o una caída repentina de moral en las unidades aéreas. Las fuerzas de las unidades aéreas se multiplican por este porcentaje. Si es menos del 70%, las unidades aéreas no defenderán sus bases aéreas (interdicción) al ser atacadas. Su valor por defecto es 100%. El efecto es permanente, por lo que tienes que acordarte de restaurarlo al 100% cuando quieras que los efectos de la sorpresa acaben. También afecta a las comprobaciones de calidad de la unidad, así que ten cuidado con él. Los efectos de conmoción 1 o 2 de la fuerza, no afectan en mayor medida a las unidades aéreas.

- Radio suministro 1 o 2: Se usa para fijar el radio de suministro a partir de una carretera de la fuerza 1 o 2. Es la distancia a la que las carreteras extienden la red de suministros proveniente de puntos de suministro o de vías que llevan a un punto de suministro. Por defecto es 4 hexágonos. Se puede fijar cualquier valor desde 0 (totalmente suministrado, solo disponible a lo largo de vías y en puntos de suministro) hasta 25 (totalmente suministrado, desde los puntos de suministro a través de las vías y hasta 10 hexágonos a través de las carreteras).

- Alto el fuego y abrir fuego. Cuando alto el fuego está activado, las unidades no entran en territorio enemigo o atacarán a las unidades enemigas, no hay interdicción o combates de superioridad aérea, y las unidades aéreas no atacarán a las unidades enemigas que se muevan. Una vez activado, este efecto es permanente hasta que se active el evento de abrir fuego.

- Pto. suministro 1 o 2: Coloca o quita un punto de suministro para la fuerza 1 o 2.

- Ordenes formación: Fija las órdenes de la formación y su tolerancia a las pérdidas. Los caminos de objetivo no se ven afectados
- Quitar zona 1 : Elimina la zona de exclusión 1.
- Quitar zona 2 : Elimina la zona de exclusión 2.
- Strategic Bias 1: Se fija la actitud de la fuerza 1 (desde neutral a enloquecido).
- Strategic Bias 2: Se fija la actitud de la fuerza 2 (desde neutral a enloquecido).
- Fijar dueño 1: Cambia la propiedad de una localización a la fuerza 1. No hay efecto si la localización está ocupada.
- Fijar dueño 2: Cambia la propiedad de una localización a la fuerza 2. No hay efecto si la localización está ocupada.
- Variable +: suma el valor introducido a la variable de eventos.
- Variable -: resta el valor introducido a la variable de eventos.
- Opción de teatro 1: Coloca una opción de teatro para la fuerza 1 a la que se accede haciendo click en Ver y luego en opciones del teatro.
- Opción de teatro 2: Coloca una opción de teatro para la fuerza 2 a la que se accede haciendo click en Ver y luego en opciones del teatro.
- Objetivo fuerza 1: cambia los objetivos programados para la fuerza 1.
- Objetivo fuerza 2: cambia los objetivos programados para la fuerza 2.
- Disolver unidad: Es similar a retirar unidad, pero su equipo pasa al fondo de reemplazos. La unidad no necesita estar en el mapa para ser disuelta. Se puede usar para colocar un bonus de equipos en el fondo de reemplazos.
- Un evento puede tener un valor: Dependiendo del contexto, el valor puede ser un desencadenante (los puntos de victoria necesarios para dar la victoria a una fuerza) o un valor de efecto (los puntos de victoria que se van sumando).
- Un evento puede tener un radio: Dependiendo del contexto, puede controlar el desencadenante (como en el caso de ocupación de una localización) o un efecto (como en el caso de un evento de refugiados).
- Los eventos de retirada de unidades ...requieren especificar la unidad.

17.8.5 La variable del motor de eventos

Es un valor. Puedes ir sumando o restando por los efectos de los eventos (ver más abajo). El valor nunca será menor de 0, por lo que si tienes dudas del valor de esta variable y quieres ponerla a 0, restale un número muy grande.

Para un ejemplo de eventos usados en un escenario, usa la función "Dumpear escenario como..." en el escenario Korea 50-51 y examina el fichero que se ha creado para ver sus eventos.

17.8.6 Opciones de teatro

Puedes usar las opciones de teatro para dar al jugador un control sobre algunos eventos. Durante el juego si el escenario dispone de opciones de teatro se te notificará con un nota al principio del turno, para verlas ve al menú ver y luego a opciones de teatro. Cuando eliges una opción, esta se convierte en un evento temporizado para una activación en el turno actual. La opción es luego eliminada de la lista de opciones.

17.8.7 Usando el editor de eventos para crear una lista de eventos

El editor muestra tres eventos a la vez, en paneles separados. Debajo de estos paneles está la barra de control con los botones de scroll, Los botones para clasificar los eventos por el tipo de desencadenante, y el botón de salir del editor de eventos.



Los botones de control del editor de eventos

- Botones de scroll: usalos para moverte por la lista.
- Botones acceso rapido: usalos para clasificar los eventos por el tipo de desencadenante o efecto.
- Botón salir: Para salir del editor de eventos.

Paneles de eventos

Cada panel de eventos puede tener hasta nueve botones, así como un espacio para introducir un texto debajo de estos botones. Haz click en donde pone ninguna noticia para introducir el texto que quieras. En muchos casos dejaras este espacio en blanco. Muchos eventos no usan los nueve botones, y solo aparecerán los botones que sean necesarios. Los mismos botones significan cosas diferentes segun el tipo de evento. Pon el cursor encima de un botón y observa el panel de información (debajo de la lista de botones) para más información. De izquierda a derecha y de arriba a abajo, los botones son:

- Desencadenante: Fija el tipo de desencadenante. Un click izquierdo en él pasa al siguiente desencadenante. Un click derecho en él muestra un menú emergente con todos los tipos de desencadenante. Normalmente es más útil usar el menú emergente.
- Efecto: Selecciona el tipo de efecto. Un click izquierdo en él pasa al siguiente efecto. Un click derecho en él muestra un menú emergente con todos los tipos de efectos. Normalmente es más útil usar el menú emergente.

17.9.1 Reemplazos por defecto

Si quieres, puedes fijar la cantidad de reemplazos al 1% o 2% desde el menú editar - reemplazos. Si haces esto, en cada turno recibirás como disponibles el 1% o 2% de cada equipo del total de tu inventario inicial.

17.9.2 Transiciones de equipo

Puedes modelar las transiciones de equipo usando los botones comienzo y fin para fijar las fechas de llegada de los diferentes tipos de equipos. Por ejemplo en el escenario Korea 50-51, el jugador UN, inicialmente recibe shermans, luego Pershings, y finalmente Pattons. Para hacerlo, al crear la unidad autorizas diferentes tipos de equipos y luego al equipo más moderno le asignas el valor 0 (Ej: 12/12 Shermans, 0/12 Pattons). Cuando empiece la fecha para recibir Pattons, verás que estos van aumentando poco a poco según van recibiendo reemplazos, mientras que cuando finalice la fecha para recibir Shermans, estos van disminuyendo poco a poco, (según van siendo destruidos por el enemigo) porque ya no reciben reemplazos. Esto hará que una unidad que ha empezado el escenario con un tipo de equipo lo acabe con otro. Las transiciones rápidas se pueden hacer retirando una unidad y haciendo que más tarde entre otra unidad del mismo nombre con el equipo nuevo.

17.9.3 Prioridad de la unidad para recibir reemplazos

Puedes usar este menú para fijar la prioridad de la unidad para recibir reemplazos y la posibilidad de que sea reconstruida si es destruida (si hay suficiente cantidad de equipos disponibles). La lista de unidades se puede desplazar arriba o abajo, y el botón de cambiar bandos cambia de fuerza. Se muestran todas las unidades, junto con el botón de prioridad para recibir reemplazos y el botón de reconstruir. Hac click en el botón de prioridades para establecer la prioridad para la unidad y haz click en el botón reconstruir si quieres o no que la unidad se reconstruya y las coordenadas del mapa donde aparecerá una vez reconstruida.

La prioridad de reemplazos afecta al comportamiento con el que las unidades reciben sus reemplazos si no hay suficiente cantidad de equipos disponibles.

17.9.4 Prioridad de reemplazos

Muy alto - 100%
Alto - 80%
Normal - 60%
Bajo - 40%
Muy bajo - 20%
ninguno - 0

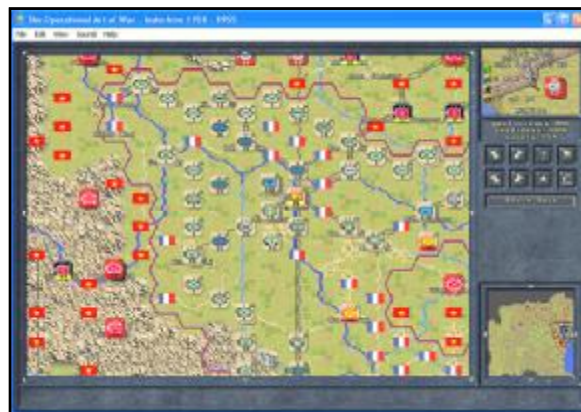
Las unidades con prioridad ninguna, no recibirán reemplazos durante el escenario. Las unidades no eligibles para reconstruirse, no lo harán si son destruidas. Si usas esta pantalla para fijar las prioridades de reemplazo o la elegibilidad para su reconstrucción, deberías mencionarlo en el informe del escenario, sino los jugadores podrían confundirse cuando vean que sus unidades no reciben reemplazos o no se reconstituyen.

17.9.5 Reconstitución de las unidades

Debajo de la columna reconstituir, un si significa que la unidad se reconstruirá según la sección 9.1.8, y aparecerá en el punto de reentrada definido para la fuerza. Fijo X,Y significa que la unidad aparecerá en las coordenadas indicadas, si estas están controladas por la fuerza amiga.

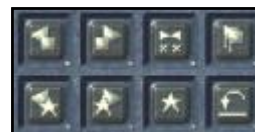
17.10 El editor de despliegue

Se usa para desplegar las unidades en el mapa; colocar puntos de suministro, entradas de refuerzos, y colocar objetivos y órdenes para el oponente programado. La pantalla principal es muy similar a la que se usa durante el juego.



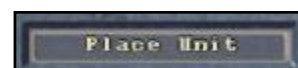
17.10.1 El panel de control del editor de despliegue

Los ocho botones del panel de control son, de izquierda a derecha y de arriba a abajo:



- Unidad anterior: Selecciona la unidad anterior.
- Unidad siguiente: Selecciona la siguiente unidad.
- Visualización del icono: Cambia entre ver las fuerzas de la unidad o los puntos de movimiento.
- Cambiar de bando: Cambia de una fuerza a la otra
- Formación anterior: Selecciona la primera unidad de la formación anterior.
- Formación siguiente: Selecciona la primera unidad de la siguiente formación.
- Formación actual: Muestra un informe completo de la formación actual.
- Deshacer: deshace la ultima acción.

Un noveno botón está situado debajo de estos ocho:



Modo de despliegue: Se usa para especificar la acción que se hará cuando hagas click en un lugar en el mapa. Los diferentes modos disponibles son: Colocar unidad, quitar unidad, colocar suministro, colocar objetivo, valor del objetivo, punto de

TOAW 3 – Game Manual

reingreso y cambiar de propietario.

17.10.2 Los modos de despliegue

Colocas unidades, Puntos de suministro, etc. haciendo click derecho en el mapa. El efecto del click derecho depende del modo de despliegue. El modo de despliegue se selecciona haciendo click izquierdo en el boton, o haciendo click izquierdo en una localización del mapa. Si haces click izquierdo en una localización que contiene una unidad, es unidad se convertirá en la unidad actual.

- Colocar unidad: La unidad actual, si no esta en el mapa, se coloca en la localización seleccionada. Si haces click derecho en la unidad actual (la que aparece rodeada por un aro brillante), te saldrá un menú emergente con varias opciones.

- Quitar unidad: La unidad de la localización seleccionada se quita del mapa.

- Colocar suministro: Si no hay un punto de suministro en la localización, se coloca uno. Si ya hay uno, se quita.

- Colocar objetivo: Si no hay un objetivo para la formación en la localización, se coloca uno. Si ya hay uno, se quita.

- Valor del objetivo: Puedes fijar un valor para un objetivo colocado anteriormente.

- Cambiar propietario: Cambia la propiedad de la localización de una fuerza a la otra.

- Punto de reentrada: Se puede fijar un punto de entrada para las unidades terrestres reconstruidas. Cada fuerza puede tener un punto de reentrada. No es necesario asignar un punto de reentrada para cada fuerza, pero si se asigna todas las unidades reconstruidas de la fuerza intentarán aparecer en este punto o en uno cercano que este controlado por las fuerzas amigas.

17.10.3 El informe de la formacion



Esta pantalla es idéntica a la que se usa durante el juego. La principal diferencia es la presencia de los botones de órdenes de formación (órdenes generales) y de tolerancia a las pérdidas (órdenes), que se usan para definir el comportamiento de la formación cuando la maneja el ordenador. Para acceder a ella una vez que estas en el modo despliegue, haz click en el botón de formación actual del panel de control.

17.10.4 Ordenes de formacion

Las órdenes generales se usan para programar más finamente al oponente. Excepto para las órdenes estático y esperar, no tienen ningún efecto en el jugador humano.

- Defensa: La formación defenderá sus objetivos, con una mayor prioridad para los objetivos con número de objetivo más alto (no su valor). Una vez que todos los objetivos estén bajo su control, la mayoría de las unidades permanecerán en el lugar. Si todos los objetivos están bajo su control, pero hay algunos amenazados, algunas unidades se desplazarán, lentamente pero de forma segura hacia el objetivo más amenazado. El movimiento se hará entre la línea de objetivos intermedios. Si el enemigo llega a controlar un objetivo de la formación, la formación cambia sus órdenes de defensa por las de ataque hasta que vuelva a controlar ese objetivo. Si esta permitido, las unidades de la formación intentarán atrincherarse. Las formaciones con órdenes de defensa, permanecerán más concentradas que las que tienen órdenes de Pantalla.

- Ataque: La formación avanzará hacia el objetivo con número más alto controlado por el enemigo. Una vez que controla todos los objetivos, la formación cambia a órdenes de defensa. Las formaciones con órdenes de ataque, permanecerán más concentradas que las que tienen órdenes de Seguro.

- Seguro: Es similar a las órdenes de ataque. La única diferencia es que una formación de órdenes de seguro cambia a órdenes de pantalla (mejor que defensa) cuando tiene bajo control todos sus objetivos.

- Pantalla: Las unidades de una formación con órdenes de pantalla, se dividirán, separarán y tratarán de mantener todo el territorio cercano bajo su control. Volverán atrás, hacia el objetivo con número más alto si hay una fuerte aproximación del enemigo. Si el enemigo llega a controlar algún objetivo de la formación, esta asume órdenes de Seguro.

- Estático: Las unidades de la formación no estarán disponibles para recibir órdenes hasta que esta se active. La activación ocurre en un turno específico o cuando el enemigo se mueve cerca o ataca a una de las unidades de la formación. Cuando se activa, asume órdenes de Defensa.

- Retraso: Las unidades de la formación no estarán disponibles para recibir órdenes hasta que esta se active. La activación ocurre en un turno específico o cuando el enemigo se mueve cerca o ataca a una de las unidades de la formación. Cuando se activa, asume órdenes de Ataque.

- Esperar: Afecta al oponente programado como una orden de Retraso. No tiene ningún efecto sobre un jugador humano.

- Mantener: Afecta al oponente programado como una orden de Estático. No tiene ningún efecto sobre un jugador humano.

- Independiente: Las unidades de la formación intentarán hacer lo que mejor puedan para apoyar a otras formaciones a lo largo del eje que va desde el objetivo con número más bajo al objetivo con número más alto. Se trata de una orden diseñada para formaciones de muy alto nivel.

- Fijo: Es idéntico a las órdenes de Mantener, excepto por una cosa, la formación solo se puede activar mediante un evento o un turno. Las acciones del enemigo no activan la formación. Esta orden está diseñada para formaciones en posiciones estáticas o fortificadas, donde el diseñador del escenario quiere forzar a estas unidades a permanecer en sus posiciones, sin importar la acción del enemigo. No tiene ningún efecto sobre un jugador humano.

- Avance: No tiene ningún efecto sobre un jugador humano. Su efecto es similar a una orden de ataque excepto en que la formación ignorará las amenazas a sus zonas de retaguardia. La formación solo reaccionará a las amenazas en su retaguardia, si todos sus objetivos se encuentran controlados por el enemigo.

- Guarnición: Esta orden afecta tanto al jugador humano como al ordenador. Las órdenes de guarnición son muy similares a las de reserva, excepto en que las unidades se van activando individualmente según son expulsadas de su posición original. La orden se convierte en Defensa cuando se carga el escenario y todas sus unidades asumen un estatus de Guarnición. Una vez que la unidad pierde su estatus de guarnición, se puede usar normalmente. Las unidades en guarnición se muestran con una franja amarilla en la parte inferior de su icono 2D.

17.10.5 Tolerancia a las pérdidas de la formación

Tiene el mismo efecto que la tolerancia a las pérdidas de las unidades. Las formaciones con órdenes de minimizar pérdidas serán muy cuidadosas cuando están controladas por el ordenador, mientras que las formaciones con órdenes de ignorar pérdidas serán muy agresivas cuando las controla el ordenador.

17.10.6 Objetivos de la formación



formación, en el panel de la microvista van apareciendo estos números de objetivo.

Cada formación puede tener hasta treinta y nueve objetivos. Las formaciones intentarán avanzar a través de la línea de sus objetivos desde el número de objetivo más bajo hacia el número de objetivo más alto cuando están atacando, y volverán hacia atrás en la dirección opuesta cuando están defendiendo. Por lo menos hay que asignar un objetivo a cada formación. Según vas asignando objetivos a la

17.10.7 Despliegue para operaciones aeromóviles (paracaidas)

El oponente programado es más probable que use las unidades aérotransportadas para hacer ataques si las despliegas en localizaciones con bases aéreas. Recuerda dar a la fuerza la suficiente capacidad de transporte aéreo para transportar estas unidades.

17.10.8 Despliegue para operaciones anfibia

El oponente programado es más probable que use las unidades anfibia para hacer ataques si las despliegas en localizaciones con un puerto, con el número de objetivo más bajo alcanzable sólo por el transporte por mar. Recuerda dar a la fuerza la suficiente capacidad de transporte por mar para transportar estas unidades.

17.10.9 Como desplegar las fuerzas

Las unidades deben ser desplegadas colocándolas en el mapa, o asignándolas como refuerzos. Sólo puedes desplegar las unidades en las localizaciones permitidas.

Probablemente es mejor ajustar primero la propiedad del terreno antes de desplegar las unidades. La forma más rápida de hacerlo es desplegar temporalmente unas pocas unidades de cada fuerza en el territorio a controlar por cada fuerza al principio del escenario.

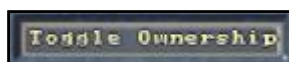


Selecciona el modo de despliegue colocar unidad. Pon el cursor del ratón en el mapa y haz click derecho para desplegar la unidad. Coloca unas cuantas unidades más a lo largo de las fronteras de tu territorio.



Ahora, haz click en el botón cambiar fuerzas y despliega alguna unidad de la otra fuerza. Una vez que ya tienes colocadas las unidades a lo largo de la frontera, selecciona la opción calculo automático de la posesión en el menú Editar. para calcular la propiedad del terreno, el calculo puede durar más si las unidades están muy separadas.

Selecciona Quitar todas las unidades en el menú Editar, para quitar las unidades que has desplegado temporalmente. En el menú Opciones Seleccionando el menú Posesión, puedes ver los límites entre ambas fuerzas con fronteras o con banderas.



Para definir con más precisión los límites de las fronteras, ahora puedes seleccionar el modo cambiar propietario y hacer click en las localizaciones que quieres que pasen de un bando a otro.

Cuando ya tienes las fronteras creadas, ya puedes empezar a desplegar las unidades en el mapa. Selecciona el modo de despliegue colocar unidad. Mueve el cursor del ratón sobre el mapa y empieza a desplegar las unidades, haciendo click derecho. Según vas colocando unidades, el editor te pasa a la siguiente unidad no desplegada. Las unidades que no has querido desplegar en el mapa, pueden ser fijadas como refuerzos

Puedes dividir las unidades en el editor de despliegue (click derecho en la unidad y dividir unidad). Ten cuidado con esto, una vez divididas las unidades, no se pueden modificar con el editor de la fuerza. Evita dividir tus unidades a menos que estés seguro de que no vas a hacer ninguna modificación en tu orden de batalla.

17.10.10 Ajustando los refuerzos



Para asignar los refuerzos, necesitas asignar por lo menos un objetivo a la formación.

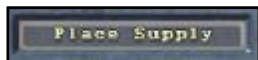
Selecciona el modo de despliegue colocar objetivos y haz click derecho en alguna localización del mapa. La localización seleccionada, será el punto de entrada por defecto para todos los refuerzos asignados a esa formación.



Haz click en el botón de formación actual, en la barra de control. Date cuenta de que todas las unidades no desplegadas de la formación pueden ser configuradas para aparecer en un determinado turno o evento, haciendo click en el botón no desplegado y luego introduciendo las coordenadas de la localización en la que quieras que aparezca en el mapa.

TOAW 3 – Game Manual

17.10.11 Colocando puntos de suministro



Una vez que has fijado los refuerzos, necesitas colocar los puntos de suministro. Selecciona el modo colocar suministro y haz clicks derechos en el mapa. Cambia de bando y coloca también los puntos de la otra fuerza.

17.10.12 Fijar las ordenes de la formacion



Fija las órdenes y el énfasis para cada formación desde la barra en la parte inferior del informe de la formación.

17.10.13 Colocar los objetivos de la formacion

Selecciona el modo de despliegue colocar objetivos. Asigna objetivos a la formación actual, haciendo click derecho en el mapa. Si quieres borrar un objetivo, haz click derecho nuevamente sobre él. Los objetivos de la formación se ven como números en el panel de la microvista. Si una localización tiene un objetivo de una formación de cualquier fuerza, se muestra como una bandera nacional indicando el propietario de la localización. Ten en cuenta que durante el juego solo se verán los objetivos que tengan asignados un valor de victoria.

Mientras estas colocando los objetivos si haces click derecho en uno de ellos te saldrán las siguientes opciones:

- Quitar objetivo: Quita el objetivo del mapa.
- Insertar objetivo: Renumerar todos los objetivos para permitir introducir un objetivo entre alguno de ellos.
- Secuencia de objetivos: Renumerar los objetivos por si hay algún hueco libre entre ellos.

17.10.14 Fijar los colores de los iconos 3D y de la microvista

Una de las ultimas cosas que puedes hacer para diseñar tu escenario es asignar los colores de la microvista y de los iconos 3D a las fuerzas. Desde el menú editar usa la opción fijar iconos de la microvista para asignar el color rojo a una de las fuerzas, y la opción Fijar color de iconos 3D para asignar un color de iconos 3D a cada una de las fuerzas.

17.10.15 Crear un escenario e informes de victoria

El informe del escenario

Esto se muestra cuando seleccionas un escenario desde el menú de empezar un escenario, así como desde la pantalla de información de escenario durante el juego. Tienes disponibles hasta 8Kb para introducir texto. Deberías incluir lo siguiente en tus escenarios:

- Descripción física: Escala, clima, tamaño de mapa.
- Historia: Fecha, lugar, contexto general. así como una pequeña descripción histórica.
- Guías básicas para los jugadores: Cuéntales lo que deberían saber para intentar ganar en el juego.

- Niveles de apoyo entre las formaciones: Explica si las formaciones sufren penalizaciones por no cooperación, etc.

- Características especiales / Eventos: Puedes crear eventos muy importantes, como por ejemplo una probable intervención china en vietnam. Realmente esto es un punto crítico. Confundirás a los jugadores con cosas como los efectos de las guerrillas y el reconocimiento del teatro sino mencionas estos eventos en la descripción del escenario.

Informes de victoria

Consecuencias y especulación - Los jugadores verán uno de los tres posibles textos de resultados al acabar un juego, dependiendo del resultado. Este texto le dará al jugador un sentido de consecuencias al resultado del juego, incluida una referencia al resultado histórico.

El editor de informes

El editor incluido es un editor de textos de windows simple. Se puede usar para crear los informes, pero si quieres hacer un trabajo profesional deberías crear tus informes con un verdadero procesador de textos (ej. Microsoft Word™). Una vez que estés satisfecho, córtalo desde tu procesador de textos y pégalo en el editor de informes.

18.0 Notas generales para la creacion de un escenario

Estas son unas pocas cosas que deberías tener en mente cuando diseñes un escenario.

18.1 Dumpea escenarios

Dumpear un escenario es una ayuda a la hora de diseñarlo. Al hacer el volcado del escenario, se genera una gran cantidad de información. Entre otras cosas incluye los resultados de las comprobaciones de validación del escenario y una lista de advertencias y sugerencias. Para cargar tu escenario en el juego sin problemas, deberías pasar esta comprobación.

18.2 Habla con otros diseñadores de escenarios

El editor a veces puede volverse complejo. Si no entiendes algo, o no sabes como crear un determinado evento, pregunta a otros diseñadores. Hay muchos sitios web que tienen multitud de foros y recursos donde hay cosas interesantes para la creación de escenarios, incluyendo colecciones de escenarios creados por los usuarios.

18.3 Estudia dumpeos de otros escenarios

Carga algunos de los escenarios y realiza dumpeos de ellos. Estudiando luego estos archivos de texto, te darán una idea sobre el nivel de detalle que puede alcanzar el TOAW III. Si decides imprimir uno de estos archivos, deberías reformatearlo antes con un procesador de textos. Es muy común que uno de estos archivos ocupe 150 paginas impresas. El dumpeo de escenarios es también una gran ayuda para los escenarios que tu mismo desarrolles, especialmente si usas mucho los refuerzos o el editor de eventos.

18.4 El motor de eventos

Te puedes volver loco con esta cosa, pero ten cuidado. Si estas trabajando en un escenario corto y sencillo, no debes preocuparte por la lista de eventos. Los elementos por defecto como las noticias, las batallas importantes o cuando se toma una ciudad con nombre o se reduce a ruinas, se generarán automáticamente.

Independientemente de que desees ser creativo con el motor de eventos, hay una serie de eventos estandar que se deben establecer para la mayoría de escenarios. Asegurate de fijar los niveles de reconocimiento del teatro, la guerrilla, transporte por ferrocarril, transporte marítimo, y transporte aéreo para cada fuerza. Configuralos como eventos para el turno 1. Recuerda que puedes modificar más tarde estos niveles con otros eventos. El reconocimiento del teatro representa lo que sabes acerca de él. Un valor del 10% probablemente sea suficiente en la mayoría de los casos, tal vez mayor en las escalas pequeñas de escenarios. La guerrilla representa cosas como la actividad de los partisanos. Establecela por si quieres que localizaciones detras de tus líneas tengan una probabilidad de volver a manos del enemigo espontaneamente.

18.5 Hazlo encajar

Piensa en todos los juegos a los que has jugado. Recuerdas alguno que no funcionase correctamente por que la escala de la unidad o densidad estaban equivocadas? Nosotros si. Este es un juicio subjetivo, y hay casos especiales. Pero intenta evitar los grandes mapas poco poblados. También deberias evitar mapas obstruidos con grandes grupos de unidades a menos que quieras dar a los jugadores un caso de trinchera virtual. Algunas situaciones son demasiado grandes, y otras demasiado pequeñas, para encajar bien con este sistema de juego. TOAW III esta diseñado para manejar las classicas campañas militares; no lo hará bien con cosas como ir saltando de isla en isla, Aunque puedes manejar algo como la operación león marino.

EL combate naval esta debilmente modelado. Si realmente necesitas manejar campañas navales (Ej. la segunda guerra mundial en el pacifico), resuélvelas usando el motor de eventos y una serie de eventos de refuerzos y retiradas.

18.6 Mapas

En algunos casos, tendras que simplificar cosas como la red de carreteras. Cuando lo hagas, hazlo teniendo en mente al oponente programado. Los algoritmos de búsqueda de caminos son muy buenos, pero tendrán más probabilidades de encontrar la ruta perfecta si no diseñas carreteras o ferrocarriles muy retorcidas, con muchos zigzags. Si es necesario, vuela puentes en el editor del mapa.

18.7 Despliegue de unidades y misiones aereas

Al llegar al pulido final de los escenarios, asegurate de asignar misiones aéreas a tus unidades. Recuerda que si las unidades aéreas estan en descanso, no responderán a la acción aérea del enemigo. (Realmente, puedes usar esto para modelar una sorpresa hasta cierto punto, aunque si su base es atacada, estas unidades reaccionarán.) Ningun jugador quiere tener que pasar por 20 unidades aéreas poniendo todos los cazas en superioridad aérea y a todos los bombareros en interdicción.

al principio de cada escenario. Pon las unidades de tierra en posiciones defensivas o despliegues de reserva. Fija la tolerancia a las pérdidas apropiada para cada unidad.

18.8 Fuerzas

La fuerza que has establecido como primera fuerza, será la que mueva primero en el turno 1(excepto en PBEM y juegos humano vs humano). Más tarde la fuerza que moverá la primera durante los demas turnos, esta basada en cosas como la iniciativa, de acuerdo a las fuerzas y posiciones de ambas fuerzas.

18.9 Formaciones

18.9.1 Organizacion general

En cada formación tienes hasta 32 ranuras para introducir unidades. Por favor NO las uses todas. Las ranuras que queden sin cubrir, quedarán para las unidades que se sub-dividan. En la mayoría de los casos, limita el número de unidades de combate (cosas como regimientos de infantería) en cada formación a no más de 12; si pones mas, el codigo del oponente programado no las usará eficientemente en algunas situaciones. Puede que en algunas situaciones quieras este efecto. Las unidades sobrecargadas tienden a usar el estilo escalonado de ataques sovietico.

18.9.2 Niveles de apoyo

Es una característica del juego crítica, por lo que se ha dicho anteriormente se volverá a repetir aquí. Puedes fijar el apoyo de la formación en interno, apoyo al ejercito, apoyo a la fuerza o apoyo libre. El grado de cooperación se basa en el nivel de cooperación posible entre dos unidades.

Apoyo interno

Las unidades de formaciones con nivel de apoyo interno sólo cooperarán plenamente con otras unidades de la misma formación. Hay una limitada cooperación con unidades de otras formaciones, siempre y cuando tengan exactamente el mismo esquema de colores para el icono 2D. No hay cooperación posible con otras unidades.

Apoyo al ejercito

En este contexto el termino "Ejercito" se refiere a unidades con el mismo esquema de colores para los iconos 2D. Las unidades de las formación cooperaran plenamente con otras unidades de la misma formación, así como con las unidades de otras formaciones que tengan el mismo esquema 2D. Hay una cooperación limitada con unidades que tengan el mismo color de fondo del icono 2D y diferente color central (el del símbolo de la unidad). No hay cooperación posible con otras unidades.

Apoyo a la fuerza

En este contexto el termino "Fuerza" se refiere a las unidades con el mismo color de fondo del icono 2D. Las unidades de las formación cooperaran plenamente con otras unidades de la misma formacion, así como con las unidades de otras formaciones que tengan el mismo color de fondo de icono 2D. Hay una cooperación limitada con el resto de unidades.

Apoyo libre

Las unidades con apoyo libre cooperarán plenamente con todas las unidades amigas. Esto deberia usarse sólo para formaciones de muy alto nivel.

TOAW 3 – Game Manual

TABLA DE NIVELES DE APOYO Y COOPERACION

Tipo de apoyo asignado	Para unidades asignadas a la misma formación	Mismos colores de icono de fondo y de símbolo	Mismo color de fondo de icono y diferente color de símbolo	Color de fondo de icono diferente
Apoyo interno	F	L	X	X
Apoyo al ejército	F	F	L	X
Apoyo a la fuerza	F	F	F	L
Apoyo libre	F	F	F	F
Clave	F - Cooperación libre	L - Cooperación limitada	X - Sin cooperación	
*Nota: Las unidades asignadas a la misma formación, siempre cooperarán libremente con otras unidades de la misma formación independientemente de sus colores de icono				
La penalización por usar unidades con cooperación limitada o nula varía. El efecto más fuerte es en el combate. Las unidades no cooperativas, tienen más probabilidades de dejar de participar en un combate, aumentando de esta manera la probabilidad de que el combate se tome más tiempo para ser resuelto. Lo mismo es válido, aunque en menor medida para las unidades con cooperación limitada.				

La penalización por usar unidades con cooperación limitada o nula varía. El efecto más fuerte es en el combate. Las unidades no cooperativas, tienen más probabilidades de dejar de participar en un combate, aumentando de esta manera la probabilidad de que el combate se tome más tiempo para ser resuelto. Lo mismo es válido, aunque en menor medida para las unidades con cooperación limitada.

18.9.3 Objetivos de la formación

Objetivos intermedios

El oponente programado hace un buen trabajo para encontrar un camino desde la ubicación actual de una formación a sus objetivos. Puede haber ocasiones, sin embargo, en los que desees ajustar con precisión la trayectoria probable de que una formación se mueva de un punto a otro.

Esto es particularmente cierto si el terreno del escenario tiene un fuerte efecto de canalización para el movimiento. Verás que en este caso, muchas formaciones se atascarán debido a los cuellos de botella. Si esto sucede, es posible que desees establecer objetivos intermedios para guiar a alguna o a todas las formaciones a través de puntos específicos. También puede ser útil especificar los objetivos intermedios en lugares como puentes si el terreno es difícil. Esto puede simplificar la tarea del oponente programado en la búsqueda de las mejores rutas.

Los objetivos intermedios también se pueden usar para situaciones de reacción de la reserva. Al poner un objetivo en un lugar que carece de importancia, puedes desencadenar un ataque de la formación afectada cuando las fuerzas enemigas pasen por el objetivo trampa. En algunos casos, se trata de una cuestión de tiempo. Puedes, por ejemplo, establecer un combate previo asignando un objetivo con valor cero en una carretera antes del objetivo que realmente desees proteger. Tu formación reaccionará, avanzando a través del objetivo real hacia el frente tan pronto como el enemigo llegue a l objetivo trampa.

Valores y victoria

Sólo es posible asignar valores de puntos de victoria a los objetivos asignados a las formaciones. Esto te debería evitar olvidar asignar a alguien para proteger o amenazar un objetivo importante. Debes ser cauteloso al asignar puntos de victoria a los objetivos. La lógica programada del oponente está fuertemente basada en la formación. Dentro de ciertos límites, la lógica de movimiento interno ignorará los objetivos que no han sido asignados a la formación. Asegurate de asignar suficientes fuerzas para los objetivos importantes.

La victoria en el juego se basa en los valores que asignes a los objetivos. Las penalizaciones por pérdidas se escalan a los valores objetivo totales. Los puntos de victoria por las pérdidas totales de ambas fuerzas son los mismos que el valor de todos los objetivos en el mapa.

Objetivos múltiples

Puedes configurar hasta tres diferentes caminos de objetivo para cada formación. Solo los objetivos del camino uno tienen un efecto de victoria. Si usas esta opción asegurate de asignar múltiples caminos de objetivo para todas las formaciones, de lo contrario el oponente programado puede confundirse si se seleccionan caminos alternativos de objetivo. Usa el evento objetivo fuerza 1 o 2 para cambiar los diferentes caminos de objetivo de una formación durante el escenario.

Esta es una característica muy avanzada. Requiere más pruebas para dar por bueno un escenario. La mayoría de los escenarios oficiales usan sólo un camino de objetivos.

18.10 Unidades

18.10.1 Equipo autorizado y asignado

En muchos casos, deberías considerar asignar a la unidad menos equipos de los autorizados, en particular si tu escenario no se ha establecido desde el comienzo del conflicto. En algunos casos raros, las unidades pueden empezar con más equipo asignado que el autorizado.

18.10.2 Estado por probar vs veterano

Puedes configurar tus unidades como veteranos de guerra, fijando su habilidad, usando el botón por probar/veterano del informe de la unidad. Esto puede tener un fuerte efecto en como se jugará tu escenario. La mayoría de las unidades deberían ser veteranos en escenarios concretos. Muchas unidades deberían ser por probar en escenarios que comiencen una campaña. Las nuevas unidades que van llegando como refuerzos en general deberían de ser por probar.

18.10.3 Niveles de suministro

Es común para uno o ambos bandos tener reservas muy grandes de suministros para sus unidades en las primeras horas o días de una guerra. Deberías considerar esta opción si el escenario se ha fijado en el comienzo de una guerra. No recomendamos un suministro excesivo en escenarios de conflictos cortos. Ten en cuenta que el nivel de suministros de una unidad muy suministrada se reducirá al 100% o menos si se mueve.

18.10.4 Estado de despliegue

Si la situación modelada en tu escenario requiere unidades en posición defensiva, asegurate recordar fijar tus unidades en los estatus defendiendo, atrincherado o fortificado. Recuerda establecer una orden de reserva local o táctica para las unidades que históricamente reaccionaron a los movimientos del enemigo. Esto podría ser crítico en los escenarios en los que el atacante se movió antes de que el defensor tenga la oportunidad de establecer su tipo de despliegue.

18.10.5 Unidades de cuartel general (HQ)

Dependiendo del efecto que quieras, estas unidades pueden ser unidades ligadas a formaciones, o pueden ser modeladas para proporcionar niveles de mando y suministros a la formación.

Muchos ejércitos tienen un sistema muy descentralizado de mando y reparto de suministros. Otros se organizan según jerarquías muy rígidas y estrictas.

Puedes ver esta diferencia en el escenario Middle East 1973; los israelíes no tienen unidades HQ mientras que los árabes sí. Esto es una ventaja para los israelíes, porque no están sujetos a los efectos negativos por daños a las unidades HQ.

18.10.6 Grupos de mando (Command Group)

Proporcional las funciones de mando de una formación. Las unidades HQ no necesitan tener autorizados grupos de mando, pero si los tienen, sus formaciones, son propensas a ser obligadas a reorganizarse si todos los grupos de mando asignados a la unidad HQ son eliminados. En términos del juego, el uso de grupos de mando permite al diseñador de escenarios construir una vulnerabilidad en las formaciones de la formación. Recomendamos tomar ventaja de esta característica, así que adelante asigna dos grupos de mando (esto funcionará mejor que con uno a menos que quieras que tu estructura de mando sea frágil) a cada unidad de cuartel general.

18.10.7 Escuadras de apoyo (Support Squad)

Proporcionan funciones de distribución de suministros a la formación. Las unidades HQ no necesitan tener autorizadas escuadras de apoyo, pero si las tienen, las unidades de la formación verán reducidos sus niveles de suministro según van siendo eliminadas las escuadras de apoyo. En términos del juego, el uso de escuadras de suministro permite al diseñador construir una vulnerabilidad en eficacia de la distribución del suministro de la formación.

Cada vez que el juego chequea la eficacia de distribución (normalmente al suministrar las unidades), mira a ver si la formación tiene asignada una unidad HQ. Si no hay una unidad HQ asignada, o la unidad HQ no ha sido eliminada y nunca ha tenido escuadras de suministro autorizadas o si las tiene todas, se usa el sistema normal para recibir suministros. Si un HQ asignado ha sido destruido, o si tiene menos de la mitad de escuadras de suministro originales, la eficacia de la distribución para la formación será del 50% de su mejor nivel (el que fijaste con el editor). En niveles de escuadras entre el 50-100% del original, la eficacia de distribución para la formación está ligada a la fracción entre las escuadras asignadas y las autorizadas. Si no quieres estos efectos, no asignes escuadras de suministros a las unidades HQ. Recomendamos el uso de estas escuadras en las unidades HQ de formaciones por debajo del nivel de regimiento.

Cuántas escuadras de apoyo debes poner en una unidad HQ? Su número está relacionado con el tamaño de la Formación:

Tamaño	Escuadras de apoyo para el 100% de eficacia de distribución
SECCION	1
PELTON	1
COMPANIA	3
BATALLON	5
REGIMIENTO	15
BRIGADA	20
DIVISION	40
CUERPO	80
EJERCITO	120

Ahora, necesitas recordar estos números? No. Nada más asignar alguna escuadra de apoyo a una unidad HQ. Cuando asignes el nivel de suministros para la formación, el editor calculará automáticamente el número de escuadras de apoyo que se deben asignar. Ten en cuenta que el nivel de suministro está ligado al número de escuadras de apoyo asignadas y puede haber pequeños errores de redondeo, particularmente a nivel de brigada o inferior.

18.10.8 Protección del cuartel general

Con la creciente importancia de las unidades de cuartel general que usan escuadras de apoyo y grupos de mando, realmente necesitas asegurarte de incluir cosas como equipo antiaéreo en tus ordenes de batalla, de lo contrario tus formaciones serán muy vulnerables a los ataques aéreos.

18.10.9 Significado de los iconos de la unidad

Tipo de símbolo de la unidad

Algunos, pero no todos, los tipos de símbolos de la unidad acarrean capacidades especiales. En algunos casos, están implicadas variantes de equipos especiales o modificaciones. Usa estos símbolos con cuidado. Puedes ver los diferentes tipos de símbolos para las unidades en la sección 16.1 de este manual.

Unidades de guerrilla

Deberías usar las unidades de guerrilla solamente en los escenarios donde las guerrillas tuvieron una gran reputación histórica por sus capacidades especiales más allá de la infantería ligera. En muchos casos, es más apropiado usar el tipo de unidad irregular para simular enfrentamientos armados simples. Se recomienda usar el evento guerrilla en combinación con unidades guerrilleras con el fin de maximizar la confusión del jugador enemigo.

Colores del icono de la unidad

El color de los iconos es significativo. Recuerda que cada grado de separación que selecciones en el esquema de colores del icono se añade un grado de separación en la cooperación entre las unidades. Hay cooperación máxima entre unidades con el mismo esquema de colores. Hay menos cooperación entre unidades con el mismo color de fondo pero con diferente color de símbolo. Hay muy poca colaboración entre unidades que usen colores diferentes.

18.10.10 Reemplazos

En muchos casos se puede seleccionar los valores por defecto, ya sea el 1% o 2%. Ver el menú editar - reemplazos. La configuración por defecto, será razonable, si los reemplazos empiezan en el primer turno y siguen hasta el final del escenario.

Transiciones de equipo

En escenarios largos, es posible que quieras modelar transiciones de equipo. Tienes 24 ranuras para equipo en cada unidad – generalmente más de las necesarias. Reserva de dos a tres ranuras para equipos a ser recibidos por la unidad en momentos diferentes. Por ejemplo, algunas de las unidades en el escenario de Korea empiezan con un número de M24 o Shermans. Si las examinas de cerca, verás que tienen equipos autorizados de Pershings y Pattons, pero no tienen equipo asignado en esas ranuras. Comprueba las fechas de reemplazos para ese escenario y veras que los Shermans se sustituirán pronto, al principio por los Pershings y más tarde estos por los Patton.

TOAW 3 – Game Manual

Cada reemplazo de equipos se ira superponiendo al anterior, pero el resultado es que las unidades de la ONU iran sufriendo una lenta transición desde los Shermans hacia los Pershings y estos hacia los Pattons durante el transcurso del escenario.

Modificar los reemplazos con un evento

Si uno de los principales beligerantes entra en la refriega o se retira de ella, en un escenario, probablemente tendrás que usar el motor de eventos para aumentar la cantidad de reemplazos o disminuirlos.

18.11 Suministro

18.11.1 Puntos de suministro

Un punto de suministro debe ser colocado en cualquier ubicación que tenga la capacidad para suministrar a una gran parte de la fuerza. En campañas largas, esto generalmente significa el punto por el que los suministros llegan al teatro. En escenarios cortos, representan las reservas locales. Si deseas que los suministros se muevan a traves de los puertos, necesitas poner un punto de suministro en ellos. Los puntos de suministro se colocan para cada jugador. Un punto de suministro de un jugador no suministrará al otro. Si quieres que una localización suministre a ambos jugadores, debes colocar un punto de suministro para cada jugador en esa localización. TOAW III te permite hasta 99 puntos de suministro para cada jugador.

18.11.2 Diferentes niveles de suministro: Fuerza vs. Formaciones vs. Unidades

Recuerda, las unidades tienen niveles de suministros que reflejan su nivel actual de comida, balas, etc. Estos niveles deben ser frecuentemente altos al inicio de las guerras, para reflejar un exceso de suministros de las fuerzas atacantes. Para campañas de duración media, intenta no fijarlos por encima del 100% donde el exceso de suministros intenta reflejar el tipo de almacenamiento avanzado, el cual es difícil de alcanzar una vez que comienzan los combates. La eficacia de la distribución de suministros de la formación es en realidad una media de la habilidad de la formación como organización para distribuir los suministros disponibles desde la reserva de la fuerza hasta las unidades bajo su mando. No representa un almacen.

Finalmente, la reserva de la fuerza esta destinada a representar la disponibilidad global de suministros para un lado. Representa existencias reales, capacidad de producción, la ayuda externa, etc. Es posible tener una reserva de fuerza muy grande, mientras que las unidades individuales se mueran de hambre debido a un mal sistema de distribución, reflejado por una pobre eficacia de distribución de suministros de la formación.

Considerando la historia de la intendencia en Isandlwana (1879). Segun la leyenda, las tropas britanicas tenian mucha munición disponible, pero el intendente se negó a distribuirlas más rápidamente que la tasa oficial de reemplazo. Una buena reserva de suministros de la fuerza, pobre eficacia de distribución de la formación. Inicialmente, buenos niveles de suministro.

Las fuerzas japonesas tenian que rendir cuentas por cada ronda disparada. Los pilotos recibían una reprimenda si los comandantes decidían que habían gastado demasiadas municiones durante una misión. Mala reserva de suministros de la fuerza. Una moderada distribución de la formación. Inicialmente, suministros moderados para la unidad.

Durante el ultimo medio siglo, se ha desatado de vez en cuando una controversia por este tema en las unidades de combate. Las unidades occidentales tradicionalmente han tenido los servicios de apoyo muy grandes en relación a las unidades comunistas. En teoría (y en general en la práctica), esto ha significado que las unidades occidentales tendrían un reabastecimiento a partir de las reservas de la Fuerza mucho más rápido que sus oponentes. Los soviéticos, por ejemplo, tenían existencias de suministro muy grandes a partir de 1943, pero sus ofensivas se estancaban despues de un corto avance ya que carecía de la capacidad para distribuir rápidamente los suministros a las tropas que los necesitaban. Esto es, de hecho, la principal fuerza motriz detrás de la práctica soviética de un ataque escalonado. El Oeste tiene buenas reservas de la fuerza, buena eficacia de distribución de las formaciones, buenos niveles de suministros a las unidades. Los comunistas tienen buenas reservas de la fuerza, mala eficacia de distribución de las formaciones, unidades con distintos niveles de suministro

18.11.3 Compartir transportes

No ignores el "aburrido" equipo asignado a las unidades. Los camiones y caballos en exceso pueden no tener un efecto en la capacidad de movimiento de la unidad, pero pueden tener un efecto muy fuerte sobre la distribución de suministros. Las fuerzas de EEUU, en particular, son bien conocidas por su práctica de forma temporal de extraer de las unidades los equipos de transporte que no necesitan para formar nuevas unidades con este equipo para ayudar a la rapida repartición de suministros. Esto se modela en el juego como "compartir transporte activo". Por otro lado, recuerda que algunas fuerzas (sobre todo de países del tercer mundo) tienen unos niveles muy bajos de activos de transporte.

18.11.4 Modificar el nivel de suministros mediante un evento

Incluso en escenarios simples, es posible que desees modificar los niveles de existencias de suministro de la Fuerza. Consideremos el caso de las fuerzas aliadas en Francia, 1944. La pérdida de cualquiera de los puertos suministrados, tendrá un severo impacto en el nivel global de disponibilidad de suministros. Porejemplo en Korea, 1950, la pérdida de Pusan habría sido devastadora para la reserva de suministro de las Naciones Unidas. Puedes modelar esta parte mediante la asignación de diferentes puntos de suministro para diferentes puertos de entrada, y luego usar el motor de eventos para establecer el nivel de suministro global dependiendo de quien ocupa los diferentes lugares.

18.11.5 Imagen del informe del escenario

Por favor mira el manual del editor de imagenes BMP (ScenarioBMP-How-To.pdf), para un tutorial detallado sobre cómo crear tus propias imagenes.

Puedes encontrar este tutorial en el menú inicio de windows, luego programas, The Operational Art of War III, Documentación, Scenario BMP Editor Manual.

El archivo BMP asociado a un escenario, debe de estar en la misma carpeta que el escenario y debe llamarse igual que el escenario, pero con extensión .BMP.

19.0 Apendices

19.1 Calculos

19.1.1 Densidad de equipo

Hasta nueve unidades se pueden agrupar en un determinado lugar, pero en muchos casos esta es una mala idea. Cada lugar tiene una densidad de equipos específica:

50 + 2 x escala física del escenario:

Escala	Densidad permitida
2.5km/hex	68
5km/hex	100
10km/hex	250
15km/hex	500
20km/hex	850
25km/hex	1300
50km/hex	5050

Cualquier localización que tenga más del número permitido de vehículos o equipos de caballos sufrirá atascos de tráfico (aumentan los costos de movimiento). También se sufrirán mayores pérdidas de equipo durante el combate.

19.1.2 Calculo de la calidad de una unidad

Calidad = (2 x habilidad + preparación) / 3

19.1.3 Calculo de la fuerza de combate de una unidad

Fuerza = fuerza equipo x (2 x habilidad + preparación + suministro) / 4

19.2 Notas para la resolucion de combates

La resolución del combate en el TOAW Volume I se basaba en la acumulación de masas de fuego. Esto sigue siendo cierto para el Century of Warfare, y versiones posteriores, pero el fuego antitanque y antipersona se manejan ahora en el nivel de armas individuales disparando a objetivos individuales. Cada elemento tiene un máximo de uno a tres tiros por ronda:

Tasa máxima de disparo, por ronda de combate:

Equipo característico	Atacando	Defendiendo
Motorizado, Largo alcance, Helicóptero	3 disparos	3 disparos
Estático, Fijo, Infantería	1 disparo	2 disparos
Cualquier otro	2 disparos	3 disparos

Las armas individuales intentan atacar objetivos apropiados. Hay algo de probabilidad en esto, pero los objetivos más grandes tienden a atraer el fuego de las armas más letales del enemigo.

Ten en cuenta que esto tiene numerosos efectos secundarios. Entre ellas: las armas antitanque remolcadas son ahora mucho menos efectivas en el ataque que antes. Los AFV's son ahora relativamente más letales que antes. Las pérdidas de grandes fuerzas atacando fuerzas muy pequeñas serán mucho menores que con el antiguo sistema del TOAW. El número real de disparos efectuados por las fuerzas combatientes depende de la fuerza relativa en general en cada combate, pero no excederá de la máxima suma teórica esperada para todas las armas basada en la tabla anterior. Todos los disparos antipersona se consideran como letales. En la mayoría de los casos, esto dará resultados muy similares a los esperados en la versión original de TOAW.

El fuego antiblindado es muy diferente. Para ser letal, un disparo antitanque debe primero alcanzar el objetivo (ver puntería, abajo). Cada disparo debe luego perforar el blindaje del objetivo. Cada objetivo blindado tiene 2 valores de blindaje: uno contra las armas cinéticas (que también incluye los ataques por arriba) y el otro contra las armas HEAT, estos dos valores son idénticos para casi todos los vehículos blindados más antiguos. Mira el archivo "Equipment List.doc" en la carpeta DOCS para ver los valores de blindaje.

Probabilidad de alcance de un objetivo blindado, por disparo:

Puntería del Equipo	Visión restringida	Normal	Campo abierto
Puntería++++	85%	100%	100%
Puntería+++	85%	85%	72%
Puntería++	85%	75%	56%
Puntería+	75%	50%	25%
Cualquier otro	50%	33%	11%

Date cuenta que las localizaciones con visión restringida benefician a los sistemas más simples mientras que reducen la capacidad de los sistemas más avanzados. Por otro lado a campo abierto los sistemas más avanzados son infalibles. Las localizaciones a campo abierto no tienen precipitaciones y ningún otro terreno que no sea abierto, árido, carretera, río, rocoso, escarpado, canal, o arena. Las localizaciones con visión restringida tiene grandes precipitaciones y terrenos, cultivado, urbano, ruina urbana, o bosques. Muy pocas armas de los periodos iniciales tienen sistemas de puntería mejorados.

Probabilidad de derrotar un blindado, por disparo:

$pq = 100 \times \text{Anti-blindado} / \text{blindaje}$	Penetración
100+	100%
99...25	$((pq^2)/100)\%$
24-	0%

Esto significa que no hay posibilidad de penetración a menos que el arma tenga por lo menos el 25% de la penetración nominal necesaria para perforar el blindaje del objetivo. Los valores de blindaje se dividen por tres cuando el objetivo es atacado por aviones.

TOAW 3 – Game Manual

Ejemplos:	Probabilidad penetración
pq	Probabilidad
99	98%
90	81%
80	64%
70	49%
50	25%
40	16%
30	9%
25	6%

19.2.1 Ejemplo de calculo

Un T-34/76 (late); Anti-blindado 7 (cinetico), dispara a un PzKpfw V Panther; blindaje 13, bajo condiciones normales:

Probabilidad de alcanzar el objetivo = 33%

$pq = 100 \times 7 / 13 = 54$.

Probabilidad de penetración = $((54 \wedge 2) / 100)\% = 29\%$

Probabilidad de destruir el objetivo = $33\% \times 29\% = 10\%$.

19.2.2 Artilleria contra las trincheras

La artillería puede disminuir la eficacia de las posiciones defensivas preparadas durante el combate. Se intenta modelar el efecto de tierra batida de la artillería pesada y esta unido al peso individual de los proyectiles. Las piezas de calibres pesados son mucho más efectivas que las ligeras. Los MRL's (Lanza cohetes múltiples) generalmente no reciben esta ventaja. Aunque las fuerzas anti-persona de la artillería pesada puedan parecer débiles (debido a tasas muy bajas de fuego), las armas de 150mm o más, pueden ser muy eficaces contra los enemigos atrincherados.

19.2.3 Transportes blindados de tropas

La contribución de los transportes de tropas blindados (APC, MICV, IFV, etc) a la fuerza de la unidad se basa en la tolerancia a las pérdidas.

A tolerancias más altas, se supone que más de estos vehículos están directamente involucrados en el combate. Contribuyen a las fuerzas de la unidad. La infantería asignada a la unidad recibe menos protección contra el fuego artillero del enemigo y tienen una tendencia a perecer si un vehículo es destruido por el enemigo. A tolerancias más bajas, menos de estos vehículos se encuentran en el frente. No contribuyen a las fuerzas de la unidad, pero proporcionan más protección a la infantería durante el fuego artillero. Se supone que desmontarán si el transporte es alcanzado por el enemigo y no se verán afectadas por las pérdidas de sus transportes.

Cuando un APC se destruye en un combate, hay una probabilidad (basada en la tolerancia y la proporción de infantería y transportes) de que una escuadra de infantería también sea destruida.

19.2.4 Rendimiento de las armas nucleares

Los equipos con capacidad nuclear están valorados individualmente con su fuerza de ataque nuclear. Los siguientes valores están definidos para varios equipos. Estos valores se suman a la fuerza de ataque convencional de la unidad. A niveles por debajo del Kilotón, la suma no parece ser particularmente importante.

	Equivalente convencional
0.1kT	25
0.2kT	50
0.5kT	125
1kT	250
2kT	500
5kT	1250
10kT	2500
20kT	5000
25kT	6250
40kT	10000
50kT	12500
60kT	15000
100kT	25000
200kT	50000
300kT	75000
500kT	125000
1mT	250000
4mT	1000000

19.3 Por probar / veterano

Cuando se determina la habilidad de una unidad al pasar del estatus por probar al de veterano, su habilidad puede variar en un $\pm 33\%$ de su valor original. Los valores de veterano tenderán a estar cerca del valor de habilidad previsto.

20.0 Consejos del juego

20.1 Usando las unidades aéreas

La eficacia a largo plazo de tus unidades aéreas es inversamente proporcional a su aparente visibilidad en el campo de batalla. Tal vez triste, pero cierto. Aunque pueda ser divertido lanzar un ataque aéreo en un lugar determinado, está es la forma menos eficaz de utilizar las unidades de aéreas. A veces, sin embargo, necesitaras su inmediata potencia de fuego. Si es así, a por ello. Recuerda que sin embargo hay un costo. Las misiones de apoyo al combate son moderadamente eficientes, y de nuevo, a veces no puedes prescindir de ellas. Desafortunadamente, el enemigo derribará tus unidades aéreas más rápidamente que con cualquier otra misión.

También es una manera de llamar la atención de los cazas enemigos para que participen en la refriega, que puede ser una buena opción o no dependiendo del nivel de superioridad aérea local. Si tienes superioridad aérea, tus unidades serán más efectivas en misiones de interdicción. De esta manera, harás que cosas como que los depósitos de combustible, cargadores, comida, bajen rápidamente y la imposibilidad de moverse por carreteras y por tren libremente sin ser atacado sea una molestia para el enemigo. Si la fuerza aérea del enemigo es más fuerte que la tuya, pon tus unidades aéreas en misiones de superioridad aérea y espera lo mejor. Considera mantener tus unidades de ataque a tierra fuera de la acción. Serán más efectivas como una amenaza, forzando así a tu oponente a un gran esfuerzo de superioridad aérea a expensas de sus esfuerzos de interdicción y apoyo al combate.

20.2 Consideraciones para planear un combate

Todas las unidades tendrán sus puntos de movimiento reducidos para reflejar la cantidad de tiempo necesario para resolver todos los ataques. Esto significa que debes mover la mayor parte de tus unidades antes de resolver cualquier ataque. Si crees que todos los ataques se resolverán rápidamente, deberías mantener unas pocas unidades con alta capacidad de movimiento para su uso como reserva de explotación. Si quieres explotar los avances antes de que el enemigo reaccione, considera paralizar momentáneamente los ataques que crees que van a llevar mucho tiempo – Aquellos que involucran unidades que han gastado la mayoría de sus puntos de movimiento y ataques a posiciones defensivas que probablemente tienen órdenes de ignorar pérdidas.

20.3 Armás nucleares

Si ves que tienes la opción de utilizar armas nucleares, asegúrate de revisar la información del escenario. En casi todos los casos, existen importantes costos potenciales asociados con estas armas.

20.4 Mantén tus unidades suministradas

Hay algunas cosas que puedes hacer para maximizar la cantidad de suministros que fluyen a tus unidades:

- Asegúrate de mantener tus líneas de comunicación abiertas. No dejes que los chicos malos las corten destras tuyo.
- No muevas tus unidades a menos que sea necesario.
- Mantén tus unidades cerca de un cuartel general cooperativo.
- Evita despliegues muy separados. Trata de mantener tus unidades en localizaciones urbanas, carreteras, puertos o bases aéreas.
- Si tu oponente tiene una gran capacidad de interdicción (un montón de unidades realizando misiones de interdicción), manten algunas de tus unidades aéreas en misiones de superioridad aérea.

TOAW 3 – Game Manual

21.0 CREDITOS

MATRIX GAMES

Productor ejecutivo

David Heath

Productor asociado

Erik Rutins

Manager de proyecto

James A Mathews

Programador jefe

Ralph Trickey

Desarrollo de escenarios y manager de diseño

Daniel McBride

Desarrollo de escenarios y asistente de diseño

Marc Martinez

Diseñadores de escenarios

Alexander Andreev Maurizio

Andreoli Jean-Luc Betin Curt

Chambers Bob Cross

Peter Daniel

Nick Dowling Maciek Dudkiwicz

S. Erdelac (Rhinobones) Piero Falotti

Jarek Flis

Soren Gaun

Inaki Harrizabalagatar

Pelle Holmén (panzerpelle) Todd Klemme

Chuck Kotraba

Kristian Kristensen

Stefan Kristensen

Rob Kunz

Sakari Lahti

Joao Lima

Don Maddox

Jason Mallette

Trey Marshall

James A Mathews (JAMiAM) Daniel

McBride

Tim McBride

Sam Mudd

Erik Nygaard

Steve Oliver

Barlomiej Osuch

Haris Riris

Erik Rutins

Igor Rzaunek

Al Sandrik

Mark Stevens

Peter Szabo

Brian Topp

Ben Turner

Grant Whitley

Equipo Q&A de escenarios

"Dicke Bertha"

Bob Cross

Piero Falotti

Jarek Flis

Jyri Kettunen

Trey Marshall

Marc Martinez

James A Mathews (JAMiAM)

"Menschenfresser"

Daniel R. McBride

Ed Morris (Currahee)

Jason Raven

Mark Reading

Francois Roche

Joao Russo

Jose Serrano (JMS)

"General Staff"

Pavel Voylov

Ray Wolfe

Control de calidad

Erik Rutins

Probadores Q&A

Bob Cross

Larry Fulkerson

Pelle Holmén (panzerpelle)

Brian King (Siberian HEAT)

Charles Kotraba

Némedi László

Marc Martinez

James A Mathews (JAMiAM)

Daniel McBride

Ed Morris (Currahee) Daniel

Neely

Jose Serrano (JMS)

Interfaz grafica TOAW III

Mark Schwanebeck

Graficos de terrenos de TOAW III

Vito Pentassuglia

Peter Szabo

Diseño de la caja y el logo

Marc Schwanebeck

Edicion del manual y contenidos

Michael Eckenfels

Diseño y esquema del manual

Marc Schwanebeck

Efectos de sonido

David Heath & Scott Cairns of SCA Sound Studios

Musica por estudios de sonido SCA

Main Theme - Scott Cairns

Civil War Theme - Sean Beeson

WWI Theme - Leif Chappelle

Pre WWII Theme - Leif Chappelle

WWII Theme - Alec Harrison

Korean Theme - Dane DiAnda

Modern Theme - Scott Cairns

Secuencia de video

Marc Schwanebeck

Relaciones publicas yMarketing

Joe Lieberman

Asistente de produccion

Gregory Wilcox

Traduccion al Frances

JP Chapleau

Marc Martinez

Traduccion al Aleman

Stefan Göhring

Jim Zabek

Administrador

Liz Stoltz

Customer Support Staff

Marc Schwanebeck

Mike Vahan

Daniel Heath

Alex Fiedler

Erik Rutins

David Heath

Administracion del foro

Paul Vebber

Marc Schwanebeck

Erik Rutins

David Heath

Diseño y desarrollo de la base de datos

Alex Fiedler

Red y administrador del sistemas

Mike Vahan

Red y soporte del PC

Ron Duquesnel

Muchas gracias a

Chris Mate, John Davidson, Brian King, Tim Coakley, Ron Tedesco, Debra Pugh, Renee Schoenfelder, Marti Nagy, Thomas Heath, Yvonne Heath.

Matrix NexGen

David Vebber, Megan Vebber, Rowan Lieberman, Andrew Heath, Nicholas Heath, Shane Heath, Austin Stoltz, Noah Stoltz, Cameron Eckenfels, Hannah Eckenfels y Erik Conkling.

Nuestra fuerza Damos gracias a dios por darnos la habilidad y las fuerzas necesarias para terminar este proyecto y conseguir nuestro sueño. También damos gracias a nuestras familias y amigos por darnos todo su amor y apoyo durante este proyecto.

CREDITOS DE THE OPERATIONAL ART OF WAR: CENTURY OF WARFARE**Diseño de juego y concepto** Norm Koger**Productor:** Brian M. McGinn**Ayudante de produccion:** Matt Kreager**Programador:** Norm Koger**Desarrollo:** Norm Koger (con gracias especiales a Matthew B. Caffrey, Jr., Charles Kamps y LTC James Lunsford)**Graficos:** John Boettinger-Lang, Steve Estes, Tim Kipp, Stephen Langmead, Kurt Miller, y Brian Weber**Diseño de produccion y materiales:** Chrissy Lagna, Kurt Miller, y Peter Muench**Ilustraciones de la caja y del manual:** Kurt Miller**Sonido:** Jim Rose and Brian Weber**Secuencia introductoria:** Brian Weber**Corredor de probadores:** Charles Kibler y Brian M. McGinn

Diseño de escenarios: Pete Abrams, Brad Beavers, Doug and Denise Bevard, John Boomershine, James Burns, Mark Carver, Bryan Corkill, John E. Cross, Greg Daulton, Darrell Dik, David Hickman, Todd Klemme, Norm Koger, Eric Larsen, Trey Marshall, Tim McBride, Matt Moyer, Jeff Riddolls, Richard Rinaldi, Jim Rose, Erik Rutins, John Schettler, John Underwood, "Wild Bill" Wilder, Chris Wilson, and Ray Wolfe (Special thanks to T.F. Mills and David A. Ryan for their help with Commonwealth OBs in several of the Scenarios)

Probadores: Pete Abrams, Rob Anderson, Joe Baratta, Brad Beavers, Bill Braddock, James Burns, Ernie Berg, Christopher L. Cleveland, Bryan Corkill, John E. Cross, Greg Daulton, Darrell Dik, Rory Gallagher, Bart Gauvin, Barron D. Gray, Brian Heard, Matthew Heider, Richard Hicks, James W. Johnson, Carl Keenan, Steve Knowlton, Lee Jordan, Lance King, Bruce Kohn, Michael Lamb, Mike LaPlante, Eric Larsen, Bill Lott, Tim McBride, Scott McCoppin, Matt Moyer, Tom H. Padgett, Jr., Keith Patton, Ron Peterson, Tim Powers, Troy Ritter, Josh Rose, Cory Runyon, Erik Rutins, Glenn Saunders, John Schettler, Fred Schwarz, E. Mark Smith, Steve Smith, Christopher Stoner, John Underwood, Andrew Wagenhoffer, Carrington Ward, "Wild Bill" Wilder, Ray Wolfe, y James Wood

Gracias especiales a Bob McNamara por toda su dedicación y ayuda durante toda esta award-winner serie.

MATRIX PUBLISHING, LLC. LIMITED WARRANTY

MATRIX PUBLISHING, LLC MAKES NO WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED WITH RESPECT TO THE SOFTWARE PROGRAM RECORDED ON CD OR DISKETTE OR THE GAME DESCRIBED IN THIS RULE BOOK, THEIR QUALITY, PERFORMANCE, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THE PROGRAM AND THE GAME ARE SOLD "AS IS." THE ENTIRE RISK AS TO THEIR QUALITY AND PERFORMANCE IS WITH THE BUYER. IN NO EVENT WILL MATRIX PUBLISHING, LLC BE LIABLE FOR DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM ANY DEFECT IN THE PROGRAM OR GAME, OR FOR LOST DATA RESULTING IN ANY WAY FROM USE OF THE PROGRAM OR GAME, IN ALL CASES EVEN IF MATRIX PUBLISHING, LLC HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES (SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF IMPLIED WARRANTIES OR LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU).

MATRIX PUBLISHING, LLC. LICENSE AGREEMENT

THE ENCLOSED SOFTWARE PROGRAM AND THIS MANUAL ARE COPYRIGHTED. ALL RIGHTS ARE RESERVED. THE ORIGINAL PURCHASER MAY PRINT OR HAVE A PRINT/COPY SHOP MAKE A PRINTOUT AND/OR COPY OF THE MANUAL. MATRIX PUBLISHING, LLC GRANTS THE ORIGINAL PURCHASER OF THIS SOFTWARE PACKAGE THE RIGHT TO USE ONE COPY OF THE SOFTWARE PROGRAM. YOU MAY NOT RENT OR LEASE IT, DISASSEMBLE, DECOMPILE, REVERSE ENGINEER, OR MODIFY THE SOFTWARE IN ANY WAY. ALL EDITORS MAY BE USED TO CREATE SCENARIOS THAT MAY BE FREELY DISTRIBUTED. ALL SCENARIO AUTHORS HOLD THE ULTIMATE RIGHTS TO THEIR DESIGNED SCENARIOS AND MATRIX PUBLISHING, LLC MAKES NO CLAIMS THEREOF. YOU MAY NOT COPY OR DISTRIBUTE COPIES IN ANY MEDIA FORM. ANY PERSONS DOING SO SHALL BE GUILTY OF COPYRIGHT VIOLATION AND SUBJECT TO THE APPROPRIATE CIVIL OR CRIMINAL ACTION AT THE DISCRETION OF THE COPYRIGHT HOLDER.

© 2006 MATRIX PUBLISHING, LLC. ALL RIGHTS RESERVED. MATRIX PUBLISHING, LLC. AND THE MATRIX PUBLISHING, LLC. LOGO ARE TRADEMARKS OF MATRIX PUBLISHING, LLC. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND MATRIX PUBLISHING, LLC. MAKE NO CLAIM THERETO.

USE OF THIS PRODUCT IS SUBJECT TO THE ACCEPTANCE OF THE LICENSE AGREEMENT AND LIMITED WARRANTY



© 2006 Matrix Publishing, LLC. and Talonsoft, Inc. All Rights Reserved. Matrix Publishing, LLC. logo are trademarks of Matrix Publishing, LLC. Talonsoft and the Talonsoft logo are registered trademarks of Talonsoft, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners and Matrix Publishing, LLC and Talonsoft, Inc. make no claim thereto.
1-83881-00051-9-US