



Punta de Lanza PdL
Wargames - Combat Mission

Gary Grigsby's War in the East Manual (Sp)

Gary Grigsby's

WAR IN THE EAST

THE GERMAN-SOVIET WAR 1941-45

- Traducción NO OFICIAL -

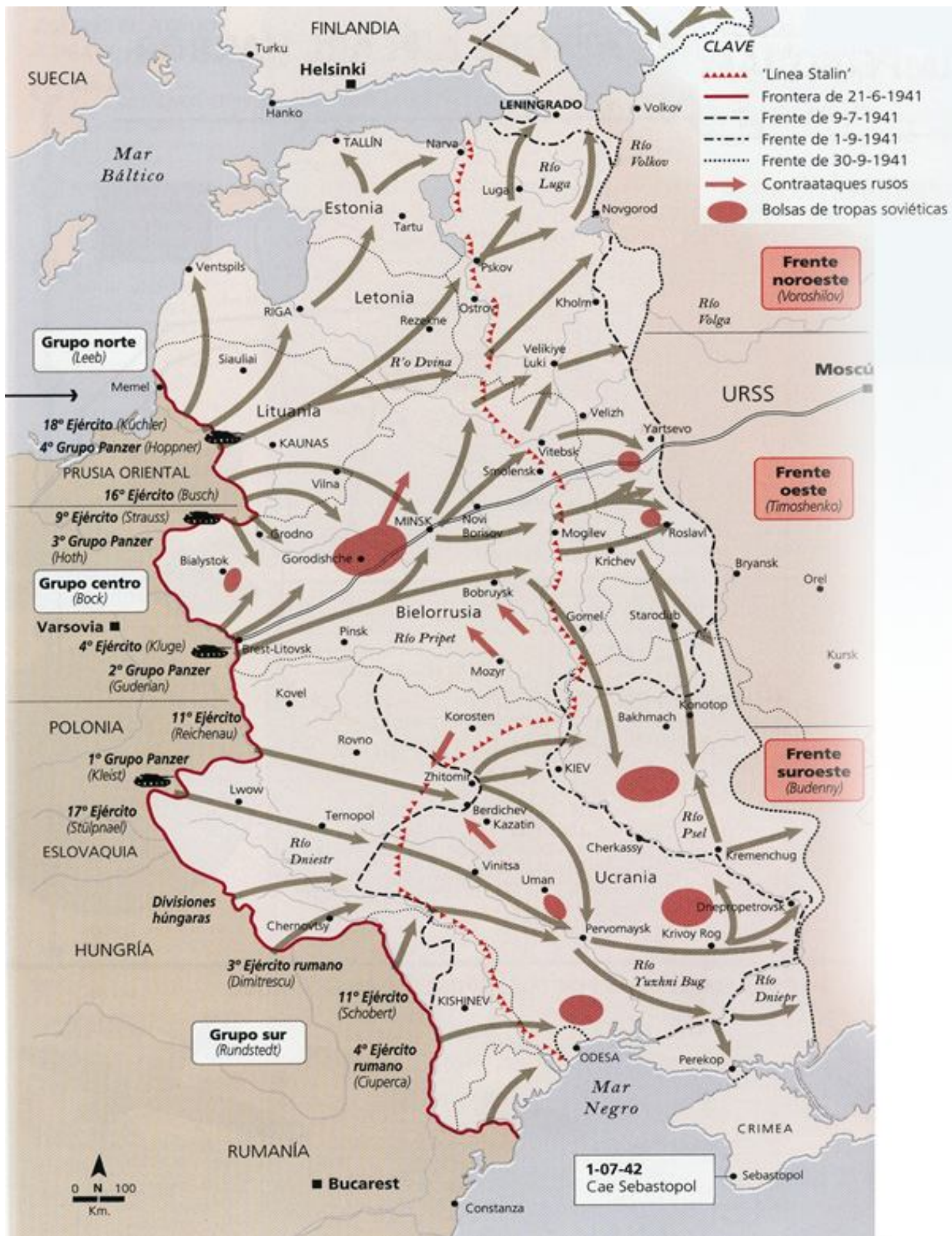
WitE Manual (sp): v1.1

13/3/2012

WitE Release: v1.06.04

24/2/2012





War in the East

Traducción NO OFICIAL



--- TABLA DE CONTENIDO ---

1.	GARY GRIGSBY'S WAR IN THE EAST	10
1.1.	Requisitos mínimos del sistema	10
1.2.	Sistema recomendado	10
1.3.	Procedimiento de instalación	10
1.4.	Desinstalar el juego	10
1.5.	Actualizaciones de producto	10
1.6.	Foros del juego	10
1.7.	¿Necesitas ayuda?	11
2.	INTRODUCCIÓN	11
2.1.	Antecedentes	11
2.2.	El juego	11
2.3.	El manual principal	11
2.3.1.	El manual impreso	11
3.	EMPEZANDO A JUGAR	11
3.1.	Glosario	11
3.2.	Controles	14
3.2.1.	Lista de funciones de teclado	14
3.3.	Comenzando un juego y el menú principal	15
3.3.1.	Selección de un oponente Humano/Computadora	16
3.3.2.	Nivel de dificultad	16
3.3.3.	Opciones del juego	16
3.3.4.	Preferencias del usuario	18
3.3.5.	Preferencias de mapa	19
3.3.6.	Selección de un escenario	21
3.3.7.	Juego por e-mail (PBEM)	22
3.3.8.	Cargar un juego guardado	22
3.3.9.	Multijugador	23
3.3.10.	Créditos	24
3.3.11.	Editor	24
4.	SECUENCIA DE JUEGO	25
4.1.	Visión general del turno de juego	26
4.2.	Detalles de la fase logística	26
5.	INTERFAZ DEL JUEGO	29
5.1.	El panel superior	29
5.1.1.	Barra de título	29
5.1.2.	Pestañas de menú y barras de herramienta asociadas	29
5.1.3.	Factores SOFT	32
5.1.4.	Modo barra de herramientas	32
5.1.5.	Caja de información general y de ciudad	33
5.2.	El mapa de área principal	34
5.2.1.	Ventana emergente de hexágono	34
5.2.2.	Selección de hexágono y color del reborde del contador de unidad	36
5.2.3.	Barra de unidad	37
5.3.	Utilizando el interfaz para llevar a cabo acciones	39
5.3.1.	Modo movimiento (F1)	39
5.3.2.	Modo Rail (F2)	40
5.3.3.	Modo de transporte naval (F3)	41
5.3.4.	Modo de transporte anfibio (F4)	42

5.3.5.	Modo de reconocimiento aéreo (F5)	43
5.3.6.	Modo bombardeo de unidades (F6)	43
5.3.7.	Modo bombardeo aeródromo (F7)	44
5.3.8.	Modo bombardeo ciudad (F8)	44
5.3.9.	Modo de transporte aéreo (F9)	45
5.3.10.	Modo de traslado aéreo (F10)	47
5.4.	Pantallas y ventanas de la interfaz	48
5.4.1.	Pantalla de orden de batalla (OOB)	48
5.4.2.	Pantalla mostrar bajas	49
5.4.3.	Pantalla de producción	50
5.4.4.	Ventana de lista de producción de la ciudad	53
5.4.5.	Pantalla de victoria	54
5.4.6.	Pantalla de meteorología	56
5.4.7.	Pantalla de doctrina aérea	56
5.4.8.	Programa de refuerzos y retiradas	57
5.4.9.	Informe de mando (<i>Commander's Report</i>)	57
5.4.10.	Pantalla de guardar partida	58
5.4.11.	Informe de resolución de combate y localizador de batalla (F11)	58
5.4.12.	Pantalla registro de eventos de pantalla logística	60
5.4.13.	Detalle de unidad de combate	61
5.4.14.	Ventana de detalle de unidad de apoyo	63
5.4.15.	Ventana de selección de unidad de apoyo	65
5.4.16.	Ventana de detalle de unidad de cuartel general	65
5.4.17.	Ventana de detalle de unidad de base aérea	67
5.4.18.	Ventana de detalle de unidad de unidades de grupos aéreos	69
5.4.19.	Ventana de selec. de unid. de grupo aéreo de la reserva nacional	70
5.4.20.	Ventana de detalle de elementos de tierra	71
5.4.21.	Ventana de detalle de líder	72
5.4.22.	Ventana de selección de nuevo líder	72
5.4.23.	Ventana tabla de equipamiento de la unidad (TOE)	73
5.4.24.	Ventana de actualización TOE	74
5.4.25.	Ventana de selección de nuevo HQ	74
5.4.26.	Ventana de detalle de suministro de unidad	75
5.4.27.	Ventana de detalle de ciudad	77
5.4.28.	Ventana selección de tipo de objetivo	79
5.4.29.	Ventana selección unidades aéreas para misión	79
5.4.30.	Ventana buscar hexágono/ciudad/unidad/ unidad de grupo aéreo	79
5.4.31.	Ventana selección tipo de unidad (sólo jugador soviético)	80

6. MAPA Y TERRENO 81

6.1.	Área del mapa	81
6.1.1.	Límite de áreas del mapa	81
6.2.	Terreno	81
6.2.1.	Tipos de terreno.	81
6.2.2.	Características del terreno	82
6.3.	Hexágonos y zonas de control	83
6.3.1.	Control de hexágonos	83
6.3.2.	Zonas de control	83
6.3.3.	Conversión de hexágonos enemigos	84
6.4.	Apilado	84

7. UNIDADES TERRESTRES 85

7.1.	Valor de combate (CV)	85
7.1.1.	Valores de combates iniciales y modificados	85
7.1.2.	Modificador al CV por escasez de vehículos	85
7.1.3.	Unidades con CV cero	85

7.2.	Elementos terrestres y tablas de equipamiento (TOE)	86
7.2.1.	Elementos terrestres	86
7.2.2.	Tabla de equipam. (TOE)/Nivel de orden de batalla de unidad	87
7.3.	Unidades agotadas (<i>depleted</i>) y no preparadas (<i>unready</i>)	88
7.4.	Unidades de apoyo	88
7.4.1.	Unidades de apoyo antiaéreas en ciudades	89
7.5.	Unidades de combate	89
7.5.1.	Regiones y zonas fortificadas	89
7.5.2.	Asignación de unidades de apoyo a unidades de combate	89
7.5.3.	Unión y dispersión de unidades de combate	90
7.5.4.	Unidades de combate estáticas (<i>static</i>)	92
7.5.5.	Redesignación de divisiones Waffen SS	92
7.6.	Cuarteles Generales (HQ)	93
7.6.1.	Tipos de unidades de cuartel general	93
7.6.2.	Asignación de unidades a unidades de HQ y capacidad de mando	94
7.6.3.	Asignación de unidades de apoyo a unidades de HQ	95
7.6.4.	Provisión de apoyo de HQ y distancia de mando	96
7.6.5.	Recolocación de Cuarteles Generales	97
7.6.6.	Distritos militares soviéticos y transformación en frentes	97
7.6.7.	Redesignación del grupo de ejércitos sur alemán	97
7.7.	Auto asignación de unidades HQ y de combate	98

8. UNIDADES AÉREAS **99**

8.1.	Unidades de grupos aéreos	99
8.1.1.	Estado de las unidades de grupos aéreos	99
8.1.2.	Tipos de unidades de grupos aéreos	100
8.1.3.	Funciones de los tipos de unidades de grupos aéreos	100
8.1.4.	Nombres de las unidades de grupos aéreos	101
8.1.5.	Modelos de avión. Actualización/degradación y cambios de modelos	102
8.2.	Unidades de base aérea	103
8.2.1.	Restricciones a las incorporaciones a las bases aéreas	104
8.2.2.	Nombres para las bases aéreas soviéticas	104
8.2.3.	Disolución de las bases aéreas tipo SAD	104
8.3.	Unidades de HQ,s aéreos	104
8.3.1.	Restricciones para las incorporaciones a unidades HQ,s	105
8.3.2.	Reasignar los air command HQ soviéticos	105
8.4.	Reserva aérea nacional y transferencias de unidades de grupos aéreos	105
8.4.1.	Restricciones en la transferencia de la reserva aérea nacional	105
8.4.2.	Transferencias de unidades de grupos aéreos a la reserva nacional	106
8.4.3.	Sistema de entrega de las unidades de grupos aéreos	106

9. MORAL, UNID. DE ÉLITE EXPERIENCIA, FATIGA, DESGASTE **107**

9.1.	Moral de la unidad	107
9.1.1.	Cambios en la moral de unidades de tierra	107
9.1.2.	Cambios en la moral de unidades de grupos aéreos	107
9.1.3.	Niveles básicos de moral nacional	108
9.1.4.	Moral para nuevas unidades	108
9.2.	Unidades de élite	108
9.2.1.	Modificadores para los tipos de unidades de élite	108
9.2.2.	Creación de unidades terrestres de la guardia soviética	108
9.2.3.	Creación de unidades aéreas soviéticas Guardias	109
9.2.4.	Ejército soviético adjunto a unidad con bonificación de moral	109
9.3.	Experiencia	109
9.3.1.	Experiencia en unidades terrestres	109
9.3.2.	Experiencia en las unidades de grupos aéreos	110
9.4.	Fatiga	110

9.4.1.	Fatiga en los elementos terrestres	110
9.4.2.	Fatiga en las unidades aéreas	110
9.5.	Desgaste	110
9.5.1.	Desgaste en elementos terrestres	111
9.5.2.	Desgaste en la línea del frente	111
9.5.3.	Desgaste por el movimiento de vehículos	111
9.5.4.	Desgaste de unidades aéreas	111
9.6.	Fiabilidad de aviones y vehículos de combate	111
9.6.1.	Fiabilidad para los AFV basada en el daño	111

10. UNIDADES INACTIVAS (FROZEN) 112

10.1.	Restricciones para las unidades inactivas.....	112
10.2.	M Unidades soviéticas inactivas MD y MDZ HQ.....	112
10.3.	Guarniciones del Eje en estado inactivo.....	112

11. LÍDERES 113

11.1.	Rango de líderes, designaciones y restricciones	113
11.1.1.	Designación del líder	113
11.1.2.	Restricciones del líder para el mando	113
11.1.3.	Sumario de restricciones para la designación y mando del líder	114
11.2.	Características del líder	114
11.2.1.	Calificación política	114
11.2.2.	Calificación moral	114
11.2.3.	Iniciativa.....	114
11.2.4.	Calificación administrativa	114
11.2.5.	Calificaciones de combate	114
11.2.6.	Aumento de las características de un líder	115
11.3.	Chequeos de calificación del líder	115
11.3.1.	Chequeo de comprobación de la calificación del líder	115
11.3.2.	Modificación del rango de mando	115
11.4.	Destitución y promoción de un líder	116
11.4.1.	Acreditar victorias y derrotas.....	116
11.4.2.	Promoción de un líder	116
11.4.3.	Reemplazo y destitución de un líder	116
11.5.	Muerte de un líder.....	117

12. PUNTOS ADMINISTRATIVOS 117

12.1.	Ganancia de puntos administrativos.....	117
12.2.	Gastos de puntos administrativos	118
12.2.1.	Tabla de coste de transferencia/adscripción de una unidad del mapa.....	118
12.2.2.	Tabla de coste de despido de un líder	118
12.2.3.	Coste del cambio de adhesión de una unidad de soporte	119
12.2.4.	Coste administrativo por crear unidades o formar cuerpos soviéticos	119
12.2.5.	Otros costes administrativos.....	120

13. NIVEL DL DE UNIDADES ENEMIGAS Y NIEBLA GUERRA 121

13.1.	Nivel de detección (DL).....	121
13.1.1.	Reconocimiento aéreo y nivel de detección	121
13.2.	Niebla de guerra (FoW)	121
13.2.1.	Niebla de guerra e información del nivel de detección	122
13.2.2.	Niebla de guerra al movimiento	123

14. MOVIMIENTO DE UNIDADES TERRESTRES 124

14.1.	Movimiento táctico	124
14.1.1.	Puntos de movimiento máximos y mínimos	124
14.1.2.	Determinación de los puntos de movimiento de las unidades	124

14.1.3.	Motorización temporal de unidades no motorizadas	125
14.1.4.	22 Junio 1941 y principios de la guerra	125
14.1.5.	Tabla de coste de puntos de movimientos tácticos	125
14.2.	Movimiento estratégico	127
14.2.1.	Movimiento estratégico por ferrocarril	127
14.2.2.	Reparación de la red ferroviaria	127
14.2.3.	Transporte naval y anfibio	129

15. COMBATE TERRESTRE 132

15.1.	Secuencia de combate	132
15.2.	Tipos de ataques	132
15.2.1.	Ataque improvisado	132
15.2.2.	Ataque deliberado	133
15.3.	Modificador defensivo por fortificación	133
15.3.1.	Terreno	134
15.3.2.	Nivel de fortificación	134
15.4.	Unidades de apoyo en combate	138
15.4.1.	Implicación de las unidades de apoyo	138
15.5.	Unidades de combate en reserva	138
15.5.1.	Determinando la participación en combate de las reservas	139
15.5.2.	Puntos de movimiento requeridos	139
15.5.3.	Reglas especiales para las reservas del defensor	139
15.6.	Reglas Generales para la resolución de batallas	140
15.6.1.	Simulación del Combate Terrestre	140
15.6.2.	Valores de combate (CV) y el combate terrestre	141
15.6.3.	Restricciones en el combate por falta de Preparación	143
15.6.4.	Ataques a través de ríos	143
15.7.	Resultados del Combate y Determinación de Bajas	143
15.7.1.	Efectos de los Resultados del Combate	143
15.7.2.	Bajas	143
15.8.	Determinación del Ganador del Combate	144
15.8.1.	Factores que influyen el Valor de Combate modificado	144
15.9.	Efectos del resultado "Retirada"	145
15.9.1.	Determinación de la trayectoria de unidades en retirada	145
15.9.2.	Efecto del resultado "Destruída" (<i>Shattered</i>)	146
15.9.3.	Efectos del resultado "Rendición" (<i>Surrender</i>)	146
15.9.4.	Efectos del resultado <i>Routed</i>	146
15.10.	Movimientos de Desplazamiento	147
15.10.1.	Realización de los Movimientos por Desplazamiento	147
15.10.2.	Desplazamiento de Base Aéreas	147
15.10.3.	Desplazamiento de Unidades Aisladas (<i>Isolated Unit Displacement</i>)	148
15.11.	Desgaste por Retirada (<i>Retreat Attrition</i>)	148
15.12.	Unidades y Hexágono Aislados	148
15.12.1.	Penalizaciones al Valor de Combate de Unidades Aisladas	148
15.13.	Equipo Capturado	148
15.14.	Captura de Suministros y Combustible	149

16. MISIONES AÉREAS Y DOCTRINA AÉREA 150

16.1.	Reglas Generales de las Misiones Aéreas	150
16.1.1.	Millas voladas por las unidades de grupos aéreos	150
16.1.2.	Aborto y pérdidas operacionales	150
16.1.3.	Misiones aéreas con punto de reunión	151
16.1.4.	Representación gráfica de las misiones aéreas	151
16.1.5.	Misiones aéreas y el impacto del tiempo	151
16.1.6.	Misiones diurnas y nocturnas	151
16.1.7.	Cazabombarderos	152

16.1.8.	Restricciones geográficas para las misiones aéreas	152
16.2.	Secuencia de las misiones aéreas	153
16.2.1.	Combate aire-aire	153
16.2.2.	Defensa anti-aérea	153
16.2.3.	Combate aire-tierra	153
16.3.	Misiones aéreas	153
16.3.1.	Limitaciones llevando a cabo misiones aéreas	154
16.3.2.	Reconocimiento aéreo	154
16.3.3.	Misiones de bombardeo	154
16.3.4.	Transporte aéreo de suministros y combustible	155
16.3.5.	Transporte aéreo de unidades	156
16.3.6.	Unidades aerotransportadas	156
16.3.7.	Transferencia de unidades de grupos aéreos	156
16.4.	Doctrina aérea	156
16.5.	Determinando Victorias/Derrotas en las misiones aéreas	157

17. PARTISANOS SOVIÉTICOS Y GUARNICIONES DEL EJE 158

17.1.	Partisanos soviéticos	158
17.1.1.	Suministros aéreos nocturnos a partisanos	158
17.1.2.	Ataques partisanos	159
17.1.3.	Ataques anti partisanos e interacción con unidades del eje.....	159
17.1.4.	Limitaciones de las unidades partisanas.....	159
17.2.	Partisanos soviéticos	159
17.2.1.	Guarniciones requeridas del Eje.....	160
17.2.2.	Creación de unidades partisanas en poblaciones sin guarnición	160

18. REFUERZOS Y REEMPLAZOS 161

18.1.	Recibir refuerzos y crear nuevas unidades	161
18.1.1.	Colocación de refuerzos	161
18.1.2.	Creando nuevas unidades de combate y HQ soviéticos	162
18.1.3.	Crear nuevas unidades de apoyo soviéticas.	163
18.1.4.	Crear nuevos grupos aéreos soviéticos	163
18.2.	Reemplazos	163
18.2.1.	La fase de reemplazos	164
18.2.2.	Reemplazos de elementos terrestres y tabla de equipamiento (TOE)	164
18.2.3.	Capacidad de reemplazos de elementos	165
18.2.4.	Aviones de reemplazo en las unidades de grupos aéreos	165
18.3.	Modo de reparación (<i>Refit Mode</i>)	166
18.4.	Unidades retiradas del Eje	166
18.4.1.	Requerimientos y restricciones de las unidades retiradas	166
18.5.	Disolver unidades	166
18.5.1.	Requerimientos y restricciones a disolver unidades	167
18.5.2.	Disolver automáticamente HQ soviéticos de nivel cuerpo	167

19. PAÍSES Y EJERCITOS (EJE, ALIADOS Y SOVIÉTICOS) 168

19.1.	Aliados del Eje	168
19.1.1.	Reglas generales para los aliados del Eje en el sur	168
19.1.2.	Finlandia.....	168
19.1.3.	Retirada italiana	169
19.1.4.	Rendición de las fuerzas aliadas del Eje.....	170
19.2.	Bulgaria y Yugoslavia	171
19.3.	Ejércitos aliados y soviéticos	172

20. SUMINISTROS 173

20.1.	La red de suministros	173
20.1.1.	Red de Ferrocarril y Cabezas de Ferrocarril	173

20.1.2.	Fuentes permanentes de suministros	173
20.1.3.	Suministros por puerto	174
20.1.4.	Motor Pool	175
20.1.5.	Unidades de Cuartel General y Suministros	175
20.2.	Estados de suministro	176
20.2.1.	Estado de suministros Cabeza de Playa	177
20.2.2.	Unidades aisladas (<i>Isolated</i>)	177
20.2.3.	Estado de suministros con puente aéreo (<i>Airhead</i>)	178
20.3.	Tipos y usos del suministro	179
20.3.1.	Suministros generales	179
20.3.2.	Munición	179
20.3.3.	Combustible	179
20.4.	Trazando y recibiendo suministros	179
20.4.1.	Trazando suministros	180
20.4.2.	El segmento de suministros	181
20.4.3.	Recibiendo suministros	181
20.5.	Efectos de los suministros	182
20.5.1.	Daño por hambre al <i>Manpower</i>	182
20.6.	Acumulación de suministros en unidades HQ (<i>HQ Buildup</i>)	183
20.6.1.	Coste de puntos administrativos	183
20.6.2.	Acumulación del suministro en los HQ	183
20.6.3.	Penalizadores de la acumulación de suministros del HQ	184
20.6.4.	Acumulación de suministro de unidades asignadas	184
20.6.5.	Efectos en el segmento de suministros	184

21. PRODUCCIÓN 185

21.1.	El sistema de producción	185
21.1.1.	Producción de recursos	185
21.1.2.	Producción de industria pesada (H.I.)	185
21.1.3.	Producción de armamento	186
21.1.4.	Producción de combustible sintético	186
21.1.5.	Petróleo y producción de combustible	186
21.1.6.	Reparación y producción de vehículos	186
21.1.7.	Producción de aviones, AFV y vehículos de combate	187
21.1.8.	Ampliación de las fábricas y aumento de límite de construcción... ..	187
21.1.9.	Actualización de las fábricas	188
21.1.10.	Migración y producción de <i>Manpower</i>	188
21.1.11.	El Puerto y capacidad ferroviaria	190
21.2.	Captura, daño, reparación y evacuación de fábricas	190
21.2.1.	Evacuación de las fábricas soviéticas	191
21.3.	Equipo capturado	192
21.4.	Producción para otros frentes	192
21.4.1.	Puntos de armamento alemán para los aliados del Eje	192
21.5.	Préstamo y arriendo (<i>Lend Lease</i>)	192
21.5.1.	Préstamo y arriendo de aviones, AFV y vehículos de combate	193
21.5.2.	Préstamo y arriendo de suministros y vehículos genéricos	193
21.6.	Diagrama de producción	196

22. EL TIEMPO 197

22.1.	Efectos del tiempo	197
22.1.1.	Niveles de hielo. Ríos y lagos congelados	197
22.2.	Determinando las condiciones del tiempo	198
22.2.1.	Tabla del tiempo predeterminada	198
22.2.2.	Tabla del tiempo aleatoria	198
22.3.	Regla del primer invierno	199
22.3.1.	Modificación del valor de combate (CV)	199

22.3.2.	Daños y desorganización en elementos terrestres	199
22.3.3.	Reducción de la moral de una unidad	200
22.3.4.	Reducción de suministros por la regla del primer invierno	200
22.3.5.	Mitigación en ciudades de la regla del primer invierno	200
23.	ESCENARIOS	201
23.1.	Lista de escenarios	201
23.2.	Movimiento inicial y número de victorias/derrotas	201
23.3.	Escenarios iniciados el 22 Junio 1941	201
23.3.1.	Unidades inactivas, Restricciones geo. al mov. y conver. de HQ	201
23.3.2.	Reducción de la capacidad ferroviaria soviética	201
23.3.3.	Movilización soviética de vehículos	201
23.3.4.	Reglas para el ataque por sorpresa del 22 Junio 1941	202
24.	CONDICIONES DE VICTORIA	203
24.1.	Condiciones de victoria en escenarios de campaña	203
24.1.1.	Ubicación y valores de los puntos de victoria	203
24.1.2.	Condiciones para victoria por puntos y automática	203
24.2.	Condiciones de victoria en escenarios de no-campaña	204
25.	ESTRATEGIA Y TÁCTICAS	206
25.1.	Factores Críticos	206
25.2.	Estrategia del Eje	206
25.3.	Estrategia soviética	207
25.4.	Tácticas de batalla	208
26.	APÉNDICES	209
26.1.	Apéndice A: Designación de unidades y valor de combate	209
26.1.1.	Tamaño de unidad	209
26.1.2.	Tipos de unidades y símbolos	209
26.1.3.	Colores de unidades	209
26.1.4.	Tipos de elemento de tierra y valores de combate	210
26.2.	Apéndice B: Lista de unidades soviéticas creables	211
26.3.	Apéndice C: Informe del comandante - Commander's Report (CR)	212
26.3.1.	Mecanismos de la interface general del CR	212
26.3.2.	Lengüeta de unidades	213
26.3.3.	Pantalla de unidad de HQ (Cuartel General)	215
26.3.4.	Pantalla de unidades de grupo aéreo.....	218
26.3.5.	Pantalla de líderes	221
26.3.6.	Pantalla de batallas	222
26.3.7.	Pantalla de localización	223
26.3.8.	Pantalla de material y equipo	225
26.4.	Apéndice D: los Ejércitos alemanes y soviéticos en WAR IN THE EAST	230
26.4.1.	El Ejército alemán	231
26.4.2.	El Ejército Rojo	233
26.4.3.	Conclusión	237
26.5.	<i>Appendix E: Recommended Reading.....</i>	<i>N/T</i>
26.5.1.	<i>World War II.....</i>	<i>N/T</i>
26.5.2.	<i>Eastern Front.....</i>	<i>N/T</i>
26.5.3.	<i>Barbarossa</i>	<i>N/T</i>
26.5.4.	<i>Typhoon and Soviet Winter Offensives</i>	<i>N/T</i>
26.5.5.	<i>Leningrad.....</i>	<i>N/T</i>
26.5.6.	<i>Blau, Stalingrad and Soviet Offensives</i>	<i>N/T</i>
26.5.7.	<i>Zitadelle and Soviet Offensives</i>	<i>N/T</i>
26.5.8.	<i>Soviet Jan-Apr 1944 Offensives</i>	<i>N/T</i>
26.5.9.	<i>Bagratiön and other Soviet May-Dec 1944 Offensives</i>	<i>N/T</i>

26.5.10.	<i>Soviet Jan-Apr 1945 Offensives, Axis Hungarian Counter-attack</i>	N/T
26.5.11.	<i>End of the war, Fall of Berlin</i>	N/T
26.5.12.	<i>Soviet Army</i>	N/T
26.5.13.	<i>Soviet Air Force</i>	N/T
26.5.14.	<i>Soviet Armoured Forces</i>	N/T
26.5.15.	<i>German Army</i>	N/T
26.5.16.	<i>German Air Force</i>	N/T
26.5.17.	<i>German Armored Forces</i>	N/T
26.5.18.	<i>Axis Armed Forces</i>	N/T
26.5.19.	19. Introductory/Light Reading	N/T
26.5.20.	<i>Memoirs</i>	N/T
27.	<i>Index</i>	N/T
28.	<i>Credits</i>	N/T
29.	PARCHES	239
30.	AGRADECIMIENTOS	252
31.	LA ACADEMIA DE DON LORENZO	252
31.1.	Estrategias terrestres	252
31.1.1.	Ataque alemán	252
31.1.2.	Defensa soviética	257
31.2.	Consideraciones claves	262



1. GARY GRIGSBY'S WAR IN THE EAST

1.1. Requisitos mínimos del sistema

OS: Windows XP/Vista/7
 CPU: 1.5GHz+
 RAM: 1GB
 Tarjeta de video (VGA): 128MB DirectX 9+ Compatible
 Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9+ Compatible
 Espacio en disco duro: 1.5 GB libre
 DirectX 9.0c o superior



1.2. Sistema recomendado

OS: Windows XP/Vista/7
 CPU: 2.0GHz+ (o multi-core equivalente)
 RAM: 2GB
 Tarjeta de video (VGA): 256MB DirectX 9+ Compatible
 Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9+ Compatible
 Espacio en disco duro: 1.5 GB Free
 DirectX 9.0c o superior

1.3. Procedimiento de instalación

Por favor asegúrese de que su equipo cumple los requisitos mínimos expuestos anteriormente (1.1). Para instalar el juego, haga doble click en el fichero de instalación descargado, o inserte el DVD Gary Grigsby's War in the East en su lector de DVD's. Si tiene desactivada la función autorun de su lector de DVD's, entonces haga doble click en el fichero que se muestra dentro del DVD. Siga todas las ventanas de instrucciones para completar la instalación.

1.4. Desinstalar el juego

Por favor use la función "Eliminar programas" del Panel de Control de Windows o el acceso directo para la desinstalación en la carpeta del juego en la barra de Inicio de programas de Windows para desinstalar el juego. Desinstalando mediante cualquier otro método no desinstalará correctamente el juego.

1.5. Actualizaciones de producto

Con el fin de mantener la excelencia del producto, Matrix Games publica actualizaciones con nuevas características, mejoras y correcciones de cualquier problema reconocido. Todas nuestras actualizaciones están disponibles de forma gratuita en nuestra página web, y también pueden ser descargadas rápida y fácilmente usando el acceso directo "Update Game" en la carpeta del juego en la barra de Inicio de programas de Windows.

También publicamos periódicamente actualizaciones beta (*preview*) y otros contenidos para los usuarios registrados. Estar al día de estas actualizaciones especiales es aún más fácil (y gratuito) registrándose en Matrix Games. Una vez registrado, podrás registrar tus juegos de Matrix Games y obtener acceso a todo el material relacionado con el juego. Hacerlo consiste en 2 sencillos pasos:

Abrir una cuenta como miembro de Matrix Games - este proceso sólo ha de realizarse una vez; una vez hayas abierto tu cuenta en Matrix, estarás en la base de datos y no necesitarás volver a registrarte. Entra en www.matrixgames.com y haz click en el enlace "Members" en la parte superior. En la nueva ventana, selecciona "Register NOW" y sigue las instrucciones. Una vez completado, haz click en el botón "Please Create My New Account" y te será enviado un e-mail de confirmación con los detalles de tu cuenta.

Registrar un nuevo juego adquirido - Una vez abierta tu cuenta de miembro en Matrix Games, podrás registrar cualquier título de Matrix Games que poseas en tu nueva cuenta. Para ello, entra en tu cuenta de Matrix games en la web (www.matrixgames.com). Haz click en "Register Game" en la parte superior para registrar tu nueva compra de Matrix Games.

Recomendamos encarecidamente registres tu juego ya que te puede servir para su recuperación en caso de pérdida. Una vez hayas registrado tu juego, al identificarte en la sección "Members" puedes ver tu lista de juegos registrados haciendo click en "My games". Cada título de juego es un enlace que te llevará a una página de información sobre el juego (incluyendo todas las novedades relativas a ese título). También en esa lista hay un enlace llamado "Downloads" que te conducirá a la página de descargas con los últimos ficheros públicos y registrados, incluyendo las últimas actualizaciones para ese título en particular.

También podrás acceder a los últimos parches vía el enlace "Games Section" (<http://www.matrixgames.com/games/>), una vez ahí, selecciona el juego para el que deseas comprobar el estado de actualizaciones, y haz click en el link "downloads". Algunos contenidos exclusivos y descargas adicionales estarán reservados al "Members Area", por lo que siempre te resultará interesante estar registrado aquí.

¡Gracias y disfruta de tu juego!

1.6. Foros del juego

Una de las mejores cosas de Matrix Games son nuestros foros. Cada juego tiene su propio foro con nuestros diseñadores, desarrolladores y los jugadores que juegan a ese título. Si estuvieses teniendo algún problema, tuvieses alguna pregunta o sugerencia sobre cómo mejorar el juego, haz un post en el foro del juego. Entra en <http://www.matrixgames.com> y haz click en el enlace "Forums".

1.7. ¿Necesitas ayuda?

Si estuvieses experimentando algún problema con algunos de nuestros juegos, la mejor manera de contactarnos es a través de nuestro soporte técnico ("Help Desk"). En el encontrarás una sección de "preguntas frecuentes" (FAQs) así como la asistencia de miembros de nuestro equipo que responde a las preguntas en 24 horas, de lunes a viernes. Las solicitudes de asistencia enviadas en sábado/domingo pueden ser atendidas en un plazo de 48 horas. Puedes acceder a nuestro "Help Desk" entrando en <http://www.matrixgames.com/helpdesk>.

2. INTRODUCCIÓN

2.1. Antecedentes

El 22 de Junio de 1941, Alemania y sus aliados lanzaron la invasión de la Unión Soviética, comenzando así un conflicto de 4 años y magnitud sin precedentes. El mayor enfrentamiento de ejércitos y fuerzas blindadas de la historia, alcanzando en su momento álgido casi 4 millones de tropas del Eje frente a más de 6 millones de tropas Soviéticas, además de miles de vehículos blindados de combate (*armoured fighting vehicles, AFV*) en cada bando. La acometida del Eje penetró hasta las puertas de Leningrado, Moscú, Stalingrado y Grozni, pero las contra-ofensivas soviéticas en invierno de 1941, invierno de 1942 y verano de 1943 consiguieron detener primero y hacer retroceder después a las fuerzas invasoras. Para cuando terminó la "Gran guerra patriótica" con la captura de Berlín en Mayo de 1945, se estima que unos 4 millones de soldados del Eje y 10 millones de Soviéticos habían muerto en esta titánica lucha.

2.2. El juego

Gary Grigsby's War in the East es una simulación por turnos centrada en el frente del este durante la Segunda Guerra Mundial, desde el 22 de Junio de 1941 hasta Septiembre de 1945. Como jugador del Eje o soviético, asumirá el papel del Alto Mando militar para desplegar las fuerzas disponibles y organizar las operaciones tanto a nivel estratégico como operacional. El juego es un "Creador de historia alternativa" centrado en simular la logística, el mando y el control de situaciones problemáticas que los comandantes históricos tuvieron que afrontar en el frente del este. Permitirá al jugador explorar los posibles escenarios hipotéticos, aquellos que pudieron "haber sido", discutidos por historiadores y estrategias durante años, aunque el juego no se basará en posibles escenarios económicos o desarrollos de investigación que pudieran haber existido. La escala del juego es una semana por turno, con un mapa hexagonal en el que cada hexágono representa 10 millas. Las unidades de tierra varían desde los Cuerpos Soviéticos y las Divisiones del Eje hasta el nivel de batallones de unidades de apoyo y las unidades aéreas a nivel de escuadrón y regimiento aéreo. Todas las unidades están controladas a través de una serie de unidades de Mando (*Headquarters*), cada una con líderes individuales, que representan la cadena de mando hasta el nivel del Alto Mando (OKH y STAVKA). El combate se lleva a cabo a través de un sistema táctico automatizado que simula la acción teniendo en cuenta cada avión, vehículo blindado de combate y escuadra de infantería.

2.3. El manual principal

Este manual incluye una descripción detallada de las reglas del juego, funciones e interfaces de usuario. Las referencias cruzadas entre secciones han sido incluidas en el formato (x.xx.x), por ejemplo, (14.1.2) hace referencia a la sección 14.1.2 del manual. Las fórmulas que se aplican a funciones del juego son detalladas cuando se consideran de utilidad para el jugador. En algunos casos, el conocimiento de las fórmulas específicas permitiría un comportamiento demasiado adaptado al juego o resultan demasiado complejas, por lo que se han dejado "bajo la capota".

2.3.1. El manual impreso

Debido a limitaciones de espacio, el manual incluido en el DVD no incluye el documento completo. En él encontrará las 5 primeras secciones del manual, incluyendo la introducción, el glosario, la secuencia del juego así como una descripción detallada de los controles del juego e interfaces. También se incluyen una selección de mapas y tablas de utilidad para ser usadas como referencia durante el juego. El manual completo y la documentación sobre el editor del juego se encuentran en el DVD del juego como ficheros .pdf.

3. EMPEZANDO A JUGAR

Recomendamos a los jugadores comenzar jugando el escenario Velikie Luki '42 y después de eso seguir con alguno de los escenarios pequeños. Los jugadores deberían inicialmente centrar su atención en mover y atacar con las unidades que tienen en el mapa, antes de explorar otras partes del juego. Hay ya tantas cosas que aprender en lo referente a interface y reglas del juego que podría llegar a ser abrumador, si bien no es necesario aprenderlo todo para comenzar a jugar, sino que se puede ir "absorbiendo" información por fases a medida que se gana experiencia. Lo importante es que el jugador no sienta que tiene que aprenderlo todo para comenzar a jugar.

3.1. Glosario

Vehículos Blindados de Combate (Armoured Fighting Vehicle - AFV): Varias pantallas de resumen hacen referencia a los AFV's. En el juego, la designación AFV se refiere generalmente a tanques, destructores de tanques y cañones auto-propulsados. Son designados como AFV's

los siguientes tipos de vehículos: "Light Tank" (Tanque Ligero), "Medium Tank" (Tanque Medio), "Heavy Tank" (Tanque Pesado), "CS Tank" (Tanque de Apoyo), "Flame Tank" (Tanque Lanzallamas), "Assault Gun" (Cañón de Asalto), "SP Artillery" (Artillería Autopropulsada), "DD Tank" (Tanque Anfíbio), "MSW Tank" (Tanque MSW), "Engineer Tank" (Tanque de Ingenieros), "SP Inf-Gun" (Cañón de Infantería Autopropulsada), "Hvy Tank Destroyer" (Destructor de Tanques Pesado), "Infantry Tank" (Tanque de Infantería), "Cavalry Tank" (Tanque de Caballería), "Hvy Cavalry Tank" (Tanque de Caballería Pesado), "Hvy Assault Gun" (Cañón de Asalto Pesado), "Lt Tank Destroyer" (Destructor de Tanques Ligero), "HT - CS Howitzer" (Cañón de Apoyo).

El tipo de designación se puede encontrar en la ventana referente a los Elementos de Tierra (5.4.20) o la ventana de Lista de Producción de Ciudad (5.4.4)

Unidad Adjunta (Attached Unit): Una unidad que ha sido asignada a un cuartel general (Headquarters unit), o en el caso de las Unidades de Apoyo, directamente asignada a una de las Unidad de Combate seleccionables. Las asignaciones de las unidades definen la cadena de mando, desde el nivel de la unidad del Alto Mando, pasando por cualquier Cuartel general intermedio, hasta las unidades de combate y apoyo, cuyo mando y control (C2) se ejerce a través de los líderes de las Unidades de Mando (*Headquarter Unit's leaders*).

Desgaste (Attrition): Daños y pérdidas en hombres y material no directamente causado por combates iniciados por el jugador. El Desgaste ocurre durante la fase logística del jugador.

Eje (Axis): El grupo de naciones, encabezados por Alemania, que participaron en la invasión de la Unión Soviética. El bando del Eje incluye fuerzas de Alemania, Finlandia, Hungría, Italia, Rumania y Eslovaquia.

Cadena de Mando (Chain of Command): La organización jerárquica que determina la subordinación de una unidad respecto de otra, para permitir el flujo de órdenes y apoyo. La Cadena de Mando comienza en el nivel de la Unidad del Alto Mando (*High Command level Headquarter Unit*) y se define con la asignación de otras Unidades de Mando, apoyo, combate y unidades de grupos aéreos, para formar o bien una cadena directa o bien una serie de Unidades de Mando enlazadas entre sí, a través de las cuales los líderes al frente de las Unidades de Mando ejerzan mando y control. El Orden de Batalla (tecla o) muestra la composición actual de la Cadena de Mando de las fuerzas del jugador.

Valor de Combate (Combat Value - CV): El valor numérico asignado a una unidad de tierra y que se usa para determinar el resultado de una batalla así como representar la habilidad de conquistar o conservar un territorio. El CV de la unidad es igual a la suma de los CV's individuales de cada elemento de unidad terrestre de combate o apoyo. El CV no es un valor fijo; es un valor calculado que indica al jugador la habilidad de combate de la unidad.

Mando y Control (Command and Control - C2): El método por el que las fuerzas son controladas para permitir el flujo de órdenes e información en ambas direcciones a través de la Cadena de Mando. En Gary Grigsby's War in the East, C2 se lleva a cabo a través de los líderes de las Unidades de Mando que tienen asignadas otras unidades, gracias al uso de los chequeos de calificación del líder.

Capacidad de Mando (Command Capacity - CC): Una valor, expresado en puntos de mando, que delimita el número de unidades de combate que se pueden subordinar a una Unidad de Mando (*Headquarter Units*), sin afectar su rendimiento. Si esta capacidad se supera, el líder de la Unidad de Mando (*Headquarter Units*) sufrirá penalizaciones cuando se realizan chequeos de calificación del líder.

Puntos de Mando (Command Point - CP): Un valor asignado a cada Unidad de Combate basado en su tamaño, esto es, regimiento, división, cuerpo. Las Unidades de Mando (*Headquarter Units*) tienen su Capacidad de Mando expresada en puntos de mando, lo que determina el número de Unidades de Combate que puede tener bajo su mando sin que el rendimiento de su líder se vea afectado.

Compromiso de las unidades en las batallas (Commitment): Es el proceso que determina qué Unidades de Apoyo seleccionables y Unidades de Combate en modo de reserva participan en la batalla. Las Unidades de combate en modo de reserva así como las Unidades de Apoyo asignadas a Unidades de Mando (*Headquarter Units*) deben pasar una serie de chequeos de calificación del líder antes de ser utilizadas en la batalla, mientras que las Unidades de Apoyo directamente asignadas a Unidades de Combate combatientes entran automáticamente en combate.

Dispositivo (Device): Un elemento específico del equipo de combate que se instala o bien en un avión, AFV o vehículo de combate para ser operado por la tripulación, o que es usado por personal humano en otros elementos de tierra. La mayoría de los dispositivos son armas como bombas, cohetes, rifles, ametralladoras, artillería, cañones anti-aéreos y anti-tanque, aunque los dispositivos también incluyen elementos de guerra electrónica o depósitos externos de combustible para aviones.

Dado (Die - x): El ordenador simula el lanzamiento de dados, con las mismas probabilidades de obtener un número de 1 a X.

Equipamiento (Equipment): Término general para material de combate que incluye aviones, AFV's, vehículos de combate y los dispositivos que lleven instalados así como otros dispositivos que forman parte de los elementos de tierra.

Fábricas (Factories): Término genérico para todos los elementos que o bien producen *Manpower* o material para producción, o bien suministra y provee capacidad para movimiento estratégico. Las fábricas están situadas en pueblos, ciudades o hexágonos urbanos, e incluyen *Manpower*, puertos, líneas de ferrocarril, producción de recursos, producción de combustible y petróleo, producción de armamento, producción de vehículos, industria pesada y aviones individuales, vehículos blindados de combate y la producción de otros vehículos de combate.

Modificador de Defensa Fortificada (Fortification Defense Modifier): El modificador total de defensa del Valor de Combate de las unidades defensoras, resultante de la combinación de valores que tienen en cuenta tanto el grado de fortificación proporcionado por el terreno como el nivel de las fortificaciones levantadas por el hombre en dicho hexágono (15.3).

Elemento de Tierra (Ground Element): Escuadras individuales, cañones, AFV's y otros vehículos de combate como vehículos blindados o semiarticulados así como el personal humano que se integra en las Unidades de Tierra. El tipo y número de elementos de tierra que forman parte de una Unidad de Tierra se detallan en la Tabla de Organización y Equipamiento (TOE) de esa unidad.

Cañones (Guns): Dispositivos que son armas individuales de tierra de 20mm. o más, con la excepción de los morteros. Habitualmente, cualquier dispositivo que tenga la palabra "cañón" en su denominación, aunque los Howitzers, morteros pesados (de 160mm. o mayores) y armas lanza-cohetes (Nebelwerfer y Katyusha) también se denominan como cañones.

Orden de Batalla (OB): Orden de Batalla a nivel de Unidad. Equivalente al TOE (OB). Los OB's son Tablas de Equipamiento (TOE) que especifican el número y tipo específico (por ejemplo, Panzer III) de los elementos de tierra contenidos en una Unidad de Tierra. OB es el término utilizado en el editor del juego, mientras que TOE (OB) se utiliza en las pantallas y ventanas durante la partida.

OBB: Orden de Batalla a nivel de Unidad. La ventana del OBB muestra la estructura del Mando y Control (C2) de las fuerzas de cada bando, comenzando por el nivel del alto mando y mostrando las asignaciones de las unidades de tierra y de aire hacia abajo, hasta las unidades individuales de soporte y unidades de grupos aéreos.

Fuente Permanente de Suministro (Permanent Supply): El establecimiento de una red ferroviaria y conexión con la cuadrícula de suministro requiere trazar una línea férrea ininterrumpida a través de hexágonos contiguos a una fuente de suministro permanente. Ir a la sección 20.1.2 para ver la lista de fuentes de suministro permanente.

Cabeza de línea férrea (Railhead): Cualquier vía férrea no dañada en un hexágono controlado por nuestro bando y conectado con la red ferroviaria. Una cabeza de línea férrea es considerada una fuente de suministro.

Red ferroviaria (Rail Network): Una línea ininterrumpida de vía férrea no dañada en hexágonos controlados por nuestro bando, conectada con una fuente de suministro permanente.

Random (x): El ordenador genera un número aleatorio de 0 a x-1.

Valor de Reparación de Ferrocarril (Railroad Repair Value - RRV): Un valor numérico basado en el número de unidades de construcción de apoyo asignadas a una Unidad de Reparación de Ferrocarril (FBD o NKPS) que delimita el número máximo de hexágonos de distancia al que la Unidad de Reparación de Ferrocarril puede estar de la cabeza de línea (*Railhead*) siendo aún capaz de reparar hexágonos con líneas dañadas.

Coste de Reparación de Ferrocarril (Railroad Repair Cost - RRC): El coste en puntos de movimiento para una Unidad de Reparación de Ferrocarril (FBD o NKPS) para reparar un hexágono con la línea ferroviaria dañada.

Avión de Reserva (Reserve Aircraft): Un avión asignado a una unidad aérea clasificado como "no listo" y que no participará en misiones aéreas. Los aviones de reserva no se tienen en cuenta en el número máximo de aparatos permitido de una unidad aérea particular.

Seleccionar (Select): En términos de interface, seleccionar significa hacer click con el botón izquierdo en una unidad, botón o enlace.

Suministros (Supplies): El tipo de suministros usados para comida, mantenimiento y pienso para caballos. La munición, aunque es un tipo diferente de suministro, no se produce separadamente pero se extrae de los suministros en función de las necesidades de una unidad. También nombrados suministros generales.

Suministro (Supply): El término general para cualquier elemento consumible de logística requerido por una unidad para su desempeño normal. Hay 3 tipos de suministro: suministros generales, munición y combustible.

Red de Suministro (Supply Grid): La infraestructura física usada para transportar y almacenar suministros y otros recursos producidos. La parte principal de la red de suministro consiste en fuentes de suministro permanentes conectadas por una red ferroviaria a través de una línea contigua de hexágonos con línea férrea no dañada, e incluye reservas de suministros en ciudades y hexágonos urbanos. Los puertos también se pueden conectar a la Red de Suministro, permitiendo así el suministro a través de vías marítimas. Las unidades tienen que ser capaces de alcanzar la Red de Suministros para ser suministradas.

Fuente de Suministro (Supply Source): Un hexágono con línea férrea que es parte de una red ferroviaria conectada a la Red de Suministros, para incluir Cabezas de línea (*Railheads*). Los requerimientos de distancia para los suministros (ver sección 20.4) no comienzan hasta después de la fuente de suministro.

Unidad de Apoyo (Support Unit): Batallones independientes con propósito único, brigadas o regimientos de varios tipos. A excepción de los batallones de construcción, que pueden ser separados automáticamente para reparar vías férreas, las Unidades de Apoyo no aparecen en el mapa, sino que estarán asignadas a cuarteles generales y ciertas Unidades de Combate, y aparecerán listados en la ventana de información de la unidad a la que están asignadas.

Escuadras de Apoyo de elementos terrestres (Support Squad Ground Element): Elementos de tierra que representan la espina dorsal administrativa y logística que requiere una unidad para su desempeño normal. Es importante resaltar que a pesar de la similitud en la denominación, los Escuadrones de Apoyo y las Unidades de Apoyo son 2 entidades completamente diferentes.

TOE: Tabla de Equipamiento. Es la lista de tipos y número de elementos de tierra contenidos en una Unidad de Tierra. El TOE se usa como un término general para todos los TOE's en el juego, ya sean reales o teóricos, genéricos o específicos. La ventana del TOE muestra el TOE teórico y real de la unidad con los tipos genéricos de elementos de tierra (esto es, "Medium Tank" por ejemplo).

TOE (OB): Tabla de Equipamiento que utiliza los OB del editor del juego, mostrando tipos específicos de elementos de tierra (por ejemplo, T-34 1942M).

Tipo Unidad (Unit Box Type): El símbolo dentro del rectángulo que muestra el tipo de unidad, como infantería, blindado o artillería. Ver la sección 27.1.2 (Apéndice A)



3.2. Controles

El juego se controla fundamentalmente con el ratón, siendo en su mayoría el botón izquierdo utilizado para seleccionar y el derecho o mayúsculas+botón derecho para llevar a cabo acciones (las excepciones incluyen el uso de mayúsculas para seleccionar múltiples hexágonos y mayúsculas+botón izquierdo del ratón para misiones de transporte aéreo). Además, muchas funciones son accesibles a través del teclado y algunas funciones no-críticas, como mostrar las necesidades de guarnición del Eje, sólo están disponibles a través del teclado. Se puede visualizar una lista de todas las teclas de funciones pulsando mayúsculas+h durante el juego. Hay más detalles sobre la interface del juego y controles asociados en el resto de esta sección y en la sección 5.0.

3.2.1. Lista de teclas de funciones

Encontrará debajo una lista de las teclas de funciones del juego. Tome nota que cuando una ventana de información o administrador esté abierta (5.1.2), todas las teclas de funciones relacionadas con el mapa principal estarán desactivadas. Esto evita la activación involuntaria de funciones, como la de "auto-asignar unidades al cuartel general más cercano", mientras el jugador está usando una pantalla completa. Las teclas de funciones de las pantallas de información y administrador siguen funcionando y se pueden usar para ir de uno a otro. Por ejemplo, el jugador podría visualizar la ventana de Bajas (tecla l) y después cambiar las preferencias de pantalla (Mayúsculas+P) usando las teclas de funciones sin tener que volver hacia atrás al mapa general.

a	Volar misiones automáticamente (modos de reconocimiento y bombardear aeródromo)
a	Transportar suministros/combustible automáticamente (modo de transporte aéreo)
b	Formar/Deshacer Unidades de Combate
c	Mostrar la pantalla de Informe del Comandante (<i>Commander's Report</i>)
d	Mostrar la pantalla de Doctrina aérea
e	Interruptor hexágonos enemigos on/off
f	Interruptor niveles de fuerte on/off
g	Asignar automáticamente la/s unidad/es al cuartel general más cercano
h	Muestra ayuda para localizar hexágono/ciudad/unidad/unidad aérea (buscador)
i	Mostrar programa de Refuerzos/Retirada de Unidades
j	Seleccionar unidades al modo de reserva (si permitido) (<i>reserve mode</i>)
k	Seleccionar unidades al modo de reparación (<i>refit mode</i>)
l	Mostrar pantalla de bajas
m	Seleccionar unidades en modo "preparado" (<i>ready mode</i>)
n	Interruptor de día/noche on/off (para misiones aéreas)
o	Mostrar la pantalla del Orden de Batalla
p	Mostrar la pantalla de Producción
q	Guardado rápido (<i>Quick save</i>). (El Quick Save guardará en un fichero .psv si el PBEM está activado y guardará en un fichero .sav si estamos en un juego no-PBEM).
r	Interruptor de vía férrea dañada on/off - (Además del daño a la vía férrea, los hexágonos más alejados de 10 hexágonos o 25MP de la cabeza de línea llevan una sombra gris claro, los hexágonos más alejados de 25 hexágonos o 100MP de la cabeza de línea llevan una sombra gris oscura, los hexágonos enemigos llevan una sombra del mismo color que cuando son seleccionados, FBD y NKPS llevan un borde de color amarillo y todas las fuentes de suministro permanentes están sombreadas en rojo).
s	Interruptor del factor "soft" en el contador de la unidad (moral-Experiencia-suministros-fuel...)
t	Mostrar/Ocultar fichas en el mapa
u	Deshacer último movimiento (si la unidad elegida es seleccionable)
v	Mostrar pantalla de victoria
w	Mostrar pantalla de Meteorología
y	Interruptor de valores de unidades por tipos (gráfico/numérico)
z	Interruptor información contador de unidad (ataque / - defensa = movimiento)
Mayús-A	Activar/ocultar ruta y coste de puntos de movimiento de la unidad
Mayús-B	Construir nueva unidad (Sólo soviético, en hexágono urbano o adyacente)
Mayús-C	Centrar mapa en hexágono seleccionado
Mayús-E	Mostrar registro de evento etapa logística
Mayús-F	Crear unidad fortificada en el hexágono seleccionado
Mayús-G	Mostrar la pantalla de las opciones del juego
Mayús-H	Mostrar lista de teclas
Mayús-I	Interruptor para dar color a ejércitos/frentes. (Blanco y negro / color)
Mayús-J	Interruptor mini mapa on/off
Mayús-K	Mostrar necesidades guarnición del Eje (Rojo=Sin guarnición, Amarillo=1-99% de guarnición, Azul=100%+guarnición).
Mayús-L	Interruptor fábricas on/off
Mayús-M	Interruptor ruta de movimiento (en MP´s) en mapa on/off (oscurece los hexágonos a los que no se tiene acceso)
Mayús-O	Interruptor unidades aisladas, alejadas de cabezas de línea, recibiendo suministro cabeza de playa (Rojo: unidades aisladas, Amarillo: unidades con rutas de suministro superiores a 50MP´s y Naranja= estado suministro cabeza de playa)
Mayús-P	Mostrar pantalla de preferencias

Mayús-Q	Dejar la partida y salir al menú principal. Nótese que esta tecla está desactivada durante el juego AI vs AI o durante el turno AI en un juego humano vs ordenador.
Mayús-R	Interruptor modos de unidad on/off (Violeta= Modo Reserva, Azul=Modo Reacondicionamiento, Blanco=Modo Estático, Rojo=Modo Retirada).
Mayús-S	Mostrar pantalla de Guardar juego
Mayús-T	Seleccionar unidades al Modo Estático
Mayús-V	Interruptor ubicaciones de victoria on/off - Muestra bandera que puede ser roja (Soviética), negra (Alemana) o 50/50, que indica que ambos bandos consideran el hexágono un objetivo.
Mayús-W	Interruptor zonas meteorología on/off - (Zona Europa=sin cambios, Zona Sur Soviética=amarillo, Zona Centro Soviética=verde, Zona Norte Soviética=morado).
Mayús-X	Salir del juego continuo (en juegos AI contra AI)
Mayús-Y	Reactivar unidades seleccionadas en el hexágono desde el Modo Estático
= y +	Zoom + en mapa
-	Zoom - en mapa
.	Seleccionar el siguiente hexágono con unidades amigas
,	Seleccionar el anterior hexágono con unidades amigas
	<i>Nótese que las funciones de selección siguiente/anterior hexágono arriba mencionadas escanean a partir del hexágono seleccionado o X1,Y0 si ningún hexágono estuviese seleccionado, yendo al Sur y luego una fila al Este hacia la parte superior del mapa para encontrar el siguiente hexágono con unidades amigas (o hacia el norte y luego Oeste para anterior). Selecciona entonces todas las unidades en el hexágono del mismo modo que cuando el jugador hace click + botón izquierdo en el hexágono. Cuando se selecciona un hexágono con unidades fuera de la parte visible del mapa, la pantalla vuelve a centrarse automáticamente sobre ese hexágono.</i>
ESC	Salir de la pantalla/combate actual
F1	Modo de movimiento
F2	Modo ferrocarril
F3	Modo transporte naval
F4	Modo transporte anfibio
F5	Modo de reconocimiento aéreo
F6	Modo bombardeo de unidad
F7	Modo bombardeo de aeródromo
F8	Modo bombardeo de ciudad
F9	Modo transporte aéreo
F10	Modo traslado aéreo
F11	Mostrar lugares de batalla
,	Batalla anterior en hexágono (cuando se muestra lugares de batalla (F11)
.	Batalla siguiente en hexágono (cuando se muestra lugares de batalla (F11)
F12	Terminar este turno
0 ... 7	Niveles de mensaje de resolución de combates (0=off o niveles de 1 a 7)
Ctrl-1	Destacar Cuarteles Generales (Rojo = Alto mando (Tipo 1), Naranja = Grupo de Ejércitos del Eje / Frente Soviético / Distrito Milita/ Zona defensa Moscú (Tipo 2), Amarillo = Ejercito (Tipo 3), Azul = Cuerpo (Tipo 4).
Ctrl-2	Destacar bases aéreas (Unidades de Bases Aéreas)
Ctrl-3	Destacar Unidades de Combate Blindadas/Motorizadas/Mecanizadas
Ctrl-4	Destacar Unidades de Combate de Caballería
Ctrl-5	Destacar Unidades de Combate de Infantería no-mecanizada
Ctrl-6	Destacar Unidades de Combate de Seguridad
Ctrl-7	Destacar Unidades de Combate de Artillería y Anti-tanque Soviéticas
Ctrl-8	Destacar Unidades de Región Fortificada o Zona de Combate
Ctrl-9	Destacar Unidades de Reparación de Vía Férrea
	<i>Nótese que Ctrl-# son teclas de funciones que funcionan como interruptor on/off que bordea de rojo a los tipos de unidades que corresponda de ambos de ambos bandos. Cuando la Niebla de Guerra (Fog of War) está activada, sólo las unidades enemigas que tengas su tipo identificado serán destacadas. Presionan la combinación de teclas de funciones se activa/desactiva la función. El uso de una Ctrl-# o seleccionar una unidad en el mapa desactivará automáticamente cualquier otra Ctrl-#. Las teclas de funciones Ctrl-# sólo funcionarán cuando no haya ningún hexágono seleccionado, o cuando el hexágono seleccionado no contenga ninguna unidad. El Box de tipo de unidad de las unidades seleccionadas se mostrará en la barra superior, encima del botón de factores "Soft".</i>
Space bar	Acelera el movimiento en curso o funciona de interruptor pausa de mensaje.
TAB	Mantener pulsada la tecla para mostrar los iconos de armas/aviones (si los iconos están desactivados en opciones).

3.3. Comenzando un juego y el menú principal

Carga el juego seleccionando (haciendo click con el botón izquierdo) el icono de War in the East. Aparecerá la pantalla del menú principal que da acceso a las funciones de configuración del juego. El jugador puede elegir rápidamente si jugar contra el ordenador o un oponente humano así como configurar el nivel de dificultad del juego, o utilizar las opciones del juego para cambiar los ajustes que vienen por defecto. Tanto la interfaz de usuario como de mapa pueden personalizarse antes y durante el juego, a través de los botones de preferencias. El menú principal también se

puede usar para acceder a los escenarios del juego, a la configuración del juego por e-mail (PBEM) o las pantallas de carga de juegos guardados. Adicionalmente, es a través del menú principal donde se accede al editor del juego. Todas estas funciones pueden ser seleccionadas haciendo click con el ratón en el botón apropiado.



3.3.1. Selección de un oponente Humano/Computadora

Existe un botón de selección para cada bando (soviético y Eje). Seleccionando el botón para cualquier bando, cambiará el oponente entre Humano y Computadora (IA).

3.3.2. Nivel de dificultad

Existen 5 niveles generales de dificultad: Fácil (*Easy*), Normal (*Normal*), Desafiante (*Challenging*), Difícil (*Hard*) e Imposible (*Impossible*). El nivel de dificultad se establece variando el porcentaje de 5 factores diferentes: moral, fortificación, velocidad de construcción, suministro, transporte y puntos administrativos (3.3.3). Partiendo del formato xxx/xxx, donde el primer número es el del jugador humano y el segundo el ordenador, el nivel de dificultad Fácil se corresponde a los valores 120/80, Normal 100/100, Desafiante 90/110, Difícil 80/125 e Imposible 70/150. Los jugadores pueden personalizar el nivel de dificultad modificando manualmente cualquier de los factores para ambos bandos. El nivel de dificultad por defecto es Normal.

Para los casos en los que el nivel de moral sea 110 o superior, los chequeos de administración del líder (*leader admin checks*) para desempeño de movimiento siempre tendrán éxito (14.1.2) y la IA soviética será capaz de construir unidades de combate para mantener 300 divisiones y 100 brigadas sin ningún coste adicional de administración (ver sección 12.2.4). Adicionalmente, en aquellos casos en los que el nivel de moral sea 125 o superior, todos los chequeos de iniciativa del líder (*leader admin checks*) para puntos de desempeño de movimiento tendrán éxito.

3.3.3 Opciones del juego

Debajo hay una lista con las opciones disponibles para el jugador sobre cómo configurar el juego. Nótese que algunas de las opciones del juego estarán cerradas y no podrán cambiarse una vez se haya configurado el PBEM o el juego cara a cara (Head to Head - H2H). Estas opciones se marcarán con una capa gris en la ventana una vez este tipo de juego haya comenzado. Seleccione (click con botón izquierdo del ratón) dentro de la casilla para cambiar la configuración.





Controlado por el ordenador (Computer Controlled): On/off para cada jugador; on significa bajo control de la IA, off es controlado por humano. El ajuste por defecto es humano alemán y soviético controlado por el ordenador.

Niebla de Guerra (Fog Of War): On/off para cada jugador; on significa que el jugador humano se verá entorpecido por las reglas del FOW (ver 13.2). El ajuste por defecto es FOW off.

Niebla de Guerra en movimiento (Movement FOW): Sólo se muestra cuando FOW está activado y puede usarse solamente en conjunción con el FOW. On/off para cada jugador. Si está activado, las funciones de mostrar la ruta del movimiento y mostrar el movimiento permitido (3.3.5) sólo reflejarán las opciones de movimiento a hexágonos si el itinerario puede ser trazado vía hexágonos de nuestro bando o pendientes, o los adyacentes a hexágonos de nuestro bando o pendientes. El ajuste por defecto es Movimiento FOW off y no se muestra.

Bloquear unidades de soporte de Cuartel General (Lock HQ Support): On/off para cada jugador; cuando está en on, los Cuarteles Generales del jugador tienen bloqueado el movimiento de unidades de apoyo al principio.

Meteorología no aleatoria (Non-Random Weather): On/off; cuando está activado (on), se aplica la regla de meteorología "fija" (sin cambios). Cuando "no marcado", se aplican las reglas de meteorología aleatoria (22.2). El ajuste por defecto es Meteorología no Aleatoria "on".

Nivel de dificultad General (General Difficulty Level): Varía en los niveles Fácil, Normal, Desafiante, Difícil e Imposible. Esto afecta a varios de los niveles de ayuda listados. Si el jugador modifica alguno de los niveles manualmente, entonces el nivel de dificultad general del juego pasa a "Custom". Para los diversos niveles de ayuda afectados por los niveles de dificultad general, el valor de 100% es el ajuste "histórico". Valores inferiores al 100% aumentan la dificultad para el jugador, mientras que valores superiores al 100% le dan ventaja. Estos valores oscilan entre 25 y 400. El ajuste por defecto para el Nivel de Dificultad General es Normal, con todos los niveles de ayuda al 100% para ambos jugadores.

Nivel de Moral (Morale Level): Afecta a la moral inicial de las unidades, su aumento o disminución durante el juego y la probabilidad de hacer varios chequeos de moral del líder (9.1).

Nivel de construcción de fuerte (Fort Build Level): Afecta a la velocidad de construcción de los niveles de fortificación (15.3.2).

Nivel de Logística (Logistics Level): Afecta a las fórmulas que determinan la cantidad de suministro y reemplazos que recibe una unidad situada en la línea de suministro, el nivel de desgaste por movimiento que sufre una unidad, la cantidad de cansancio añadido o restado a una unidad durante un turno, y la cantidad de fuel gastado por vehículos genéricos. Este nivel también afecta la habilidad del líder para llevar a cabo los test administrativos.

Nivel de Transporte (Transport Level): Afecta a la cantidad de capacidad ferroviaria que el jugador recibe por turno.

Nivel Administrativo: Produce un modificador porcentual directo para el número de puntos administrativos que tiene el jugador al comenzar un escenario, así como al comienzo de cada turno (12).

Resetear a Ajuste por Defecto (Reset to Default): Seleccionando este botón devolverá todas las opciones del juego a sus ajustes por defecto.

Nota del juego: La "X" roja en la pantalla de opciones de juego indica los elementos que no han sido seleccionados y no pueden ser modificados (por ejemplo, no puede cambiar la configuración de uno a dos jugadores una vez el juego se ha iniciado).

3.3.4. Preferencias del usuario



Los siguientes ajustes se pueden utilizar para personalizar aspectos del interface. Muchos de estos ajustes pueden ser modificados en cualquier momento durante el turno del jugador, pero algunos requieren que el jugador salga del juego y vuelva a cargarlo antes de que el cambio se haga efectivo. Recordemos que el uso de la palabra "seleccionar" significa hacer click con el botón izquierdo del ratón.

Calidad Gráfica (Graphic Quality): Seleccionar la casilla adecuada para nivel calidad de gráficos bajo (*low*) o alto (*High*). La flecha abajo (opción de la izquierda) es el ajuste bajo, mientras que la flecha arriba (opción de la derecha) es el ajuste alto. Hay que abandonar el juego y volver a cargarlo para que este cambio tenga efecto. Tenga en cuenta que se recomienda un ajuste bajo para los ordenadores más antiguos, aquellos con poca memoria o tarjetas gráficas antiguas. Si el movimiento a través del mapa y las animaciones de combate, o movimiento no es fluido, pruebe el ajuste bajo. El ajuste por defecto de Calidad de Gráficos es alto.

Velocidad de desplazamiento (Scroll Speed): Ajusta el tiempo que se tarda en mover a través del mapa. Seleccione la flecha izquierda para reducir el tiempo y la flecha derecha para aumentarlo, o seleccione directamente el número dentro de la casilla e introduzca el tiempo deseado. La velocidad de desplazamiento puede ajustarse desde 1 a 30 en incrementos de .5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1). El ajuste por defecto es 4.00.

Tiempo de retraso de aparición de mensajes emergentes (Message Delay): Ajusta la cantidad de tiempo (en segundos) que aparecerá en pantalla un mensaje emergente de texto estándar, incluidos los mensajes de compromiso de las unidades de reserva. Al seleccionar las flechas izquierda (reducción) o derecha (aumento), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 30 segundos en incrementos de .5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1), resultando 0 la no aparición de ningún mensaje. El ajuste por defecto es 2.00 segundos.

Tiempo de retraso de aparición del hexágono emergente (Hex Pop-up Delay): Ajusta la cantidad de tiempo (en segundos) antes de que el hexágono emergente provocado por el cursor del ratón aparezca (5.2.1). El hexágono emergente describe el hexágono del mapa sobre el que se encuentra el cursor del ratón. Esta información incluye el tipo de terreno, el número de hexágono, el nivel de fortificación, información de control y ferrocarril, así como información sobre unidades en el hexágono. Si "Ver instalaciones de producción" está activado, el hexágono emergente también contendrá información sobre la producción. Al seleccionar las flechas izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 30 segundos en incrementos de .5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1), resultando 0 la no aparición del hexágono emergente. La caja del icono arma/avión (ver debajo Preferencias de Mapa) usará los mismos ajustes definidos para hexágonos emergentes, y por lo tanto tampoco aparecerá cuando el valor sea 0. El ajuste por defecto es .33 segundos.

Tiempo de retraso del ratón (Mouse over Delay): Ajusta la cantidad de tiempo en segundos antes de que un emergente causado por el cursor del ratón aparezca, con la excepción de hexágonos emergentes, que tienen un ajuste de tiempo diferente (ver arriba). Al seleccionar las flechas izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 30 segundos en incrementos de .5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1), resultando 0 la no aparición del hexágono emergente. El ajuste por defecto es .33 segundos.

Nivel de Mensaje de Resolución de Combate (Combat Resolution Message Level): Determina la cantidad de información que se da sobre una batalla en la ventana de Resolución de Combate que aparece en la parte alta de la pantalla durante la resolución del combate. Al seleccionar las flechas izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 7 en incrementos de 1, resultando 0 la no aparición de la ventana de información. El nivel 1 aportará mensajes con un nivel mínimo de información, resolviendo la batalla lo más rápidamente posible. El nivel 1 también evitará que aparezca la ventana para las misiones de reconocimiento aéreo. A medida que el nivel aumenta de 2 a 7, aumentará progresivamente el nivel de información reportada, con el nivel 7 describiendo cada tiro disparado por las unidades en combate. Téngase en cuenta que no se informa de todos y cada uno de los disparos en el nivel de ajuste 7. No habrá mensaje para disparos que se consideren con una probabilidad demasiado baja de alcanzar cualquier objetivo, definido por debajo del 1%. Este ajuste puede definirse durante el juego, incluido durante la resolución de combate, presionando los números 0-7. El ajuste por defecto es 1. Nota: presionando el botón X (*exit*) o la tecla "Esc", se cerrará la ventana de Resolución de Combate. Seleccionando el

botón de pausa, congelará la Resolución de combate y no cerrará la ventana, pero el mensaje de Resolución de Combate no podrá ser reiniciado para ese combate, requiriendo que el usuario presione con el botón izquierdo del ratón la X o presione la tecla "Esc" para cerrar la ventana.

Tiempo de retraso de Ventana de Resolución de Combate (Combat Resolution Message Delay): Este ajuste determina el retraso en segundos antes de que aparezca la siguiente ventana de Resolución de Combate. Al seleccionar las flechas izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 30 segundos en incrementos de ,5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1). El ajuste por defecto es de 1.00 segundos.

Tiempo de retraso de cierre de Resolución de Combate (Combat Resolution Close Delay): Este ajuste determina la cantidad de tiempo en segundos que la ventana de Resolución de Combate permanecerá abierta una vez la batalla haya sido resuelta y mostrado el último reporte. Al seleccionar las flechas izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 30 segundos en incrementos de ,5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1). El ajuste por defecto es de 5.00 segundos. Nota: presionando el botón X (exit) o la tecla "Esc", se cerrará la ventana de Resolución de Combate. Seleccionando el botón de pausa, congelará la Resolución de combate y no cerrará la ventana, pero el mensaje de Resolución de Combate no podrá ser reiniciado para ese combate, requiriendo que el usuario presione con el botón izquierdo del ratón la X o presione la tecla "Esc" para cerrar la ventana.

Guardado automático (Auto-Save Game): Cuando se activa haciendo click en la casilla de chequeo situada a la derecha del texto "Auto-Save Game", el juego en curso será salvado automáticamente al final de cada turno del jugador. El ajuste por defecto para "Auto-Save Game" es Off. Nótese que la función "Auto-Save Game" no está disponible para juegos PBEM.

Nivel de Zoom Inicial (Starting Zoom Level): Establece el nivel de zoom en el mapa "por defecto", que será usado siempre que un nuevo escenario o un juego guardado sea cargado. Seleccione dentro de la casilla de chequeo a la derecha del texto "Starting Zoom Level" para fijar el nivel de zoom, nivel 5 (Max-Out), nivel 4 (Out), nivel 3 (medio), nivel 2 (In), nivel 1 (Max-In). El ajuste por defecto es el nivel 2 (In).

Mostrar Animaciones de Movimiento (Show Move Animation): Cuando se activa haciendo click en la casilla de chequeo situada a la derecha del texto "Show Move Animation", se mostrará a las unidades amigas moviéndose en el mapa de hexágono en hexágono, acompañado de su correspondiente efecto de sonido si esta preferencia estuviese activada. Las unidades se moverán directamente a su hexágono de destino cuando esta opción no esté seleccionada. Cuando una unidad se está moviendo con la animación activada, el jugador puede presionar la "barra espaciadora" para que las unidades se muevan directamente a su destino. Esta preferencia no tiene efecto en las unidades controladas por la computadora. Esta opción viene activada por defecto.

Velocidad de Animación (Animation Speed): Este ajuste determina la cantidad de tiempo en segundos que tarda en moverse una unidad de hexágono a hexágono cuando la Animación de Movimiento está activada. Al seleccionar las flechas izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionar el número dentro de la casilla y teclear el valor deseado, se podrá alterar el ajuste entre 0 y 30 segundos en incrementos de ,5 (si se introduce directamente se puede ajustar en incrementos de 0.1). El ajuste por defecto es de ,33 segundos.

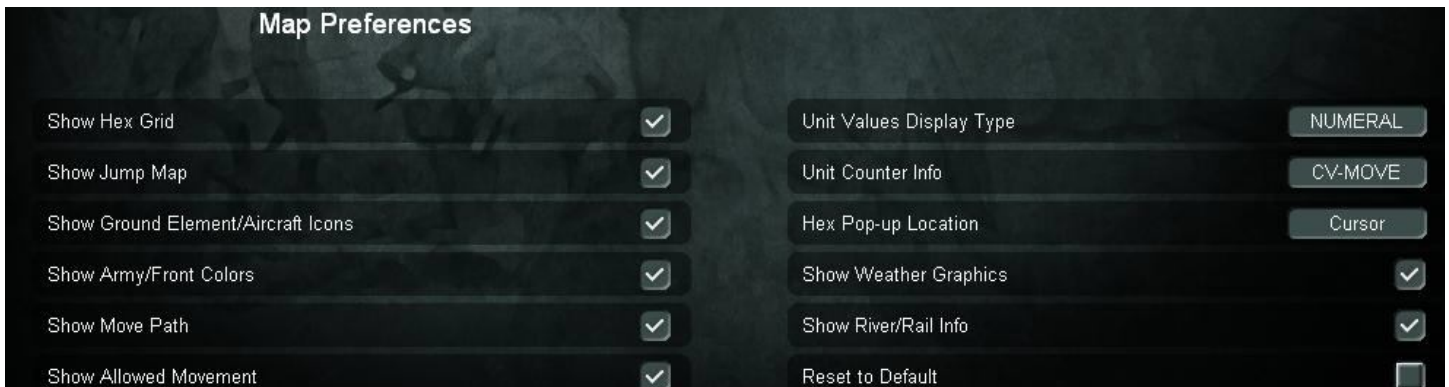
Volumen de la Música (Music Volume): Determina el volumen de la música seleccionando la flecha izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionando el número dentro de la casilla y tecleando el valor deseado. Se podrá alterar el ajuste entre 0 y 10 en incrementos de 1, siendo el valor 0 la ausencia de música. El ajuste por defecto es de 10.

Volumen de los efectos de sonido (Sound Effects Volume): Determina el volumen de los Efectos de Sonido seleccionando la flecha izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionando el número dentro de la casilla y tecleando el valor deseado. Se podrá alterar el ajuste entre 0 y 10 en incrementos de 1, siendo el valor 0 la ausencia de efectos, incluido el click del ratón (ver debajo). El ajuste por defecto es de 10.

Volumen de click del ratón (Mouse Click Volume): Determina el volumen de los clicks del ratón seleccionando la flecha izquierda (reducir) o derecha (aumentar), o directamente seleccionando el número dentro de la casilla y tecleando el valor deseado. Se podrá alterar el ajuste entre 0 y 10 en incrementos de 1, siendo el valor 0 la ausencia del click del ratón. El ajuste por defecto es de 10.

Restablecer Ajustes por Defecto (Reset to Default): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Reste to Default" para restablecer todas las preferencias de usuario a sus ajustes por defecto. Nótese que está separado el restablecimiento de los ajuste por defecto para ambas preferencias del usuario y de mapa en la Ventana de Preferencias.

3.3.5. Preferencias de mapa



Los siguientes ajustes se pueden utilizar para personalizar aspectos del mapa de área. Muchos de estos ajustes pueden ser modificados en cualquier momento durante el turno del jugador, pero algunos requieren que el jugador salga del juego y vuelva a cargarlo antes de que el cambio

se haga efectivo. Recordemos que el uso de la palabra "seleccionar" significa hacer click con el botón izquierdo del ratón. Para que una preferencia esté activada, el recuadro al costado del texto deberá estar "marcado"; si estuviese en blanco, dicha preferencia no estaría activada.

Mostrar cuadrícula de hexágonos (Show Hex Grid): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Hex Grid" para ver los hexágonos impresos en el mapa, o de lo contrario no se verán los hexágonos. Se debe abandonar el juego y volver a cargar para que dicho cambio tenga efecto. El ajuste por defecto muestra la cuadrícula de hexágonos en el mapa.

Mostrar Saltar Mapa (Show Jump Map): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Jump Map" para que aparezca un pequeño mapa en la esquina inferior izquierda de la pantalla, mostrando el mapa del área completa. Las unidades se mostrarán como puntos, negros para unidades del Eje y rojas para las soviéticas. Si la Niebla de Guerra está activada, las unidades con un nivel de detección 0 no se mostrarán en el mapa (ver sección 13.0). Cuando nos encontremos en un escenario que utilice sólo una porción del mapa, aparecerá un recuadro azul alrededor del área "jugable" en ese escenario. El ajuste por defecto tiene activada esta opción.

Mostrar Iconos de elementos de Tierra/Aire (Show Ground Element/Aircraft Icons): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Ground element/Aircraft Icons" para que aparezca una ventana emergente en la parte inferior de la pantalla al desplazar el cursor del ratón sobre hexágonos con unidades. Aparecerán en la ventana emergente los iconos representando los elementos de tierra o aviones situados en el hexágono junto con el número de cada elemento de tierra o avión en el hexágono. Los vehículos blindados, otros vehículos de combate y los aviones se mostrarán separadamente, mientras que los cañones y brigadas se agruparán según su tipo. Los iconos del Eje están vueltos hacia la derecha y los iconos Soviéticos están vueltos hacia la izquierda. Los iconos representando equipamiento capturado a partir de Junio de 1941 e incorporados a las unidades se mantiene en su orientación original. El equipamiento capturado a otros países en campañas anteriores a Junio de 1941 (fundamentalmente equipamiento Aliado del Eje) se orientará en la misma dirección que el equipamiento no capturado. Si esta preferencia está desactivada, la información puede ser temporalmente mostrada manteniendo presionada la tecla "Tab"; dejando de presionar la tecla "Tab" desaparecerá la información adicional de la pantalla. El ajuste por defecto trae activada esta preferencia. Cuando el ajuste del Tiempo de retraso de Hexágono Emergente (3.3.4) esté en 0, también estarán desactivados los iconos de Elementos de Tierra/Aire.

Mostrar Colores de Ejercito/Frente (Show Army/Front Colors): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Army/Front Colors" para que cada ejército del eje, frente soviético y Distrito Militar Soviético sea representado por colores distintivos. Esta opción coloreará la unidad para todas aquellas unidades que formen parte de un Ejercito del Eje o del Frente/Distrito Militar Soviético, sin la opción activa el relleno será blanco para todas. El ajuste por defecto trae activada esta preferencia.

Mostrar Itinerario de Movimiento (Show Move Paths): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Move Paths" para que aparezcan en el mapa símbolos de dirección, mostrando la ruta de hexágonos a través de los cuales las unidades seleccionadas se moverán para alcanzar el hexágono sobre el que se encuentra el cursor del ratón. Cada hexágono en el itinerario mostrará el símbolo de dirección con los puntos de movimiento que se espera consumir para la unidad si se pretendiese mover a ese hexágono. Si hay varias unidades seleccionadas, el número mostrado será igual al número de puntos de movimiento anticipado para la unidad que se prevé que tenga disponibles el menor número de puntos de movimiento al moverse a dicho hexágono. Debido a las idiosincrasias de las rutinas de movimiento, y el impacto en el coste de movimiento tanto de la moral como del status de motorización de una unidad, es posible que el número de puntos de movimiento restantes tras un movimiento sea superior al mostrado por el número en el símbolo de dirección. El ajuste por defecto muestra el Itinerario de Movimiento activado. Si una unidad es movida cuando el zoom del mapa está en nivel 5 (Max-Out), el itinerario de movimiento no se mostrará.

Mostrar Movimiento Permitido (Show Allowed Movement): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Allowed Movement" para mostrar los hexágonos a los cuales la/s unidad/es seleccionada/s se puede/n mover, o diferentes grados de sombreado para mostrar los hexágonos a los que no se puede/ mover la/s unidad/es seleccionada/s, y aquellos hexágonos a los que se podría/n mover a cambio de coste adicional de movimiento. Los diferentes grados de sombreado son los siguientes:

- Sin sombra - hexágonos "amigos" a los que se puede mover.
- Sombra gris clara - hexágonos pendientes de convertirse en "amigos" a los que se puede mover.
- Sombra roja clara - hexágonos "enemigos" a los que se puede mover.
- Sombra gris oscura - el movimiento a estos hexágonos no es posible
- Sombra roja oscura - hexágonos "enemigos" o infranqueables a los que no se puede mover.

El ajuste por defecto muestra el Movimiento Permitido activado

Tipo de Indicador de Valores de Unidad (Unit Values Display Type): Establece si se muestra valores de las unidades en forma numérica, con barra gráfica o no muestra valores. La casilla seleccionar "Numeral" para ver la capacidad de combate y/o los puntos de movimiento de la unidad, o "Graphic" para ver gráficos o "None". La forma numérica sólo se mostrará en los niveles de zoom Max-In e In (niveles 1-2), mientras que las barras gráficas sólo se mostrarán en los niveles de zoom Max-In, In y Medium (niveles 1-3). El ajuste por defecto es la forma numérica.

Información Contador de Unidad (Unit Counter Info): Establece la información específica mostrada en los contadores de unidad en relación a la fuerza de combate y puntos de movimiento de la unidad. Esta preferencia funciona conjuntamente con la preferencia anterior Tipo de Indicador de Valores de Unidad. Esta preferencia se puede fijar en CV-Move o COMBAT seleccionando la casilla a la derecha del texto "Unit Counter Info". Si se selecciona CV-Move cuando el tipo de valores de unidad seleccionado es la forma numérica, el contador mostrará el CV y puntos de movimiento restantes. Si se selecciona CV-Move con el tipo de valores de unidad en la forma de barras gráficas, el contador mostrará una barra gráfica indicando los puntos de movimiento restantes. Si se selecciona COMBAT cuando el tipo de valores de unidad en forma numérica, el contador mostrará el valor CV seguido de otro valor CV indicando el modificador de fortificación defensiva (15.3). Si se selecciona COMBAT cuando el tipo de valores de unidad en forma de barras gráficas, el indicador mostrará una barra gráfica indicando el valor CV. En todos los casos el CV mostrado es el total de todas las unidades en el hexágono y el de puntos de movimiento el de la unidad a la que más puntos de movimiento le queden. El ajuste por defecto está en CV-Move. Nota: independientemente del ajuste del contador de información de la unidad, las unidades enemigas siempre se mostrarán en el mapa como si el ajuste fuese COMBAT; esto es, con el valor CV seguido del valor CV indicando el modificador de fortificación defensiva.

Localización del Hexágono Emergente (Hex Pop-up Location): El ajuste por defecto equivale al hexágono emergente que aparece en el lugar del mapa en el que el cursor esté en ese momento. Esto se puede modificar de manera que el hexágono emergente aparezca en las coordenadas x e y del mapa de píxeles que se introduzcan. Seleccione dentro de la caja negra de texto a la derecha del texto "Hex Pop-up

Location" e introduzca una posición 'X' y seleccione check; después introduzca la position 'Y' y seleccione check. La cuadrícula del mapa está configurada como 0 X, 0Y en la esquina superior izquierda y el tamaño del mapa aproximadamente 720x550 píxeles. La localización de región emergente se puede resetear introduciendo '-1' para la coordenada 'X'.

Mostrar Gráficos de Meteorología (Show Weather Graphics): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show Weather Graphics" para sombrear/marcar los hexágonos que se ven afectados en ese momento por el barro, la nieve o ventiscas, de la siguiente manera:

- Barro - hexágonos sombreados de marrón con hexágonos claros marcados con manchas marrones.
- Nieve - hexágonos sombreados en blanco, con hexágonos claros marcados con motas claras.
- Ventisca - hexágonos sombreados de blanco con todos los hexágonos marcados con motas oscuras.

El ajuste por defecto tiene activado el Mostrar Gráficos de Meteorología.

Mostrar Información de Ríos/Línea Férrea (Show River/Rail Info): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Show River/Rail Info" para que aparezca información adicional en la ventana emergente de información del hexágono. Cuando esté activado, la ventana emergente del hexágono incluirá información adicional sobre cualquier río contiguo en los bordes del hexágono, lagos infranqueables a los lados del hexágono, líneas férreas que entren en el hexágono, objetivos de puntos de victoria en escenarios fuera de campañas, y los números de unidades de las unidades en el hexágono. La información sobre los puntos de victoria de los objetivos se mostrará en el formato xx/xxx, donde el primer número es la cantidad de puntos recibidos por el jugador correspondiente en cada turno del jugador por el control del hexágono, mientras que el segundo será la cantidad de puntos que el jugador correspondiente recibirá por el control del hexágono al final del escenario. Por ejemplo, un hexágono que muestra "Soviet Victory Points 10/400" dará al jugador Soviético 10 puntos por cada turno que controle el hexágono y otros 400 puntos de victoria si el jugador Soviético controla el hexágono al final del escenario. El ajuste por defecto trae activada esta preferencia.

Restablecer Ajustes por Defecto (Reset to Default): Seleccionar el botón a la derecha del texto "Reste to Default" para restablecer todas las preferencias del mapa a sus ajustes por defecto. Nótese que está separado el restablecimiento de los ajuste por defecto para ambas preferencias del usuario y de mapa en la Ventana de Preferencias.

3.3.6. Selección de un escenario

La parte izquierda de la pantalla muestra la lista de escenarios disponibles y la fecha y hora de la última actualización de dichos escenarios. La lista de escenarios se puede ordenar tanto alfabéticamente por el título tanto como por la fecha, a través de las flechas en la parte superior de cada una de las columnas. Seleccionando el título de un escenario, aparecerá una descripción en la parte derecha de la pantalla. Para cargar un escenario, seleccione el título y, una vez que la tipografía del título se haya vuelto verde, seleccione el botón "load" situado en la parte inferior izquierda de la pantalla.



3.3.7. Juego por e-mail (PLAY BY E-MAIL - PBEM)

El PBEM permite que 2 jugadores humanos jueguen a Gary Grigsby's War in the East intercambiando ficheros con el turno por e-mail de una manera que impide hacer trampas. Seleccionando el botón PBEM aquí o en la pantalla Load Save Game activa/desactiva el PBEM. La caja de PBEM aparecerá chequeada cuando esta opción esté activada. El ajuste por defecto del PBEM es desactivado. Para comenzar un juego PBEM, el segundo jugador en mover en el escenario elegido (por ejemplo, el jugador Soviético en la Campaña 1941-45, o el jugador del Eje en la Campaña 1944-45) permite el PBEM, confirma su acuerdo en Game Options y después selecciona el escenario.

Se pedirá al segundo jugador que cree la contraseña para ambos. Una vez una contraseña ha sido creada, el segundo jugador será conducido a la pantalla PBEM Save Game, donde creará un nuevo juego guardado, que será guardado como un fichero .psv en el directorio /data/save. El segundo jugador será automáticamente llevado de vuelta al menú principal. El segundo jugador enviará entonces por e-mail el juego guardado al primer jugador, que transferirá el fichero dentro de su directorio /data/save. Dará permiso para PBEM, cargará el juego guardado y se le pedirá que cree su propia contraseña. El primer jugador tomará entonces su turno y guardará en el momento que lo desee. Una vez el primer jugador haya terminado, y seleccionado el botón de "terminar turno" (F12), el ordenador llevará a cabo la siguiente fase logística y pedirá al primer jugador que guarde el juego de forma que pueda enviarlo por e-mail al segundo jugador para continuar con el ciclo PBEM. Nótese que no hay guardado automático durante el PBEM. Además, la ventana de Bajas no se muestra automáticamente cuando el final del turno guardado es cargado por el siguiente jugador. Si el jugador visualiza la pantalla de bajas antes de hacer cualquier cosa, sin embargo, verá las bajas del último turno, incluidas sus propias bajas de desgaste. A la conclusión del juego, el jugador que ve la información de final de juego puede salvar el juego y salir, y lo guardado se convierte en un guardado PBEM que el siguiente jugador puede cargar usando su contraseña, de manera a visualizar la misma información de final de juego.

3.3.8. Cargar un juego guardado

La parte izquierda de la pantalla muestra la lista de juegos guardados disponibles y la fecha y hora en que el juego fue guardado. La lista de juegos guardados se puede ordenar tanto alfabéticamente por el título tanto como por la fecha, a través de las flechas en la parte superior de cada una de las columnas. Seleccionando el título de un juego guardado, aparecerá una descripción en la parte derecha de la pantalla que incluirá el título del escenario de la partida, el turno actual de ese escenario y si los jugadores son humanos o el ordenador. Para cargar un juego guardado, seleccione el título y, una vez que la tipografía del título se haya vuelto verde, seleccione el botón "load" situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. Existe una pantalla diferente para la carga de juegos guardados PBEM con el mismo tipo de información que aparecerá cuando PBEM esté activado, ya sea activando el botón PBEM en la pantalla principal o el botón PBEM en la parte inferior de la pantalla de cargar un juego guardado. El botón PBEM aparecerá "chequeado" si PBEM está activado.



3.3.9. Multijugador

El multijugador (MP) permite a jugadores humanos jugar al juego en internet a través de un sistema basado en servidores ofrecidos por Slitherine Ltd. Los jugadores se pueden identificar en el servidor, postear y aceptar retos al juego, y llevar a cabo su turno en cualquier escenario que estén jugando actualmente. Serán requeridos una conexión a Internet y una cuenta en Slitherine para utilizar el sistema multijugador.

3.3.9.1. Procedimiento de identificación

La primera vez que se usa el sistema multijugador después de que el juego haya sido instalado, aparecerá ante el jugador una pantalla inicial de identificación con campos para nombre de usuario, contraseña y número de registro, que será introducido automáticamente. Se requerirá una cuenta Slitherine (www.slitherine.com). Si el jugador ya dispone de una cuenta Slitherine, podrá introducir su nombre de usuario y contraseña y seleccionar el botón "login". Si el jugador no dispone de una cuenta Slitherine, entonces tendrá que seleccionar el botón "Register", que le conducirá a la pantalla de registro de cuenta. Aquí se le pedirá que introduzca un nombre de usuario, contraseña y dirección e-mail para obtener su cuenta Slitherine. Tras completar la identificación inicial o el registro de cuenta, o cualquier subsecuente selección del botón multijugador, aparecerá la pantalla estándar de identificación. La pantalla estándar de identificación ya mostrará el nombre de usuario, contraseña y número de registro. Seleccione el botón "connect" para acceder al servidor MP (Multijugador) y la pantalla MP.



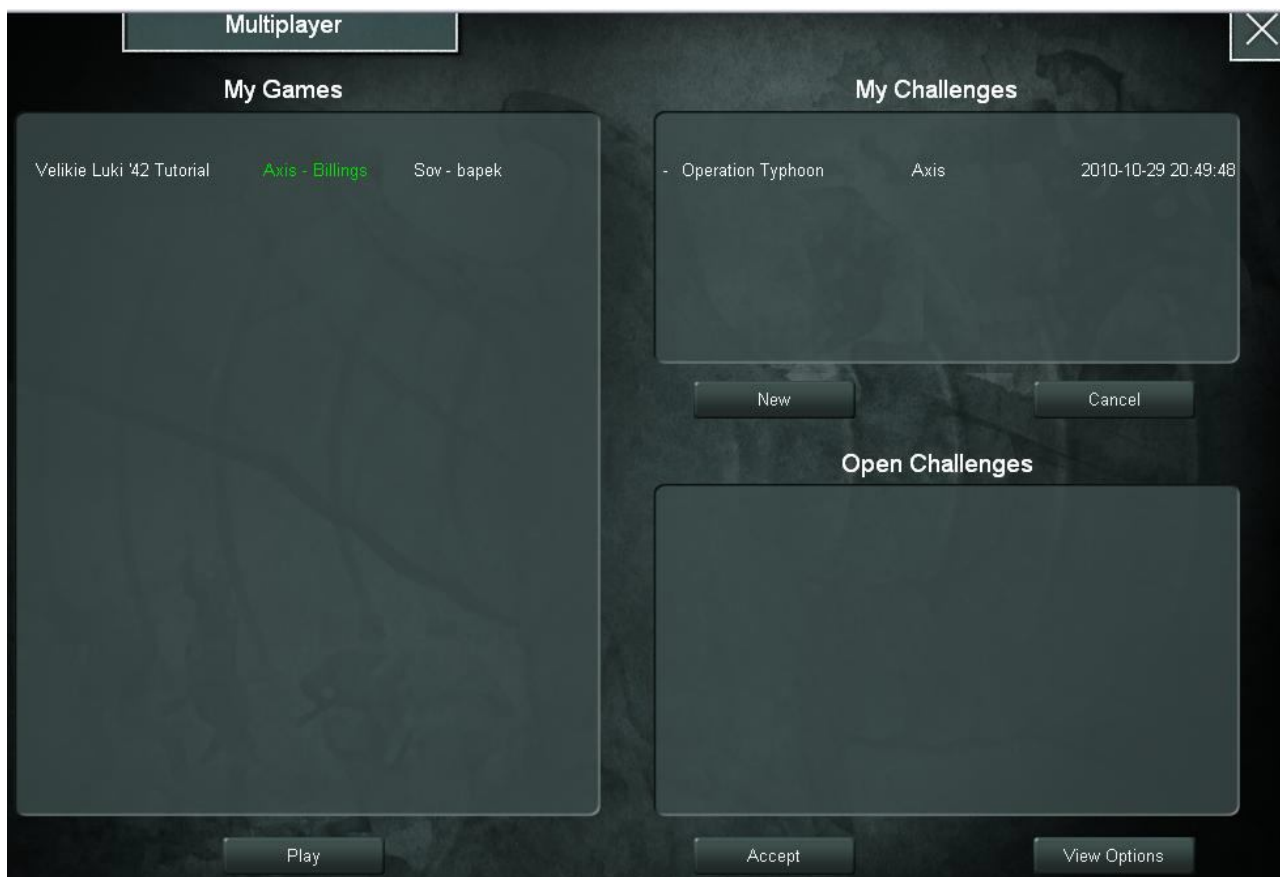
3.3.9.2. Procedimiento Multijugador

La pantalla principal MP (Multijugador) consta de 3 secciones, como se explica a continuación:

Mis Retos (My Challenges): El jugador utiliza esta sección para postear sobre escenarios que desea jugar. Seleccionando el botón "New" aparecerá la pantalla de Selección de Escenario ("Select Scenario"), donde se pueden ver listados todos los escenarios del juego (23.1). Seleccionando un escenario resaltará el título en verde y hará aparecer una descripción del escenario. Seleccionando el botón "Select" en la parte inferior de la pantalla hará aparecer la pantalla de opciones del juego (Game Options) (3.3.3), donde el jugador podrá hacer los ajustes que desee. Nótese que algunas opciones (con una X en rojo en la casilla de chequeo) no podrán ser cambiadas en MP. Una vez el jugador haya completado los cambios en la opciones del juego, seleccionar el botón "Create" y la pantalla principal Multijugador aparecerá con el escenario seleccionado listado en la sección "Mis Retos" (My Challenges). Un escenario listado en la sección "Mis Retos" puede ser borrado seleccionándolo y se selecciona el botón "Cancel". Los escenarios listados en la sección "Mis Retos" aparecerán la sección "Retos Abiertos" (Open Challenges) de todos los demás jugados.

Retos Abiertos (Open Challenges): Esta sección lista todos los escenarios publicados por otros jugadores en sus secciones "Mis Retos". Al seleccionar un escenario y después el botón "Ver Opciones" (View Options), aparecerá la pantalla de Opciones del Juego (Game Options) con los ajustes de ese escenario. Seleccionando un escenario y después el botón "Accept", el escenario será añadido a la lista de juegos activos del jugador en la sección "Mis Juegos" (My Games).

Mis Juegos (My Games): Esta sección mostrará una lista de todos los juegos que están siendo jugados, mostrando el nombre de usuario para los bandos del Eje y soviético para cada escenario. El bando/jugador al que le toque hacer el turno estará resaltado en verde. Seleccionando el escenario cuando el bando propio esté en verde, y seleccionando "play", el jugador podrá llevar a cabo su turno. Una vez éste se haya completado, y seleccionado el botón F12 para finalizar el turno, el listado de escenarios se actualizará para mostrar que es el turno del bando contrario. Nótese que el jugador puede guardar su turno en curso, pero siempre que el jugador guarde en el modo Multijugador, será enviado de vuelta al menú principal.



3.3.9.3. Retos Públicos y Privados

Existen dos tipos de retos; 'privados' y 'públicos'. Cuando se crea un reto aparecerá un cuadro de diálogo para contraseña en la pantalla Opciones del Juego (Game Options). Si no se introduce ninguna contraseña, se crea un Reto Público que cualquier puede aceptar. Si por el contrario se introduce una contraseña, se crea un Reto Privado que sólo podrá ser aceptado por jugadores que tengan conocimiento de dicha contraseña. Nótese que no existe la posibilidad de intercambiar mensajes en el juego, con los que ninguna contraseña podrá ser comunicada a través del juego. Un Reto se mostrará como 'privado' o 'público' por un carácter a la izquierda del nombre del reto; un "-" para un Reto Público y un "*" para un Reto Privado.

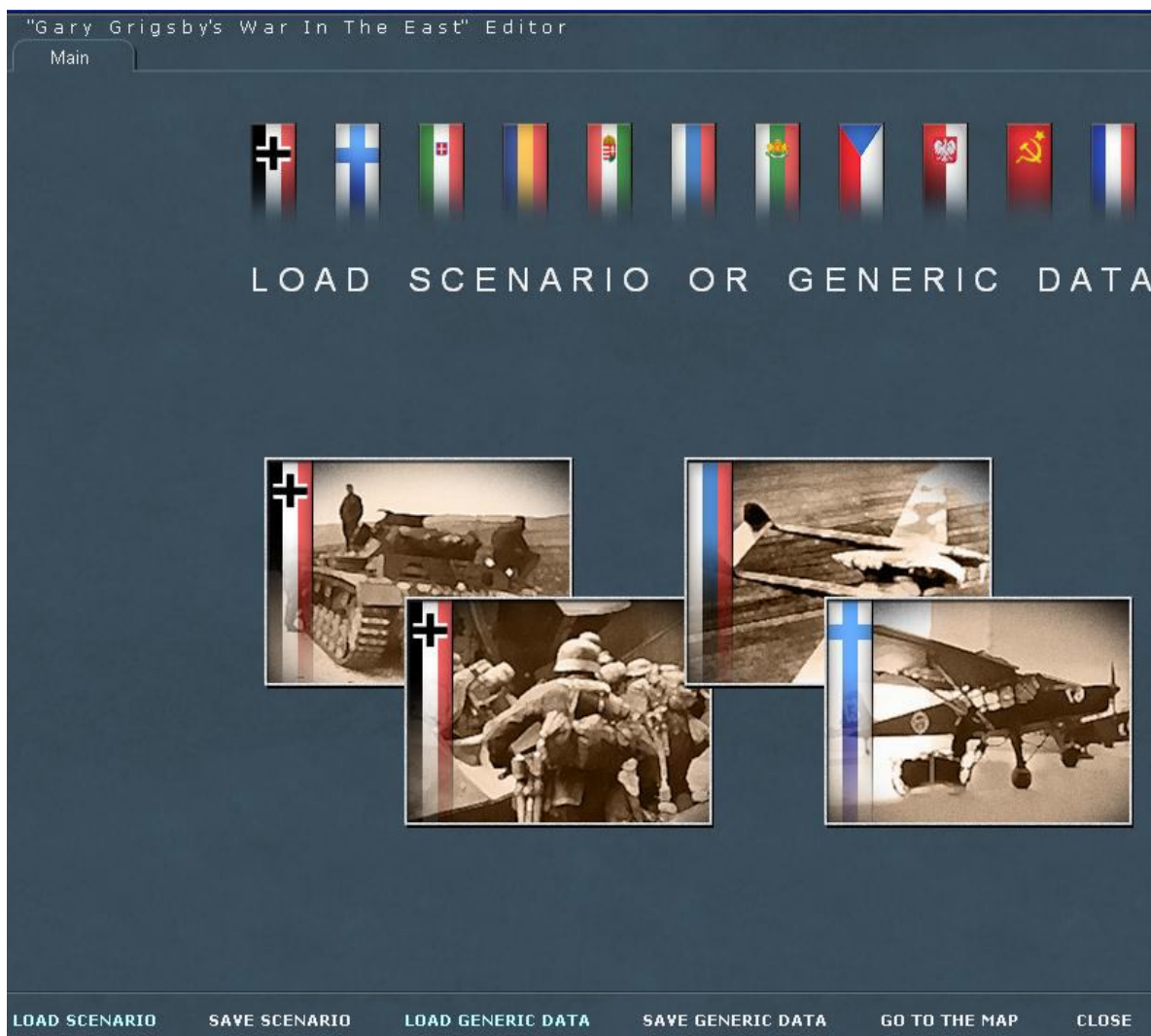
3.3.10. Créditos

La pantalla muestra la lista de personas implicadas en hacer posible Gary Grigsby's War in the East, así como la lista de páginas web oficiales relacionadas con el juego.

3.3.11. Editor

Seleccionando este botón hará aparecer el menú principal del editor del juego. Vea el manual del editor del juego (fichero .pdf) para más detalles.





4. SECUENCIA DE JUEGO

Gary Grigsby's War in the East es un juego por turnos, en el que cada turno se compone de turnos separados para el jugador del Eje y para el Soviético. La expresión "jugador en fase" (*phasing player*) se usa para designar al jugador que en ese momento está llevando a cabo su turno. Por ejemplo, durante el turno del jugador del Eje, el jugador del Eje es el "jugador en fase" y el jugador Soviético es el "jugador no en fase" (*non-phasing player*). El turno de cada jugador consta de una fase logística específica del jugador y una fase general de logística, que se componen a su vez de un número de segmentos y sub-segmentos; ambas son llevadas a cabo automáticamente por el sistema del juego, y son seguidas por una fase de acción en la que todos los movimientos, combates y cualquier otra acción manual del jugador se llevan a cabo. El sistema del juego también puede llevar a cabo acciones con las unidades del jugador "no en fase" durante la fase de acción, para incluir la participación de unidades de apoyo o de reserva en batallas y misiones aéreas como interceptación, interdicción o apoyo defensivo en tierra.

4.1. Visión general del turno de juego

A. Turno del jugador del Eje

- 1) Fase logística del Eje
- 2) Fase de logística general (sólo para unidades del Eje)
- 3) Fase de pausa para salvado PBEM del jugador Soviético (sólo en PBEM)
- 4) Fase de acción del Eje

B. Turno del jugador Soviético

- 5) Fase logística Soviética
- 6) Fase de logística general (sólo para unidades Soviéticas)
- 7) Fase de pausa para salvado PBEM del jugador del Eje (sólo en PBEM)
- 8) Fase de acción Soviética

No hay fases logísticas para el primer jugador en el primer turno de cualquier escenario. Si el jugador del Eje es el primer jugador, el escenario comenzará con la fase de acción del Eje, mientras que si el primer jugador es el soviético, el escenario comenzará con la fase de acción soviética. En el segundo turno y posteriores, el juego seguirá la secuencia normal de juego. Nótese que esto significa que en escenarios en los que el soviético es el primer jugador, las primeras 7 fases del turno de juego se saltarán en el primer turno, con lo que el jugador del Eje no tiene primer turno y el jugador Soviético no tiene fases logísticas.



4.2. Detalles de la fase logística

Cada turno de jugador normalmente incluye una fase logística con distintos segmentos seguida por una fase de logística general que tienes los mismos segmentos y sub-segmentos para cada jugador.

Fase logística del Eje (al comienzo del turno del Eje solamente):

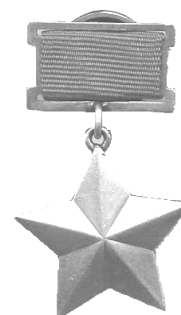
- Segmento de ajuste del tiempo (22.2)
- Segmento de Activación de ejércitos del Eje (10.3)
- Segmento de Actualización/Conversión del Pool de los elementos de Tierra (21.1)

»»Nótese de que a pesar de que este segmento sólo ocurre durante la fase logística del Eje, se produce para ambos jugadores.

- Segmento de retirada de unidades (18.4)
- Segmento de chequeo de rendición de aliados del Eje (19.1.4)

Fase logística Soviética (al comienzo del turno Soviético solamente):

- Segmento de Renombrar Unidades Aéreas Soviéticas (8.1.4.3)
- Segmento de adjudicación del status Guardia (*Guards*) (9.2)
- Segmento de renombrar los frentes Soviéticos (7.6.6)
- Segmento de renombrar los Cuarteles Generales Aéreos Soviéticos (8.3.2)
- Segmento de disolver unidades de Cuarteles Generales de cuerpos Soviéticos (18.5.2)
- Segmento de entrega de "préstamo aliado" (*Lend Lease*) (21.5)
- Segmento de reclutamiento de Unidades de partisanos (17.1)
- Segmento de suministro aéreo de partisanos (17.1.1)



Segmento de Ataque partisanos (17.1.2)

Fase de logística general (para ambos jugadores):

Segmento de retirada de Unidades de grupos aéreos (8.4.2)

Segmento de recuperación del manpower inutilizado (18.2)

Segmento de Suma de puntos de administración (12.1)

Segmento de toma de control de hexágonos aislados (15.12)

Segmento para determinar si las Ciudades, pueblos o hexágonos urbanos están unidos a la red de suministros (20.1)

Segmento de actualización del status del nivel de fortificación de la Unidad (15.3.2)

Segmento de Refuerzos (18.1.1)

»»Sub-segmento de demoras de unidades

»»Sub-segmento de llegada de suministros (18.1.1)

Segmento de mejora (*upgrade*) del TOE (OB) de unidades (7.2.2.1)

Segmento de Elementos Terrestres (7.2.2.1, 21.1.9)

»»Sub-segmento de mejora (*upgrade*) de tipos de Elementos de Tierra

Segmento de aviones (8.1.5, 21.1.9)

»»Sub-segmento de mejora de tipos de aviones

»»Sub-segmento de cambio de tipos de aviones

Segmento de producción (21.0)

»»Sub-segmento Añadir nueva producción (21.1)

»»Sub-segmento mejorar fábricas (21.1.9)

»»Sub-segmento ampliar fábricas (21.1.8)

»»Sub-segmento calcular capacidad férrea total (21.1.11)

»»Sub-segmento suministrar Ciudad, Pueblo o hexágono Urbano (21.1)

Segmento cálculo de requerimientos de fuel para vehículos (20.3.3)

Segmento entrenamiento Elementos Terrestres (9.3.1)

Segmento de entrenamiento de unidades aéreas (9.3.2)

Segmento de reemplazo (18.2)

»»Sub-segmento devolver elementos terrestres dañados (18.2.1)

»»Sub-segmento devolver exceso de pelotones de apoyo de elementos de tierra (18.2.1)

»»Sub-segmento reparación (18.2.1)

»»Sub-segmento de reemplazo normal (18.2.1)

»»Sub-segmento reemplazo de aviones (18.2.4)

»»Sub-segmento de cambio de tipos de Elementos de Tierra (*cambiado en parche V1.04.15 – 2 Mayo 2011*)

Segmento de suministro (20.4.2)

»»Sub-segmento de reasignación de emergencia de vehículos (20.1.4.2)



- »»Sub-segmento set requerimientos de suministros unidades (20.1)
- »»Sub-segmento primera fase de entrega de suministros (desde las unidades Cuartel General) (20.4.2)
- »»Sub-segmento movimiento unidad reparación vía férrea automática (14.2.1.1)
- »»Sub-segmento reparación emergencia vía férrea (14.2.1.1)
- »»Sub-segmento segunda fase de entrega de suministros (desde cabezas de vía férrea) (20.4.2)

Segmento de desgaste de vehículos (20.1.4.3)

Segmento ajustar vehículos en unidades (20.1.4.2)

Segmento de añadir fatiga de unidades (9.4)

Segmento de desgaste de elementos terrestres (9.5)

Segmento de reducción de fatiga y reparación de los elementos terrestres (9.4.1)

Segmento aviones preparados y en reparación (8.1.1, 18.2)

Segmento de desgaste de aviones (9.5.4)

Segmento de retirada de unidades (18.4)

Segmento de transferencia de soporte de unidades (7.6.3.2)

Segmento aumento del nivel de fortificación (15.3.2)

Segmento reparación hexágono con vía férrea dañada (14.2.1.1)

- »»Sub-segmento llamar a unidades de apoyo a la construcción

Segmento de reconocimiento terrestre (13.1)

Segmento de Recuperación de unidades en estado *Routed* (15.9.4.1)

Segmento Líder (11.0)

- »»Sub-segmento de promocionar líderes (11.4)
- »»Sub-segmento mejorar la calificación de líderes (11.2.6)
- »»Sub-segmento cambiar líderes (11.4.3)

Segmento establecer permiso de movimiento unidades (14.1.2)

Segmento congelar unidades inactivas (18.1.1)

Segmento chequear rendición unidades aisladas (15.12)

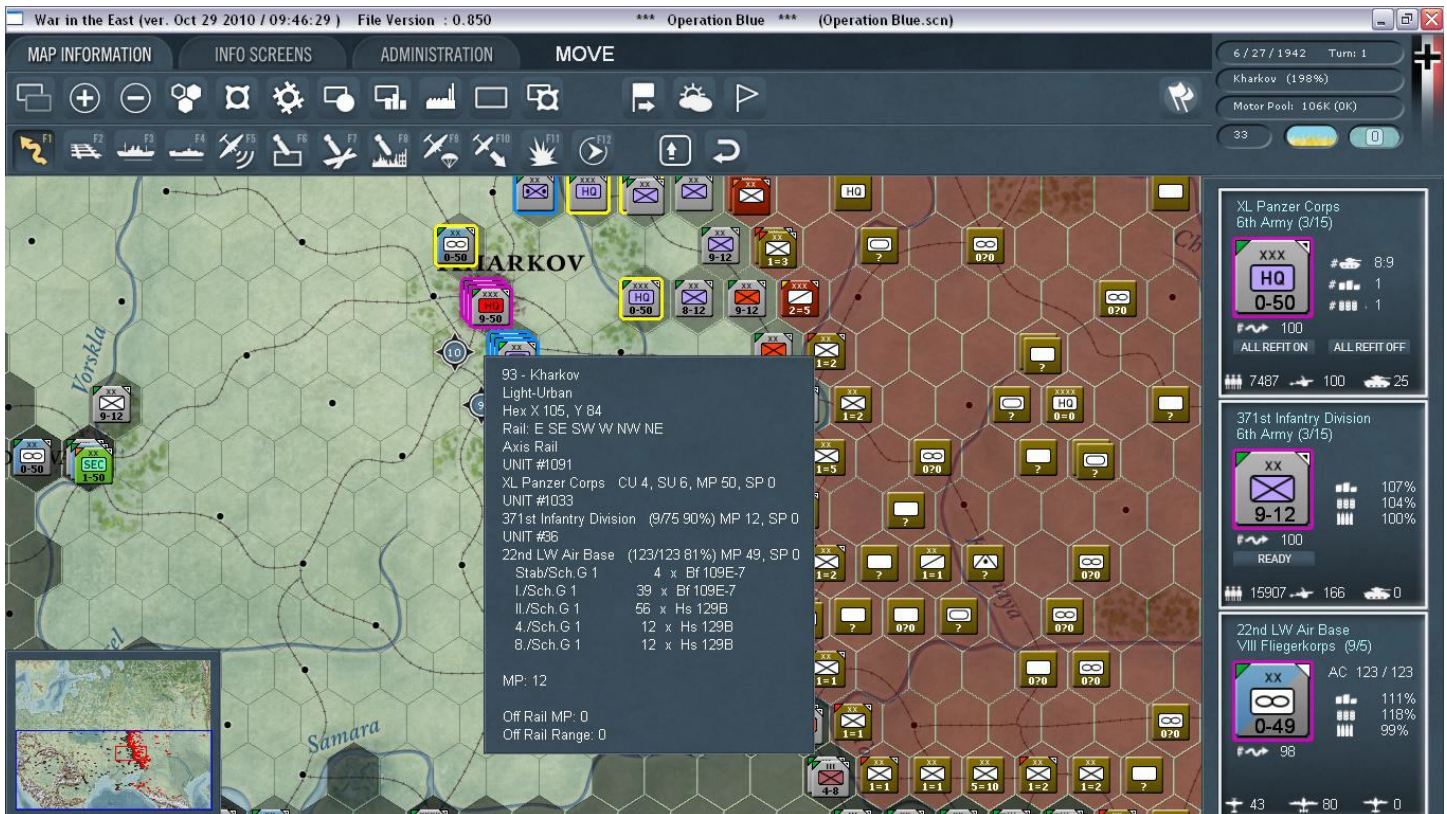
Segmento cambio de status de líder (11.0)

Segmento eliminar unidades vacías

- »»Unidades sin elementos de tierra son eliminadas del juego



5. INTERFAZ DEL JUEGO



La interfaz del juego está formada por un panel superior, un mapa de área, una barra de unidad (cuando las unidades están seleccionadas) y una infinidad de pantallas y ventanas asociadas con información y/o posibilidad de realizar órdenes. Como se ha explicado en capítulos anteriores, a excepción de algunas acciones en el mapa de área (5.3), la selección se hace haciendo click con el botón izquierdo del ratón sobre botones o enlaces de texto seleccionables. Los enlaces de texto seleccionables activos se verán generalmente en azul y se vuelven amarillos cuando el puntero del ratón pasa por encima de ellos.

5.1. Panel superior



El panel superior es una interfaz multitarea que nos muestra información y nos permite la interacción con el mapa de área y las unidades que están en el mapa. Se compone de una barra de título, 3 pestañas de menú (información de mapa, pantallas de información y administración), cada una con una barra de herramientas diferente, selector de factor "SOFT" de las unidades, barra de herramientas de selección del modo de acción, y una caja de información general y de ciudad. Con la excepción de la barra de título, el color del panel superior será gris durante el turno del jugador del Eje y marrón durante el turno del jugador Soviético. Además, el símbolo de una bandera alemana o soviética se mostrará en la esquina derecha del panel superior para identificar el turno de cada jugador.

5.1.1. Barra de título

Ésta es la barra de título estándar de MS Windows con los botones minimizar, maximizar y cerrar. Mostrará el número de versión del juego y el nombre del escenario cargado en ese momento. Nótese que el jugador debe usar el botón "cerrar" de la barra de título (X) en la esquina superior derecha para salir del programa durante el turno de la IA dado que el botón "X" de la pestaña del menú Admin y las teclas de acceso directo asociadas 'Shift-Q' están desactivadas durante ese periodo. No hay manera de volver al menú principal una vez la IA comience a procesar su turno.

5.1.2. Pestañas de menú y barras de herramienta asociadas

Existen 3 pestañas de menú, cada una con una barra de herramienta asociada que se puede seleccionar haciendo click con el botón izquierdo en la pestaña deseada. La pestaña de Información de Mapa es la que aparece por defecto cuando se carga el juego por primera vez, pero si se cambia de escenario sin salir del programa, aparecerá la última pestaña anteriormente seleccionada al cargarse el nuevo escenario. Solamente una pestaña de menú puede estar activa y ésta aparecerá en primer plano. Todos los botones de la barra de herramientas tienen asociadas combinaciones de teclas rápidas.

5.1.2.1. Pestaña de información de mapa



Los botones de barra de herramientas asociados a esta pestaña ofrecen una mezcla entre diferentes vistas del mapa de área y botones de acción de unidad, de la siguiente manera:

Ver las unidades en el mapa (tecla t): Oculta todas las unidades en el mapa, permitiendo una visión sin restricciones del mapa de área.

Acercar zoom en mapa (tecla '+' o rueda del ratón): 5 niveles de zoom disponibles.

Alejar zoom en mapa (tecla '-' o rueda del ratón): 5 niveles de zoom disponibles.

· *Nótese que al niveles de Zoom 1 y 2 ((Max-In e In)) la tecla 'Y' se puede usar para mostrar números en los contadores o bien barras gráficas o información en blanco. En el nivel de zoom 3, solamente se pueden mostrar la barra gráfica o información en blanco, mientras que en los niveles de zoom 4 y 5 (Out y Max-Out) sólo se muestra información en blanco. Los factores "SOFT" y status de movimiento se pueden ver en los niveles de zoom de 1 a 3 y el tipo y tamaño de las unidades en niveles de 1 a 4. A nivel de zoom 5, sólo se mostrará por el color de la unidad su nacionalidad, y si es alemana del tipo SS o soviética del tipo Guardia.*

Vista Hexágonos Enemigos On/Off (tecla e): Distingue entre hexágonos del bando, pendientes de ser conquistados por el bando y enemigos (6.3). Los hexágonos del bando serán claros. Los hexágonos enemigos tendrán un sombreado rosado, mientras que los pendientes de ser conquistados tendrán un sombreado gris.

Vista de niveles de fortificaciones On/Off (tecla f): Muestra un símbolo circular con un número, en aquellos hexágonos que tengan niveles de fortificación hechos por el hombre de 1 o superior (15.3.2). La parte interior del símbolo circular será gris para niveles de fortificación del Eje y amarilla para niveles de fortificación soviéticos, mientras que el número indicará el nivel de fortificación. Nótese que la capacidad para ver los niveles de fortificación enemigos estará condicionada cuando la Niebla de Guerra (FoW) esté activada (13.2).

Vista de información del daño en vía férrea On/Off (tecla r): Muestra el estado de las vías férreas en los hexágonos del bando y en los pendientes de ser conquistados por el bando. El símbolo es verde para vía férrea no dañada, rojo para vía férrea dañada y naranja para vía férrea en reparación durante ese turno. Hexágonos con vía férrea que tienen puntos blancos dentro de un círculo verde representan hexágonos que han sido convertidos pero que no están conectados al resto de la red ferroviaria, y que no pueden ser utilizados para movimientos estratégicos por vía férrea o en tareas de suministro por estar adyacentes a unidades enemigas. Además del daño de vía férrea, los hexágonos a más de 10 hexágonos de una cabeza de línea férrea o 25 MP (puntos de movimiento) de una cabeza de línea férrea, estarán sombreados en gris claro, los hexágonos a más de 25 hexágonos de una cabeza de línea férrea o 100 MP's de una cabeza de línea férrea estarán sombreados de gris oscuro, los hexágonos enemigos estarán sombreados de rosa, las unidades de reparación de línea férrea FBD y NKPS llevarán el borde de color amarillo, y todos los hexágonos de suministro permanente estarán sombreados en rojo.

Vista de modos de unidad On/Off (tecla Shift-R): Destaca los contadores de unidades en el mapa con un reborde de color en función del modo. Unidades en Reparación (*refit*) (18.3) llevarán un reborde de color azul, Unidades que van a ser retiradas del juego (*withdraw*) (18.4) un reborde rojo, Unidades de Reserva (15.5) un reborde rosa y Unidades Estáticas (7.5.4) un reborde blanco. Nótese que esta función sólo será visible cuando no haya hexágonos seleccionados, o esté seleccionado un hexágono sin unidades. Cuando seleccionamos un hexágono que contiene una unidad en uno de los modos que acabamos de señalar, se mostrará el reborde del color del estado en el contador de la barra de dicha unidad.

Vista del estado de suministros (tecla Shift-O): Destaca los contadores de unidades en el mapa con un reborde de color si están en alguno de los 3 posibles estados de suministro. Unidades a más de 50 puntos de movimiento (MPs) de un hexágono con cabeza de línea férrea tendrán un reborde de color amarillo, las unidades recibiendo suministros a través de "cabeza de playa" tendrán un reborde de color naranja, mientras que las unidades aisladas tendrán un reborde de color rojo (20.2). Nótese que esta función sólo será visible cuando no haya hexágonos seleccionados, o esté seleccionado un hexágono sin unidades. Cuando seleccionamos un hexágono que contiene una unidad en uno de los estados que acabamos de señalar, se mostrará el reborde del color del estado en el contador de la barra de dicha unidad.

Vista del emplazamiento de las fábricas On/Off (tecla Shift-L): Los hexágonos de Ciudades, Pueblos o Centros Urbanos con Fábricas, incluyendo recursos humanos, puertos, talleres de ferrocarril y recursos de producción, tendrán el reborde del hexágono sombreado en rojo. Los mensajes emergentes de hexágonos incluirán el detalle de las instalaciones de producción (7.5.3). Las ciudades únicamente con *Manpower* de producción no tendrán el reborde sombreado, aunque los mensajes emergentes del hexágono si listarán las fábricas de *Manpower*.

Reorganizar o regimenter una unidad de combate (tecla b): Seleccionar este botón después de haber seleccionado un hexágono que contenga unidad/es de combate para regimenter o reorganizar (7.5.3) la unidad. Seleccionando de nuevo el botón invertirá la acción tomada.

Crear Unidad Fortificada en el hexágono seleccionado (tecla Shift-F): Crea la unidad la unidad de combate pertinente (7.5.1). Seleccionar este botón después de haber seleccionado un hexágono "elegible" en el que la unidad será construida.

Crear una unidad de combate o de Cuartel General (tecla Shift-B): Usada para crear nuevas Unidades Soviéticas (18.1.2). Nótese que este botón sólo estará presente para el jugador Soviético cuando se seleccione un hexágono con centro urbano disperso o denso, o se seleccione un hexágono adyacente en el mapa. Seleccionando este botón hará aparecer la ventana "Escoger tipo de Unidad (*Pick Unit Type*) (5.4.31).

Auto asignar unidades al Cuartel General más cercano (tecla g): Agrega automáticamente unidades de combate y de Cuartel General a la Unidad de Cuartel General más próxima "seleccionable" mientras las unidades estén seleccionadas en Modo Movimiento (F1) (7.7).

Vista de zonas meteorológicas (Shift-W): Destaca cada zona meteorológica sombreando de forma diferente los hexágonos de cada zona. La zona Europea permanece inalterable (sin sombreado), la zona Sur Soviética tiene un sombreado amarillo, la zona Central Soviética tiene un sombreado verde, y la zona Norte Soviética un sombreado púrpura.

Vista de sitios con puntos de victoria (Shift-V): Muestra símbolos de bandera en las ubicaciones con puntos de victoria para escenarios que no son de campaña. Las banderas rojas indican Ubicaciones VP (*puntos de victoria*) Soviéticas, las banderas azules indican Ubicaciones VP del Eje, y banderas rojas y azules indican Ubicación VP para ambos bandos.

5.1.2.2. Pestaña pantallas de información



La mayoría de las siguientes pantallas a las que se accede desde los botones de la barra de herramientas de esta pestaña son simplemente informativas, aunque el jugador puede influir en las operaciones aéreas a través de la pantalla de Doctrina Aérea y también en la pantalla de Informe de Comandante puede usarse para modificar algunos ajustes de unidades:

Mostrar la pantalla del Orden de Batalla (tecla o): Esta pantalla provee al jugador en fase de la Orden de Batalla completa hasta el nivel de unidades individuales, a la vez que aporta un resumen del estado del ejército y Fuerzas Aéreas de un país (5.4.1).

Mostrar la pantalla de bajas (tecla l): Esta pantalla provee al jugador en fase un resumen de las bajas actuales de cada bando (dañadas o destruidas) y bajas permanentes en términos de hombres, cañones, vehículos blindados (AFV's), vehículos, depósitos de municiones y carburante, y aviones. También aporta un listado por turno de las unidades destruidas o disueltas (5.4.2).

Mostrar la pantalla de producción (tecla p): Esta pantalla muestra información de la producción de aviones, elementos de tierra, suministros, *Manpower*, así como otros factores de entrada del proceso de producción. El jugador en fase sólo será capaz de ver la información relativa a su bando (5.4.3).

Mostrar la pantalla de Puntos de Victoria (tecla v): Hay 2 tipos diferentes de pantallas de Victoria, una para escenarios de campaña y una para todos los demás escenarios. Ambos tipos de pantallas de victoria muestran la cuenta "corriente" de los puntos de victoria de cada bando. Las pantallas de Victoria de los escenarios "no de campaña" también muestran cómo son conseguidos los puntos de victoria para cada bando durante el escenario (5.4.5).

Mostrar la pantalla de Zona Meteorológica (tecla w): La pantalla de Meteorología muestra las 4 zonas meteorológicas gráficamente superpuestas en el mapa de área, con estado del tiempo en la actualidad que aparece en el mapa. (5.4.6).

Mostrar la pantalla de Doctrina Aérea (tecla d): La pantalla de Doctrina Aérea muestra los ajustes que determinan qué prioridad, si es que existe alguna, se dará a los diferentes tipos de misiones aéreas. El jugador cambia estos ajustes a través de la pantalla de Doctrina Aérea (5.4.7).

Mostrar la pantalla de Refuerzos/Retiradas de unidades (tecla i): Esta pantalla lista los refuerzos y retiradas del jugador en fase (5.4.8).

Muestra la pantalla del Informe de Comandantes (tecla c): Esta pantalla multi-pestañas lista información sobre unidades, líderes, equipo y batallas. Se pueden ordenar y filtrar de diferentes maneras. Además, utilizando esta pantalla se pueden modificar muchos ajustes de unidades, tanto a nivel individual de unidades como de grupo (5.4.9).

Mostrar la pantalla de registro de eventos de la fase logística (tecla Shift-E): Provee información de numerosos eventos que han tenido lugar durante la fase logística más reciente y reporta a su vez algunas acciones que tuvieron lugar en fases de acción anteriores (5.4.12).

5.1.2.3. Pestaña de administración



Las siguientes pantallas se incluyen en la pestaña barra de herramientas Administración:

Dejar y salir el menú principal (tecla Shift-Q): Abandona el escenario actual y devuelve al jugador a la pantalla del menú principal (3.3). Nótese que el ordenador ignorará cualquier click sobre este botón (o tecla asociada) cuando la Inteligencia Artificial esté llevando a cabo su turno. El jugador debe usar el botón (X) de la barra de título en la esquina superior derecha para abandonar el programa durante el turno de la IA, o teclear la combinación Mayúsculas + X para terminar un juego continuo (puede producirse un retraso considerable puesto que la IA puede terminar sus movimientos antes de devolver el control al jugador). No existe forma de volver al menú principal una vez la IA está procesando su turno.

Mostrar la pantalla de preferencias (tecla Shift-P): Permite al jugador revisar y cambiar las preferencias del usuario y del mapa (3.3.4, 3.3.5).

Mostrar la pantalla de opciones del juego (tecla Shift-G): Muestra la pantalla de opciones del juego y permite al jugador cambiar las opciones cuando están no se encuentran bloqueadas por el modo PBEM (3.3.3).

Mostrar la pantalla de salvar la partida (tecla Shift-S): Permite al jugador salvar el escenario en curso (5.4.10). Nótese que los nombres de los juegos salvados están limitados a 30 caracteres.

Mostrar lista de teclas (Shift-H): Muestra la lista completa de las teclas disponibles (3.2.1).

5.1.3. Factores SOFT

Este botón, situado en el extremo derecho en la misma fila que la pestaña del menú de barra de herramientas, determina 1 de los 5 diferentes factores que pueden ser mostrados en la esquina superior izquierda de los contadores de unidad. Seleccionando dicho botón o la tecla "s", se mostrará alternativamente con cada pulsación la Moral, Experiencia, Suministros, Fuel y número de unidades de apoyo adjuntas de la unidad. El jugador puede también elegir no ver ninguno de estos elementos. Un triángulo de color aparecerá en la esquina izquierda del contador de cada unidad para indicar el estado de la unidad en relación con el factor seleccionado, de la siguiente manera:



Symbol	Soft Factor	Color Code				
		Bright Green	Dark Green	Yellow	Orange	Red
	Experience	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Supplies	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Fuel	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%
	Morale	>85%	71-85%	56-70%	41-55%	<41%

Symbol	Soft Factor	Color Code				
		Bright Green	Dark Green	Yellow	Orange	Red
	Number of Support Units attached to a Combat Unit	0	N/A	1	2	3
	Number of Support Units attached to a HQ Unit	0	1-6	7-12	13-18	19+
	No Soft Factor Selected	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

5.1.4. Modo barra de herramientas

La mayoría de los botones en esta barra de herramientas permiten al jugador seleccionar diferentes modos para llevar a cabo acciones en el mapa de área. Sólo un modo puede seleccionarse por vez, incluido el modo Localizador de Batalla, que solamente provee información. El modo que esté seleccionado se mostrará en la esquina derecha de la misma línea que las 3 pestañas de menú. Dependiendo del modo seleccionado y de las circunstancias, algunos botones más de acción pueden volverse disponibles para el jugador.



Modo movimiento (tecla F1): Se usa para llevar a cabo movimientos tácticos de unidades terrestres, y batallas terrestres (5.3.1).

Modo vía férrea (tecla F2): Se usa para el transporte estratégico de unidades terrestres utilizando la red de ferrocarriles (5.3.2).

Modo transporte naval (tecla F3): Se usa para el transporte estratégico de unidades de tierra entre puertos controlados por el bando a través de hexágonos de agua (5.3.3).

Modo de transporte anfibio (tecla F4): Se usa para el transporte estratégico de unidades de combate desde un puerto del bando a un hexágono de costa, incluyendo asaltos anfibios contra unidades enemigas (5.3.4).

Modo de reconocimiento aéreo (tecla F5): Se usa para llevar a cabo misiones aéreas de reconocimiento (5.3.5).

Modo bombardeo de unidades terrestres (tecla F6): Se usa para llevar a cabo misiones aéreas contra unidades de tierra enemigas (5.3.6).



Modo bombardeo a aeródromos (tecla F7): Se usa para llevar a cabo misiones aéreas contra bases aéreas enemigas (5.3.7).

Modo bombardeo a ciudades (tecla F8): Se usa para llevar a cabo misiones aéreas contra fábricas en ciudades, pueblos y hexágonos urbanos enemigos (5.3.8).

Modo de transporte aéreo (tecla F9): Se usa para llevar a cabo suministro aéreo o transporte de unidades (5.3.9).

Modo de traslado aéreo (tecla F10): Se usa para trasladar unidades de grupos aéreos entre unidades de bases aéreas en el mapa (5.3.10).

Modo localizador de batallas (tecla F11): Es un modo de información únicamente, mostrará símbolos sobre los hexágonos del mapa donde hayan tenido lugar misiones aéreas y batallas terrestres. Seleccionando un hexágono específico se mostrará la ventana de Informe de Combate para cualquier batalla que haya tenido lugar en esa localización durante ese turno. Mostrará la lista de unidades que hayan sido derrotadas, retiradas, o perdidas en el combate, incluyendo cualquier reducción del nivel de fortificación que se produzca como resultado de la batalla (5.4.11).

Terminar el turno (tecla F12): La selección de este botón pondrá fin al turno del jugador en fase (4.1).

Interruptor de tecla mayúsculas "On": cuando esté en "on", funciona igual que si tuviésemos activado "bloqueo mayúsculas", permitiendo al jugador llevar a cabo ciertas selecciones y acciones que requieren la tecla mayúsculas (por ejemplo, seleccionar unidades en múltiples hexágonos), sin tener que mantenerla constantemente pulsada (5.3).

Deshacer movimiento (tecla u): Este botón aparecerá en la barra de herramientas cuando una unidad de tierra en modo movimiento (F1) o modo vía férrea (F2) es seleccionable para deshacer su anterior movimiento (14.0).

Interruptor misiones aéreas nocturnas "On" (tecla n): Este botón se mostrará cuando se tenga seleccionado uno de estos modos: modo de bombardeo a unidades terrestres, modo de bombardeo a aeródromos, modo de bombardeo a ciudad o modo de transporte aéreo. El ajuste por defecto es misiones diurnas (símbolo del sol). Cuando se activa para operaciones nocturnas (símbolo de la luna), sólo las unidades de grupos aéreos con misiones nocturnas activadas (en la ventana de detalle de las unidades de grupo aéreo), podrán llevar a cabo misiones nocturnas, incluida cualquier interceptación automática por parte de las unidades de grupo aéreo del jugador "no en fase" (16.1.6).

Mostrar pantalla de doctrina aérea (tecla d): Mostrará si hay un modo de misión aérea seleccionado, y es un duplicado de la pantalla a la que se accede a través de la Pestaña de Pantallas de Información (5.1.2.2). Mostrará los porcentajes de uso de los aviones para misiones aéreas.

Activar IA aérea (tecla a): Este botón se mostrará si el modo de reconocimiento aéreo o el modo de bombardeo a aeródromos está seleccionado (*el modo de transporte aéreo para IA fue eliminado en V1.03 Beta 1*). Si el botón AI está seleccionado, la inteligencia artificial del ordenador llevará a cabo automáticamente un número de misiones del modo seleccionado.

5.1.5. Caja de información general y de ciudad

La esquina derecha del panel superior tiene un número de ranuras que aportan información del juego. Además, si un pueblo, ciudad o hexágono urbano están seleccionados, su nombre aparecerá junto con otra información. El nombre puede ser seleccionado para acceder a la Ventana de detalle de la ciudad. La siguiente información es proporcionada en el botón superior y de izquierda a derecha:



Nombre de la ciudad: Muestra el nombre del pueblo, ciudad o hexágono urbano actualmente seleccionado. Aunque el nombre no esté en texto azul, se podrá seleccionar para acceder a la ventana de Detalle de la Ciudad (5.4.27). Si el hexágono requiere de una guarnición del Eje, se mostrará un número entre paréntesis al lado del nombre indicando el porcentaje de guarnición completado (17.2). Aparecerá el símbolo de un ancla si el pueblo, ciudad o hexágono urbano tiene a su vez un puerto. Para escenarios "no-de-campaña", cuando un pueblo, ciudad o hexágono urbano es la ubicación de Puntos de Victoria, se mostrará el símbolo de una estrella.

Pool de motores (motor Pool): Muestra el estado del pool de motores del jugador en fase (20.1.4). El primer número es el número total de vehículos operacionales actualmente en el pool de motores; el segundo número es "la necesidad" o número total de vehículos que serían necesarios para conseguir llenar el pool de motores al 100% de su capacidad. Si el número de vehículos operacionales es inferior a un tercio del requerido, el texto se mostrará en color amarillo. Si el número de vehículos operacionales es inferior a un cuarto del requerido, el texto se mostrará en color rojo.

Puntos de administración: El número actual de puntos de administración en manos del jugador en fase (12.0). Este número cambiará con cada acción que gaste o gane puntos de administración.

Meteorología: El tiempo meteorológico (22.1) para la zona en el hexágono actualmente seleccionado se muestra utilizando los siguientes gráficos:



Nivel de Hielo: El nivel de hielo (22.1.1) para la zona meteorológica en la que se encuentra el hexágono actualmente seleccionado se indica tanto por el gráfico como por el número que indica el nivel exacto:



5.2. El mapa de área principal



La mayoría de acciones del juego se llevarán a cabo a través de la interacción con el mapa de área principal y los contadores de unidades terrestres que se muestren. Otra vez por recordar, a nivel general, click con el botón izquierdo del ratón selecciona/anula la selección, mientras que click en el botón derecho, de forma general también, servirá para llevar a cabo una acción; las excepciones se detallan más adelante.

Incluso a alejar zoom al máximo (nivel de zoom 5), no entrará el mapa de área entero en la pantalla. Una tecla de "Saltar Mapa" (tecla j) permite al jugador moverse rápidamente a un lugar diferente en el mapa de área seleccionando la localización deseada. Las unidades se mostrarán como puntos, negros para las unidades del Eje y rojos para los soviéticos. Si la Niebla de Guerra (FOW) está activada, las unidades con nivel de detección 0 no se mostrarán. La función "Encontrar hexágono" (tecla h) también se puede usar para navegar en el mapa a un hexágono específico.

5.2.1. Ventana emergente de hexágono



Cada hexágono en el mapa de área mostrará una caja de texto cuando el cursor del ratón se encuentre sobre él. Esta característica se puede desactivar ajustando el retraso de la ventana emergente de hexágono a 0 en la sección del usuario en la pantalla de preferencias. (3.3.4.). Se mostrará la siguiente información (usando las preferencias de mapa por defecto por la sección 3.3.5 a no ser que se indique de otro modo):

Nombre: Nombre de pueblo, ciudad o hexágono urbano y si es un puerto (si procede):

- Si el pueblo, ciudad o hexágono urbano tiene unidades de apoyo de fuego anti-aéreo adjuntas, el número total de cañones AA de las unidades adjuntas se mostrará entre paréntesis al lado del nombre del pueblo o ciudad. Esta información no estará disponible para el enemigo si el FOW está activado (13.2).

Características por tipo de terreno: véase la leyenda del mapa en la esquina superior izquierda (6.2).

Coordenadas del hexágono: dadas como X, Y.

Ubicaciones direccionales:

- Lados de Hexágonos con ríos bordeando el hexágono seleccionado.
- Lados de Hexágonos con lago infranqueable bordeando el hexágono seleccionado.
- Vías férreas atravesando hexágonos.
- Nótese que las ubicaciones direccionales se expresarán en forma de compas de dirección para cada lado de hexágono siguiendo las agujas del reloj desde el vértice del hexágono que apunto hacia arriba del mapa de área, de la siguiente manera: NE, E, SE, SW, W, y NW.

Puntos de victoria por objetivos:

- La información sobre los puntos para Victoria por Objetivos aparecerá en formato xx/xxx, donde el primer número son la cantidad de puntos recibidos por el control del hexágono por turno y el segundo número es la cantidad de puntos que recibirá el jugador que tenga el control del hexágono al final del escenario. Por ejemplo, un hexágono que muestre "Puntos Victoria Soviética 10/400" dará al jugador soviético 10 puntos por turno que controle el hexágono y otros 400 VP's si el jugador soviético controla el hexágono al terminar el escenario.

Nivel de fortificación: Se dará entre 0 y 5, con el porcentaje entre paréntesis del avance realizado hacia el siguiente nivel de fortificación.

Control del hexágono y estado de la vía férrea:

- Los hexágonos pendientes de ser conquistados por el bando reflejarán el control del jugador en fase (6.3).
- Las Vías férreas operativas indicarán sencillamente 'Rail' (tren). Las vías férreas inoperables reflejarán el porcentaje de daño (de 1 a 100).

Fuera de alcance línea férrea (Off Rail Range): Número de hexágonos que van desde el hexágono seleccionado hasta la cabeza de línea conectada por medio de la red de suministros a una fuente de suministros permanente.

Fuera de línea férrea MP (Off Rail MP): Número de puntos de movimiento que van desde el hexágono seleccionado hasta una cabeza de línea conectada a una fuente de suministros permanente (20.1).

Información de puerto y hexágono de agua:

- Zona de Mar (*Sea Zone*): nombre del mar o zona de lago asociada para el hexágono de puerto o de agua.
- Navegación Disponible (*Shipping Available*): Número de puntos de envío/transporte (*shipping points*) disponibles en la zona de mar asociada para el transporte marítimo de tropas de tierra entre puertos del bando.
- Anfibio Disponible (*Amphibious Available*): Número de puntos anfibios disponible para la zona de mar asociada para el transporte anfibio de unidades de combate desde puertos del bando hasta hexágonos de costa.

Ubicaciones de fábricas: Si está activada la opción "vista del emplazamiento de las fábricas" (5.1.2.1), entonces la ventana emergente de hexágono incluirá información relativa a las fábricas situadas en este hexágono, así como sobre puertos, *Manpower*, ferrocarril, recursos y otros factores de producción. Cualquier fábrica dañada mostrará un porcentaje entre paréntesis al lado del número de puntos de fábrica de ese tipo y en esa ubicación.

Número de unidad: cada unidad del hexágono tendrá un número que aparecerá justo encima de la información sobre la propia unidad (manual .pdf del editor del juego).

Información de unidad de combate: Nombre de la unidad (CV ataque/ CV defensa modifica, Porcentaje de TOE%) MP = puntos de movimiento actuales, SP = cadena de suministros, donde el número es la distancia a la cabeza de línea más cercana. Las unidades aisladas tendrán '-1' como valor de SP en su cuadro de texto. Las unidades en el estado de suministro Cabeza de Playa tendrán 150 como valor de SP.

Información de unidades HQ: Nombre de la unidad, CU = unidades de combate subordinadas (divisiones), SU = unidades de apoyo de combate adjuntas (artillería, ingenieros, etc.) de tipo "no de construcción", MP = puntos de movimiento actuales, SP = cadena de suministros, donde el número es la distancia a la cabeza de línea más cercana.

Información de unidad de Base aérea: Nombre de la unidad (Número de aparatos Preparados/Número total de Aparatos adjuntos, Porcentaje de TOE%) MP = puntos de movimiento actuales, SP = cadena de suministros, donde el número es la distancia a la cabeza de línea más cercana.

Información de unidades de reparación vía férrea FBD/NKPS: Nombre de la unidad (Unidad Cero CV/Unidad Cero CV, Porcentaje de TOE%) MP = puntos de movimiento actuales, SP = cadena de suministros, donde el número es la distancia a la cabeza de línea más cercana.

Aviones dentro del radio de alcance: Se muestra cuando los modos de misiones aéreas (F5-F9) están seleccionados y una base aérea ha sido seleccionada manualmente (16.1.3). Lista el número actual de cazas y bombarderos capaces de alcanzar un hexágono objetivo usando dicha base. Los cazabombarderos con el tipo de misión "Caza" aparecerán en la línea de cazas.

MP: Se muestra en la parte inferior de la ventana de hexágono emergente cuando se seleccionan unidades del hexágono. Cuando el cursor está sobre el hexágono seleccionado, el número mostrado coincidirá con el valor de MP's de la unidad con menos puntos de movimiento en el hexágono. Si se mueve entonces el cursor a otro hexágono, sin deseleccionar el hexágono actual, el campo de 'MP' permanecerá igual, pero el número cambiará para coincidir con el número del compás si lo tenemos activado 'Mostrar línea de movimiento' (3.3.5) y sirve para el mismo propósito de mostrar anticipadamente los puntos de movimiento restantes para la unidad que se espera tenga menor MP si se lleva a cabo el movimiento al hexágono sobre el que se encuentra el cursor.

5.2.2. Selección de hexágono y color del reborde del contador de la unidad

Cualquier hexágono del mapa es seleccionable. El hexágono seleccionado permanecerá seleccionado y el jugador podrá mover el cursor del ratón sobre el resto del mapa hasta que seleccione un nuevo hexágono. Los hexágonos seleccionados vacíos llevarán un reborde de color azul. Los hexágonos vacíos con un pueblo, ciudad o hexágono urbano también verán su nombre mostrado en el "Cuadro de Información General y de Ciudad" en la esquina derecha del panel superior. Seleccionando el nombre del pueblo, ciudad o hexágono urbano se accederá a la ventana de detalle de ciudad (5.4.27). Seleccionando un hexágono con unidades dentro no se sombreadá el hexágono, pero el color de relleno del cuadro del tipo de unidad cambiará a rojo.



5.2.2.1. Modo de movimiento selección de hexágono

Para el jugador en fase, seleccionar un hexágono en uno de los modos de movimiento (F1-F4) cuando haya unidades presentes en el hexágono, también seleccionará dicha unidad (5.3). Si hay más de una unidad en el hexágono, todo el apilamiento será seleccionado. Cada unidad del apilamiento seleccionado llevará un reborde púrpura. Además, otras unidades de otros hexágonos del mapa así como las unidades no seleccionadas en el mismo hexágono (5.2.3) que guarden cierta relación con la cadena de mando de la/s unidad/es seleccionada/s, aparecerán con rebordes de colores de la siguiente manera:

Siguiente Unidad de Cuartel General superior: Naranja

Unidades a la par: Amarillo

- Aquellas unidades que también están adjuntas a la misma Unidad de Cuartel General superior que la unidad seleccionada.

Subordinadas: Azul o Rojo.

- Aquellas unidades directamente adjuntas a la unidad seleccionada.
- Azul si en un radio de 5 hexágonos con respecto de la unidad de Cuartel General a la que está adjunta.
- Rojo si a una distancia mayor de 5 hexágonos de su unidad de Cuartel General (sin restricciones) o en caso de no tener una línea de hexágonos del bando o pendientes de ser conquistados por el bando a menos de 20 MPs de la unidad de Cuartel General. Con la excepción de las unidades de reparación de vía férrea o de unidades de base aérea, este sombreado rojo no se aplica a otras unidades de Cuartel General puesto que no reciben suministros de otras unidades de Cuartel General.

Son excepciones a lo arriba mencionado las unidades de regimiento y brigada destacados de divisiones alemanas y Cuerpos de Tanques y Mecanizados Soviéticos, así como los destacamentos de divisiones de Unidades de Caballería Soviética y Cuerpos de Fusileros Soviéticos. Las unidades destacadas en otros hexágonos pertenecientes a la misma unidad, por el ejemplo el 1/292 y 2/292 regimientos de las 292 División de Infantería, tendrán un reborde de color azul antes que el amarillo normalmente asociado a las unidades de nivel parejo.

Si ambas unidades, la siguiente superior de Cuartel general junto con una de sus subordinadas, son seleccionadas en el mismo hexágono, el color del reborde de las unidades en otros hexágonos reflejará el color de la siguiente superior de Cuartel General antes que la de la unidad subordinada. Si hay unidades de múltiples organizaciones en el mismo hexágono, aparecerá el reborde en las unidades que corresponda.

En el parche v.1.4.24 se ha introducido unas líneas de colores que unen la unidad al HQ a sus unidades subordinadas y sus HQ,s superiores. Con la tecla ` o Mayúsculas-Z se mostrará el vínculo de mando. Al dar a la tecla se mostrarán unas líneas en el mapa que van desde la unidad seleccionada a sus unidades subordinadas y a su HQ superior. Cada vez que se pulse esta tecla se pasará por un ciclo a través de tres modos – A) no se muestran las líneas, B) se muestran los enlaces a todos los subordinados (azul), unidades HQ (turquesa) y HHQ (naranja), C) muestran enlaces de HQ´s subordinados (turquesa) y HHQ (naranja) (no hay enlaces a divisiones, solo a HQ,s).



5.2.2.2. Otros modos de selección de hexágono

Seleccionando un hexágono en algunos de los modos aéreos (F5 - F10) rebordeará todas las unidades de base aérea amarillas, con la excepción del modo de transporte aéreo, que sólo rebordeará las unidades de base aérea seleccionables para llevar a cabo la misión de transporte aéreo. Mientras un modo aéreo está seleccionado, la barra de unidad sólo mostrará unidades de base aérea.

En el modo Localizador de Batallas (F11), sólo los hexágonos donde se hayan producido combates terrestres o misiones aéreas pueden ser seleccionados para mostrar resultados de combates; el resto de hexágonos del mapa de aérea, incluyendo las ventanas de hexágonos emergentes, permanecerán inactivos.



Nota del juego: unidades en múltiples hexágonos pueden ser seleccionadas para la preparación de un ataque deliberado (sección 15.2.2) primero seleccionando un hexágono y luego manteniendo presionada la tecla "mayúsculas" y moviendo el ratón sobre el hexágono o hexágonos adicionales que el jugador desee seleccionar (5.2.3).

5.2.3. Barra de unidad

Seleccionando un hexágono que contenga unidades se mostrará la barra de unidad en la parte derecha de la pantalla. La barra de unidad muestra normalmente una caja para cada unidad en el hexágono. Las excepciones, que serán descritas debajo, son el mostrar unidades cuando múltiples hexágonos han sido seleccionados en el Modo Movimiento (F1) o el listado de unidades de grupo aéreo después de seleccionar una unidad de base aérea durante el modo de transferencia aérea (F10). Nótese que el apilamiento en un hexágono está limitado a 3 unidades, ya sean unidades de combate o de Cuartel General. Si una unidad está actualmente seleccionada, su caja de unidad estará resaltada en blanco y con sangrado. Todas las unidades en la barra de unidades también mostrarán un borde de color como se ha explicado en la sección 5.2.2. Seleccionando una parte vacía de la caja de la unidad cambiará la selección de la unidad. La caja de la unidad provee la siguiente información y botones (nótese las diferencias entre los tipos de unidades):

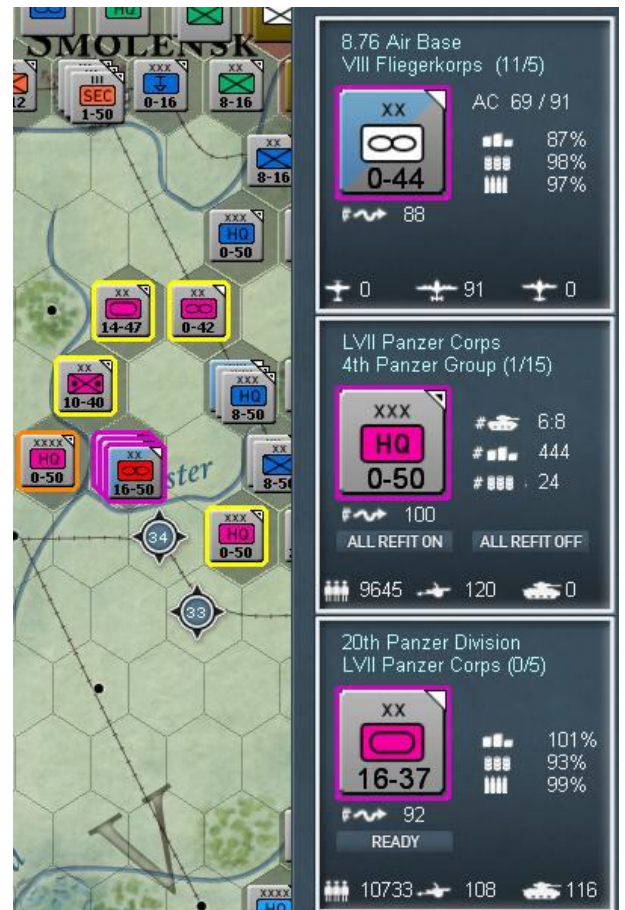
Nombre unidad: Al seleccionar se mostrará la ventana de detalle de la unidad (5.4). La ventana de detalle de la unidad también se puede mostrar haciendo click con el botón derecho en un espacio en blanco en la caja de la unidad.

HHQ: Nombre de la unidad HQ al que la unidad está subordinada, e información del alcance de la línea de mando en el formato (x/xx) donde el primer número es el alcance en hexágonos de la unidad desde su unidad de Cuartel General y el segundo número el alcance en hexágonos que la correspondiente unidad de Cuartel General podrá proveer soporte a dicha unidad con apoyo de elementos de apoyo terrestres (7.6.4), *(Ojo!!!! no confundir con unidades de apoyo de combate, ya que para esto tendrán que estar a 5 hex. de distancia independientemente del HQ que sea, HQ de cuerpo, de ejército, de grupos de ejército...)*

- Al hacer click sobre el nombre del HHQ, se cambiará la vista del mapa para centrarse en esa unidad de Cuartel General y cambiará la unidad seleccionada a esa misma unidad de Cuartel General.

Gráfico de unidad: Muestra el modo CV-MP con el factor SOFT actualmente seleccionado y el estado de movimiento.

- El estado de movimiento está en el pequeño triángulo situado en la esquina superior derecha del contador de la unidad. Si una unidad no se ha movido, entonces el triángulo será blanco con un pequeño triángulo negro



en su interior. Si la unidad ha movido pero aún dispone de puntos de movimiento, justo aparecerá un triángulo blanco. Si la unidad ya ha gastado todos sus puntos de movimiento, no aparecerá nada en la esquina superior derecha

MOTORIZED NO ATTACK: Si una unidad no motorizada ha sido temporalmente motorizada (14.1.3), esto se mostrará.

Porcentajes de suministro: Lista suministros, fuel y munición para Unidades de Combate y de Base Aérea. Lista suministros y fuel sólo para unidades de reparación de vía férrea FBD y NKPS (no munición).

Puntos de mando (Command Points): Lista cantidad actual de puntos de mando de unidades asociadas/capacidad de mando de la unidad de Cuartel General (sólo Unidades de Cuartel General).

Número de depósitos de suministros y fuel: Lista el número de elementos de tierra de cada tipo sólo para las unidades de Cuartel General.

Puntos de movimiento estratégico (Strategic Movement Points - SMP) disponibles:

- Si una unidad está llevando a cabo movimiento estratégico, el botón estático desplegable será reemplazado por el botón 'en tren' o 'en barco'.

Valor de reparación de vía férrea actual (Current Railroad Repair Value - RRV): sólo unidades de reparación de vía férrea FBD y NKPS.

Coste de Reparación de vía férrea (Railroad Repair Cost - RRC): sólo unidades de reparación de vía férrea FBD y NKPS.

- Muestra cuando una unidad FBD o NKPS está en un hexágono con línea férrea dañada, con un número que es el coste MP para reparar esa línea férrea. Seleccionando el botón RRC llevará a cabo la reparación de la vía férrea (14.2.1.1).

Modo de Unidad: sólo en unidades de combate

- Cambia entre los modos preparada (*ready*), reserva (*reserve*) y en reparación (*refit*). El estado de la unidad puede ser "no preparada" (*unready*) o "agotada" (*depleted*), en cuyo caso sólo se podrá activar al modo reparación (*refit*).

Refit All On/Refit All Off: sólo unidades HQ. Pone a sus unidades subordinadas en modo reparación (*refit*).

Número de aviones preparados / Número total de aviones: sólo unidades de base aérea.

- La diferencia entre los dos números es el total de aviones dañados y en reserva.

Botón Interruptor modo Estático (Static): Si una unidad está en modo estático, se mostrará 'STATIC' bajo el gráfico y el botón de modo de la unidad aparecerá en color grisáceo. Si una unidad estática es seleccionable para ser reactivada, entonces se mostrará el botón 'REACTIVATE'.

Hombres/Cañones/AFVs: Un resumen gráfico del número total de hombres, cañones y vehículos de combate (AFV) que hay actualmente en la unidad.

- Incluye cualquier unidad de apoyo asociada.
- Las unidades de base aérea mostrarán el número total de cazas, bombarderos y utilidades (transporte y reconocimiento) en unidades de grupos aéreos asociados.

5.2.3.1. Barra de múltiples hexágonos y unidad modo de transferencia aérea

Si múltiples hexágonos son seleccionados en preparación para una batalla, cuando el primer hexágono adicional es seleccionado, la barra de unidad mostrará todas las unidades utilizando una caja rectangular de unidad más pequeña para cada unidad que listará el nombre de la unidad, su CV y los puntos restantes de movimiento. Sólo las unidades de combate permanecerán seleccionadas, lo que será anotado mostrando el icono del contador de la unidad en la esquina derecha de la caja rectangular de la unidad. Haciendo click con el botón izquierdo en el icono del contador de la unidad la eliminará de la caja de unidades y deseleccionará la unidad. Para re-seleccionar la unidad, hacer click con el botón izquierdo del ratón en la esquina izquierda de la caja rectangular de unidad, que seleccionará la unidad y hará visible de nuevo el icono de la unidad. Haciendo click con el botón derecho del ratón en la caja de unidad mostrará la correspondiente ventana de detalle de la unidad.

Si una unidad de base aérea es seleccionada durante el modo de Transferencia Aérea (F10), la barra de unidad mostrará una lista de unidades de grupo aéreo asociados a la unidad de base aérea en cajas rectangulares de unidad más pequeñas. Dentro de la caja de unidad estará el nombre de la unidad de grupo aéreo así como el modelo y número de aviones en la unidad de grupo aéreo, mientras que el alcance de la unidad de grupo aéreo se mostrará justo debajo de la caja de unidad. Ninguna de las unidades de grupo aéreo mostradas estará inicialmente seleccionada. Para seleccionar una de ellas, es preciso hacer click con el botón izquierdo del ratón en la esquina izquierda de la correspondiente caja rectangular de la unidad (5.3.10). Una verificación de la selección será que se muestra el icono de la unidad de base aérea al que está asociada la unidad de grupo aéreo. Seleccionando el icono de nuevo, lo eliminará y deseleccionará la unidad de grupo aéreo. Seleccionando el nombre del grupo aéreo mostrará la ventana de detalle de esa unidad de grupo aéreo en particular. Nótese que cerrando la ventana de detalle de la unidad de grupo aéreo mostrará la ventana de detalle de la unidad de base aérea, que también deberá ser cerrada para continuar con el proceso de transferencia aérea.



5.3. Utilizando el interfaz para llevar a cabo acciones

Con una excepción (algunas misiones aéreas sólo pueden ser llevadas a cabo como primera misión de la fase de una unidad de grupo aéreo, ver sección 16.3.1), el jugador en fase puede llevar a cabo movimiento, combate, misiones aéreas y otras funciones administrativas en el orden deseado durante la fase de acción. Asumiendo que estén disponibles suficientes puntos de movimiento, por ejemplo, una unidad de combate podría usar movimiento táctico para moverse junto a una unidad enemiga adyacente, atacar, después usar movimiento táctico para moverse a un hexágono con vía férrea, y después utilizar movimiento estratégico a lo largo de la vía férrea y finalmente apearse del tren. Muchas acciones requieren la selección de un modo específico antes de ser llevadas a cabo. Existen 4 modos de movimiento de unidades de tierra y 6 modos de misiones aéreas. Algunas misiones aéreas automatizadas, como la interdicción, intercepción, y soporte de tierra, serán llevadas a cabo por la inteligencia artificial durante el movimiento de unidades de tierra y el combate, pero el jugador en fase tendrá que cambiar a alguno de los modos aéreos para llevar a cabo misiones aéreas. Igualmente, mientras se esté en un modo de misión aérea, no se podrán mover unidades de tierra y sólo las unidades de base aérea podrán ser seleccionadas. A continuación se muestran los diferentes modos y formas de llevar a cabo acciones utilizando la interfaz.

5.3.1. Modo movimiento (F1)



5.3.1.1. Movimiento táctico terrestre

Resumen: Click con botón izquierdo para seleccionar, click con derecho para mover.

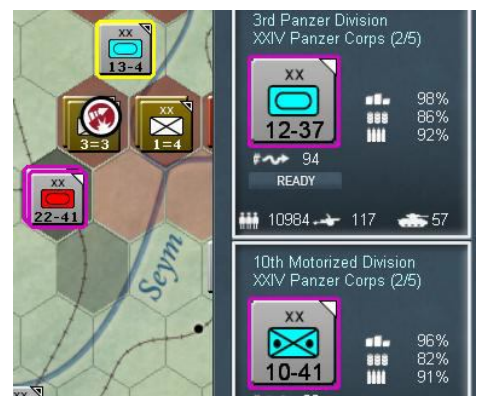
Detalles: Primero seleccionar un hexágono con unidades y usar la barra de unidad para deseleccionar cualquier unidad que no va a ser movida. Seleccionando cualquier parte vacía de la caja de unidad, se cambiará la selección de dicha unidad. La capacidad de movimiento en el momento aparecerá siempre mostrada en el contador gráfico de la barra de unidad. Con 'mostrar movimiento permitido' (*show movement allowed*) activado (por defecto) se sombreadá en gris los hexágonos que no pueda alcanzar la unidad con menos puntos de movimiento. Los hexágonos que no se pueden atravesar, incluyendo los hexágonos bloqueados por el enemigo, se sombreadán en rojo. Si está activado 'mostrar trayectoria de movimiento' (*show movement path*, activado por defecto), entonces moviendo el cursor del ratón sobre los hexágonos de movimiento permitido mostrará una línea de símbolos, cada uno con un número mostrando los puntos que le quedarían a la unidad con menos cantidad de puntos de movimiento si se llevase a cabo dicho movimiento a través de la trayectoria indicada. Para mover las unidades seleccionadas a un hexágono permitido, hay que hacer click con el botón derecho en el hexágono deseado. Si una/s unidad/es que ha sido apenas movida es seleccionable para deshacer el movimiento, el botón 'deshacer movimiento' (*undo move*, tecla 'u') aparecerá en la esquina derecha de la barra de herramientas de Modo. Ver sección 14.1 para ver el detalle de las reglas de movimiento táctico.

5.3.1.2. Ataque improvisado (*Hasty Attack*)



Resumen: Click con botón izquierdo para seleccionar, click con derecho para atacar.

Detalles: Primero seleccionar un hexágono con al menos una unidad de combate y adyacente a una unidad enemiga, y usar la barra de unidad para deseleccionar las unidades que no van a participar en el ataque. Mover el cursor del ratón sobre el hexágono con unidades enemigas que será objeto del ataque. El símbolo de ataque improvisado aparecerá si las unidades seleccionadas son seleccionables para atacar. Hacer click con el botón derecho en el objetivo para iniciar la batalla. Ver sección 15.2.1 para las reglas de ataque improvisado.





5.3.1.3. Ataque deliberado (*Deliberate Attack*)

Resumen: Múltiples hexágonos permitidos. Mayúsculas-click botón izquierdo sobre el área para seleccionar, mayúsculas-click botón derecho para atacar.

Detalles: Activar el botón shift en la esquina derecha de la barra de herramientas de modo, o mantener presionada la tecla mayúsculas y hacer click con el botón izquierdo del ratón en un hexágono con unidades de combate amigas que participará en el ataque deliberado. Para añadir unidades de combate adicionales de otros hexágonos al ataque deliberado, o incluir unidades de combate de artillería presentes en el mapa dentro de un radio de 2 hexágonos, mover el cursor del ratón (todavía con la tecla mayúsculas presionada) sobre los hexágonos deseados, lo que dará como resultado la selección de todas las unidades seleccionadas, con un contador gráfico de unidad seguido por el nombre de la unidad. Cualquier unidad en los hexágonos que el jugador no desee involucrar en el ataque puede ser deseleccionada haciendo click con en el botón izquierdo en el contador gráfico de la barra de unidad. La desección será confirmada por la desaparición del contador gráfico y las unidades pueden ser re-seleccionadas haciendo click con el izquierdo de nuevo. Sólo serán seleccionadas unidades de combate durante este proceso, pero las unidades de combate no seleccionables para participar (generalmente debido a la falta de puntos de movimiento o unidades no de artillería a más de 2 hexágonos de distancia) en el ataque deliberado, deberán ser deseleccionadas manualmente de manera que el ataque pueda ser llevado a cabo. Una vez el jugador en fase haya seleccionado todas las unidades de combate que participarán en el ataque, mover el cursor del ratón (con la tecla mayúsculas aún presionada) sobre el hexágono con las unidades enemigas objeto del ataque. El símbolo del ataque deliberado aparecerá si las unidades seleccionadas pueden llevar a cabo el ataque. Hacer click con el botón derecho del ratón sobre el hexágono objetivo para iniciar el ataque. Ver sección 15.2.2 para las reglas de ataque deliberado.



Nota del juego: el jugador en fase no necesita inicialmente tener presionado inicialmente la tecla mayúsculas cuando selecciona el primer hexágono, pero añadir unidades adicionales en otros hexágonos, seleccionar un objetivo para un ataque deliberado y llevar a cabo el ataque deliberado si requerirán del uso de la tecla mayúsculas.

5.3.1.4. FBD/NKPS Reparación de vía férrea



Mover la unidad FBD/NKPS a un hexágono para la reparación de vía férrea mediante movimiento táctico. Seleccionar el texto RRC (Rail Repair Cost: coste de reparación de vía férrea) que aparecerá en la barra de unidad de la unidad FBD/NKPS si la unidad tiene suficientes MPs para llevar a cabo la reparación. Seleccionando el RRC cambiará el daño de vía férrea del hexágono al 1%, y este último punto de porcentaje de daño será automáticamente reparado durante el sub-segmento Reparación de Emergencia de Vía Férrea (*Emergency Rail Repair*) de la siguiente fase logística del jugador. Designando un hexágono para ser reparado gasta puntos de movimiento. El número que aparece al lado del RRC indica el coste de la reparación de vía férrea en el hexágono actual, en MP's para la unidad de reparación de vía férrea. Si la unidad FBD/NKPS no está en una ubicación en la que pueda llevar a cabo ninguna operación de reparación, el número RRC se mostrará vacío "-" (14.2.1.1).

5.3.2. Modo Rail (F2)

5.3.2.1. Movimiento estratégico por vía férrea de unidades terrestres

Resumen: Click botón izquierdo para seleccionar, click en derecho para mover o subir a un tren, click izquierdo en la barra de unidad o seleccionar el modo movimiento (F1) para bajar de tren.

Detalles: Las unidades deben comenzar o ser llevadas mediante otro tipo de movimiento a un hexágono amigo con línea férrea no dañada no adyacente a unidades enemigas para poder llevar a cabo transporte estratégico por vía férrea. Primero hay que seleccionar un hexágono con unidades y utilizar la barra de unidades para deseleccionar las unidades que no moveremos. La cantidad de puntos de movimiento estratégico disponible (SMP) se mostrará siempre al lado del símbolo SMP justo debajo del contador gráfico de la barra de unidad. Con 'mostrar movimiento

permitido' (*show movement allowed*) activado (por defecto), los hexágonos que no alcanza la unidad a la que le quedan menos puntos de movimiento se sombrearán en gris. Los hexágonos que no se puedan atravesar, incluyendo aquellos hexágonos bloqueados por unidades enemigas, se sombrearán en rojo. Si 'mostrar trayectoria de movimiento' (*show movement path*) está activado (por defecto), entonces al mover el cursor del ratón sobre los hexágonos por donde está permitido el movimiento hará aparecer una línea de símbolos, cada uno mostrando el número de puntos de movimiento restantes de la unidad con menor cantidad de puntos de movimiento si se llevase a cabo movimiento a través de esa trayectoria. Para mover las unidades seleccionadas a una ubicación permitida, hacer click con el botón derecho del ratón en el hexágono deseado. El contador de unidad del mapa mostrará el símbolo "en tren" y el botón 'en tren' (*on train*) aparecerá en la barra de unidad. La unidad permanecerá "en tren" hasta que el botón 'en tren' sea seleccionado o se seleccione el modo de movimiento (F1), devolviendo la unidad a su estado anterior. Si la/s unidad/es que ha sido apenas movida fuera seleccionable para deshacer el movimiento, el botón 'undo move' (tecla 'u') aparecerá en la esquina derecha de la barra de herramientas de modo. Ver sección 14.2 para reglas de movimiento estratégico por vía férrea.



5.3.2.2. Movimiento estratégico por vía férrea y evacuación de fábricas soviéticas



Resumen: Click botón izquierdo para seleccionar hexágonos, click izquierdo para seleccionar ciudades, pueblos o nombre urbano en información general, y caja de ciudad, click izquierdo en el link '>>' para seleccionar el número de cada tipo de fábrica para ser movido, click botón derecho en una ciudad, pueblo o hexágono urbano elegible para transportar las fabricas seleccionadas utilizando las vías férreas

Detalles: El jugador Soviético selecciona una ciudad, pueblo o hexágono urbano seleccionable, y entonces selecciona el nombre en la caja de ciudad e información general en la parte derecha del panel superior, que mostrará la ventana de detalle de una ciudad modificada. Nótese que esta ventana de detalle de una ciudad modificada solo aparecerá en modo vía férrea (F2). La información de suministro, fuel, petróleo y recursos es reemplazada por "coste de vía férrea" (*Rail Cost:*) y la lista de tipos de fábrica incluirá un coste de capacidad de vía férrea por puntos de fábrica entre paréntesis y una columna "movimiento" (*Move*). Seleccionando el botón '>>' aumentará el número de puntos de fábrica de este tipo para ser transportadas y cambiará el coste vía férrea para mostrar el número de puntos de capacidad de vía férrea que serán utilizados para mover los puntos de fábrica seleccionados. El botón '<<' aparecerá cuando al menos un punto de fábrica de ese tipo haya sido seleccionado para mover y se puede usar para reducir el número de puntos de fábrica para evacuar. Cuando el jugador Soviético haya completado la selección el número de puntos de fábrica de cada tipo de fábrica a mover, seleccionando el link 'Move' hará aparecer el mapa de área con las ciudades, pueblos y hexágonos urbanos susceptibles de recibir las fábricas que se van a transportar sombreados en verde. Hacer click con el botón derecho en cualquiera de ellos para llevar a cabo el transporte por vía férrea de los puntos de fábrica seleccionados al hexágono objetivo. Ver sección 21.2.1 para más detalles sobre evacuación de fábricas Soviéticas.

5.3.3. Modo de transporte naval (F3)

El movimiento estratégico de unidades terrestres entre puertos amigos se lleva a cabo de la siguiente manera:

Resumen: Click botón izquierdo para seleccionar, click derecho para embarcar y mover, click izquierdo en la barra de unidad o selección del modo movimiento (F1) para desembarcar.

Detalles: Las unidades deben comenzar o ser movidas mediante otro tipo de transporte a un hexágono amigo con puerto para poder llevar a cabo el movimiento estratégico por transporte naval. Primero seleccionar un hexágono con unidades seleccionables y usar la barra de unidad para deseleccionar aquellas unidades que no se desee mover. Los puntos estratégicos de movimiento (SMP) disponibles aparecerán siempre junto al símbolo de SMP justo debajo del contador gráfico de la barra de unidad. Con 'show movement allowed' activado (por defecto), los hexágonos que no alcanza la unidad a la que le quedan menos puntos de movimiento se sombrearán en gris. Los hexágonos que no se puedan atravesar,

incluyendo aquellos hexágonos bloqueados por unidades enemigas, se sombreamán en rojo. Si "mostrar trayectoria de movimiento" (*show movement path*) está activado (por defecto), entonces al mover el cursor del ratón sobre los hexágonos por donde está permitido el movimiento hará aparecer una línea de símbolos, cada uno mostrando el número de puntos de movimiento restantes de la unidad con menor cantidad de puntos de movimiento si se llevase a cabo movimiento a través de esa trayectoria. Para mover las unidades seleccionadas a una ubicación permitida, hacer click botón derecho en el hexágono deseado. El hexágono de destino debe ser un puerto amigo. El contador de unidad del mapa mostrará el símbolo de un barco y el botón 'on ship' aparecerá en la barra de unidad. La unidad permanecerá en el barco hasta que sea seleccionado el botón 'on ship' o se active el modo movimiento (F1) devolviendo la unidad a su estado anterior. Si la/s unidad/es que ha sido apenas movida fuera seleccionable para deshacer el movimiento, el botón 'undo move' (tecla 'u') aparecerá en la esquina derecha de la barra de herramientas de modo. Ver sección 14.2.2 para las reglas sobre transporte naval estratégico.



5.3.4. Modo de transporte anfibio (F4)



El movimiento estratégico entre un puerto amigo y un hexágono de costa utilizando transporte naval anfibio se lleva a cabo de la siguiente manera:

Resumen: Click botón izquierdo para seleccionar, click botón derecho para subir a barco y llevar a cabo movimiento anfibio desde el barco a la orilla.

Detalles: Las unidades deben comenzar o ser movidas mediante otro tipo de transporte a un hexágono amigo con puerto para poder llevar a cabo el movimiento estratégico de transporte anfibio. Primero seleccionar un hexágono con unidades seleccionables y usar la barra de unidad para deseleccionar aquellas unidades que no se desee mover. Los puntos estratégicos de movimiento (SMP) disponibles aparecerán siempre junto al símbolo de SMP justo debajo del contador gráfico de la barra de unidad. Con "show movement allowed" activado (por defecto), los hexágonos que no alcanza la unidad a la que le quedan menos puntos de movimiento se sombreamán en gris. Los hexágonos que no se puedan atravesar, incluyendo aquellos hexágonos bloqueados por unidades enemigas, se sombreamán en rojo. Si "mostrar trayectoria de movimiento" (*show movement path*) está activado (por defecto), entonces al mover el cursor del ratón sobre los hexágonos por donde está permitido el movimiento hará aparecer una línea de símbolos, cada uno mostrando el número de puntos de movimiento restantes de la unidad con menor cantidad de puntos de movimiento si se llevase a cabo movimiento a través de esa trayectoria. Para mover las unidades seleccionadas a una ubicación permitida, hacer click botón derecho en el hexágono deseado. El contador de unidad del mapa mostrará el símbolo de un barco y el botón 'on ship' aparecerá en la barra de unidad. La unidad permanecerá en el barco hasta que se alcance el hexágono de destino y la unidad lleve a cabo un

movimiento anfibio desde el barco al hexágono de costa. Si la/s unidad/es que ha sido apenas movida fuera seleccionable para deshacer el movimiento, el botón 'undo move' (tecla 'u') aparecerá en la esquina derecha de la barra de herramientas de modo. Ver sección 14.2.2 para reglas de transporte estratégico anfibio.

5.3.5. Modo de reconocimiento aéreo (F5)



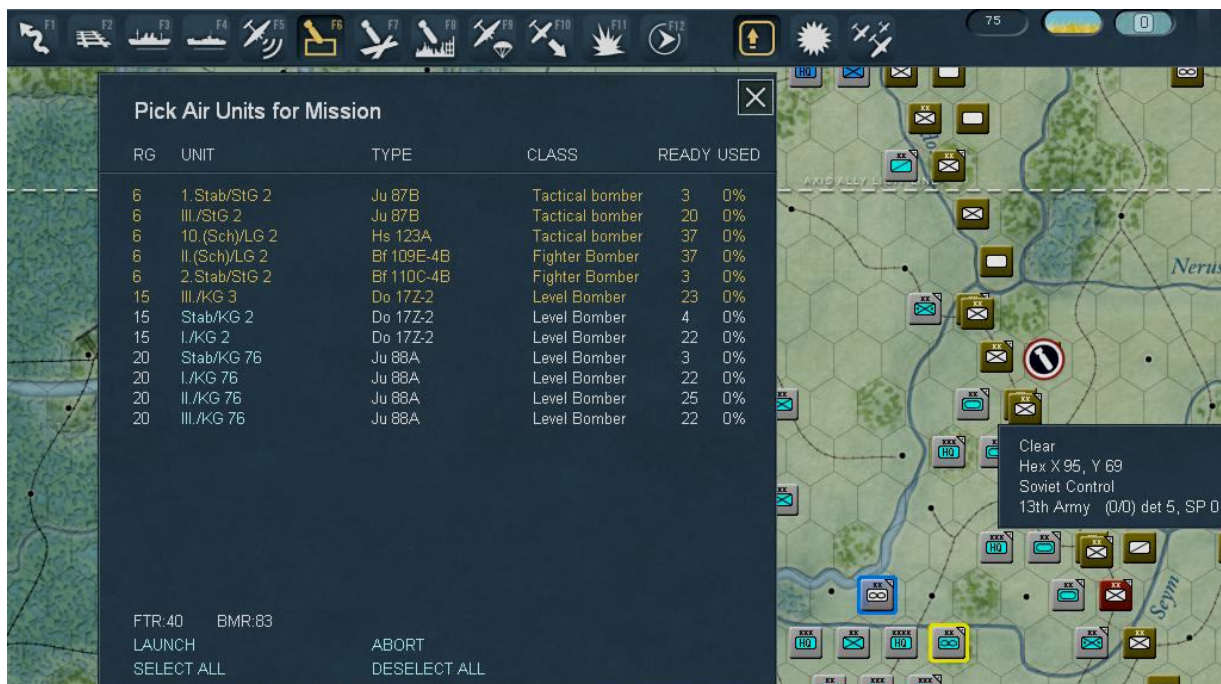
El propósito de este modo es llevar a cabo misiones aéreas de reconocimiento para aumentar la detección de unidades enemigas, de la siguiente manera:

Resumen: click botón izquierdo para seleccionar la unidad de base aérea (opcional), click izquierdo para seleccionar el hexágono enemigo y llevar a cabo la misión de reconocimiento aéreo. El jugador tiene la opción de seleccionar el botón 'AI' (tecla 'a') para que la inteligencia artificial lleve a cabo automáticamente misiones de reconocimiento.

Detalles: Para llevar a cabo misiones aéreas de reconocimiento sobre un hexágono objetivo a cada vez, el jugador tiene la opción de elegir una base aérea específica para la misión haciendo click con el botón izquierdo en un hexágono con base aérea. Si el jugador no selecciona una base concreta, la inteligencia artificial asignará automáticamente una para la misión. Click botón derecho sobre el hexágono objetivo. La inteligencia artificial seleccionará automáticamente las unidades de grupo aéreo y llevará a cabo la misión de reconocimiento aéreo.

Nota del juego: Existe la posibilidad de automatizar misiones de reconocimiento aéreo, bombardeo de aeródromos y transporte aéreo. Seleccionando el botón 'AI' o tecla (a) en cualquiera de estos modos dará como resultado que la IA lleve a cabo un número de misiones de este tipo. El jugador puede llevar a cabo misiones adicionales individuales tanto antes como después de usar la opción automática. En el parche V1.03 Beta 1 – 12 Enero, 2011. El jugador ya no puede hacer que la IA realice misiones de transporte aéreo.

5.3.6. Modo bombardeo de unidades (F6)



El propósito de este modo es llevar a cabo misiones aéreas contra hexágonos con unidades de tierra enemigas, de la siguiente manera:

Resumen: Click izquierdo para seleccionar campo/unidad de base aérea (opcional), click derecho para seleccionar el hexágono enemigo y llevar a cabo la misión de la unidad de bombardeo o mayúscula-click derecho sobre el hexágono enemigo para seleccionar manualmente las unidades de grupo aéreo para llevar a cabo la misión de bombardeo.

Detalles: Sólo las unidades de combate o de cuartel general con un nivel de detección superior a 0 pueden resultar seleccionables como blanco. Para llevar a cabo una misión aérea contra una unidad de base aérea, ver sección 5.3.7. Seleccionando el modo de bombardeo unidad (*bomb unit mode*) se sombrearán en rojo todos los hexágonos seleccionables con unidades de tierra. Existen 2 métodos para que el jugador pueda llevar a cabo la misión de bombardeo de unidad contra un hexágono enemigo. En cualquier caso, el jugador tiene primero la opción de seleccionar el campo/base del que partirá la misión haciendo click izquierdo en un hexágono con unidad de base aérea. Si el jugador no selecciona un campo/base, la inteligencia artificial asignará uno automáticamente para la misión. Para misiones semi-automáticas, hacer click con el botón derecho sobre hexágono enemigo objetivo. La inteligencia artificial seleccionará automáticamente las unidades de grupo aéreo y llevará a cabo la misión de bombardeo de unidad. Para misiones manuales, mayúsculas-click derecho en el hexágono objetivo enemigo. Aparecerá la ventana 'Pick Air Units for Mission' (selección de unidades aéreas para la misión) (5.4.29). Usar click izquierdo para seleccionar/deseleccionar las unidades de grupos aéreos y hacer click izquierdo en el botón 'Launch' para llevar a cabo la misión. Nótese que una misión de bombardeo de unidad diurna o nocturna solo puede ser llevada a cabo por una unidad de grupo aéreo como primera misión de la fase

5.3.7. Modo bombardeo aeródromo (F7)



El propósito de este modo es llevar a cabo misiones aéreas contra unidades de grupos aéreos enemigas asignadas a bases aéreas de la siguiente manera:

Resumen: Click botón izquierdo para seleccionar la unidad de base aérea/campo (opcional), click botón izquierdo para seleccionar el hexágono enemigo con unidad de base aérea para llevar a cabo misión de bombardeo de aeródromo o Mayúsculas-click derecho en el hexágono enemigo para seleccionar manualmente las unidades de grupos aéreos para llevar a cabo la misión de bombardeo. El jugador tiene la opción de seleccionar el botón 'AI' (tecla 'a') para que la inteligencia artificial lleve a cabo las misiones de bombardeo de aeródromo de forma automática.

Detalles: Existen 2 métodos para que el jugador lleve a cabo misiones de bombardeo a aeródromos a un hexágono concreto en cada misión. En cualquiera de los casos, el jugador tiene primero la opción de seleccionar una base aérea concreta para la misión haciendo click botón izquierdo en un hexágono con base aérea. Si el jugador no selecciona una base aérea concreta, la inteligencia artificial asignará una de forma automática para la misión. Para misiones semi-automáticas, hacer click-derecho en el hexágono enemigo objetivo, que contenga una unidad de base aérea. La inteligencia artificial seleccionará automáticamente las unidades de grupo aéreo y llevará a cabo la misión de bombardeo de aeródromo. Para misiones manuales, mayúsculas-click derecho en el hexágono objetivo enemigo con una unidad de base aérea. La ventana de 'selección de unidades aéreas para la misión' (*Pick Air Units for Mission window*) aparecerá (5.4.29). Usar click izquierdo para seleccionar o deseleccionar unidades de grupo aéreo y click-izquierdo sobre el botón 'Launch' para llevar a cabo la misión de bombardeo de aeródromo. Nótese que una misión de bombardeo de aeródromo nocturna solo puede ser llevada a cabo por una unidad de grupo aéreo como primera misión de la fase.

5.3.8. Modo bombardeo ciudad (F8)

El propósito de este modo es llevar a cabo misiones aéreas contra ciudades, pueblos o hexágonos urbanos que contengan fábricas, de la siguiente manera:



Resumen: Click botón izquierdo para seleccionar la unidad de base aérea concretar (opcional), click botón derecho para seleccionar el hexágono enemigo, elegir fábrica objetivo y luego seleccionar manualmente las unidades de grupo aéreo para llevar a cabo la misión de bombardeo de ciudad.

Detalles: Existen 2 métodos para que el jugador lleve a cabo misiones de bombardeo de aeródromo a un 1 hexágono objetivo cada vez. En cualquiera de los casos, el jugador tiene primero la opción de seleccionar una base/campo concreto para la misión haciendo click botón izquierdo en un hexágono con base aérea. Si el jugador no selecciona una base/campo concreto, la inteligencia artificial asignará una de forma automática para la misión. Para misiones semi-automáticas, hacer click-derecho en el hexágono enemigo objetivo, que contenga una unidad de base aérea. La inteligencia artificial seleccionará automáticamente las unidades de grupo aéreo y llevará a cabo la misión de bombardeo de aeródromo. Para misiones manuales, mayúsculas-click derecho en el hexágono objetivo enemigo con una unidad de base aérea. La ventana de 'selección de unidades aéreas para la misión' (*Pick Air Units for Mission window*) aparecerá (5.4.29). Usar click izquierdo para seleccionar o deseleccionar unidades de grupo aéreo y click-izquierdo sobre el botón 'Launch' para llevar a cabo la misión de bombardeo de aeródromo. Nótese que una misión de bombardeo de aeródromo nocturna solo puede ser llevada a cabo por una unidad de grupo aéreo como primera misión de la fase.

5.3.9. Modo de transporte aéreo (F9)

El modo de transporte aéreo se puede usar para llevar a cabo 3 tipos de misiones de transporte aéreo; lanzamiento aéreo de suministros, transporte aéreo de unidades de combate no-motorizadas a unidades de base aérea amigas, y el lanzamiento aéreo de unidades paracaidistas del tamaño de regimiento/brigada (16.3). Cuando el modo de transporte aéreo está seleccionado, solo las unidades aéreas con aviones capaces de llevar a cabo misiones de transporte aéreo aparecerán bordeadas de amarillo.

Nota del juego: las misiones aéreas nocturnas solo pueden ser llevadas a cabo por cualquier unidad de grupos aéreos seleccionable como primera misión de la fase. Además, las unidades de grupos aéreos "no de transporte" solo pueden llevar a cabo misiones de transporte aéreo diurnas o nocturnas como primera misión de la fase.

5.3.9.1. Suministro aéreo para unidades amigas:

Resumen: Hacer click botón izquierdo para selección unidad de base aérea/campo (opcional), hacer click derecho para seleccionar el hexágono con unidad amiga y llevar a cabo la misión aérea de lanzamiento de suministros, o mayúsculas- click derecho sobre hexágono con unidades amigas para seleccionar manualmente unidades de grupo aéreo para llevar a cabo la misión de suministro aéreo. El jugador tiene la opción de seleccionar el botón 'AI' (tecla 'a') para que la inteligencia artificial lleve a cabo la misión de suministro aéreo de forma automática.

Detalles: Existen 2 métodos para que el jugador lleve a cabo misiones de suministro aéreo en una hexágono a cada vez. En cualquier caso, el jugador tiene primero la opción de seleccionar una base/campo concretos para la misión seleccionando un hexágono con unidad de base aérea. Si el jugador no selecciona una base/campo concreto, la inteligencia artificial asignará una de forma automática para la misión. Para misiones semi-automáticas, hacer click derecho en el hexágono enemigo objetivo deseado. La inteligencia artificial seleccionará automáticamente las unidades de grupo aéreo para llevar a cabo la misión de suministro aéreo. Para misiones manuales, mayúsculas-click botón derecho en el hexágono objetivo deseado con una unidad amiga. La pantalla de selección de unidades aéreas para misión (*Pick Air Units for Mission*) aparecerá entonces (5.4.29). Seleccionar o deseleccionar las unidades de grupo aéreo y hacer click en el botón 'Launch' para llevar a cabo la misión de suministro aéreo.

5.3.9.2. Transporte aéreo unidades no motorizadas

El propósito de este modo es llevar a cabo misiones de transporte aéreo de unidades de combate no-motorizadas desde una unidad de base aérea a un hexágono con unidad de base aérea o adyacente, de la siguiente manera:

Resumen: click botón izquierdo para seleccionar la unidad no-motorizada en una unidad de base aérea mientras se está en el modo movimiento (F1), cambiar al modo de transporte aéreo (F9), **Mayúsculas-click izquierdo** en una unidad de base aérea amiga objetivo para seleccionar manualmente las unidades de grupo aéreo para llevar a cabo la misión de transporte aéreo de la unidad no-motorizada.

Detalles: existe solo un método para llevar a cabo misiones de transporte aéreo de una unidad de combate no-motorizada. La unidad de combate debe comenzar el proceso en un hexágono apilada con una unidad de base aérea amiga. En el modo de movimiento (F1), seleccionar la unidad de combate que se quiere transportar. Seleccionar inmediatamente el modo de transporte aéreo (F9). La unidad de base aérea apilada en el mismo hexágono que la unidad que será transportada se convierte en la base concreta de la misión y será rebordeada de azul. Las unidades de base aérea con unidades de grupo aéreo capaces de participar en la misión de transporte aéreo serán rebordeadas en amarillo. Después hacer **mayúsculas- click-izquierdo** en el hexágono objetivo, que deberá ser un hexágono con una unidad de base aérea amiga (o adyacente). En la ventana de selección de "Unidades aéreas para misión" (*Pick Air Units for Mission*) (5.4.29), seleccionar o deseleccionar las unidades de grupo aéreo que se desee, y después hacer click en el botón 'Launch' para llevar a cabo la misión. Nótese que el número máximo de salidas (*Max Sorties*) debe ser al menos igual al número de salidas requeridas (*Required Sorties*) para las unidades de grupos aéreos seleccionadas para llevar a cabo la misión, como se muestra en la ventana '*Pick Air Units for Mission*'. La inteligencia artificial no tiene en cuenta posibles bajas operacionales o de combate al mostrar el número de salidas requeridas.



5.3.9.3. Lanzamiento aéreo de unidades aerotransportadas



El propósito de este modo es llevar a cabo misiones de transporte aéreo para el lanzamiento de unidades de combate paracaidistas del tamaño de regimiento o brigada desde una unidad de base aérea a un hexágono objetivo, de la siguiente manera:

Resumen: click botón izquierdo para seleccionar la unidad paracaidista en una unidad de base aérea durante el modo movimiento (F1), cambiar a modo de transporte aéreo (F9), **mayúsculas click-izquierdo** en el hexágono objetivo para seleccionar manualmente las unidades de grupo aéreo para llevar a cabo el lanzamiento de las unidades paracaidistas.

Detalles: Existe sólo un método para llevar a cabo el lanzamiento de unidades de combate paracaidistas. La unidad de combate debe comenzar en un hexágono apilada con una unidad de base aérea amiga. En el modo de movimiento (F1), seleccionar la unidad de combate para ser lanzada. Inmediatamente después seleccionar el modo de transporte aéreo (F9). La unidad de base aérea apilada en el hexágono con la unidad paracaidista que será lanzada se convierte en base de la misión y será bordeada en azul. Las unidades de base aérea con unidades de grupo aéreas capaces de participar en la misión de transporte aéreo serán bordeadas de amarillo. Después, **mayúsculas click-izquierdo** en el hexágono objetivo. Se mostrará la ventana de selección de unidades aéreas para la misión (*Pick Air Units for Mission*) (5.4.29). Seleccionar/deseleccionar las unidades de grupo aéreo que se desee y hacer click en el botón 'Launch' para llevar a cabo la misión. Nótese que el número de salidas máximas (*Max Sorties*) desde ser al menos igual al número de salidas requeridas (*Required Sorties*) para las unidades de grupo aéreo seleccionadas para llevar a cabo la misión, como se muestran en la ventana '*Pick Air Units for Mission*'. La inteligencia artificial no tiene en cuenta posibles bajas operacionales o de combate al mostrar el número de salidas requeridas.

5.3.10. Modo de traslado aéreo (F10)

Lleva a cabo traslados de unidades de grupos aéreos entre bases aéreas amigas dentro del alcance de las unidades de base aérea, de la siguiente manera:

Resumen: Click izquierdo para seleccionar la unidad de base aérea, click izquierdo en la barra de unidad para seleccionar las unidades de grupo aéreo a transferir, click derecho sobre una unidad de base aérea amiga dentro del alcance para transferir las unidades del grupo aéreo seleccionadas.

Consejo interfaz del juego: seleccionar unidades de grupos aéreos puede resultar engañoso puesto que se está manejando espacios en blanco. Primero mover el ratón en la parte izquierda de la caja de unidad hasta que la caja de unidad se ilumine (ver captura de pantalla debajo). Asegurarse de estar suficientemente a la izquierda pero aún dentro de la caja. Si el nombre de la unidad de grupo aéreo cambia de color blanco a Amarillo, es que se está demasiado a la derecha. Hacer click izquierdo en el espacio vacío a la izquierda del nombre de la unidad y debería aparecer el símbolo del contador de la unidad de base aérea, confirmando así que ha sido seleccionada la unidad de grupo aéreo para ser transferida. Deseleccionar es mucho más sencillo; simplemente hacer click izquierdo en el símbolo del contador de la unidad de base aérea.



Detalles: Para transferir unidades de grupos aéreos entre unidades de bases aéreas amigas mientras estamos en el modo de transporte aéreo (F10), el jugador debe primero seleccionar una unidad de base aérea, lo que hará aparecer la lista de unidades de grupos aéreos adjuntos a una unidad de base aérea en la barra de unidad (5.2.3). Después seleccionar las unidades de grupo aéreo a ser transferidas haciendo click-izquierdo en la esquina izquierda de la caja rectangular de unidad que contiene el nombre de la unidad de grupo aéreo que corresponda. Aparecerá un pequeño icono de unidad de su base aérea donde el grupo aéreo de la unidad está adjunta, como comprobación de que la unidad de grupo aéreo ha sido seleccionada. La unidad de grupo aéreo puede ser deseleccionada haciendo click-izquierdo en el icono de la caja rectangular de unidad de la unidad de base aérea correspondiente, lo que también eliminará el icono de la unidad de base aérea. Por último, click-derecho en la unidad de base aérea para transferir las unidades de grupos aéreos. La unidad de base aérea objetivo deberá estar dentro del rango de alcance de las unidades del grupo aéreo y el traslado no podrá violar el máximo de 9 unidades de grupos aéreos adjuntos a una unidad de base aérea.

Nota del juego: una misión de traslado aéreo solo se puede llevar a cabo por una unidad de grupo aéreo como primera misión de la fase, y ningún traslado aéreo se puede llevar a cabo como misión nocturna. También hay que tener en cuenta que el traspaso aéreo implica que los aviones vuelen de una unidad de base aérea a otra, por lo que hay posibilidad de que algunos aviones puedan dañarse o quedar destruidos por pérdidas operacionales.

5.3.10.1. Traslado semiautomático de unidades de grupos aéreos

El sistema de compromiso aéreo contenido en la ventana de detalle de la unidad de base aérea se puede usar para trasladar semiautomáticamente unidades de grupo aéreo. Nótese que los niveles de compromiso de la unidad de grupo aéreo no pueden ser ajustados durante el modo de traslado (F10) debido a la incapacidad de acceder a la ventana de detalle de la unidad de base aérea. Los niveles de compromiso de unidad de base aérea se pueden ajustar en todos los otros modos (F1-F9) que permiten la selección de la unidad de base aérea. Mientras en los otros modos, unidades de base aérea individuales pueden usar el link "Move" para trasladar automáticamente (dentro o fuera) unidades de grupo aéreo según se requiera para alcanzar el nivel de compromiso de la unidad de base aérea (8.4.1).

5.4. Pantallas y ventanas de la interfaz

A continuación se describen las pantallas y ventanas asociadas a la interfaz, incluyendo como se accede a ellas.

5.4.1. Pantalla de orden de batalla (OOB)

Se puede acceder a la pantalla la barra de herramientas de la pestaña *info screens* (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'o', lo que provee al jugador en fase el Orden de Batalla (OOB) completo hasta el nivel de unidad, así como un resumen del estado del ejército y fuerza aérea de cada país.

En la parte izquierda de la pantalla se encuentra el OOB completo del jugador en fase. Inicialmente se muestran los 2 primeros niveles de mando; el primer nivel OKH/STAVKA/ Altos mandos del Eje o Aliado y el segundo nivel cuarteles generales superiores, que son los Grupos de Ejército (*Army Groups*) para el Eje y Frentes y Distritos Militares (*Fronts and Military Districts*) para el jugador Soviético. Haciendo click en el enlace [+], el jugador puede expandir el OOB para mostrar las unidades de cuartel general, de combate, de base aérea, de grupo aéreo o de apoyo adjuntas a cada unidad de cuartel general, incluyendo las unidades de apoyo adjuntas a unidades de combate. Haciendo click en [-] para unidades de cuartel general que ya han sido expandidas, las volveremos a contraer.

En el mapa las unidades se sombreamán en azul y seleccionando el nombre de la unidad, se cerrará la pantalla OOB para llevar al jugador a la ventana de detalle de la unidad correspondiente. Cerrando la ventana de detalle se devolverá al jugador al mapa de área, con el hexágono en el que se encuentra la unidad seleccionada. Las unidades de apoyo y grupos aéreos "fuera del mapa" se mostrarán en blanco y no tendrán enlace a su ventana de detalle.

La parte derecha de la pantalla OOB muestra un display gráfico del estado del ejército y fuerza aérea para cada país, mostrando el número de hombres, cañones, vehículos blindados (AFV 's) y aviones en el formato xxx (xxx), donde el primer número es el número total y el segundo número entre paréntesis es el número "disponible" (no-dañados). Nótese que los números de la fuerza aérea mostrados incluyen aviones adjuntos a la reserva nacional del país correspondiente.

Country	Total	Available
GERMANY	3083688	(2898370)
RUMANIA	508212	(490870)
HUNGARY	466767	(459653)
ITALY	104060	(100299)
FINLAND	267948	(247161)
SLOVAKIA	39469	(38524)
SOVIET UNION	5921908	(5751257)

5.4.2. Pantalla mostrar bajas

Se puede acceder a esta pantalla desde la barra de herramientas de la pestaña *info screens* (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'I', lo que provee al jugador en fase de un resumen de las bajas actuales de cada bando (dañadas y destruidas) y bajas permanentes en términos de hombres, cañones, vehículos blindados, vehículos y aviones. También se incluye una lista "por turno" de unidades destruidas o disueltas. Hay un total de 3 pantallas (bajas de tierra, bajas aéreas, y unidades destruidas o disueltas) a las que se puede acceder como parte de las pantallas Mostrar Bajas.

Ground Losses				----- Permanent Losses -----		Recent Battle & Non-Combat Casualties	----- Permanent Losses -----	
		BATTLE	TURN	TOTAL		Current Turn	Total	
Ger	75mm Infantry Gun	U	U	2	AXIS LOSSES			
Ger	Support	0	0	107	Men	0	0	4460
Ger	Vehicle	0	0	294	Guns	0	0	23
Ger	Supply Dump	0	0	7	AFV	0	0	7
Ger	Manpower	0	0	302	Men Killed			2248
					Men Captured			20
					Men Disabled			2192
					SOVIET LOSSES			
Sov	T-60 M1941	0	0	26	Men	0	0	18663
Sov	T-34 M1941	0	0	5	Guns	0	0	149
Sov	GAZ-AAMG	0	0	8	AFV	0	0	31
Sov	BA-10 Armored Car	0	0	12	Men Killed			4343
Sov	BA-20 Armored Car	0	0	4	Men Captured			131
Sov	Rifle Squad	0	0	260	Men Disabled			14188
Sov	Rifle Squad (-)	0	0	54	CURRENT PLAYER			
Sov	Cavalry Squad	0	0	56	Trucks Lost in Combat	0		41
Sov	Sapper Squad	0	0	57	Trucks Captured	0		0
Sov	Submachine Gun Squad	0	0	1	Trucks Lost Moving Supplies	140		140
Sov	7.62mm Machine Gun	0	0	144	Trucks Lost Moving Units	113		113
Sov	50mm Mortar	0	0	83	TYPE OF LOSSES			
Sov	82mm Mortar	0	0	35	<input checked="" type="radio"/> Ground Losses			
Sov	45mm Anti-tank Gun	0	0	34	<input type="radio"/> Air Losses			
Sov	76mm Anti-aircraft Gun	0	0	1	<input type="radio"/> Destroyed Units			
Sov	76mm Field Gun	0	0	13				
Sov	122mm Howitzer	0	0	13				
Sov	152mm Howitzer	0	0	1				
Sov	122mm Field Gun	0	0	2				
Sov	12.7mm Anti-aircraft MG	0	0	15				
Sov	37mm Anti-Aircraft Gun	0	0	10				
Sov	120mm Mortar	0	0	8				
Sov	76mm Infantry Gun	0	0	17				
Sov	Support	0	0	218				
Sov	Vehicle	0	0	306				
Sov	Supply Dump	0	0	45				
Sov	Fuel Dump	0	0	7				
Sov	Manpower	0	0	8577				

5.4.2.1. Bajas terrestres (Ground Losses)

Al acceder a la pantalla Mostrar Bajas, se muestra al jugador la pantalla de Bajas de Tierra. La parte izquierda de la pantalla lista las bajas permanentes por tipos de elementos de tierra, mostrados en las siguientes columnas

- Nacionalidad
- Tipos de elementos de tierra
- *Battle*: Bajas de la batalla más reciente (cualquier acción tomada después de una batalla reseteará esta columna a 0)
- *Turn*: Bajas acumuladas durante el turno
- *Total*: Bajas acumuladas durante la partida

La parte derecha de la pantalla lista las bajas en número de hombres, cañones y vehículos blindados para cada bando, de la siguiente manera:

- Batallas recientes y bajas no-combatientes. Esto incluye hombres, cañones y vehículos blindados destruidos o dañados en combate en la batalla más reciente o bajas por desgaste determinadas durante la fase logística anterior. Esta columna se resetea a 0 por cualquier acción llevada a cabo después de la batalla o al comienzo de la fase del jugador en fase.
- *Current Turn*: Bajas totales de hombres, cañones y AFV,s acumuladas durante el turno total.
- *Total*: Bajas totales durante el juego. Hay 3 filas adicionales debajo de la columna total que indican el número de hombres muertos, capturados o heridos (*disabled*). Nótese que algunos hombres heridos son devueltos al pool del *Manpower*, reduciendo así el número de bajas permanentes.

La sección Tipo de Bajas (*Type of Losses*) en la parte inferior derecha de la pantalla de bajas de tierra permite al jugador seleccionar las pantallas de bajas terrestres, aéreas o unidades destruidas.

5.4.2.2. Bajas aéreas (Air Losses)

	BATTLE	TURN	TOTAL	& Non-Combat Casualties	Current Turn	Total
Bf 109E-7	1	3	3	Fighter	1	5
Bf 109F-2	0	2	2	Tactical bomber	0	3
Ju 52	1	2	2	Transport	1	2
Ju 87B	0	3	3	Flak Losses		0
				Operational Losses		9
				TOTAL LOSSES	2	10
I-153	0	59	59			
I-16 Type 18	0	22	22	Fighter Bomber	0	367
I-16 Type 24	0	51	51	Level Bomber	0	58
MiG-3	0	234	234	Flak Losses		0
Yak-1	0	1	1	Operational Losses		5
Ar-2	0	50	50	TOTAL LOSSES	0	425
Pe-2	0	8	8			

La parte izquierda de la pantalla muestra las bajas por modelos de avión, por ejemplo JU-88A, mostrando las siguientes columnas:

- Tipo individual de avión
- Bajas recientes
- Bajas durante el turno actual
- Bajas totales durante la partida

La parte derecha de la pantalla muestra las bajas por clase de avión, por ejemplo Caza (*Fighter*), aportando los siguientes detalles:

- Batalla reciente y bajas no-combatientes. Esto incluye aviones destruidos por combates en la batalla más reciente que haya tenido lugar (al contrario que las bajas de tierra, no tiene en cuenta los aviones dañados). Esta columna se resetea a por cualquier acción llevada a cabo después de la batalla o al comienzo de la fase del jugador en fase.
- Bajas durante el turno actual
- Bajas totales durante la partida. Hay 2 filas adicionales debajo de la columna del total que indican la cantidad total de aparatos perdidos debido al fuego antiaéreo (*flak*) y las bajas operacionales no-combatientes. Estos totales son subtotales de las pérdidas totales, no pérdidas separadas.

5.4.2.3. Unidades destruidas y disueltas (Destroyed Units)

Destroyed & Disbanded Units					----- Destroyed Units -----		
Turn	Nat	Name	Type	Disband	Prev Turn	Cur Turn	Total
[-] TURN 2 AXIS: 1 SOVIET: 0					AXIS UNITS:		
2	Slov	Slovakian Corps	HQ	X	0	1	1
[-] TURN 1 AXIS: 0 SOVIET: 1					SOVIET UNITS:		
1	Sov	21st Mountain Cavalry Division	Cavalry		1	0	1

Esta pantalla aporta un listado “por turno” de cada unidad destruida o disuelta a la vez que incluye un total por tipo de unidad. Las unidades enemigas disueltas no aparecerán o se verán reflejadas en los totales.

La parte izquierda de la pantalla muestra en cada turno el número de unidades amigas destruidas y disueltas, así como el número de unidades enemigas destruidas ese turno. Seleccionar [+] o [-] para expandir o contraer cada turno. Bajo cada turno están las siguientes columnas:

Nº de turno / Nacionalidad / Nombre de unidad / Tipo de unidad /Disolver (si la unidad ha sido disuelta en dicha columna tendremos una 'X').

La parte derecha de la pantalla muestra los totales de unidades destruidas por tipo. Las unidades amigas disueltas están incluidas en el total, pero no están separadas como tal. Los 3 totales presentados son total turno previo, total turno actual y total de la partida.

5.4.3. Pantalla de producción

Se puede acceder a esta pantalla desde la barra de herramientas de la pestaña info screens (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'p', lo que aporta información sobre producción de aviones, equipo para elementos de tierra, suministros, *Manpower*, y otros varios *imputs* para el proceso de producción. El jugador en fase será capaz de ver esta información sólo para su bando.

La parte izquierda de la pantalla está dividida en 4 secciones; aviones, elementos de tierra, especial (categoría general para cubrir otros *imputs* en el sistema de producción) y equipamiento capturado.

PRODUCTION						All Areas	
	CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS		
HU Cavalry Squad:						Germany	(70%)
HU Cavalry Squad	A	-	0	88	28	Finland	(100%)
HU Engineer Squad:						Italy	(20%)
HU Combat Engineer Squad	A	-	41	118	41	Rumania	(100%)
SL Light Tank:						Hungary	(100%)
SL #LT-40 - MG	-	-	17	0	0	Slovakia	(100%)
SL Medium Tank:						Bulgaria	
SL #LT-38	-	-	42	0	1	Czech	(70% / manpower 7%)
SL Machinegun:						Poland	(70% /manpower 7%)
SL 7.92mm Machine Gun	A	-	0	2	1	Captured	
SL Support:						All Areas	
SL Support	A	-	0	8	2	Manpower Cities/Towns:	5215
SL Mortar:						Fuel Stores:	1039619
SL 81 mm Mortar	A	-	0	2	1	Oil Stores:	81000 (45500)
SL AT Gun:						Supply Stores:	304306 (271401)
SL #37mm Anti-tank Gun	A	-	0	1	1	Resource Stores:	309100 (321500)
SL Artillery:						Supplies in Units:	66877 (66798)
SL 75mm Mountain Gun	A	-	0	1	1	Ammo in Units:	170477 (166204)
SL #100mm Howitzer	A	-	0	0	1	Fuel in Units:	87782 (87055)
SL 105mm Field Gun	A	-	0	0	1	Supply Depots in HQs:	3096
SL Light Flak:						Fuel Depots in HQs:	2692
SL 20mm Anti-aircraft Gun	A	-	0	0	1	Vehicles in Units:	190076 (200527)
SL Rifle Squad:						Vehicles in Pool:	246622 (49433)
SL Rifle Squad	A	-	0	11	1	Vehicles in Repair:	92717
SL Engineer Squad:						Fuel Pool:	-130
SL Combat Engineer Squad	A	-	0	8	1	Production Filter OFF	
SPECIAL						Hide types	
- Vehicle Repair	A	-	92717	10301	0		
- Port	190	0	0	0	0		
- Railyard	332	0	0	0	0		
- Manpower	3879	0	10781	21045	0		
- Vehicle	318	0	246762	1489	0		
- Heavy Industry	168	0	0	0	0		
- Oil Production	96	0	0	0	0		
- Fuel Production	91	0	0	0	0		
- Synthetic Fuel Production	46	0	0	20300	0		
- Resource Production	225	18	0	0	0		
- Armaments Production	145	0	1038009	33650	0		

5.4.3.1. Selecciones de aire y tierra

Estas secciones se componen de 7 columnas:

Nacionalidad (Nationality): todas las unidades en el lado soviético, serán marcadas SU.

Nombre (Name): Avión, elemento de tierra y/o nombre de fábrica

- Si hacemos click en el nombre, nos mostrará la correspondiente ventana de lista de producción de ciudad (5.4.4)
- Todos los tipos de aviones y elementos de tierra están codificados en la pantalla de producción de la siguiente manera:
- Actualmente en producción: sin símbolo
- Obsoleto (fuera de producción): '#'
- Futuro (aún no en producción): '**'

Capacidad (Capacity): Número de puntos de fábrica produciendo el artículo (o que producirá el artículo para artículos futuros).

• 'A' indica un artículo producido por Fábricas de Armamento. Los aviones, vehículos blindados y vehículos de combate son producidos por fábricas especiales, pero todo el resto de dispositivos de elementos de tierra se fabrican utilizando puntos genéricos de armamento producidos por Fábricas de Producción de Armamento.

Daño (Damaged): Número de puntos de fábrica que producen ese artículo en particular que han sido dañadas al 50% o más.

Pool: cantidad de tipo de avión o equipamiento de elemento de tierra disponible para ser usados como reemplazos.

Construido (Built): número total de tipo de avión o equipamiento de elemento de tierra producido desde el comienzo del escenario actual. Nótese que estas cantidades indican lo que fue producido y enviado al Frente del Este, no así todos los artículos producidos por el sistema de producción (21.1).

Unidades (Units): Número de unidades que contienen ese tipo de avión o elemento de tierra. Seleccionando el número hará que aparezca la pantalla del Informe de Comandante y se mostrará una lista de unidades a las que se pueda aplicar.

5.4.3.2. Sección especial

Esta sección consta de 6 columnas:

Nombre de la Fábrica (Factory name): cada nombre enlaza con la ventana de Producción de Ciudad correspondiente (5.4.4).

Capacidad (*Capacity*): número total de puntos de fábrica, ya sea dañados o sin dañar, que pueden producir el artículo.

»»'A' indica un artículo producido por una Fábrica de Producción de Armamento. En el caso de la sección especial, se aplica a Reparación de Vehículos e indica el uso de puntos de armamento para reparar vehículos dañados.

Daño (*Damaged*): número de puntos de fábrica que producen ese artículo en particular que han sido dañadas un 50% o más.

Pool: cantidad del tipo de artículo disponible para ser utilizado como reemplazos. En el caso de la sección especial, esta columna sólo es aplicable a Reparación de Vehículos, Producción de Vehículos, producción de Recursos Humanos y producción de Puntos de Armamento.

Construido (*Built*): cantidad total producida de ese artículo desde el comienzo del escenario.

Unidades (*Units*): Esta columna no es aplicable en la sección especial y siempre mostrará 0's.

5.4.3.3. Sección equipo capturado

Esta sección consta de 5 columnas:

Nacionalidad (*Nationality*): todas las unidades en el lado soviético, serán marcadas SU.

Nombre (*Name*): nombre del tipo de avión o del equipamiento del elemento de tierra.

•Cada nombre enlaza con la ventana de producción de ciudad correspondiente (5.4.4)

Pool: cantidad disponible de ese tipo de avión o de equipamiento de elemento de tierra.

Capturado (*Captured*): cantidad total capturada de ese tipo de avión o equipamiento de elemento de tierra desde el comienzo del escenario.

Unidades (*Units*): número de unidades que contienen ese tipo de avión o elemento de tierra. Al seleccionar el número aparecerá la ventana de Informe de Comandante y se mostrará la lista de unidades a las que se pueda aplicar

5.4.3.4. Producción por nacionalidad y disponibilidad

La parte superior derecha de la pantalla permite al jugador ver la producción por país o áreas capturadas. Para el jugador del Eje, los números entre paréntesis al lado de cada país indican el porcentaje total de producción destinado al Frente del Este, y por lo tanto disponible en el juego (21.3). Para todas las nacionalidades en escenarios "no-de-campaña", el número entre paréntesis refleja el porcentaje de producción que estará disponible en dicho escenario. Para ciertos países, como Polonia por ejemplo, un segundo número indicará el porcentaje total de *Manpower* disponible. Seleccionando un país hará que se muestren sólo los datos de producción de ese país. Seleccionando "Capturado" (*Captured*) mostrará los datos de la sección especial relativos a fábricas en ciudades, pueblos y hexágonos urbanos enemigos capturados por el jugador.

5.4.3.5. Manpower, suministros e información de producción de vehículos

La parte central derecha de la pantalla aporta información resumida sobre el *Manpower*, el suministro y vehículos, para todas las áreas o individualizada para cada país o área capturada, de la siguiente manera:

Manpower en Ciudades/Pueblos (*Manpower in Cities/Towns*): cantidad total de puntos de *Manpower* industrial.

Almacenes de Fuel (*Fuel Stores*): cantidad total de fuel almacenado.

Almacenes de Crudo (*Oil Stores*): cantidad total de crudo almacenado o disponible para ser refinado (convertido en fuel).

Almacenes de Suministro (*Supply Stores*): cantidad total de suministros almacenados.

Almacenes de Recursos (*Resource Stores*): cantidad total de recursos almacenados.

Suministros en Unidades (*Supplies in Units*): cantidad total de suministros en unidades. El número entre paréntesis representa la cantidad total de suministros necesarios para que todas las unidades estén abastecidas al 100%.

Munición en unidades (*Ammo in Units*): cantidad total de munición en unidades. El número entre paréntesis representa la cantidad total de munición necesaria para abastecer a todas las unidades al 100%.

Fuel en Unidades (*Fuel in Units*): cantidad total de fuel en unidades. El número entre paréntesis indica la cantidad total de fuel necesaria para abastecer a todas las unidades al 100%.

Depósitos de suministro y fuel en Cuartel General (*Supply and Fuel Depots in HQ's*): cantidad total de depósitos de suministro y fuel adjuntos a unidades de cuartel general.

Vehículos en Unidades (*Vehicles in Units*): número total de vehículos adjuntos a unidades. El número entre paréntesis indica el número total de vehículos que serían necesarios para reforzar las unidades al 100%.

Vehículos en el Pool (*Vehicles in Pool*): cantidad total de vehículos en el fondo de motores de ese bando. El número entre paréntesis indica el número total de vehículos para llevar el fondo al 100%.

•Nótese que los vehículos en el pool de motores no están asignados a unidades, pero son utilizados exclusivamente para apoyar el sistema de suministro.

Vehículos en Reparación (*Vehicles in Repair*): número total de vehículos siendo reparados.

Pool de Fuel: este es un pool global usado para abastecer los vehículos a motor en el pool motores.

5.4.3.6. Mostrar y filtrar tipos de producción

La parte inferior derecha de la pantalla tiene un filtro de producción que permite al jugador cambiar entre la producción de todos los aviones y elementos de tierra, y solamente las producciones actuales de éstos. La configuración por defecto es apagado (*Production Filter OFF*).

Debajo del filtro de producción hay un interruptor de Mostrar/Ocultar tipos (*Show types/Hide types*). Cuando 'Show types' está seleccionado, las cabeceras se muestran de tal manera que los aviones y elementos de tierra están divididos por tipo de función (por ejemplo, caza (*fighter*), bombardero (*bomber*), tanque ligero (*light tank*), pelotón de fusileros (*rifle squad*), cañón anti-tanque (*2AT gun*). El ajuste por defecto muestra las cabeceras por tipo de función ocultas.

5.4.4. Ventana de lista de producción de la ciudad

T-34 M1942

CAPACITY DAMAGE

Gorky	62	0	
Chelyabinsk	62	0	
Nizhny Tagil	62	0	
Omsk	62	0	off-map
Nizhny Tagil	34	0	

T-34 M1942

Upgrade to: T-34/85 M1944
in January 1944

Men: 4
Speed: 33
Size: 4

Load Cost: 134
Fuel Use: 44
Ammo Use: 1481
Reliability: 10
Expansion Rate: 1

Type: Medium Tank
Nation: Soviet Union

Front Armor: 85
Side Armor: 53
Top Armor: 20

First Year: 1942
First Month: 7

Build Cost: 377
Build Limit: 62

UPGRADE PATHS

#FACTORIES

From: #T-34 M1941	0 (0)
#T-50 M1941	0 (0)
T-34 M1942	262 (0)
To: **T-34/85 M1944	0 (0)

DEVICE

1 x 76.2mm F-34 Gun	Turret	-5	150	100
1 x 7.62mm DT CMG	Turret	0	0	1860
1 x 7.62mm DT BMG	Fwd	0	0	900

Se puede acceder a esta ventana seleccionando el nombre de una fábrica concreto desde la pantalla de producción (5.4.3). Se muestra la siguiente información:

Nombre de la Fábrica (*Name of Factory*): Aviones, elementos de tierra o nombre de fábrica genérico.

Ubicación de la Fábrica (*Factory Location*): lista por nombre de ciudad, pueblo o hexágono urbano. Para artículos capturados y artículos producidos utilizando puntos de armamento, está sección aparecerá en blanco.

- Nombre del pueblo, ciudad o hexágono urbano: enlaza al hexágono en el mapa. Algunas fábricas están ubicadas fuera del mapa y por lo tanto, no tendrán enlace.
- Capacidad: Número de puntos de fábrica que pueden producir el artículo, incluidas producciones obsoletas y futuras.
- Daño: porcentaje de daño sufrido por ese tipo de fábrica. (Las fábricas de producción futuras no pueden ser dañadas).

Actualizar (*Upgrade*): muestra la trayectoria de mejoras para aviones y elementos de tierra desde los que se puede mejorar o a los que se podrá mejorar diferentes artículos.

- El/los artículo/s correspondiente/s se listan mostrando el número total de puntos de fábrica para cada artículo, con el número de puntos de fábrica dañados entre paréntesis. La ruta de mejoras es descrita utilizando 'From' para los artículos que van a ser mejorados, y 'To' para el artículo mejorado en sí mismo. Si no hay mejora posible, esta parte de la ventana mostrará únicamente el artículo con el número total de puntos de fábrica. Los otros artículos listados están enlazados a su ventana de lista de producción de ciudad.

La parte derecha de la ventana muestra más o menos la misma información que se puede encontrar en la ventana de detalle de la unidad de grupo aéreo o elemento de arma de tierra (5.4.17, 5.4.20), con la siguiente información adicional:

Ratio de expansión (*Expansion Rate*): el ratio de crecimiento en el número de puntos de fábrica que producen un artículo. Un 0 de cualquier fábrica no-genérica (aquellas que no están en la sección especial) indica que el número de fábricas va a aumentar, aunque a un ritmo muy inferior.

Las fábricas genéricas con un ratio de expansión de 0 nunca crecerán en tamaño, pero pueden alterar su multiplicador de producción con el tiempo (21.1).

Coste construcción (Build Cost): cantidad de suministros requeridos para construir un avión o elemento de tierra. Los elementos de tierra que tengan un coste de 9999 realmente no se podrán producir.

Límite construcción (Build Limit): máximo número de artículos que se pueden construir por ubicación de fábrica, por lo que un tipo específico de fábrica estará limitado a ese número de puntos de fábrica en cada ubicación. Un 0 indica que no hay límites.

Nota del juego: para la mayoría de fábricas desde la sección especial de la pantalla de producción, la parte derecha de la ventana es una plantilla genérica no utilizable.

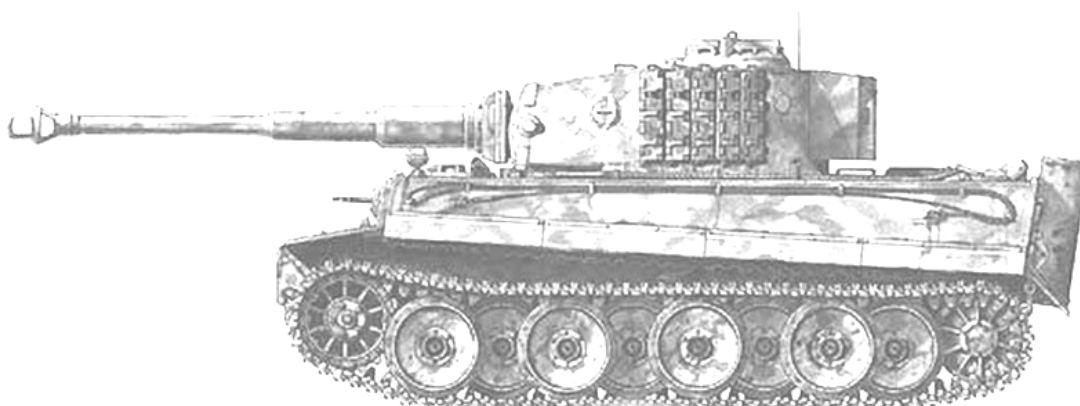
5.4.5. Pantalla de victoria

Se puede acceder a esta pantalla desde la barra de herramientas de la pestaña info screens (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'v'. Hay 2 tipos de pantallas de victoria, una para escenarios de campaña y otra para el resto de escenarios (24.0). Ambos tipos de pantalla llevan un recuento de los puntos de victoria actuales. La pantalla de victoria de escenarios "no-de-campaña" también muestra como los puntos de victoria son asignados a cada bando durante el escenario.

5.4.5.1. Pantalla de victoria en escenario de campaña

VICTORY POINTS	
AXIS VPs 207	TOTAL VPs 340
Automatic Axis Decisive Victory: 250+ VPs	Soviet Decisive Victory: 24 or less VPs and Berlin Captured Before 1945
Axis Major Victory: 150 to 249 VPs on Ending Turn	Soviet Major Victory: 24 or less VPs and Berlin Captured from 1/1/1945 to 5/31/1945
Axis Minor Victory: 75 to 149 VPs on Ending Turn	Soviet Minor Victory: 24 or less VPs and Berlin Captured from 6/1/1945 to 9/30/1945
Draw: If the ending turn is reached and neither player has met a victory condition	
Ends at Start of Turn 119	

La pantalla de victoria en escenario de campaña está dividida en 3 partes. La parte derecha de la pantalla lista el número actual de puntos de victoria del Eje, basado en el control de ciudades y hexágonos urbanos, seguido por un listado del número de puntos de victoria requeridos para los diferentes niveles de victoria del Eje, incluido el empate. La parte izquierda lista el número total de puntos de victoria en el mapa (para información), seguido por un listado de los requerimientos para los diferentes niveles de victoria Soviética. La parte baja de la pantalla muestra el número de turnos en el que se terminará el escenario.



5.4.5.2. Pantalla de victoria de escenario "no campaña"

VICTORY POINTS													
AXIS				ET	EG	PTS	SOVIET				ET	EG	PTS
Moscow	60	600	0				Moscow	5	500	10			
N Moscow	30	300	0				Bryansk	20	400	40			
W Moscow	30	300	0				Vyazma	10	400	20			
Zagorsk	30	300	0				Orel	10	200	20			
Kalinin	20	200	0				Rzhev	10	400	20			
Tula	20	200	0				Toropets	10	400	0			
Vyshny Volochek	10	100	0				Ostashkov	10	200	20			
Klin	10	100	0				Kalinin	1	100	2			
Mozhaysk	10	100	0				Kaluga	1	100	2			
Voronezh	20	200	0				Tula	1	100	2			
SU LOST (20)			NUM	PTS		AX LOST (100)			NUM	PTS			
Men (1000)	18663	3				Men (1000)	4460	4					
Guns (100)	149	0				Guns (100)	23	0					
AFV (10)	31	0				AFV (10)	7	0					
Aircraft (5)	122	4				Aircraft (5)	39	7					
AXIS POINTS						7	SOVIET POINTS						147
Ends at Start of Turn 16													
Soviet VP Advantage 21.0 to 1													

La pantalla de victoria de escenario "no-de-campaña" también se divide en 3 partes. La sección de cada bando está dividida en puntos de victoria por ciudad/pueblo/hexágono urbano, una sección de bajas del bando opuesto, y una sección de puntos de victoria actuales. En la parte inferior de la pantalla también se muestra el turno del juego en el que se terminará el escenario así como el nivel de victoria actual entre oponentes. Ver sección 24.2 para más información sobre los niveles de victoria en campañas "no-de-campaña".

La lista de ciudades, pueblos y hexágonos urbanos de cada bando tiene 3 columnas para cada punto de victoria de hexágono (ET, EG, y PTS). ET (*end turn*) es el número de VP's que el jugador va a ganar cada turno que mantenga el control de esa ciudad, pueblo o hexágono urbano. EG (*end game*) es el número de VP's que el jugador ganará si mantiene el control al final del escenario. Por ejemplo, en el escenario "Typhoon", el hexágono urbano de Moscú tiene un valor de 60 VP's cada turno que el Eje mantiene el control, y otorga 600 VP's por tenerlo al final del escenario.

La sección de bajas del bando opuesto tiene 3 columnas:

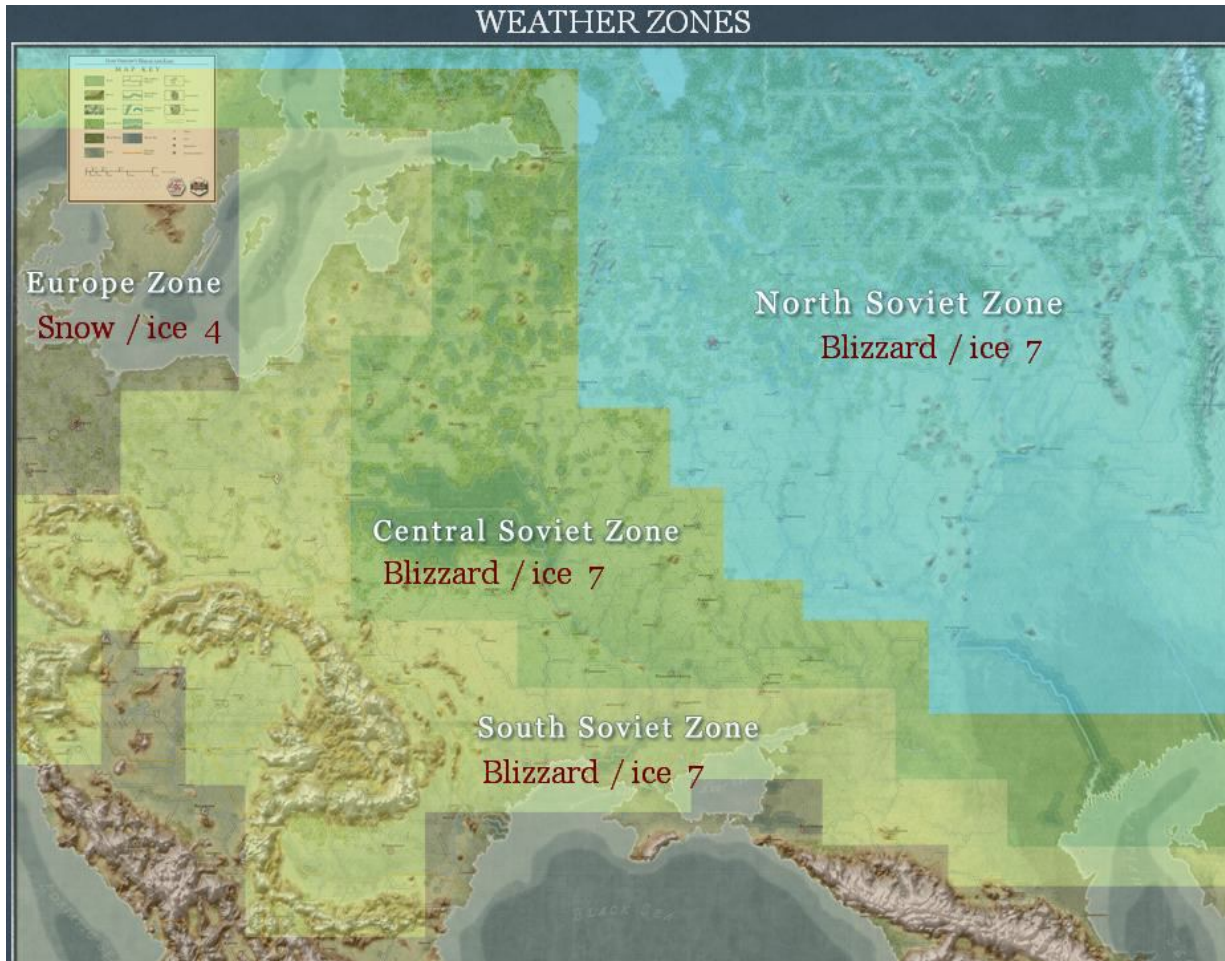
SU (soviético) o AX (Eje) LOST (xxx): Esta columna aporta información sobre el número de hombres, cañones, vehículos blindados o aviones que tiene que haber del bando opuesto para ganar puntos de victoria. El número entre paréntesis al lado de cada tipo indica cuantos de cada han de ser perdidos por el enemigo para ganar 1 VP. Por ejemplo, 'Men (1000)' indica que el jugador ganará 1 VP por cada 1000 hombres que el bando opuesto tenga de bajas. Sin embargo, esto se ve también influido por el número entre paréntesis al lado del cabecero "LOST", que es el porcentaje actual por el que se multiplican las bajas para llegar al ratio de VP's por bajas. Así en un escenario donde AX LOST (100), todas las bajas del Eje son multiplicadas por 100% (o 1.0). Si en el mismo escenario SU LOST (20) entonces todas las bajas soviéticas son multiplicadas por 20% (o .2). En un escenario con un SU LOST (20) y Men (1000), se necesitaran 5.000 hombres de bajas soviéticas para generar 1 único VP para el jugador del Eje.

Número (NUM): cantidad total perdido de ese artículo.

Puntos (PTS): la cantidad de puntos de victoria generados por ese artículo.

La parte inferior de la sección de cada bando indica el número total de puntos de victoria, que es igual al total de puntos de victoria por hexágonos más los puntos de victoria por bajas del bando enemigo.

5.4.6. Pantalla de meteorología



Se puede acceder a la pantalla de meteorología desde la barra de herramientas de la pestaña info screens (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'w', lo que mostrará al jugador las 4 zonas meteorológicas geográficamente superpuestas en el mapa de área e indicando la meteorología para cada zona. Ver sección 22.0 para más detalles sobre meteorología.

5.4.7. Pantalla de doctrina aérea

Se puede acceder a la pantalla de doctrina desde la barra de herramientas de la pestaña info screens (5.1.2.2), o pulsando la tecla 'd', lo que muestra los ajustes que determinan qué prioridad, si hay alguna, se dará a los diversos tipos de misiones aéreas. También determina el porcentaje de aviones preparados (*ready*) que necesita una unidad de grupo aéreo para participar en cualquier misión (16.4).

La pantalla está formada por 6 columnas. La primera columna indica los diferentes ajustes de doctrina aérea. La 2ª y 3ª columna son botones para reducir el ajuste actual de la doctrina aérea en 20% o 5% respectivamente. La 4ª columna muestra el valor actual del ajuste de la doctrina aérea. La 5ª y 6ª columna son botones para aumentar el ajuste de la doctrina aérea actual, en 5 y 20% respectivamente.



AIR DOCTRINE					
Percent Required to Fly	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Ground Support	<<<<	<<	60	>>	>>>>
Ground Support Escort	<<<<	<<	100	>>	>>>>
Ground Attack	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Ground Attack Escort	<<<<	<<	100	>>	>>>>
Airfield Attack	<<<<	<<	80	>>	>>>>
Airfield Attack Escort	<<<<	<<	150	>>	>>>>
Interdiction Attack	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Interdiction Attack Escort	<<<<	<<	60	>>	>>>>
City Attack	<<<<	<<	90	>>	>>>>
City Attack Escort	<<<<	<<	150	>>	>>>>
Fighter Intercept	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Night-Fighter Intercept	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Ground Support					ON
Recon Escort					ON

En el parche v1.03 Beta 1 – 12 Enero, 2011, se añadieron varias opciones de la doctrina aérea al interfaz:

» Se añadió Apoyo Terrestre ON/OFF a la pantalla de doctrina aérea. Este también se puede cambiar usando la tecla rápida "x". Cuando está en on, el apoyo terrestre se realiza automáticamente. Si está en off, no habrá apoyo terrestre (los cazas seguirán interceptando el apoyo aéreo terrestre enemigo). El estado actual del Apoyo Terrestre se muestra en la barra superior junto a la palabra MOVE, cuando se está en modo movimiento. El texto será bien GS-on o GS-off.

» Se ha añadido Escolta de Reconocimiento ON/OFF a la pantalla de doctrina aérea. Cuando está en ON, las misiones de reconocimientos son escoltadas. Cuando está en OFF, no se envían cazas de escolta en las misiones de reconocimiento.

5.4.8. Programa de refuerzos y retiradas

Se puede acceder a esta pantalla desde la barra de herramientas de pestaña info screens (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'i'; ésta se divide en 2 partes: refuerzos de tierra y refuerzos aéreos, y retiradas/relevos. La pantalla inicial muestra los refuerzos de tierra y retiradas/relevos.

Seleccionando el enlace "SHOW AIR UNITS" en la esquina superior derecha de la pantalla de tierra, se muestran los refuerzos y relevos aéreos. Seleccionando "SHOW GROUND UNITS" se vuelve a la pantalla de tierra. Ambas pantallas muestran la información sobre refuerzos y relevos básicamente de la misma manera. Las unidades programadas para ser relevadas son marcadas para diferenciarse de los refuerzos. La fecha correspondiente y número de turno son listados junto con cada unidad que está llegando o programada para ser relevada ese turno.

Las unidades de tierra incluyen el número de hombres, cañones y vehículos blindados que llegarán con los refuerzos o el número actual de hombres, cañones y vehículos blindados en las unidades programadas para ser retiradas. Las unidades de grupos aéreos incluirá el modelo de avión en esa unidad (por ejemplo Ju 88D-1). Se mostrarán las coordenadas del hexágono para aquellos refuerzos llegando a un hexágono específico. Si ese hexágono es seleccionable, entonces se indicará un hexágono alternativo de entrada, por ejemplo 76,3 -> 72,0. Si no se indica ningún hexágono, entonces el refuerzo usará el hexágono límite estándar al oeste/este para su llegada (18.1.1).

REINFORCEMENTS & WITHDRAWALS	
TURN	UNIT
7 / 11 / 1943	
2	355th Infantry Division (16067 - 161 - 0)
7 / 18 / 1943	
3	II/72nd Gun Battalion (272 - 9 - 0)
3	113th Infantry Division (16299 - 161 - 0)
7 / 25 / 1943	
4	withdraw -----> 62nd Pioneer Battalion (1020 - 0 - 0)
8 / 1 / 1943	
5	withdraw -----> L.A.H. SS Panzergrenadier Division (15134 - 175 - 123)
8 / 8 / 1943	
6	8th Army (10000 - 0 - 0)
6	withdraw -----> II SS Panzer Corps (13544 - 203 - 0)
8 / 15 / 1943	
7	736th Howitzer Battalion (480 - 10 - 0)
7	259th Stug Battalion (420 - 0 - 30)
7	261st Stug Battalion (420 - 0 - 30)
7	664th Panzerjager Battalion (895 - 36 - 0)
7	665th Panzerjager Battalion (895 - 36 - 0)
7	666th Panzerjager Battalion (895 - 36 - 0)
7	503rd SS Nebelwerfer Battalion (352 - 18 - 0)
7	504th SS Nebelwerfer Battalion (352 - 18 - 0)
7	505th SS Nebelwerfer Battalion (352 - 18 - 0)
7	2nd Hun. Mountain Brigade (4391 - 40 - 0) at 44,90

5.4.9. Informe de mando

COMMANDER'S REPORT														Supply										
														Map	Current	Phase1	Phase2							
														Functions										
														Refit/Reserve	MAX TOE%	Support Level								
Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DBq	Men	Guns	AFV	AC	Mtl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TDOB	Rf/Rs	Supl	E/G	Won	Lost		
O.K.H.	GE	42,49	ArmyGr	O.K.H.		90	20000	0	0	-	70	70	0	0	100	100	50	-	-	3	-	108	54	
Army Group North	GE	73,30	ArmyGr	O.K.H.		50	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	50	-	-	3	-	0	72	
Army Group Center	GE	68,57	ArmyGr	O.K.H.		60	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	50	-	-	3	-	0	90	
Army Group South	GE	97,87	ArmyGr	O.K.H.		16	20000	0	0	-	80	80	0	0	100	100	50	-	-	3	-	108	18	
Army Group A	GE	98,114	ArmyGr	O.K.H.		2	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	50	-	-	3	-	0	72	
FBD 1	GE	78,24	Const	Army Grp. North		37	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	2	
FBD 2	GE	85,51	Const	Army Grp. Center		25	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	4	
FBD 3	GE	98,62	Const	Army Grp. South		13	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	2	
FBD 4	GE	106,101	Const	Army Grp. North		29	20000	0	0	-	0	0	0	0	100	100	16	-	-	-	-	0	5	
Luftflotte 1	GE	73,34	Army	Army Grp. South		41	20000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	-	LW	18	0
1st LW Air Base	GE	80,30	A.B.	Luftflotte 1		6	5081	11	0	29	50	50	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	3	6
I Fliegerkorps	GE	96,119	Crps	Luftflotte 4		-10	10000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	-	LW	24	0
2nd LW Air Base	GE	58,34	A.B.	Luftflotte 1		0	5081	11	0	139	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	18	0
3rd LW Air Base	GE	72,24	A.B.	Luftflotte 1		5	5081	11	0	41	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	9	3
4th LW Air Base	GE	75,30	A.B.	Luftflotte 1		11	5074	10	0	61	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	-	LW	24	3
5th LW Air Base	GE	80,20	A.B.	Luftflotte 1		1	5074	10	0	24	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	-	LW	12	0
6th LW Air Base	GE	102,64	A.B.	1st Flieger Div		4	5074	10	0	146	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	-	LW	18	3
7th LW Air Base	GE	104,64	A.B.	1st Flieger Div		4	5081	11	0	173	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	27	3
8th LW Air Base	GE	95,61	A.B.	Luftflotte 6		1	5081	11	0	201	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	6	0
9th LW Air Base	GE	74,61	A.B.	Luftflotte 6		-2	5081	11	0	171	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	6	0
10th LW Air Base	GE	80,57	A.B.	Luftflotte 6		6	5074	10	0	68	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	-	LW	24	0
11th LW Air Base	GE	103,63	A.B.	1st Flieger Div		4	5074	10	0	126	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	-	LW	6	0
VIII Fliegerkorps	GE	105,84	Crps	Luftflotte 4		5	10000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	-	LW	21	0
12th LW Air Base	GE	79,53	A.B.	Luftflotte 6		7	5081	11	0	64	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	27	0
13th LW Air Base	GE	88,54	A.B.	Luftflotte 6		12	5081	11	0	21	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	18	0
14th LW Air Base	GE	77,44	A.B.	Luftflotte 6		2	5074	10	0	16	80	80	0	0	99	100	50	-	-	-	-	LW	18	0
15th LW Air Base	GE	86,50	A.B.	Luftflotte 6		14	5081	11	0	14	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	24	3
16th LW Air Base	GE	86,59	A.B.	Luftflotte 6		7	5081	11	0	24	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	6	0
Luftflotte 4	GE	100,94	Army	Army Grp. South		38	20000	0	0	-	90	90	0	0	100	100	50	-	-	3	-	LW	81	0
17th LW Air Base	GE	96,87	A.B.	VIII Fliegerkorp		-5	4538	8	0	89	50	50	0	0	88	100	50	-	-	-	-	LW	15	3
18th LW Air Base	GE	92,76	A.B.	1st Flieger Div		-12	5081	11	0	89	80	80	0	0	100	100	50	-	-	-	-	LW	21	3

Se puede acceder al Informe de Mando desde la barra de herramientas de la pestaña info screens (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'c' lo que nos conducirá a una lista multi-tabulada con información sobre unidades, líderes, equipamiento y batallas que pueden ser filtrados y ordenados de múltiples formas. Hay varias ventanas y pantallas a las que se accede desde enlaces en el Informe de Mando, o vice versa, con enlaces que nos permiten acceder al mismo. Además, muchos ajustes de unidad, a nivel individual o para grupos de unidades, usan esta pantalla. Se pueden encontrar más detalles sobre el Informe de Mando en el Apéndice C (sección 28.3).

5.4.10. Pantalla de guardar partida

Se puede acceder a esta pantalla desde la barra de herramientas del menú "Administration" (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'Shift-S.' La parte izquierda de la pantalla muestra la lista de partidas guardadas disponibles así como la fecha y hora en que fueron guardadas. La lista de partidas guardadas puede ser ordenada tanto por orden alfabético del título como por fecha haciendo click sobre la flecha correspondiente en la parte superior del recuadro. Seleccionando el título de una partida guardada hará aparecer una descripción en la parte derecha de la pantalla que incluye el título del escenario de la partida, el turno actual en dicho escenario y si los jugadores son humanos o inteligencia artificial. Hay 3 botones en la parte inferior izquierda de la pantalla, que son los siguientes:

Guardar una nueva partida: aparecer una nueva ventana emergente rectangular para que el jugador teclee el nombre de la nueva partida a guardar.

Guardar sobre partida guardada actualmente marcada: sobrescribe la partida guardada actualmente seleccionada y resaltada en verde.

Borrar esta partida guardada: borra la partida guardada actualmente seleccionada y resaltada en verde. Existe una pantalla separada para guardar las partidas PBEM (vía e-mail) con el mismo tipo de información que aparecerá si el juego vía e-mail está activado.



5.4.11. Informe de resolución de combate y localizador de batalla (F11)

Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
17th Panzer Division (119) 18th Panzer Division (139) 631st Howitzer Battalion (1)	ATK: men 22990, art 246, avf 148 LOST: men 6, art 1, avf 0 ATK: ftr 87, bmr 69, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 4, utl 0	143rd Rifle Division (39) 298th Rifle Division (33)
47 Bf 109F-2 13 Bf 110C 25 Bf 109E-4B 2 Bf 110C-4B 30 Hs 123A [v]	152mm Howitzer firing at Panzer II - range 4000	7 I-16 Type 18 1 -> GAZ-AAMG 9 -> 37mm Anti-Aircraft Gun 7 -> 12.7mm Anti-aircraft MG 1 -> 76mm Anti-aircraft Gun
Combat Val: 259 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0	Eng Val: 0 Pause	Combat Val: 72 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0

The tactical map shows the Kursk region with various units and their status. A red arrow points from a unit icon to the '13-16' hexagon. The map includes labels for rivers like 'Snop', 'Suvapa', and 'Tuskar', and the location 'KURSK'. Unit icons show different types of units and their current status, such as 'HQ 0-0', '11-25', and '13-16'.

Esta ventana muestra los resultados de las batallas terrestres y misiones aéreas y normalmente aparecerá automáticamente en la parte superior de la pantalla durante la ejecución del combate terrestre y toda misión aérea, a excepción del traslado de unidades de grupo aéreo. Ajustando el nivel del mensaje de resolución de combate a 0 deshabilitará la aparición de esta pantalla para todas las misiones aéreas y de combate. Mientras que ajustándolo a nivel 1 deshabilitará que se muestre durante las misiones de reconocimiento aéreo (3.3.4). Los informes de resolución de combate para batallas y misiones aéreas durante el turno actual o el anterior también son accesibles utilizando la barra de herramientas del Localizador de Batalla (F11) y seleccionando el marcado de batalla en el hexágono deseado.



5.4.11.1. Ventana de resolución de combate

La ventana de resolución de combate muestra la siguiente información:

Fuerzas del Eje Atacando/Defendiendo: la parte izquierda de la ventana muestra las unidades de combate del Eje con su valor de combate entre paréntesis, las unidades de apoyo, aviones y cañones anti-aéreos que toman parte en la batalla. Las unidades de combate de reserva exitosamente involucradas en la batalla serán marcadas con una 'R' al lado de su nombre (15.5). Nótese que sólo los cañones anti-aéreos de los elementos de tierra serán tenidos en cuenta, aunque otros elementos de tierra que posean otros artefactos tales como ametralladoras anti-aéreas (AAMG) puedan estar también disparando a los aviones. Si la lista fuese mayor que el espacio disponible los símbolos '[v]' o '[^]' pueden ser seleccionados para mover la vista hacia arriba y abajo y ver el resto de participantes en la batalla. Un ataque improvisado del Eje será marcado con una '(H)' en el cabecero. En el caso de una misión de bombardeo aéreo de aeródromo contra una unidad de base aérea, se mostrará una lista de los cazas interceptores defensores en la parte superior de la ventana, seguida por una lista de todos los aviones por modelo asignados a la unidad de base aérea, en el formato (xx:xx), donde el primer número es el número de aparatos en estado preparado (*ready*) y el segundo es el número total de aparatos. Esta lista se actualizará automáticamente para reflejar los aviones dañados o destruidos durante el curso de la batalla.

La sección inferior de la ventana consiste en lo siguiente:

Valor de combate: esto es el valor total de combate de todas las unidades del Eje participando en la batalla antes del comienzo de la misma, incluyendo cualquier modificador por fortificación defensiva para las unidades defensoras (15.3)

Modificador de mando: esto es el modificador de mando de batalla (15.6.2), un porcentaje para todos los valores de combate debido a tener unidades con diferentes cadenas de mando involucradas en la batalla.

Valor de combate modificado: mostrado al final de la batalla y utilizado para determinar el ganador, este CV refleja las pérdidas incurridas durante el combate así como el resultado de factores aleatorios y numerosos controles de chequeo del líder (*leader checks*) que pueden modificar de forma significativa el resultado final.

Eng Value/Fort Level: si el Eje es el atacante, esto mostrará el valor relativo del número de elementos de tierra de tipo ingenieros participando en el ataque. Nótese que los valores de Ingenieros están divididos por nivel de fuerte cuando se calcula su habilidad para reducir los niveles de fortificación en combate. Si el Eje es el defensor, esto mostrará el nivel de fortificaciones hechas por el hombre, que cambiará si el nivel del fuerte es modificado durante la batalla. Tras la batalla se mostrará si se ha producido alguna reducción del nivel de fortificación debido a la batalla en el formato Fort: x->y, donde x es el nivel inicial de fortificación e y es el nivel reducido de fortificación (15.3.2).

Fuerzas soviéticas Atacando/Defendiendo: la parte derecha de la ventana muestra la misma información para las fuerzas soviéticas que la descrita en la parte izquierda de la ventana para el Eje.

Fuerzas implicadas: la parte superior de esta sección muestra las coordenadas del hexágono y el tipo de terreno del hexágono, así como el tiempo en la zona donde tiene lugar la batalla. Debajo de esto se mostrará un resumen numérico de las fuerzas intervinientes en la batalla y un contador total de las bajas sufridas por daño, captura, o destrucción de los elementos de tierra y destrucción de aviones durante la batalla. Las fuerzas del Eje, ya estén atacando o defendiendo, se muestran en la parte izquierda mientras que las soviéticas aparecerán en la derecha, utilizando las siguientes abreviaciones:

- ATK: bando atacante
- DEF: bando defensor
- LOST: bajas de elementos de tierra dañados, capturados o destruidos y aviones destruidos.
- Men: soldados totales incluidos en los elementos de tierra de una unidad. Las bajas pueden ser resultados del combate en daño, captura o destrucción.
- Art: cañones incluidos en los elementos de tierra de una unidad
- Afv: vehículos de combate blindados incluidos en los elementos de tierra de una unidad
- Ftr: aviones cazas
- Bmr: aviones bombarderos. Caza-bombarderos asignados como bombarderos serán contabilizados como Bmr (16.1.7).
- Utl: aviones de utilidad

5.4.11.2. Localizador de batalla (F11)

Al utilizar el Localizador de batallas (F11), la ventana de resolución de combate mostrará el número de batallas que han tenido lugar en el hexágono seleccionado (por ejemplo, 1 de 2) y tendrá un enlace para acceder a cada batalla por separado. Los combates serán listados por tipo antes que por orden cronológico, con las batallas terrestres primero, seguidas de las misiones aéreas.

También mientras nos encontremos en el modo Localizador de Batallas (F11), al mover el cursor del ratón sobre un hexágono marcado como ubicación de una batalla, aparecerá una ventana emergente con la siguiente información:

- Si en ese hexágono tuvieron lugar múltiples batallas, la ventana emergente mostrará el número de batallas que han tenido lugar en el hexágono (por ejemplo, 1 de 2), que pueden ser visualizadas de forma cíclica utilizando las teclas ':' y ';'.
- Fuerzas atacantes y Fuerzas defensoras incluyendo el número de hombres, cañones, vehículos blindados, así como cazas, bombarderos (incluidos caza-bombarderos asignados como bombarderos) y aviones utilitarios.
- Bajas para cada bando mostradas en número de hombres, cañones, vehículos blindados, así como cazas, bombarderos (incluidos caza-bombarderos asignados como bombarderos) y aviones utilitarios.

- Resultado del combate o de la misión aérea.

Cuando las unidades se rinden durante la fase logística, aparecerá un icono de bandera de rendición cuando el localizador de batallas (F11) esté activado. Esto permitirá al jugador obtener información sobre las unidades que se han rendido en el turno anterior.



5.4.11.3. Sección de mensaje de resolución de combate

La parte central de la Resolución de Combate muestra mensajes de texto describiendo la batalla. La cantidad de detalle aportada viene determinada por el ajuste del nivel de mensaje de la Resolución de Combate (sección 3.3.4). Los mensajes de misiones aéreas y combates pueden incluir aviones dañados o destruidos en los combates aire-aire, antiaéreos o accidentes en el aterrizaje, número de aviones bombardeando un objetivo, aviones enemigos dañados o destruidos en el suelo, elementos de tierra enemigos interrumpidos, dañados o destruidos, y mensajes de misión realizada (por ejemplo "JU-88D toma fotografías de reconocimiento" – "JU-88D takes recon photos"). Los mensajes de combates terrestres pueden incluir fuego de elementos terrestres a elementos terrestres enemigos a un determinado alcance, el resultado de cualquier acierto con un artefacto/arma específica que interrumpa, dañe o destruya un elemento terrestre enemigo, y la reducción de los niveles de fortificación en una hexágono defensor. Al final del combate, se mostrará el resultado de la batalla indicando si las unidades defensoras mantienen la posición o han sido obligadas a retirarse, o han sido aniquiladas, etc., así como el valor de combate modificado y los ratios de probabilidades que determinaron el ganador y perdedor. Este ratio aparece en el formato 'Atacante:Defensor', y es un ratio simplificado con el término más grande siendo redondeado a 1 decimal y el más pequeño redondeado a 1 (ver 15.8). La sección del mensaje de resolución de combate también incluye un botón de pausa (pause) y uno de salida (exit). Seleccionando el botón "exit" cerraremos la ventana de resolución de combate y el jugador se encontrará de nuevo en el mapa de área con esa batalla ya terminada. Haciendo click en el botón "pause" congelaremos la ventana de resolución de combate en la batalla actual. La ventana de resolución de combate no puede ser reiniciada a partir de ese punto y solo nos queda usar entonces el botón "exit" para cerrar la ventana. Cuando utilizamos el Localizador de batallas (F11), la ventana de resolución de combate es un display estático que mostrará el último mensaje con el ratio de probabilidades, el resultado final de la batalla y el botón "exit".

5.4.12. Pantalla registro de eventos de pantalla logística

Se puede acceder a esta pantalla desde la barra de herramientas de la pestaña info screens (5.1.2.2) o pulsando la tecla 'Shift-E', lo que aporta información sobre los eventos ocurridos durante la fase logística más reciente y en algunos casos incluso sobre el turno anterior, incluyendo lo siguiente:

- Movimientos de *Manpower* durante las fases de reemplazo (el número de hombres añadidos a las unidades y el número de hombres devueltos al pool, que representa a los hombres de elementos de tierra dañados que vuelven a la reserva).
- Vehículos blindados dañados Equipamiento destruido como no-reparable y que no se puede devolver al pool (18. 2.3.1).
- Munición entregada como parte de la fase de suministro.

- Notificación de los refuerzos entrantes y relevos pendientes (aproximadamente 4 turnos antes de que el relevo se produzca, cuando se fuerza a la unidad en el modo "relevo").
- Número de vehículos dañados o destruidos mientras transportaban suministros así como el número de vehículos reparados.
- Cantidad total de *Manpower* desplazado hasta la fecha y el número total de puntos de fábrica destruidos.
- Número de aviones volando misiones de entrenamiento para ganar experiencia, incluyendo los aviones dañados y destruidos durante esas misiones.
- Mejoras y degradación de equipamiento.
- Cambios del modelo de avión de una unidad de Grupo Aéreo.
- Información de Producción, incluyendo las exportaciones de equipamiento de Alemania a otros aliados del Eje.
- Porcentaje de producción utilizado para escenarios no-de-campaña (el porcentaje de producción que estará disponible durante el escenario).

Logistics Phase Event Log	
20 Partisan squads recruited in cities	
2 Partisan cadres formed in cities	
146 Partisan squads recruited from the countryside	
2 Partisan cadres formed in the countryside	
50K Soviet population has migrated	
150K Soviet population have died	
<hr/>	
REFIT REPLACEMENT SUB-SEGMENT	
7540 men were returned to Soviet Union's manpower pool	
32670 men are added to Soviet Union's front line units	
2 damaged AFVs were returned to the pool	
<hr/>	
NORMAL REPLACEMENT SUB-SEGMENT	
10641 men were returned to Soviet Union's manpower pool	
98096 men are added to Soviet Union's front line units	
15 damaged AFVs were returned to the pool	
<hr/>	
14211 tons of ammo delivered to front line units	
14 ShAP air unit is forming with IL-2	
22 ORAP air unit is forming with U-2 (recon)	
13 ShAP air unit is forming with IL-2	
25 ORAP air unit is forming with U-2 (recon)	
2 TAP air unit is forming with U-2 (transp)	
Voronezh Front ARRIVED at 183,32	
17 trucks were lost this turn during unit movement	
17 trucks have been lost during the campaign due to unit movement	
621 trucks were lost performing unit resupply operations	
5587 trucks were damaged performing unit resupply operations	
621 supply trucks have been lost during the campaign	
11133 trucks were repaired and returned to the logistics pool	

Nota del juego: si se comparan la pantalla de producción con el registro de eventos de la fase logística en escenarios no-de-campaña, el Multiplicador de Producción podría no ser el mismo. Por ejemplo, en Typhoon, la pantalla de producción dice 51% mientras que el registro de eventos indica 60%. Esto es debido a que el número inferior en la pantalla de producción es un reflejo de la producción para otros frentes (85% para 1941), por lo que la pantalla de producción indica el porcentaje real de producción mientras que el registro de eventos debería ser multiplicado por el porcentaje de producción destinado al Frente del Este para llegar al porcentaje de producción real; en el caso de Typhoon, 65% multiplicado por 85% nos da 51%.

- Estadísticas de producción para cada tipo general de Fábrica, incluyendo la cantidad producida, el consume de recursos necesarios, crudo o suministros, y el número de fábricas que no cuentan con los recursos pre-requeridos para producir artículos.
- Unidades rendidas, disueltas o convertidas.
- Destitución automática, ejecuciones, promociones, cambios de calificación (características) de un líder.
- Notificación de qué unidades han dejado de estar inactivas (*Frozen*).
- Notificación de las unidades que están siendo aisladas, cambios en el TOE de una unidad y la formación de nuevas unidades de grupo aéreo.

Los eventos de la fase logística solo muestran el *Manpower* saludable que es devuelto a la reserva, pero no muestra el *Manpower* que está en la lista de discapacitados/heridos (*disabled*). Cada turno, el registro de eventos de la fase de suministro se exporta automáticamente al directorio donde se guarda el juego como archivo de texto, por ejemplo EventLog(Turn 001 6-22-1941 So).txt.

Nota del juego: algunos enlaces de acción de las ventanas de detalle (**5.4.13, 5.4.14, 5.4.16, 5.4.17, 5.4.18**) sólo se mostrarán si esa unidad en particular es seleccionable para llevar a cabo esa acción. Algunos ejemplos son las unidades que no cumplen los criterios necesarios para ser disueltas, fusionadas o pasar al modo estático, unidades que han sido motorizadas o unidades de combate a las que no se puede adjuntar más unidades de apoyo.

5.4.13. Detalle de unidad de combate

Se puede acceder a esta ventana seleccionando el nombre de la unidad en la barra de unidad o haciendo click-derecho en la parte en blanco de la caja de unidad en la barra de unidad (5.2.3). También se puede acceder a ella seleccionando el hexágono de localización de la unidad de combate en el Informe del Comandante. Esta ventana muestra información detallada de la unidad de combate seleccionada, incluyendo el número de elementos de tierra y su estado, su Tabla de Organización y Equipamiento (*Table of Organization and Equipment - TOE*), cuartel general e información logística.

En la parte izquierda de la pantalla se indica el nombre de la unidad de combate. Para unidades soviéticas de Cuerpos de Fusileros y Caballería formadas por el jugador (7.5.3), los nombres de las divisiones que forman la unidad de combate del Cuerpo también serán listados. Debajo del nombre de la unidad aparece una lista con el tipo de cada elemento de tierra que conforma la unidad, con información sobre su experiencia (EXP), número de elementos preparados (*ready - RDY*) y dañados (*DAM*) y su "cansancio" actual (*fatigue - FAT*) para cada tipo de elemento de tierra. El nombre del elemento de tierra tiene un enlace que conduce a la ventana de detalle particular de ese mismo elemento (5.4.20).

La parte derecha de la pantalla muestra la siguiente información:

11th Tank Corps

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
47	6	0	BA-20 Armored Car	4
45	150	6	Rifle Squad	2
46	9	0	Sapper Squad	3
45	30	1	Submachine Gun Squad	2
46	0	0	14.5mm Anti-tank Rifle	0
43	30	0	7.62mm Machine Gun	2
45	40	0	82mm Mortar	3
46	12	0	45mm Anti-tank Gun	2
46	7	0	76mm Anti-tank Gun	3
47	11	0	76mm Field Gun	3
46	11	0	12.7mm Anti-aircraft MG	2
48	4	0	120mm Mortar	2
44	20	0	GAZ-AA-37	3
44	35	1	T-60 M1941	4
46	37	0	T-34 M1941	3
46	19	1	KV-1 M1941	3
45	106	2	Support	4

3122

TOE 80/82 MAX 100

Morale: 52

MOTORIZED

Vehicles/Need: 908 / 908

HHQ: 5th Tank Army

OHQ: Bryansk Front

Nation: Soviet Union

Supply/Need: 11 / 22

Fuel/Need: 135 / 146

Ammo/Need: 319 / 321

Support/Need: 323 / 326

Construction Value: 13

Transport Cost: 1911

In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

ASSIGN / FORM

DISBAND UNIT

MERGE UNIT



Contador de unidad: un gráfico del contador de unidad indicando valor de combate – modo de movimiento.

TOE: una descripción general del TOE actual de la unidad representado por 2 números, siendo el primero número el porcentaje de TOE únicamente de los elementos de tierra preparados comparado con el TOE nominal, y el segundo el porcentaje de TOE de todos los elementos de tierra (preparados y dañados) con respecto al nominal. Desde aquí se puede acceder a la ventana de detalle del TOE (5.4.23).

TOE Máximo: Número que indica el máximo porcentaje de reemplazos que los elementos de tierra de la unidad pueden recibir. El TOE máximo puede ser ajustado por el jugador en un rango entre 50 y 100 por cien seleccionando el enlace (18.2.2).

Moral: el ratio actual de moral de la unidad.

Motorizado/No-Motorizado: muestra si la unidad está motorizada o no.

Vehículos/Necesidad: el número de vehículos actualmente pertenecientes a la unidad de combate en comparación con el número de vehículos requeridos. Las unidades en el mapa pueden padecer penalizaciones de movimiento si no alcanzan a tener el número de vehículos requeridos (14.1.2).

Unidad de cuartel general: muestra la unidad de cuartel general al que está adjunta la unidad de combate (HHQ) así como el cuartel general operacional (OHQ) a la que el HHQ está a su vez adjunto. (Por ejemplo, la 10ª división alemana motorizada está adjunta al XXIV Cuerpo Panzer (HHQ), que a su vez está adjunto al Grupo de Ejércitos Centro (Army Group Center - OHQ). Desde aquí, las unidades pueden ser reasignadas a cuarteles generales diferentes accediendo a la ventana de asignación de cuartel general (5.4.25).

Nacionalidad: La nacionalidad de la unidad. Todas las unidades del bando soviético estarán marcadas con SU.

Requerimientos logísticos de la Unidad: se muestran las cantidades de suministros, fuel y munición disponibles frente al 100% de ese tipo de suministros requerido. Para pelotones de apoyo de elementos de tierra, el primer número indica el apoyo total disponible para la unidad a partir de la fase de suministros anterior comparado con el 100% requerido por la unidad de apoyo de los elementos terrestres.

El apoyo total incluye el apoyo de los pelotones de elementos de tierra directamente adjuntos a la unidad de combate listadas en la parte izquierda de la pantalla así como cualquier pelotón de apoyo de elementos de tierra automáticamente enviado desde unidades de cuartel general en la cadena de mando.

El exceso de pelotones de apoyo de elementos de tierra en las unidades de cuartel general es repartido en las unidades de combate adjuntas dentro de un rango en función de la necesidad de las unidades. En el primer turno del jugador en cada partida, dado que se salta la fase logística, las unidades de apoyo no se verán beneficiadas por el apoyo de los pelotones de apoyo de elementos de tierra de la unidad de cuartel general dentro del rango. Después del primer turno del jugador, estos valores en la ventana de detalle de la unidad los pelotones de apoyo de elementos de tierra desde las unidades de cuartel general que fueron repartidos durante la fase logística del turno.

Valor de construcción: muestra el valor actual de construcción que la unidad de combate usaría para aumentar el nivel de fortificación del hexágono.

Coste de transporte: muestra el coste de la unidad para el transporte por vía férrea, transporte naval, movimiento por transporte anfibio así como transporte aéreo.

Estado de suministros: muestra el estado de suministros de la unidad, en suministro (*in supply*), aislada (*isolated*) o en suministro cabeza de playa (*Beachhead Supply*). Si la unidad se encuentra en suministro (*in supply*), el número entre paréntesis indica el número de puntos de movimiento a la cabeza de línea férrea más cercana.

Detalles de suministro: enlace con la ventana de detalle de suministro (5.4.26)

Asignar/Formar: muestra si la unidad de combate es seleccionable para adjuntarle unidades de apoyo. Esto enlaza con la ventana de selección del tipo de unidad de apoyo (*Pick support Unit type*), que permite adjuntar manualmente hasta 3 unidades de apoyo (5.4.15).

Unidades Adjuntas: se muestra si hay unidad/es de apoyo adjuntas a la unidad de combate. Muestra cada unidad de apoyo con un enlace a la correspondiente ventana de detalle de la unidad de apoyo (5.4.14). La selección de la [X] a la derecha del listado de unidades de apoyo devolverá a la unidad al cuartel general al que la unidad de combate está adjunta.

Desmantelar unidad (Disband): muestra si la unidad de combate puede ser disuelta. Permite al jugador disolver unidades y enviar sus elementos de tierra de vuelta a sus respectivos pools de producción (*production pools*) (18.5).

Fusionar Unidad (Merge): Se muestra si las unidades de combate que están en el mismo hexágono cumplen los requisitos de la sección 7.5.3 y se permite la fusión de 2 unidades del mismo tipo.

Unidad Motorizada: Se muestra si la unidad de combate se puede motorizar. Seleccionando este enlace hará que se doblen los puntos de movimiento de la unidad ese turno, pero a costa de dañar vehículos del pool de motores (*motor pool*). El primer número indica los vehículos que se van a dañar y el segundo número el coste de puntos de administración (14.1.3).

5.4.14. Ventana de detalle de unidad de apoyo

846th Howitzer Battalion					93
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 84/84 MAX 100
74	8	0	150mm Howitzer	1	
72	19	0	Support	1	
					Morale: 60
					NON-MOTORIZED
					Vehicles/Need: 90 / 37
					HHQ: XXVIII Corps
					OHQ: Army Group North
					Nation: Germany
					Supply/Need: 22 / 22
					Fuel/Need: 4 / 2
					Ammo/Need: 83 / 82
					Support/Need 18 / 16
					Construction Value: 0
					Transport Cost: 227
					SUPPLY DETAILS

Se puede acceder a esta ventana a través de la sección de apoyo adjunto de la ventana de detalle de la unidad de combate, cuartel general o ciudad, seleccionando la unidad de apoyo adjunta deseada. También se puede acceder a ella seleccionando el hexágono en el que se encuentra la

unidad de apoyo en el Informe del Comandante. La ventana muestra información detallada sobre la unidad de apoyo seleccionada, incluyendo información acerca del número de elementos de tierra y su estado, la Tabla de Organización y Equipamiento (TOE), su cuartel general y logística.

La parte izquierda de la pantalla aporta el nombre de la unidad de apoyo y la lista de elementos de tierra que forman la unidad, con información sobre experiencia (EXP), número de elementos preparados (RDY) y dañados (DAM) así como el estado de fatiga actual (FAT) para cada tipo de elemento de tierra. El nombre del elemento de tierra tiene un enlace a su correspondiente ventana de detalle (5.4.20).

La parte derecha de la pantalla muestra la siguiente información:

Contador de unidad: muestra un gráfico del contador de unidad en valor de combate - modo de movimiento.

TOE: una descripción general del TOE actual de la unidad representado por 2 números, siendo el primero número el porcentaje de TOE únicamente de los elementos de tierra preparados (*ready*) comparado con el TOE nominal, y el segundo el porcentaje de TOE de todos los elementos de tierra (preparados y dañados) con respecto al nominal. Desde aquí se puede acceder a la ventana de detalle del TOE (5.4.23).

TOE Máximo: Número que indica el máximo porcentaje de reemplazos que los elementos de tierra de la unidad pueden recibir. El TOE máximo puede ser ajustado por el jugador en un rango entre 50 y 100 por cien seleccionando el enlace (18.2.2).

Moral: el ratio actual de moral de la unidad.

Motorizado/No-Motorizado: muestra si la unidad está motorizada o no.

Vehículos/Necesidad: el número de vehículos actualmente pertenecientes a la unidad de combate en comparación con el número de vehículos requeridos. Las unidades en el mapa pueden padecer penalizaciones de movimiento si no alcanzan a tener el número de vehículos requeridos (14.1.2).

Unidad de cuartel general: muestra la unidad de cuartel general al que está adjunta la unidad de combate (HHQ) así como el cuartel general operacional (OHQ) a la que el HHQ está a su vez adjunto. (Por ejemplo, el 607º batallón de Howitzer está adjunto al XIV Cuerpo Panzer (HHQ), que a su vez está adjunto al Grupo de Ejércitos Sur (Army Group South - OHQ). Desde aquí, las unidades pueden ser reasignadas a cuarteles generales diferentes accediendo a la ventana de asignación de cuartel general (5.4.25).

Nacionalidad: La nacionalidad de la unidad. Todas las unidades del bando soviético estarán marcadas con SU.

Requerimientos logísticos de la Unidad: se muestran las cantidades de suministros, fuel y munición disponibles frente al 100% de ese tipo de suministros requeridos. Para pelotones de apoyo de elementos de tierra, el primer número indica el apoyo total disponible para la unidad a partir de la fase de suministros anterior comparado con el 100% requerido por la unidad de apoyo de elementos de tierra.

El apoyo total incluye el apoyo de los pelotones de elementos de tierra directamente adjuntos a la unidad de combate listadas en la parte izquierda de la pantalla así como cualquier pelotón de apoyo de elementos de tierra automáticamente enviado desde unidades de cuartel general en la cadena de mando.

El exceso de pelotones de apoyo de elementos de tierra en las unidades de cuartel general es repartido entre las unidades de combate adjuntas dentro de un rango en función de la necesidad de las unidades. En el primer turno del jugador en cada partida, dado que se salta la fase logística, las unidades de apoyo no se verán beneficiadas por el apoyo de los pelotones de apoyo de elementos de tierra de la unidad de cuartel general dentro del rango. Después del primer turno del jugador, estos valores en la ventana de detalle de la unidad los pelotones de apoyo de elementos de tierra desde las unidades de cuartel general que fueron repartidos durante la fase logística del turno.

Valor de construcción: muestra el valor actual de construcción que la unidad de combate usaría para aumentar el nivel de fortificación del hexágono.

Coste de transporte: muestra el coste de la unidad para el transporte por vía férrea, transporte naval, movimiento por transporte anfibio así como transporte aéreo.

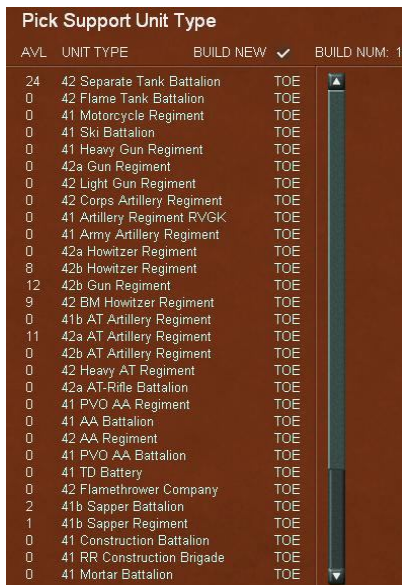
Estado de suministros: muestra el estado de suministros de la unidad, en suministro (*in supply*), aislada (*isolated*) o en suministro cabeza de playa (*Beachhead Supply*). Las unidades de apoyo tendrán el mismo estado de suministro que la unidad, ciudad o hexágono urbano al que están adjuntos. Si la unidad está en suministro (*in supply*), el número entre paréntesis indica el número de puntos de movimiento a la fuente de suministros cabeza de vía férrea más cercana. Todas las unidades mostrarán en suministro (*in supply*) (0 MPs) en el primer turno del jugador de cualquier escenario, dado que la fase logística se salta en el primer turno del jugador de cada partida.

Detalles de suministro: enlaza con la Ventana de Detalle de Suministro (5.4.26)

Desmantelar unidad: muestra si la unidad de combate puede ser disuelta. Permite al jugador disolver unidades y enviar sus elementos de tierra de vuelta a sus respectivos pools de producción (18.5).



5.4.15. Ventana de selección de unidad de apoyo



Se puede acceder a la ventana de selección del tipo de unidad de apoyo seleccionando el enlace ASIGNAR/FORMAR en la ventana de detalle de las unidades de cuartel general, así como en las de unidades de combate seleccionables para adjuntar unidades de apoyo y/o ciudad, pueblos y hexágonos urbanos a los que se puede adjuntar unidades de apoyo anti-aéreo. Esta ventana permita al jugador ver y transferir manualmente las unidades de apoyo. El jugador Soviético puede también crear unidades de apoyo (7.5.2, 7.6.3, 18.1.3).

Esta ventana muestra una lista de cada tipo de unidad de apoyo disponible (AVL), el nombre del tipo de unidad de apoyo y un enlace al TOE y TOE (OB) (7.2.2) de esa unidad de apoyo. Seleccionando el nombre de la unidad de apoyo se transferirá a la unidad de cuartel general o de combate seleccionada. Las unidades de apoyo no preparadas no se incluirán en el número de la columna AVL. Para el jugador del Eje, sólo aparecen disponibles las unidades de apoyo que ya existen. Las unidades de combate del tamaño cuerpo o unidades de cuartel general de cuerpo del jugador soviético, podrán adjuntar unidades de apoyo que ya existan. Las unidades de cuartel general de Ejército, Frente y Alto Mando (STAVKA) así como para ciudades, pueblos y hexágonos urbanos, se mostrarán todas las unidades de apoyo, aunque si hay un 0 en la columna AVL, seleccionando la unidad provocará que se cree una unidad de apoyo de ese tipo y aparecerá un mensaje a tal efecto. El jugador Soviético también tiene la opción de crear nuevas unidades de apoyo incluso si alguna de ese tipo ya existe a través del uso de la función 'BUILD NEW' chequeando la caja al lado de 'BUILD NEW' en la parte superior de la pantalla, lo que resultará en que cualquier unidad de apoyo selección será creada nueva antes que transferida. Además, activando 'BUILD NEW' mostrará 'BUILD NUM: X' donde 'X' es el número de la unidad de apoyo seleccionada que será construida. Seleccionando el número aparecerá una caja de diálogo que permite al jugador soviético ajustar el número del tipo de unidad de apoyo seleccionada para ser construida. En cuanto a las unidades de combate seleccionables para

asignarles unidades de apoyo, la ventana de selección de tipo de unidad de apoyo se cerrará automáticamente una vez sea alcanzado el número máximo de unidades de apoyo que pueden ser asignadas.

5.4.16. Ventana de detalle de unidad de cuartel general



Se puede acceder a esta ventana seleccionando el nombre de la unidad en la barra de unidad o haciendo click-derecho en la parte en blanco de la caja de unidad en la barra de unidad (5.2.3). También se puede acceder a ella seleccionando la ubicación del hexágono de la unidad de cuartel general en el Informe del Comandante. Esta ventana muestra información detallada de la unidad de cuartel general seleccionada, incluyendo el líder y el número de elementos de tierra (y su estado) que tiene asignados, así como la Tabla de Organización y Equipamiento (TOE), información de Cuarteles Generales y logística.

La parte izquierda de la pantalla muestra la siguiente información:

Nombre del HQ: Designación de la unidad de cuartel general

Nombre del líder: el nombre del líder asignado con desplegable con información sobre los ratings del líder y el número de victorias y derrotas, así como un enlace a la ventana de detalle del líder (5.4.21).

Elementos de Tierra: Lista del número de elementos de tierra, en este caso pelotón de apoyo de elementos de tierra, depósitos de suministros y fuel, incluidos en la unidad de cuartel general, con información de los elementos como experiencia (EXP), el número de preparados (RDY) y dañados (DAM), así como su estado de fatiga (FAT) para cada tipo de elemento. El nombre del elemento de tierra tiene un enlace para acceder a la ventana de detalle de esa unidad en particular (5.4.20).

Asignar/Formar: enlaza con la ventana de selección del tipo de unidad de apoyo, que permite al jugador la asignación manual de unidades de apoyo a ese cuartel general. También permite a las unidades soviéticas de cuartel general de Ejército, Frente y Alto Mando (STAVKA) crear unidades de apoyo a cambio de un coste en puntos de administración.

Nivel de apoyo: Indica el número de cada tipo de unidad de apoyo que la inteligencia artificial intentará asignar al cuartel general. Debajo de éste se encuentran los botones para aumentar (ADD) o disminuir (SUB) el nivel actual de apoyo. Seleccionando LOCK se bloqueará automáticamente el movimiento de unidades de apoyo desde y hacia el cuartel general. Nótese que la asignación automática no funcionará para esa unidad de cuartel general si un cuartel general de nivel superior en esa cadena de mando, incluido el Alto Mando, se ajusta a LOCKED (7.6.3).

UNIDADES DE APOYO ASIGNADAS/UNIDADES ASIGNADAS (ATTACHED SUPPORT/ATTACHED UNITS): alterna entre listas con número y nombre de las unidades de apoyo y otra con los de las unidades de combate, cuartel general, base aérea asignadas. Las unidades listadas con una '(u)' no están preparadas (*unready*) (7.3). Las unidades de apoyo con un asterisco no se pueden asignar a otra unidad de cuartel general, de combate o ciudad, pueblo o hexágono urbano durante el turno actual.

La parte derecha de la pantalla muestra la siguiente información:

Contador de Unidad: muestra un gráfico del contador de unidad en valor de combate – modo movimiento.

TOE: una descripción general del TOE actual de la unidad representado por 2 números, siendo el primero el porcentaje de TOE actual únicamente de los elementos "preparados" comparado con el TOE nominal, mientras que el segundo representa el porcentaje de TOE actual de TODOS los elementos de tierra (preparados y dañados) (5.4.23).

MAX TOE: indica el porcentaje máximo de reemplazos que los elementos de armas pueden absorber. El TOE máximo puede ser ajustado por el jugador en un rango entre 50 y 100% seleccionando el enlace (18.2.2).

Moral: el ratio actual de moral de la unidad de cuartel general.

Motorizada/No-Motorizada: muestra si la unidad está o no motorizada.

Vehículos/Necesidad: el número de vehículos actualmente pertenecientes a la unidad de cuartel general en comparación con el número de vehículos requeridos. Las unidades en el mapa pueden padecer penalizaciones de movimiento si no alcanzan a tener el número de vehículos requeridos. Los vehículos de la unidad de cuartel general necesitan ser iguales a la cantidad de elementos de apoyo actualmente preparados en la unidad.

Unidad HQ: Lista el cuartel general de mayor rango al que está asignada la unidad de cuartel general (HHQ). Desde aquí, las unidades de cuartel general pueden ser reasignadas a Altos Cuarteles Generales (HHQ) accediendo a la ventana de selección de nueva asignación de cuartel general (5.4.25). Nótese que las unidades de cuartel general del Alto Mando (OKH para el Eje y STAVKA para los Soviéticos) son los cuarteles generales de más alto rango utilizables para cada bando y no pueden ser asignados a ningún otro cuartel general.

Nacionalidad: La nacionalidad de la unidad. Todas las unidades del bando soviético estarán marcadas con SU.

Requerimientos logísticos de la Unidad: se muestran las cantidades de suministros, fuel y munición disponibles frente al 100% de ese tipo de suministros requerido. Para pelotones de apoyo de elementos de tierra, el primer número indica el apoyo total disponible para la unidad en la fase de suministros anterior comparado con el 100% requerido por la unidad de apoyo.

El apoyo total incluye el de los pelotones de apoyo de elementos de tierra directamente adjuntos a la unidad de cuartel general y que aparecen en la parte izquierda de la pantalla.

El exceso de pelotones de apoyo de elementos de tierra en las unidades de cuartel general es repartido en las unidades de combate y de cuartel general adjuntas dentro de un rango en función de la necesidad de las unidades. Estas unidades de apoyo de elementos de tierra de la unidad de cuartel general se quedan en las unidades de cuartel general pero otorgarán beneficios a las unidades que están adjuntas y la cantidad de apoyo distribuido a las unidades adjuntas será incluido en el total de apoyo listado para cada unidad.

Coste de transporte: muestra el coste de transporte de la unidad de cuartel general por vía férrea transporte estratégico, transporte naval, y movimiento de transporte anfibio así como movimiento por transporte aéreo.

Estado de suministros: muestra el estado de suministros de la unidad, en suministro (*in supply*), aislada (*isolated*) o en suministro cabeza de playa (*Beachhead Supply*). Las unidades de apoyo tendrán el mismo estado de suministro que la unidad, ciudad o hexágono urbano al que están adjuntos. Si la unidad está en suministro (*in supply*), el número entre paréntesis indica el número de puntos de movimiento a la fuente de suministros cabeza de vía férrea más cercana. Todas las unidades mostrarán en suministro (*in supply*) (0 MPs) en el primer turno del jugador de cualquier escenario, dado que la fase logística se salta en el primer turno del jugador de cada partida.

Detalle de suministros: enlaza con la ventana de detalle de suministros de la unidad (5.4.26)

Desmantelar unidad: muestra si la unidad de cuartel general puede ser disuelta. Permite al jugador disolver la unidad y enviar sus elementos de tierra de vuelta a sus respectivos pools de producción (18.5).

Reubicar la Unidad: permite al jugador reubicar la unidad de cuartel general en una ciudad, pueblo o hexágono urbano amigo en suministro (7.6.5). La unidad de cuartel general y cualquier unidad adjunta sufrirán desgaste por retirada. En cuanto a los Distritos Militares Soviéticos y el Cuartel General de la Zona de Defensa Soviética de Moscú, el botón "relocate unit" reubicará la unidad en una ciudad, pueblo o hexágono urbano más al Este. Esto se puede hacer varias veces por turno.

Mostrar Subordinados (CR): lleva al jugador a la sección de lista de unidades del Informe del Comandante y muestra los cuarteles generales y todas las unidades de combate y apoyo adjuntas (Apéndice C (26.3)).

5.4.17. Ventana de detalle de unidad de base aérea

2nd LW Air Base

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
80	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
80	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
80	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
80	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
80	250	0	Support	0

ATTACHED UNITS (5) ASSIGN

Stab./JG 54	3 x	Bf 109F-2	(0%)
I./JG 54	36 x	Bf 109F-2	(0%)
II./JG 54	33 x	Bf 109F-2	(0%)
III./JG 54	35 x	Bf 109F-2	(0%)
III./JG 53	36 x	Bf 109F-2	(0%)

19

TOE 100/100 MAX 100

Morale: 80

MOTORIZED

Vehicles/Need: 388 / 388

HHQ: I Fliegerkorps
OHQ: Army Group North
Nation: Germany

Supply/Need: 55 / 56
Fuel/Need: 1059 / 977
Ammo/Need: 76 / 76
Support/Need: 250 / 183 (AV 165)

Transport Cost: 1848
In Supply (1 MP)

SUPPLY DETAILS

Aviation Range: all ranges
Aviation Commitment 3

ADD SUB MOVE

RELOCATE UNIT

Se puede acceder a esta ventana seleccionando el nombre de la unidad en la barra de unidad haciendo click-derecho en un área en blanco en la caja de unidad de la barra de unidad (5.2.3). También se puede acceder a la misma seleccionando la localización del hexágono de la unidad de base aérea en el Informe del Comandante. La ventana muestra información detallada sobre la unidad de base aérea seleccionada, incluyendo el número de elementos de tierra y su estado, la Tabla de Organización y Equipamiento (TOE), e información sobre cuarteles generales y logística. Nótese que las unidades de base aérea son identificadas como unidades de cuartel general de tipo 5 (7.6.1), aunque en cualquier caso disponen de una ventana de detalla de unidad separada debido a sus atributos especiales.

La parte izquierda de la pantalla muestra la siguiente información:

Nombre: Designación la unidad de base aérea.

Elementos de tierra: Lista de los elementos de tierra, normalmente elementos de apoyo y anti-aéreos incluidos en la unidad de base aérea, con información sobre su experiencia (EXP), número de elementos preparados (RDY) y dañados (DAM), así como su estado de fatiga (FAT). El nombre del elemento de tierra tiene un enlace que lleva a la ventana de detalle del mismo (5.4.20).

UNIDADES ASIGNADAS: muestra la cantidad de unidades de grupos aéreos asignadas a esa unidad de base aérea. Debajo se encuentra una lista con los nombres de las unidades de grupos aéreos que enlaza con la ventana de detalle de cada unidad de grupo aéreo (5.4.18), la cantidad y modelo de aparatos de esa unidad de grupo aéreo, y el número de millas y el porcentaje de millas voladas entre paréntesis (16.1.1.).

ASIGNAR (*assign*): enlaza con la unidad aérea seleccionada desde la ventana nacional de Reservas (5.4.19), lo que permite al jugador asignar manualmente unidades de grupo aéreo desde la Reserva a la unidad de base aérea. Nótese que las unidades de grupo aéreo que las unidades de grupo aéreo listadas se corresponden con el ajuste del Rango de Aviación establecido para esa unidad de base aérea. Por ejemplo, si se selecciona 'Less than 20' (menos de 20), entonces solo las unidades de grupo aéreo de la Reserva Nacional con un rango inferior a 20 hexágonos (radio inferior a 200) se mostrarán para poder ser seleccionados.

La parte derecha de la pantalla muestra la siguiente información:

Contador de Unidad: muestra un gráfico del contador de unidad. Al contrario que otro tipo de gráficos de tipo de unidad, las unidades de base aérea no muestran un valor de combate información sobre el movimiento permitido.

TOE: una descripción general del TOE actual de la unidad representado por 2 números, siendo el primero el porcentaje de TOE actual únicamente de los elementos preparados (*ready*) comparado con el TOE nominal, mientras que el segundo representa el porcentaje de TOE actual de TODOS los elementos de tierra (preparados y dañados) (5.4.23).

MAX TOE: indica el porcentaje máximo de reemplazos que los elementos de tierra pueden absorber. El TOE máximo puede ser ajustado por el jugador en un rango entre 50 y 100% seleccionando el enlace (18.2.2).

Moral: el ratio actual de moral de la unidad de cuartel general.

Motorizada/No-Motorizada: muestra si la unidad está o no motorizada.

Vehículos/Necesidad: el número de vehículos actualmente pertenecientes a la unidad de cuartel general en comparación con el número de vehículos requeridos. Las unidades en el mapa pueden padecer penalizaciones de movimiento si no alcanzan a tener el número de vehículos requeridos. Los vehículos de la unidad de cuartel general necesitan ser iguales a la cantidad de elementos de apoyo actualmente preparados en la unidad.

Unidad HQ: Lista el cuartel general de mayor rango (HHQ) al que está asignada la unidad, así como el Cuartel General Operacional (OHQ) al que está asignada la HHQ. (Por ejemplo, la 77 SAD unidad de base Aérea Soviética está asignada al Comando Aéreo de Moscú - Moscow Air Command (HHQ), que es parte del Distrito Militar de Moscú - Moscow Military District (OHQ). Tenga en cuenta que hay limitaciones específicas respecto a qué unidades de cuartel general pueden adjuntar bases aéreas (8.3).

Desde aquí, las unidades de base aérea pueden ser reasignadas a otros Altos Cuarteles Generales (HHQ) accediendo a la ventana de selección de nueva asignación de cuartel general (5.4.25). Nótese que existen limitaciones específicas en cuanto a las unidades de cuartel general a las que se les puede asignar unidades de base aérea.

Nacionalidad: La nacionalidad de la unidad. Todas las unidades del bando soviético estarán marcadas con SU.

Requerimientos logísticos de la Unidad: se muestran las cantidades de suministros, fuel y munición disponibles frente al 100% de ese tipo de suministros requerido. Para pelotones de apoyo de elementos de tierra, el primer número indica el apoyo total disponible para la unidad a partir de la fase de suministros anterior comparado con el 100% requerido por la unidad de apoyo, y entre paréntesis el apoyo necesario actual para las unidades de aviación de la base aérea.

El apoyo total incluye el de los pelotones de apoyo elementos de tierra directamente asignados a la unidad de base aérea y que aparecen listados en la parte izquierda de la pantalla, así como cualquier pelotón de apoyo elementos de tierra enviados automáticamente desde los Cuarteles Generales. El exceso de pelotones de apoyo de elementos de tierra en las unidades de cuartel general es repartido en las unidades de base aérea adjuntas dentro de un rango en función de la necesidad de las unidades.

Coste de transporte: muestra el coste de transporte de la unidad por vía férrea transporte estratégico, transporte naval, y movimiento de transporte anfibio así como movimiento por transporte aéreo.

Estado de suministros: muestra el estado de suministros de la unidad, en suministro (*in supply*), aislada (*isolated*) o en suministro cabeza de playa (*Beachhead Supply*). Las unidades de apoyo tendrán el mismo estado de suministro que la unidad, ciudad o hexágono urbano al que están adjuntos. Si la unidad está en suministro (*in supply*), el número entre paréntesis indica el número de puntos de movimiento a la fuente de suministros cabeza de vía férrea más cercana. Todas las unidades mostrarán en suministro (*in supply*) (0 MPs) en el primer turno del jugador de cualquier escenario, dado que la fase logística se salta en el primer turno del jugador de cada partida.

Detalle de suministros: enlaza con la ventana de detalle de suministros de la unidad (5.4.26).

Rangos de Aviación: permite al jugador alternar entre 4 rangos diferentes ("todos los rangos", "menos de 20", "menos de 40" y "41 o más"). Este ajuste determinará que unidades de grupo aéreo de la Reserva Nacional aparecerán cuando se seleccione el enlace "ASSIGN". Además, el sistema automático de compromiso del sistema de aviación utilizará estos ajustes para determinar qué tipo de unidades de grupo aéreo asignar a la unidad de base aérea.

Nivel de compromiso (*Commitment level*): indica el número de unidades de grupo aéreo que cumplen el requisito de rango de aviación seleccionado y que el ordenador intentará asignar automáticamente a la unidad de base aérea. Debajo de éste hay botones para aumentar (ADD) o disminuir (SUB) el nivel de implicación actual. Seleccionando el botón MOVE dará como resultado el traslado de las unidades de grupo aéreo de acuerdo a los niveles de implicación, pero sólo para esta unidad de base aérea en particular (8.4.1).

Desmantelar unidad (*disband unit*): muestra si la unidad de base aérea puede ser disuelta. Permite al jugador disolver la unidad y enviar sus elementos de tierra de vuelta a sus respectivos pools de producción (18.5).

Reubicar la Unidad (*relocate unit*): permite al jugador reubicar la unidad de base aérea en una ciudad, pueblo o hexágono urbano amigo en suministro (7.6.5). La unidad de base aérea sufrirá desgaste por retirada. Cualquier avión dañado en las unidades de grupo aéreo asignadas a la misma será destruido (7.6.5).

5.4.18. Ventana de detalle de unidad de unidades de grupos aéreos

<p>2.(F) Nacht Assigned To: 9th LW Air Base</p> <p>Group Type: Staffel Nation: Germany</p> <p>Aircraft Kills: 0 Ground Kills: 0</p> <p>Experience: 58 Morale: 87 Fatigue: 14</p> <p>Ready: 10 Reserve: 0 Damaged: 0 Max in Unit: 12</p> <p>Night Missions: YES</p>	<p>Go 145C Recon</p> <p>Maximum Speed: 140 Cruise Speed: 112 Climb Rate: 600</p> <p>Max Altitude: 12140 Max Load: 154 Radius: 161</p> <p>Armor: 0 Durability: 18 Maneuver: 18</p> <p>Reliability: 5</p> 																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>QTY</th> <th>DEVICE NAME</th> <th>FACE</th> <th>RESERVE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>20mm Cannon MG-FF</td> <td>Fwd</td> <td>DISBAND</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>7.9mm MG 17</td> <td>Fwd</td> <td>DISBAND</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Spanner</td> <td>Int</td> <td>REPLACEMENTS</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>50kg GP Bomb</td> <td>Int</td> <td>Allowed</td> </tr> <tr> <td colspan="3"></td> <td>AIRCRAFT CHANGE</td> </tr> <tr> <td colspan="3"></td> <td>Auto</td> </tr> </tbody> </table>		QTY	DEVICE NAME	FACE	RESERVE	2	20mm Cannon MG-FF	Fwd	DISBAND	4	7.9mm MG 17	Fwd	DISBAND	1	Spanner	Int	REPLACEMENTS	10	50kg GP Bomb	Int	Allowed				AIRCRAFT CHANGE				Auto
QTY	DEVICE NAME	FACE	RESERVE																										
2	20mm Cannon MG-FF	Fwd	DISBAND																										
4	7.9mm MG 17	Fwd	DISBAND																										
1	Spanner	Int	REPLACEMENTS																										
10	50kg GP Bomb	Int	Allowed																										
			AIRCRAFT CHANGE																										
			Auto																										

Se puede acceder a esta ventana seleccionando el nombre de la unidad de grupo aéreo en la ventana de detalle de la unidad de base aérea (5.4.17) a la que está asignada. También se puede acceder a ella seleccionando su nombre desde la pestaña de grupos aéreos del Informe del Comandante.

Esta ventana muestra información detallada sobre la unidad de grupo aéreo seleccionada, incluyendo su número y estado así como ratios específicos sobre el tipo de avión.

La parte izquierda de la ventana muestra la siguiente información:

Nombre: designación de la unidad de grupo aéreo.

Unidad de base aérea: unidad de base aérea a la que la unidad de grupo aéreo está asignada.

Tipo de grupo: tipo de unidad de grupo aéreo (8.1.2).

Nacionalidad: de la unidad del grupo aéreo.

Aviones destruidos (Aircraft Kills): Número de aviones enemigos destruidos.

Elementos de tierra destruidos (Ground Kills): Número de elementos de tierra enemigos destruidos

Experiencia: experiencia actual de la unidad de grupo aéreo.

Moral: moral actual de la unidad de grupo aéreo

Fatiga: fatiga actual de la unidad de grupo aéreo.

Preparados (Ready): Número de aparatos preparados en la unidad de grupo aéreo (aptos para llevar a cabo misiones).

Reserva: Número de aviones de reserva en la unidad de grupo aéreo (que se pueden convertir en "ready" si el número de aparatos preparados no excede del máximo y la unidad de base aérea tiene suficientes suministros y apoyo (8.1.1)).

Dañados: Número de aparatos dañados en la unidad de grupo aéreo (no aptos para llevar a cabo misiones).

Número máximo de aparatos: número máximo de aparatos en la unidad de grupo aéreo (los aviones en reserva no te tienen en cuenta en este número).

Entrenados como (Trained as): se muestra para tipos de caza-bombarderos para indicar la misión (caza o bombardero) para la que la unidad de grupo aéreo ha sido entrenada.

La parte derecha de la pantalla muestra la siguiente información:

Gráfico: imagen/silueta del tipo de avión.

Modelo: modelo de avión.

Tipe: tipo de avión (8.1.3).

Estadísticas del aparato: velocidad máxima, velocidad de crucero, ratio de ascenso, altitud máxima, carga máxima, alcance, blindaje, durabilidad, maniobrabilidad y fiabilidad. El alcance (*Radius*) sirve para determinar la distancia que la unidad puede viajar en un turno. La fiabilidad (*Reliability*) está basada en el tipo de motor del aparato y sirve para determinar si el avión se convierte en "dañado" después de una misión aérea debido a problemas de mantenimiento no relacionados con el combate. El resto de estadísticas sirven para determinar el resultado de los combates aire-aire y la defensa/evasión del fuego anti-aéreo.

Misiones nocturnas: alterna entre YES y NO. Sirve para asignar las unidades de grupo aéreo para volar misiones nocturnas.

Tipos de misión: se muestra para cazabombarderos y sirve para alternar la asignación a la unidad de grupo aéreo entre misiones de caza y misiones de bombardeo. Si el tipo de misión es diferente a la entrenada la experiencia se disminuirá en un 50%. (16.1.7).

La parte inferior de la ventana muestra la siguiente información:

Dispositivos: Incluye armas, depósitos lanzables, y sistemas electrónicos llevados por el tipo de avión, incluyendo el número, nombre y lado hacia el que se orienta el dispositivo, Fwd (adelante), Side (lateral), TR (superior trasero), BR (inferior trasero), Rear (trasero), Int (Interno), Ext (Externo).

RESERVA: selecciona este enlace para transferir la unidad de grupo aéreo a la Reserva Aérea Nacional Estratégica (8.4).

DISOLVER (disband): permite al jugador disolver la unidad de grupo aéreo y enviar sus aviones de vuelta al pool de reemplazos.

REEMPLAZOS (replacements): alterna entre permitidos (*allowed*) y no permitidos (*not allowed*). El ajuste por defecto es permitido, lo que significa que la unidad de grupo aéreo será seleccionable para recibir aviones de reemplazo del modelo actual durante la fase logística. Si se ajusta a no permitidos ("not allowed"), la unidad de grupo aéreo no recibirá ningún avión de reemplazo durante la fase logística.

CAMBIO DE AVIÓN (aircraft change): alterna entre automático y manual llegado el momento de actualizar el modelo de aparato asignado a la unidad de grupo aéreo. El ajuste por defecto es actualizaciones automáticas.

Auto: la inteligencia artificial controla las mejoras o degradaciones del modelo de avión asignado a la unidad de grupo aéreo.

Manual: muestra la lista de modelos de aviones y el número de ese modelo al que la unidad de grupo aéreo podría posiblemente actualizarse, con el número de aviones en el pool de producción entre paréntesis. Los modelos de aviones con texto en azul y un enlace son actualmente seleccionables para ser actualizados, lo que sucederá si se selecciona el enlace (8.1.5).

5.4.19. Ventana de selección de unidades de grupo aéreo de la reserva nacional

Select Air Unit from National Reserve.					
UNIT	EXP	RDY	TOT	AIRCRAFT	TYPE
I./KG 1	63	18	(18)	x Ju 88A	Level Bomber
I./KG zbV 172	58	19	(21)	x Ju 52	Transport
15./KG 53 (Croat)	70	0	(1)	x Do 17Z-2	Level Bomber
KGr zbV 102	58	19	(30)	x Ju 52	Transport
III./KG 4	58	19	(20)	x He 111H-4	Level Bomber
KG zbV 5	59	19	(22)	x Ju 52	Transport
2.(F)/33	59	5	(6)	x Bf 110C-5	Recon
Stab/NAGr 6	51	1	(2)	x Hs 126B	Recon

Se puede acceder a esta ventana desde el enlace ASSIGN de la ventana de detalle de la unidad de grupo aéreo (5.4.17) lo que muestra una lista de las unidades de grupo aéreo en la Reserva Nacional Estratégica y permite al jugador transferirlas a las unidades de base aérea. La información suministrada incluye el nombre de la unidad de grupo aéreo, nivel actual de experiencia (EXP), número de aviones preparados (RDY), número total de aviones (TOT), modelo de avión (por ejemplo HE-111), y el tipo de avión (por ejemplo bombardero de nivel - *Level Bomber*). Seleccionando el nombre de la unidad de grupo aéreo se transferirá la misma a la base aérea seleccionada. La lista puede ser ordenada por EXP, RDY, y TOT. Seleccionando TYPE se podrá usar un filtro por tipo de avión que permite al jugador ver todos, ninguno o diversos tipos de aviones específicos de

la reserva. Nótese que las unidades de grupo aéreo listadas se corresponderán con el ajuste seleccionado en el Rango de Aviación para esa unidad de base aérea.

5.4.20. Ventana de detalle de elementos de tierra

KV-1 M1941

Nation: Soviet Union
 Type: Heavy Tank
 Upgrade to: KV-1s M1942
 in August 1942

Men:	5	Front Armor:	116
Speed:	18	Side Armor:	100
Size:	5	Top Armor:	38

Load Cost:	212	First Year:	1941
Fuel Use:	71	First Month:	5
Ammo Use:	1642	Last Year:	1942
Reliability:	30	Last Month:	12

Build Cost: 539

DEVICE	FACE	ROF	ACC	AMMO
1 x 76.2mm ZIS-5 Gun	Turret	-4	100	111
1 x 7.62mm DT CMG	Turret	0	0	1424
1 x 7.62mm DT TMG	TR	-21	0	600
1 x 7.62mm DT BMG	Fwd	0	0	1000

Se puede acceder a esta ventana desde todas las ventanas de detalle de unidades y ciudades, y provee la siguiente información sobre los elementos de tierra:

Nombre: nombre del elemento de tierra y gráfico del tipo de unidad.

Nación: Nacionalidad.

Tipo: tipo de unidad

Hombres: Número de hombres en los elementos de tierra.

Velocidad: habilidad relativa del elemento de tierra para maniobrar. Utilizado en los cálculos de combate.

Tamaño: tamaño relativo de los elementos de tierra. Utilizado en los cálculos de combate.

Blindaje frontal, superior, lateral: cantidad relativa de blindaje de que dispone el elemento de tierra. Este es un factor que determina la eficacia del fuego enemigo durante el combate.

Coste de carga: Utilizado para terminar los costes de transporte estratégico y aéreo.

Uso de Fuel: Usado para determinar el consumo de combustible a efectos de suministro.

Uso de munición: Usado para determinar el consumo de munición a efectos de suministro.

Fiabilidad: utilizado para determinar si un vehículo blindado o de combate se daña debido a problemas mecánicos.

Coste de construcción: cantidad de suministros requeridos para producir este artículo.

Primer año: año en el que el elemento de tierra entró o entra en producción.

Primer mes: mes en el que el elemento de tierra entró o entra en producción.

Último año: año en el que se abandonó o abandona la producción del elemento de tierra.

Último mes: mes en el que se abandonó o abandona la producción del elemento de tierra.

Gráfico: imagen del elemento de tierra.

Información de dispositivos:

- Dispositivo (*device*): Número y nomenclatura de este tipo de dispositivo.
- Cara (*face*): dirección en la que dispara el dispositivo.
- ROF y ACC: Modificador a la cadencia de tiro del dispositivo (ROF) y puntería (ACC). ROF (*Rate of Fire*) y ACC (*Accuracy*) son modificadores. ROF es el modificador negativo que se aplica al vehículo en el que va montado el dispositivo para reflejar la restricción impuesta por el uso del dispositivo. ACC es el modificador positivo que aumenta la puntería del dispositivo para reflejar tanto la mejor plataforma que representa el dispositivo como una óptica superior. Por ejemplo, desde el editor del juego, el cañón F-34 76mm tiene un ROF de 10. Cuando se monta en un T-34, el modificador se ajusta a -5, resultando en un ROF efectivo de 5.
- MUNICIÓN (*ammo*): cantidad de munición cargada internamente en ese dispositivo.

5.4.21. Ventana de detalle de líder

Generaloberst
Heinz
Guderian
2nd Panzer Group

Political: 5
Morale: 7
Initiative: 9
Admin: 8

Mech: 9
Infantry: 7
Air: 1
Naval: 1

Victories: 0
Defeats: 0

Restrictions: Ground Only
Max Command: High Command

Dismissal Cost: 22

Se puede acceder a esta ventana seleccionando el nombre del líder en la ventana de detalle de la unidad de cuartel general correspondiente (5.4.16) lo que permite ver toda la información relativa al líder incluyendo el coste en puntos de administración de reemplazar a dicho líder (11.0). La ventana de detalle del líder muestra una imagen del mismo, su rango y nombre completo, sus ratings, número de victorias y derrotas, sus restricciones de mando (Ninguna, sólo tierra, sólo aire, sólo SS), el nivel máximo de mando permitido (Cuerpo/Ejército, Grupo de Ejércitos/MD (Military District)/Frente, Alto Mando), y el coste en puntos de administración por destituirlo, que enlaza con la ventana de Selección de nuevo líder (5.4.22).

5.4.22. Ventana de selección de nuevo líder

Se puede acceder a esta ventana desde el enlace del coste de destitución del líder de la ventana de detalle de líder (5.4.21) lo que permite al jugador destituir al líder actual de una unidad de cuartel general y seleccionar un nuevo líder.

La ventana muestra una lista de todos los líderes seleccionables para tomar el mando de las unidades de cuartel general elegidas. Para cada líder seleccionable, se muestra un coste de administración para llevar a cabo el cambio, los ratings de liderazgo, el número de victorias y derrotas, si se da el caso, la unidad de cuartel general que tiene bajo su mando en el momento actual. Los ratings de liderazgo, número de victorias y derrotas del líder actual se muestran en la parte superior de la ventana con el propósito de poder ser comparadas. La secuencia de letras se corresponde a los siguientes atributos:

- **P**- Político, **M** - Moral, **I** - Iniciativa, **A**- Admin, **M** - Mecanizada, **I** - Infantería, **A** - Aire, **N** - Naval, **V**- Victorias, **D** - Derrotas.

Seleccionando un líder hará que se ponga al mando de la unidad de cuartel general y se destituya al líder actual, quién será devuelto al pool como líder sin mando. Si el nuevo líder requiriese una promoción para asumir el mando de la unidad de cuartel general, aparecería un "P" al lado del coste admin (11.4).

Pick New Leader for		5-7-9-8 9-7-1-1 0-0			
2nd Panzer Group					
LEADER	ADMIN COST	staff P-M-I-A	combat M-I-A-N	V - D	UNIT
GEN von Manstein, Erich	4 + 22	6-8-9-8	8-8-1-1	0 - 0	LVI Panzer Corps
GEN Heinrici, Gotthard	3 + 22	7-7-7-7	6-8-1-1	0 - 0	XLIII Corps
GENO von Kleist, Ewald	5 + 22	5-7-8-7	8-7-1-1	0 - 0	1st Panzer Group
GENO Hoth, Hermann	6 + 22	4-6-8-7	8-7-1-1	0 - 0	3rd Panzer Group
GEN Reinhardt, Georg-Hans	4 + 22	6-7-7-7	7-7-1-1	0 - 0	XXXI Panzer Corps
GEN von Vietinghoff, Heinrich	2 + 22	8-7-6-6	7-7-1-1	0 - 0	XXXVI Panzer Corps
GEN Geyr von Schweppenbu, Leo	4 + 22	6-6-6-6	8-7-1-1	0 - 0	XXIV Panzer Corps
GEN Kempf, Werner	3 + 22	7-7-6-6	7-7-1-1	0 - 0	XXXVIII Panzer Corps
GEN von Mackensen, Eberhard	5 + 22	5-6-7-7	7-7-1-1	0 - 0	III Panzer Corps
GENO von Weichs, Maximilian	3 + 22	7-7-7-7	5-7-1-1	0 - 0	2nd Army
GENO Busch, Ernst	4 + 22	6-7-7-7	5-7-1-1	0 - 0	16th Army
GEN Lindemann, Georg	4 + 22	6-6-7-7	5-7-1-1	0 - 0	L Corps
GENO von Kuchler, Georg	5 + 22	5-6-7-7	5-7-1-1	0 - 0	18th Army
GENO Hoepner, Erich	8 + 22	2-4-7-7	7-7-1-1	0 - 0	4th Panzer Group
GEN Lemelsen, Joachim	4 + 22	6-6-6-6	6-6-1-1	0 - 0	XXXVII Panzer Corps
GEN Schmidt, Rudolf	6 + 22	4-5-7-7	6-6-1-1	0 - 0	XXXIX Panzer Corps
GEN von Obstfelber, Hans	2 + 22	8-7-7-6	3-6-1-1	0 - 0	XXIX Corps
GEN Hansen, Christian	3 + 22	7-6-5-6	4-6-1-1	0 - 0	X Corps
GEN Jodl, Ferdinand	1 + 22	9-7-5-8	3-3-1-1	0 - 0	
GEN Ruoff, Richard	5 + 22	5-5-6-7	4-6-1-1	0 - 0	V Corps
GEN von Salmuth, Hans	5 + 22	5-5-6-7	4-6-1-1	0 - 0	XXX Corps
GEN von Sodenstern, Georg	4 + 22	6-5-5-7	3-6-1-1	0 - 0	
GEN Felber, Hans-Gusta	3 + 22	7-6-5-6	3-5-1-1	0 - 0	XIII Corps
GEN Kuntzen, Adolf	6 + 22	4-4-5-5	6-6-1-1	0 - 0	LVII Panzer Corps

5.4.23. Ventana tabla de equipamiento de la unidad (TOE)

TOE		ACTUAL		
42a Tank Corps		7th Tank Corps		
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT	PCT
7	Armored Car	2	Armored Car	28%
168	Rifle Squad	42	Rifle Squad	25%
9	Engineer Squad	9	Engineer Squad	100%
36	SMG Squad	12	SMG Squad	33%
72	Infantry-AT	0	Infantry-AT	0%
30	Machinegun	12	Machinegun	40%
42	Mortar	15	Mortar	35%
20	AT Gun	6	AT Gun	30%
12	Artillery	4	Artillery	33%
12	AAMG	3	AAMG	25%
4	Heavy Mortar	1	Heavy Mortar	25%
20	SP Flak	5	SP Flak	25%
40	Light Tank	10	Light Tank	25%
40	Medium Tank	10	Medium Tank	25%
20	Heavy Tank	5	Heavy Tank	25%
121	Support	45	Support	37%
men: 5612		men: 1813		

Show Next TOE(OB) Upgrade(60)

Se puede acceder a la ventana del TOE desde la ventana de detalle de todas las unidades de tierra. La parte izquierda de la ventana muestra el nombre de los tipos de unidades nominales (por ejemplo, 43 División Panzer) y aporta detalles sobre el tipo genérico (por ejemplo, "medium tank" para indicar un "tanque medio") y el número de elementos de tierra requeridos que ese tipo de unidad requiere para ser manipulado y equipado al 100%, e indicar en la parte inferior el número total de hombres de una unidad totalmente equipada. La parte derecha de la ventana muestra el nombre de la unidad actual (véase 17ª División Panzer), y los detalles sobre el actual número de elementos de tierra separados por tipo genérico en la unidad. Una columna adicional compara cada uno de los elementos de tierra con el número TOE para conseguir un porcentaje. Para unidades que van a ser actualizadas a un TOE diferente, existe un enlace en la parte inferior derecha "Show next TOE (OB) upgrade". Seleccionando este link el jugador verá aparecer la ventana de Mejora de TOE ("TOE Upgrade Window") (see section 5.4.24). El TOE nominal de los tipos de unidades de apoyo también se puede ver utilizando el enlace TOE en la ventana seleccionar tipo unidad de apoyo (5.4.15).

5.4.24. Ventana de actualización TOE

Current TOE(OB) 42a Tank Corps (79)		TOE(OB) of July 1942 42b Tank Corps (80)	
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT
168	Rifle Squad	168	Rifle Squad
36	Submachine Gun Squad	39	Submachine Gun Squad
9	Sapper Squad	12	Motorcycle Squad
42	82mm Mortar	9	Sapper Squad
4	120mm Mortar	48	82mm Mortar
12	45mm Anti-tank Gun	6	120mm Mortar
8	76mm Anti-tank Gun	12	45mm Anti-tank Gun
12	76mm Field Gun	12	76mm Anti-tank Gun
20	GAZ-AA-37	12	76mm Field Gun
12	12.7mm Anti-aircraft MG	8	BM-13-16 Rocket Launcher
7	BA-20 Armored Car	12	GAZ-AA-37
40	T-60 M1941	3	12.7mm Anti-aircraft MG
40	T-34 M1941	27	BA-20 Armored Car
20	KV-1 M1941	63	T-60 M1941
30	7.62mm Machine Gun	99	T-34 M1942
72	14.5mm Anti-tank Rifle	57	7.62mm Machine Gun
121	Support	72	14.5mm Anti-tank Rifle
		208	Support

men: 5612

men: 7874 Upgrade in 1 turns

Next TOE(OB) ->

Switch to TOE display

Se puede acceder a esta ventana desde la ventana TOE (5.4.23); se usan una serie de enlaces para mostrar todos los futuras mejoras de TOE para ese tipo de unidad particular. La parte izquierda de la pantalla mostrará el TOE actual (OB) para esta unidad, lo que incluye el tipo actual (por ejemplo, Panzer IVf) así como el número de elementos de tierra (sección 7.2). La parte derecha de la pantalla mostrará el siguiente TOE (OB) al que se actualizará, así como el mes y año en que dicha actualización comenzará. Se puede seleccionar el enlace en la parte inferior derecha de la ventana para moverse adelante y atrás en los diversas actualizaciones de TOE futuros en orden cronológico (Next TOE (OB) y Prev TOE (OB)), o volver de nuevo a la ventana TOE. Por ejemplo, en 1941, la ventana TOE para la 4ª División Panzer alemana mostrará la "41 Panzer Div TOE". Seleccionando el enlace "Show next TOE (OB) Upgrade", el actual "41 Panzer Div TOE (OB)" aparecerá en la parte izquierda de la pantalla y se mostrará en la parte derecha el TOE actualizable a partir de Abril de 1942 "42 Panzer Div TOE (OB)". Seleccionando "Next TOE (OB)" permitirá al jugador ver en secuencia las actualizaciones de TOE para 1943, 1944 y 1945.

5.4.25. Ventana de selección de nuevo HQ

Se puede acceder a esta ventana desde los enlaces HHQ/OHQ de la ventana de detalle de la unidad de todas las unidades de tierra para reasignar las unidades de tierra a nuevas unidades de cuartel general. Esta ventana muestra las unidades de cuartel general seleccionables a las que se puede reasignar la unidad, y tiene 4 columnas como se detalla a continuación:

RG: Rango en hexágonos hasta la correspondiente unidad de cuartel general.

Unidad HQ: Nombre de la unidad de cuartel general. Seleccionado la unidad de cuartel general reasignará inmediatamente la unidad a este cuartel general. No hay mensaje de confirmación.

UNIDADES: muestra la cantidad actual de puntos de mando (*command points - CPs*) de las unidades asignadas a la unidad de cuartel general.

COSTE COST (MAX): muestra el coste máximo en número de puntos administrativos para reasignar la unidad a la unidad de cuartel general (12.2.1).

Pick New HQ for 1st Cavalry Division			
RG	HQ UNIT	UNITS	ADMIN COST (MAX)
3	LIII Corps	cup: 6	6
5	XLIII Corps	cup: 4	4
5	2nd Army	cup: 16	4
11	4th Panzer Group	cup: 24	4
14	4th Army	cup: 22	3
18	3rd Panzer Group	cup: 25	4
19	Army Group Center	cup: 144	3
24	9th Army	cup: 22	4
32	O.K.H.	cup: 184	2
33	16th Army	cup: 24	4
36	Army Group North	cup: 52	4

5.4.26. Ventana de detalle de suministro de unidad

Se puede acceder a esta ventana desde la ventana de detalle de todas las unidades de tierra, así como desde el listado de unidades del Informe del Comandante. La información contenida en esta ventana cambia dependiendo del tipo de cuartel general (section 7.6.1) y si éste puede enviar suministros a las unidades asignadas (section 20.1.5) ya sean de combate, de base aérea o unidades de reparación de línea férrea o de apoyo. La ventana está dividida en 2 partes, estado actual y detalles de suministro para el turno.

5.4.26.1. Estado actual

Con un par de excepciones, esta sección es igual para todos los tipos de unidades.

La parte superior de la pantalla informa sobre la situación actual de suministros y vehículos listando la cantidad y porcentaje de suministros, fuel y munición, así como los vehículos que están en la unidad sobre la cantidad requerida para alcanzar el 100%. Debajo de esto está el rango, tanto en hexágono como en puntos de movimiento (MP) desde la unidad hasta la fuente de suministros cabeza de línea férrea más cercana. Para unidades de apoyo, no se incluye ninguna información sobre rango. Para todas las otras unidades "no-de-cuartel general" (unidades no-HQ), también se incluye el rango tanto en hexágonos como en puntos de movimiento (MP) a la unidad HQ a la que están directamente asignadas. Para las unidades HQ que hayan usado el apilamiento de suministros (*supply build up*) (sección 20.7), se mostrará un texto a tal efecto en la parte superior de la sección de estado actual.



UNIT SUPPLY DETAIL 4th Panzer Division		
Current Status		
	In Unit	Required
Supplies:	53 (91%)	57
Fuel:	18 (9%)	191
Ammo:	315 (68%)	456
Vehicles:	1207 (99%)	1207
Hex to rail:	8	
MP to rail:	22	
Hex to HQ:	4	
MP to HQ:	16	
Turn 2 Supply Details		
	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (84%):	8	-
Ammo Received (43%):	121	-
Supply/Ammo Source:	XXIV Pz Crps	-
Fuel Received (8%):	2	-
Fuel Source:	XXIV Pz Crps	-
MP to HQ:	16	-
Range to HQ:	4	-
Cost of path (MP):	-	0% (22)
Cost of path (Range):	-	0% (8)
Vehicles in unit:	100%	100%
Vehicles in pool:	-	0%
Logistic Level:	100%	
Axis rail supply:	76%	0%
Vehicles Received :	-51	
Supplies Consumed :	51	

5.4.26.2. Detalles de suministros del turno (Unidades HQ)

UNIT SUPPLY DETAIL			
XXIV Panzer Corps (HQ)			
Current Status			
	In Unit	Required	
Supplies:	19 (95%)	19	
Fuel:	27 (93%)	28	
Ammo:	0 (0%)	0	
Vehicles:	187 (99%)	187	
Hex to rail:	4		
MP to rail:	6		
Turn 2 Supply Details			
	Phase 1	Phase 2	
Global Supply Stock:		203%	
Supplies Received:	299 (392)	2 (1)	
Supply Source:	Riga	Riga	
Global Fuel Stock:		2926%	
Fuel Received:	118 (153)	35 (44)	
Fuel Source:	Riga	Riga	
HQ Supply%:	76%	77%	
HQ Fuel%:	100%	80%	
Cost of path (MP):	100% (6)	100% (6)	
Cost of path (Range):	100% (4)	100% (4)	
Vehicle pool:	100%	100%	
Logistic Level:		100%	
Axis rail supply:	76%	76%	
Vehicles Received:		-39	
Supplies Consumed:		19	

Para las unidades HQ que pueden entregar suministros se muestra la siguiente información:

Almacén global de suministros: Porcentaje de suministros en el pool de almacenes global sobre todos los suministros requeridos.

Suministros recibidos: Toneladas de suministros recibidos en cada uno de los 2 sub-segmentos de la entrega de suministros siendo el número entre paréntesis el total de suministros requeridos para todas las unidades asignadas.

Fuente de suministro: ciudad o hexágono urbano en la red de suministros de donde se recibieron los suministros en cada uno de los sub-segmentos de entrega de suministros.

Almacén Global de Fuel: porcentaje de en el pool de almacenes global sobre todo el fuel requerido.

Fuel recibido: toneladas de fuel recibido en cada uno de los sub-segmentos de entrega de suministros, siendo el número entre paréntesis el total de suministros requeridos para todas las unidades asignadas.

Fuente de Fuel: ciudad o hexágono urbano en la red de suministros de donde se recibió el fuel en cada uno de los sub-segmentos de entrega de suministros.

Suministro HQ %: porcentaje de suministros requeridos por las unidades asignadas que el cuartel general fue capaz de entregar en cada una de los 2 sub-segmentos de entrega de suministros.

Fuel HQ %: porcentaje de fuel requerido por las unidades asignadas que el cuartel general fue capaz de entregar en cada una de los 2 sub-segmentos de entrega de suministros.

Coste del camino (MP): modificador porcentual en la entrega de suministros basado en la distancia en puntos de movimiento (MP) desde la unidad correspondiente a la cabeza de línea férrea más próxima (20.4.3) mientras que el número es el número de MP's desde la unidad hasta la cabeza de línea férrea.

Coste del camino (Rango): modificador porcentual en la entrega de suministros basado en la distancia en hexágonos desde la unidad correspondiente a la cabeza de línea férrea más próxima (20.4.3) mientras que el número es el número de hexágonos desde la unidad hasta la cabeza de línea férrea.

Pool de vehículos: modificador de escasez de vehículos (20.1.4.1) en porcentaje para cada uno de los 2 sub-segmentos de la entrega de suministros.

Nivel logístico: ajuste de ayuda logística (3.3.3)

Suministro por vía férrea del Eje (solo unidades del Eje): modificador porcentual de suministros del Eje basado en la fecha y localización (20.4.3).

Vehículos recibidos: número de vehículos genéricos recibidos durante la fase logística.

Suministros consumidos: toneladas de suministros consumidos durante la fase logística.

5.4.26.3. Detalles de suministro del turno (Unidades no HQ)

Para unidades que pueden recibir suministros desde unidades de cuartel general.

Suministros recibidos (x%): Toneladas de suministros recibidos en cada uno de los 2 sub-segmentos de entrega de suministros. El porcentaje representa la cantidad total de suministros recibidos sobre el total de suministros recibidos.

Munición recibida (x%): Toneladas de munición recibidas en cada uno de los 2 sub-segmentos de entrega de suministros. El porcentaje representa la cantidad total de munición sobre el total de munición requerida.

Fuente de Suministros/Munición: Ciudad o hexágono urbano en la red de suministros desde la que se recibieron los suministros (la munición separada de los suministros) en cada uno de los 2 sub-segmentos de la entrega de suministros.

Fuel Recibido (x%): Toneladas de fuel recibido en cada una de los 2 sub-segmentos de la entrega de suministros. El porcentaje es la cantidad total de fuel requerido sobre el total requerido.

Fuente de Fuel: Ciudad o hexágono urbano de la red de suministros desde el que se ha recibido el fuel en cada uno de los 2 sub-segmentos de la entrega de suministros.

MP para HQ: cantidad de puntos de movimiento (MP's) para trazar el suministro desde la unidad hasta la unidad de cuartel general a la que está asignada (no incluida para las unidades de apoyo).

Rango al HQ: Distancia medida en hexágonos para trazar suministro desde la unidad a la unidad HQ a la cual está adjunta (no incluida para unidades de apoyo).

Coste del camino de suministros (MP): este porcentaje representa el modificador de entrega de suministros basado en la distancia en puntos de movimiento (MP) desde la correspondiente unidad hasta la cabeza de línea férrea más cercana (20.4.3) mientras que el número representa el número de puntos de movimiento (MPs) desde la unidad hasta la cabeza de línea férrea (no incluido para las unidades de apoyo).

Coste del camino de suministros (Rango): el porcentaje representa el modificador de entrega de suministros basado en la distancia en hexágonos entre la correspondiente unidad y la cabeza de línea férrea más cercana (20.4.3) mientras que el número representa el número de hexágonos desde la unidad hasta la cabeza de línea férrea (no incluido para las unidades de apoyo).

Vehículos en unidad: porcentaje de vehículos orgánicos asignados a la unidad sobre el número de vehículos requerido.

Vehículos en pool: el modificador escasez de vehículos (20.1.4.1) mostrado como porcentaje para uno de los 2 sub-segmentos de la entrega de suministros.

Nivel de Logística: ajuste ayuda logística (3.3.3).

Munición Soviética (solo unidades soviéticas no-de-HQ): modificador porcentual debido a la escasez de munición soviética (20.3.2).

Suministro por vía férrea del Eje (solo unidades del Eje): modificador porcentual de suministros del Eje basado en la fecha y localización (20.4.3).

Vehículos recibidos: número de vehículos genéricos recibidos durante la fase logística.

Suministros consumidos: toneladas de suministros consumidos durante la fase logística.

Nótese que para las unidades de combate reforzadas, rotas, o fusionadas durante el turno (sección 7.5.3), la información de suministros estará dividida o resumida como convenga, y se mostrará un texto a tal efecto en la sección de detalles de suministro del turno.

5.4.27. Ventana de detalle de ciudad

Se puede acceder a esta ventana desde la caja de información general y de ciudad. La ventana muestra normalmente la siguiente información:

Moscow			UNITS ATTACHED	
Nation: Soviet Union		Supply: 110646		
Player: Soviet		Fuel: 3		
Population: 50		Oil: 5000		
		Resource: 20000		
NUM	DAM	FACTORY TYPE	82nd PVO AA Regiment	[X]
3	0	Armaments Production	176th PVO AA Regiment	[X]
2	0	Vehicle	193rd PVO AA Regiment	[X]
19	0	Yak-7B	250th PVO AA Regiment	[X]
4	0	U-2VS	251st PVO AA Regiment	[X]
30	0	Pe-2	329th PVO AA Regiment	[X]
3	0	Pe-2R	745th PVO AA Regiment	[X]
36	0	Railyard	751st PVO AA Regiment	[X]
20	0	Manpower	862nd PVO AA Regiment	[X]
23	0	**IL-10	41st PVO AA Battalion	[X]
1	0	Heavy Industry		

Nombre: Nombre de la ciudad, pueblo o hexágono urbano.

Nación: Nacionalidad de la ciudad, pueblo o hexágono urbano.

Eje/Soviético: bando del jugador que actualmente controla el hexágono.

Población: población en puntos, siendo cada punto igual a 50.000 personas.

Almacenamiento: cantidad de suministros, fuel, crudo y recursos actualmente almacenados en la ciudad, pueblo o hexágono urbano.

Fábricas: lista de los tipos de fábrica en la ciudad, pueblo o hexágono urbano, con la siguiente información:

- NUM – cantidad de ese tipo de fábrica en el hexágono (puntos de fábrica – “factory points”)
- DAM – – porcentaje de daño actualmente soportado por ese tipo de fábricas
- Nombre del tipo de fábrica con ‘**’ indicando una fábrica aún no en producción

ASIGNAR/FORMAR: enlaza a la ventana de Selección de tipo de unidad de apoyo” (5.4.15), que permite asignar manualmente unidades de apoyo anti-aéreo a esa unidad de cuartel general. También permite en las ciudades, pueblos y hexágonos urbanos soviéticos crear unidades de apoyo anti-aéreas a cambio de un coste en puntos admin.

UNIDADES ASIGNADAS: muestra las unidades de apoyo anti-aéreo asignadas.

En el modo de transporte estratégico por vía férrea (F2), para los hexágonos con fábricas soviéticas con capacidad de evacuación (14.2.1.2), se muestra la siguiente información:

Nombre: Nombre de la ciudad, pueblo o hexágono urbano.

Nación: Nacionalidad de la ciudad, pueblo o hexágono urbano.

Eje/Soviético: bando del jugador que actualmente controla el hexágono.

Población: población en puntos, siendo cada punto igual a 50.000 personas.

Coste vía férrea: Coste en capacidad de vía férrea de evacuar los puntos de fábrica soviéticos actualmente seleccionados en el modo de transporte por vía férrea estratégico (F2).

Fábricas: lista de los tipos de fábrica en la ciudad, pueblo o hexágono urbano seleccionable para ser evacuada, de la siguiente manera:

- NUM – cantidad de fábricas de ese tipo en el hexágono
- DAM – porcentaje de daño actual infligido a ese tipo de fábricas
- Name Nombre del tipo de fábrica con el número entre paréntesis que indica la capacidad de vía férrea requerida para evacuar un punto de fábrica
- MOVE: enlace usado para transferir fábricas soviéticas a otra ciudad, pueblo o hexágono urbano seleccionable. Cada fábrica seleccionable tiene los botones >> y << para aumentar el número de fábricas.

5.4.28. Ventana selección de tipo de objetivo

Se puede acceder a esta ventana en el modo Bombardeo Ciudad (F8) cuando el jugador en fase hace click-derecho en una ciudad enemiga sombreada (ciudad, pueblo o hexágono urbano) eligiendo el tipo de fábrica específico objetivo en dicho hexágono para una misión de bombardeo aéreo de ciudad (5.3.8). La ventana muestra el nombre de la ciudad, pueblo o hexágono urbano así como una lista de los tipos de fábrica disponibles como objetivos, con 3 columnas como se indica a continuación:

Nombre: Nombre del tipo de fábrica con el enlace a la ventana de selección de unidades aéreas para misión (5.4.29).

SIZE (TAMAÑO): número de puntos de ese tipo de fábrica en el hexágono.

DAM: porcentaje de daño actualmente infligido a ese tipo de fábricas.

5.4.29. Ventana selección unidades aéreas para misión

Se accede a esta ventana para seleccionar manualmente las unidades de grupos aéreos utilizando el modo de interfaz apropiada para misiones aéreas de bombardeo de unidad (F6), bombardeo de aeródromo (F7), bombardeo de ciudad (F8) y transporte aéreo (F9) (5.3). La mayor parte de la ventana muestra una lista de las unidades de grupos aéreos seleccionables para volar la misión con 6 columnas de la siguiente manera:

RG: Rango en hexágonos desde la unidad de base aérea a la que está asignada la unidad de grupo aéreo hasta el hexágono objetivo.

UNIT: nombre de la unidad de grupo aéreo. Seleccionando un nombre seleccionamos o deseleccionamos una unidad de grupo aéreo para la misión. Los nombres de las unidades de grupos aéreos sombreados en Amarillo han sido seleccionados para la misión; las unidades sombreadas en azul no participan en la misión. La ventana puede aparecer inicialmente con algunas unidades de grupo aéreo pre-seleccionadas para la misión por la inteligencia artificial.

TYPE: nombre del modelo del avión específico contenido en la unidad del grupo aéreo, por ejemplo Do-17Z-2.

CLASS: Clasificación del tipo general de avión en la unidad de grupo aéreo, por ejemplo, bombardero de nivel (*Level Bomber*). Los cazabombarderos asignados como bombarderos se mostrarán como "Fighter Bomber-B" (ver sección 16.1.7)

READY: número de aviones preparados en la unidad de grupo aéreo.

USED: porcentaje de millas ya voladas este turno por la unidad de grupo aéreo (16.1.1)
Para todas las misiones aéreas, la parte inferior de la ventana muestra la siguiente información:

Totales de aviones: contador total del número de aviones actualmente seleccionados para la misión, separado en cazas (FTR), bombarderos (BMR), y transportes (TPT). Los cazabombarderos asignados como bombarderos serán tenidos en cuenta como bombarderos (BMR).

LAUNCH: seleccionado este botón hará que la inteligencia artificial lleve a cabo la misión con las unidades de grupos aéreos seleccionadas.

ABORT: seleccionando este botón cerrará la ventana de selección de unidades aéreas para misión sin llevar a cabo la misión.

SELECCIONAR TODAS: selecciona todas las unidades de grupos aéreos para llevar a cabo la misión.

DESELECCIONAR TODAS: deselecciona todas las unidades de grupos aéreos actualmente seleccionadas.
Las misiones de transporte aéreo tienen la siguiente información adicional:

Misiones de lanzamiento aéreo de suministros:

- LIFT TYPE (tipo de lanzamiento) alterna entre el lanzamiento de suministros, munición o fuel.
- Lift Tonnage indica la cantidad máxima de suministros que las unidades de grupo aéreo seleccionadas podrán lanzar.

El transporte o lanzamiento paracaidista de unidades:

- Nombre de la unidad que va a ser transportada o lanzada
- Coste de carga – el coste de transporte o lanzamiento paracaidista de elementos de armas seleccionables contenidos en la unidad.
- Required Sorties – el número mínimo de salidas que las unidades de grupo aéreo seleccionadas necesitarán para llevar a cabo la misión de transporte o lanzamiento paracaidista.
- Max Sorties – el máximo número de salidas que las unidades de grupo aéreo seleccionadas puede llevar a cabo para transportar o lanzar a la unidad. Nótese que el número 'Max Sorties' tiene que ser al menos igual al número de 'Required Sorties' para las unidades de grupo aéreo seleccionadas para llevar a cabo la misión.

5.4.30. Ventana buscar hexágono/ciudad/unidad/ unidad de grupo aéreo

Se puede acceder a esta ventana pulsando la tecla (h). Se compone de 4 partes:

Buscar Hexágono/Ciudad/Unidad/Grupo Aéreo: cabecera variable que cambia en función de la selección realizada en la sección "Find what" (qué buscar).

Caja de entrada del término de búsqueda: caja de entrada interactiva utilizada para introducir las coordenadas de un hexágono y encontrar un hexágono específico o realizar una búsqueda para encontrar una ciudad, pueblo, hexágono urbano, unidad de tierra, o grupo aéreo. La caja de búsqueda no hace distinciones en mayúsculas/minúsculas. Haciendo click botón izquierdo sobre esta sección hará que aparezca la caja de entrada apropiada.

Sección "Find What": permite al jugador seleccionar entre 4 tipos de cosas diferentes para realizar la búsqueda, que son hexágono, ciudad (pueblos, ciudades o hexágonos urbanos), unidad (incluidas unidades de apoyo en el mapa o fue de él), o unidad de grupo aéreo.

Sección de resultados de la búsqueda y "Go to": muestra el resultado de la búsqueda. Hay un botón "Go to" que lleva al jugador a la ventana de detalle de la ciudad, unidad, grupo aéreo o hexágono apropiados. Si el término introducido en la búsqueda ha dado como resultado más de una ciudad, unidad o unidad de grupo aérea, aparecerá el botón "Find Next" permitiendo al jugador precisar la búsqueda.

FIND UNIT

Click to enter search string

Find what:

Hex

City

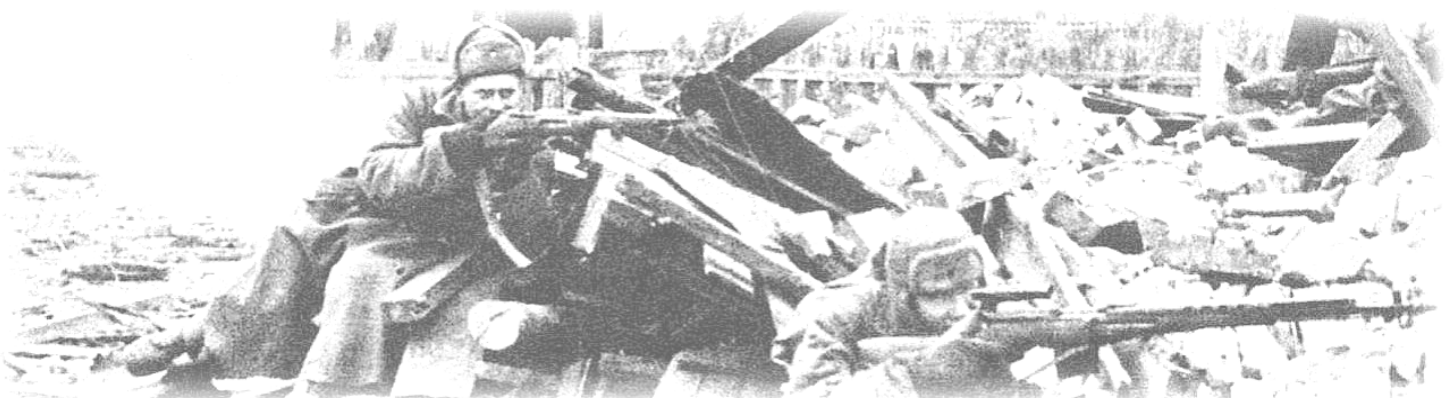
Unit

Airgroup

5.4.31. Ventana selección tipo de unidad (sólo jugador soviético)

El jugador soviético puede acceder a esta ventana seleccionando el botón "Build New Unit" (Construir nueva unidad) en la pestaña de Información de mapa de la barra de herramientas (5.1.2.1). La ventana muestra una columna que lista las unidades de combate y de cuartel general disponibles para ser creadas por el jugador soviético así como el coste en puntos de administración correspondiente a la creación de cada unidad. Seleccionando una unidad de la lista en la columna del tipo de unidad gastará automáticamente el correspondiente número de puntos de administración y creará la unidad de ese tipo (18.1.2). No hay mensaje de confirmación. La ventana de selección de tipo de unidad dará paso automáticamente a la ventana de detalle de la nueva unidad que acaba de ser creada.

UNIT TYPE	ADMIN COST
Rifle Brigade	5
Tank Brigade	5
Motorized Brigade	5
PVO AA Brigade	5
AT Artillery Brigade	5
Light Gun Brigade	5
Light Howitzer Brigade	5
Gun Brigade	5
Rifle Division	10
Cavalry Division	10
HQ Combined Arms Army	25



6. MAPA Y TERRENO

El mapa nos muestra las características físicas y políticas del área donde War in the East se desarrolla, así como las más importantes redes de ferrocarril. Una rejilla hexagonal se superpone a fin de regular el movimiento, combate y suministro de las unidades. Los efectos climatológicos (22.0) también están representados en el mapa y el terreno.

6.1. Área del mapa

Cada hexágono del mapa representa un área de 10 millas (16 Km) y nos muestra un tipo de terreno específico, además en el hexágono o en sus lados se pueden indicar ciertas características adicionales. Los hexágonos pueden contener ciudades, en las cuales podemos encontrar fábricas. Las ciudades normalmente no tienen ningún modificador al terreno, no obstante las unidades terrestres del Eje localizadas en hexágonos de ciudad verán atenuado el daño por las reglas especiales de desgaste del primer invierno (22.3). Los ríos, y los hexágonos de lago que no aparezcan totalmente marcados como agua, incrementarán el coste de movimiento a través de los lados de ese hexágono, llegando en algunos casos incluso a bloquear el paso. Existen hexágonos definidos como costeros, permitiendo la presencia de puertos en algunas ciudades, pueblos o hexágonos urbanos, y que a su vez permiten el movimiento estratégico naval. Las ciudades, pueblos y hexágonos urbanos tienen una población permanente representada por puntos, en donde cada punto equivale a 50.000 personas. Esto representa la población que había en esa ciudad y alrededores el 22 de Junio de 1941. La población se usa para determinar la densidad del crecimiento en el hexágono, representados por la designación de Urbano denso (*Heavy Urban*), Urbano disperso (*Light Urban*), ciudad o pueblo. El *Manpower* de un hexágono es diferente a la población, y en el juego se representa fielmente siguiendo las cifras existentes a 22 de Junio de 1941. Está representada por Puntos de Fabricación, los cuales pueden cambiar debido al combate, la hambruna o las migraciones. El *Manpower* así mismo representa el potencial de reclutamiento actual de un pueblo, ciudad o hexágono de zona urbana y sus alrededores, y es lo que genera los soldados de reemplazo durante el juego. Las ciudades y zonas urbanas pueden venir representadas por varios hexágonos, en función del número de población. Las capitales y las grandes ciudades también se nos muestran marcadas apropiadamente. La red ferroviaria está representada por líneas de raíles en los hexágonos. Estas líneas son utilizadas para el movimiento estratégico y el aprovisionamiento de suministros. También delimitan los pasos montañosos.

6.1.1. Límite de áreas del mapa

El mapa está marcado con diferentes trazos y puntos que delimitan las diferentes áreas como sigue:



Fronteras Nacionales



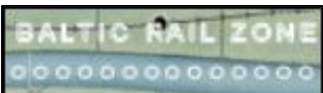
Línea de exclusión Alemana: Señala la zona imposible de rebasar para las tropas alemanas hacia suelo de Finlandia (19.1.2)



Línea de exclusión finesa: Señala la zona imposible de rebasar para las tropas finesas hacia el sur o el este del suelo de la URSS (19.1.2)



Línea de No ataque finesa: Marca la zona hacia la que las unidades finesas no pueden atacar, salvo que el Eje controle Leningrado. (19.1.2)



Zona Ferroviaria del Báltico: Delimita las zonas situada en las Repúblicas Bálticas donde el ancho de vía facilita a las tropas del Eje la reparación de la línea ferroviaria durante los 6 primeros meses de guerra (14.2.2)



Límite de acción de los aliados del Eje: Marca el límite de movimiento permitido para los aliados del Eje (Hungría, Rumania, Italia y Eslovaquia) hacia el Norte del mapa (19.1.1)

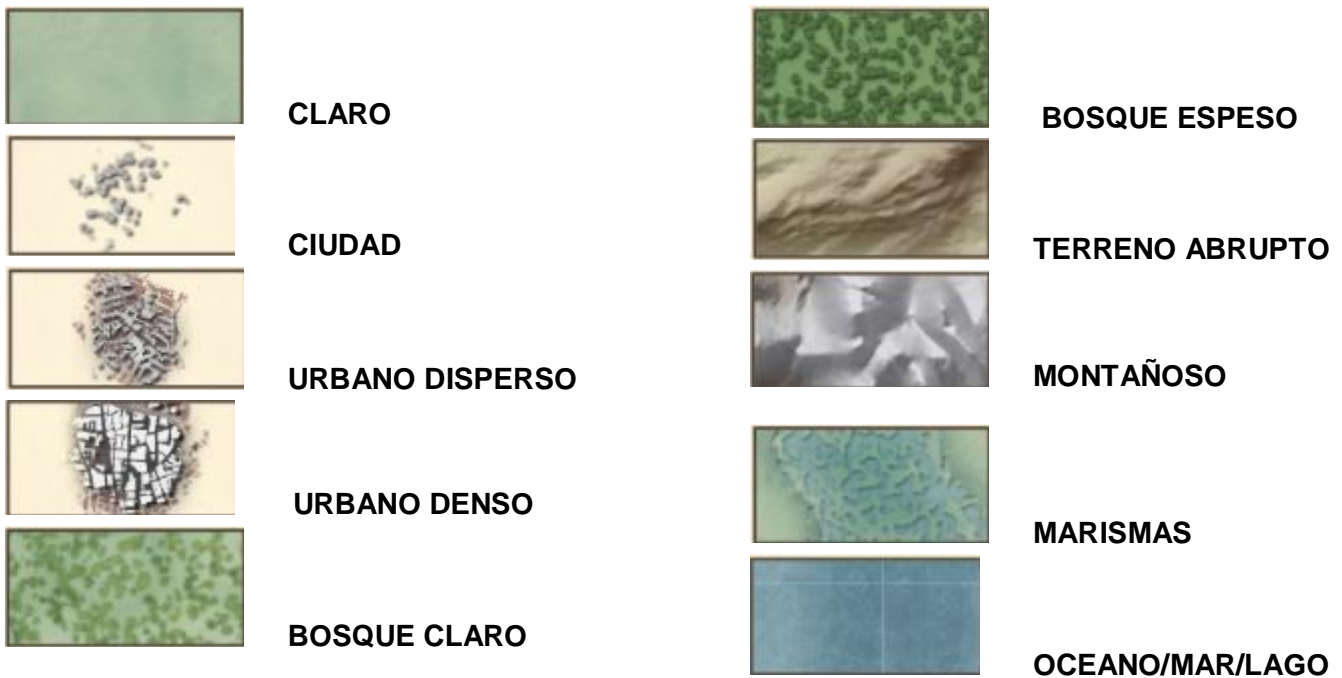
6.2. Terreno

El tipo de terreno y sus características están representados en el mapa y pueden afectar al movimiento, al combate y al suministro de las unidades. Ver la sección 14.0 para revisar el impacto del terreno en el movimiento de las unidades, tanto táctico como estratégico (15.3.1 para ver el impacto del terreno en el combate).

6.2.1. Tipos de terreno

Cada hexágono del mapa representa uno de los tipos de terreno que se detallan a continuación. Todo tipo de terreno, excepto el despejado (*clear*), es considerado terreno cubierto para fines relacionados con el reconocimiento aéreo (13.1).




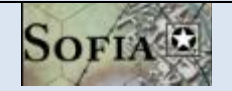





Un hexágono de OCEANO/MAR/LAGO (No permite el movimiento táctico, pero sí el movimiento estratégico de unidades navales, el movimiento anfibio, y trazar líneas de suministro a través de él)

6.2.2. Características del terreno

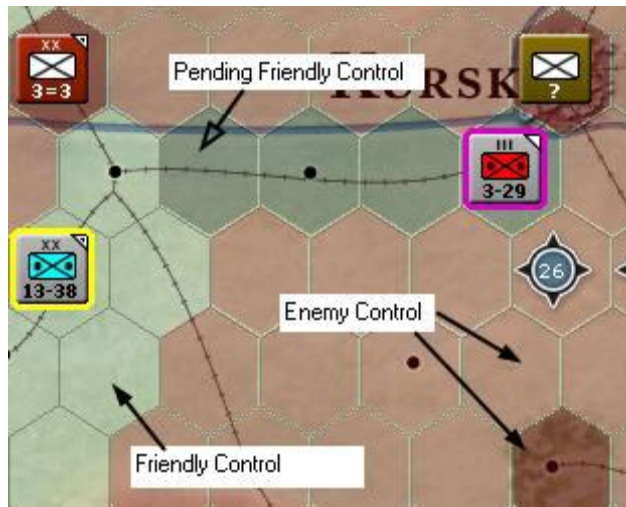
Las características del terreno que indicamos a continuación se añaden al tipo de terreno de un determinado hexágono. Algunas de ellas meramente indican un detalle de mapa político (como señalar la capital del país en cuestión), pero otras pueden influir en el movimiento, combate o al suministro de las unidades.

	<p>Costa: Característica de cualquier tipo de terreno que bordea el océano o hexágonos de mar. Habilita el suministro de unidades desde el mar (<i>beachhead supply</i>) (20.2.1), así como el transporte estratégico naval o el movimiento estratégico anfibio (14.2.3).</p>
	<p>Puerto: Debe estar localizado en un pueblo, ciudad o hexágono de zona urbana de un terreno de costa. Puede generar puntos de movimiento estratégico naval y anfibio, permitiendo así dicho movimiento, crea interdicción marítima, y sirve como fuente de suministro para otros hexágonos de costa (si está conectado a la propia red de suministros).</p>
	<p>Raíles: Los raíles ferroviarios corren a través de los hexágonos, y con líneas no dañadas conectadas entre sí forman la red ferroviaria que conecta la infraestructura de suministros. Los hexágonos de raíles, adyacentes a unidades enemigas se considerarán como NO conectados a la red ferroviaria. Estos hexágonos no podrán ser usados para el movimiento estratégico ni serán útiles a efectos de suministros para determinar el railhead (20.1).</p>
	<p>Paso de Montaña: Son hexágonos de montaña atravesados por raíles ferroviarios. Si una unidad entra en un hexágono de montaña donde exista un raíl ferroviario y que no esté afectado por una Zona de Control enemiga (EZOC) el coste de entrar en ese hexágono se ve reducido sustancialmente.</p>
	<p>Pueblo: Terreno que contiene factorías y que puede mitigar el efecto de las reglas del primer invierno en las unidades del Eje (22.3). Los pueblos tienen una población de entre 0 y 4. Los Pueblos con población 0 representan aéreas con una población menor a 50.000 personas. 50.000 es la cantidad que representa el valor 1.</p>
	<p>Ciudad: Terreno que indica un hexágono que contiene una población de entre 5 y 24.</p>

	<p>Gran Ciudad: Terreno que indica un hexágono que contiene una población mayor de 25.</p>
	<p>Capital Nacional: Terreno que indica la capital de las naciones que aparecen en el mapa. Las capitales de Alemania y la URSS están indicadas de forma especial, con una Cruz de Hierro y una Estrella Roja, respectivamente.</p>
	<p>Rio menor: Afecta al coste de movimiento y al combate (14.1.5).</p>
	<p>Gran Rio: Afecta al coste de movimiento y al combate (14.1.5).</p>
	<p>Rio o Lago Infranqueable: Bloquea el movimiento, el combate y las líneas de suministro.</p>

6.3. Hexágonos y zonas de control

6.3.1. Control de hexágonos



Los hexágonos pueden ser de CONTROL AMIGO (controlados por el jugador en fase de juego), CONTROL ENEMIGO (controlados por el jugador que no está en fase de juego), o PENDIENTE DE CONTROL AMIGO, que son los hexágonos que se han tomado durante el turno en cuestión y que pueden cambiar de propietario al final de todas las fases de juego de ambos jugadores en ese turno. Las Unidades de Mando (HQ) no pueden mover hacia hexágonos controlados por el enemigo, pero si pueden hacerlo hacia hexágonos Pendientes de Control Amigo, representando así la incapacidad de los cuarteles generales para mover a áreas que no hayan sido "limpiadas" por sus tropas durante el turno en curso. Existen costes adicionales para todas las unidades que se muevan hacia terreno enemigo o pendiente de control amigo, que simulan tanto los tiempos necesarios de coordinación de la tropa como la dificultad inherente al movimiento a través de terreno enemigo o recientemente conquistado (14.1.5). Los hexágonos controlados por el enemigo bloquean las líneas de suministro, la posibilidad de tener refuerzos con unidades de apoyo desde los cuarteles generales durante el combate, y la provisión de los pelotones de apoyo de elementos terrestres desde los cuarteles generales durante la fase logística.

6.3.2. Zonas de control

Las Zonas de Control (ZOC) representan la habilidad de las unidades de combate terrestres para ejercer un control sobre las zonas vecinas del mapa y sobre las áreas que atraviesan en su movimiento. En WitE son usadas para convertir los hexágonos de control enemigo en hexágonos pendientes de control amigo, así como para incrementar el coste de movimiento enemigo y detectar/cortar líneas de suministro entre unidades enemigas que estén en nuestra ZOC. Todas las unidades de combate tienen una ZOC que se extiende hacia los seis hexágonos adyacentes que rodean a cada unidad y que incrementan el coste de movimiento de las tropas enemigas en el momento de atravesarlas o de su paso de una ZOC a otra ZOC. Las unidades derrotadas en combate que acaban en estado *Routed* o agotadas (*depleted*), y los cuarteles generales (HQ), las unidades de reparación de railes de ferrocarril y las también las unidades de Base Aérea no tienen ZOC.

6.3.3. Conversión de hexágonos enemigos

Solo las ZOCs de las unidades de combate mayores convertirán los hexágonos enemigos adyacentes en hexágonos pendientes de control amigo. Todas las unidades de combate que entren en un hexágono enemigo lo convertirán en pendiente de control amigo. Las unidades de División y Cuerpo de Ejército convertirán el hexágono enemigo en el que entren, así como sus seis adyacentes, en hexágonos pendientes de control amigo, a menos que algún hexágono no ocupado esté en la ZOC de una unidad de combate enemiga. Las Brigadas y las unidades de regimientos de combate no convertirán los hexágonos adyacentes en zonas pendientes de control amigo. Las líneas de suministro podrán ser trazadas a través de las ZOC enemigas mientras que el hexágono sea de control amigo o pendiente de control amigo, no obstante esto tendrá un coste adicional de puntos de movimiento (20.4.1). La línea y el rango en el que un cuartel general (HQ) podrá dar soporte a otra unidad se calculará de la misma manera (7.6.4).

Los Cuarteles Generales (HQ), independientemente de su nivel de HQ (alto mando, HQ de ejército, de cuerpos de ejército, etc.) deberán ser capaces de trazar una línea de no más de 5 hexágonos a través de territorio amigo o pendiente de control amigo para poder mandar unidades de apoyo de combate al combate en el que esté participando una unidad subordinada suya (15.4).

6.3.4. Conversión de hexágonos aislados

Durante la Fase Logística cualquier hexágono amigo desde el que no se pueda trazar una ruta hasta un hexágono amigo ocupado por una unidad de combate amiga se convertirá automáticamente en un hexágono enemigo. Así mismo, hexágonos amigos que no estén adyacentes a una unidad de combate amiga, la cual solo pueda trazar una ruta hasta unidades de combate amigas aisladas (en una bolsa), se convertirán también en hexágonos enemigos. Esto representa la conversión de una bolsa vacía del territorio enemigo aislado y la contracción de una bolsa enemiga con unidades de combate aisladas, respectivamente.

6.4. Apilado

Un máximo de tres unidades (on-map), no importa el tipo, tamaño o estado, pueden estar en un mismo hexágono a la vez. Las unidades se podrán mover a través de un hexágono ocupado por tres unidades, pero no estarán autorizadas a terminar su movimiento en él. Las unidades de combate solo se podrán subdividir si al hacerlo no superan los límites de apilamiento (7.5.3).

The screenshot shows a hexagonal map on the left with several units highlighted. On the right, there are three panels providing details for different units:

- XXXIV Corps 2nd Panzer Group (1/15):** HQ 0-46, 92 movement points, ALL REFIT ON/OFF, 3760 infantry, 0 aircraft, 0 tanks.
- 45th Infantry Division XXXIV Corps (0/5):** HQ 9-10, 83 movement points, READY, 10963 infantry, 148 aircraft, 0 tanks. Status bars: 187%, 140%, 103%.
- F8.102 Air Base VIII Fliegerkorps (13/5):** HQ 0-50, 100 movement points, 80 infantry, 115 aircraft, 0 tanks. Status bars: 53%, 92%, 90%.



7. UNIDADES TERRESTRES



Las unidades de tierra se componen de unidades de combate, cuarteles generales y unidades de apoyo. Las bases aéreas y las unidades de reparación de líneas férreas pertenecen al mismo tipo de unidades que los cuarteles generales. Las unidades de combate y de cuartel general son unidades físicas (tienen ficha en el mapa). Las unidades de apoyo son asignadas a un HQ o las unidades de combate que son aptas para recibirlas. La excepción a esto son algunos batallones de trabajo y construcción, los cuales pueden ser desplegados automáticamente, y aparecen en el mapa mientras reparan las líneas férreas. Todas las unidades consisten en ciertos tipos y número de elementos de tierra y tienen una tabla de equipamiento (TOE) que determina el número y el tipo de aquellos elementos terrestres que son requeridos por la unidad para completar su equipamiento. Todas las unidades tienen un valor de combate (CV), el cual puede ser cero.

7.1. Valor de combate (CV)

Todas las unidades tienen un valor de combate (CV) que es usado para determinar el resultado de un combate. El CV de la unidad es igual a la suma de los CV individuales de cada elemento terrestre involucrado en el combate así como de sus unidades de apoyo. El CV representa la habilidad de la unidad para tomar o mantener territorio, normalmente se refieren a las "botas sobre el terreno". Por lo tanto la calificación de CV de los elementos terrestres se refiere a la infantería y AFV, mientras que la artillería, morteros y otros cañones, aunque tienen buena potencia de fuego tienden a tener bajos CV. (26.1.4). A diferencia de los valores de combate fijos que se encuentran en otros juegos, aquí la CV es un valor calculado que nos puede dar una idea de la capacidad de combate de la unidad. El CV de las unidades desplegadas, está determinado por una compleja fórmula que toma en cuenta los diferentes elementos terrestres que componen la unidad, así como la moral, experiencia, fatiga, liderazgo y suministro. El valor de CV desplegado por las unidades son aproximaciones ligeramente aleatorias muy parecidas a una tirada de dados y por lo tanto tiene un pequeño componente de azar. El CV en particular puede ser una guía de cómo una unidad puede actuar en combate. Cuando la niebla de guerra se encuentra operativa, la exactitud de los CV enemigos mostrados será proporcional al nivel de detección de unidad (DL) (13.0).

7.1.1. Valores de combates iniciales y modificados

Al inicio del combate, el CV inicial se muestra en el informe de resolución de combate y luego después de que finalice el combate, también se muestra el resultado del CV modificado. La proporción resultante entre el valor de combate modificado del atacante y del defensor es usada para determinar si el defensor mantiene su posición, o si es forzado a retirarse, la unidad queda en estado *Routed*, o la unidad queda destrozada (*shatter*) (15.8). El valor de combate mostrado en las fichas y el CV inicial en la ventana de resolución de combate, puede ser radicalmente diferente del CV modificado mostrado al final de la batalla, no solo debido a las pérdidas de combate, si no también debido a muchos factores aleatorios y valores de mando, chequeos, todos ellos que suceden para determinar los valores modificados de combate. Además es preciso tener en cuenta que los CV calculados son números grandes, de forma que, para una visualización sencilla del CV desplegado en la ficha del mapa y la barra de unidad, el CV es dividido por 100 y redondeado hacia abajo. El CV desplegado en una ficha no será menor que uno a no ser que sea un HQ, o una unidad que está en estado *Routed* o agotada (*depleted*) (7.1.3), pero hay tener en cuenta que debido al redondeo que tienen las unidades en el mapa, un CV de uno podría tener realmente un CV que estaría entre 1000 y 1999, un margen considerable (15.8).

7.1.2. Modificador al CV por escasez de vehículos

El modificador de CV para unidades con una escasez de vehículos (15.6.2) está reflejado en los valores de CV mostrados en la ficha de la unidad. Sin embargo, ya que esto no afecta en las unidades que están defendiendo, a menos que se estén usando como unidades en reserva, y ya que las unidades estáticas no pueden atacar, éste modificador no afectará a los valores de CV en el contador para unidades estáticas. Y tampoco afectará al valor del CV defensivo mostrado en todas las unidades (el valor mostrado después del signo igual). Por lo tanto el modificador de CV para unidades con una escasez de vehículos se verá reflejado en el valor de ataque de las unidades que no estén en modo estático (*static*).

7.1.3. Unidades con CV cero

Para reflejar la incapacidad de participar en un combate terrestre, algunas unidades terrestres tendrán un valor de combate (CV) de cero y llevarán a cabo un movimiento automático de desplazamiento (15.10) si una unidad de combate enemiga mueve adyacente a ella, a menos que estén apiladas con unidades de combate amigas con un CV de al menos uno. Una unidad con un CV de cero no participará en combate, pero puede tener pérdidas debido a que sea forzada a retirarse o desplazarse. Las unidades de HQ siempre tendrán un valor de combate (CV) de cero. Las unidades que estén *Routed* o agotadas (*depleted*) (TOE actual de 10% o inferior) también tendrán un CV de cero.

7.2. Elementos terrestres y tablas de equipamiento (TOE)

7.2.1. Elementos terrestres

Rifle Squad

Nation: Germany
 Type: Rifle Squad
 Upgrade to: Rifle Squad
 in January 1943

Men:	10	Front Armor:	0
Speed:	6	Side Armor:	0
Size:	1	Top Armor:	0

Load Cost:	5	First Year:	1939
Fuel Use:	6	First Month:	1
Ammo Use:	59	Last Year:	1943
Reliability:	0	Last Month:	12

Build Cost: 8

DEVICE	FACE	ROF	ACC	AMMO
8 x 7.92mm Kar 98k Rifle	Side	0	0	40
1 x 7.92mm MG34 LMG	Side	0	0	500
1 x Rifle-Grenade	Side	0	0	6
1 x Hand Grenade	Side	0	0	16
1 x 9mm MP38/40 SMG	Side	0	0	160

Todas las unidades terrestres están compuestas de múltiples tipos y números de elementos terrestres, los cuales son escuadras individuales, cañones, AFV's u otros vehículos de combate como semiorugas y coches blindados. Los elementos terrestres consisten en *Manpower* y equipamiento. Cada elemento terrestre tiene unos atributos de velocidad, tamaño y blindaje (el cual es cero para todos los elementos terrestres excepto para AFV's y otros vehículos de combate). Los elementos terrestres están equipados con dispositivos que representan las armas actuales con las que ellos disparan (o lanzan/emplazan dispositivos tales como granadas y cargas de demolición) durante el combate. Para AFV y vehículos de combate, los dispositivos de equipamiento son considerados partes del vehículo y pueden tener su ratio de fuego modificado para reflejar las restricciones de los dispositivos interiores operativos del vehículo. Los hombres forman parte de los AFV o vehículos de combate los cuales están dentro de los vehículos que manejan y utilizan su equipamiento. Para otros tipos de elementos terrestres los hombres emplean los dispositivos de equipo directamente, como por ejemplo si el dispositivo es un obús de 150mm o una granada de mano. Grandes dispositivos de fuego directo (20 mm o mayores) pueden tener un modificador positivo, que incrementa la puntería para reflejar una plataforma de tiro más estable y una óptica superior. Cada dispositivo tiene a su vez una capacidad de alcance, puntería, velocidad de fuego, capacidad de dañar a los diferentes tipos de objetivos (aéreos, personal, vehículos) y capacidad de penetración en el blindaje.

7.2.1.1. Elementos terrestres: Escuadras de apoyo

Un número significativo de elementos terrestres en todas las unidades son escuadras de apoyo, las cuales proveen de la columna vertebral de servicios logísticos y administrativos requeridos para que una unidad opere con efectividad y reduzca su fatiga. Ten en cuenta que a pesar de la similitud en nombre, escuadras de apoyo y unidades de apoyo, son entidades diferentes. Como cualquier otra unidad, las unidades de apoyo están constituidas con un número de elementos terrestres, un número significativo de aquellos elementos a los que están dando apoyo. Mientras que cada unidad tiene un TOE para escuadras de apoyo, el actual requerimiento para dichas escuadras viene listado por "NECESIDAD" en la ventana de detalles de unidad, está basada en la actual fuerza de la unidad y la fuerza recalculada durante cada fase logística. Las necesidades de apoyo de una unidad de base aérea, están basadas tanto en el número como en el tipo de aviones y elementos anti-aéreos asignados a esa unidad. Si una unidad de HQ tiene menos escuadras de apoyo de las que "NECESITA" su líder tendrá su calificación de habilidad administrativa disminuida cuando lleve a cabo chequeos administrativos. Si las pérdidas del resto de elementos terrestres de la unidad dan como resultado un exceso de escuadras

de apoyo, algunas pueden ser convertidas en elementos de escuadras de infantería o serán devueltas al depósito de producción durante la fase de reemplazo (18.2).

339th Infantry Division				
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
65	214	0	Rifle Squad	0
65	15	0	Cavalry Squad	1
65	22	0	Pioneer Squad	0
65	81	0	7.92mm Anti-tank Rifle	0
65	110	0	7.92mm Machine Gun	1
65	79	0	50mm Mortar	0
65	45	0	81mm Mortar	0
65	63	0	37mm Anti-tank Gun	1
65	8	0	88mm Anti-aircraft Gun	1
65	30	0	105mm Howitzer	0
65	10	0	150mm Howitzer	1
65	11	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
65	5	0	150mm Infantry Gun	0
65	18	0	75mm Infantry Gun	0
65	413	1	Support	0

7.2.2. Tabla de equipamiento (TOE)/Nivel de orden de batalla de unidad (OB)

TOE		ACTUAL		
41a SS Mot. Div (42)		Das Reich SS Mot. Div		
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT	PCT
24	Armored Car	13	Armored Car	54%
324	Motor-Inf Squad	278	Motor-Inf Squad	85%
63	Engineer Squad	55	Engineer Squad	87%
18	Motorcycle Squad	15	Motorcycle Squad	83%
96	Infantry-AT	82	Infantry-AT	85%
114	Machinegun	98	Machinegun	85%
84	Light Mortar	72	Light Mortar	85%
50	Mortar	43	Mortar	86%
36	AT Gun	31	AT Gun	86%
4	Medium Flak	0	Medium Flak	0%
48	Artillery	39	Artillery	81%
14	Light Flak	0	Light Flak	0%
18	Light AT Gun	15	Light AT Gun	83%
38	Infantry Gun	32	Infantry Gun	84%
12	SP Flak	15	SP Flak	125%
6	Assault Gun	5	Assault Gun	83%
607	Support	413	Support	68%
men: 18540		men: 13638		

El número y tipo de elementos terrestres en una unidad está determinado por su tabla de equipamiento (TOE), el cual puede ser actual o prescrito, tiene también como referencia un listado genérico de tipos específicos de elementos terrestres. El listado TOE de elementos terrestres que se encuentra prescrito contiene la cantidad de unidades que tendría si se encontrase a un 100% de personal y equipamiento. Por el contrario, el listado actual contiene el estado de la unidad a tiempo presente. El TOE genérico, engloba los tipos de unidades terrestres, por ejemplo carros medios o artillería pesada, mientras que el específico hace referencia al TOE (OB), con equipamiento específico, por ejemplo T-34 M1942 y Obús de artillería de 152 mm. Nótese que el término TOE (OB) es usado para diferenciar entre el tipo de TOE, genérico o específico. Hay un TOE prescrito por cada tipo de elemento terrestre, cada unidad o elemento despliega una ventana que compara el porcentaje de TOE actual y el idóneo que debería tener a pleno potencial, el cual se describe en el orden de batalla de cada unidad. (5.4.22). Todo ello también está vinculado con la ventana de TOE mejorado si fuera aplicable (5.4.23). El detalle de unidad se encuentra en el formato TOE (OB), la ventana TOE esta en el formato TOE estándar y la ventana de TOE mejorado en formato TOE (OB) también. El ordenador usará el TOE de la unidad actual comparándolo a su TOE idóneo para determinar qué elementos terrestres serán provistos de reemplazos durante la fase logística (18.2). El TOE actual no estará

normalmente a su nivel idóneo. Esto puede ser debido a numerosas razones, que incluyen, pérdidas, reemplazos no disponibles, transición a un TOE mejorado e incluso empeorado debido a la escasez de equipamiento moderno. El número de hombres encuadrados en la ventana de detalle muestra el TOE actual (OB), no incluye el personal de las unidades de apoyo que son subordinadas a la unidad. Sin embargo el número de soldados desplegado en la barra de unidad incluye a las unidades de apoyo asignadas a la unidad.

7.2.2.1. TOE mejorado

El TOE prescrito de unidades terrestres, puede cambiar durante el juego, resultando en una mejora en el TOE de la unidad actual si es aplicable. Cualquier resultado de cambio en un elemento terrestre tendrá lugar gradualmente durante un número de turnos progresivo. Una unidad no cambiará su TOE si se encuentra a más de 30 MP's de una cabeza de línea de tren (*railhead*).

El TOE es segregado por el tipo de unidad y la época de guerra. Por ejemplo, hay un tipo de Panzer división por cada año de guerra. No solo están separados los tipos de TOE de unidad (ej. carros de combate versus infantería), sino también por tipo específico de unidad. Por ejemplo Waffen SS de élite. Los jugadores pueden ver futuras mejoras, accediendo a la ventana particular de TOE de unidad. (5.4.22 y 5.4.23).

Cuando sucede una mejora de TOE, los elementos terrestres son enviados de vuelta al pool si no hay ningún tipo de elemento terrestre en el nuevo TOE (ej. cañón AT, carro pesado). De cualquier modo, pueden usar algunos tipos, lo que excedería el 100% del nuevo TOE. Un tipo específico no puede ser elegido para reemplazos adicionales, hasta que su porcentaje no baje del 100%. Si una unidad tiene más del 125% de TOE de un elemento de tierra específico, cada turno hay una posibilidad de que la unidad devuelva parte de esa fuerza sobrante al pool de producción.

7.2.2.2. Mejoras y bajadas de categoría de elementos terrestres e intercambio

Los elementos terrestres pueden cambiar a diferentes elementos del mismo o diferente tipo durante la fase de segmento logístico de elementos terrestres (4.2). En el subsegmento de mejora, el elemento terrestre puede subir de categoría en concordancia con su ruta de mejora como se encuentra listada en la ventana de detalle de elemento terrestre (5.4.20) y también en la ventana de lista de producción de ciudad (5.4.4). Puede también bajar de categoría a un equipamiento más antiguo (21.1.9.1). Varias subidas de categoría pueden tener lugar en el mismo elemento terrestre (ej. Escuadras de Rifles, carros medios, artillería pesada, etc.), pero algunos podrán resultar en un cambio de tipo, incluyendo AFV en el cual la mejora se encuentra basada en su equipamiento y/o chasis (ej. Panzer 38(t) carro ligero a Marder IIII caza carros ligero).

En el subsegmento de intercambio, el ordenador puede intercambiar elementos terrestres existentes con elementos terrestres del mismo tipo pero no necesariamente a lo largo de la ruta de mejora/bajada de nivel. Por ejemplo un Panzer IVg es un elemento terrestre carro medio, el cual mejora a Panzer IV h y baja de categoría a Panzer IV F2. En el subsegmento de intercambio, sin embargo el elemento Panzer IVg puede ser cambiado a otro carro medio como el Panzer IIIj L/60 o incluso un T-34 M1942 soviético capturado, dependiendo de la disponibilidad del equipamiento de carro medio en el pool de producción.

7.3. Unidades agotadas (*depleted*) y no preparadas (*unready*)

UNIDADES AGOTADAS Y NO PREPARADAS

Unidades agotadas (*depleted*): Las unidades con el TOE al 10% o menos están en status de agotadas, no tienen ZOC y serán automáticamente desplazadas si acaban próximas a una unidad enemiga y no se encuentran apiladas con una unidad de combate preparada (que no se encuentre en la misma situación o status de no preparada). Estas unidades dejarán de tener su estado en ready y pasaran a estar catalogadas como agotadas (*depleted*) y dispuestas para Refit. Las unidades agotadas tienen dos asteriscos identificativos próximos a la palabra "Refit" (****Refit**).

Unidades no preparadas (*unready*): Las unidades que tienen la suma de su moral actual y su actual porcentaje de TOE igual o menor que 90% se encuentran en status de no preparada. Dichas unidades tienen ZOC, pero pueden iniciar un ataque, solo si no han gastado puntos de movimiento durante su turno (15.6.3). Estas unidades están como "Unready" y preparadas para Refit, con un asterisco en dicha palabra (***Refit**).

Unidades agotadas (**depleted**) | **Refit | **TOE ≤ 10%** | No ZOC - VC 0
 Unidades no preparadas (**unready**) | *Refit | **(TOE + Moral) ≤ 90%**

7.4. Unidades de apoyo

NUM	DAM	FACTORY TYPE
16	0	Railyard
4	0	Manpower
41	0	Fuel Production
41	0	Oil Production

UNITS ATTACHED
 61st LW Flak Regiment
 180th LW Flak Regiment
 7th Rum. AA Artillery Regiment [X]
 9th Rum. AA Artillery Regiment [X]

Las Unidades de apoyo son batallones independientes de un solo propósito, regimientos y brigadas de varios tipos, que incluyen artillería, obuses, morteros, cohetes, antitanques, antiaéreos, esquiadores, ingenieros, zapadores, carros, caza carros, y grupos de construcción y trabajo.

Con la excepción de los batallones de construcción, los cuales pueden ser automáticamente asignados a un cuartel general y a ciertas unidades de combate, serán listados en la ventana de detalle de la unidad a la cual será asignada. Las reglas de asignación y transferencia de unidades de apoyo, pueden ser encontradas en las secciones 7.5.2 y 7.6.3. Las unidades de construcción y trabajo son usadas para asistir en la construcción de niveles de fortificación en los hexágonos, así como reparar las líneas de ferrocarril. El resto de unidades de apoyo (las de combate) son usadas para ayudar a las unidades en batalla o siendo directamente asignadas a unidades de combate para que participen directamente en la batalla. (15.4)

Con la excepción de los batallones de construcción, las unidades de apoyo se encontrarán siempre en estatus de reparación (*refit*). Tampoco tienen capacidad de movimiento orgánico (desplazarse solas por el mapa), pero si consumirán suministro y fuel, y obtendrán fatiga cuando sean asignadas y movidas. También tendrán pérdidas en combate y desgaste (*attrition*) durante las retiradas junto a la unidad a la que han sido asignadas.

7.4.1. Unidades de apoyo antiaéreas en ciudades

Los antiaéreos (AA) son un tipo de unidad de apoyo que pueden ser asignados directamente a pueblos, ciudades, zonas urbanas con el fin de proporcionar defensa aérea. Las unidades AA son requeridas por un cuartel general de alto mando (7.6.1) previamente a ser transferidas a pueblos, ciudades o hexágonos urbanos. Los soviéticos pueden gastar puntos administrativos para crear AA por sí mismos (18.1.3). Unidades AA alemanas y soviéticas, pueden ser transferidas desde el OKH/STAVKA a cualquier pueblo, ciudad o área urbana amiga. Las unidades AA aliadas del eje, pueden ser transferidas desde el cuartel general de alto mando aplicable, pero solo a pueblo, ciudad o hexágono urbano de esa nacionalidad en particular.

7.5. Unidades de combate



Las unidades de combate son unidades de tamaño regimental, brigada, divisional o cuerpo, las cuales se encuentran en el mapa y pueden maniobrar, tomar el control de territorio enemigo y enfrentarse a unidades enemigas en batalla. Las unidades de combate que no se encuentren en estado *Routed* o agotadas (*depleted*), tienen un valor de combate positivo (CV) y ejercen una zona de control (ZOC) en los 6 hexágonos que la rodean. Las unidades de combate son las únicas unidades terrestres que pueden convertir la posesión de territorio enemigo en terreno propio (6.3.3). Ciertas unidades de combate pueden fragmentarse en unidades más pequeñas o regimientos (7.5.3). Hay varios tipos de unidades de combate que tienen características especiales o pueden llevar a cabo misiones específicas. Las unidades de combate no motorizadas pueden ser transportadas por aire a bases aéreas y Brigadas/regimientos aerotransportados pueden ser lanzados desde el aire a hexágonos no ocupados por unidades enemigas. Las unidades de seguridad cuentan el doble de cara a los requerimientos de guarnición anti partisana. Las zonas y regiones fortificadas son inmóviles y son usadas para construir niveles de fortificación. Hay algunas unidades de combate, como divisiones alemanas, zonas fortificadas y cuerpos soviéticos a las que se les pueden añadir unidades de apoyo, las cuales intervienen automáticamente en los combates en las que ellas participan.

7.5.1. Regiones y zonas fortificadas



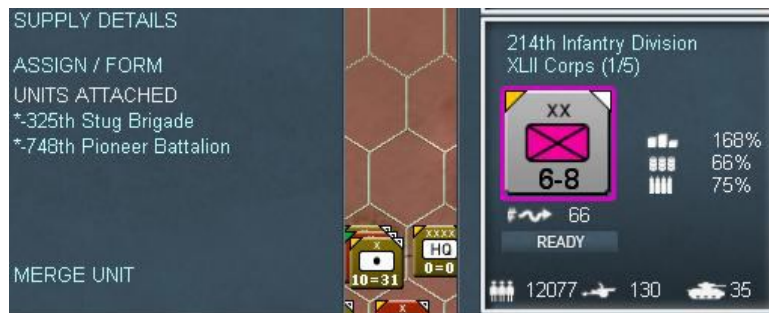
Las regiones fortificadas (soviéticas) y zonas fortificadas (Eje) son unidades especiales de combate designadas para suplementar a unidades regulares de combate asistiéndolas en la construcción de niveles de fortificación en los hexágonos. Ayudan a evitar que decaiga el nivel de fortificación y añade unidades de apoyo adicional a la defensa del hexágono que ocupa. Dichas unidades no tienen capacidad de movimiento. Son creadas gastando puntos administrativos. El jugador selecciona el hexágono donde desea crearla y seleccionando el botón "Create fortified unit" en el mapa de información (5.1.2.1).

Estas unidades fortificadas pueden ser creadas en cualquier hexágono controlado con la excepción que no pueden ser creados en hexágonos adyacentes a unidades enemigas si en dicho hexágono no hay al menos una unidad de combate amiga. Las unidades fortificadas creadas en Finlandia son finlandesas y las rumanas creadas en Rumanía serán de esta nacionalidad hasta que Rumania se rinda.

Las unidades de fortificación pueden ser disueltas (*disband*) como cualquier otra unidad con la excepción que no necesitan estar más allá de tres hexágonos de una unidad enemiga (18.5). A las unidades fortificadas se les puede asignar directamente hasta tres unidades de apoyo de cualquier tipo.

7.5.2. Asignación de unidades de apoyo a unidades de combate

El jugador puede manualmente asignar unidades de apoyo (SU) de algunos tipos a las unidades de combate. Para que las unidades de apoyo sean transferidas por un HQ automáticamente en un combate, antes se tiene que pasar el un chequeo de líder, por el contrario las unidades asignadas directamente a una unidad de combate están ligadas a ella y automáticamente participarán en combate con la unidad a la que está adscrita (sin ningún tipo de chequeo) (15.4). Las asignaciones directas dan cierta seguridad a las unidades pero cuestan puntos administrativos (AP). A las divisiones alemanas y a los cuerpos soviéticos se les puede asignar hasta un máximo de 3 unidades de apoyo. Si dichas unidades que contienen unidades de apoyo se regimientan o se dividen, cada regimiento numerado perteneciente a su unidad madre puede disponer de una unidad de apoyo. Las unidades de apoyo que pueden asignarse no pueden incluir unidades de construcción, de trabajo, de artillería, morteros ni cohetes, ni tampoco unidades de apoyo con la designación LW o PVO. Las regiones fortificadas pueden tener asignadas hasta 3 unidades de apoyo. Si los cuerpos soviéticos se fragmentan en divisiones, no podrán tener asignadas ninguna unidad de apoyo.



Actualización del parche 1.05: En caso que una unidad de combate se divida (cuerpos soviéticos a divisiones, las cuales no pueden tener unidades adjuntas). Los AP's se restauran cuando la unidad de apoyo es devuelta al HQ superior (se devuelve un AP por unidad devuelta).

7.5.2.1. Procedimiento de asignación de unidades de apoyo

Los jugadores pueden físicamente manejar la asignación de unidades de apoyo mediante la ventana de detalle de unidades de combate elegible (5.4.13). El botón "ASSIGN/FORM" puede ser seleccionado para acceder a la ventana "PICK SUPPORT UNIT TYPE" para seleccionar la unidad de apoyo que se va a transferir. Para transferir la asignación de una unidad de apoyo a otro HQ, el jugador selecciona la unidad para abrir la ventana de selección y posteriormente selecciona otro HHQ u OHQ disponible de la lista a la que la unidad pueda ser transferida. No hay una transferencia automática de unidades de apoyo entre unidades de combate, siempre debe ser transferida primero a un HQ.

7.5.2.2. Restricciones a la asignación de SU,s a unidades de combate

No hay limitación de distancia para la transferencia de unidades de apoyo, sin embargo, las unidades de combate deben estar en suministro para poder transferírseles unidades de apoyo. Cambiar asignaciones de unidades de apoyo requiere del gasto de puntos administrativos (12.2.3). Una unidad de apoyo específico asignada puede solo ser transferida una vez por turno y será marcada con un asterisco en la ventana de detalle de la unidad de combate (ver imagen de arriba), con el fin de reseñar que no puede volver a ser transferida en ese turno. Las unidades de apoyo aliadas del eje, no pueden estar asignadas a unidades de combate de diferente nacionalidad, por ejemplo; unidades de apoyo finesas no pueden estar asignadas a una Panzer división alemana.

7.5.3. Unión y dispersión de unidades de combate



Ciertas unidades de combate pueden ser reconfiguradas en formaciones mayores o dividirse en pequeñas unidades, por supuesto, esas unidades menores pueden volver a unirse para constituir una unidad de combate del mismo tipo. Este tipo de unidades resultantes, deben encontrarse en el mismo hexágono durante el modo de movimiento. Para hacer este tipo de proceso, se deben seleccionar la o las unidades que se van a unir o separar y pulsar con el botón izquierdo en la barra de herramientas de información del mapa en el botón "reorganizar/regimentar" (5.1.2.1), o usar la tecla "b". No se podrán recombinar unidades en estado *Routed*, "frozen" o estático. Las unidades con cero MP's solo pueden separarse si son las únicas unidades en el hexágono. Para los soviéticos se requiere un gasto de puntos administrativos para unir unidades, el gasto tendrá lugar una vez se seleccione el botón o la tecla correspondiente y se acepte el texto de confirmación. No es posible combinar unidades de caballería rumana.

7.5.3.1. Disponibilidad soviética para reorganizar o regimentar unidades (*Buildup and Breakdown*)

La habilidad soviética para reorganizar o regimentar unidades está determinada por la fecha y el tipo de unidad de la siguiente forma:

Cuerpos de Caballería (Diciembre 41): Tres divisiones de caballería pueden reorganizarse en un cuerpo de caballería, el cual a su vez puede regimentarse en tres divisiones de caballería.

Divisiones de Rifles de Guardias (Marzo 1942): Tres brigadas aerotransportadas pueden reorganizarse en una división de rifles, la cual adquiere automáticamente el estatus de guardia. Dichas brigadas aerotransportadas no pueden reorganizarse con ningún otro tipo de unidad.

Cuerpos de tanques (Abril 42): Tres brigadas acorazadas pueden reorganizarse en un cuerpo de tanques, el cual puede regimentarse en tres brigadas acorazadas (designadas con la nomenclatura 1/2/3), pero pueden volver a reorganizarse de nuevo si se encuentran en el mismo hex.

División de Rifles (Mayo 42): Dos o más brigadas de rifles pueden reorganizarse en una división de Rifles. Es importante recordar que las divisiones de Rifles no pueden regimentarse en brigadas. Las brigadas navales no pueden reorganizarse en divisiones. Ver abajo las construcciones a partir de brigadas aerotransportadas.

Cuerpo de Rifles (Junio 1942): Tres divisiones de rifles o dos divisiones de rifles y una brigada, también de rifles pueden reorganizarse en un cuerpo de Rifles, este a su vez puede regimentarse en tres divisiones. También pueden usarse brigadas navales de fusileros.

Cuerpos Mecanizados (Septiembre 1942): Tres brigadas mecanizadas o motorizadas pueden reorganizarse en un cuerpo mecanizado. Dicho cuerpo puede regimentarse a su vez en tres brigadas mecanizadas (designadas con la numeración 1/2/3). Pueden volver a reorganizarse en un cuerpo si las tres brigadas se encuentran en el mismo hexágono (7.5.3.2)

División Aerotransportada de Guardias (Enero 1943): Tres brigadas pueden reorganizarse en una división aerotransportada, las cuales adquirirán automáticamente el estatus de guardias. Las brigadas aerotransportadas no pueden reorganizarse en ningún otro tipo de unidad.

7.5.3.2. Cuerpos de tanques y mecanizados soviéticos



El coste de AP's para la creación por primera vez de un cuerpo de tanques o mecanizado nuevo, será de 20 puntos. Deben tomarse 3 brigadas de tanques para crear un cuerpo acorazado y tres brigadas motorizadas o mecanizadas para crear un cuerpo mecanizado. Una vez se haya formado podrá reorganizarse en tres brigadas numeradas como 1/2/3 y solo podrán reorganizarse de nuevo cuando estén en el mismo hexágono. Los cuerpos de tanques y mecanizados sufrirán la pérdida de un 25% de experiencia al formarse por primera vez, dicha pérdida no tendrá lugar si se disgrega y se recombina de nuevo. Un cuerpo de tanques o mecanizado soviético disgregado mantendrá una unidad de apoyo por brigada como máximo si el cuerpo en cuestión tuviera alguna asignada, en el momento que se recombine volverán a permanecer adscritas al cuerpo como lo hubiera estado previamente.

7.5.3.3. Cuerpos soviéticos de rifles y de caballería

La primera vez que se constituya un cuerpo de Rifles o de Caballería nuevo se deberá pagar un coste de 10 AP's para el primero y 5 AP's para el segundo. No hay coste si se constituye de nuevo una vez se hubiere disgregado si se utilizan las mismas divisiones con las que se constituyó. Las divisiones provenientes de un cuerpo disgregado tendrán un borde azul para distinguirlos. La ventana de detalle de unidad de combate del cuerpo de caballería o rifle tendrán listados los nombres de las divisiones que lo componen con el nombre del cuerpo matriz (5.4.13).

3rd Guards Cavalry Corps
3 GCavD 2 GCavD 1 GCavD

Aunque los cuerpos de rifles y de caballería son considerados unidades de combate, la información de las divisiones que los constituye incluye su designación de estatus de guardias y el número de victorias o derrotas, hasta que el cuerpo o alguna de las divisiones que lo componen sean destruidas o disueltas (*disband*). Para los cuerpos de rifles formados por el jugador, las conversiones a guardias pueden ocurrir después que dos de sus componentes hayan adquirido el estatus de guardias, siempre el que el cuerpo sea elegible para ello.

Nota del juego: la mayor diferencia entre un cuerpo de carros y mecanizado versus cuerpo de rifle y caballería es que el cuerpo tanques/mecanizado tiene un único TOE, mientras que el de rifles/caballería son siempre la suma de las tres divisiones que lo componen. El TOE del cuerpo de tanques no es el mismo que las tres brigadas acorazadas que lo forman.

7.5.3.4. Reorganizar o regimentar unidades del eje (*Buildup and Breakdown*)

Ciertas divisiones del eje pueden ser divididas en el equivalente a tres unidades de combate regimentales, numeradas como 1/2/3. Las mismas tres unidades pueden reorganizarse de nuevo si se encuentran en el mismo hexágono. Los regimientos provenientes de una unidad regimentada pueden asignárseles una unidad de apoyo por regimiento, cuando se reorganice de nuevo, todas las unidades de apoyo que estuvieran adscritas a los regimientos volverían a su unidad matriz.

7.5.3.5. Reglas especiales para unidades de tamaño regimiento/brigada

Las unidades de combate más pequeñas del tamaño de división que pertenecen a otra división parental no toman el control de hexágonos ni ejercen zona de control, tan solo en el hexágono que controlan. Estas unidades de tamaño regimiento brigada pagan dos MP's adicionales cuando mueven dentro de un hexágono enemigo. Los regimientos o brigadas numerados (1/2/3) disgregados pertenecientes a una división alemana o cuerpo de tanques o mecanizado soviético, serán bordeados con una línea azul, para su mejor identificación, cuando una o más de las unidades disgregadas sean seleccionadas.

7.5.3.6. Recombinando unidades (*Merging Units*)

Bajo ciertas circunstancias, dos unidades de combate del mismo tipo pueden unirse juntas resultando en una unidad más fuerte. Para poder llevar esto a cabo es importante que pertenezcan al mismo tipo (infantería, tanques, etc.) y se encuentren en el mismo hexágono. La unidad recombinada debe ser más pequeña o de igual tamaño que la que proviene. Por ejemplo una brigada podría recombinarse en otra brigada, división o cuerpo, pero una división no podría recombinarse en una brigada. La suma de los elementos de las dos unidades no pueden exceder el 100% del TOE de la unidad resultante. Si la unidad que se está recombinando es una unidad más pequeña, solo un tercio del porcentaje de TOE cuenta. Por ejemplo, si una brigada con 90% de TOE se recombina en un cuerpo con 70% de TOE, la suma debería todavía encontrar el requerimiento de;

90 dividido por tres, lo que sería 30, que si le añadimos 70, obtendremos 100%. Cuando la recombinación es completada, todos los elementos de la unidad naciente sobrantes, serán emplazados en la unidad resultante, la primera es considerada destruida y retirada permanentemente del juego. La recombinación debe llevarse a cabo pulsando el botón MERGE en la ventana de detalle de unidad (5.4.13), que esta recombinándose con la otra unidad de combate.

7.5.4. Unidades de combate estáticas (*static*)

Al inicio del verano de 1942, la mitad del norte del frente del este incluía numerosos salientes, muchos de estos salientes se mantuvieron durante el resto del año. Los alemanes redujeron satisfactoriamente el saliente del frente del Volchov, a la vez que los soviéticos trataban fallidamente de reducir el de Rzhev durante la operación Marte. El saliente de Demyansk se mantuvo con cambios por un año. El ejército alemán quitó sus vehículos orgánicos a varias de sus unidades de estas áreas y se atrincheraron, reduciendo así el consumo de combustible, con el fin de ahorrar para abastecer otras áreas para llevar a cabo la ofensiva de verano que tenían planeada. Para simular esta práctica, el jugador tiene la posibilidad de colocar a estas unidades de combate en modo estático durante el juego, haciendo volver a su componente de vehículos al pool con el fin de abastecer a otras unidades. Asimismo, hay algunos escenarios en donde algunas de las unidades ya aparecen con este estatus.

7.5.4.1. Colocando las unidades de combate en modo estático

Cualquier unidad no aislada (*no isolated*), no inactiva (*no frozen*) en el mapa puede ser emplazada como modo estático si la unidad no se ha movido durante el turno y actualmente está localizada en un hexágono con un nivel de fortificación de 2 o mayor (la IA no será ayudada para los requerimientos de nivel de fortificación). Excepción: las unidades Finesas no es posible ponerlas en modo estático. Las unidades de combate son puestas en modo estático cuando se selecciona modo estático en el botón de la barra de unidad. Nótese que el botón Estático no será desplegado si la unidad no es elegible de estar en dicho modo. La unidad inmediatamente verá reducido sus MP's a cero por ese turno y todos de sus vehículos serán enviados al motor pool (parque móvil general). Ten en cuenta que hay muchos vehículos en las unidades de HQ y en el sistema de suministro que todavía están siendo usados por la unidad, pero se asume que la unidad ha perdido todos sus vehículos orgánicos. El jugador en fase recibe inmediatamente un bonus de puntos administrativos basados en el número de vehículos orgánicos que regresan al motor pool, este es igual a uno más el número de vehículos que regresan dividido por 100, las fracciones se redondean a la baja. El número de vehículos y los AP que se ganan se mostrarán al jugador previamente a la confirmación de la gestión de poner a la unidad en estática. Las unidades estáticas tienen tan solo un punto de movimiento por turno hasta que se reactiven.



Actualización parche 1.05: Las unidades estáticas no pueden hacer movimiento estratégico, naval, ferroviario o anfibio (solo pueden movimiento táctico de 1 PM). Las unidades estáticas fortifican un 10% más rápido que el resto. Una unidad con modo estático no se podrá poner en modo refit o reserva, y tampoco será capaz de recombinarse en unidades mayores (ej. regimientos alemanes en división o divisiones soviéticas en cuerpos de Rifles). Para las unidades estáticas no hay penalización por vehículos al trazar rutas de suministro o fuel desde los HQ siempre que la distancia entre el HQ y la unidad no sea más de 4 hexágonos y menos de 10 MP's. Las unidades en modo estático aparecen con borde blando cuando se visualiza el botón de visualización de información unidades o la tecla Shift-R (5.1.2.1). Las unidades no pueden ponerse en modo estático en 1941.

7.5.4.2. Reactivando unidades de combate estáticas



Las unidades no aisladas que no han movido todavía pueden ser reactivadas en cualquier momento de la fase de movimiento. Las unidades de combate son reactivadas seleccionando el hexágono en el que están y seleccionando el botón "REACTIVATE" o usando la tecla Shift-y y seleccionando la unidad. Las unidades estáticas no se pueden reactivar en el mismo turno en el que son hechas estáticas. Las unidades de combate no pueden atacar durante el turno en el que son reactivadas. Las unidades activadas reciben inmediatamente el 50% de sus vehículos orgánicos requeridos desde el pool y el 50% del máximo de los puntos de movimiento (25 para las unidades motorizadas, 11 para la caballería y 8 para la infantería). El coste en puntos administrativos es igual a 2 más el número de vehículos requeridos por la unidad, dividido por 50, las fracciones son redondeadas a la baja.

Por ejemplo, la 17ª Panzer división se encuentra estática, requiere 1318 vehículos para reactivarla, los cuales constarían 28 AP's ($2 + 1318/50 = 28.36$, los cuales se redondean a la baja, resultando 28).

Las unidades que se retiran como resultado de un combate (*retreated or Routed*) ya no son automáticamente reactivadas (v.1.05.18). Las unidades que empiezan su turno aisladas serán automáticamente reactivadas sin coste, aunque no recibirán vehículos hasta que la fase logística siguiente en la que dejen de estar aisladas. Una vez este reactivada, sus MP para cada turno serán calculados de la manera estándar, con la falta de vehículos correspondiente así como con la reducción de MP's.

7.5.5. Redesignación de divisiones Waffen SS

Cuatro divisiones motorizadas alemanas de las Waffen SS asignadas al frente del este en junio del 1941 estaban todavía usando sus nombres honoríficos. Estas unidades cambiarán eventualmente sus nombres por la nomenclatura numerada correspondiente de SS Panzer Divisionen como sigue:

- LAH a 1ª SS Panzer Division
- Das Reich a 2ª SS Panzer Division
- Totenkopf a 3ª SS Panzer Division
- Wiking a 5ª SS Panzer Division



Nótese que algunas de estas divisiones llegan a ser Panzergrenadier Divisionen antes que Panzer divisionen.

7.6. Cuarteles Generales (HQ)

Las unidades de HQ proveen de una cadena de mando para el mando y control de las unidades del juego. Con la excepción del Cuartel general de alto mando, todas las unidades que incluyen apoyo, y unidades de grupos aéreos tienen un HQ más alto al que están asignadas. El mando y control actual de cara a la fase de jugador puede ser visualizado en la pantalla de (OOB) u orden de batalla (5.1.2.2) o también a través de los informes de comandantes (5.4.9). Para las unidades del mapa, la unidad de HQ más alta a la que se encuentra adscrito, le provee apoyo logístico y de combate siempre que se encuentre a distancia aplicable. No hay límite al número que unidades de combate que pueden estar asignadas a un HQ, sin embargo, las unidades de HQ terrestres que exceden su capacidad normal, en adelante capacidad de mando, serán menos efectivas. Las unidades de combate podrán ser normalmente asignadas al HQ de más bajo nivel, sin embargo las unidades pueden ser asignadas directamente a cualquier HQ que este permitido. Es de resaltar que las unidades de HQ aéreo, bases aéreas y unidades de reparación no pueden comandar unidades de combate. Cada tipo de HQ tiene diferentes reglas de asignación y restricción (7.6.1). Con la excepción de las bases aéreas, cualquier HQ puede asignar unidades de apoyo. Hay algunas restricciones basadas en ambos tipos de HQ y tipos de unidades de apoyo (7.6.3).

7.6.1. Tipos de unidades de cuartel general

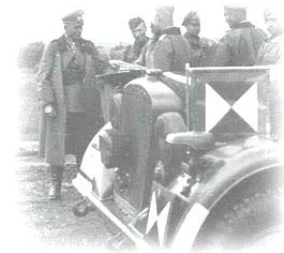
Hay 6 tipos de unidades de HQ, como sigue:



Tipo 1

Unidades de HQ de alto mando: Cada nación representada en el juego tiene una unidad de HQ de alto mando, una de las cuales tiene asignadas al resto de unidades de su propia nacionalidad. Estas unidades de HQ no tienen HQ de más rango al que asignarse, las unidades de HQ de alto mando no pueden ser disueltas (*disband*). Unidades no bloqueadas pueden ser transferidas desde las unidades del HQ incluso si el HQ está bloqueado. Son unidades de HQ con grandes capacidades:

- OKH – Alemania
- STAVKA – Unión soviética
- Finnish High Command – Finlandia
- Hungarian High Command – Hungría
- Italian Southeast Army Group – Italia
- Rumanian High Command – Rumania
- Slovakian High Command - Eslovaquia



Tipo 2

Grupo de ejércitos del eje / Frente soviético / distrito militar / unidades de HQ de Zona de Defensa: Estas son unidades de HQ terrestres con grandes capacidades, las cuales son asignadas a un Alto Mando (Tipo 1) y normalmente sirven como cuarteles generales de alto mando del resto de unidades de otras naciones



Tipo 3

Ejército / Grupo Panzer alemán o Mando aéreo / Ejército soviético del aire; Luftlotte alemana y Corpo Aereo Spedizione: Las unidades de HQ de ejército son unidades de HQ terrestre con capacidades medias a los que se le pueden adscribir 1 o 2 unidades de HQ. Las unidades de HQ aéreo no tienen limitación de capacidad. Se les puede asignar unidades de HQ aéreos de más bajo nivel, así como unidades antiaéreas de apoyo.





Tipo 4

Cuerpo / Cuerpos aéreos / Fliegerkorps alemanes: Los cuerpos son los HQ de más bajo nivel con capacidades más pequeñas que los anteriores. Los cuerpos soviéticos fueron eliminados paulatinamente durante el curso de la guerra. Las unidades de combate iban asignándose directamente a los ejércitos directamente. Las unidades de HQ aéreas de tipo 4 son, también, los HQ aéreos de más bajo nivel.



Tipo 5

Unidades de base aérea: Las unidades de base aérea son diferentes que cualquier otro HQ, su cometido es contener a las unidades de grupos aéreos. Las unidades de base aérea son solo unidades en el mapa a las que se les asigna un número de unidades aéreas. Todas las bases aéreas tienen un máximo de asignación de 9 grupos aéreos. No se les puede asignar unidades de combate o apoyo.



Tipo 6

Unidades de HQ de reparación de ferrocarril : Las unidades de reparación ferroviaria FBD y NKPS funcionan como HQ para las unidades de construcción y trabajo. Solo este tipo de unidades pueden ser adscritas a los HQ de FBD y NKPS. El eje empieza la guerra con cinco unidades FBD, mientras que los soviéticos reciben sus NKPS como refuerzos a medida que la guerra va progresando.



7.6.1.1. Unidades de HQ como fuentes de suministro

Las unidades de HQ tipo 1 a la 4 pueden servir como fuente de suministro a todas las unidades asignadas directamente a ellas excepto para otros HQ de tipo 1 a 4. Las de tipo 5 (bases aéreas) y tipo 6 (reparación ferroviaria) no son considerados HQ a efectos de suministro. Ellas usan los HQ de tipo 1 a 4 a las que son asignadas (sección 20.1.5) para recibir suministros.

7.6.2. Asignación de unidades de combate a unidades de HQ y capacidad de mando

Mientras que no hay límite al número de unidades que pueden ser asignadas a un HQ elegible (las unidades de combate terrestre no pueden ser asignadas a HQ aéreos, bases aéreas o unidades de reparación ferroviaria), los HQ tienen una capacidad de mando (CC), ratio que es expresado en puntos de mando (CP) y puede cambiar dependiendo del año. Los puntos de mando usados son determinados por el tamaño de la unidad de combate asignada. El cálculo de de la capacidad de mando incluye a todas las unidades de combate asignadas que forman parte de la cadena de mando de una unidad de HQ aplicable. Por ejemplo, la capacidad de mando actual de un HQ de grupo de ejércitos, debería incluir los puntos de mando de todas las unidades asignadas a cada uno de las unidades de HQ de cuerpos y estas a su vez asignados a HQ de ejércitos.

Si la unidad de HQ excede su capacidad de mando, las unidades asignadas a ella podrán ser menos efectivas en combate. Esto último puede verse reflejado en un incremento de dificultad a la hora de pasar tiradas de dados de habilidad de liderazgo, así como chequeos administrativos o de iniciativa. Los líderes de las unidades de HQ, donde el número de de unidades asignadas exceda la capacidad de mando tendrán sus oportunidades de chequeo de liderazgo reducidas cuanto más exceso de unidades tenga (ver sección 11.3.1).

Cambiar la asignación de unidades de combate a otro HQ requiere del gasto de AP's (12.2.3). Las unidades de combate pueden ser asignadas a cualquier HQ elegible para ello de manera manual, entrando en la ventana de detalles de la unidad de combate y pulsando el vínculo HHQ (5.4.13) o también utilizando el auto-asignado (7.7).

Recuerda que solo las unidades de combate de seguridad pueden ser asignadas a las unidades HQ RHG.

7.6.2.1. Puntos de mando (Command Points)

La siguiente tabla despliega los puntos de mando (CP) de cada unidad de combate por tamaño:

Tamaño de la unidad	Puntos de mando
Brigada/Regimiento	1
Zona fortificada/Región	1
División	2
Cuerpo soviético	4
Partisano soviético	0

7.6.2.2. Capacidad de mando (Command Capacity)

La siguiente tabla despliega las capacidades de mando de los diferentes tipos de unidades HQ:

Tipo de unidad HQ	Fecha			
	6-41/3-42	4-42/3-43	4-43/3-44	4-44/9-45
Cuerpo (Tipo 4) Corps	8 CP	9 CP	10 CP	11 CP
Ejército (Tipo 3) Army	24 CP	27 CP	30 CP	33 CP
Grupo de ejércitos (tipo 2) Army Group	96 CP	108 CP	120 CP	132 CP
Frente (tipo 2) Front	72 CP	81 CP	90 CP	99 CP
Distrito militar (tipo 2) Military District	36 CP	36 CP	36 CP	36 CP
HQ de alto mando (tipo 1) High Command	Infinita (visualizado como 999 CP)			

Tras el parche V1.05.59 del 31 de Enero de 2012, la capacidad de mando de un Ejército de Tanques Soviético ha cambiado a 15, y la capacidad de mando de un Ejército Soviético cambia de la siguiente manera:

Ejército Soviético : (6-41/8-41): 24 CP – (9-41/3-42): 21 CP – (4-42/9-45): 18 CP.

7.6.3. Asignación de unidades de apoyo a unidades de HQ

Las asignaciones de unidades de apoyo pueden ser transferidas entre los HQ's durante la fase de acción y automáticamente durante la fase logística. Las unidades de apoyo asignadas a unidades de combate y pueblos o ciudades pueden ser transferidas de vuelta manualmente a las unidades de HQ durante la fase de acción. No hay limitación de distancia para transferir unidades de apoyo asignadas. Sin embargo, las unidades de HQ deben estar en suministro para transferir unidades de apoyo. Las asignaciones de unidades de apoyo, requieren el gasto de puntos administrativos (12.2.3). Una unidad de apoyo puede ser transferida tan solo una vez por turno y será marcada con un asterisco en la ventana de detalle para informar que no puede ser transferida de nuevo en el mismo turno. No hay límite al número de unidades de apoyo que pueden ser asignadas a un HQ individual, de forma que un gran número de unidades de apoyo de no construcción puede impactar el compromiso de unidades durante el combate (15.4).

7.6.3.1. Restricciones a la asignación de unidades de apoyo

Hay algunas restricciones de asignación basadas en el tipo de unidad HQ. Las unidades HQ aéreas están limitadas tan solo a unidades de apoyo antiaéreas, las bases aéreas tampoco pueden tener unidades de apoyo de combate. A las unidades de reparación ferroviaria tan solo se les pueden asignar batallones de construcción y trabajo, y mientras estas unidades de apoyo pueden ser manualmente transferidas desde la unidad de reparación ferroviaria a otro HQ, no hay posibilidad de transferir unidades de apoyo adicionales a la unidad de reparación de ferrocarriles. Las unidades aliadas del eje de apoyo no pueden ser asignadas a HQ de diferente nacionalidad, por ejemplo los fineses no pueden ser asignados a divisiones alemanas, o por ejemplo las italianas no pueden ser asignadas a un HQ húngaro.

7.6.3.2. Asignación automática de unidades de apoyo

Cada HQ elegible puede tener seleccionado su nivel de unidades de apoyo, usando los botones ADD o SUB localizados en la ventana de detalle de HQ (5.4.16). El nivel de selección indica el número de cada tipo de unidad de apoyo que el ordenador intentará dar a ese HQ en base a la disponibilidad que se tenga. Por ejemplo si el jugador tiene un nivel de apoyo de 3, el ordenador intentará enviar 3 unidades de apoyo de cada tipo incluyendo carros anti-tanques, antiaéreos, cohetes, etc.

Este proceso ocurre automáticamente durante la fase logística del jugador y consiste en dos ciclos durante los cuales, las unidades son movidas siguiendo la cadena de mando (exceso) y continuando bajando por dicha cadena de mando (demanda). Las unidades de apoyo con el estatus de no preparadas serán transferidas a la unidad de alto mando durante el primer ciclo. No hay pase logística al inicio del primer turno de juego, por lo que no hay auto movimiento de unidades de apoyo durante el primer turno de cada juego.

El sistema de transferencia de unidades de apoyo automatizado puede ser desactivado chequeando los botones apropiados de la pantalla de opciones de juego "lock HQ support" (3.3.3). A parte de ello el jugador puede deshabilitar la función automatizada de un cualquier

5th Guards Tank Army
Leader: Pavel Rotmistrov

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
53	646	3	Support	0
56	5	0	Supply Dump	2
55	18	0	Fuel Dump	2

ASSIGN / FORM

ATTACHED SUPPORT (9)

Support Level: 3
 ADD SUB LOCK

- 14th Guards Heavy Tank Regiment
- 1st Guards Motorcycle Regiment
- 678th Corps Artillery Regiment
- 689th AT Artillery Regiment
- 1277th AA Regiment
- 516th AA Regiment
- 1062nd AA Regiment
- 377th Sapper Battalion
- 76th Guards Light Rocket Regiment

HQ en particular seleccionando el botón "LOCK" en la ventana de detalles. Recuérdese entonces que todos los HQ subordinados directamente a un HQ en particular serán bloqueados en su transferencia automática de asignación de unidades de apoyo. Por lo que si el HQ de alto mando se mantiene bloqueado, bloqueará al resto de cuarteles generales subordinados directamente en su OOB (ej. si bloqueamos el HQ del grupo de ejércitos norte cortaremos el tránsito fluido de unidades de apoyo entre HQ,s que pasen por él , pero aún así los HQ,s de Cuerpo subordinados a los ejércitos 18 y 16, sí podrán redistribuir las unidades de un HQ cuerpo a otro del mismo ejército ya que el HQ de ejército no está bloqueado).

La actual cadena de alto mando será dependiente de la asignación propuesta. La cadena de mando alemana (de más bajo a más alto) va de cuerpo, a ejército, a Grupo de ejércitos y a OKH, mientras que la soviética iría, inicialmente de cuerpo, a ejército, a Distrito militar o Frente y por último STAVKA. Los jugadores pueden hacer uso del OOB (5.4.1) para obtener una imagen general y filtrada de las cadenas de mando y ver un HQ específico de alto mando y sus subordinados (revisar 5.4.9).

Por ejemplo para ver la cadena de mando del Grupo de Ejércitos Centro, hacer lo siguiente:

- Abrir el informe del comandante (pantalla de información o la tecla "c").
- Seleccionar el filtro lista HQ.
- Seleccionar Grupo de ejércitos centro (AGC, que es la abreviatura en inglés de Army Group Center).
- Seleccionar "NONE" bajo el filtro de despliegue de unidad.
- Seleccionar cuerpos, ejércitos Grupo de ejércitos bajo el filtro "UNIT DISPLAY FILTERS".
- Seleccionar la columna HHQ dos veces para finalizar o para revisar otro HQ dependiente de él.

7.6.3.3. Niveles de apoyo permanentes de ingenieros y construcción

Las unidades de apoyo de ingenieros y construcción son permanentemente asignadas según el nivel de apoyo seleccionado con excepción de "LOCKED", el cual detiene automáticamente la transferencia de cualquier unidad de apoyo desde el HQ bloqueado. El nivel permanente de apoyo seleccionado para los valores de construcción e ingenieros es el siguiente:

Tipo de HQ	Construcción	Ingenieros
HQ de alto mando (tipo 1)	0	0
Grupo de ejércitos / Frente (tipo 2)	16	4
Ejército (tipo 3)	3	3
Cuerpo (tipo 4)	2	2

Nota del juego: ¿Como minimizar el número de unidades de apoyo en un HQ, pero permitir todavía la transferencia automática a través de los HQ? Usar una configuración de 0, por lo que las únicas unidades de apoyo que el ordenador mandará será el nivel permanente de unidades de ingenieros y construcción.

7.6.3.4. Asignación manual de unidades de apoyo

Los jugadores pueden manejar físicamente la asignación de unidades de apoyo por medio de la ventana de detalle de cualquier HQ elegible (5.4.16). El botón "ASIGN/FORM" puede ser seleccionado para acceder a la ventana y coger un tipo de unidad de apoyo (5.4.15), seleccionar una unidad de apoyo disponible para transferir a otro HQ de la cadena de mando. Recuérdese que los ejércitos, Frentes y STAVKA soviéticos así como pueblos, ciudades y áreas urbanas pueden gastar puntos AP's para crear nuevas unidades de apoyo, incluso transferir unidades de apoyo de un HQ a otro HQ. El jugador selecciona la unidad de apoyo para abrir la ventana de detalle y después selecciona el HHQ u OHQ vinculado a una lista de HQ elegibles para ser transferido. Para prevenir que el ordenador transfiera unidades que hayan sido movidas manualmente el jugador puede incrementar la cantidad de nivel de apoyo del HQ o cambiarlo a estado "LOCKED", el cual prevendrá que el HQ retorne automáticamente las unidades de apoyo o reciba unidades de apoyo adicionales durante la fase logística (la excepción son las unidades de apoyo de construcción e ingenieros 7.6.3.3).

7.6.4. Provisión de apoyo de HQ y distancia de mando

La efectividad de la unidad es afectada por el número de escuadras y elementos de apoyo terrestres (7.2.1.1). Un HQ puede asistir con unidades de apoyo a sus unidades subordinadas. Sin embargo el HQ debe encontrarse a cierta distancia de la unidad a la que desea apoyar. Este término se denomina "distancia de mando", esta medido en hexágonos y basado en el tipo de HQ que provee las escuadras de apoyo como sigue:

Tipo de HQ	Distancia de Mando en hex.	Modificador al mando
HQ de alto mando (tipo 1)	90	Rango /4
Grupo de ejércitos / Frente (tipo 2)	45	Rango /3
Ejército del Eje / Soviético (tipo 3)	15 / 10	Rango /2
Cuerpo (tipo 4)	5	Rango /1

Cualquier HQ en una cadena de mando que está en distancia puede proveer de apoyo con su excedente de elementos de apoyo terrestre. Esta provisión de apoyo ocurre automáticamente durante la fase logística. La distancia también tiene un continuo efecto en los chequeos de liderazgo, con la excepción de los chequeos morales y navales. El más cercano y alto de los HQ se involucrará con la unidad de combate, la probabilidad más

alta de intervención será la que obtenga un ratio de chequeo mayor. Debido a la tabla arriba expuesta, el efecto de la distancia depende del nivel del HQ o cual mayor es el nivel del HQ así como de su distancia (11.3.2)

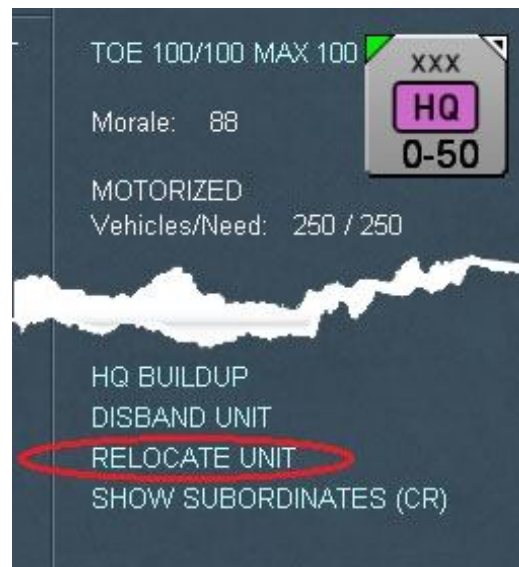
Notas del juego: Los tipos de HQ arriba indicados usan apoyo de elementos terrestres, no debería de confundirse con el envío de unidades de apoyo durante el combate o a la horade trazar o recibir suministros (20.4).

7.6.5. Recolocación de Cuarteles Generales

El jugador puede recolocar cualquier tipo de HQ, incluidas bases aéreas y unidades de reparación ferroviaria, seleccionando el botón "RELOCATE" en la esquina inferior derecha de la ventana de detalle de HQ (5.4.16). La recolocación es similar al movimiento de desplazamiento (15.10), pero, a diferencia de este, es una acción voluntaria, cuyo resultado es mover a la unidad automáticamente a un pueblo, ciudad o área urbana amiga en suministro. El HQ tendrá su factor de movimiento reducido a cero. No hay relación entre la recolocación y el movimiento normal. La unidad de HQ que se recoloca y cualquier unidad de apoyo sufrirán un desgaste de retirada (15.11) y cualquier unidad aérea asignada a una base aérea recolocada será destruida.

El pueblo, ciudad o área urbana al que se recoloca el HQ estará generalmente al este para el jugador soviético y al oeste para el jugador del eje, pero hay un factor aleatorio en la recolocación que el jugador no puede prever ni anticipar.

Notas del juego: Cualquier HQ puede ser recolocado múltiples veces en un turno. La recolocación, está tan solo aconsejada cuando hay peligro de quedar aislado y lo que deseas es salir urgentemente de una bolsa o simplemente evitar que se produzca un desplazamiento involuntario debido a la presencia de una unidad enemiga adyacente. El movimiento normal es siempre preferible a la recolocación ya que este es difícil de predecir y causa pérdidas de retirada a la unidad de HQ y a los elementos de apoyo asignados, sin contar con la destrucción de aviones dañados, si es una base aérea la que lo hace. Siempre que un HQ es forzado a recolocarse o lo hace voluntariamente, pierde todo su combustible y depósitos de suministro acumulados.



7.6.6. Distritos militares soviéticos y transformación en frentes

A lo largo de la guerra, los HQ de distritos militares soviéticos fueron reformados y transformados en HQ de Frente. Los nuevos frentes fueron creados o reformados de diferentes HQ de frente existentes. Los HQ de frente de nueva creación aparecerán como refuerzos, sin embargo, la reforma y re-designación de los Distritos militares / Frentes a otros frentes ocurren de manera automática durante la fase logística soviética. La siguiente lista contiene todos los HQ soviéticos de nueva creación, así como sus transformaciones correspondiendo al año que tienen lugar:

- Leningrad MD (al inicio) a Northern Front (6/41) pasa a ser Leningrad Front (9/41)
- Volkhov Front (12/41) a 3rd Baltic Front (4/44)
- Baltic MD (al inicio) a Northwestern Front (6/41) pasa a ser 2nd Baltic Front (10/43)
- Reserve Front (al inicio) a Kalinin Front (10/41) pasa a ser 1st Baltic Front (10/43)
- Karkhov MD a Southern Ural MD (cuando Kiev es capturada)
- Western MD (al inicio) a Western Front (6/41) pasa a ser 3rd Belorussian Front (4/44)
- Orel MD (al inicio) a Bryansk Front (8/41) posteriormente desbandado (10/43) después reformado como 2nd Belorussian (2/44)
- Kiev MD (al inicio) a Southwestern Front (6/41) a Stalingrad Front (7/42) pasa a ser Don Front (10/42) to Central Front (2/43) to Belorussian Front (10/43) to 1st Belorussian Front (2/44)
- Southwestern Front (reformado 10/42) pasa a ser 3rd Ukrainian Front (10/43)
- Odessa MD (al inicio) a Southern Front (6/41) pasa a ser Southeastern Front (8/42) después Stalingrad Front (10/42) luego Southern Front (1/43) y por último 4th Ukrainian Front (10/43)
- North Caucasus MD (al inicio) a Caucasus Front (11/41) pasa a ser Crimea Front (2/42) y por último North Caucasus Front (1/43)
- Transcaucasus MD (al inicio) a Transcaucasus Front (11/41)
- Steppe Front (6/43) a 2nd Ukrainian Front (10/43)
- Voronezh Front (6/42) a 1st Ukrainian Front (10/43)

7.6.7. Redesignación del grupo de ejércitos sur alemán

Cuando tiene lugar ciertas condiciones, el HQ del Heeresgruppe Sud será dividido en dos Grupos de ejércitos A y B, lo cual tiene lugar cuando las ciudades Soviéticas de Azov, Batansk y Manych son capturadas o si la primera opción no tuviere lugar también automáticamente en el primer turno de marzo del 1943. Una vez esto tiene lugar el HQ del Heeresgruppe Sud será reemplazado por el HQ del Grupo de ejércitos A y por el HQ del Grupo de ejércitos B, todas las fuerzas previamente bajo el mando del Heeresgruppe sud, pasan a ser asignadas al OKH pudiendo ser reasignadas por el jugador sin ningún coste administrativo. Una vez estos dos grupos de ejércitos sean formados se cambiará la designación como sigue:

- Grupo de ejércitos A pasa a ser Grupo de ejércitos Sur de Ucrania (04/44)
- Grupo de ejércitos B pasa a ser Grupo de ejércitos Sur (04/43) y por último Grupo de ejércitos norte de Ucrania (04/44)

7.7. Autoasignación de unidades HQ y de combate

La función de auto asignación permite al jugador asignar automáticamente unidades de combate y HQ a los HQ elegibles, usando el botón de la barra de información pertinente o la tecla g, mientras la unidad esta seleccionada en el modo de movimiento (F1), requiere el gasto de AP's al igual que la forma manual (12.2.3). El jugador en fase puede auto-asignar tantas veces como desee en su turno, sujeto, eso sí a la disponibilidad de AP. Usando la auto-asignación el ordenador asume un líder con capacidad administrativa de 1 con el fin que pueda llevarse a cabo la asignación. Una vez el ratio administrativo más alto, el coste administrativo más bajo, el coste administrativo actual estará basado en el ratio administrativo del líder y puede ser reducido si el líder pasa un chequeo administrativo. (12.2.3). Esto puede resultar en que el ordenador no permita una asignación automática por la falta de puntos administrativos. Los jugadores que encuentran asimismo esta situación podrían intentar una asignación manual (7.6.2).

7.7.1.1. Reglas de autoasignación

La asignación automática de HQ sucede conforme a las siguientes reglas:

- Unidades divisionales, de brigada y regimentales se asignaran así mismas al HQ de cuerpo más cercano. Si un HQ de Ejército o más alto está más cercano que el HQ de cuerpo, la unidad de combate se asignará a dicho HQ en vez del de cuerpo. Si un HQ de cuerpo y otro de mayor nivel se encuentran a la misma distancia, la unidad de combate se asignará siempre al HQ de cuerpo. Si dos HQ de cuerpo se encuentran a la misma distancia, el ordenador determinará aleatoriamente a cuál de los dos será asignado.
- Los HQ de cuerpo y los cuerpos de combate soviéticos se asignarán así mismo al HQ de ejército más cercano, si se diera la circunstancia que hay un HQ de mayor nivel más cercano, la asignación se vería vinculada a este último. Si al igual que en el caso anterior, sucediera que hay la misma distancia entre dos HQ de diferente nivel siempre se auto asignaría al HQ de ejército. En el caso de haber varios HQ de ejército de la misma categoría a la misma distancia, el resultado de la asignación volvería a ser aleatorio.
- Los cuarteles generales de ejercito se asignarán al HQ de Grupo de ejército, Frente o Distrito militar (MD) más cercano. Las reglas para los casos especiales serían las mismas que para los dos grupos anteriores.
- Las unidades de base aérea y sus respectivos altos mandos aéreos, se asignan de la misma manera que sus homólogos terrestres.



8. UNIDADES AÉREAS

Hay tres tipos de unidades que componen la fuerza aérea: de organización (unidades de grupos aéreos), de mando (unidades de base aéreas) y de control de estructura (unidades de cuartel general o *Headquarters*). Además, cada nación en conflicto tiene una Reserva Aérea Nacional, fuera de mapa, donde se simula el entrenamiento de nuevas unidades y la construcción de reemplazos para las unidades de combate. La Sección 5.3 describe cómo usar la interfaz de gestión de misiones aéreas y el capítulo 16 analiza las normas relativas a la realización de misiones aéreas.

8.1. Unidades de grupos aéreos (Air Group Units)

Erg./JG 51
Assigned To: 6th LW Air Base

Group Type: Gruppe
Nation: Germany

Aircraft Kills: 5
Ground Kills: 0

Experience: 83
Morale: 98
Fatigue: 0

Ready: 36
Reserve: 0
Damaged: 0
Max in Unit: 40

Night Missions: NO

Bf 109E-7
Fighter



Maximum Speed: 357
Cruise Speed: 290
Climb Rate: 2700

Max Altitude: 34000
Max Load: 0
Radius: 193

Armor: 1
Durability: 27
Maneuver: 33

Reliability: 10

Bf 109E-7

QTY	DEVICE NAME	FACE	RESERVE
2	20mm Cannon MG-FF	Fwd	DISBAND
2	7.9mm MG 17	Fwd	
1	66 Gal Drop Tank	Ext	REPLACEMENTS Allowed
			AIRCRAFT CHANGE Auto

Una unidad de grupos aéreos es la unidad táctica que contiene aviones y realiza diferentes misiones aéreas. Cada unidad de grupos aéreos es designada según el tipo de avión, lo cual determina también el número de aparatos de la unidad, su funcionalidad, y por tanto los tipos de misiones que la unidad puede realizar. El nombre de la unidad de grupos aéreos indica normalmente su función. Una unidad de grupos aéreos consiste en un número determinado de aviones del mismo tipo y modelo, que pueden estar catalogados como disponibles, dañados o en reserva. Los aviones y sus tripulaciones son considerados como un ítem único, que monta elementos como ametralladoras, cañones, cohetes, bombas, tanques de combustible y elementos electrónicos de combate tales como el radar.

8.1.1. Estado de las unidades de grupos aéreos

Todos los aparatos que están en estado disponible están preparados para volar las misiones que le sean asignadas a su unidad de grupos aéreos. Los aparatos dañados requieren reparación, y por lo tanto no estarán disponibles para volar, pero sí cuentan como elemento en la unidad de grupos aéreos y por tanto afectan al número total de aviones que la misma puede tener. Los aparatos en reserva se catalogan como No-disponibles y no pueden volar en misiones aéreas, pero pueden ser asignados a misiones de vuelo si la unidad de base aérea a la que está asignada la unidad de grupos aéreos está realizando un movimiento de reubicación (7.6.5) o desplazamiento (15.10). Los aparatos en reserva no afectan al número total de aviones que la unidad de grupos aéreos puede tener, pero pueden ser reasignados como disponibles durante la fase logística si el número de aparatos disponibles y/o dañados es menor al máximo de aviones permitidos en la unidad de grupos aéreos. Si el número de aviones disponibles en la unidad de grupos aéreos excede del número de aparatos permitidos, los aparatos designados como reserva en la ventana de detalle del unidad de grupos aéreos serán enviados al Pool de producción aplicable tras un número de fases de logística, mientras que el excedente de aviones disponibles del unidad de grupos aéreos se moverán a la reserva tras un número de fases de logística.

8.1.2. Tipos de unidades de grupos aéreos

El tipo de unidad de grupos aéreos estará basado en el número máximo de aparatos que podrá contener la unidad y la nacionalidad de la misma, según se detalla en las siguientes secciones.

8.1.2.1. Unidad de grupos aéreos del Eje

- Section = máximo de 4 aparatos (Finlandia).
- Schwarm = máximo de 4 aparatos (Alemania).
- Air Battalion = máximo de 10 aparatos (Finlandia).
- Staffel = máximo de 12 aparatos (Alemania y Finlandia).
- Flight = máximo de 16 aparatos (Finlandia).
- Squadron = máximo de 24 aparatos (Rumania, Finlandia, Italia, Eslovaquia).
- Gruppe = máximo de 40 aparatos (Alemania).
- Group = máximo de 48 aparatos (Hungria).

8.1.2.2. Unidad de grupos aéreos soviéticas

- Air Battalion (Eskadrilya) = máximo de 10 aparatos
- Air Regiment (Polk) = máximo de 40 aparatos

8.1.2.3. Cambios en el tamaño máximo de los regimientos aéreos soviéticos

El número máximo de aviones permitidos en los Air Regiment Soviéticos (Polk) cambiarán con el tiempo de la siguiente forma:

Junio 1941: Todos los Air Regiments tendrán un máximo de 40 aparatos.

Julio 1941: Todos los Air Regiments tendrán un máximo de 20 aparatos.

Diciembre 1942: Todos los Air Regiments tendrán un máximo de 32 aparatos.

Diciembre 1943:

- Fighter (Caza)/Fighter bomber (Caza-Bombardero)/Tactical bomber (Bombardero Táctico) Air Regiments tendrán un máximo de 40 aparatos.
- El resto de Air Regiments tendrán un máximo de 32 aparatos.

8.1.3. Funciones de los tipos de unidades de grupos aéreos

Las funciones de los diferentes tipos de las unidades de grupos aéreos determina la clase de misión que pueden ejecutar, basándose en el tipo de aparato por el que está formada (16.0). Más abajo encontrarás las abreviaturas que aparecen en la ficha de Commanders Report (9.5.4) Air Units:

- Fighter (F) (*Caza*)
- Fighter Bomber (FB) (*Caza-Bombardero*) (puede asignarse a misiones de caza y/o de bombardeo indistintamente)
- Night Fighter (NF) (*Caza Nocturno*)
- Tactical Bomber (TacB) (Bombardero Táctico)
- Level Bomber (LB) (*Bombardero Estratégico*)
- Transport (TR) (*Transporte*)
- Recon (Rec) (*Reconocimiento*)
- Jet Fighter (JF) (*Caza a reacción*)
- Patrol (PA) (*Patrulla*)
- Float Plane (FP) (*Hidroavión*)
- Float Fighter (FF) (*Hidroavión de combate*)
- Electronic Warfare (EW) (*Avión de guerra electrónica*)
- Torpedo Bomber (TB) (*Torpedero*)



8.1.4. Nombres de las unidades de grupos aéreos

Aunque algunas veces en el juego el nombre de las unidades de grupos aéreos es auto-explicativo, otras veces se usan términos y abreviaciones que no nos son familiares. La siguiente lista no es exhaustiva, pero se proporciona para ayudar a asociar el tipo de unidad de grupos aéreos con su nombre.

8.1.4.1. Nombres de las unidades de grupos aéreos alemanes

- **Stab** - Command Flight - (*Tipo de escuadrilla Schwarm "patrulla"*)
- **JG** (Jagdgeschwader) - Fighter Wing – (*Ala de Caza*)
- **NJG** (Nachtjagdgeschwader) - Night Fighter Wing – (*Ala de Caza Nocturna*)
- **ZG** (Zeröstrergeschwader) – *Destructor* – (*Bi-Motor Bf110*)
- **StG** (Stukageschwader) - Stuka Wing – (*Ala de Stuka*)
- **SG** (Schlachtgeschwader) - Battle (Fighter Bomber) Wing – (*Ala de Batalla de caza-bombarderos*)
- **KG** (Kampfgeschwader) - Bomber wing – (*Ala de Bombardero*)
- **SKG** (Schnellkampfgeschwader) - Fast Bomber Wing – (*Ala de Bombardero rápido*)
- **NAGr** (Nahaufklärungsgruppe) - Short Range Reconnaissance Wing – (*Ala de Reconocimiento de Corto Alcance*)
- **FAGr** (Fernaufklärungsgruppe) - Long Range Reconnaissance Wing – (*Ala de Reconocimiento de Largo Alcance*)
- **NSGr** (Nachtschlachtgruppe) - Night Bomber Wing – (*Ala de Bombardero Nocturno*)
- **SG** (Schlachtgruppe) - Fighter Bomber Wing – (*Ala de Caza-Bombardero*)
- **TG** (Transportgeschwader) - Transport Wing – (*Ala de Transporte*)
- **KGrzbV** (Kampfgruppe zur besonderen Verwendung) - Battle Group Special Purposes or Operations – (*Grupo especial de operaciones especiales*)
- **Lehr** - School/Training – (*Escuela de Entrenamiento*)

8.1.4.2. Nombres de los grupos de unidades aéreas soviéticas

Abreviaturas básicas:

- **AP** - aviation regiment (avia polk) – (*Regimiento Aéreo*)
- **AD** - Aviation division (avia divizija) – (*División Aérea*)
- **AK** - aviation corps (avia korpus) – (*Cuerpo Aéreo*)
- **AE** - squadron (eskadrilya) – (*Escuadrilla*)
- **VVS** – Military Air Force (Voenno-Vozdushnye Sily) – (*Fuerza Aérea*)
- **PVO** - Provito Vozdushnaya Oborona Strany - "Air Defense Forces" - Incluye unidades aéreas y terrestres. Ej: interceptores y unidades Antiaéreas.
- **I** - fighter (istrebitel'naya) – (*Caza*)
- **B** - bomber (bombardirovachnaya) – (*Bombardero*)
- **Sh** - attack plane (shturmovaya - IL-2) – (*Avión de ataque*)
- **DD** - long range (dalnego dejstvija) – (*Largo Alcance*)
- **T** – transport – (*Escuela*)
- **DB** - long range bomber (dal'ne-bombardirovochnaya) – (*Bombardero de Largo Alcance*)
- **S** - mixed (smeshanaya) – (*variado*)
- **R** - recon (razedovatel'naya) – (*Reconocimiento*)
- **NB** - night bomber (nochnaya bombardirovochnaya) – (*Bombardero Nocturno*)
- **G** – guards designation: GIAP, GIAD, DBAD, etc – (*Guardia*)
- **MT** - mine-torpedo – (*Torpedo-Minador*)
- **O** - separate (otdel'nyj) – (*dividido*)

Designación de regimientos aéreos:

- **IAP** - Fighter Aviation Regiment – (*Regimiento de Caza*)
- **IAP-KBF** - Regimineto de caza de la flota del Báltico Bandera Roja – (KBF - Krasnoznamennyi Balijskij Flot)



- **BAP** - Bomber Aviation Regiment – *(Regimiento de Bombardeo Aereo)*
- **DBAP** - Long-Range (LR) Bomber Regiment (Dal'nebombardirovochnyj Avia Polk) – *(Rgto. de bombarderos de largo alcance)*
- **LBAP** - Light Bomber (Legkobombardirovochnyj AP) Regiment – *(Regimiento de bonbarderos ligeros)*
- **NBAP** – Night Bomber Air Regiment – *(Regimiento de bombarderos nocturnos)*
- **LTAP** - (Light) Transport Regiment. – *(Regimiento de Transporte aéreo Ligero)*
- **TAP or TRAP** – Transport Regiment – *(Regimiento de Transporte aéreo)*
- **SBAP** - High-Speed (Skorostnoj BAP) Bomber Regiment – *(Regimiento de Bombardeos de Alta Velocidad)*
- **TBAP** - Heavy (Tyazhelyj BAP) Bomber Regiment – *(Regimiento de Bombardeo Pesado)*
- **ShAP** - Ground Attack (Shturmovoj AP) Bomber Regiment – *(Regimiento de Bombardeo a Tierra)*
- **RAP** - Reconnaissance Aviation Regiment – *(Regimiento de Reconocimiento Aéreo)*
- **OSAP** - Independent Composite Regiment – *(Regimiento de composición independiente)*
- **ORAP** - Independent Reconnaissance Regiment – *(Regimiento Independiente de Reconocimiento)*
- **MTAP** – Mine Torpedo Air Regiment – *(Regimiento Torpedero-Minador)*

8.1.4.3. Cambios en la designación de las unidades de grupos aéreos soviéticas

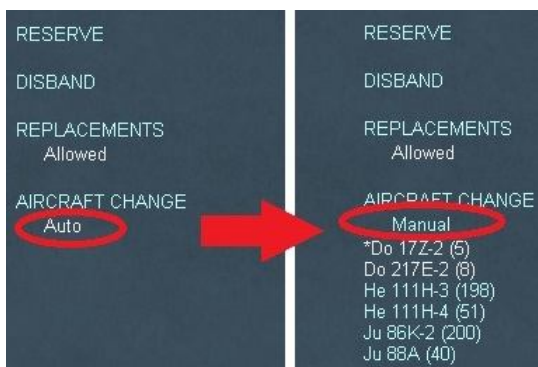
Ciertas unidades de grupos aéreos soviéticas pueden ser re-designadas de la siguiente forma:

- Unidades de grupos aéreos con el modelo de avión IL-2 serán re-designadas como ShAP
- Unidades de grupos aéreos con el modelo de avión U-2/R-Z serán re-designadas como LBAP (con un 10% de probabilidad) o como NBAP (90%)
- Los grupos SBAP sin modelos SB podrán ser re-designadas como BAP (con un 50% de probabilidad)
- Los grupos DBAP sin modelos tipo DB, IL-4, Pe-8, Yer o TB podrán ser re-designadas a BAP (con un 50% de probabilidad)
- Los grupos DBAP sin modelos tipo DB, IL-4, Pe-8, Yer o TB podrán ser re-designadas a BAP (con un 50% de probabilidad)
- Batallones Aéreos Soviéticos (con "/" en el nombre) podrán ser re-designados como Regimiento Aéreo (con una probabilidad del 10%)
- Una unidad de grupos aéreos SAP podrá ser re-designada después de Marzo 1943 como un Reg. Especifico dependiendo del modelo de avión por el que esté formada (con un 80% de probabilidad).

8.1.5. Modelos de avión. Actualización/degradación y cambio de modelos.

Dependiendo de la disponibilidad de modelos de aviones en la Pool de producción, las unidades de grupos aéreos pueden cambiar a otros modelos de avión durante el segmento aéreo de la fase logística del jugador (4.2). En el sub-segmento de actualización, las unidades de grupos aéreos pueden actualizarse de acuerdo al grado de modernización que encontremos indicado en la lista de la ventana de producción de ciudad para los modelos de avión (5.4.4). A su vez una unidad de grupos aéreos puede cambiar a aviones más antiguos (degradación) (21.1.9.1). En el sub-segmento de cambio las unidades de grupos aéreos pueden cambiar su composición por modelos de avión de funcionalidad similar (8.1.4), pero no necesariamente por la vía de actualización/degradación. Por ejemplo un modelo Yak-1 es un caza que se actualiza al modelo Yak-1B y degrada al modelo de caza I-16 Tipo18. En el sub-segmento de cambio, sin embargo, una unidad de grupos aéreos formado por aviones Yak-1B puede llegar a ser equipada con otro caza de similar funcionalidad como él La-5, o el Hurricane IIB proveniente del sistema de arriendo Anglo-americano. El ordenador solo intercambiará aviones en las unidades de grupos aéreos que tengan menos del 50% de aparatos permitidos. Cuanto más por debajo del 50% sea el porcentaje de aparatos en las unidades de grupos aéreos mayor será la probabilidad de cambio de modelos. Una vez más, estos cambios dependerán de la disponibilidad del número de aviones y de los diferentes modelos que aparezcan en el Pool de producción.

8.1.5.1. Cambio manual de modelos de aviones



III./KG 3				
14th LW Air Base - VIII Fliegerkorps				
Max Aircraft: 40				
Do 17Z-2		<Select aircraft from the list>		
Level Bomber				
AIRCRAFT	TYPE	IN POOL	IN AIR GROUPS	# OF FACTORIES
Do 17Z-2	Level Bomber	5	129	0
Do 217E-2	Level Bomber	8	0	4
He 111H-3	Level Bomber	198	0	0
He 111H-4	Level Bomber	51	383	39
Ju 86K-2	Level Bomber	200	8	0
Ju 88A	Level Bomber	40	472	40

Los jugadores tenemos la opción de realizar manualmente el cambio de modelo de aparato a través de la ventana de detalle de unidades de grupos aéreos (5.4.18), donde aparecen los posibles modelos listados cuando el botón de CHANGE está clicando de "Auto" a "Manual", y los aviones disponibles para el cambio aparecen remarcados en azul mostrándose de esa manera como elegibles. Cambiar el modelo de avión de una unidad de grupos aéreos nos costará 1 punto de administración, reduce el nivel de experiencia de la unidad de grupos aéreos en 2 puntos y puede resultar que un 30% de los nuevos aparatos sean dañados. EL cambio manual de aparatos no estará disponible en el turno 1 de ningún escenario. Para poder realizar el cambio de aviones la unidad de base aérea a la que pertenece la unidad de grupos aéreos debe estar ubicada como mínimo a tres hexágonos de distancia de cualquier unidad enemiga con suministros (*supplied*). El cambio no tendrá lugar a menos que el número de aparatos nuevos deseados de la pool de producción sea como mínimo el 50% de los aviones permitidos en la unidad de grupos aéreos. No se podrán realizar cambios si la unidad de grupos aéreos ha volado en ese turno, y si se realizan los cambios no se podrá volar ninguna misión inmediatamente después.

Normalmente un cambio de aparatos en una unidad de grupos aéreos se realiza respetando que la funcionalidad de los aparatos sea la misma, no obstante, existen algunas excepciones y restricciones (solo para los cambios manuales). Los aviones se pueden cambiar si:

- 1- Los tipos de aviones son los mismos.
- 2- Los bombarderos tácticos se pueden cambiar por caza bombarderos.
- 3- Los caza bombarderos se pueden cambiar por bombarderos tácticos si el grupo está entrenado como bombardero.
- 4- Los caza bombarderos se pueden cambiar por cazas o cazas a reacción si se trata de un grupo entrenado como cazas.
- 5- Los cazas se pueden cambiar a caza bombarderos y cazas a reacción.
- 6- Los cazas a reacción se pueden cambiar a caza bombarderos y cazas.
- 7- Los grupos de NBAP se pueden cambiar solo a bombarderos tácticos U-2.
- 8- Los grupos ZG pueden cambiarse a cazas nocturnos y caza bombarderos.
- 9- Los grupos JG no pueden cambiarse a Bf 110.
- 10- Los grupos con Bf 110 no pueden cambiarse a Bf 109.

La IA puede usar estas nuevas reglas para el intercambio de aviones de forma automática.

8.2. Unidades de base aérea (Air Base Units)

10 SAD Air Base					2926	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 93/101	MAX 100
25	12	1	7.62mm Quad Anti-aircraft MG	0	Morale: 34	
29	8	1	12.7mm Anti-aircraft MG	1	MOTORIZED	
26	12	1	37mm Anti-Aircraft Gun	0	Vehicles/Need: 434 / 505	
31	233	18	Support	0	HHQ: Western Air Command	
					OHQ: Western Front	
					Nation: Soviet Union	
ATTACHED UNITS (7)					ASSIGN	
33 IAP			16 x I-16 Type 18 (0%)		Supply/Need: 11 / 24	
39 BAP			9 x SB-2 (0%)		Fuel/Need: 1543 / 983	
2/39 BAP			4 x Pe-2 (0%)		Ammo/Need: 833 / 643	
74 ShAP			13 x I-153BS (0%)		Support/Need 232 / 175	
2/74 ShAP			3 x IL-2 (0%)		Transport Cost: 3108	
123 IAP			13 x I-153 (0%)		In Supply (0 MP)	
110 IAP			9 x Yak-1 (0%)		SUPPLY DETAILS	
					Aviation Range: all ranges	
					Aviation Commitment 7	
					ADD SUB MOVE	
					DISBAND UNIT	
					RELOCATE UNIT	

Las unidades de Base Aérea son unidades de mando especiales (7.6.1) que representan la infraestructura física y logística requerida como soporte de las unidades de grupos aéreos, e incluye campos de aviación, instalaciones de reparación y mantenimiento y defensas anti-aéreas. Las unidades de Base Aérea están formadas por solo dos tipos de elementos de tierra: unidades de apoyo en tierra y cañones anti-aéreos. Las Bases Aéreas

tendrán más éxito en la reparación de los daños de los aviones, en tanto en cuanto tengan más unidades de apoyo terrestre asignadas. Su comportamiento en este sentido será peor si la unidad de Base Aérea está necesitada de compañías de este tipo (7.2.2.1).

8.2.1. Restricciones a las incorporaciones a las bases aéreas

Las únicas unidades que pueden ser incorporadas a las Bases Aéreas son las unidades de grupos aéreos. Las Bases Aéreas no pueden tener más de 9 unidades de grupos aéreos incorporadas, sea cual sea su número de aparatos que las compongan. Tener en cuenta que no existe límite al número de unidades de grupos aéreos que pueden ser asignadas a la Reserva Nacional Aérea de un país (8.4). Las Bases Aéreas solo pueden contener unidades de grupos aéreos de su misma nacionalidad. Las Bases Aéreas solo pueden asignarse a Unidades de Mando Aéreas (*air headquarters units*). Alemania posee Bases Aéreas de la Luftwaffe y Bases Aéreas del Ejército. Las unidades de grupos aéreos de este último son las utilizadas para las misiones de reconocimiento aéreo. Cada Cuartel general del Ejército alemán tiene incorporada una Base Aérea del Ejército que no puede ser transferida a ningún otro Cuartel general. A fin de diferenciarlas en el mapa las Bases Aéreas de la Luftwaffe (LW) serán mostradas con su ficha coloreada en azul/gris. Las Bases Aéreas del Ejército (recon) serán mostradas en el mapa con su ficha en color gris.

Nota del juego: Las Bases Aéreas deberán ser desplegadas en terreno despejado, ciudad, zona urbana o bosque claro para que sus unidades de grupos aéreos puedan despegar en misiones aéreas.

8.2.2. Nombres para las bases aéreas soviéticas

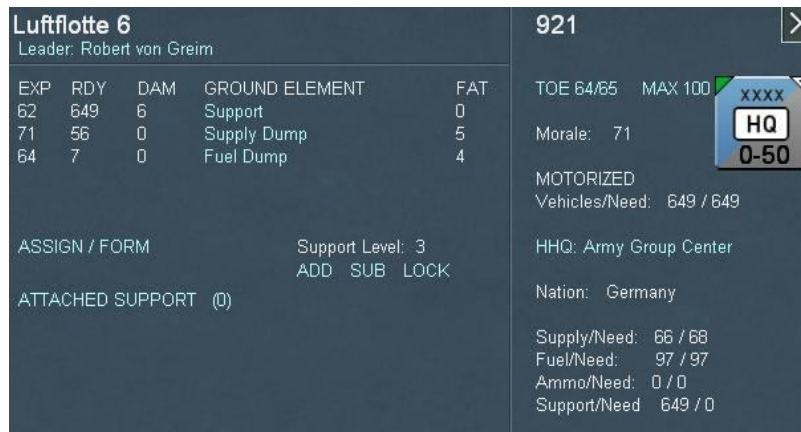
La siguiente lista son abreviaturas utilizadas por las Bases aéreas soviéticas:

- **VVS** - Air Force Air Base
- **VVS-ChF** - base of Black Sea Fleet (Chernomoskij Flot)
- **PVO** - Air Defense Force Air Base
- **IAB** - Fighter Aviation Brigade Air Base
- **IAD** - Fighter Aviation Division Air Base
- **BAB** - Bomber Aviation Brigade Air Base
- **BAD** - Bomber Aviation Division Air Base
- **SAD** - Composite Aviation Division Air Base
- **DBAD** - Long Range Aviation Division Air Base (also may see AD DD - Avia Divizija Dalnego Deistviya)
- **TBAB** - Heavy Bomber Brigade Air Base
- **OSNAZ** - Special Use Air Group airbase (OSobogo NAZnachenija)

8.2.3. Disolución de las bases aéreas tipo SAD

Después del 1 de Febrero de 1942 existe un 50% de probabilidades de que las Bases Aéreas del tipo SAD (*Composite Air Division*) se disuelvan a un ritmo no superior a 3 unidades por turno. Las unidades de grupos aéreos incorporados a estas bases serán transferidas automáticamente a la Reserva Aérea Nacional (8.4).

8.3. Unidades de HQ,s aéreas (*Air Headquarters Units*)



Las Unidades de HQ,s aéreas cumplen la misma función que otras unidades HQ,s con la excepción de que no pueden incorporar ninguna unidad de combate. La única unidad de apoyo que puede ser incorporada a un cuartel general Aéreo es la de defensa Anti-Aérea. No obstante no hay límites o penalizaciones al número de Bases Aéreas u otras Unidades de Mando Aéreo que puedan ser incorporadas a un cuartel general Aéreo.

Los HQ aéreas podrán dar apoyo a los elementos terrestres de las bases aéreas bajo su control.

8.3.1. Restricciones para las incorporaciones a unidades HQ,s

Existen restricciones a las incorporaciones a Unidades de HQ,s Aéreos. Con la excepción de las Bases Aéreas del Ejército alemán, el resto de las bases aéreas solo pueden incorporarse a Unidades HQ,s Aéreas (8.2.1). Las Unidades de Mando Aéreo Fliegerkorp alemanas pueden ser incorporadas exclusivamente a Unidades de Mando Aéreo Luftflotte o a Unidades de Mando de Grupo de Ejércitos alemán. Las Unidades de Mando Aéreo Luftflotte pueden ser incorporadas exclusivamente a Unidades de Mando de Grupo de Ejércitos. Las Unidades de Mando Aéreo de los países alineados al Eje pueden ser incorporados exclusivamente a Unidades de Mando de Grupo de Ejércitos de su misma nacionalidad. A esta regla existen dos excepciones. El Slovakia Air Command comienza incorporado al Grupo de Ejércitos Sur y no puede cambiar, mientras que el Finnish Air Command comienza incorporado al 1er Ejército y tampoco puede ser cambiado. Las Unidades de Mando Aéreo Soviéticas pueden ser incorporadas solo a un Frente o a un cuartel general Militar de Distrito (Military District HQ unit).

8.3.2. Reasignar los Air Command HQ soviéticos

Algunas unidades Air Command HQ Soviéticas se convertirán automáticamente en Air Army HQ y se les asignará un nuevo nombre. Cada Air Command contenido en la siguiente lista se convertirá al Air Army aplicable reflejado en la fecha indicada:

Air Command Name	Air Army Re-designation	Fecha
Western	1st Air Army	Mayo 1942
Bryansk	2nd Air Army	Mayo 1942
Kalinin	3rd Air Army	Mayo 1942
Southern	4th Air Army	Mayo 1942
North Caucasus/Crimea	5th Air Army	Junio 1942
Northwest	6th Air Army	Junio 1942
Southwest	8th Air Army	Junio 1942
Volkhov	14th Air Army	Agosto 1942
Leningrad	13th Air Army	Noviembre 1942
Stalingrad	16th Air Army	Septiembre 1942
Long Range	18th Air Army	Diciembre 1944

8.4. Reserva aérea nacional y transferencias de unidades de grupos aéreos

Cada Reserva Aérea Nacional simula la red de entrenamiento e instalaciones de reparación existentes tras las líneas de combate que preparan nuevas unidades de grupos aéreos y actualizan las unidades obsoletas y reemplazos necesarios debido a las bajas en combate. Debido a que las unidades de grupos aéreos solo pueden ser incorporadas a Bases Aéreas de la misma nacionalidad, en el acceso de la Reserva Nacional del Eje solo nos dará la lista de unidades de grupos aéreos disponibles de la misma nacionalidad de la Base Aérea seleccionada en cada momento. La pestaña del Commander's Report (5.4.9) muestra la localización de todas las unidades de grupos aéreos de un determinado bando, para incluirlas en las diversas Reservas Aéreas del Eje. También si quiérenos desde la reserva nacional se puede disolver una unidad para devolver sus aviones al pool.

8.4.1. Restricciones en la transferencia de la reserva aérea nacional

Existen restricciones en la transferencia de las unidades de grupos aéreos de y hacia la Reserva Aérea Nacional. Las unidades de grupos aéreos transferidos a la Reserva Aérea Nacional no se mostrarán en la pantalla de la Reserva hasta el siguiente turno, y por lo tanto no podrán ser transferidas a una Base Aérea en ese mismo turno. Las unidades de grupos aéreos que hayan realizado cualquier misión no podrán ser transferidas a la Reserva Aérea Nacional en ese mismo turno y deben estar incorporadas a una Base Aérea que no esté inactiva (*no frozen*) y que tenga puntos de movimiento disponibles. Las unidades de grupos aéreos transferidas desde la Reserva Aérea Nacional a una Base Aérea no estarán disponibles durante ese mismo turno para ejecutar ninguna misión.



8.4.2. Transferencias de unidades de grupos aéreos a la reserva nacional

La transferencia de unidades de grupos aéreos a y desde una Base Aérea a la Reserva Aérea Nacional puede ser realizada manualmente por el jugador o de forma semi-automática a través del uso de Sistema de Entrega de unidades de grupos aéreos (8.4.3). Las unidades de grupos aéreos solo serán enviados a la Reserva de forma automática durante la Fase Logística si el ordenador determina que el unidad de grupos aéreos en cuestión está demasiado debilitada para llevar a cabo misiones aéreas. Existen varios métodos disponibles para gestionar el despliegue de las unidades de grupos aéreos entre una Base Aérea y su Reserva Aérea Nacional. El Modo de Transferencia Aérea (F10) (5.3.10) se usa para transferir manualmente unidades de grupos aéreos entre Bases Aéreas. Las unidades de grupos aéreos pueden ser transferidos manualmente a la Reserva seleccionando el botón "RESERVE" en la ventana de detalle particular de cada unidad de grupos aéreos (5.4.18). Una unidad de grupo aéreo puede ser seleccionada manualmente desde la Reserva para su incorporación a una Base Aérea seleccionando "ASSIGN" en la pantalla de detalle de la Base Aérea a la que se desee incorporar. Tened en cuenta que las unidades de grupos aéreos mostrados en la lista corresponden a los ajustes de Rango de Alcance de Aviación seleccionados para esa Base Aérea.

8.4.3. Sistema de entrega de las unidades de grupos aéreos

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
50	4	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
50	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	1
50	5	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	1
50	7	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
50	247	3	Support	0

ATTACHED UNITS (5)	ASSIGN
Stab./JG 51	4 x Bf 109F-2 (0%)
I./JG 51	40 x Bf 109F-2 (0%)
II./JG 51	40 x Bf 109F-2 (0%)
III./JG 51	37 x Bf 109F-2 (0%)
IV./JG 51	39 x Bf 109F-2 (0%)

TOE 98/100	MAX 100
Morale: 51	
MOTORIZED	
Vehicles/Need: 386 / 386	
HHQ: II Fliegerkorps	
OHQ: Army Group Center	
Nation: Germany	
Supply/Need: 29 / 29	
Fuel/Need: 1047 / 1046	
Ammo/Need: 75 / 75	
Support/Need: 250 / 180	
Transport Cost: 1808	
In Supply (1 MP)	
SUPPLY DETAILS	
Aviation Range: all ranges	
Aviation Commitment 5	
ADD SUB MOVE	
RELOCATE UNIT	

El Sistema de entrega de unidades de grupos aéreos permite a los jugadores manejar de forma semi-automática el despliegue de unidades de grupos aéreos a la Reserva Aérea Nacional y desde la Reserva Aérea Nacional hacia una Base Aérea. En lugar de transferir de forma individual cada unidad de grupos aéreos, el jugador puede ajustar un número de unidades de grupos aéreos y tipo (basados en su rango) deseado para cada Base Aérea. Los ajustes de entrega de las unidades de grupos aéreos son ignorados si el jugador utiliza un método diferente para transferir unidades, por ejemplo haciéndolo de forma manual.

Hay dos componentes que afectan al Sistema de Entrega: El Aviation Range y el Aviation Commitment. El Aviation Range se haya dividiendo el radio de acción del aparato asignado a ese unidad de grupos aéreos entre 10, y puede ser "menos de 20" (*less than 20*) hexágonos, "menos de 40" hexágonos, "más de 41" hexágonos (*more than 41*) o "rango total" (*all ranges*). El nivel de Aviation Commitment puede variar de 0 a 9 e indica el número de unidades de grupos aéreos que el jugador desea para esa Base Aérea concreta. Para usar el Sistema de Entrega de unidades de grupos aéreos el jugador ajusta el Aviation Range y el nivel de Aviation Commitment para cada Base en la pantalla de detalle de la unidad de Base Aérea y entonces selecciona el botón de "MOVE" (5.4.18).

Primero, las unidades de grupos aéreos que no cumplan con el rango seleccionado para esa Base Aérea serán transferidas a la Reserva Nacional Aérea. Posteriormente, las unidades de grupos aéreos que superen el número de Aviation Commitment son devueltos también a la Reserva, seleccionando en primer lugar a las unidades de grupos aéreos más debilitados por los combates. Si la Base Aérea tiene asignadas en ese momento menos unidades de grupos aéreos de las que marca su Aviation Commitment, le serán transferidas desde la Reserva el número disponible de unidades de grupos aéreos necesarias, que cumplan con los rangos designados para esa Base, para cubrir sus necesidades, siendo las unidades disponibles más fuertes las que se le asignen en primer lugar.

9. MORAL, UNIDADES DE ÉLITE, EXPERIENCIA, FATIGA, DESGASTE Y PREPARACIÓN

Hay muchas relaciones entre moral, fatiga, experiencia y desgaste. La moral interviene en la mayoría de los atributos y es el más importante de la unidad. La moral determina el nivel de experiencia y fatiga. El desgaste se basa en la experiencia y la moral. El CV (valor de combate) se ve afectado por la moral y la fatiga. El movimiento también se ve afectado por la moral, la fatiga y la experiencia. En todos los casos una experiencia y moral altas es bueno, mientras que una fatiga alta es malo. La fatiga puede producir daños a las mismas unidades incluso puede destruir unidades ya dañadas. El impacto de la fatiga es peor cuando las unidades están adyacentes a las unidades enemigas, porque aparte de las pérdidas por desgaste también sufren más pérdidas porque se recuperan menos de la fatiga. Las unidades con altos niveles de experiencia se verán menos afectadas por la fatiga.

9.1. Moral de la unidad

La moral es un factor crítico para todas las unidades de combate. Cuanta más moral menos efectos adversos sufrirá la unidad. Cada nacionalidad tiene un nivel básico de moral nacional. La moral real de una unidad puede estar por encima o por debajo de la moral nacional. La moral de una unidad siempre tenderá ir al valor de la moral nacional. Las unidades de élite, del eje y soviéticas (guardia y ejércitos de choque) tienen su moral establecida a un nivel superior.

La moral de una unidad afecta a su CV y por tanto a su habilidad para ganar en combate. También determina la cantidad de desgaste que adoptan sus elementos terrestres, tanto si la unidad acaba desorganizada (*rotated*), destruida (*shattered*), o se rinde (*surrender*) como resultado de su retirada si es derrotada. La moral de una unidad en estado *Routed* será un factor determinante en su capacidad para recuperarse.

La moral de una unidad también se utiliza para determinar el coste de movimiento al entrar en casillas controladas por unidades enemigas y bajo la influencia de su zonas de control enemigas (EZOC). En las unidades de aire, la moral de una unidad afecta al número de millas que puede volar en un turno.

La moral también es importante para la capacidad de los elementos de una unidad para subir de experiencia. La calificación de la moral de un líder se utiliza para determinar el valor unitario de combate en la batalla. Las siguientes unidades reciben bonus sobre su Moral Nacional:

Tipo de Unidad	Bonus
Caballería, Montaña, Paracaidistas y aerotransportadas	+5
Motorizadas de los aliados del Eje	+5
Motorizadas alemanas	+10
Motorizadas soviéticas (hasta agosto del 43)	+5
Motorizadas soviéticas (desde el 43 hasta el fin de la guerra)	+10

9.1.1. Cambios en la moral de unidades de tierra

La **moral aumentará** cuando se ganan batallas. También puede aumentar durante la fase logística, debido a cualquiera de las siguientes circunstancias:

- La moral está por debajo de 50, está en modo "REFIT", y está a más de 10 casillas de una unidad enemiga abastecida.
- La moral está por debajo de 50 y está a más de 10 casillas de una unidad enemiga.
- La moral está por debajo del valor moral nacional. En este caso puede recuperar hasta un 10 % de la moral nacional pero no más que el valor moral nacional. - *Ejemplo: la moral nacional alemana es de 70 en 1942, por lo que una unidad podría recuperar 7 puntos, siempre que no exceda de 70 (para una unidad que no sea de élite).*
- La unidad tiene buenos suministros y unidades de apoyo (*support*), y su moral es menos de 75. Si la tirada (75) es más grande que la moral de la unidad entonces es posible que haya una mejora.

La **moral bajará** en los siguientes casos:

- Cuando se pierden batallas, cuando se sufre interdicciones aéreas, si se está en estado aislado (*isolated*) y las unidades alemanas en el tiempo que duren las penalizaciones de la regla del primer invierno (22.3). Las unidades finesas al mover al sur en casillas específicas del mapa (19.1.1).
- Las unidades que retroceden en combate pierden un punto de moral. Serán dos si se produce un error en el chequeo de la moral del líder.
- Una unidad en estado *Routed* pierde un punto adicional de moral.
- Unidades aisladas (*Isolated*) pueden perder uno o más puntos de moral dependiendo de la falta de suministros existentes.
- Unidades atacadas en una interdicción aérea que pierden más de 9 puntos de movimiento pueden perder moral, dependiendo de la fatiga de la unidad y si el chequeo de comprobación de moral del líder falla.
- Cada turno hay una posibilidad de que la moral se reduzca en 1 o 2 puntos si la moral de la unidad excede en 30 puntos la moral media nacional.
- Unidades con malos suministros pueden perder 1 o 2 puntos de moral. Si al final de la fase logística se tienen menos del 20% de los suministros necesarios hay la posibilidad de perder 1 punto de moral. Si son menos del 10% hay posibilidad de perder 2 puntos.
- En cada fase de logística existe la posibilidad de que una unidad pueda perder un punto de moral debido a su fatiga. Cuanto mayor es la fatiga y más baja es la moral de la unidad, mayor será la dificultad de deba pasar el chequeo de moral de su líder para evitar la pérdida de moral.

9.1.2. Cambios en la moral de unidades de grupos aéreos

Para las unidades de grupos aéreos, cada unidad recuperará puntos de moral igual a 100 menos la moral actual del grupo dividido por 10 cada turno. También, cuando una unidad de grupos aéreos es enviado a la reserva recibe un bono de moral solo por entrar en la reserva, que puede ser hasta de 15 puntos, cuanto más baja su moral mayor será el bono.

La moral de una unidad de grupos aéreos puede aumentar debido a la destrucción de aviones enemigos en combate aéreo y también cuando recibe suministros. La moral decaerá si los aviones son dañados o destruidos en combate.

9.1.3. Niveles básicos de moral nacional

La tabla siguiente resume el nivel de moral nacional base para cada nación. Tener en cuenta que también se puede modificar la moral en las opciones de partida en el nivel de dificultad con el modificador de nivel moral (3.3.3). Para Alemania y la unión Soviética, la moral nacional cambia con el tiempo.

País / Año	1941	1942	1943	1944	1945
Alemania	75	70	65	60	55
Finlandia	80	80	80	80	80
Italia	35	35	35	35	35
Rumania	35	35	35	35	35
Hungría	40	40	40	40	40
Eslovaquia	40	40	40	40	40
Unión Soviética***	50*	45	46**	58**	60

- * La moral nacional soviética en junio de 1941 es de 50. La moral desciende un punto cada mes hasta el 42 (por lo tanto, será de 44 en diciembre del 41).
- ** Empezando en enero de 1943, la moral nacional soviética se incrementa en un 1% cada mes, hasta que alcanza 60 en marzo de 1944.
- *** Todas las unidades soviéticas del tamaño de Brigada o más pequeñas tiene una moral nacional mínima de 50.

9.1.4. Moral para nuevas unidades

La moral que tienen las unidades recién creadas se calcula tomando la moral de la unidad que ha sido construida y multiplicándola por el nivel de ayuda de moral (seleccionado en opciones de juego) dividido por 100. Este valor de moral construida se utiliza entonces en la fórmula – ((moral nacional/4) + 20) + (aleatorio ((moral nacional/4) + 20)) para obtener la moral de la unidad. Este valor no puede ser menor de 20 ni más grande de 50. La experiencia para los elementos terrestres de las unidades se calcula tomando la moral de la unidad dividida por dos y añadiendo 5.

$$\text{Moral en nuevas unidades} = ((\text{moral nacional}/4) + 20) + (\text{aleatorio} ((\text{moral nacional}/4) + 20))$$

Las unidades de Esquí Soviéticas de recién creación reciben un bonus a la moral sobre la moral nacional actual en función de las fechas tal como sigue: +5 en Sept 42, +10 en Sept 43, + 15 en Sept 44.

9.2. Unidades de élite



Las unidades de élite y unidades soviéticas de la guardia reciben un bono sobre la moral nacional actual. Las unidades de élite del eje son predesignadas, mientras que las unidades soviéticas deben cumplir ciertas condiciones para ser designadas como unidades de la guardia (*Guard*) y recibir el bono de la moral nacional.

9.2.1. Modificadores para los tipos de unidades de élite

El modificador cambiará según el tipo de unidad:

- La Las unidades de élite del **eje** reciben una bonificación de **15** puntos a su moral nacional.
- Las unidades **SS** reciben una bonificación de **+5** en **1941**, **+10** en **1942** y **+15** en **1943** en adelante.
- Las unidades de la guardia **soviéticas** reciben un bono de **10** puntos a su moral nacional.

9.2.2. Creación de unidades terrestres de la guardia soviética

Bajo ciertas condiciones, las unidades de combate soviéticas, las unidades de apoyo (support), cuerpos, ejércitos y unidades HQ pueden convertirse unidades "Guardia". Cuando una unidad alcanza el estado de "Guardia", su TOE cambiará al adecuado, se cambiará su nombre y se volverá a numerar como una unidad de guardia.

9.2.2.1. Límite del número de unidades Guardia

Aunque no es exacto, hay límites a la cantidad de cada tipo de unidad que puede convertirse en unidad de guardia (infantería, blindados, de montaña, artillería, etc.). El tamaño de la unidad puede afectar a los porcentajes, con unidades más grandes que tienen más impacto que los más pequeños. No hay límite de unidades que pueden convertirse en guardias en unidades de caballería o unidades paracaidistas.

El límite para unidades motorizadas es aproximadamente un 35%. Para unidades no-motorizadas, el porcentaje aproximado límite varía cada año:

1941	5 %	1942 (julio - diciembre)	17 %	1944	30%
1942 (enero - junio)	10%	1943	25%		

En el parche V1.03 Beta 2, se limita la cantidad de Ejércitos de Guardias Soviéticos a 11, y a 6 los Ejércitos de Guardias de Tanques.

9.2.2.2. Condiciones para convertirse en Guardia

Las unidades de tanques pesados y las unidades de cohetes soviéticas, automáticamente adquieren el status de Guardias. Los HQ aerotransportados soviéticos no pueden convertirse en guardias. Para que el resto de unidades puedan convertirse en unidades de guardias, deben cumplirse las tres condiciones siguientes:

Condición uno:

- Para unidades no-motorizadas, el número de victorias de la unidad más el modificador de año debe ser igual o mayor a 8 más un n° *random* (12)
- Para unidades motorizadas, el número de victorias más el modificador del año debe ser igual o mayor a 12 más un n° *random* (12)
- Para unidades de HQ Corps, el número de victorias de la unidad más el modificador de año debe ser igual o mayor a 15 más un n° *random* (15)
- Para unidades HQ de ejército, el número de victorias de la unidad más el modificador de año debe ser igual o mayor a 75 más un n° *random* (75)

Condición dos:

- Para todas las unidades, el número de victorias de la unidad más el modificador del año debe ser superior a 9.

Condición tres:

- Para todas las unidades, el número de victorias más el modificador de año debe ser mayor que 2 más el número de derrotas.

Modificador de año: 3 para 1941, 2 para 1942 y 1 para 1943-45.

9.2.2.3. Unión de unidades para formar cuerpos y estatus de Guardia

Cuando los soviéticos combinan unidades de combate para formar cuerpos de combate, si dos o tres de las unidades ya son unidades Guardia, entonces el cuerpo que se formó será un cuerpo Guardia. De lo contrario la unidad de combate cuerpo no tendrá una denominación Guardia ni el bono de moral.

9.2.3. Creación de unidades aéreas soviéticas Guardias

Las unidades aéreas soviéticas (representan Soviet Air Divisions) pueden convertirse en unidades de la Guardia si las unidades adscritas al grupo destruyen un cierto número de elementos en tierra o aire. El criterio se basa en los años siguientes:

- 1941 – 400 aviones y/o elementos de tierra destruidos
- 1942 – 600 aviones y/o elementos de tierra destruidos
- 1943-45 – 1200 aviones y/o elementos de tierra destruidos

Nota del juego: grupos aéreas soviéticas del tipo VVS y SAD no son elegibles para convertirse en unidades de la Guardia. También está restringida la conversión a guardias de HQs aéreas soviéticos.

9.2.4. Ejército soviético adjunto a unidad con bonificación de moral

Los líderes que estén al mando de unidades de HQ de ejércitos de choque y de guardias soviéticos reciben un bonus de +1 al rango de administración del líder (antes proporcionaban un bonus de moral a las unidades que dependían de ellos).

9.3. Experiencia

9.3.1. Experiencia en unidades terrestres

La experiencia representa a la vez lo bien entrenado que está un elemento de tierra y su capacidad para mantener la cohesión en situaciones de combate. En una unidad cada tipo de elemento (ej. infantry squad, 50mm Mortar, Panzer IIc) tiene un nivel de experiencia que es el promedio de la experiencia individual de todos los elementos de tierra del mismo tipo. Como en la moral, cuanto mayor sea la experiencia del elemento mejor. La experiencia afecta principalmente a la puntería, al CV, a la cantidad de desgaste sufrido en retirada y a la probabilidad de disparar y hacer daño a las unidades enemigas. Las unidades terrestres aumentan de experiencia automáticamente durante los reemplazos en la fase de logística a través de la formación. Aunque es la única vez en la que los elementos terrestres ganan experiencia, la cantidad de combates en los que el elemento

terrestre participó durante el turno previo afecta a la habilidad del elemento terrestre de incrementar el número de puntos de experiencia ganados. Los elementos terrestres pueden entrenar y equiparar el nivel de moral con la de su unidad parental (9.1).

Los elementos de tierra que tienen un nivel de experiencia inferior a la moral de la unidad principal aumentarán su nivel de experiencia en al menos un punto por turno, pero tienen la oportunidad de ganar hasta 5 puntos de experiencia. Lo normal es ganar entre dos y tres puntos de experiencia por turno. Si la experiencia de los elementos de tierra es menor que la mitad de la moral de esa unidad, entonces la ganancia automática de al menos +1 por turno se convierte en +3. Las unidades que dispongan de buenos suministros y especialmente se encuentren en un *railhead* (20.1.1) serán capaces de ganar más experiencia durante el entrenamiento, como también las unidades que participaron en combates el turno previo. Los elementos de tierra con igual nivel de moral que experiencia no aumentarán más la experiencia hasta que la moral de su unidad aumente. No pierden puntos de experiencia porque la moral de su unidad disminuya por debajo de su nivel actual de experiencia.

Las unidades de reemplazo tenderán a bajar el promedio de experiencia. Las unidades recién creadas aparecerán en el mapa con un bajo nivel de experiencia para representar la necesidad de varios turnos de entrenamiento inicial y la necesidad de cohesión.

Los tanques soviéticos y cuerpos mecanizados sufrirán una pérdida de la experiencia de 25% entre las existentes unidades al ser formados por primera vez (7.5.3.2). En los elementos de tierra que se incorporen a unidades debido a cambios en el TOE, se tomará la experiencia media de otros elementos de tierra similares de la unidad. Si no existen elementos similares, se tendrá como referencia la moral nacional.

9.3.2. Experiencia en las unidades de grupos aéreos

Tiene un impacto significativo sobre la eficacia de combate durante las misiones. Las unidades de grupos aéreos adquieren experiencia en función del número de misiones que vuelan. Las unidades de grupos aéreos pueden hacer misiones de entrenamiento automáticamente cada turno durante su fase de logística para adquirir experiencia adicional. Estas misiones incrementan la posibilidad de pérdidas operacionales (daños/aviones destruidos).

Los grupos de unidades de aire disminuirán en experiencia debido a los reemplazos y tripulación integrada, y además si cambian de modelo de avión, ya sea automáticamente o manualmente perderán dos puntos de su actual nivel de experiencia.

9.4. Fatiga

9.4.1. Fatiga en los elementos terrestres

Afecta al CV y esto se refleja en el valor de CV que se muestra para la unidad. El CV de un elemento de tierra se reduce por 1/3 del nivel de fatiga. Por ejemplo un elemento con fatiga de 60 tendrá su valor básico de CV reducido en un 20% al calcular su CV de la unidad. La fatiga también afecta a los puntos de movimiento (14.1.2). Durante la fase de logística los elementos de tierra obtienen fatiga adicional basada en la moral de la unidad, después se valora que elementos quedaran dañados por su fatiga. Los líderes con buena moral ayudan a que las unidades recuperen moral más rápido cuando están fatigadas. Unidades adyacentes a una unidad enemiga durante su fase de logística ganarán 4 veces más fatiga y hay 16 probabilidades más de que sean dañadas comparándolas con otras unidades no están adyacentes a una unidad enemiga. Esto representa la presión adicional de estar en la línea del frente. En la parte que se reduce la fatiga de la fase logística, los elementos terrestres en las unidades reducen su fatiga basada en su situación de suministro y apoyo disponible (se compara el número de escuadrones de apoyo disponibles frente a las necesidades de la unidad). Seguidamente, los elementos dañados intentan repararse a sí mismos, y la oportunidad de repararse depende del suministro de la unidad y el apoyo, y de la experiencia de los elementos que la componen. El número de pelotones de apoyo de elementos terrestres en una unidad (y en unidades HQ en la cadena de mando de las unidades) podrán influir en la recuperación de la fatiga (7.6.4).

En todo combate se produce daño inmaterial llamado desorganización (*disruption*) contabilizado como cansancio, dispersión, etc. que se traduce como un incremento de los niveles de fatiga de los elementos terrestres antes de cada combate (la fatiga será proporcional al nivel de desorganización). En el caso que no haya más combates, la conversión de la desorganización en fatiga se hará al inicio de la fase logística siguiente (al final del turno del oponente), de tal forma que las unidades siempre empezarán un turno con desorganización cero.



9.4.2. Fatiga en las unidades de grupos aéreos

La fatiga afecta a la efectividad en combate. Las unidades de grupos aéreos obtienen fatiga como resultado de los combates aéreos y depende del número de ataques aéreos y la distancia total de vuelo. Se pueden recuperar de la fatiga durante la fase de suministros de la fase de logística. Como en las unidades de tierra, el suministro, la situación y las unidades de apoyo (*support*) de su base aérea determinaran el nivel de reducción de la fatiga.

9.5. Desgaste

El desgaste (*attrition*) representa el efecto de desgaste en unidades, tanto del desgaste del equipamiento y *Manpower* de unidades no combatientes así como las constantes pérdidas sufridas por unidades de primera línea debido a operaciones de combate de baja intensidad. El desgaste se produce durante la fase de logística. Las unidades pueden sufrir desgaste adicional al perder una batalla (15.11). De la pérdida de

Manpower debido al desgaste, aproximadamente un 30% es por muerte en combate y un 70% por incapacitaciones (minusvalías físicas, pérdida de miembros, mutilaciones, heridas graves, etc.).

9.5.1. Desgaste en elementos terrestres

En la parte de desgaste de la fase de logística los elementos de tierra pueden quedar dañados. A este le sigue el segmento de reducción de fatiga y reparación de elementos terrestres, cuando los elementos terrestres dañados pueden ser reparados, destruidos o canibalizados, lo que implica que dos elementos terrestres dañados se pueden convertir en un elemento listo y otro destruido. La mitad de los elementos terrestres dañados son enviados de vuelta al pool de producción si la unidad de la que forman parte está bajo suministro (18.1.2). Los elementos de tierra dañados tienen una posibilidad de reparación que se ve afectada por su situación de suministro y por el número de pelotones de apoyo (*support*) de elementos terrestres en la unidad (7.2.1.1). Tenga en cuenta que si las unidades están avanzando al límite de su red de suministro y/o más allá de ella (7.6.4), sus elementos terrestres pueden desgastarse por el simple movimiento, sin considerar pérdidas por combate.

9.5.2. Desgaste en la línea del frente

Lo sufren las unidades que comienzan el turno adyacentes a las unidades enemigas durante la fase de logística y representa las pérdidas por combates de baja intensidad, quedando destruidos de un 0,5 a un 1% los elementos terrestres de una unidad (la mitad del *Manpower* resulta muerto en combate y la otra mitad incapacitado). Las pérdidas por combate de desgaste dependen de la moral de la unidad, el número de elementos terrestres de un cierto tipo que contiene la unidad, y el nivel de experiencia de cada tipo de elemento terrestre. Cuanto mayor sea el nivel de moral y experiencia de las unidades menos desgaste sufrirán. Este desgaste se suma a los efectos de fatiga por estar junto a unidades enemigas (9.4.1). En la v1.05.27 el desgaste en la línea del frente se reduce de un 30% a un 50%, además las unidades estáticas reciben la mitad de desgaste del normal de primera línea.

9.5.3. Desgaste por el movimiento de vehículos

Durante la fase logística un determinado porcentaje de los vehículos orgánicos será destruido y dañado basado en los puntos de movimientos que la unidad usó en el turno anterior. Si la unidad gastó el 100% de su movimiento se destruirán el 2% de los vehículos de la unidad y se dañarán un 18%. Un gasto reducido resultará en un % de destrucción y daños proporcional. Si por ejemplo una unidad gastó solo el 30% de sus puntos de movimientos, entonces se destruirá el 0,6% de sus vehículos y 5,4% quedarían dañados. El desgaste por movimiento para vehículos de una unidad de apoyo se basará en los puntos de movimiento gastados de la unidad a la que están conectados.

9.5.4. Desgaste de unidades aéreas

Los aviones quedarán dañados si están conectados a una unidad de base aérea con insuficientes suministros o elementos de apoyo. Los elementos de tierra de la unidad de base aérea sufrirán las pérdidas de fatiga y desgaste normales.

Nota del juego: tenga cuidado con dejar que la fatiga de sus unidades alcance un nivel muy alto, especialmente las unidades adyacentes al enemigo. Rote con frecuencia las unidades fatigadas a la retaguardia siempre que sea posible. Las unidades con una experiencia muy por debajo de la moral de la unidad pueden beneficiarse de estar en la retaguardia lejos del enemigo. Póngalas en modo refit o en un hexágono conectado a una red ferroviaria y eso debería permitirles recuperar experiencia hasta su nivel de moral.

9.6. Fiabilidad de aviones y vehículos de combate

Todos los aviones y vehículos de combate tienen una fiabilidad de calificación que oscila entre muy buena (números bajos) a muy mala (números altos). Un ejemplo de un 5 sería para un vehículo blindado y un 45 sería para un AFV Panther D. Este chequeo de probabilidad se realiza para cada misión aérea o cada vez que AFV/vehículos de combate son movidos, quedando dañados aquellos que no superan el chequeo. Cuando un nuevo elemento entra a producción para ser fabricado será menos fiable, por lo que temporalmente se incrementará en 5 puntos para reflejar los problemas iniciales de producción de un nuevo elemento, y se reducirá un punto por mes hasta llegar a su calificación de fiabilidad estándar.

Añadido en parche v1.05.18: La fiabilidad de la aviación soviética decrece en 1942-1943 (el ratio de fiabilidad es considerado al mismo nivel que el mostrado debido a la bajada en la calidad resultado de las evacuaciones de las fábricas). La fiabilidad de los aviones antiguos (fuera de producción) decrece (el ratio de fiabilidad es tratado al mismo nivel que el mostrado).

9.6.1. Fiabilidad para los AFV basada en el daño

Estos elementos terrestres (AFV) pueden dañarse debido a las averías. Hay una pequeña posibilidad de que los AFV queden dañados al atacar o defender en combate. También durante los primeros turnos de ventisca, se aumenta la posibilidad de avería para los AFV,s del Eje.



10. UNIDADES INACTIVAS (FROZEN)

Algunas unidades comienzan un escenario con cero puntos de movimiento durante un determinado número de turnos. El número de turnos se muestra en el texto emergente al seleccionar el hexágono donde están dichas unidades (Fzn 2 indica que la unidad estará inactiva durante dos turnos). Otras unidades pueden estar en este estado según las normas específicas del escenario y no mostrarán el texto emergente al seleccionar el hexágono y se pueden activar bajo condiciones especiales que figuran en las normas del escenario. Durante cada fase de logística, la unidad inactiva reducirá en uno su estado inactivo (Fzn) hasta llegar a 0, que ya será cuando deje de estar en este estado y tendrá puntos de movimiento para ese turno. Una unidad inactiva también puede dejar de estarlo si es atacada o si empieza la fase logística dentro de tres casillas de una unidad enemiga que no esté inactiva (*frozen*), ni aislada (*isolated*).



10.1. Restricciones para las unidades inactivas

Las unidades inactivas (*Frozen*) son incapaces de usar tanto el movimiento táctico como el estratégico. No pueden hacer fortificaciones, excepto las unidades de construcción que sólo pueden hacerlo en la casilla que están ocupando. Las unidades inactivas no se pueden disolver (*disband*), fusionar (*merge*) o combinar (*build-up*) con otras unidades más pequeñas. No se puede modificar el TOE de las unidades estáticas. A las unidades de grupos aéreos adjuntas a unidades de bases aéreas inactivas se les permite hacer misiones de interceptación automáticas.

Tras el parche V1.05.59, el jugador del Eje puede disolver unidades alemanas que estén inactivas (*frozen*) si están en coordenadas x inferiores a 20.

10.2. Unidades soviéticas inactivas MD y MDZ HQ

Todos los distritos militares soviéticos y zona de defensa de Moscú (MDZ) HQ están permanentemente en estado estático y nunca se podrán mover. Pueden ser reubicados, pero no disueltos. Si son forzados a retirarse después de Octubre de 1941, automáticamente se disolverán. Las unidades de soporte de estas unidades se pueden mover normalmente, a menos que muestren un número de FZN (se refiere a su estado inactivo y su número correspondiente de turnos) en su ventana emergente. Las unidades de soporte adjuntas a estas unidades (MD y MDZ HQ) se pueden mover fuera de ellas.

10.3. Guarniciones del Eje en estado inactivo

La mayoría de las unidades italianas y húngaras que comienzan en escenarios en Hungría y Yugoslavia o más al oeste son unidades permanentes en este estado. Si los soviéticos capturan un pueblo húngaro o rumano al oeste de la columna hexadecimal 60 o al sur de la fila hexadecimal 120 que está vinculada a la red de suministro soviética, entonces todas estas unidades aliadas del eje dejarán de estar en modo inactivo.



11. LOS LÍDERES

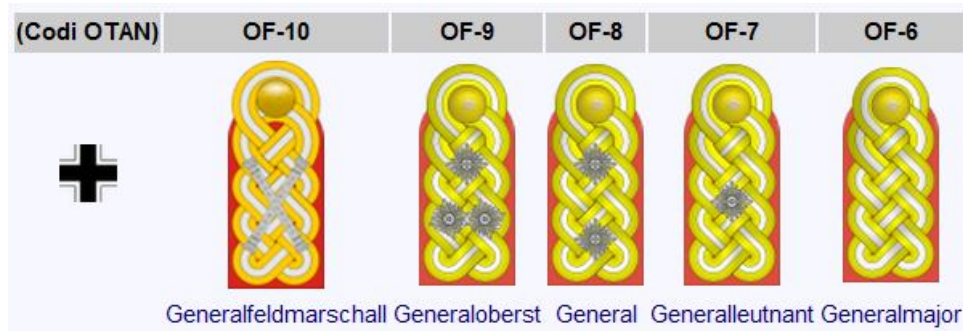
Los líderes juegan un papel importante en Gary Grigsby's War in the East. Cada unidad HQ (con la excepción de las bases aéreas y las unidades de reparación de ferrocarril) tiene asignado un líder. Un líder puede influir en su unidad HQ, pero además también influye en todas las unidades subordinadas con las que tenga conexión. Cada líder tiene un rango y denominaciones que juntas determinan a qué nivel y tipo unidad puede mandar. También tiene las calificaciones de liderazgo que afectan a una amplia gama de situaciones en el juego, desde su capacidad para ser promovido o evitar ser destituido, a su capacidad de influir en la moral, la fatiga, los puntos de movimiento, los costes de conexión, valor de combate y el comportamiento de sus unidades adjuntas bajo su mando.

11.1. Rango de los líderes, designaciones y restricciones

La siguiente tabla muestra cinco filas de rango de líderes en orden descendiente:



Rango Soviético	Abreviatura	Rango Alemán	Abreviatura	Rango Equivalente
Marshal	FM	Generalfeldmarschall	FM	Mariscal de campo OF-10
General-Armii	GENA	Generaloberst	GENO	General de ejército OF-9
General-Polkovnik	GENP	General	GEN	General de cuerpo OF-8
General-Leytenant	GENL	Generalleutnant	GENL	General de división OF-7
General-Mayor	GENM	Generalmajor	GENM	General de brigada OF-6



11.1.1. Designación del líder

Los líderes reciben una designación que determina el nivel máximo de HQ al que pueden mandar (7.6.1). Algunos solo podrán mandar HQ de cuerpos/cuerpos aéreos y HQ de ejército/ejército aéreo (tipo 3 y 4 unidades de HQ). Otros podrán mandar HQ de cuerpos/cuerpos aéreos, HQ de ejército/ejército aéreo, y HQ grupo de ejército/ Frente HQ (tipo 2 ,3 y 4 unidades HQ). En el nivel más alto, los líderes pueden mandar Cuerpos/Cuerpos aéreos, ejército/ejército aéreo, grupo de ejércitos/ Frente, y altos HQ (unidades de HQ del tipo 1, 2, 3 y 4).

A un líder no se le admitirá mandar una unidad HQ que está a un nivel superior de su nivel de mando máximo. Este nivel máximo de mando no se puede cambiar por la promoción a un rango superior. A los líderes del Eje que sólo puedan mandar Ejércitos y Cuerpos, que obtengan el grado de Feldmarschall se les permitirá dirigir grupos de ejércitos.

11.1.2. Restricciones del líder para el mando

Los líderes pueden tener restringidos el tipo de unidad HQ a la que pueden mandar. Las restricciones incluyen: solo terrestres, únicamente las SS, aéreo y terrestre, y solamente aéreo. Las unidades SS HQ's al menos sólo pueden ser mandadas por un líder SS. Además los líderes de las SS no pueden mandar a unidades que no sean SS.

11.1.3. Sumario de restricciones para designación y mando del líder

Max Command Level	Corps/Army	Army Group/Front	High Command	
Command Restrictions	Ground Only	Air and Ground	Air Only	SS

11.2. Características del líder

Hay ocho valoraciones de liderazgo: política, moral, iniciativa, administración, mecanizado, infantería, aire y naval. Los cuatro últimos se conocen como calificaciones de combate. La gama de calificaciones de liderazgo va de uno a nueve.

11.2.1. Calificación política

Afecta al coste de reemplazarle, así como la probabilidad de que sea promovido por victorias o despedido por derrotas. Aunque el costo de administración actual se basa en la diferencia en las calificaciones de política entre el líder y el líder del HQ superior, por lo general, cuanto mayor sea la calificación política, mayor será el coste en puntos administrativos para reemplazarlo. Para el jugador del Eje, puede haber un coste de administración adicional por transferir unidades de combate de un HQ a otro, dependiendo de la diferencia de calificación política entre los dos líderes del HQ en cuestión. Una alta calificación política también disminuye la probabilidad de que el líder será destituido y ejecutado debido a una pobre relación entre victorias y derrotas. Además un líder con una clasificación política alta tendrá una mayor probabilidad de ser promovido, si el resto de consideraciones son iguales. Una calificación política baja tendrá el efecto contrario sobre el coste de reemplazo y la posibilidad de de ser destituido o promocionado.

11.2.2. Calificación moral

Se utiliza para determinar el valor de combate (CV) de una unidad en batalla, la determinación a la hora de ganar o perder crédito, agregar o recuperar fatiga en elementos terrestres y en unidades que se encuentran en estado *Routed*.

11.2.3. Iniciativa

Se utiliza para determinar el número real de puntos de movimiento que una unidad tendrá en el turno. La capacidad de los elementos de tierra para disparar y su puntería durante la batalla, la capacidad de las unidades de apoyo y unidades en reserva de comprometerse en una batalla y la capacidad para reducir las bajas en un ataque apresurado (*hasty attack*).

11.2.4. Calificación administrativa

Se utiliza para determinar el número real de puntos de movimiento que tendrá una unidad durante su turno, chequea el número de elementos terrestres y aéreos dañados y reparados, determina el coste de adjuntar unidades a la unidad del cuartel general del líder y determina el consumo o gasto de fuel y suministros como resultado de una misión aérea. Cuando una unidad motorizada está realizando un chequeo administrativo, los líderes del Ejército de Tanques, Ejército Panzer, o unidades de un HQ de Cuerpo Panzer involucrados en el chequeo administrativo reciben un +1 a su calificación administrativa durante ese chequeo. Los chequeos administrativos se ven afectados especialmente por el número actual de pelotones de apoyo de elementos terrestres en la unidad HQ del líder en comparación con el TOE de la unidad (11.3).

11.2.5. Calificaciones de combate

Calificaciones de mecanizados (Mech) e infantería: Estas valoraciones sirven para determinar el valor general de combate (CV) así como la capacidad de los elementos terrestres para poder disparar y atacar. Los líderes de ejércitos de tanques en los que participen unidades motorizadas bajo su mando en combate, añadirán un +1 a su calificación de mecanizados.

Calificación aérea: Las habilidades de combate aéreo darán como resultado tener más unidades aéreas preparadas (*ready*) para las unidades de grupos aéreos que participan en una misión (16.0).

Calificación naval: Se usa solamente durante el transporte anfibio estratégico (14.2.3). Reduce la posibilidad de interdicción aérea, reduce el número de elementos terrestres rotos durante un asalto anfibio a un hexágono costero ocupado, y también reduce el desgaste de retirada de una unidad si no puede hacer un asalto anfibio y la unidad debe retirarse a su puerto de embarque.

X


Marshal
Semyon
Timoshenko

Political: 9
Morale: 7
Initiative: 5
Admin: 6

Mech: 4
Infantry: 5
Air: 1
Naval: 1

Victories: 0
Defeats: 0

Restrictions: Ground Only
Max Command: High Command



11.2.6. Aumento de las características de un líder

Basándose en el número de victorias en comparación con las derrotas (13.4.1), los líderes pueden ver que algunas de sus calificaciones aumentan. Administrativo, iniciativa, mecanizado, infantería y clasificaciones de aire sólo pueden aumentar si actualmente su valor es menor de seis. Sólo los mandos aéreos pueden aumentar su calificación aérea. Las calificaciones mecanizado e infantería lógicamente sólo aumentan en líderes que no están al mando de un HQ aéreo. La calificación política y moral aumentará si su valor es menor de ocho. La calificación de habilidad naval no aumenta. La posibilidad de aumentar la habilidad de las calificaciones se hace más difícil según el tipo de unidad que manda el líder. Por ejemplo, un líder O.K.H./STAVSKA (tipo 1) lo tendrá más difícil para aumentar sus calificaciones, que un líder al mando de un HQ de cuerpo (tipo 4). Las posibilidades de aumentar las calificaciones de los líderes se comprueban al finalizar la fase logística de cada bando.

11.3. Chequeos de calificación del líder

Estos chequeos pueden tener un impacto importante en todas las acciones que realicen las unidades; incluidas tanto la fase de logística y como la del turno de acción, se comprobará más de una calificación de líder para casi todo, desde la determinación del CV (valor de combate) hasta el valor de puntos administrativos gastados para asociar unidades. Los controles de iniciativa, moral y administración son los que estarán más omnipresentes en estas comprobaciones, los de infantería o mecanizado ocupan un lugar destacado en las batallas terrestres, los controles para la calificación aire se realizarán para cada misión aérea y la calificación naval para comprobaciones que se producen durante el transporte estratégico anfibio. No hay ninguna comprobación para la calificación política, aunque esta se utiliza para determinar la promoción del líder o despido y los costes de administración para asociar unidades (11.4).

11.3.1. Chequeo de comprobación de la calificación del líder

Para cada chequeo de calificación que se realiza al líder, se genera un número aleatorio (x) que si resulta el valor dado es menor que la calificación del líder, pasará con éxito el chequeo, pero si resulta que es mayor, entonces fallará el chequeo. Los líderes de HQ's donde el número máximo de unidades adjuntas superan su capacidad de mando (7.6.2) tendrán sus posibilidades de éxito reducidas ya que se sumará el exceso de penalización al número base (la cantidad de unidades adjuntas será indiferente siempre que no se pase de la capacidad de mando). Además los chequeos de la calificación administrativa serán modificados por la cantidad de unidades de soporte que tenga adjuntas (7.6.1.1). Se restará un punto administrativo del líder cada 10% que esté por debajo de su TOE con una reducción máxima de 5 puntos.

$$\text{Nº Base (10) + (Puntos de mando – Capacidad de mando) < Característica}$$

11.3.1.1. Chequeos de calificación en la cadena de mando

Si un líder falla su chequeo, será entonces el líder de la siguiente unidad superior de su cadena de mando el siguiente en intentar pasar el chequeo, pero con el valor base del chequeo duplicado (el doble de dificultad). Esto se hará cada vez que un líder falle, hasta llegar en la cadena al líder del alto mando (OKH/STAVSKA) quién será ya quien finalmente decidirá si se pasa la tirada de chequeo o no. Además de la duplicación del valor base del chequeo, hay un modificador basado en el nivel de unidad del HQ y el rango de la unidad de combate a ese HQ que también se incluirá en la mayoría de controles (véase el punto 11.3.2). Tener en cuenta que el número de chequeos posibles y el número de veces que se duplica el valor base del chequeo dependerá de a que unidad esté adjunta. Por ejemplo una unidad alemana adjunta directamente al OKH (la unidad HQ de alto mando) solo tendrá un intento de chequeo por el valor base. La misma unidad conectada a un cuerpo podría estar hasta bajo 4 mandos que realizarán el chequeo para el cuerpo (10), el ejército (20), grupo de ejército (40) y OKH (80), por lo que el valor base podría duplicarse para cada verificación que falle como se señala en el valor entre paréntesis.

11.3.2. Modificador del rango de mando

El modificador de rango de mando se aplica a los chequeos de calificación del líder en unidades HQ que no están involucradas o no están directamente adjuntas a la unidad que está en combate. Es decir las unidades HQ que están arriba en la cadena de mando por encima de su HQ directo. Los controles de calificación moral y naval están exentos de este modificador. Cada nivel de HQ tiene designado un número de modificador del rango. Se toma la distancia en hexágonos de la unidad en combate al HQ que está pasando el chequeo y se divide por el modificador del rango de la unidad (ver tabla adjunta) para obtener el modificador.

Nivel de HQ	Modificador del Rango
HQ Cuerpos (tipo 4)	Dist. hex. / 1
HQ Ejércitos (tipo 3)	Dist. hex. / 2
HQ grupo de ej./Frentes/MD (tipo 2)	Dist. hex. / 3
OKH/STAVKA (tipo 1)	Dist. hex. / 4

$$\text{Nº Base (20/40/80) + (Puntos de mando – Capacidad de mando) + (dist. hex./modif. rango) < Característica}$$

Por ejemplo, si el líder de una unidad de un grupo de ejércitos HQ está a 15 hexágonos de la unidad, al chequeo de iniciativa se añadiría 5 (15/3) al valor del número aleatorio.

Nota del juego: Ejemplo de chequeo de líder: supongamos que una unidad de combate alemán está conectada a una unidad de cuerpo HQ, con una calificación de iniciativa de 6 y la unidad del cuerpo HQ tiene unidades subordinadas por valor de 11 puntos de mando (CP). Una unidad de cuerpo HQ tiene una capacidad de mando de 8 CP. Por lo que la primera prueba de la unidad será: Si nº aleatorio (10+(11-8))<6. Si nº aleatorio (13)<6 entonces pasa la prueba. Si falla la prueba, entonces pasa al siguiente líder de la cadena de mando que realizará la prueba. Digamos que la siguiente unidad de ejército HQ está a 10 hexágonos de la unidad de combate, tiene 22 puntos de mando en unidades adjuntas y como es una unidad de ejército HQ tiene una capacidad de mando de 24 puntos de mando con un valor de iniciativa de 7. La verificación sería: Si nº aleatorio (20+0 [debido a la capacidad de mando no superado] +(10/2) [porque las unidades del ejército HQ tienen un modificador de rango de 2]) < 7. ó nº aleatorio (25) <7 (los valores siempre se redondean hacia abajo). Si también falla se sigue subiendo por la cadena de mando. El valor base de 10 se duplica cada nuevo nivel de HQ. Si la comprobación de la calificación de la

unidad líder del ejército HQ falla, pues el grupo de ejército tendrá que pasar la prueba y la base sería de 40, ya que es un HQ de nivel superior, y el modificador es 3 en lugar de 2. Si falla la unidad de grupo de ejércitos, ya pasaría al alto mando OKH quien hará la comprobación. Debido a la duplicación del valor aleatorio a medida que sube en la cadena de mando las probabilidades se van reduciendo. También hay que tener en cuenta que si la unidad está subordinada a HQ ejército en lugar de un HQ Coprs, la primera verificación se hará con una base de 10 (en vez de 20) y no hay modificación por distancia. Claramente con cada paso de HQ de la cadena de mando, la posibilidad de pasar la prueba se incrementa mucho. La ventaja de tener una unidad adjunta en el nivel más bajo de la cadena de mando es que la unidad tiene más unidades de HQ en la cadena y por lo tanto de intentos de chequeos y solamente uno debe pasar la prueba.

11.4. Destitución y promoción de un líder

Los líderes pueden ser promocionados o destituidos dependiendo de su promedio de victorias/derrotas, así como su calificación política. En algunos casos, la destitución de un líder puede provocar su ejecución y ser eliminado del juego permanentemente. Los jugadores pueden también destituirlos para seleccionar a otros manualmente. Un líder puede estar limitado o restringido a un tipo de HQ. Esto incluye los niveles (cuerpo/ejército, grupo de ejércitos, alto mando) y tipos (SS, aire o terrestres) (11.1).

11.4.1. Acreditar victorias y derrotas

Un líder puede ser acreditado con una victoria o una derrota cada vez que una unidad de combate adjunta a su mando participa en una batalla. Los líderes de aire, pierden o ganan si una unidad de grupos aéreos adjunto a una unidad de base aérea en su cadena de mando participa en una misión (16.5). En cada caso, esto incluye a todas las HQ superiores hasta el alto mando. Por ejemplo la 292nd de infantería alemana participa en una batalla ganada por el Eje, la 292nd y sus líderes superiores por ejemplo en este caso sería XX cuerpo, 3º Ejército panzer, grupo de Ejércitos y OKH serían acreditados con una victoria. Las victorias y derrotas se registran en la ventana de detalles de los líderes. En la pantalla de "commander's report" (tecla de acceso rápido "c"), en la lista de unidades los términos de las victorias y las pérdidas son intercambiables con triunfos (*won*) y derrotas (*lost*). Aunque el total de victorias y pérdidas se muestran en la ventana de detalles del líder, el total real utilizado por el sistema de promoción se realiza por separado y en la mayoría de los casos será menor que el total de victorias y pérdidas que se muestran en esa ventana de información. Cuando un líder gana o pierde una batalla, existe la posibilidad de que la victoria o la derrota no le cuenten cuando se calcula si el líder es promovido o se calcula el aumento de la habilidad de una calificación. Esta probabilidad cambia con el tiempo para cada bando. Generalmente se contarán menos victorias y derrotas para el eje en 1941, con los porcentajes cambiando lentamente a más victorias y derrotas durante los años. El recuento de victorias y derrotas para los soviéticos generalmente es a la inversa, más victorias y derrotas contabilizadas para 1941 y los porcentajes bajarán durante el transcurso de los años.

11.4.2. Promoción de un líder

Los líderes se someten a una verificación de promoción una vez cada turno durante la fase de logística de su bando. Un líder es ascendido si pasa una verificación, que se basa en su calificación política y su número de victorias y derrotas. La promoción tendrá como resultado la reducción a 0 de sus victorias y derrotas. Para que un líder sea ascendido a Mariscal de campo, el líder del eje debe mandar un ejército, un grupo de ejércitos o el alto mando (OKH), mientras que en el bando soviético el líder debe mandar un Frente, distrito militar o STAVKA.

11.4.3. Reemplazo y destitución de un líder

11.4.3.1. Destitución automática de un líder

Los líderes pueden ser destituidos automáticamente por el ordenador (que representa la política nacional y los líderes militares) debido a una proporción pobre de victorias /derrotas. En algunos casos se ejecutará al líder y definitivamente quedará eliminado del juego, en lugar de ser devuelto al grupo de líderes (*leader pool*). Los dirigentes asesinados por ejecución se podrán ver en la fase de logística en la pantalla de eventos (5.4.12) al comienzo del turno. El ordenador seleccionará automáticamente un reemplazo y el evento se reflejará en el registro de sucesos de la fase de logística. No hay ningún coste administrativo asociado a las destituciones automáticas.

11.4.3.2. Destitución manual de un líder

El jugador manualmente puede destituir a un líder y reemplazarlo por otro (5.4.1.16) en la ventana de detalle del líder se ve el coste de puntos administrativos que cuesta esa destitución manual. En la nueva ventana para elegir al nuevo líder (5.4.22) se podrá ver una lista de todos los candidatos elegibles como líderes de reemplazo. La lista está clasificada por el ordenador basada en la habilidad de las calificaciones y el rango actual de los líderes de reemplazo. Para ser elegibles, los líderes deben tener el nivel adecuado y pasar las restricciones de mando (11.1). Los líderes que pueden servir desde un nivel superior y un nivel inferior desde el rango óptimo para el nivel de HQ con la excepción de mariscales soviéticos que pueden asignarse como líderes de un frente o unidad HQ de distrito militar.

11.4.3.3. Rango de mando óptimo

El rango de mando óptimo para cada comandante es el siguiente:

Tipo de HQ	Soviético	Eje
Alto mando (tipo 1)	GENA	FM
HQ grupo de ej./Frentes/MD (tipo 2)	GENP	GENO
HQ Ejércitos (tipo 3)	GENL	GEN
HQ Cuerpos (tipo 4)	GENM	GENL



11.4.3.4. Costes de administración por destitución

Hay costes de administración asociados al destituir líderes. Un líder con un rango mayor que uno con un rango óptimo puede ocupar una posición de HQ sin coste adicional de puntos administrativos, pero un líder con un rango inferior a uno con un rango óptimo normalmente requerirá un coste de puntos administrativos adicionales. La excepción es que los generales soviéticos (GENM) pueden mandar un HQ de ejército sin coste adicional de puntos administrativos (12.2.2). Cuando un líder es destituido, algunos de los líderes disponibles como reemplazos tendrán menos rango que el óptimo para adoptar la nueva posición. Estos líderes tienen una "P" en la ventana de elegir nuevo líder junto a su número de puntos de administración necesarios para designarlo, que suelen ser significativamente mayor que los puntos de administración necesarios para un líder con rango óptimo para esa posición. Para las unidades de grupo de ejército/frente/distrito militar y alto mando HQ, los líderes con una "P", seguirán en su rango actual hasta que se promuevan a través del proceso normal de promoción.

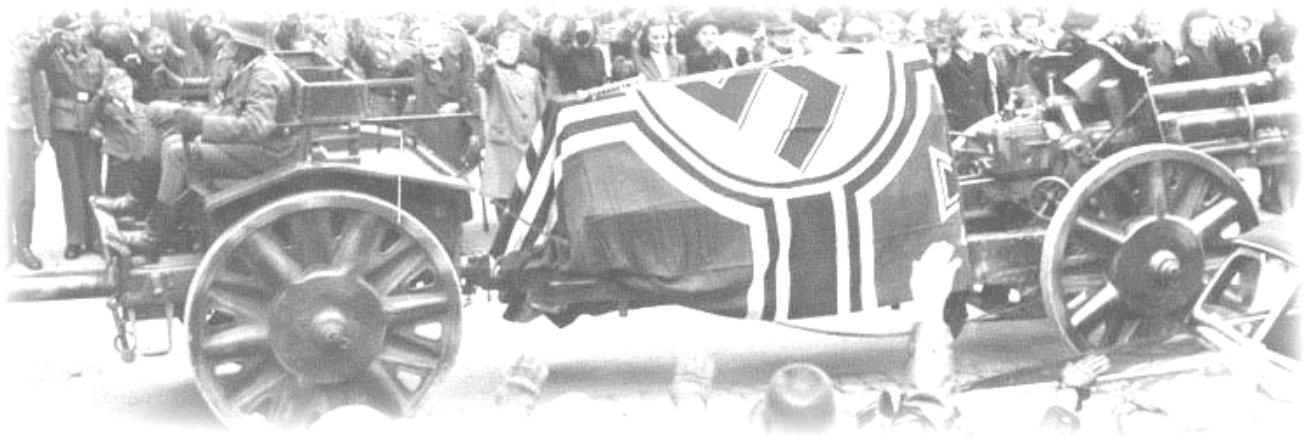
FM von Rundstedt, Gerd	7 + 30	3-5-7-8	5-7-1-1	0 - 0
GEN Reinhardt, Georg-Hans	34P + 30	6-7-7-7	7-7-1-1	0 - 0

11.4.3.5. Chequeo de reducción de habilidad de calificación de un líder

Si se les elige para las unidades de HQ de cuerpo y HQ de ejército, los líderes serán automáticamente promocionados. Si se les promociona por este método (sin tener el rango óptimo), el líder tendrá que pasar una "comprobación" para cada nivel de habilidad para ver si disminuye en un punto. Hay menos posibilidades de que se reduzca una determinada habilidad del líder si previamente ya se redujo. Si un líder muere en combate y el juego lo reemplaza con otro líder que requiera una promoción, se volverá a pasar la "comprobación" para cada una de sus habilidades. Los líderes que ascienden mediante el procedimiento normal no pasan esta "comprobación" de la disminución del nivel de habilidades.

11.5. Muerte de un líder

Los líderes pueden morir y ser eliminados permanentemente del juego debido al despido, re ubicación HQ, ataques aéreos y otras acciones enemigas. Los líderes que son automáticamente despedidos debido a un mal papel (perdiendo batallas) pueden ser ejecutados. Una baja calificación política aumenta las posibilidades de que un líder despedido sea ejecutado. Hay 15% de posibilidades de que cuando una unidad HQ es trasladada (con el comando relocated) u obligada a hacer un movimiento de desplazamiento, el líder asignado pueda morir o ser capturado. En cualquier caso, si el HQ queda aislado las posibilidades aumentan un 50%. También existe una posibilidad mínima de que un líder sea asesinado si su unidad HQ sufre bajas por un ataque aéreo enemigo, ataques del tipo bombardero, interdicción y misiones de apoyo. Por último, existe una pequeña posibilidad de que los líderes puedan ser asesinados debido a otras acciones enemigas. La probabilidad de que esto ocurra se ve afectada por la distancia de la unidad HQ a la que se encuentra desde las unidades enemigas, con unidades enemigas más cerca hay mayor probabilidad de que muera el líder.



12. PUNTOS ADMINISTRATIVOS

Los puntos administrativos (*admin points*) representan la capacidad de un bando de modificar su orden y controlar su estructura para incluir unidades y líderes. Además los puntos administrativos pueden usarse para crear nuevas unidades, aunque esto sea en gran parte una capacidad soviética ya que el Eje está limitado para crear solamente nuevas zonas fortificadas.

12.1. Ganancia de puntos administrativos

Cada jugador comienza con varios puntos administrativos que varían según el escenario. Cada jugador recibe puntos administrativos adicionales durante su fase de logística (también dependiendo del escenario). La información del número de puntos administrativos que recibe cada bando en un escenario concreto, puede ser encontrada en la descripción del escenario en el Load Scenario screen (pantalla 3.3.6), con la excepción de que los puntos administrativos soviéticos se incrementarán de 50 a 60, el primer turno en abril de 1942 durante el escenario de la Campaña 1941-45. La llegada como un refuerzo o conversión de algunos HQ (*headquarters*), incluirá por una vez un aumento adicional de puntos administrativos.

Cuando una unidad de HQ frente Soviético llega como refuerzo, se dan 125 puntos administrativos adicionales para el pool Soviético. El jugador Soviético no recibe los 125 puntos administrativos por ningún Distrito Militar HQ que sea convertido a una unidad de Frente HQ en junio de 1941 (7.6.6). Cuando llega una nueva unidad HQ de Ejército alemán, se añaden 45 puntos administrativos al alemán. Poner una unidad de combate en modo estático, causará la ganancia de un cierto número de puntos administrativos (7.4.5). Cada jugador puede tener un máximo de 500 puntos de administración. No se pierden puntos administrativos durante la fase logística. El número de puntos administrativos nunca caerá por debajo de 0, sin embargo, un jugador no podrá gastar sus puntos administrativos si este gasto supusiese quedarse con menos de 0, ni el ordenador podrá transferir automáticamente unidades de apoyo si no se tienen puntos administrativos disponibles (7.6.3.1).

12.2. Gasto de puntos administrativos

Los puntos administrativos son gastados para transferencias de unidades de combate y soporte entre HQs, y adjuntar unidades de combate a pueblos, ciudades y hexágonos urbanos. También se gastan puntos administrativos para cambiar el líder de una unidad HQ, motorizar temporalmente unidades y para almacenar (*build-up*) suministros para las unidades HQ. El jugador soviético gasta puntos administrativos para crear o formar unidades de combate, centros de operaciones HQ, zonas fortificadas y unidades de apoyo, mientras que el jugador del eje gasta puntos para crear zonas fortificadas. Se requiere un punto administrativo para disolver una unidad. Poner una unidad como estática genera puntos administrativos adicionales para el jugador (7.5.4.1). Sin embargo, la reactivación de una unidad estática requerirá el gasto de puntos administrativos (7.5.4.2). Las unidades estáticas que se retiren serán automáticamente reactivadas en la misma fase logística, causando un gasto involuntario de puntos administrativos. En todos los casos, los puntos administrativos gastados o ganados, están basados en el número de vehículos orgánicos o necesitados por la unidad (7.5.4). Si el chequeo de administración del líder tiene éxito los puntos de administración gastados en el momento en que un cambio de adscripción o transferencia se realiza será la mitad del coste de transferencia mostrada en las tablas abajo (11.3). Un chequeo de liderazgo de administración exitoso que normalmente cuesta un punto reducirá el coste de administración o de transferencia a cero.

12.2.1. Tabla de coste de transferencia/adscripción de una unidad del mapa

La siguiente tabla permite al jugador calcular el máximo de puntos administrativos que le supondrá cambiar una unidad de un HQ a otro.

Tipo de unidad	Coste Base administrativo	Suma Pérdida líder Valor político (1)	Resta Ganancia líder Valor admin. (1)	Subtotal	Modificador nacional (2) (3)	Coste final
Regimiento/Brigada del Eje	2				X2	
Brigada Soviética	2	0	0	2	N/A	2
División del Eje	6				X2	
División Soviética	6	0			N/A	
Cuerpos combate Soviéticos	20	0			N/A	
Cuerpo HQ del Eje	30				X2	
Cuerpo HQ Soviético	30	0			N/A	
Ejército HQ del Eje	100				X2	
Ejército HQ del Soviético	60	0			N/A	

12.2.2. Tabla de coste de despido de un líder

La siguiente tabla (en la siguiente página) permite al jugador calcular el máximo de puntos administrativos que cuesta el despido y reemplazo manual del líder de una unidad HQ. El coste final calculado puede también puede verse en la "Pick New Leader Windows" (5.4.22).

Líder reemplazado	Coste Base Administrativo (4)	Plus Dimisión líder Calif. Política (1)	Min. Immed Líder superior Val. político	Suma sub-óptima Reemplazo Coste del líder (5)	Subtot.	Modificador nacional (2) (6)	Coste final (7)
Líder de HQ cuerpo del Eje	10			+20 (GENM)		X2	
Líder de HQ cuerpo soviético	10	0		N/A		N/A	
Líder de HQ ejército del Eje	20			+30 (GENL)		X2	
Líder de HQ ejército soviético	15	0		+0 (GENM)		N/A	
Líder de HQ grupo ejército Eje	30			+40 (GEN)		X2	
Líder de HQ de Frente Soviético	20	0		+40 (GENL)		N/A	
Líder de HQ alto mando del Eje	0		N/A	+50 (GENO)		N/A	
Líder STAVKA	0		N/A	+50 (GENP)		N/A	

Notas para las tablas 12.2.1 y 12.2.2:

- Nota 1: un 0 en una casilla indica que el valor para el jugador Soviético en este campo es automáticamente 0. Por ejemplo: no hay modificaciones de líder por cambiar la adhesión de una brigada Soviética de una unidad HQ a otra.
- Nota 2: N/A significa que esta modificación no es aplicable en esta situación. Por ejemplo, no existe modificación por nacionalidad para los soviéticos.
- Nota 3: para los cambios de adscripción de las unidades del eje, el modificador de nacionalidad dobla el coste del cambio de adscripción si la unidad está siendo adjuntada a un HQ de diferente nacionalidad. Tenga en cuenta que las unidades rumanas y húngaras no tienen permitido nunca adjuntarse a un HQ de la otra nacionalidad.
- Nota 4: cuando se cambia la adhesión de un HQ a otro mando, el número de unidades adheridas al HQ va a influir en el número de puntos administrativos que cuesta llevar a cabo la transferencia. Un HQ con menos unidades adheridas va a costar menos puntos administrativos en la transferencia que uno con muchas unidades adheridas. El costo mostrado en la lista es el máximo que costaría transferir un HQ. El coste sería más bajo para los HQ con menos unidades adheridas, siendo la mitad para los HQ sin unidades adheridas.
- Nota 5: el rango del líder entre paréntesis es subóptimo debido a que es un grado más abajo del rango óptimo (11.4.3.4), pero no hay ningún coste de administración adicional para los generales soviéticos (GENM) que cogen el mando de unidades HQ. de ejército.
- Nota 6: para la destitución de líderes, el modificador por nacionalidad dobla el coste de reemplazar a algún líder no alemán.
- Nota 7: el coste para el nuevo líder también incluye 10 menos la calificación política del nuevo líder que selecciona el jugador.

12.2.3. Coste del cambio de adhesión de una unidad de soporte

Se gasta un punto administrativo cuando se transfiere una unidad de soporte entre HQs, pueblos, ciudades o hexágonos urbanos. Normalmente no hay coste administrativo en transferir una unidad de cualquier otra clase de un High Command HQ a otro HQ, pueblo, ciudad o eje urbano o a una unidad de combate. El coste de transferir unidades antiaéreas desde una ciudad a un High Command HQ, sin embargo, es 3 para un batallón AA, 10 para un regimiento AA, 15 para un LW alemán o 50 para un PVO AA soviético.

12.2.4. Coste administrativo por crear unidades o formar cuerpos soviéticos

El coste para la creación de unidades es el mismo para todas las unidades de soporte y para todas las unidades HQ, pero está basado en el tamaño (brigada o división) de las unidades de combate. Ver Apéndice B para una lista completa de todas las unidades Soviéticas que pueden crearse (28.2). El coste para la formación de CORPS está basado en el tipo de unidad y es un gasto de una sola vez cuando la unidad está formada (7.5.3).

Tipo de Unidad	Coste administrativo	Comentarios
Unidad de apoyo (<i>support</i>)	1	Coste para cualquier tamaño de unidad
Und. Combate. tamaño Brigada	5	
Und. Combate. tamaño División	10	
Cuerpos de caballería	5	Solo formación (7.5.3)
Cuerpos de rifles	10	Solo formación (7.5.3). *(ver abajo)
Cuerpos de tanques	20	Solo formación (7.5.3)
Cuerpos de Mecanizados	20	Solo formación (7.5.3)
Combinar Ejércitos de Armas Combinadas (<i>Arms Army HQ</i>)	25	
Ejército HQ de tanques	25	

* En el parche V1.03 Beta 3 del 7 Febrero, 2011, se ha incrementado el número de puntos administrativos necesarios para la formación de un Rifle Corps si es anterior a 1943 a 20.

12.2.4.1. Aumento de costes de administración soviéticos en 1941

Desde Junio de 1941 hasta finales de Octubre de 1941, el coste administrativo para construir nuevas unidades (on map) soviéticas (para incluir unidades regionales fortificadas (ver 12.2.5) es 4 veces mayor de lo normal. Ejemplo, en agosto de 1941 una división Rifle costaría 40 puntos administrativos y una unidad de zona fortificada 16 puntos administrativos. El coste para crear una unidad de soporte Soviética es siempre un punto administrativo.



12.2.5. Otros costes administrativos

La siguiente tabla recoge los costes administrativos no especificados en las tablas anteriores:

Tipo de Unidad	Coste administrativo	Comentarios
Disolver una unidad (<i>disband</i>)	1	(18.5)
Cambiar misión aérea caza/ caza-bombardero	0	(16.1.7)
Cambio manual del modelo de avión en unidad de grupos aéreos	1	(8.1.5)
Reactivar unidad estática	Varios	(7.5.4.2)
Motorización temporal	Varios	(14.1.3)
Almacenamiento de suministros en HQ (<i>Buildup</i>)	Varios	(20.7.1)
Crear zona fortificada (Eje)	4	
Crear región fortificada (Soviéticos)	4 / 8/ 16	(18.1.6) +Nov41/Junio 41/ Jul-Oct 41
Trasferir un batallón AA desde ciudad al alto mando	3	(12.2.3)
Transferir un regimiento AA desde ciudad al alto mando	10	(12.2.3)
Transferir un batallón LW/PVO AA desde ciudad al alto mando	15	(12.2.3)
Transferir un regimiento PVO AA desde ciudad al alto mando	50	(12.2.3)
Transferir otras unidades de soporte entre unidades HQ y ciudades (no alto mando)	1	(12.2.3)
Transferir unidades de soporte desde el alto mando	0	(12.2.3)

Tras el parche V1.05.59, las unidades soviéticas adscritas a un Distrito Militar pueden cambiar de HQ sin coste en puntos administrativos (igual que las unidades adscritas al Stavka).



13. NIVEL DE DETECCIÓN DE UNIDADES ENEMIGAS (DL) Y NIEBLA DE GUERRA (FoW)

El nivel de detección (DL) determina cuanta información tenemos en el mapa de las unidades enemigas. Cuanto mayor sea el nivel de detección, más información tendremos y más efectivos serán los ataques contra esa unidad. La opción por defecto del juego muestra todas unidades enemigas con toda su información sin importar su nivel actual de detección. Los jugadores tiene la opción de habilitar la niebla de guerra (FoW), variando en función de su nivel de detección la capacidad de ver las unidades enemigas en el mapa así como la información que vemos de ellas.

13.1. Nivel de detección (DL)



Cada unidad que está en el mapa automáticamente tiene asignado un nivel de detección que va de uno a diez, según algunos factores como pueden ser la distancia a las unidades enemigas, cobertura del terreno (6.2.1), y los resultados del reconocimiento aéreo. Hay que tener en cuenta que un mayor nivel de detección incrementará la efectividad de los ataques terrestres y aéreos contra esa unidad.

El nivel de detección de una unidad cambiará con el tiempo y puede estar influenciado por las acciones del jugador. Durante la fase logística, las unidades de bases aéreas disminuirán su DL en un punto por turno, mientras el resto de unidades podrán disminuir aleatoriamente de uno a cinco. Los niveles de detección de unidades de combate enemigas que estén adyacentes a nuestras unidades pueden incrementarse. Las unidades de combate comparan sus valores de exploración con los de las diferentes unidades enemigas para determinar cambios en los niveles.

Además cada vez que una unidad mueve junto a una unidad enemiga, el DL de la unidad enemiga generalmente subirá debido a la exploración automática y ataques de prueba. Las pérdidas de estas exploraciones y escaramuzas quedan reflejadas con un mayor nivel de desgaste en las unidades con unidades enemigas adyacentes (9.5.2). Luchar contra unidades enemigas también aumentará su DL. Si las unidades se alejan del enemigo su DL irá disminuyendo con el paso del tiempo.

13.1.1. Reconocimiento aéreo y nivel de detección

Con las misiones de reconocimiento aéreo sobre unidades enemigas que no sean bases aéreas, el reconocimiento aéreo puede ascender hasta un máximo de cuarto de la siguiente forma:

Detección máxima para unidades que no sean bases aéreas:

Nivel 1: Unidades situadas en terreno no despejado y a más de tres hexágonos de unidades enemigas abastecidas.

Nivel 2: Unidades situadas en terreno no despejado y que no estén adyacentes a unidades enemigas (entre 2 y 3 hex.).

Nivel 4: Unidades que estén en terreno despejado.

Detección máxima para unidades aéreas: Para unidades de bases aéreas el nivel de detección máximo será de 5.

13.2. Niebla de guerra (FoW)

La configuración por defecto del juego tiene visibles a todas unidades enemigas en el mapa (*FoW off*), así como su información precisa con el tipo, nombre, tamaño y valor de combate incluido en el pop-up de información de la unidad. Aun jugando sin FoW, el DL de cada unidad es calculado, y se tiene en cuenta para calcular la eficacia de cualquier ataque a una unidad, pero las ubicaciones de las unidades enemigas si son conocidas aunque su DL sea cero. Al activar la niebla de guerra (*FoW*) en las opciones de juego (3.3.3) no se cambia la forma de calcular el DL, sin embargo ahora para ver una unidad enemiga en el mapa esta tendrá que tener su DL por encima de cero. Tenga en cuenta que la IA no se ve afectada por el FoW, sin embargo si tiene las mismas restricciones por DL que el jugador humano. Además, el nivel de detección determina tanto la cantidad

como la exactitud de la información que se conoce sobre una unidad. Es importante tener en cuenta que los valores de combate (CV) no serán exactos incluso en los niveles más altos de detección, y el tamaño del error aumentará conforme baje el DL.



13.2.1. Niebla de guerra e información del nivel de detección

A medida que aumenta el nivel de detección en las unidades del mapa, se podrá visualizar la siguiente información:

Nivel de detección 1: La ficha de la unidad estará en blanco. Si es una base aérea, si se mostrará en la ficha.

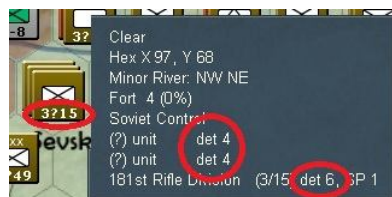
Nivel de detección 3: Se podrá ver el tipo de unidad (infantería, tanques, etc.).

Nivel de detección 5: Se muestra el nombre, tamaño y CV de la unidad. También se verán los colores para las unidades especiales como SS/Elite/LW/Guardias. Las unidades enemigas que comiencen junto a unidades amigas tendrán un DL mínimo de cinco.

Nivel de detección 7: Se pueden ver los factores SOFTS como la experiencia, moral, suministros, etc. (5.1.3).



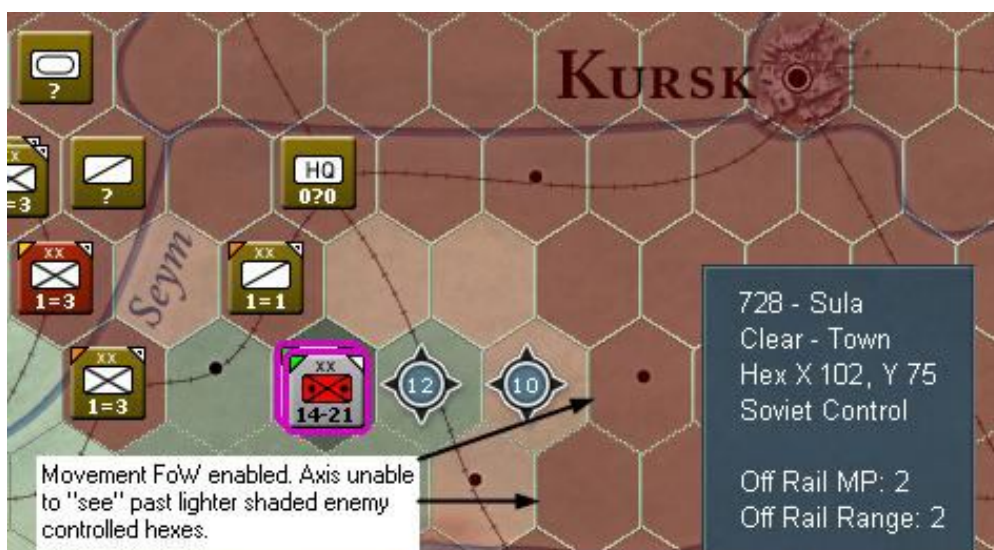
Unidades apiladas: Cuando la niebla de guerra (*FoW*) está habilitada no se mostrará el CV y ni el valor de la defensa si en la pila no hay una unidad con un DL superior a cuatro. Si existen unidades con un DL superior a cuatro y otras con cuatro o menos en la pila, veremos entre los números de su CV "?" en vez de "-" o "=" para indicarnos que además de esa fuerza estimada en ese hexágono, también hay unidades con una fuerza desconocida. Si la unidad situada en la parte superior de la pila tiene un DL de 1 o 2, aparecerá un recuadro en blanco en la parte superior de la ficha para indicar que no se conoce el tipo de esa unidad.



Gráficos en misiones aéreas: Si el *FoW* está habilitado, en las misiones aéreas podremos ver solo la dirección de las unidades enemigas pero no se nos mostrará la línea entera a su base aérea (16.1.4).

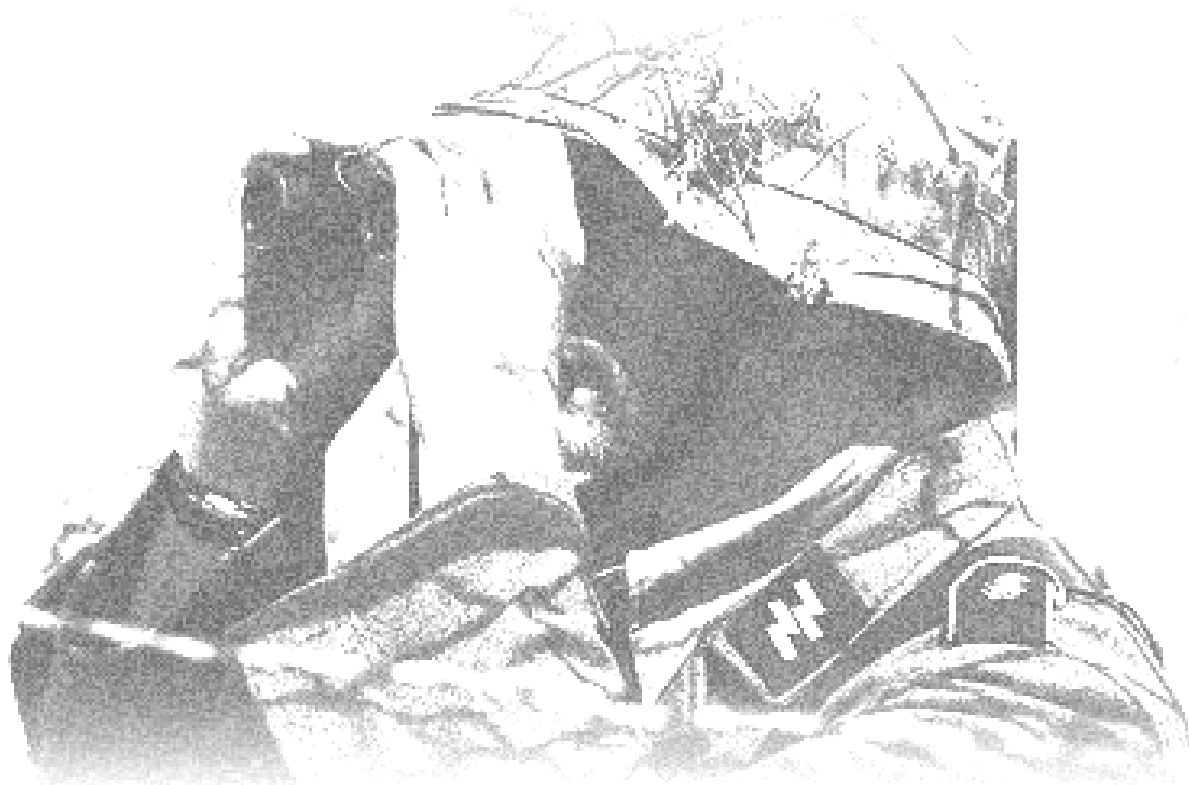
Niveles de fortificaciones enemigas: Cuando la niebla de guerra (*FoW*) está habilitada, la información sobre los niveles de fortificación enemigas (15.3.2) sólo se podrá ver si tenemos una unidad amiga en un hexágono adyacente o si el hexágono contiene una unidad enemiga con un DL de al menos tres (es el nivel necesario para identificar correctamente una unidad como infantería, HQ, blindados, etc.).

13.2.2. Niebla de guerra al movimiento



Si solamente tenemos habilitado la niebla de guerra (*FoW*), se podrán mostrar las líneas de movimiento y trayectoria de nuestras unidades (3.3.5) y permitirá al jugador ver el coste del movimiento en hexágonos tras las líneas enemigas hasta el límite de los puntos de movimiento, salvo que exista una línea ininterrumpida de unidades enemigas delante. Si no queremos estas opciones, podemos habilitar la niebla de guerra en el movimiento (*movement FoW*). Solamente estará disponible esta opción para poder seleccionarla si también tenemos seleccionada la opción de niebla de guerra (*FoW*). Si la niebla de guerra en el movimiento está habilitada solo podrá verse la trayectoria y coste de nuestros movimientos en hexágonos amistosos o pendientes de control amigo (no se podrá trazar la ruta a través de terreno enemigo).

Nota del juego: Con niebla de guerra en movimiento habilitada (movement FoW), eliminamos un "mayor reconocimiento" causado por la naturaleza del sistema de movimiento en el juego, pero con un coste en tiempo de juego. Básicamente, usted tendrá que hacer un mayor número de cortos movimientos ya que no se le permitirá moverse lejos en territorio enemigo. Por último, la unidad puede cubrir el mismo terreno y con el mismo gasto de puntos de movimiento, pero costa de dar más clicks al ratón y hacer más pequeños movimientos individuales. Además, será más difícil determinar el camino más rápido para ir a un hexágono enemigo que esté en medio del territorio enemigo.



14. MOVIMIENTO DE UNIDADES TERRESTRES

Hay dos tipos de movimiento generales para las unidades terrestres: táctico y estratégico. Además algunas unidades de combate pueden usar transporte aéreo (16.3.5, 16.3.6). El movimiento táctico se realiza desde un hexágono terrestre a otro hexágono usando puntos de movimiento (MP), e incluye el coste por tipo de terreno, el coste por movimiento a hexágonos en zonas de control enemigas, y el coste por atacar a unidades enemigas. El movimiento estratégico representa la carga de las unidades en trenes o barcos para el transporte por las líneas de ferrocarril amigas o por vías marítimas, usando para ello los puntos estratégicos de movimiento (SMP), pero también dependen de la capacidad ferroviaria o puntos navales del país. Las unidades que usen el movimiento estratégico también reducirán sus MP (proporcionalmente a los puntos gastados en SMP).

Los jugadores pueden deshacer un movimiento (con el botón "deshacer" o con la tecla "u") salvo que el movimiento haya tenido una intercepción aérea, se haya convertido un hexágono enemigo en pendiente de amigo, se haya atacado una unidad enemiga o se haya detectado una unidad enemiga que antes tenía un nivel de detección de cero.

14.1. Movimiento táctico

Al comenzar cada turno y tras varios factores, las unidades que están en el mapa tienen un cierto número de puntos de movimiento (MP), que incluye el tipo de unidad, si es o no motorizada, su estado de suministro (el combustible para motorizados y suministros para no motorizados), si hay escasez de vehículos, la fatiga, y las pruebas de chequeo de administración e iniciativa de su líder. Las unidades tienen un máximo de MP que no puede superarse y un mínimo por turno que siempre les dará la posibilidad moverse. Las unidades que no han movido, siempre pueden mover un hexágono incluso si el coste es superior a los puntos de movimiento que tiene disponibles. Para hacer este movimiento, la unidad tendrá que ser la única unidad seleccionada en el hexágono.

14.1.1. Puntos de movimiento máximos y mínimos

Máximos MPs: A continuación se enumeran los MPs base para las unidades en el mapa:

- Unidades de combate **no motorizadas** (excepto caballería) - **16 MP**
- Unidades de combate de **caballería** - **22 MP**
- **HQs** (*Headquarters units*) - **50 MP**
- Unidades de reparación de ferrocarril (**FBD** and **NKPS**) - **16 MP**
- Unidades de combate **motorizadas de eje** - **50 MP**
- Todas unidades de combates **motorizadas soviéticas** - **25 MP** (**18** para divisiones antes de **octubre 1941**)
- Brigadas **motorizadas** de combate **soviéticas 1942-1943** - **30 MP**
- Brigadas **motorizadas** de combate **soviéticas 1944** - **35 MP**
- **Cuerpos motorizados** de combate **soviéticos** - **50 MP**

Mínimos MPs: Las unidades motorizadas siempre tendrán un mínimo de un punto de movimiento, aunque no tengan combustible. Las unidades no motorizadas siempre tendrán un mínimo de 6 puntos de movimiento aunque no tengas suministros. Los jugadores pueden comprobar si la unidad es motorizada o no motorizada en la ventana de detalle de la unidad (sobre su ventana TOE).

14.1.2. Determinación de los puntos de movimiento de las unidades

Los siguientes pasos son usados por el ordenador durante la fase logística en el inicio de un turno para determinar los puntos de movimiento de la unidad:

- 1) Se empieza con los puntos de movimiento base por tipo de unidad (14.1.1).
- 2) Se calcula la fatiga media de la unidad en función del número y fatiga de cada tipo de elemento de tierra. La décima parte de la fatiga (redondeado hacia abajo) se reducirá de los puntos de movimiento.
- 3) Se hace un chequeo de iniciativa al líder. Si todos los líderes en la cadena de mando fallan la prueba de iniciativa, entonces se reducen los puntos de movimiento restantes disponibles a un 80%. (Ojo: No confundir, lo que se pierde es el 20%).
- 4) Se hace un chequeo de administración del Líder: si todos los líderes en la cadena de mando fallan la prueba de administración, entonces se reducen los puntos de movimiento restantes a otro 80%, redondeando hacia abajo. Téngase en cuenta que las unidades que no hayan movido el último turno, pasarán automáticamente esta tirada.
- 5) Determinar si el combustible (para unidades motorizadas) o suministros (para unidades no-motorizadas) son suficientes para que la unidad pueda utilizar el resto de puntos de movimientos que tiene disponibles. Por ejemplo, si una unidad motorizada después de los cuatro primeros pasos, tiene sólo el 50 por ciento de los puntos de movimiento base disponible, sólo requerirá el 50 por ciento de combustible necesario. Si el combustible que tiene es un 60 por ciento de lo que la unidad necesita, entonces sólo se puede mover un 60 por ciento de sus puntos de movimiento, redondeado hacia abajo.
- 6) Si una unidad no motorizada, tiene menos de 6 puntos de movimiento, se restablecerán a 6. Si una unidad motorizada tiene cero puntos de movimiento, se restablecerá a 1.

7) Si la disponibilidad de puntos de movimiento es mayor de 16 y la unidad es motorizada, hay que chequear para ver si la penalización por la falta de vehículos se aplica. Esta penalización genera un número máximo de MP (puntos de movimiento) que la unidad puede tener durante el turno. Para las unidades motorizadas el máximo es igual a $16 + (34 * (\text{vehículos en la unidad} / \text{vehículos requeridos por la unidad}))$. El máximo nunca será menor de 16.

Veamos un ejemplo de las reglas anteriores. Una unidad motorizada del eje tiene el 80% de los vehículos necesarios.

1. Inicia sus puntos de movimiento base con 50.
2. Si tiene un promedio de fatiga de 22, se reducirá su base en 2 puntos quedándose en 48.
3. Si todos los líderes de la cadena de mando fallan las pruebas de iniciativa, entonces se volverá a reducir a 38 ($48 \times 80\% = 38,4$).
4. Si todos los líderes de la cadena de mando fallan las pruebas de administración, entonces se volverá a reducir a 30 ($38 \times 80\% = 30,4$).
5. Como 30 es el 60% de los 50 puntos de movimiento que tenía de base inicial, la unidad necesitará el 60% del combustible requerido para tener los 30 puntos de movimiento. Supongamos que tenga sólo el 45% de sus necesidades, sus puntos de movimiento se reducirían a 22 ($30 \times 45\%$).
6. Como tiene más de 6 puntos de movimiento, no hace falta restablecer los puntos en el mínimo de 6.
7. Como le quedan más de 16 PM se comprueba la disponibilidad de vehículos. La unidad tenía un 80% de sus vehículos, le quedarán un máximo de $16 + (34 * 0,80)$ o 43 MP's. Como a la unidad solo le quedan 22 puntos de movimiento disponibles, no se verá afectada por la escasez de vehículos.

Si la unidad hubiera tenido el 100% de su combustible y hubiera pasado las pruebas de sus líderes, en lugar de tener 48 puntos de movimiento (se perdían 2 por la fatiga), la unidad se quedaría con 43 puntos de movimiento (marcados por el número de vehículos).

14.1.3. Motorización temporal de unidades no motorizadas

Cualquier unidad no-motorizada que se encuentre suministrada podrá duplicar sus puntos de movimiento en el turno actual, si cliquea en "motorize unit" en la pantalla de detalle de combate de la unidad (5.4.13), pero a costa de dañar vehículos y gastar puntos administrativos. En ese momento se convertirá en una unidad motorizada y se tomarán del motor pool (vehículos para el suministro y que no pertenecen a ninguna división) vehículos adicionales para movilizar plenamente la unidad pero al final del turno algunos se dañarán. El coste de puntos de administración para motorizar una unidad se basa en el número de vehículos necesarios del motor pool y es igual al número de vehículos dañados dividido por 50. El número de vehículos dañados y el número de puntos de administración necesarios para la motorización temporal se verá después de cliquear en "motorize unit". Sólo las unidades que aún no han gastado puntos de movimiento durante su turno se pueden motorizar. La unidad se verá como motorizada durante el resto del turno del jugador y pagará los costes de una unidad motorizada. Las unidades que se han motorizado temporalmente no pueden atacar, entrar en un hexágono controlado por el enemigo, o mover adyacente a una unidad enemiga. Esto simula que la unidad está en la formación de la columna. Como recordatorio, cuando se selecciona una unidad temporalmente motorizada, la barra de unidad mostrará "MOTORIZED NO ATTACK".



14.1.4. 22 Junio 1941 y principios de la guerra

Regla de la sorpresa del 22 de Junio 1941: Durante el 22 de junio 1941 las unidades del Eje recibirán las siguientes ventajas para simular la sorpresa inicial del ataque alemán.

Ventajas del Eje:

- El coste en puntos de movimiento de los ataques del Eje se reducen a la mitad (incluidos los costes por atacar a través de los ríos), pero este coste no podrá ser inferior a 1 punto de movimiento.
- Entrar en hexágonos enemigos costará solo 1 punto de movimiento.

Penalizaciones soviéticas de principio de guerra:

- Durante el turno del 22 de junio de 1941, las unidades motorizadas soviéticas disponen solamente de un tercio de sus puntos de movimiento (siempre tendrán 1PM como mínimo). Las unidades no-motorizadas soviéticas tienen sus PM divididos por 2, pero nunca tendrán menos de 1 MP.
- Hasta octubre de 1941, todas las unidades motorizadas soviéticas del tamaño de división no pueden tener más 18 puntos de movimiento finales.

14.1.5. Tabla de coste de puntos de movimientos tácticos

Terreno	Puntos de Mov. Motorizados	Puntos de Mov. No-Motorizados
Despejado (<i>clear</i>)	1	1
Ciudad	1	1
Urbano disperso (<i>light urban</i>)	1	1
Urbano denso (<i>heavy urban</i>)	1	1
Bosque ligero (<i>light woods</i>)	2	1
Bosque denso (<i>heavy woods</i>)	4	2
Terreno abrupto (<i>Rough</i>)	3	2
Marismas (nivel de hielo 4 o menos)	6	2
Marismas (nivel de hielo mayor de 4)	4	2
Montaña (Div. de Infantería de montaña pagan 3 MPs)	40	10

Paso montañoso (entrar y usar hexágonos de tren que no están en ZOC enemiga)	8	3
Río menor (No EZOC)	+2	+1
Río menor (EZOC)	+6	+2
Río mayor (No EZOC)	+4	+2
Río mayor (EZOC)	+18	+5
Cara de hexágono Río/Lago impasable (Nota 1, 1ª)	Impasable excepto congelado (Nota 2)	Impasable excepto congelado (Nota 2)
Lago (Nota 3)	Impasable	Impasable
Coste de Ataque	Puntos Mov. Motorizados	Puntos Mov. No-Motorizados
Ataque improvisado (<i>Hasty attack</i>)	+3	+2
Ataque deliberado (<i>Deliberate attack</i>)	+16	+6
Ataque a través de un río menor (más el coste aplicable del ataque)	+3	+1
Ataque a través de un río mayor (más el coste aplicable del ataque)	+12	+3
Impacto del clima	Puntos Mov. Motorizados	Puntos Mov. No-Motorizados
Barro	+4	+2
Nieve	+1	+1
Ventisca	+2	+2
Impacto del hielo (Nota 2)	Puntos Mov. Motorizados	Puntos Mov. No-Motorizados
Río menor helado nivel 1	+1	+1
Río menor helado nivel 2	+1	+1
Río menor helado nivel 3	+2	+2
Río menor helado nivel 4	+2	+2
Río mayor helado nivel 1 (No EZOC)	+1	+1
Río mayor helado nivel 1 (EZOC)	+2	+2
Río mayor helado nivel 2 (No EZOC)	+2	+2
Río mayor helado nivel 2 (EZOC)	+4	+4
Río mayor helado nivel 3 (No EZOC)	+3	+3
Río mayor helado nivel 3 (EZOC)	+6	+6
Río mayor helado nivel 4 (No EZOC)	+4	+4
Río mayor helado nivel 4 (EZOC)	+8	+8
Río mayor helado nivel 5-7 (No EZOC)	+4	+4
Río mayor helado nivel 5-7 (EZOC)	+8	+8
Costes EZOC en hex. enemigos	Puntos Mov. Motorizados	Puntos Mov. No-Motorizados
Abandonar ZOC enemiga	+1	+1
Entrar en hexágono enemigo	+(115-moral de la unidad)/15 (redondeando hacia abajo)	+(115-moral de la unidad)/15 (redondeando hacia abajo, restando 1 al coste para las unidades de caballería)
Entrar en ZOC enemiga (solo si ya está en ZOC enemiga, es decir de ZOC a ZOC. Nota 4)	+4 +coste de entrar a un hex. enemigo (Esto se añade al coste de entrar en un hexágono enemigo que puede aplicarse también si se entra en un hexágono enemigo)	+4 +coste de entrar a un hex. enemigo (Esto se añade al coste de entrar en un hexágono enemigo que puede aplicarse también si se entra en un hexágono enemigo)
Unidades separadas a nivel de Brigada / Regimiento y División que entran en un hexágono enemigo y cuando se mueven de una ZOC a otra.	+2 además de los costes normales	+2 además de los costes normales

Nota 1: Se puede trazar una ruta de suministro por el hexágono cuando se congela (hielo nivel 5).

Nota 1a: El hexágono X76 Y3, es un puente ferroviario que existe sobre un lago. Se puede mover por el movimiento ferroviario estratégico, pero no con el movimiento normal.

Nota 2: Los ríos (grandes y pequeños) así como los lados de ríos y lagos intransitables no tienen ningún efecto sobre el movimiento o combate cuando se congelan. Estos lados de hexágono se congelan cuando el nivel del hielo es de 5 o superior. Para que los ríos mayores se congelen el nivel de hielo tiene que ser 8 o superior.

Nota 3: Los suministros pueden trazar en algunas condiciones (20.4.1).

Nota 4: Ejemplo: Una unidad con moral 83 moviéndose de ZOC a ZOC a un terreno despejado es de 8, si no entrara en un hexágono enemigo (+1 despejado + 1 por dejar una ZOC + 6 para mover ZOC a ZOC). Si la unidad es de caballería el coste sería 7.



14.2. Movimiento estratégico

Pueden hacer movimiento estratégico las unidades terrestres que no estén en estado *Routed* o no estén inactivas (*Frozen*). Hay tres tipos de movimiento estratégico: por ferrocarril, por transporte marítimo (entre puertos navales) y por transporte anfibio (que va de un puerto amigo a cualquier hexágono costero). Las fábricas soviéticas también pueden ser evacuadas usando el movimiento estratégico por ferrocarril (21.2.1). Cada unidad en el mapa tiene un coste de transporte estratégico que figura en la ventana de detalles de la unidad. Para que una unidad pueda usar movimiento estratégico, se tiene que tener la suficiente capacidad ferroviaria, marítima, o anfibia, para llevar a cabo el movimiento.

El coste del transporte de la unidad se reducirá del pool (conjunto de puntos disponibles) de transporte cada vez que se use el movimiento estratégico, aunque solamente se mueva un solo hexágono. El costo de embarcar una unidad para hacer un movimiento estratégico es de 30 puntos de movimiento y desembarcar es de 15. Las unidades que no tengan suficiente puntos de movimiento al llegar al destino, se quedarán embarcadas dentro en el tren, y las unidades que estén en transporte naval o anfibio no podrán llegar a esos hexágonos. Cada hexágono que se mueve por movimiento estratégico costará 1 punto de movimiento estratégico (SMP) (el coste del movimiento anfibio será 3-4 SMP. ver 14.2.3.3). La mayoría de las unidades empezarán el movimiento con 100 SMP. Los puntos de movimiento tácticos y los estratégicos se gastan proporcionalmente al modo de uso del modo de movimiento y la disminución de uno disminuirá proporcionalmente el otro. Por ejemplo, un HQ con 50 puntos de movimiento y 100 estratégicos, gasta 10 puntos de movimiento tácticos para mover a un hexágono con lo que le quedarán 40 puntos de movimientos tácticos y 80 estratégicos (SMP). A continuación, ese mismo HQ usa el transporte naval para ir a un puerto de 15 hexágonos de distancia y desembarca con un coste de 60 SMP (30 de embarcarse, 15 de mover y 15 de desembarcar), quedándole 10 puntos de movimiento tácticos y 20 estratégicos. Hay que tener en cuenta que las unidades que usen el movimiento anfibio, perderán todos los puntos de movimiento restantes al desembarcar en un hexágono de costa.

14.2.1. Movimiento estratégico por ferrocarril



El transporte estratégico por ferrocarril sólo podrá llevarse a cabo por hexágonos amigos con vías que se encuentren en buen estado (sin daños) y que puedan establecer un camino a una fuente de suministros permanente. Los hexágonos con línea de ferrocarril que se encuentren en una ZOC enemiga se consideran aislados de la red ferroviaria y no pueden ser utilizados para el transporte estratégico por ferrocarril, aunque ese hexágono se encuentre ocupado por una unidad de combate amiga. El jugador puede ver el estado de su red ferroviaria pulsando el botón de información (tecla r) en la pestaña de información del mapa. Los hexágonos amigos controlados y no dañados con línea de ferrocarril que no están conectados a la red ferroviaria se mostrarán como un círculo verde con tres puntos blancos en su interior. Al seleccionar una unidad en modo de transporte estratégico de ferrocarril (F2) los hexágonos a los que no pueda acceder se pondrán en sombreado. Tenga en cuenta que hay un coste al cargar (30 SMP), como al bajar (15 SMP) de la unidad del tren, de modo que una unidad que termina el turno sin salir del tren, tendrá que gastar 15 SMP en el turno siguiente para poder utilizar sus restantes puntos de movimiento táctico. Vea la sección 5.3.2 para más detalles sobre el uso de la interfaz para realizar el transporte estratégico por ferrocarril.

Las unidades de combate que sean atacadas mientras estén dentro del tren sufrirán una degradación significativa del valor de combate (CV) en el combate.

14.2.2. Reparación de la red ferroviaria

Para usar el transporte estratégico por ferrocarril, los hexágonos de la línea ferroviaria deben estar en buen estado. Los hexágonos con línea de ferrocarril pueden estar dañados en un rango que va desde un 1% a 100%, pero incluso con solamente un 1% de daño no se podrá usar ese hexágono para el movimiento estratégico por ferrocarril, ni para fines de suministro. Dado que la unión Soviética usó un tamaño de carril diferente

que el resto de Europa, un cambio de control en la posesión de un hexágono dañará automáticamente a un 100% la línea de ferrocarril. Los hexágonos con líneas de tren también pueden ser dañados por ataques de partisanos. (17.1).

Un jugador puede ver el estado de la red ferroviaria mediante el botón de información del mapa de movimiento estratégico por ferrocarril (5.1.2.1). El porcentaje real de daño al ferrocarril de un hexágono puede verse en la ventana emergente que aparece señalando el hexágono en concreto.



Las líneas de ferrocarril dañadas pueden ser reparadas de forma automática mediante unidades de soporte especiales de construcción, o manualmente por el jugador mediante el uso de unidades de reparación FBD y NKPS.

14.2.2.1. Reparación automática de la red ferroviaria

Las reparaciones se realizarán automáticamente por las unidades de construcción y unidades de trabajo y construcción del HQ, que enviará automáticamente estas unidades a los hexágonos dañados. A diferencia de otras unidades de apoyo, estas si aparecerán en el mapa en los hexágonos que estén haciendo una reparación y no podrán moverse por el jugador, a no ser que sea para devolverlos a su HQ adjunto. Para devolverlos a su HQ seleccionar la unidad y clicar en la barra de unidad donde pone "RETURN TO HQ". La distancia máxima (solo para los jugadores humanos) a la que se podrá desplazarse una unidad de trabajo desde su HQ para reparar un hex. con vía férrea dañada, dependerá del rango de mando de su HQ (*command range*) (7.6.4). Por ejemplo si un batallón de construcción es asignado a una unidad HQ de Cuerpo, solo podrá reparar hexágonos a 5 hexágonos de distancia de su HQ, pero si ese mismo batallón es asignado a un alto mando HQ (OKH o STAVKA) podría operar hasta 90 hexágonos.

Las unidades de trabajo solamente repararán un hexágono con una vía dañada por turno. El progreso de las reparaciones con barro y ventisca será mucho más lento, mientras que la reparación en la zona de tren del Báltico será más rápida hasta diciembre de 1941. Los movimientos automáticos de estas unidades de soporte y reparación se llevarán a cabo durante la fase de logística de jugador. Estas unidades de soporte no se moverán a hexágonos que contengan o estén adyacentes a unidades amigas FBD o NKPS. Tampoco se moverán junto a una unidades enemigas que no sean partisanos, o en el mismo hexágono que ocupe una unidad de partisanos.

Antes de diciembre de 1941, las unidades de reparación de ferrocarril soviéticas no se moverán automáticamente para reconstruir vías férreas dañadas que estén dentro de un rango de 5 hexágonos de una unidad enemiga.

Nota del juego: Para un mejor uso de las unidades de soporte de construcción solo se deberían hacer regresar a su HQ si el jugador cree que están en peligro y pueden ser atacados o aislados en su situación actual. Cuando termine la reparación el ordenador se encargará automáticamente de hacer regresar a la unidad y la mandará automáticamente a otro tramo que requiera reparación.

14.2.2.2. Reparación manual de la red ferroviaria



Los jugadores también pueden reparar manualmente varios hexágonos de la línea de ferrocarril por turno, generalmente de la misma sección de ferrocarril, usando para ello las unidades de reparación FBD/NKPS. Los jugadores tendrán que mover manualmente las unidades FBD/NKPS y designar los hexágonos que se repararán durante el turno. Para que un FBD/NKPS pueda usar su habilidad especial de reparar líneas de ferrocarril, el jugador tiene que mover manualmente la unidad a un hexágono que necesite reparación y luego si tiene suficiente puntos de movimiento, seleccionar el texto que aparece en la casilla de la unidad RRC (*Rail Repair Cost*). Al clicar sobre RRC, el daño del hexágono se restablecerá al uno por ciento, y ese último punto será reparado de forma automática durante la fase de logística en el siguiente turno de *Emergency/DBD and NKPS*

Rail Repair. Designar un hexágono para su reparación costará puntos de movimiento. El número de puntos está a la derecha del RCC indica el coste de reparar el hexágono actual. Si la unidad FBD/NKPS se encuentra en un hexágono en el que no se puede hacer una reparación aparecerá a la derecha de RCC '-' en lugar de un número.

14.2.2.3. Coste de MP para reparación de las vías del ferrocarril

- En la zona del Báltico (antes de Diciembre 1942): 1 MP (puntos de movimiento)
- En cualquier otro hexágono: 3 MP (puntos de movimiento)

14.2.2.4. Elección, reparación y RRV

Los hexágonos de ferrocarril dañados deben ser elegibles para ser designados para su reparación por una unidad FBD/NKPS. Para ello se mira la distancia desde el hexágono dañado al railhead (el cual es el hexágono de ferrocarril amigo no dañado más cercano que está conectado a través de la red de ferrocarril a una fuente de suministro). Un hexágono es elegible para las unidades de reparación FBD/NKPS si: 1) el hexágono está en la Zona Báltica (antes de diciembre de 1941) y dentro de 6 hexágonos de un railhead, o si no está en la Zona Báltica dentro de un rango de 4 hexágonos de un railhead, y 2) el número de hexágonos al railhead no excede el RRV de la unidad FBD/NKPS. Ya que estas dos condiciones deben cumplirse, los jugadores nunca podrán usar una unidad FBD/NKPS más de 6 hexágonos de una vía de partida en la Zona Báltica (antes de diciembre de 1941), o más de 4 hexágonos desde una vía de partida fuera de la Zona Báltica. Si un hexágono de ferrocarril no es elegible para su reparación, la información del RCC no se mostrará en el área de información de la unidad.

Tenga en cuenta que el RRV se basa en el número de unidades de soporte de trabajo y construcción adjuntas a la unidad FBD/NKPS y disminuirá si las unidades de soporte adjuntas disminuyen. Los jugadores pueden transferir manualmente las unidades de soporte de una unidad FBD/NKPS a un HQ mayor, pero no hay un mecanismo, automático o manual, para transferir las unidades de apoyo adicionales a un FBD/NKPS.

Si en el menú de opciones se selecciona "Show Move preference" (3.3.4), cuando una unidad FBD/NKPS está seleccionada, todos los hexágonos dañados dentro del rango de movimiento de dicha unidad serán de color rojo y todos los hexágonos que ya se hayan designado para su reparación se mostrarán en amarillo.

14.2.2.5. Reparación del ferrocarril y fase de suministro

Durante la sub-fase de reparación "Emergency/FBD&NKPS Rail" de la fase logística, todos los hexágonos de ferrocarril con un punto de daño serán reparados automáticamente. En ese momento hexágonos con menos de un 11% de daños tienen la oportunidad de ser automáticamente reparados en el mapa por las unidades de soporte de construcción. Los hexágonos con ferrocarril que se reparen en esta sub-fase, funcionarán como si fueran "railheads" elegibles durante la segunda sub-fase de la entrega de suministros en la fase logística (20.4.2). En algunos casos las reparaciones automáticas por las unidades de apoyo no se realizarán en la fase de reparación de emergencia, pero sí durante la fase de reparación normal. Las reparaciones de emergencia ayudan a reducir el impacto de los ataques de los partisanos en el flujo de suministros.

14.2.3. Transporte naval y anfibia

Las unidades elegibles pueden utilizar el transporte naval o anfibia para poder desplazarse por hexágonos de mar. Todos los movimientos navales deben comenzar y terminar en un hexágono de costa durante el turno, las unidades no pueden permanecer en el mar al final de un turno. Un puerto enemigo que ha sido capturado no puede usarse en el mismo turno en el que es capturado para hacer movimiento estratégico. Una unidad tampoco podrá embarcar para realizar transporte naval o anfibia en el mismo turno en que ha sido transportada por tren.

Nota del juego: Si usted embarca una unidad y no deshace inmediatamente esa acción, usted tendrá que mover por el mar en este turno. De lo contrario, no tendrá ningún aviso en el próximo turno y usted tendrá que gastar al menos 15 SMP para desembarcar y luego otros 15 SMP más para volver a embarcarse si todavía quiere que mueva por mar.

14.2.3.1. Zonas marítimas y embarque/capacidad anfibia

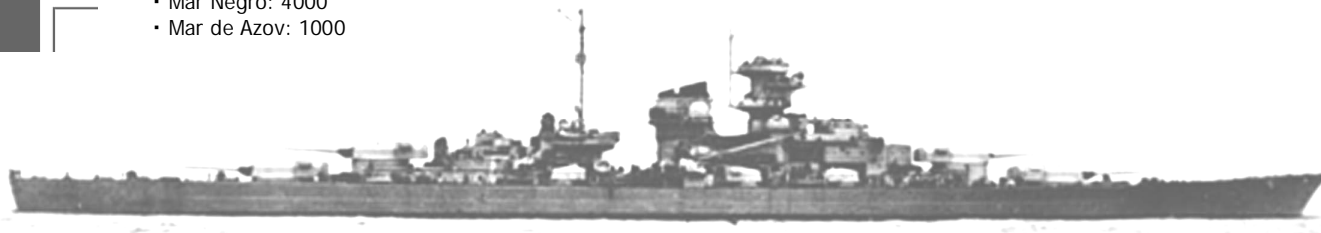
Los hexágonos con mar y puertos son designados en el mapa como una parte de las cuatro zonas marítimas: Mar Báltico, Mar Negro, Mar de Azov y Mar Caspio. También hay una zona asociada con el lago Ladoga. Se puede usar el transporte naval entre puertos amigos dentro de unas zonas marítimas determinadas. un puerto amigo a cualquier hexágono costero de la misma zona marítima, en zonas del mar Negro y del mar de Azov, con la excepción de que el movimiento Soviético no se permite en hexágonos costeros rumanos o búlgaros que estén al sur de Constanza, Rumanía (hexágonos $y > 124$, $x < 71$). Los jugadores acumulan puntos de transporte en cada zona marítima, y el número de puntos que un jugador ha acumulado se muestra en el texto emergente de un hexágono de mar al pasar el cursor. El jugador soviético también acumula puntos anfibios en las zonas del mar Negro y en las del mar de Azov.

Existe un límites al total de puntos de transporte que pueden acumularse en cada zona marítima. la capacidad naval-anfibia son:



Eje (movimiento Naval):

- Lago Ladoga: 3000
- Mar Báltico: 10000
- Mar Negro: 4000
- Mar de Azov: 1000





Soviético (movimiento Naval)

- Lago Ladoga: 4.000
- Mar Báltico: 8.000 (1.000 menos cada año)
- Mar Negro: 10.000 (1.500 menos)
- Mar de Azov: 4.000 (500 menos cada año)
- Mar Caspio: 5.000

Soviético (movimiento Anfibio)

- Mar Negro: 2.500 (100 menos cada año)
- Mar de Azov: 1.000 (100 menos cada año)



Cada turno, cada puerto amigo sumará puntos por valor de 100* nivel del puerto para el transporte marítimo y 25* nivel del puerto para el transporte anfibio. El nivel de puerto es igual al número de puntos de fábrica enumerados en la ventana de detalle de la ciudad (5.4.27). Si el puerto está dañado, el número de puntos a acumular en ese turno se reducirán en el porcentaje del daño. Los puntos de transporte marítimo se pueden acumular hasta un máximo de 2.000* nivel de puerto para todos puertos amigos de una zona en particular. Los puntos anfibios pueden acumularse hasta un máximo de 500*nivel de puerto para todos puertos amigos en la zona del mar. Para que un puerto proporcione puntos tiene que ser de la nacionalidad del jugador, por ejemplo los puertos soviéticos capturados por el eje no ofrecen puntos para el jugador del eje.

Nota del juego: Una forma rápida de averiguar cuántos puntos de envío tiene usted en un mar en particular o en una zona de lago, es mover el cursor del ratón sobre un hexágono de agua. El pop-up emergente del hexágono mostrará los puntos disponibles para transporte naval y los puntos para el transporte anfibio (transporte anfibio soviético) en esa zona marítima.

# Pillau		
Nation: Germany	Supply:	5000
Player: Axis	Fuel:	5000
Population: 1	Oil:	0
	Resource:	0
NUM	DAM	FACTORY TYPE
5	0	Port
1	0	Manpower

14.2.3.2. Transporte naval

Los puntos de transporte estratégico naval se gastan cada vez que una unidad mueve usando el transporte naval de un puerto aliado a otro puerto aliado (5.3.3). Al hacer un movimiento naval se observarán sombreados los destinos válidos durante el movimiento naval, esto no quiere decir que la unidad pueda alcanzar el hex, solo que el hex es válido para ese tipo de movimiento. En amarillo se indican los hexes enemigos, en verde, los hexes amigos.

El transporte naval a/desde Kerch es el único en que una unidad en el puerto del mar de Azov o un puerto del Mar Negro puede utilizar el transporte naval para pasar a Kerch. Además, una unidad en Kerch puede moverse mediante transporte naval a cualquier puerto del mar Negro (usando puntos de transporte marítimo del mar Negro), o cualquier puerto del mar Azov (usando puntos del mar Azov). No obstante, el movimiento naval desde/hacia Kerch no se permite si el hexágono 109,116 no es propiedad del jugador que mueve. Tenga en cuenta que el transporte naval de Leningrado a los puertos de Leningrado no está permitido.



14.2.3.3. Transporte naval anfibio

Los puntos anfibios se gastan cada vez que una unidad de combate soviética (las unidades del eje no pueden hacer movimiento anfibio) intenta ir desde un puerto a un hexágono de costa (sea amigo o enemigo), en el modo de transporte anfibio (5.3.4). El coste del movimiento anfibio es de 4 antes de 1943 y de 3 a partir del año 1943.

Al hacer un movimiento anfibio se observarán sombreados los destinos válidos durante el movimiento naval, esto no quiere decir que la unidad pueda alcanzar el hex, solo que el hex es válido para ese tipo de movimiento. En amarillo se indican los hexes enemigos, en verde, los hexes amigos.

Los desembarcos navales no están permitidos al oeste de la coordenada 76 (Rumanía) hasta 1944.

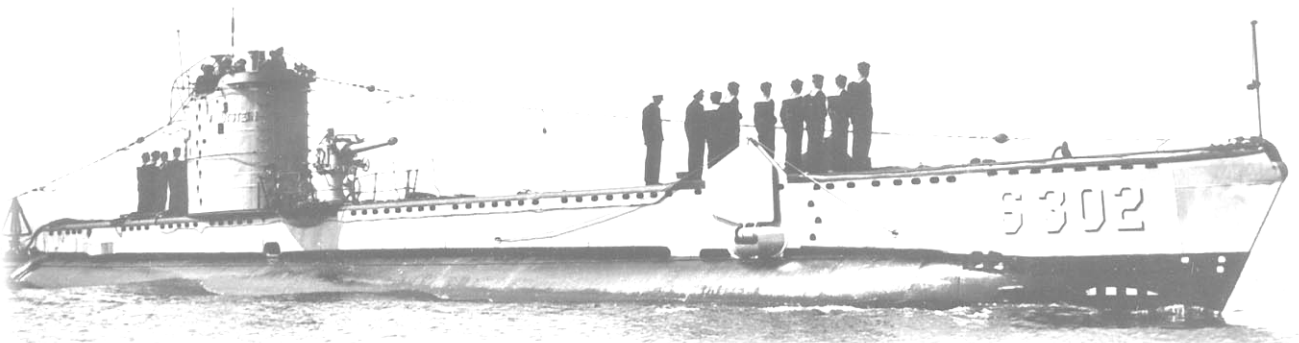
Solo las unidades no-motorizadas pueden moverse por movimiento anfibio. Las unidades que muevan con movimiento anfibio llevarán a cabo un ataque improvisado (*hasty attack*) cada vez que intenten desembarcar en hexágonos con unidades enemigas. Si gana la batalla avanzará y tomará ese hexágono y gastará todos sus puntos de movimiento (MP). Si pierde la batalla, se retirará de nuevo al puerto desde el que salió y sufrirá desgaste por retiro (15.11). Las unidades de combate que han realizado con éxito un movimiento anfibio en un hexágono de costa sin un puerto, pueden ser elegibles para recibir suministros como beachhead (20.2.1).

El transporte anfibio de Kerch es el único en que una unidad situada en Kerch puede mover a través de transporte anfibio ya sea en un hexágono costero del mar Negro (usando puntos anfibios del mar Negro), o a un hexágono del mar Azov (usando puntos anfibios del mar Azov). Sin embargo, el movimiento anfibio desde/hacia Kerch no se permite si el hexágono 109,116 no es propiedad del jugador que mueve.

14.2.3.4. Interdicción al movimiento naval

La intercepción naval y aérea de las unidades que mueven durante el transporte naval o anfibio puede producirse de forma automática. Las unidades aéreas pueden interceptar el movimiento del mismo modo que se puede interceptar el movimiento terrestre (16.3.3). Cada puerto amigo (de nacionalidad soviética para el jugador soviético, y de nacionalidad del eje para el jugador del eje, es decir puertos no capturados), ejerce un área de control que se extiende un número de hexágonos igual al nivel del puerto (número de puntos de fábrica de puerto). El movimiento naval enemigo no puede entrar dentro de esa área. Sin embargo, si el área de control de un puerto enemigo se superpone a la zona de control de un puerto amigo, se anulan entre sí, permitiendo a ambas partes el uso del transporte marítimo y del anfibio (para el soviético solamente). No importa cuántos puertos ejerzan control sobre un hexágono, siempre y cuando uno o más puertos de cada bando ejerzan un control de un hexágono, estos se anularán entre sí. El rango de control en hexágonos de un puerto se reduce en el porcentaje de daños de ese puerto. Así que un puerto con valor de 10 que tiene un 20 por ciento de daño, tendrá su rango de control reducido a 8. Todo el daño se redondea hacia arriba, por lo que incluso un uno por ciento de daño se traducirá en la reducción de un hexágono del rango.

El suministro naval puede bloquearse por interdicción naval. La interdicción naval no puede proyectarse desde puertos capturados. Por ejemplo, si se captura Riga esta ciudad no podría cortar la ruta de Kuessare, aunque Kuessare podría bloquear al Eje la llegada de suministros desde Riga.



15. COMBATE TERRESTRE

El combate terrestre tiene lugar durante la Fase de Acción y requiere que las Unidades de Combate del jugador en Fase gasten Puntos de Movimiento para atacar a unidades enemigas. La batalla resultante puede involucrar a Unidades de Grupos Aéreos de ambos jugadores, ya sea para realizar misiones de apoyo a tierra o de interceptación, así como a Unidades de Apoyo asignadas a alguna de las unidades involucradas y a Unidades de Combate cercanas que estén en modo Reserva. El combate se resuelve entre los elementos terrestres y aéreos de forma individual. Los elementos se disparan entre sí y, en el caso de conseguir impactar, tiene como consecuencia que otros elementos puedan quedar desorganizados (*disrupt*), dañados (*damage*) o destruidos (*destroy*). Los siguientes factores influyen en la determinación del Valor de Combate inicial y final, así como en la manera en la que se desarrolla el combate

- Terreno.
- Nivel de Fortificación.
- Niveles de iniciativa y combate (mecanizado o infantería) de los líderes en la cadena de mando.
- Moral de la unidad.
- Experiencia y fatiga de los elementos terrestres.
- Nivel de Munición.
- Tipo de Ataque.

Cuando la batalla concluye, la fracción resultante de dividir los Valores de Combate del atacante y del defensor, determinan si éste resiste en sus posiciones o si es obligado a retirarse. En este último caso, la(s) unidad(es) defensora(s) podría huir en estado "rota" (*Rout*), ser destruida (*Shattered*) o rendirse (*Surrender*), así como sufrir bajas adicionales durante la retirada.

15.1. Secuencia de combate

La resolución del combate en WITE está segmentada en una serie de pasos (*steps*), algunos de los cuales pueden o no tener lugar: por ejemplo, la participación de unidades aéreas o la implicación de unidades de combate en reserva. La secuencia de pasos que tienen lugar durante la resolución del combate es como sigue:

1. Inicio de la batalla. En la sección 5.3.1 se detalla cómo se lanza un ataque en modo movimiento (F1).
2. Determinar el modificador a la defensa debido al terreno y al nivel de fortificación (15.3).
3. Participación de Unidades de Apoyo (SU) (15.4).
4. Calcular los Valores de Combate (CV) y la fracción para determinar la participación de Unidades de Combate en modo Reserve (15.5).
5. Implicar unidades en reserva. Primero se añaden al combate las reservas del defensor y después las del atacante (15.5).
6. Recalcular los Valores de Combate (CV) para atacante y defensor. Determinar la fracción **inicial** entre el CV atacante y defensor (15.6.2).
7. Simulación de la batalla:
 1. Fase de Combate Aéreo. Ver Sección 16.
 1. Generación de misiones de apoyo a tierra para los Grupos Aéreos del jugador en Fase.
 2. Generación de misiones interceptación para los Grupos Aéreos del jugador fuera de Fase.
 3. Resolución del combate aire-aire.
 4. Resolución del combate aire-tierra (Artilería Anti-Aérea).
 5. Resolución del combate aire-tierra (Unidades de Combate terrestres).
 2. Fase de Combate Terrestre (15.6.1).
 3. Actualización del Valor de Combate (CV) del atacante y del defensor. Se actualiza también la fracción entre el CV de atacante y defensor. Ver sección 15.8.
 4. Determinación del Ganador y el Perdedor de la batalla (15.8). Si el Defensor resulta ser el Perdedor, se determina el resultado de la derrota (15.9). Los resultados posibles (15.10) son:
 1. Retirada (*retreat*). A las pérdidas de la batalla se añade el desgaste por retirada (15.11).
 2. Huida en desbandada y desplazamiento (*Routed*). A las pérdidas de la batalla se añade el desgaste por retirada (15.11).
 3. Destrucción (*Shattered*).
 4. Rendición (*Surrender*).

15.2. Tipos de ataques

Hay dos tipos de ataque – Improvisado y Deliberado - que se diferencian por la cantidad de tiempo que consumen, representados como puntos de movimiento (14.1.5), que son gastados en la preparación y la necesidad de concentrar tropas sobre las posiciones del defensor. Los ataques improvisados cuestan menos puntos de movimiento, a cambio de reducir la potencia de fuego aplicada sobre el defensor. Los ataques deliberados gastan muchos más puntos de movimiento, pero permiten aplicar al máximo las fuerzas disponibles en el ataque.

15.2.1. Ataque improvisado



Se definen como un ataque "donde el tiempo de preparación es sacrificado en aras de la rapidez para aprovechar una oportunidad". Los ataques improvisados, en general, resultan en pérdidas mayores para el atacante y menores para el defensor que un ataque deliberado.

Un ataque improvisado conlleva los siguientes costes en Puntos de Movimiento:

- Unidades Motorizadas: 3 MP's.
- Unidades No Motorizadas: 2 MP's.



Un ataque improvisado también conlleva las siguientes restricciones:

- El ataque debe ser realizado por un solo apilamiento adyacente al defensor.
- El Valor de Combate de los participantes se verá reducido a la mitad durante todas las fases de la resolución del combate.
- El ataque podrá ser apoyado por Unidades de Apoyo adscritas a una de las unidades atacantes o bien a un Cuartel General en la cadena de mando de alguna de las unidades atacantes **que no haya gastado ningún punto de movimiento**.

15.2.1.1. Patrulla de combate

Axis Forces Attacking (H):	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
16th Army 131st Infantry Division (19) 12 Bf 109E-7 35 Bf 109F-2 50 Ju 87B Combat Val: 19 Eng Val: 0 Comm HQ: 16th Army Modified Combat Val: 0	49,65 - Light Woods - Clear Turn: 1 Jun 22 1941 ATK: men 16888, art 195, afv 0 DEF: men 13061, art 254, afv 6 LOST: men 25, art 0, afv 0 LOST: men 51, art 2, afv 1 ATK: ftr 47, bmr 50, utl 0 DEF: ftr 2, bmr 0 LOST: ftr 0, bmr 1, utl 0 LOST: ftr 1, bmr 0, utl 0 Defending Forces were SCOUTED Odds 1.7 : 1 Pause Exit	28th Rifle Corps 49th Rifle Division (55) 447th Crps Art Rgt (2) 455th Crps Art Rgt (1) 2 I-16 Type 18 3 -> GAZ-AAMG 1 -> 37mm Anti-Aircraft Gun [v] Combat Val: 58 Fort: 1 Comm HQ: 28th Rifle Corps Modified Combat Val: 0

Ejemplo de Ataque Improvisado convertido en Patrulla de Combate

Antes de resolver los ataques improvisados, se realiza un cálculo especial para determinar la razón de fuerzas entre atacante y defensor. Este cálculo no se muestra en la ventana de donde se muestra la resolución del combate y con casi total seguridad resultará en unos valores de CV y una relación de fuerzas diferentes a los que se puedan apreciar sobre las fichas de las unidades y en la ventana de resolución del combate (7.1). Si esta relación modificada entre los CV's es menor o igual que 2 a 1 (2.01 a 1 es mayor que 2 a 1), entonces se realiza un chequeo de iniciativa por cada unidad que participe en el ataque improvisado. Si todas las unidades atacantes superan el chequeo de iniciativa, el ataque improvisado se convertirá en una patrulla de combate. Si este chequeo fallase para alguna de las unidades atacantes, entonces el combate seguirá considerándose un ataque improvisado normal. Las patrullas de combate resultarán en un combate de baja intensidad con bajas muy reducidas y donde el atacante no tiene la posibilidad de forzar al defensor a retirarse. Este resultado se reflejará en la ventana de resolución del combate con el mensaje "Defending forces were scouted".

15.2.2. Ataque deliberado



Son aquellas operaciones ofensivas caracterizadas por un uso de la potencia de fuego y maniobra de las unidades atacantes que responde a un plan común pre-establecido, con el objetivo de aproximarse al defensor y destruirlo o capturarlo. Un ataque deliberado conlleva los siguientes costes en Puntos de Movimiento:

- Unidades Motorizadas: 16 MP's.
- Unidades No Motorizadas: 6 MP's.

A diferencia de los ataques improvisados, en los ataques deliberados las unidades atacantes pueden pertenecer a más de un apilamiento y las Unidades de Apoyo adscritas a Cuarteles Generales en la cadena de mando que hayan gastado MP's podrán participar en el combate.

De forma adicional, las unidades de artillería representadas como Unidades de Combate pueden participar en un ataque deliberado siempre y cuando tengan suficientes MP's y se encuentren a un máximo de 2 hexágonos de distancia del hexágono atacado. La unidad de artillería deberá seleccionada como cualquier otro tipo de Unidad de Combate para participar en un ataque deliberado (5.3.1.3). En el caso que las unidades de combate atacantes sean todas unidades de artillería atacando desde 2 hexágonos de distancia, sólo participarán en el combate unidades de artillería del defensor, sin que participen ni Unidades de Combate desplegadas en reserva ni Grupos Aéreos de ninguno de los dos bandos.

Nota del Diseñador: Las Unidades de Combate de artillería no están de hecho disparando desde 20 millas de distancia. La capacidad de añadir dichas unidades aunque estén a dos hexágonos de distancia es una abstracción que representa la capacidad de concentrar artillería para un bombardeo de barrera apoyando el asalto de otras Unidades de Combate. El fuego artillero puede tener lugar a distancias tan cortas como 1,000 yardas.

15.3. Modificador defensivo por fortificación

El valor de combate (CV) de las unidades defensoras puede ser incrementado por el modificador defensivo por fortificación, valor que combina tanto la naturaleza del terreno modelado por el hexágono ocupado por el defensor como aquellas fortificaciones que hayan sido construidas. El beneficio defensivo otorgado por el terreno puede ir desde ninguno, en el caso de hexágonos de tipo Despejado (clear), a muy significativos, como en el caso de los hexágonos de tipo Urbano.

Además del valor defensivo natural del terreno, todos los hexágonos tienen un valor defensivo artificial, denominado nivel de fortificación, que va desde 0 (sin beneficio defensivo) a 5 (máximo beneficio). Si bien la mayor parte de los hexágonos tienen un nivel de fortificación 0 o 1, como mucho, según el escenario, ciertos hexágonos pueden tener valores más altos, indicando la presencia de fortificaciones construidas antes del inicio del escenario. Por ejemplo, el hexágono que contiene la ciudad de Sevastopol y sus alrededores, empieza la Gran Campaña 1941-45 con fortificaciones de nivel 5.

El CV de cada una de las unidades defensoras es modificado multiplicando el CV por el modificador defensivo por fortificación más uno. Dicho modificador se obtiene de sumar el valor defensivo natural del hexágono y el nivel de fortificación.

CV Def. Total = CV X (1 + modf. tipo hex. + valor fortaleza)

Ejemplo: Una Unidad de Combate con CV de 3 está desplegado en un hexágono de tipo urbano disperso, con un valor defensivo natural de 6 y fortificaciones de nivel 3. El CV de la unidad pasaría a ser $3 \times (1+6+3) = 30$.

Las Unidades de Combate pueden incrementar el nivel de las fortificaciones del hexágono en el que están, manteniéndose en él durante varios turnos. Cada turno que el hexágono esté ocupado por alguna Unidad de Combate el nivel de las fortificaciones se incrementará según los valores de construcción inherentes a las unidades presentes, tal y como se describe en la sección 15.3.2.

15.3.1. Terreno

Además de contribuir al modificador defensivo por fortificación, como se ha comentado más arriba, el tipo de terreno en el hexágono (6.2.1) también determina los posibles alcances a los que tiene lugar el combate en el hexágono. Esto resulta especialmente relevante en enfrentamientos entre vehículos de combate e infantería. En un hexágono de tipo Urbano, por ejemplo, la infantería será mucho más efectiva contra vehículos blindados, al quedar negada la ventaja de alcance de las armas pesadas que suelen llevar montadas los últimos. La siguiente tabla resume la contribución de cada tipo de terreno al modificador defensivo por fortificación:

Tipo de Terreno	Modificador Defensivo	Notas
Despejado	0	
Ciudad	2	
Urbano disperso	6	+3 si el hexágono está Aislado
Urbano denso	8	+4 si el hexágono está Aislado
Bosque	1	
Bosque Denso	2	
Colinas	3	
Montañoso	3	Ver Nota #1
Pantanosos	2	

Nota 1: Las Unidades de Combate de montaña son más efectivas durante las batallas que tienen lugar en hexágonos de tipo Montañoso.

Nota del juego: Tener en cuenta que los ataques en terreno con barro tienen el CV dividido entre 8.

15.3.2. Nivel de fortificación



Hexágono con fortificaciones de nivel 3, con el 52% de los trabajos necesarios para aumentar el nivel a 4.

Las fortificaciones y atrincheramientos están representadas por un nivel de fortificación asociado a cada hexágono y que puede ir de cero a cinco. Todas las unidades en el hexágono se benefician del nivel de fortificación cuando entran en combate. El nivel de fortificación de un hexágono se pone a cero cuando cambia su propietario. Para cada hexágono se muestra tanto el nivel de fortificación actual como el nivel de progreso hacia el nivel inmediatamente superior. Cuando se muestra un valor de cero en el mapa, esto indica que el nivel de fortificación del hexágono está siendo mejorado.

15.3.2.1. Mejora del nivel de fortificación por las unidades de combate

Para mejorar el nivel de fortificación de un hexágono, debe estar presente una Unidad de Combate en éste. Las Unidades de Combate en estado agotado (*Depleted*) o inactivas (*Frozen*) no pueden mejorar el nivel de fortificación. Las unidades de Seguridad no pueden elevar el nivel de fortificación más allá de 1. Las Unidades de Combate aisladas (*isolated*) no pueden elevar el nivel de fortificación más allá de 2. Una vez es alcanzado un nivel de fortificación mayor que 0 y menor que 4, este decaerá si el hexágono no está ocupado por una unidad de Combate. La

probabilidad que el nivel de fortificación disminuya en un turno dado es inversamente proporcional al nivel de fortificación actual. En función del clima, esta disminución se incrementará según la siguiente tabla:

Nivel	Despejado	Nieve	Barro	Ventisca
0	20%	40%	80%	80%
1	12%	14%	48%	48%
2	4%	8%	16%	16%

En el turno 1 de cualquier escenario, los niveles de fortificación no disminuirán de forma automática. Cada Unidad de Combate o Apoyo tiene un valor de construcción intrínseco (mostrado a la derecha de la ventana Detalles de la Unidad) que es la suma de los valores de construcción asociados a cada uno de los elementos terrestres que la componen. Cualquier elemento terrestre que no represente una sub-unidad de ingenieros o de construcción, verán sus valores de construcción divididos por 5 cuando la unidad se encuentre adyacente a una unidad enemiga. Durante la fase logística del oponente, las unidades utilizarán su valor de construcción para mejorar el nivel de fortificación de forma automática. Aquellas unidades que se hayan movido durante su turno, verán su valor de construcción reducido de forma proporcional al número de MP's con el que terminen el turno. *Ejemplo: Una unidad con un valor de construcción de 5 ha gastado 15 de los 45 Puntos de Movimiento que tenía disponibles. Por lo tanto, el valor de construcción que se tendrá en cuenta para mejorar el nivel de fortificación será de $5 \times 0.66 = 3.3$.*

Se requieren 50 puntos de construcción para incrementar en 1 el nivel de fortificación, de manera que cada punto de construcción representará un 2% del trabajo necesario para mejorar el nivel de fortificación. El valor de construcción de las unidades se ve modificado, además del divisor arriba descrito cuando la unidad se encuentra adyacente al enemigo, por factores como el tipo de terreno y el tiempo. La siguiente lista prescribe los diferentes modificadores aplicables:

Factores	Modificador
Nivel de fortificación 0	x 3
Nivel de fortificación 1	x 1
Nivel de fortificación 2	x 0.33
Nivel de fortificación 3	x 0.10
Nivel de fortificación 4	x 0.02
Terreno pantanoso	x 0.5
Turno de barro	x 0.25
Turno de nieve	x 0.5
Ventisca	x 0.25
Unidad en modo Static	x 1.1
Unidad enemiga adyacente	x 0.20

Valor de Construcción efectivo = Valor Construcción de la unidad x %PM,s x nivel fort. hex. x tiempo x penalizador adyacente unidad enemiga

Una unidad nunca podrá contribuir (después de las modificaciones oportunas) más de 50 puntos de construcción para mejorar el nivel de fortificación de un hexágono. Por otro lado, un hexágono sólo puede recibir 50 puntos de construcción por turno.

Ejemplo: Una unidad con valor de construcción de 25 termina su turno con 10 de los 12 MP's que tenía disponibles, en un hexágono de tipo Despejado con tiempo Despejado. El nivel de fortificación inicial en el hexágono es de 0. El valor de construcción efectivo para mejorar el nivel de fortificación es de $25 \times 0.83 \times 3 = 62.5$. Como el número máximo de puntos de construcción que se tienen en cuenta es de 50, al principio del turno del oponente, el nivel de fortificación del hexágono pasará a ser 1. Durante el turno del oponente, una unidad enemiga queda adyacente y el tiempo cambia de Despejado a Barro. El valor de construcción efectivo para mejorar el nivel de fortificación es ahora $25 \times 1 \times 0.25 \times 0.2 = 1.25$. Al principio del turno del oponente, el nivel de fortificación seguirá siendo 1, con un nivel de progreso del 2% hacia el nivel 2. Dos nuevas unidades llegan al hexágono, con valor de construcción de 10 cada una y habiendo gastado una 8 de los 12 MP's disponibles y la otra 3 de los 12 MP's disponibles. El tiempo cambia de nuevo a Despejado. El valor de construcción efectivo es ahora de $25 \times 1 \times 0.2 + 10 \times 0.33 \times 1 \times 0.2 + 10 \times 0.75 \times 1 \times 0.2 = 5 + 0.66 + 1.5 = 7.16$. Al principio del turno del oponente, el nivel de fortificación continuará siendo 1, y el nivel de progreso hacia el nivel 2 será del 16%.

Los hexágonos que hayan alcanzado su nivel de fortificación máximo (ver sección 15.3.2.1.1) pueden seguir acumulando un máximo del 10% de progreso hasta el nivel inmediatamente superior.

15.3.2.2. Requerimientos para alcanzar los Niveles de Fortificación

NOTA: Añadido en la versión 1.05.18.

- No existe ningún requerimiento especial para alcanzar los niveles de fortificación 0 o 1.
- Para alcanzar un nivel de fortificación 2 se requiere que el hexágono se encuentre a 25 hexágonos o menos de una unidad enemiga.
- Para alcanzar un nivel de fortificación 3 se requiere que se cumpla al menos alguna de las siguientes condiciones:
 1. El hexágono debe encontrarse adyacente a una unidad enemiga.
 2. Ser un hexágono de tipo urbano o ciudad.
 3. Encontrarse adyacente a una unidad de tipo Fortificación. Una vez alcanzado este nivel, no se requiere la presencia de la unidad de tipo Fortificación.
- Para alcanzar un nivel de fortificación 4 se requiere:
 1. El terreno del hexágono no puede ser pantanoso.

2. Debe existir una unidad de tipo fortificación en el hexágono. Una vez alcanzado este nivel, no se requiere la presencia de la unidad de tipo Fortificación.

• Para alcanzar un nivel de fortificación de 5 se requiere:

1. El hexágono debe contener un puerto y su terreno no puede ser pantanoso.
2. Debe existir una unidad de tipo Fortificación en el hexágono. Una vez alcanzado este nivel, no se requiere la presencia de la unidad de tipo Fortificación.

15.3.2.2. Asistencia de las unidades de apoyo a la mejora del nivel de fortificación

Las Unidades de Apoyo de construcción (Labor Battalions, RR Construction Brigades, etc.) y de ingenieros, asignadas a un Cuartel General en la cadena de mando de una Unidad de Combate, asistirán a ésta en la mejora del nivel de fortificación, en el caso que el Líder del Cuartel General pase un chequeo de su habilidad de Administración. En el caso que el Cuartel General al cual pertenece directamente la Unidad de Combate tuviese Unidades de Apoyo elegibles, además de superar el chequeo, el HQ deberá encontrarse a cinco o menos hexágonos de la Unidad de Combate.

Además de las condiciones anteriores, sólo podrán aportar Unidades de Apoyo aquellos Cuarteles Generales que estén como máximo tres niveles por encima de la Unidad de Combate, y entre ellos debe haber como máximo una distancia de 5 hexágonos.

Ejemplo: Para que una Unidad de Combate alemana pueda ser asistida por Unidades de Apoyo para mejorar el nivel de fortificación, ésta debe encontrarse a 5 hexágonos como máximo del HQ del Cuerpo al cual esté asignada. A su vez, el HQ del Cuerpo debe encontrarse a cinco hexágonos como máximo del HQ del Ejército al cual pertenezca. Finalmente, el HQ del Ejército, deberá encontrarse a cinco hexágonos del HQ del Grupo de Ejércitos correspondiente. Si la Unidad de Combate se encontrase a cinco hexágonos del HQ del Cuerpo, pero éste se hallase a más de cinco hexágonos del HQ del Grupo de Ejércitos, la Unidad de Combate sólo podría recibir apoyo de las Unidades de Apoyo asignadas al HQ del Cuerpo. Cada Unidad de Apoyo elegible podrá asistir a una sola Unidad de Combate.

15.3.2.3. Asistencia de la población civil a la mejora del nivel de fortificación

1. En el caso que una Unidad de Combate enemiga suministrada se encuentre a 25 hexágonos de distancia de un hexágono de tipo Pueblo, Ciudad o Urbano, su población civil podrá asistir a una Unidad de Combate que se encuentre dentro de un radio de 8 hexágonos de éste.
2. Los hexágonos de tipo Pueblo deberán tener como mínimo un valor de población de 2.
3. La fuerza de trabajo civil sólo puede asistir en la mejora de niveles de fortificación ya existentes, aunque no estén ocupados por una Unidad de Combate. En el caso de hexágonos de tipo Pueblo, Ciudad o Urbano controlados por el Eje, deberá encontrarse en el hexágono una Unidad de Combate, así como en los hexágonos con niveles de fortificación ya existentes.
4. Para cada hexágono de tipo Pueblo, Ciudad o Urbano elegible según las reglas anteriores, se calculará un Valor de Trabajo Civil (CLV) basado en el nivel de población en el hexágono dividido por seis, en el caso de la Unión Soviética, o dividido por doce, en el caso del Eje. En cualquiera de los dos casos, el CLV nunca podrá ser superior a 8.
5. El hexágono de tipo Pueblo, Ciudad o Urbano formará equipos de trabajo con valor de construcción igual al CLV multiplicado por veinte.
6. El número máximo de equipos de trabajo que se formarán será igual al CLV, formándose siempre como mínimo un equipo de trabajo, y solamente un equipo será enviado a un hexágono dado.
7. La distancia máxima a la que puede encontrarse este hexágono será igual al CLV. Los hexágonos más cercanos a unidades enemigas tienen prioridad a la hora de ser asignados un equipo de trabajo.
8. El valor de construcción de un equipo de trabajo es modificado de la misma manera que el de las Unidades de Combate y de Apoyo por el nivel de fortificación actual, el terreno y el clima. En el caso que no hayan unidades enemigas a menos de doce hexágonos de la ciudad, el valor de construcción de cada equipo de trabajo será dividido por cuatro.
9. Un hexágono puede recibir equipos de trabajo procedentes de más de una ciudad, pueblo o hexágono urbano cada turno.
10. El nivel de población de una ciudad resultará dañado al generarse equipos de trabajo.
Ejemplo: Leningrado, con 40 puntos de población, posee un CLV de 6 para el jugador Soviético: $40/6$ redondeado a la baja. Leningrado enviará equipos de trabajo a una distancia máxima de 6 hexágonos, tan pronto como una unidad enemiga se encuentre en un radio de 25 hexágonos. Cada equipo tendrá un valor de construcción de 120 (6×20). Estos equipos ayudarán a un máximo de 6 hexágonos cada turno. Si no hubiese ninguna unidad enemiga dentro de un radio de 12 hexágonos, pero a menos de 25, el valor de construcción de cada equipo de trabajo sería de 30 solamente ($120/4$). En el caso que el hexágono donde interviene el equipo de trabajo fuese terreno pantanoso, y el tiempo en el hexágono fuese nieve, el valor de construcción sería reducido a 7 ($30 \times .5 \times .5$).
11. Los equipos de trabajo pueden mejorar el nivel de fortificación de un hexágono desocupado, siempre y cuando ya se hayan iniciado los trabajos. Es decir, si un hexágono tiene nivel de fortificación 0, pero el nivel de progreso hacia el nivel 1 fuese mayor que 0, se le podría asignar un equipo de trabajo. Sin embargo, la degradación de los niveles de fortificación puede ser mayor que el progreso añadido por la intervención del equipo de trabajo.



15.3.2.4. Reducción del nivel de fortificación en combate



Los niveles de fortificación pueden ser reducidos durante el combate si la fuerza atacante contiene sub-unidades de ingenieros (batallones Pioneer alemanes, batallones o regimientos de Zapadores soviéticos, cualquier tipo de elementos terrestres de tipo Ingeniero o Ingeniero Mecanizado) que participen en la batalla.

El factor de reducción del nivel de fortificación es fraccional, medido en incrementos de un 2%. Por lo tanto, una reducción del nivel de fortificación puede, por ejemplo, reducir el nivel de fortificación de 4 a un nivel de 3 con un progreso del 40% hacia el nivel 4.

Los valores de ingeniería de los elementos terrestres son divididos por el nivel de fortificación en el hexágono atacado para determinar su capacidad de reducirlo. Estos valores modificados son combinados, por lo que cuanto más soporte de ingenieros (más elementos terrestres) participen, mayor será este factor. Para los ataques precipitados el valor de los ingenieros se divide entre 4 y será de 0 para los ataques de reconocimiento. Cuando la reducción del nivel de fortificación consiga rebajarlo, esto se verá reflejado en el valor de combate modificado de los defensores (ver sección 15.8).

Cuando un ataque del Eje, o a partir de Marzo de 1942 de la Unión Soviética, no consiga obligar a los defensores a retirarse, pero la relación entre el valor de combate de atacantes y defensores sea 1:1, con una cierta probabilidad, el nivel de fortificación soviético será reducido en un nivel adicional, siendo reducciones parciales de nuevo posibles. Esta reducción adicional no requiere de la presencia de elementos de ingenieros, sin embargo, su presencia aumentará la probabilidad de que la reducción adicional tenga lugar.

Si todas las unidades defensoras son obligadas a retirarse, el nivel de fortificación del hexágono será reducido a cero.

15.3.2.4. Niveles de fortificación y daños en Vehículos Blindados de Combate

Con una cierta probabilidad, los elementos terrestres de tipo Blindado pueden ser dañados durante el combate por minas terrestres. La probabilidad de que esto ocurra es directamente proporcional al nivel de fortificación del hexágono atacado, al ir pareja la densidad de los campos de minas con el nivel de fortificación.

15.3.2.6. Niveles de fortificación y artillería

La efectividad de los elementos de Artillería (orgánicos a una Unidad de Combate o Unidades de Apoyo asignadas directamente a una Unidad de Combate (7.5.2)) presentes en un hexágono fortificado es incrementada por el nivel de fortificación.

Las Unidades de Apoyo de Artillería asignadas a un Cuartel General no reciben ningún beneficio de los niveles de fortificación presentes en los hexágonos donde tengan lugar las batallas donde participen.

Nota del Diseñador: Estas dos reglas intentan simular el incremento de la efectividad de la artillería en la defensa, al disponerse de blancos pre-designados.

15.3.2.7. Costes de la mejora de los niveles de fortificación

1. De nivel 0 a 1: 1 tonelada de Suministros por cada 2% de progreso. Sin coste para unidades Aisladas.
2. De nivel 1 a 2: 2 toneladas de Suministros por cada 2% de progreso. Sin coste para unidades Aisladas.
3. De nivel 2 a 3: 20 toneladas de Suministros por cada 2% de progreso.
4. De nivel 3 a 4: 200 toneladas de Suministros por cada 2% de progreso.
5. De nivel 4 a 5: 2000 toneladas de Suministros por cada 2% de progreso.



15.4. Unidades de apoyo en combate

Axis Forces Attacking:	1 of 1 51,49 - Clear(Virbalis) - Clear Turn: 1 Jun 22 1941	Foces Engaged	Soviet Forces Defending:
II Corps 12th Infantry Division (121) 1172nd Gun Battalion (0) 506th Howitzer Battalion (0) 526th Howitzer Battalion (0) 809th Howitzer Battalion (1) 505th Pioneer Battalion (7)	ATK: men 18029, art 211, avf 0 LOST: men 170, art 5, avf 0 ATK: ftr 0, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	DEF: men 10020, art 168, avf 8 LOST: men 4126, art 81, avf 8 DEF: ftr 0, bmr 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0	16th Rifle Corps 33rd Rifle Division (18) 270th Crps Art Rgt (0)
33rd Rifle Division ROUTED			
Unidades de apoyo en combate			
Combat Val: 129 Eng Val: 1 Comm HQ: II Corps Modified Combat Val: 145	Odds 43.9 : 1		Combat Val: 18 Fort: 2->0 Comm HQ: 16th Rifle Corps Modified Combat Val: 3
			Exit

Las Unidades de Apoyo pueden participar en un combate tanto como parte de la fuerza defensora como de la atacante. Las Unidades de Apoyo asignadas directamente a Unidades de Combate son automáticamente incluidas en los combates en los que se vea implicada dicha unidad. Si las Unidades de Apoyo están asignadas a un Cuartel General deben pasar una serie de chequeos para determinar su implicación en un combate.

Los Cuarteles Generales enviarán Unidades de Apoyo a combates donde participen Unidades de Combate subordinadas (siempre que pasen los chequeos necesarios). Para enviar Unidades de Apoyo, un Cuartel General debe encontrarse a una distancia máxima de 5 hexágonos de las Unidades de Combate subordinadas, ignorando las zonas de control enemigas (en el proceso de determinar si una Unidad de Apoyo se verá implicada en un combate no se tienen en cuenta distancias menores al límite de 5 hexágonos antes mencionado). Un Cuartel General solamente podrá apoyar a un ataque precipitado cuanto tenga todos sus puntos de movimiento disponibles.

15.4.1. Implicación de las unidades de apoyo

El número máximo de Unidades de Apoyo que pueden ser enviadas por un HQ a una sola batalla es de 6, excepto en batallas defensivas en hexágonos urbanos, donde el máximo es 18. La implicación de Unidades de Apoyo asignadas a un Cuartel General no es automática. Por cada Unidad de Apoyo que resulte eligeble para verse implicada en un combate, el líder asociado al Cuartel General debe pasar un chequeo de su valor de Iniciativa. Si este chequeo es superado, la Unidad de Apoyo deberá pasar otros chequeos, cuya dificultad aumenta proporcionalmente al número de Unidades de Apoyo que ya se ha determinado que participarán en un combate y disminuye de forma proporcional al número total de Unidades de Apoyo que no sean de Construcción asignadas al Cuartel General. Las Unidades de Apoyo asignadas a una Unidad de Combate participan de forma automática en los combates en los que se vea implicada la unidad a la que están asignadas, y no se tienen en cuenta para los límites (6 o 18) al número máximo de Unidades de Apoyo que pueden participar en un combate.

Es importante señalar que las Unidades de Apoyo de artillería solamente pueden ser asignadas a zonas y regiones fortificadas (ver sección 7.5.2).

15.5. Unidades de combate en reserva

Axis Forces Attacking:	Hex: 105,78 Terrain: Clear Weather: Clear	Foces Engaged	Soviet Forces Defending:
Totenkopf SS Pz.Gr. Div (177) L.A.H. SS Pz.Gr. Div (102) Das Reich SS Pz.Gr. Div (202) III/18th Hwz Bn (0) 680th Pioneer Battalion (3) 73 Bf 109G-6 3 Fw 190A 130 Ju 87D [v]	ATK: men 48006, art 563, avf 405 LOST: men 576, art 2, avf 30 ATK: ftr 76, bmr 290, utl 0 LOST: ftr 2, bmr 12, utl 0	DEF: men 25418, art 613, avf 84 LOST: men 6, art 1, avf 0 DEF: ftr 414, bmr 174 LOST: ftr 18, bmr 22, utl 0	22nd Guards Rifle Corps (499) 96th Tank Brigade (17) R 28th AT Artillery Brigade (5) 245th Sep. Tank Rgt (4) 1352nd AA Regiment (0) 5th Gds Lt Rckt Rgt (0) 260 Yak-1 109 Yak-7B [v]
Combat Val: 547 Eng Val: 0 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0	Defending reserve unit committed.		Combat Val: 525 Fort: 4 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 0
			Exit

Las Unidades de Combate en modo reserva pueden acudir a una batalla cercana, ya sean ataques o defensas. El tipo de ataque (Improvisado o Deliberado) no tiene efecto alguno a la hora de determinar la participación de unidad en reserva.

Cualquier unidad que esté en modo Preparado (*ready*) y disponga de un mínimo de 3 Puntos de Movimiento puede ser designada como una reserva haciendo click en el botón de "Preparado (*ready*) / Reparación (*refit*) / Reserva (*reserve*)" que aparece en la ventana de detalles de la unidad (ver sección 5.4.13).

Aquellas unidades que se muevan, sean obligadas a retirarse (*retreat*) o estén en estado "rotas" (*rout*) dejan de estar en modo Reserva pasando a modo Preparado (*ready*) o No Preparado (*unready*) en función del grado de adscripción al TOE de la unidad y el nivel de moral actuales. Para que una Unidad de Combate en reserva participe en un combate se requiere que disponga de suficientes Puntos de Movimiento para alcanzar el hexágono donde tiene lugar la batalla. En el caso que la unidad participe en un combate, estos Puntos de Movimiento son consumidos. Los Puntos de Movimiento de los que dispone una Unidad de Combate en reserva son los que le queden al final del turno del jugador que la controla, y éstos estarán disponibles para determinar su participación en batallas defensivas durante el turno del oponente. Al iniciarse una batalla, primero se determinan qué reservas del defensor participarán, y a continuación, se determina la participación de las reservas del atacante.

15.5.1. Determinando la participación en combate de las reservas

Durante una batalla, primero se resuelven qué unidades apoyarán la defensa del hexágono y después se resolverá qué unidades apoyarán el ataque. El procedimiento para determinar la participación de las unidades en reserva es el siguiente:

1. Deberá superarse un chequeo contra la puntuación de la característica Iniciativa del comandante (obtener valor menor o igual con 1d10) asignado al Cuartel General al que esté asignada la unidad. Este chequeo está modificado por el tamaño de la unidad.
2. Deberá superarse un chequeo contra el tamaño total de las reservas que ya participan en el combate (15.5.1.1).
3. Deberá estar a una distancia máxima de 1 en la cadena de mando.
4. Deberá disponer de un número suficiente de Puntos de Movimiento (15.5.2).

15.5.1.1. Limitaciones debidas al tamaño de la unidad en reserva

Para determinar si una unidad en reserva entra en combate el líder del HQ tendrá que superar una tirada de iniciativa (obtener valor menor o igual con 1d10) modificada por el tamaño de la unidad que será:

Si la unidad tiene tamaño de Cuerpo de Ejército, es menos probable que participe en un combate, ya que se añade +1 a la dificultad de la tirada. Si la unidad tiene tamaño de Regimiento o Brigada, es más probable que participen en un combate, ya que se reduce en 1 la dificultad de la tirada.

Aparte de este modificador (inherente a la unidad en cuestión) la dificultad para que participe una unidad en modo reserva aumenta de forma proporcional al tamaño de otras unidades en reserva que participen en el combate. Se lanza un dado 1d18 y se deberá obtener un resultado mayor que la suma de los valores correspondientes a las unidades que ya participan en el combate (en el caso que no se supere la tirada, la unidad no participará en el combate):

- Cuerpo: +15 (a la dificultad).
- División: +9.
- Brigada: +5.
- Regimiento: +3.

Ejemplo: Una división de Rifles soviética en reserva participa en una batalla. Para que participe también una brigada de Tanques, se deberá obtener una puntuación de 9 o más. Si esta tirada es superada, para que participe otra brigada de Tanques se deberá obtener una puntuación de 14 o más.

15.5.2. Puntos de movimiento requeridos

Para determinar los Puntos de Movimiento requeridos para que una unidad en reserva participe en un combate, se traza un camino hasta el hexágono donde tiene lugar la batalla si se está defendiendo. En el caso que se trate de un ataque, se trazará un camino hasta el hexágono más cercano en el que se encuentre una unidad atacante. Los Puntos de Movimiento necesarios para llegar al hexágono en cuestión son modificados en función de las unidades que participan en la batalla:

- Si alguna de las unidades en combate está asignada al mismo Cuartel General que la unidad en reserva, se multiplicarán por 3 los Puntos de Movimiento necesarios para llegar al hexágono.
- En caso que no hubiera ninguna unidad asignada al mismo Cuartel General, pero hubiese una unidad a un nivel de distancia en la cadena de mando, el coste en Puntos de Movimiento se multiplicará por 4.
- Si todas las unidades involucradas en la batalla se hayan a dos niveles o más de distancia en la cadena de mando, la unidad en reserva no participará en esa batalla.

Ejemplo: La 321ª División de Rifles soviética, asignada al 32º Ejército del Frente de Kalinin, está siendo atacada. Tres brigadas de Tanques se hayan desplegadas en reserva en los alrededores, todas ellas a una distancia de 3 Puntos de Movimiento. La 89ª Brigada de Tanques asignada al 32º Ejército, deberá disponer de 9 Puntos de Movimiento para participar en el combate. La 31ª Brigada de Tanques, asignada directamente al Frente de Kalinin, necesitará disponer de 12 Puntos de Movimiento. La 63ª Brigada de Tanques, asignada al Frente Occidental, no podrá participar.

Al coste en Puntos de Movimiento, modificado, anterior se le sumarán 8 Puntos de Movimiento adicionales si la unidad en reserva es motorizada o 2 Puntos de Movimiento si no es una unidad motorizada.

Ejemplo: La 89ª Brigada de Tanques deberá disponer de 17 (9+8) Puntos de Movimiento disponibles para apoyar a la 321ª División de Rifles. La 31ª Brigada de Tanques necesitará disponer de 20 (12+8) Puntos de Movimiento para apoyar a la 321ª División de Rifles.

15.5.3. Reglas especiales para las reservas del defensor

Las unidades en reserva que participen en una batalla defensiva pueden verse obligadas a retirarse desordenadamente quedando en estado "rotas" (*rotued*) si el resultado de la batalla así lo indica y no superan un chequeo contra su moral. Este chequeo requiere obtener un valor menor que la Moral de la unidad con 1d15+40.

Nota del juego: Si la Moral de la unidad es 55 o mayor, las reservas nunca se retirarán en estado Routed.

La IA nunca pondrá en reserva unidades de combate con un valor de Moral menor que 50.

Las unidades en reserva que participan en una batalla defensiva no se beneficiarán de los Niveles de Fortificación presentes en el hexágono, pero sí se beneficiarán de los modificadores al Valor de Combate debidos al terreno del hexágono atacado. En el caso que la batalla tenga lugar en un hexágono con terreno Urbano, la unidad en reserva se beneficiará tanto de los Niveles de Fortificación como de los modificadores al Valor de Combate debidos al terreno.

15.5.3.1. Reservas defensivas: reglas especiales para hexágonos de ciudad y urbanos

Cualquier unidad en reserva que se encuentre a dos hexágonos de distancia de una batalla que tenga lugar en un hexágono con terreno de tipo ciudad o urbano, goza de las siguientes ventajas a la hora de determinar su participación:

- Si puede trazar un camino libre de unidades enemigas hasta el hexágono y dispone de al menos 1 Punto de Movimiento podrá participar en la batalla, aunque el número de Puntos de Movimiento requeridos exceda los disponibles a la unidad.
- La unidad queda exenta de los chequeos normales de distancia máxima.
- Si la unidad participa en el combate (supera el chequeo de Iniciativa), gastará los Puntos de Movimiento necesarios para participar en el combate, pero si estos son mayores que los disponibles, los Puntos de Movimiento de la unidad quedarán reducidos a cero.
- Para el chequeo contra el tamaño total de las reservas que ya participan en el combate se utilizará 1d36 si se trata de un hexágono de terreno urbano disperso y 1d72 si se trata de un hexágono de terreno urbano denso.

15.6. Reglas Generales para la resolución de batallas

15.6.1. Simulación del Combate Terrestre

El combate terrestre es resuelto por un sistema de combate táctico automático. El combate es dividido en una serie de rondas, en las cuales los elementos terrestres se enfrentan entre sí. En general, el sistema determina primero cuál es la distancia inicial entre los combatientes. Esta distancia depende principalmente del terreno presente en el hexágono: la distancia inicial será mucho menor en hexágonos con terreno Urbano que en terreno Abierto. El defensor abrirá fuego en cuanto el atacante se encuentre a menos de 3,000 yardas. Una vez determinada la distancia inicial, se determinará qué elementos terrestres tendrán la posibilidad de disparar. Hay varios factores involucrados tales como:

- El tipo de ataque (improvisado o deliberado).
- El Nivel de Detección (DL) de la unidad enemiga.
- El modificador defensivo por fortificación.
- La moral de la unidad atacante.
- El nivel de suministros de la unidad atacante (especialmente el nivel de munición).
- La experiencia y nivel de fatiga de los elementos terrestres.
- La munición y alcance de las armas que tengan equipadas los elementos terrestres.
- Los valores de las características Iniciativa, Infantería y Mecanizado del comandante de la unidad (11.3).

Debido a la doctrina ofensiva soviética, los elementos terrestres del Eje tendrán mayores oportunidades para disparar sobre elementos terrestres soviéticos que ataquen (hasta Marzo de 1942, cuando se anula la regla que convierte la relación de combate 1:1 automáticamente en una relación de 2:1).

Aquellos elementos terrestres que hayan superado los chequeos correspondientes disparan con las armas que tienen equipadas sobre los elementos terrestres enemigos dentro de su alcance. El número de disparos que reciben, la capacidad de alcanzar al blanco, y en el caso de los Vehículos Blindados de Combate, la localización del impacto, dependen de los mismos factores que se han listado más arriba, así como de los siguientes adicionales:

- La velocidad y el tamaño del elemento terrestre sobre el que se dispara.
- La precisión del arma con la que se dispara, su frecuencia de disparo, y el radio de disparo, en el caso de tratarse de elementos terrestres "blandos".

El número de disparos que se realizan depende del nivel de munición de la unidad:

- Si el nivel de munición es menor al 50%, los elementos terrestres tenderán a realizar menos disparos.
- Si el nivel de munición es mayor al 100%, los elementos terrestres tenderán a realizar más disparos.
- Si el elemento terrestre es artillería de largo alcance y el nivel de munición es menor al 75%, se tenderán a realizar menos disparos.

Los elementos terrestres encuadrados en Divisiones de Artillería soviéticas disparando desde dos hexágonos de distancia tenderán a realizar más disparos, dependiendo, hasta cierto punto, del nivel de munición disponible. Los elementos terrestres de tipo artillero que estén encuadrados en Unidades de Apoyo y Divisiones de Artillería, tendrán tendencia a gastar más munición que elementos del mismo tipo encuadrados en otras Unidades de Combate. Esto es debido a que las Unidades de Apoyo y de Artillería, al no estar tan expuestas a entrar en combate como otras Unidades de Combate, no intentan minimizar el gasto de munición.

Si el elemento terrestre sobre el que se dispara recibe un impacto, el resultado de éste se determinará en función de:

- El modificador por fortificación aplicable.
- La velocidad y blindaje del elemento terrestre sobre el que se ha disparado.
- La letalidad y capacidad de penetración del arma con la que se ha disparado.

El resultado de un impacto puede ser:

- Ninguno
- Desorganizado (*disrupt*)
- Dañado (*damage*)
- Destruído (*destroy*)

Los elementos terrestres de tipo vehículo blindado pueden resultar dañados durante el combate debido a averías o minas (ver Sección 9.6.1 y Sección 15.3.2.5). Cualquier resultado diferente de Ninguno implica que el elemento terrestre es retirado del combate, lo cual tendrá un impacto en el Valor de Combate de la Unidad de Combate. Además, aquellos elementos que hayan quedado dañados o desorganizados podrían sufrir efectos adversos adicionales dependiendo del bando que gane la batalla.

En general, el alcance al cual se abre fuego va disminuyendo a medida que los elementos terrestres atacantes, de tipo infantería por ejemplo, maniobran y se aproximan a los elementos terrestres defensores. Los elementos terrestres atacantes capaces de realizar fuego indirecto o fuego directo a alcances mayores generalmente evitarán acercarse demasiado a los defensores.

Después que todos los enfrentamientos entre elementos terrestres se hayan resuelto, el sistema pasará a determinar el ganador de la batalla.

15.6.2. Valores de combate (CV) y el combate terrestre

15.6.2.1. Modificadores por falta de vehículos

Las Unidades de Combate atacantes, así como las reservas que participen de una defensa, sufrirán una reducción de su Valor de Combate si disponen de menos vehículos de los necesarios. La reducción del CV será el doble para las unidades motorizadas. La penalización es una reducción porcentual que viene dada por la siguiente fórmula:

$$(1 - (\text{vehículos disponibles} / \text{vehículos necesarios})) \times 10 \times 2 \text{ (si es motorizada)}$$

Ejemplo: Una unidad motorizada sin vehículos sufriría una reducción del 20% en su Valor de Combate $((1 - (0)) \times 10) \times 2$ (por ser motorizada). Si dispusiera de la mitad de los vehículos necesarios, la reducción sería del 10% $((1 - (1/2)) \times 10) \times 2$ (por ser motorizada).

15.6.2.2. Modificadores por mando y control

Axis Forces Attacking (H):	1 of 1 49,65 - Light Woods - Clear Turn: 1 Jun 22 1941	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
16th Army -33% 131st Infantry Division (14) XXXXIII Corps 134th Infantry Division (26) 24 Bf 109F-2 3 Bf 109E-4B 35 Bf 110C-4B Combat Val: 40 Eng Val: 0 Comm HQ: XXXXIII Corps Modified Combat Val: 30	ATK: men 33902, art 392, avf 0 LOST: men 116, art 4, avf 0 ATK: ftr 62, bmr 55, utl 0 LOST: ftr 1, bmr 0, utl 0	DEF: men 11366, art 213, avf 12 LOST: men 89, art 4, avf 1 DEF: ftr 26, bmr 15 LOST: ftr 7, bmr 10, utl 0	28th Rifle Corps 49th Rifle Division (44) 462nd Crps Art Rgt (0) 12 I-16 Type 24 14 MiG-3 12 SB-2 3 Ar-2 [v]
Defending Forces HELD			
Odds 1 : 2.2			Exit
			Combat Val: 44 Fort: 2->2 Comm HQ: 28th Rifle Corps Modified Combat Val: 68

Al resolverse una batalla, se determinará que Cuartel General estará al mando de las fuerzas de cada bando. En general, el HQ al mando será seleccionado en función de la suma de los Valores de Combate de las unidades que participan en el combate y están bajo su mando.

Las unidades que no respondan al HQ al mando, sufrirán una penalización a su Valor de Combate. Estos modificadores se mostrarán en el informe de las batallas, agrupándose las unidades según el CG al que estén asignadas, acompañando al nombre del CG penalizado.

Ejemplo: Dos divisiones de infantería del LI. Armeekorps, con Valores de Combate 70 y 80, son apoyadas por una división Panzer del XXIV. PanzerKorps con Valor de Combate 120. Como la suma de los Valores de Combate de las dos divisiones de infantería es mayor que el de la división Panzer, el LI. Armeekorps es seleccionado como HQ al mando. En el informe de combate aparecerá, al lado de la entrada correspondiente al XXIV. PanzerKorps el porcentaje -36%. Eso quiere decir que el Valor de Combate inicial de la división Panzer se ha reducido en un 36%.

La penalización para las unidades dependientes de Cuarteles Generales que no están al mando de la batalla dependerá de la distancia en la cadena de mando. Las unidades que responden directamente al Alto Mando de cada bando – OKH o STAVKA – sufren una modificación adicional del 20%. Las unidades que responden directamente a un Grupo de Ejércitos o un Frente reciben una modificación adicional del 10%.

15.6.2.2.1. Modificadores por coordinación al atacante

En aquellas batallas donde tome parte un número grande de unidades, se penalizará la eficacia del fuego de los elementos terrestres de las unidades durante la resolución del combate táctico. Para cada unidad en la fuerza atacante se determinará su Dificultad de Coordinación, ignorándose a las Unidades de Apoyo, sumándose los siguientes valores según el tamaño de cada unidad participante:

- Cuerpos: +15
- División: +9
- Brigada (con más de 2000 hombres): +5
- Brigada (menos de 2000 hombres): +3
- Regimiento: +3

Si la Dificultad de Coordinación resulta ser mayor que 28, existe la posibilidad que ciertos elementos terrestres no disparen durante la resolución del combate táctico. Los elementos terrestres de tipo Artillería tienen menos posibilidades de verse afectados mientras el combate se produzca a larga o media distancia. Esta penalización se aplica de forma proporcional a cuanto se sobrepase el valor límite para la Dificultad de Coordinación.

Los Valores de Combate iniciales de las unidades no varían por esta regla. Sin embargo, el hecho que se vean afectados durante la resolución del combate táctico ciertos elementos terrestres puede tener un impacto sustancial en el Valor de Combate modificado final, que se utiliza para determinar el ganador del combate.

15.6.2.3. Modificadores por Terreno

Los elementos terrestres de tipo vehiculo blindado verán su Valor de Combate reducido a la mitad cuando ataquen o defiendan hexágonos con los siguientes tipos de terreno:

- Urbano (disperso o denso)
- Bosque denso
- Pantano
- Colinas
- Montaña

Las Unidades de Combate de Infantería verán su Valor de Combate doblado en hexágonos que tengan uno de los tipos de terreno siguientes:

- Urbano (disperso o denso)
- Bosque Denso
- Pantano
- Colinas
- Montaña

Las Unidades de Combate de Montaña verán su Valor de Combate doblado en hexágonos con terreno Montañoso, independientemente de las condiciones meteorológicas del hexágono.

15.6.2.4. Modificadores por Condiciones Meteorológicas

Las Unidades de Combate de Esquiadores verán su Valor de Combate doblado en hexágonos cuyas condiciones meteorológicas sean de Nieve, y triplicado en aquellos donde éstas sean Ventisca (ver Sección 22.1).

Las Unidades de Combate atacantes verán su Valor de Combate dividido por 8 cuando las condiciones meteorológicas del hexágono sean Barro.

15.6.2.5. Determinando el valor inicial de los Valores de Combate

Axis Forces Attacking:		Forces Engaged		Soviet Forces Defending:	
3rd Panzer Division (173) 11th Panzer Division (153) G.D. Pz Gr. Div (245) L.A.H. SS Pz Gr. Div (30) Das Reich SS Pz Gr. Div (76) 167th Infantry Division (35) 52nd Panzer Battalion (25) 842nd Howitzer Battalion (0)		ATK: men 92472, art 921, avf 827 LOST: men 1248, art 11, avf 54 ATK: ftr 25, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0		DEF: men 7535, art 181, avf 0 LOST: men 2936, art 111, avf 0 DEF: ftr 295, bmr 166 LOST: ftr 10, bmr 18, utl 0	
		161st Rifle Division RETREATED		161st Rifle Division (171) 12th AT Artillery Regiment (0) 10th Mnt Mrt Rgt (0)	
		Initial Combat Values (CV)			
Combat Val: 726 Command Mod: 90% Modified Combat Val: 1345	Eng Val: 1	Pause	Odds 23.3 : 1	Exit	Combat Val: 171 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 57 Fort: 0

Al iniciarse la batalla, la ventana de resolución del combate mostrará cada una de las Unidades de Combate y Apoyo involucradas acompañadas por su Valor de Combate entre paréntesis, así como el total de éstos en la parte inferior de las secciones correspondientes a cada bando. Los únicos modificadores que se aplican al Valor de Combate inicial son:

- El multiplicador asociado al modificador defensivo por fortificación.
- La reducción del 50% por realizar un ataque improvisado.

Los Valores de Combate de las unidades individuales puede que no se corresponda con el total mostrado en la ventana al tenerse en cuenta para calcularlo los modificadores del mando a la batalla, mientras que los de la unidad no los tienen en cuenta. Los Valores de Combate mostrados tendrán en cuenta la desorganización sufrida por realizar ataques a través de un río (ver Sección 15.6.4).

Los Valores de Combate totales finales mostrados en el extremo inferior de la ventana al finalizar la batalla pueden no tener mucho que ver con los Valores de Combate que se muestran en las fichas de la unidad, ya que tienen en cuenta las reducciones causadas por las bajas debidas al fuego enemigo, así como varios modificadores aplicados en función de haberse superado o no diversos chequeos (ver Sección 15.8).



15.6.3. Restricciones en el combate por falta de Preparación

Aquellas Unidades de Combate para las cuales la suma de su nivel de Moral y porcentaje de cumplimiento con las TO&E sea inferior a 90 son consideradas que no se encuentran preparadas (*Unready*) mostrándose esta circunstancia en la barra de la unidad cuando ésta es seleccionada. Las Unidades de Combate no preparadas sólo podrán atacar si no han gastado ningún Punto de Movimiento durante el turno. Con la excepción de las Unidades de Combate capaces de atacar desde dos hexágonos de distancia, deberán encontrarse adyacentes a las unidades enemigas.

15.6.4. Ataques a través de ríos

Las Unidades de Combate que ataquen un hexágono a través de lados de hexágono que sean ríos Mayores o Menores, y no se encuentren congelados (nivel de hielo 4 menos en ríos menores y 7 o menos en ríos mayores), deberán gastar Puntos de Movimiento adicionales a los costes de Puntos de Movimiento en condiciones normales.

Todos los elementos terrestres que crucen el río para atacar están sujetos a un chequeo de desorganización antes del cálculo de los Valores de Combate iniciales. Los elementos terrestres con alcance suficiente para disparar por encima del río, normalmente no se verán afectados por esta posible desorganización. Los elementos terrestres de tipo Ingeniero de Combate se verán sujetos a esta desorganización con una probabilidad muy alta. Los elementos terrestres de tipo Infantería tendrán sufrirán aproximadamente el mismo nivel de desorganización, independientemente que se trate de un río Mayor o Menor. Los de tipo blindado sufrirán más y quedarán más desorganizados al cruzar un río Mayor que al cruzar un río Menor.

Nota del juego: Los jugadores pueden estimar que, generalmente, atacar a través de un río Menor implicará una reducción del Valor de Combate del 50%, mientras que atacar a través de un río Mayor implicará una reducción del Valor de Combate del 66%, antes de cualquier otra modificación.

15.7. Resultados del Combate y Determinación de Bajas

15.7.1. Efectos de los Resultados del Combate

Desorganización: Los elementos terrestres desorganizados no podrán disparar y no contribuirán a futuros cálculos del Valor de Combate de las unidades a las que pertenezcan.

Daños: Los elementos terrestres dañados quedan fuera de la batalla y no podrán ni disparar ni recibir disparos. Tampoco contribuyen a los cálculos del Valor de Combate de la unidad a la que pertenecen, pero pueden ser destruidos o perder sus armas como resultado de la determinación del ganador de la batalla.

Destrucción: Los elementos terrestres destruidos son eliminados inmediatamente. Los hombres correspondientes al elemento terrestre pueden resultar muertos, heridos o prisioneros y las armas pueden ser capturadas. 1 de cada 10 veces, los hombres encuadrados en el elemento terrestre serán considerados como Heridos en lugar de muertos en combate. Aproximadamente, 1 de cada 25 hombres pertenecientes a elementos terrestres destruidos serán capturados como resultado del combate.

Vehículos Genéricos: Los vehículos genéricos orgánicos de unidad pueden ser dañados o destruidos como resultado del combate.

15.7.2. Bajas

Las bajas sufridas por ambos bandos durante la batalla se ven reflejadas en la ventana de Resolución del Combate (5.4.11) y en la ventana de Resumen de Bajas (5.2). Hay una diferencia importante entre la columna "*Recent Battle and Non-Combat Casualties*" y las demás. Ésta incluye todas las bajas (heridos, enfermos, armas y vehículos dañados) y tiene en cuenta los elementos terrestres que hayan resultado dañados y destruidos listando la mitad de sus hombres, cañones y vehículos blindados. Las dos columnas que empiezan por "*Permanent Losses*" (turno actual y total) sólo incluyen los elementos terrestres que han sido destruidos, incluyendo a aquellos anteriormente dañados que hayan resultado también destruidos al no poder ser reparados, sin tener en cuenta a los dañados. El total de hombres listado en esta columna debería siempre corresponder con la suma de los totales de muertos, capturados y heridos. Una manera de interpretar esta información es que la primera columna está contando a aquellos heridos y enfermos que vuelven a primera línea y a los vehículos que no han sido desechados y que serán reparados. Las bajas debido al desgaste por retiradas causadas por movimientos de desplazamiento están incorporadas a estos números. La columna "*Recent Battle and Non-Combat Casualties*" solamente se pone a cero cuando el jugador en fase entra por primera vez al mapa al principio del turno, y justo antes de cada batalla. A medida que el jugador en fase mueve Unidades de Combate y obliga a unidades con Valor de Combate 0 a realizar movimientos de desplazamiento, esta columna irá incrementándose hasta que la próxima batalla reinicie los contadores. Las bajas debidas al movimiento normal de las unidades también aparecen reflejadas de esta manera.

Ejemplo: Ocurre una batalla donde 14 elementos terrestres de tipo vehículo blindado, con una tripulación de 4 hombres, y 8 escuadras de infantería (con 10 hombres cada una) son dañados. Una escuadra de infantería (con 10 hombres) resulta destruida. Eso cuenta como 7 (14x0.5) vehículos blindados y (4x14x0.5) + (8x10x0.5) + 10 = 68 hombres en la columna "Recent Battle and Non-Combat Casualties". Si esta fuera la primera batalla del turno, los números incorporados a la columna reflejando los totales de bajas permanentes para el turno actual serían 10 (los hombres correspondientes a la escuadra de infantería destruida).

Heridos: Las bajas permanentes no son permanentes en un 100%, ya que el 1% para el Eje, y el 0.5% para la Unión Soviética, de los hombres listados como heridos son retornados a la reserva de personal. Se debe tener en cuenta que aunque algunos de los soldados heridos vuelven a sus unidades, ya que su equipo fue destruido y retornan muy lentamente, mientras no hayan retornado, contarán para determinar las condiciones de victoria y son considerados bajas "permanentes".

Partisanos Soviéticos: Los elementos terrestres que forman las unidades partisanas no son contadas como bajas permanentes para el bando soviético, aunque serán mostrados en la columna "*Recent Battle and Non-Combat Casualties*" para aquella batalla en particular.

15.8. Determinación del Ganador del Combate

Axis Forces Attacking:	Forces Engaged	Soviet Forces Defending:
3rd Panzer Division (173) 11th Panzer Division (153) G.D. Pz.Gr. Div (245) L.A.H. SS Pz.Gr. Div (30) Das Reich SS Pz.Gr. Div (76) 167th Infantry Division (35) 52nd Panzer Battalion (25) 842nd Howitzer Battalion (0)	ATK: men 92472, art 921, avf 827 LOST: men 1248, art 11, avf 54 DEF: men 7535, art 181, avf 0 LOST: men 2936, art 111, avf 0 ATK: ftr 25, bmr 0, utl 0 LOST: ftr 0, bmr 0, utl 0 DEF: ftr 295, bmr 166 LOST: ftr 10, bmr 18, utl 0	161st Rifle Division (171) 12th AT Artillery Regiment (0) 10th Mnt Mtr Rgt (0) 214 Yak-1 55 Yak-7B 26 P-39Q 153 IL-2M 13 U-2VS
Combat Val: 726 Command Mod: 90% Modified Combat Val: 1345	Eng Val: 1 Pause Odds 23.3 : 1 Exit	Combat Val: 171 Command Mod: 100% Modified Combat Val: 57

Hex: 103,79 Terrain: Light Woods Weather: Clear

161st Rifle Division RETREATED

Modified Combat Values (CV) and CV ratio used to determine who won the battle.

La relación de los Valores de Combate modificados son utilizados para determinar el ganador del combate

Al final de cada batalla, se calculan los valores de combate de ambos bandos y se comparan para obtener la fracción (CV atacante dividido por el CV del defensor) para determinar el ganador y el perdedor en cada enfrentamiento (7.1). Si la fracción resultante es 2:1 o mayor, el defensor tendrá que retirarse. Las fracciones que se muestran en la ventana que muestra el resultado de la batalla son redondeadas, por lo que por ejemplo, una fracción de 1:1.0001 será mostrado como 1:1. El atacante será considerado el ganador de un enfrentamiento siempre que el defensor sea forzado a retirarse. En caso contrario, el defensor será considerado el ganador del enfrentamiento.

En el caso que el atacante sea la Unión Soviética y hasta Marzo de 1942, si la fracción resultante es 1:1, se añadirá uno a la fracción, representando la "doctrina ofensiva" soviética.

Ejemplo: El jugador soviético obtiene, al final de un ataque realizado en Julio de 1941, una fracción de 1.5:1 (o 3:2). Al aplicarse la modificación debida a la doctrina soviética, se suma uno a esta fracción (3:2 + 1 = 3:2 + 2:2 = 5:2 = 2.5:1), por lo cual el defensor del Eje deberá retirarse.

Nota del juego: El Valor de Combate Modificado que se muestra está dividido por 1000 y redondeado, es decir, si la relación resulta ser de x.y, el valor mostrado será x, descartándose la parte decimal. Sin embargo, la relación de fuerzas – odds ratio – utiliza los números sin redondear. Por ejemplo, un valor de 0, puede corresponderse a cualquiera de los números entre 0 y 999. De la misma manera, un valor mostrado de 1, puede corresponderse a 1000 o a 1999. Los números reales pueden obtenerse dividiendo uno mismo el valor de combate modificado del atacante por el del defensor. Por lo que si Valores de Combate finales modificados fueron de 250 y 1, y resultaron en un 167:1, lo cual puede resultar confuso, divide 250 por 167, lo que dará como resultado 1.497. Esto quiere decir que el valor modificado de combate del defensor era de aproximadamente 1500, el cual quedó redondeado a 1. Por supuesto, esto es tan sólo una aproximación, ya que el valor del atacante podría ser cualquier cosa entre 25000 y 25999. También es posible observar en ocasiones un cero en el numerador o divisor de la relación de fuerzas. Esto quiere decir que la unidad quedó tan debilitada durante la batalla que su Valor de Combate Modificado final era exactamente 0.

15.8.1. Factores que influncian el Valor de Combate modificado

Hay muchos factores que influyen en el proceso de determinar los Valores de Combate modificados que se utilizan para determinar el ganador y el perdedor de una batalla. Uno de los más críticos es el valor del atributo de combate (mecanizado o infantería) del líder involucrado en los chequeos correspondientes. Un chequeo exitoso puede tener como resultado que se doble el Valor de Combate. El fallo de varios chequeos puede tener como resultado que el Valor de Combate se vea reducido a la mitad. Como ocurre con cualquier otro chequeo de los atributos de los líderes,

si un líder falla el chequeo, el siguiente líder por encima en la cadena de mando intentará superar el chequeo, aunque con una probabilidad de éxito notablemente reducida.

Otros factores que tienen un impacto sustancial en la determinación de los Valores de Combate modificados son (nota del traductor: no está claro si el orden en que los listan tiene que ver con el grado de importancia, pero tiene bastante sentido):

1. Las bajas durante la batalla.
2. El modificador a la defensa por fortificación (que ha podido ser reducido por efecto de los ingenieros integrados en la fuerza atacante).
3. El tipo de ataque (los ataques precipitados reducen a la mitad el valor de Combate).
4. El modificador por mando y control correspondiente a cada unidad involucrada en la batalla.
5. El valor del atributo Moral del líder.
6. El valor de moral de las unidades involucradas.
7. El resultado los chequeos realizados sobre los atributos de Iniciativa y Administración del líder.
8. La experiencia y fatiga de los elementos terrestres de las unidades involucradas.
9. El nivel de suministros (con penalizaciones severas para las unidades Aisladas).
10. Escasez de vehículos en las unidades atacantes y en las unidades que participan en las batallas como reservas.
11. El efecto del terreno en la lucha (ej. en terreno Urbano la aportación al CV de AFV,s se divide por dos y el de infantería se duplica).

Aquellas unidades que no tengan un hexágono al que retirarse y tampoco se encuentren en un hexágono con un Puerto que no esté dañado, tienen su Valor de Combate dividido por 10, dependiendo de su valor de Moral.

***Nota del juego:** La capacidad de las unidades Soviéticas de forzar una retirada del defensor con una relación de fuerzas modificada de 1:1 puede parecer una gran ventaja. Sin embargo, hay que recordar que la doctrina ofensiva detrás de esta habilidad, también resulta normalmente en un Valor de Combate final más bajo, debido a la mayor exposición al fuego enemigo, lo cual causa bajas adicionales. También hay que tener en cuenta el efecto multiplicativo de los niveles de fortificación en el Valor de Combate del defensor y el hecho que los elementos terrestres de tipo ingenieros pueden reducirlos durante la batalla. Para las unidades soviéticas, conseguir que un buen número de unidades zapadores entren en acción es la única manera de reducir los niveles de fortificación, si el defensor no se ve obligado a retirarse. Esto puede marcar la diferencia a la hora de conseguir la relación de combate 1:1. Por su lado, las unidades del Eje que, llegando cerca de la relación 2:1, no lo consiguen, todavía tienen la posibilidad de reducir los niveles de fortificación, que será mucho mayor si participan ingenieros en el combate. En definitiva, ¡asegúrate que tus unidades disponen de apoyo de ingenieros cuando asalten hexágonos con niveles de fortificación!*

15.9. Efectos del resultado "Retirada" (Retreat Result)

En el caso que las unidades de combate defensoras se vean forzadas a retirarse, cada unidad sufrirá, en primer lugar, desgaste por retirada (15.11). Los elementos terrestres en la unidad serán dañados y destruidos con una cierta probabilidad. Algunos elementos terrestres resultarán capturados, siendo esto mucho más probable para aquellos que hayan sido dañados en combate o por el desgaste debido a la retirada.

A continuación, cada unidad deberá superar un chequeo, que en el caso que no sea superado, puede resultar en que la unidad se retire en desorden, quedando en estado *Routed*, o bien sea destruida (*Shatter*). Una unidad que no esté Aislada y se vea forzada a retirarse, puede ser Destruída (*shatter*) al final del combate si ha resultado extremadamente debilitada debido a una combinación de baja moral, experiencia o porcentaje de TOE, por lo que ya no pueda ser considerada como una unidad de combate viable.

Una unidad que se encuentre en estado *Routed*, puede ser Destruída si se ve atacado el hexágono en el que está y los defensores son forzados a retirarse (ver Sección 15.9.2). (Esto sólo puede ocurrir si la unidad Desorganizada se encuentra apilada con unidades que no lo estén).

Una unidad de combate que se encuentre suministrada y se vea obligada a retirarse, se retirará desordenadamente y quedará "rota", si la relación final de los Valores de Combate resulta ser mayor que el nivel de moral de la unidad. Existe la siguiente excepción ya que si la unidad de combate atacada dispone de un hexágono válido a donde retirarse, no se retirará desordenadamente si supera un chequeo en el que resulte que el nivel de Moral de la unidad sea mayor igual que $40 + 1d15$. Por lo tanto, unidades con una Moral mayor igual que 55 nunca se retirarán desordenadamente si disponen de un hexágono válido al cual retirarse. *Ejemplo: Al final de una batalla, una unidad con moral 42 y Valor de Combate final de 2 se retirará en desordenadamente y quedará "rota" si el Valor de Combate del atacante resulta ser, tras las modificaciones oportunas, 84. Si la unidad dispone de un hexágono válido al cual retirarse, quedará Desorganizada si no obtiene un 1 sobre 1d15.*

Las unidades que se queden en estado "roto", realizarán de forma automática un movimiento de desplazamiento (ver Secciones 15.9.4, 15.10) en lugar de una retirada normal. Las Unidades de Apoyo sufrirán las mismas consecuencias que la unidad a la cual se encuentren asignadas.

Los Elementos Terrestres de unidades que queden Destruídas o deciden rendirse pueden ser capturados, huir o, si se tratan de escuadras Soviéticas de infantería o caballería, formar una unidad partisana. Los Elementos Terrestres que logren huir son retornados al pool de producción y aparecerán como "Huidos" en el panel correspondiente en el visor de batallas del Informe del Comandante (*commander's report*).

Las unidades del Eje que sean Destruídas o se rindan intentarán reformarse (18.1.1.2). Las unidades de la Unión Soviética que sean Destruídas o se rindan, quedarán permanentemente destruidas, a excepción de algunos tipos de unidades de combate soviéticas siempre y cuando sean destruidas antes de Noviembre de 1941 (18.1.1.1.1).

Las unidades de combate Aisladas, que se vean sujetas al resultado de Destruída, utilizarán el resultado de Rendición en lugar del de Destruída.

Aquellas unidades en modo de Reserva, que obtengan un resultado de Retirada o de *Routed*, dejan de estar, automáticamente, en modo Reserva.

15.9.1. Determinación de la trayectoria de unidades en retirada

Aquellas unidades defensoras, que no obtengan un resultado de Destruída o en estado *Routed*, intentarán retirarse a un hexágono amigo, utilizando las siguientes prioridades:

1. Hexágonos que no tengan adyacentes unidades enemigas.

2. Hexágonos donde no se violen los límites de apilamiento.

En el caso que no haya ningún hexágono adyacente a la unidad que se esté retirando y que no cumpla la segunda de las condiciones anteriores, deben continuar retirándose y sufrir bajas adicionales por desgaste durante la retirada, por cada hexágono adicional.

En el caso que haya varios hexágonos posibles a los que se pueda retirar una unidad, se preferirán aquellos hexágonos que impliquen un menor coste de Puntos de Movimiento, dispongan una de una línea férrea, tengan algún nivel de Fortificación y que contengan el menor número de unidades amigas.

Aquellas unidades que, durante la retirada, se vean obligadas a cruzar un río Menor, sufrirán el doble de bajas por desgaste durante la retirada. Si se trata de un río Mayor, sufrirán el triple de bajas por desgaste.

Al final de la retirada, la unidad que se haya retirado, sufrirá bajas adicionales por desgaste de forma proporcional al número de hexágonos adyacentes que contengan una unidad enemiga de combate.

15.9.1.1. Reglas Especiales para unidades Aisladas

Una unidad Aislada (ver Sección 15.12) que después de retirarse, termine en un hexágono adyacente a una unidad enemiga se rendirá si su Moral es menor o igual que 1d50. Las unidades que se encuentren aisladas, o en estado de suministro de cabeza de playa, se rendirán si no tienen ningún hexágono válido al cual retirarse. Las Regiones y Zonas Fortificadas que obtengan un resultado tras el combate de Retirada se rendirán automáticamente. Las unidades de combate que estén Suministradas quedarán "rotas" si no existe ningún hexágono válido al que retirarse.

Ejemplo: Una unidad de combate no pasa a estar de Suministrada a Aislada durante el turno del jugador en fase, sino después de la Fase Logística de su bando, que tiene lugar después del turno del jugador en fase. Por lo tanto, las unidades que se vean rodeadas y forzadas a retirarse el mismo turno no se rendirán sino que quedarán "rotas", apareciendo en la retaguardia de su bando.

15.9.2. Efecto del resultado "Destruida" (Shattered)

Cuando una unidad es destruida (*shatters*), se la retira del mapa. Los Elementos Terrestres de la unidad son afectados como sigue:

- Los elementos Dañados son capturados
- Los elementos no Dañados pueden ser capturados en función de: su experiencia, la distancia a la que se encuentra la unidad de otra unidad amiga que esté Suministrada, y de si se encuentra completamente rodeada por hexágonos controlados por el enemigo.
- La siguiente fórmula determina, para cada Elemento Terrestre no dañado, si es capturado o no:
 $1d(60 + \text{número de hexágonos a una unidad amiga Suministrada}) > \text{Experiencia} + 1d200$
- Si la unidad se encuentra completamente rodeada la fórmula es:
 $1d(60 + \text{número de hexágonos a una unidad amiga Suministrada}) > \text{Experiencia} + 1d100$

Ejemplo: Una unidad obtiene el resultado de Destruida tras resolverse el combate, se encuentra a 3 hexágonos de la unidad amiga más cercana Suministrada y se encuentra completamente rodeada por el enemigo. Se realiza el chequeo para comprobar si un elemento terrestre con Experiencia 50 es capturado o no. En la primera tirada obtiene un 63, el peor valor posible. Para que no sea capturado, en la segunda tirada deberá obtener un 13 o más. Si en la primera tirada hubiera sacado un valor menor de 50, el elemento no correría peligro de ser capturado.

- Si un elemento terrestre no es capturado, y es una escuadra de infantería o caballería Soviética, entonces existe la posibilidad que se convierta en una escuadra de Partisanos, en una nueva unidad Partisana.
- Si el elemento terrestre no es capturado, y no se convierte en partisanos, entonces los vehículos, armas y personal del elemento vuelven a los pools correspondientes.

15.9.3. Efectos del resultado "Rendición" (Surrender)

Cuando una unidad se rinde, ya sea debido al combate o durante la fase logística debido a encontrarse Aislada, se la considera destruida y se la elimina del mapa. Los elementos terrestres en la unidad se ven afectados de la siguiente manera:

- Los elementos terrestres dañados son capturados.
- Los elementos terrestres no dañados son capturados si fallan el siguiente chequeo:
 $1d(120 + \text{número de hexágonos a la unidad amiga más cercana Suministrada}) > \text{Experiencia}$
- Si un elemento terrestre no es capturado, y se trata de una escuadra de infantería o caballería soviética, entonces existe la posibilidad que se conviertan en partisanos.
- Si el elemento terrestre no resulta capturado y no se convierte en partisanos, entonces los vehículos, armas y personal del elemento terrestre vuelven a los pools correspondientes.

15.9.4. Efectos del resultado Routed

Cuando una unidad de combate obtiene el resultado de *Routed* su Valor de Combate queda reducido a cero y la unidad realiza un movimiento de desplazamiento (ver Sección 15.10). Las unidades en estado "rota" (*Routed*) pueden moverse, pero nunca entrar en un hexágono adyacente a una unidad enemiga, a menos que puedan apilarse con una unidad de combate amiga.

- Las unidades en estado *Routed*, no participan en el combate, pero si forman parte de un apilamiento que es atacado y forzado a retirarse, serán Destruídas.
- Las unidades *Routed*, no tienen ZOC ni cambiarán el control de hexágonos enemigos desocupados.
- Las unidades *Routed* son forzadas a realizar un movimiento de desplazamiento si se encuentran en un hexágono sin estar acompañadas por unidades de combate amigas, y una unidad enemiga entra en un hexágono adyacente. Si la unidad además se encuentra Aislada, entonces será Destruída.

- Las unidades *Routed* no reciben reemplazos.
- Las Unidades de Apoyo asignadas a una unidad nunca quedan *Routed*, pero sufren bajas por desgaste durante la retirada y se desplazarán junto con la unidad a la que estén asignadas.

15.9.4.1. Recuperando unidades rotas

Durante la Fase Logística del cada bando, por cada unidad "rota" se realizan una serie de chequeos para resolver si se recupera:

- En primer lugar, todos los HQ,s de la cadena de mando de esa unidad, realizan un chequeo contra la distancia hasta su unidad "rota": **1d(Distancia al HQ) < 6.**
- Si algún HQ pasa la prueba anterior, el líder del Cuartel general intentará reorganizar a la unidad con un chequeo contra su atributo de Moral. **(Nº Base (10) + (Puntos de mando – Capacidad de mando) < Moral)**

Ejemplo: Una unidad desorganizada se encuentra a 10 hexágonos de su HQ, que tiene asignado como líder un oficial con un valor de 7 en el atributo de Moral. La probabilidad que la unidad se reorganice es del 35% (50% para obtener de 1-5 en la primera tirada, 70% para obtener un 7 o menos en la segunda tirada). Si se encontrase en el mismo hexágono o hasta cinco hexágonos de distancia, la probabilidad sería del 70%.

Si la unidad supera este chequeo y es un Regimiento NKVD, tiene una probabilidad del 20% de ser disuelta. Si la unidad supera este chequeo y es una División de Tanques soviética, con una probabilidad del 20%, se reformará como una Brigada de Tanques. Antes de setiembre de 1941, será disuelta y volverá como refuerzo reformada como Brigada de Tanques (ver Sección 18.1.1.1). A partir de setiembre de 1941 y hasta el final de 1941, se reformará de forma inmediata.

15.10. Movimientos de Desplazamiento

Un movimiento de desplazamiento es un tipo especial de movimiento realizado por las unidades del jugador fuera de fase que han quedado "rotas" o han visto su Valor de Combate reducido a cero, y se encuentran adyacentes a una unidad enemiga.

Las condiciones en las cuales que realiza tal tipo de movimiento son:

- Si una unidad de combate queda en estado *Routed* tras verse forzada a retirarse tras el combate.
- Si una unidad con Valor de Combate de cero se encuentra adyacente a una unidad enemiga, y no se encuentra en su hexágono ninguna unidad de combate amiga con Valor de Combate mayor que cero.
- En algunos casos cuando una unidad con Valor de Combate de cero forma parte de un apilamiento que se ve forzado a retirarse.

Las unidades amigas que no sean de combate (HQs y bases aéreas) y unidades de combate que estén en estado *Routed* no realizarán movimiento automático de desplazamiento. Estas unidades se marcarán con un cuadrado rojo para avisarnos, y si realizarán el movimiento de desplazamiento automático durante la fase logística siguiente antes del movimiento enemigo si todavía están junto a unidades enemigas (y no están apiladas en el mismo hexágono con unidades amigas con un CV positivo). Si que realizarán el desplazamiento automático si quedan adyacentes (y no están apiladas junto unidades de combate amigas con un CV positivo) si una unidad enemiga queda adyacente a ellas tras retirarse de un combate.

15.10.1. Realización de los Movimientos por Desplazamiento

Las unidades que realizan un movimiento de desplazamiento sufren bajas por desgaste durante la retirada, y se desplazarán hacia el hexágono donde se encuentre el CG al cual esté asignada, o a uno de los hexágonos adyacentes a éste. Las Unidades de Apoyo asignadas a una unidad desplazada, sufrirán desgaste por retirada y se moverán con la unidad desplazada.

- La unidad desplazada no puede moverse a un hexágono adyacente a una unidad enemiga, a menos que contenga una unidad de combate amiga.
- Si no resulta posible desplazarse al hexágono del CG o alguno de los adyacentes, o si bien, el CG se encuentra a más de 10 hexágonos de distancia, entonces la unidad se desplazará a algún hexágono cercano con un pueblo, ciudad o de tipo Urbano, generalmente hacia el Este para las unidades soviéticas, y hacia el Oeste para las unidades del Eje.
- Una unidad no se desplazará a un hexágono que tenga una unidad enemiga que no esté Aislada a menos de dos hexágonos de distancia.
- Las unidades no se desplazarán hacia un hexágono con un pueblo, ciudad o de tipo Urbano, o que contenga o esté adyacente al CG de la unidad que se encuentren Aislados, a menos que la unidad ya se encuentre adyacente al CG (y por lo tanto, no tiene que moverse).
- En el primer turno de cualquier escenario, las unidades no se desplazarán hacia sus Cuarteles Generales, solamente se desplazarán hacia los hexágonos más cercanos con un pueblo, ciudad o de tipo Urbano.
- La evacuación voluntaria de un Cuartel General (ver Sección 7.6.5) tiene los mismos efectos negativos que un movimiento de desplazamiento, pero en lugar de moverse hacia un hexágono cercano a su CG, siempre se desplazará hacia un hexágono con un pueblo o ciudad, o de tipo Urbano.

15.10.2. Desplazamiento de Base Aéreas

Si una Base Aérea debe realizar un movimiento de desplazamiento, todos los aparatos dañados en los Grupos Aéreos que tenga asignados resultan automáticamente destruidos.

- Se considera que los aparatos con el estado preparado (*ready*) o en reserva escapan despegando antes de la llegada de la unidad enemiga.
- Los elementos terrestres de la Base Aérea sufren desgaste por retirada de forma normal.

15.10.3. Desplazamiento de Unidades Aisladas (*Isolated Unit Displacement*)

Las unidades de combate Aisladas serán Destruídas si se ven forzadas a realizar un movimiento de desplazamiento. Las unidades no de combate (Cuarteles Generales, Bases Aéreas, unidades de Construcción) aisladas que realicen un movimiento por desplazamiento sufrirán el doble de bajas de lo normal debido al desgaste por retirada. Esto intenta modelar el hecho que estas unidades suelen encontrarse esparcidas por área muy amplia y muchas de ellas no serán atrapadas cuando se forma una bolsa.

15.11. Desgaste por Retirada (*Retreat Attrition*)

Cuando una unidad se retira o realiza un movimiento de desplazamiento, sufre desgaste por retirada, que puede resultar en que algunos de sus elementos terrestres resulten dañados, destruidos o capturados. El volumen del desgaste por retirada está limitado por el nivel de Moral de la unidad, así como por los niveles de Experiencia y Fatiga de los elementos terrestres que la componen. Las unidades con niveles de Moral altos, y que sus elementos terrestres tengan un nivel alto de Experiencia y bajo de Fatiga sufrirán menos bajas debido al desgaste por retirada. Los elementos dañados tienen una probabilidad alta de resultar capturados, en función de su Experiencia y de si la unidad dispone de suficientes elementos de Apoyo o no. Los elementos dañados pueden ver parte de su equipo destruido, y el personal perteneciente al elemento clasificado como Disabled. Los vehículos genéricos orgánicos de la unidad pueden resultar dañados o destruidos.

Las unidades que se vean forzadas a retirarse a través de un río Menor sufrirán el doble de bajas de lo normal, y el triple si el río es Mayor.

15.12. Unidades y Hexágonos Aislados (*Isolated Units and Hexes*)

Las unidades y hexágonos amigos desocupados son considerados Aislados si no se puede trazar una ruta con un coste máximo de 100 Puntos de Movimiento a una fuente de Suministro (20.2). Esta condición sólo es comprobada durante la Fase Logística del jugador fuera de fase. Los hexágonos Aislados que no se encuentren adyacentes a una unidad amiga pasarán automáticamente a control enemigo durante la siguiente Fase Logística (6.3.4).

Las unidades de combate Aisladas no quedarán "rotas" como resultado del combate, tomando el resultado Rendición en su lugar. Los Cuarteles Generales aislados realizarán un movimiento de desplazamiento (ver Sección 15.10). Los jugadores que deseen evacuar un Cuartel General de una bolsa formada por unidades Aisladas pueden hacerlo de forma voluntaria durante su turno (ver Sección 7.6.5). Las unidades Aisladas no pueden mejorar el nivel de Fortificación de un hexágono más allá de dos niveles.



15.12.1. Penalizaciones al Valor de Combate de Unidades Aisladas

Las unidades Aisladas sufren una penalización al Valor de Combate relacionada con el Suministro de un valor igual al porcentaje de Suministros requeridos (o Fuel, en el caso de unidades Motorizadas) multiplicado por el porcentaje de Munición requerido.

Cuando se calcula la relación modificada entre los Valores de Combate al resolverse las batallas para determinarse si el defensor deberá retirarse o no, las unidades defensoras Aisladas pueden ver su Valor de Combate dividido por 10, si fallan ciertos chequeos basados en su moral y la distancia a la unidad amiga más cercana Suministrada.

Si los defensores se encuentran en un hexágono con un multiplicador a la Defensa de cinco o más, contando el terreno y el nivel de fortificación, el chequeo anterior no se aplica. En su lugar, se realiza un chequeo basado en el modificador a la defensa por fortificación y su nivel de Moral que puede resultar reducido a la mitad: $(1d25 / \text{Modificador a la defensa por fortificación}) > 1d(\text{Moral de la Unidad})$.

15.13. Equipo Capturado

Los vehículos de combate, blindados y armas, tanto personales como artillería, pueden ser capturados como resultado de que una unidad se vea forzada a retirarse o a realizar un movimiento de desplazamiento. Las unidades que son Destruídas o se rinden tienen mayores posibilidades que su equipo sea capturado, así como su personal. El equipo capturado queda almacenado en el pool de producción bajo el epígrafe "Capturado" (21.3) y puede ser utilizado para equipar elementos terrestres del tipo apropiado cuando una cantidad suficiente haya sido capturada. En algunos casos, durante las reitradadas y los ataques que no resultan en la retirada del defensor, el equipo puede ser considerado abandonado y el personal asociado listado como Disabled. En esos casos, el equipo puede ser tanto capturado como destruido.

El equipo capturado no será utilizado por ninguna nación hasta Octubre de 1941.

PRODUCTION						Captured Areas	
	CAPACITY	DAMAGED	POOL	BUILT	UNITS		
AIR							
GROUND							
SPECIAL							
- Port	90	0	0	0	0	Germany	(70%)
- Railyard	62	23	0	0	0	Finland	(100%)
- Manpower	1336	518	0	0	0	Italy	(20%)
- Heavy Industry	14	0	0	0	0	Rumania	(100%)
- Oil Production	2	0	0	0	0	Hungary	(100%)
- Fuel Production	3	0	0	0	0	Slovakia	(100%)
- Resource Production	46	18	0	0	0	Bulgaria	
- Armaments Production	3	0	0	0	0	Czech	(70% / manpower 7%)
						Poland	(70% /manpower 7%)
						Captured	
						All Areas	
						Manpower Cities/Towns:	1336

15.14. Captura de Suministros y Combustible

Los movimientos realizados por una unidad durante su retirada o por desplazamiento pueden resultar en la captura de suministros y/o fuel. El material capturado será añadido al HQ de la unidad de combate que causó la retirada o el desplazamiento, en forma de depósitos dañados de fuel o suministros. Como puede verse en la imagen un mensaje de texto aparecerá sobre el mapa cuando material enemigo resulte capturado.



16. MISIONES AÉREAS Y DOCTRINA AÉREA

Las unidades de grupos aéreos pueden realizar una variedad de misiones aéreas en función del tipo que sean. Es decir, los aviones de reconocimiento realizan misiones de reconocimiento; los bombarderos misiones de bombardeo, apoyo en tierra e interdicción; mientras que los aviones de transporte realizan misiones de transporte. Los cazas realizan vuelos de intercepción y dan cobertura de escolta a otras misiones aéreas. Los cazabombarderos pueden indistintamente realizar tareas de cazas y de bombarderos. Todas las misiones aéreas pueden ejecutarse durante el día, excepto algunas que pueden acometerse en el modo nocturno por algunas unidades de grupos aéreos especiales que tienen activada esa posibilidad. Las unidades de grupos aéreos pueden realizar múltiples misiones durante el turno y es posible hacer un seguimiento del millaje que tienen aun disponible para volar en dicho turno, el cual, se basa en las millas voladas y el total de millas permitidas para volar por turno, en la moral de su grupo aéreo y la velocidad de crucero de las aeronaves que componen el mismo. Algunas misiones solo pueden ser ejecutadas como la primera misión en un turno por las unidades de grupos aéreos. El clima, el estado de suministros de una base aérea y el millaje volado puede afectar tanto en la capacidad y habilidades de los aviones en particular y de los grupos aéreos en general para participar en misiones aéreas. La pantalla de configuración de la doctrina aérea determina la prioridad, si la hay, que la IA aplicará a los varios tipos de misiones aéreas. Asimismo determinará el porcentaje de aparatos operativos que un grupo aéreo necesitará para participar en cualquier misión.

16.1. Reglas Generales de las Misiones Aéreas

Las unidades de grupos aéreos no podrán llevar a cabo misiones aéreas a menos que las bases aéreas a las que están subordinadas estén situadas en un hexágono llano o claro (*clear*), de ciudad (*city*), urbano (*urban*) o de bosque ligero (*light Woods*). También se tendrá que tener en cuenta que las unidades de distintas Luftflottes o Ejércitos Aéreos no participarán en la misma misión.

16.1.1. Millas voladas por las unidades de grupos aéreos

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
70	3	0	88mm Anti-aircraft Gun	0
70	3	0	37mm Anti-aircraft Gun	0
70	4	0	20mm Quad Anti-aircraft Gun	0
70	6	0	20mm Anti-aircraft Gun	0
70	205	9	Support	0

ATTACHED UNITS (5)	ASSIGN
IV./KG zbV 1	40 x Ju 52 (0%)
15./JG 27 (Span)	12 x Bf 109E-7 (0%)
4.(F)/11	9 x Ju 88D-1 (0%)
7.(H)/21	7 x Hs 126B (44%)
2.(F)/11	6 x Do 17P-1 (6%)

Percentage of Air Group Unit miles flown.

Hay varios factores que determinan cuántas y qué tipo de misiones puede llevar a cabo una unidad de grupos aéreos durante un turno. Una unidad de grupos aéreos sólo puede volar un determinado número de millas por turno en función de su velocidad de crucero (5.4.18) y su moral. Las millas voladas aparecen en la ventana de la base aérea (5.4.17) entre paréntesis junto al nombre de la unidad del grupo aéreo donde se pueden comprobar ambas: las millas voladas y el porcentaje de millas de vuelo disponibles. Un grupo aéreo puede seguir realizando misiones si las millas recorridas son menos que los tiempos de velocidad de crucero $\times (10 + (1/4 * \text{la moral del grupo}) + (1/4 * \text{la experiencia del grupo}))$. Veamos un ejemplo, un grupo aéreo de JU's-52 con 20 de moral y 60 de experiencia y una velocidad de crucero de 160 podía volar 4.800 millas en un solo turno $(160 * (10 + 5 + 15))$. El número de millas voladas se basa en el tipo de misión aérea. Las misiones de transferencia pagan el rango en millas, las misiones de transporte cuestan tres veces el rango en millas, y todo el resto de misiones aéreas, que se consideran misiones de combate, e incluyen escolta de cazas de las misiones de transporte aéreo, cuestan cuatro veces el alcance en millas. Verbigracia, una misión de transporte aéreo a un objetivo situado a 12 hexágonos de distancia gastaría 360 millas (12 hexágonos a 10 millas por hexágono $\times 3$ al ser transporte aéreo), pero una unidad de combate escolta invertiría 480 millas $(12 \times 10 \times 4)$.

$$\text{Millas volables por turno} = \text{Velocidad de crucero} \times (10 + (\text{moral}/4) + (\text{experiencia}/4)).$$

16.1.1.1. Los Puntos de Movimiento de una base aérea y las millas voladas

Existe una relación entre las millas voladas por una unidad de grupos aéreos y el movimiento terrestre que dispone su correspondiente base aérea en el mapa. A medida que una unidad de grupos aéreos realiza misiones aéreas e incrementa sus millas voladas, ello puede causar que la base aérea a la que pertenece gaste puntos de movimiento. Del mismo modo, si una base aérea se mueve y gasta puntos de movimiento, ello puede repercutir en la capacidad de volar de las unidades de grupos aéreos asignadas a esa base. Una base aérea no tendrá jamás más del 75% de sus Puntos de Movimiento gastados debido a las actividades aéreas de las unidades de grupos aéreos que la componen. Asimismo, los grupos aéreos no tendrán jamás más del 75% de sus potenciales millas volables gastadas debido al movimiento terrestre de sus correspondientes bases.

16.1.2. Aborto y pérdidas operacionales

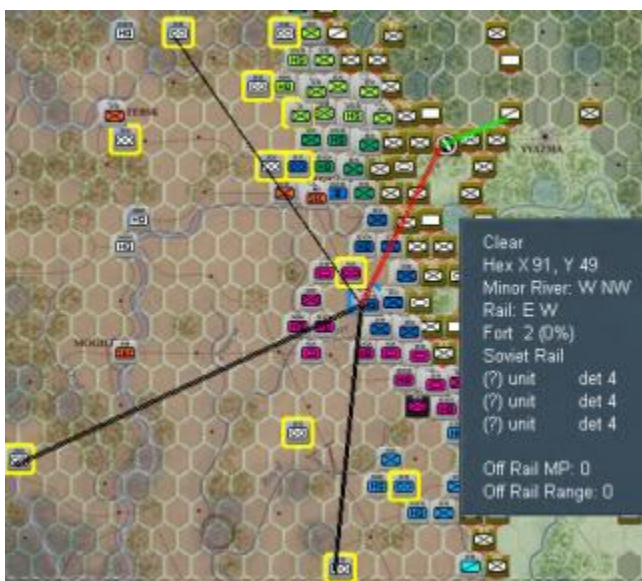
Hay muchos factores que afectan en la cantidad de aviones de una unidad de grupos aéreos que pueden participar en una misión en particular. El caso de los grupos aéreos cuyos aviones estén por debajo del 100% de su operatividad serán los más comunes. La probabilidad de que una misión sea abortada por falta de aparatos preparados (*ready*) para volar aumentará a medida que lo hagan las millas voladas por su unidad de grupos aéreos. Aquellos grupos aéreos que lleven a cabo su primera misión aérea del turno tienen mayor probabilidad de que todos sus aviones disponibles participen. Las millas voladas por una unidad de grupos aéreos se modificarán en base al número de aparatos disponibles en el grupo

aéreo y las millas voladas en la misión. Así pues, si un grupo aéreo tiene el 80% de sus aparatos disponibles y vuela a una misión de 360 millas, entonces el costo en millas será de 288. Asimismo los aparatos se pueden dañar o quedar destruidos (pérdidas operacionales) durante el curso de un turno basado en factores que incluyen la fiabilidad de los aviones (9.6).

16.1.3. Misiones aéreas con punto de reunión

Con la excepción de la transferencia aérea y misiones de intercepción automáticas, todas las misiones aéreas que incluyan intercepción automática y apoyo terrestre a la vez, tendrán una base aérea como punto de reunión. Este punto de reunión será una base aérea a la que todas las unidades de las unidades de grupos aéreos que participen en una misión se reunirán antes de dirigirse simultáneamente al hexágono en el que esté ubicado el objetivo de la misión. Las millas voladas por una unidad de grupos aéreos serán calculadas desde su base aérea original hasta la base aérea del punto de reunión y luego hasta el objetivo; y a la inversa, el vuelo de retorno desde el hexágono del ataque hacia su base original se calculará de la misma manera. Así pues, el uso de una particular base aérea como punto de reunión puede incidir extendiendo el rango de vuelo de algunas unidades de grupos aéreos e incrementando el total de millas voladas para determinadas misiones.

16.1.4. Representación gráfica de las misiones aéreas



La ejecución de las misiones aéreas se representa gráficamente en el mapa con las líneas en los siguientes colores:

- Negro - Los grupos aéreos que vuelan al punto de reunión
- Rojo - Ataques aéreos volando desde el punto de reunión hasta el objetivo
- Verde - Las unidades enemigas con misiones de intercepción

16.1.5. Misiones aéreas y el impacto del tiempo

Cada vez que una misión aérea se acometa con mal tiempo, es decir, con barro, nieve y ventisca, existe la posibilidad de que se cancele y no se lleve a cabo. Si esto sucede, las millas voladas por el grupo aéreo se incrementará en uno, lo que evitará a la misma participar en las misiones que requieran que ninguna otra misión haya tomado efecto antes en el turno (16.3.1). Con la excepción de Finlandia, todas las unidades aéreas del Eje sufrirán todos los efectos del clima. Los grupos aéreos finlandeses y soviéticos tendrán menos posibilidades de sufrir los efectos climatológicos.

Las misiones aéreas que se intenten durante el barro y la nieve, tienen un 40% de ser canceladas. Este porcentaje aumenta hasta un 80% en caso de haber ventisca. Si la unidad de grupos aéreos consigue llevar a cabo las misiones, la distancia volada se multiplicará por cuatro durante la ventisca y por dos en el barro y las tormentas de nieve. El número de aeronaves que aborten las misiones también aumentará en condiciones meteorológicas adversas y será dos veces más difícil volar con ventisca que durante el barro o la nieve. Al igual que con todas las misiones aéreas, las millas voladas se modificará en función del número de aviones preparados en el grupo aéreo que voló pero la penalización por la climatología se aplicará, por lo que el resultado será que hayan menos aviones disponibles para volar pero con más millas de vuelo disponibles por avión.

16.1.6. Misiones diurnas y nocturnas

La mayoría de las misiones aéreas se llevan a cabo durante el día; sin embargo, misiones de bombardeo, bombardeo de aeródromos y ciudades, transporte aéreo y misiones de intercepción pueden ser ejecutadas de noche activándolas en la pantalla detallada de los grupos aéreos (5.4.18).

Las unidades de grupos aéreos que tengan activada la opción de vuelo nocturno solo podrán volar de noche cuando el jugador cambie el correspondiente botón en el menú del correspondiente grupo aéreo (5.1.4). Casi todos los grupos aéreos vuelan por defecto de día exceptuando aquellas que están diseñadas para el vuelo nocturno. Por ejemplo, todos los cazas nocturnos. Por ejemplo, todos los grupos aéreos de cazas nocturnos entran en el juego con la opción de volar en misiones nocturnas. Los jugadores deben asegurarse que las misiones nocturnas están configuradas correctamente en las unidades de grupos aéreos, ya que no existe ningún mensaje "ingame" que advierta de que el modo de misiones nocturnas está off. Una excepción es el reavituallamiento aéreo nocturno a los partisanos (17.1), que es manejado automáticamente por la IA. Eso sí, los grupos aéreos que los jugadores soviéticos quieran destinar a tal fin, el suministro nocturno partisano, deben tener especificado en su menú que están destinados a ejecutar misiones nocturnas.

<p>844 TRAP Assigned To: 4th VVS Air Base</p> <p>Group Type: Air Regiment Nation: Soviet Union</p> <p>Aircraft Kills: 0 Ground Kills: 0</p> <p>Experience: 39 Morale: 59 Fatigue: 23</p> <p>Ready: 8 Reserve: 0 Damaged: 4 Max in Unit: 20</p> <p>Night Missions: YES</p>	<p>Li-2 Transport</p> <p>Maximum Speed: 270 Cruise Speed: 187 Climb Rate: 1130</p> <p>Max Altitude: 29858 Max Load: 5514 Radius: 550</p> <p>Armor: 0 Durability: 35 Maneuver: 20</p> <p>Reliability: 8</p> 
--	--

16.1.7. Cazabombarderos

Los cazabombarderos (FB) pueden asignarse a volar indistintamente en misiones de caza o bombardero en el menú correspondiente a su unidad de grupo aéreo, seleccionando el tipo de misión, tal y como se ve en la imagen de abajo. ~~Solo cuesta un Punto Administrativo cambiar susodicho tipo de misión (cambiado en parche V1.04.10 del 18 Abril 2011, ahora no cuesta puntos)~~. Este ajuste determina si los cazabombarderos están disponibles para misiones de caza o bombardero. Si están en el modo bombardero aparecerán como cazabombarderos-B en la ventana de selección de unidades aéreas (5.4.29) para indicar que realizarán tareas de bombardero (y si están destinados a tareas de caza realizarán misiones de escolta). Asimismo en el menú de la unidad de grupo aéreo aparece si las unidades reciben entrenamiento de cazas o bombarderos. Si los grupos aéreos realizan misiones para las que no han sido entrenados, serán menos efectivos (se considerará que tienen la mitad de su experiencia actual). Las unidades de grupos aéreos empezarán los escenarios con su entrenamiento y tipo de misiones parejos, es decir, si un grupo de cazabombarderos está recibiendo entrenamiento de bombardero su tipo de misión será siempre de bombardero. Los regimientos rusos ShAP (bombarderos de ataque terrestre) con cazabombarderos serán, al principio de un escenario, dedicados automáticamente a tareas de bombardeo.

<p>II./SKG 210 Assigned To: 11th LW Air Base</p> <p>Group Type: Gruppe Nation: Germany</p> <p>Aircraft Kills: 0 Ground Kills: 0</p> <p>Experience: 81 Morale: 84 Fatigue: 14</p> <p>Ready: 37 Reserve: 0 Damaged: 0 Max in Unit: 40</p> <p>Night Missions: NO</p>	<p>Bf 110C-4B Fighter Bomber</p> <p>Maximum Speed: 330 Cruise Speed: 210 Climb Rate: 1400</p> <p>Max Altitude: 33000 Max Load: 1100 Radius: 210</p> <p>Armor: 1 Durability: 36 Maneuver: 21</p> <p>Reliability: 15</p> 																					
	<p>Trained As: FIGHTER Type Missions: FIGHTER</p>	<p>Trained As: FIGHTER Type Missions: BOMBER</p>																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>QTY</th> <th>DEVICE NAME</th> <th>FACE</th> <th>RESERVE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>20mm Cannon MG-FF</td> <td>Fwd</td> <td>DISBAND</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>7.9mm MG 17</td> <td>Fwd</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>7.9mm MG 15</td> <td>TR</td> <td>REPLACEMENTS</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>250kg GP Bomb</td> <td>Ext</td> <td>Allowed</td> </tr> </tbody> </table> <p>AIRCRAFT CHANGE Auto</p>			QTY	DEVICE NAME	FACE	RESERVE	2	20mm Cannon MG-FF	Fwd	DISBAND	4	7.9mm MG 17	Fwd		1	7.9mm MG 15	TR	REPLACEMENTS	2	250kg GP Bomb	Ext	Allowed
QTY	DEVICE NAME	FACE	RESERVE																			
2	20mm Cannon MG-FF	Fwd	DISBAND																			
4	7.9mm MG 17	Fwd																				
1	7.9mm MG 15	TR	REPLACEMENTS																			
2	250kg GP Bomb	Ext	Allowed																			

16.1.8. Restricciones geográficas para las misiones aéreas

Las unidades de grupos aéreos de naciones que tienen restricciones de movimiento no podrán llevar a cabo misiones en hexágonos a los que sus unidades terrestres tienen prohibido el movimiento (6.1.19.1).

16.2. Secuencia de las misiones aéreas

A continuación mostramos el flujo de acontecimientos que envuelven a la ejecución de una misión aérea.

A. Sub-fase de la misión aérea

- (1) Se seleccionan las unidades de grupos aéreos que intervendrán en la misión.
- (2) Las unidades de grupos aéreos de las diversas bases aéreas se encuentran en el punto de reunión y juntas se dirigen al objetivo.
- (2) Intercepción aérea.
- (3) Combate aire-aire.
- (4) Defensa antiaérea.
- (5) Combate aire-tierra.
- (5) Suministro aéreo (si es aplicable).
- (6) Las unidades de grupos aéreos retornan al punto de reunión y luego se dirigen a sus bases originarias.

16.2.1. Combate aire-aire

En general, las unidades de grupos aéreos de cazas en misión de escolta intentarán entablar combate con los grupos aéreos de cazas interceptores enemigos para mantenerlos alejados de los aviones de reconocimiento, bombardeo o transporte. El objetivo de los grupos aéreos interceptores será normalmente comprometer a las unidades de grupos aéreos enemigas que realicen la misión, por lo que a veces tendrán que abrirse camino hacia las mismas entablando combate con los escoltas que las protegen. Las unidades de grupos aéreos de ambos bandos que sufran bajas pueden llegar a romper su formación y regresar a sus bases durante la fase de combate aire-aire.

Los aviones que entablen combate usarán sus dispositivos de ataque que lleven equipados, tales como ametralladoras, cañones y cohetes aire-aire. La habilidad para dañar a los aviones enemigos dependerá de dichos dispositivos y características tales como su velocidad máxima (*Maximum Speed*), tasa de ascenso (*Climb Rate*) y maniobrabilidad (*Maneuver*). Los aviones que sean alcanzados por el enemigo podrán ser dañados o destruidos, dependiendo de cuán letal sea el arma usada por el atacante y el blindaje y el ratio de durabilidad (*durability*) del avión defensor. Evidentemente los combates entre cazas y bombarderos serán mucho más letales para estos últimos.

La habilidad de un grupo aéreo de cazas para comprometer al combate a otras unidades de grupos aéreos enemigas decrecerá en base a la distancia volada (en hexágonos) en relación con su rango, el cual es calculado mediante el radio del avión dividido por 10, resultando que en una misión muy larga menos aviones enemigos sean dañados o destruidos.

16.2.2. Defensa anti-aérea

Axis Forces Defending:	Forces Engaged	Soviet Forces Attacking:
9 : 30 Ju 87D 24 : 39Ju 87D 33 : 34Ju 87D 36 -> SdKfz-10/4 SP Flak 92 -> 20mm Anti-aircraft Gun 39 -> 88mm Anti-aircraft Gun 56 -> 20mm Quad Anti-aircraft Gun 28 -> 37mm Anti-aircraft Gun	Hex:105,72 Terrain:Clear Weather:Clear DEF: men 0, art 0, afv 0 LOST: men 181, art 0, afv 0 DEF: ftr 23, bmr 0 LOST: ftr 2, bmr 5, utl 0 ATK: ftr 385, bmr 196, utl 0 LOST: ftr 12, bmr 6, utl 0 Anti-aircraft Defense airfield was BOMBED	13 I-153 6 I-16 Type 29 46 MiG-3 197 Yak-1 84 LaGG-3 39 Hurricane IIB 174 IL-2 22 U-2VS

Durante la resolución de un ataque aéreo, las unidades de apoyo anti-aéreas asignadas a los HQ pueden proveer, en algunos casos, apoyo anti-aéreo a su HQ y a las unidades terrestres que éste tenga asignadas. Eso sucederá si el HQ está a 5 hexágonos, como máximo, de la unidad que tenga que ser apoyada y si el líder que tenga asignado hace una tirada de iniciativa con éxito en su sub-fase correspondiente. Las unidades de apoyo anti-aéreas están limitadas a asistir a sólo una unidad durante la resolución de cualquier misión aérea, pero pueden estar envueltas en muchas misiones aéreas diferentes durante el turno. Todas las unidades enemigas que sean sobrevoladas durante una misión aérea, tienen la posibilidad de dañar a los grupos aéreos a los que ataquen con sus propios elementos antiaéreos y cualquier unidad de apoyo que pueda intervenir. Para todas las misiones aéreas, excepto el bombardeo de ciudades, el fuego antiaéreo que provenga del hexágono atacado disparará tres veces más rápido de lo normal. Las unidades antiaéreas asignadas a pueblos, ciudades o hexágonos urbanos (7.4.1) dispararán a cualquier misión aérea que vuele en su mismo o en los hexágonos adyacentes. Asimismo, las unidades anti-aéreas en pueblos, ciudades o hexágonos urbanos son más efectivas disparando en defensa de las fábricas, y dispararán cuatro veces más rápido de lo habitual a cualquier misión aérea de bombardeo de ciudad que tenga su hexágono como objetivo.

16.2.3. Combate aire-tierra

Los bombarderos y cazabombarderos que sobrevivan al combate aire-aire y al impacto anti-aéreo podrán usar su equipamiento, es decir, sus bombas y cohetes para dañar al objetivo seleccionado que estén atacando. El objetivo y el daño resultante por dicho ataque dependerán del tipo de la misión aérea (16.3)

16.3. Misiones aéreas

Durante su turno, el jugador puede realizar tantos reconocimientos aéreos, bombardeos a unidades, aeródromos y ciudades, realizar misiones de transporte aéreo, transferencias aéreas y misiones de escolta como desee. Las misiones de apoyo terrestre, que incluyen escolta de cazas, son automáticamente acometidas por la IA en función de las opciones configuradas en la doctrina aérea. Las misiones de intercepción e interdicción de

cazas también serán manejadas automáticamente por la IA en base a la configuración que tengamos dispuesta en nuestra doctrina aérea. Igualmente la IA se encargará de gestionar el transporte aéreo de suministros a los partisanos soviéticos durante la fase logística del turno ruso. Léase la sección 5.4 para tener un conocimiento mayor de esta mecánica del juego.

16.3.1. Limitaciones llevando a cabo misiones aéreas

Algunas misiones no pueden acometerse una vez que las unidades de grupos aéreos susceptibles de unirse a las mismas ya han participado en alguna otra misión previa, como la transferencia aérea o si su base aérea ha sido movida. En estos casos, el millaje mostrado en los grupos aéreos de las bases aéreas será superior a 0. Cuando este sea el caso, la unidad de grupos aéreos en cuestión no podrá participar durante el día en el bombardeo terrestre, el de poblaciones o misiones de transferencia aérea; y puede que no participe en misiones nocturnas de bombardeo a unidades, ataque a poblaciones y aeródromos así como en misiones de transporte aéreo. Nótese que dichas misiones de suministro aéreo nocturno tampoco estará disponible. Asimismo, las unidades de grupos aéreos no destinadas al transporte pueden solo realizar una misión de transporte por turno bajo las mismas restricciones antes mencionadas (que no haya participado en misiones previas, transferencias aéreas o su base aérea haya sido movida). Se recomienda a los jugadores que ejecuten este tipo de misiones al principio de su turno, antes de que las unidades de grupos aéreos participen automáticamente en otro tipo de misiones. De hecho, las unidades de grupos aéreos tal vez realicen alguna de las misiones arriba mencionadas solo una vez por turno, y solo si no ha realizado ninguna tarea con anterioridad.

Para que una unidad aérea pueda participar en una misión de ataque a aeropuertos de día, no debe haber volado más de 1/3 de sus millas disponibles. El resto de misiones pueden hacerse las veces que se desee siempre y cuando las unidades de grupos aéreos tengan disponibilidad para volar (millas voladas suficientes).

Téngase en cuenta que unidades de distintas Luftflottes o Ejércitos Aéreos no podrán participar en la misma misión.

¡AVISO! La frustración te espera si no te impones límites en tu campaña aérea. Si la secuencia adecuada de misiones no es la correcta, no tendrás disponibles a las unidades de grupos aéreos que quieres para las misiones que te interesen. Además, recordarte a modo de recapitulación, que no olvides que algunas de las misiones solo pueden ejecutarse como la primera misión del turno. A continuación te recordamos las misiones en las que algunos grupos aéreos del juego solo pueden realizar como primera misión de su turno:

- Bombardeo de unidades terrestres (día o noche)
- Bombardeo de ciudades (día o noche)
- Bombardeo de aeródromos (noche)
- Transporte aéreo (noche)
- Transporte aéreo (día) –para los aviones que no sean de transporte como, por ejemplo, los bombardeos a nivel
- Transferencia aérea

¡Y no olvides que mover bases aéreas incide sobre las millas voladas por los grupos aéreos!

16.3.2. Reconocimiento aéreo



Las misiones aéreas de reconocimiento se llevan a cabo para incrementar el nivel de detección de las unidades enemigas en el mapa situadas entre 3 y 4 hexágonos desde el hexágono objetivo, para incluir unidades enemigas detectadas que estaban sin detectar anteriormente cuando la Niebla de Guerra (FoW) está activada. Para las unidades no aéreas, el reconocimiento aéreo puede incrementar los niveles de detección a un máximo de 4, dependiendo de si la unidad está en terreno cubierto o despejado. Para las unidades aéreas, el límite es de 5 (13.1.1). Las misiones de reconocimiento aéreo sólo pueden llevarse a cabo por unidades aéreas de tipo reconocimiento, y pueden ser escoltadas por unidades aéreas de cazas según esté configurada la doctrina aérea. El jugador de fase no puede llevar a cabo misiones de reconocimiento aéreo en hexágonos amigos o hexágonos amigos pendientes.

16.3.3. Misiones de bombardeo



Las misiones de bombardeo serán siempre llevadas a cabo contra unidades situadas en el mapa y contra fábricas. Existen cinco tipos de misiones de bombardeo: el bombardeo de unidades, el de aeródromos, el de ciudades, el apoyo terrestre y la interdicción. Las misiones de bombardeo de unidades y el apoyo terrestre tienen como objetivos las unidades de combate terrestres y sus HQs; las misiones de interdicción tienen lugar contra unidades enemigas en movimiento; los bombardeos de aeródromos se centra en el ataque a bases aéreas y sus grupos aéreos; y el bombardeo a ciudades contempla el ataque a fábricas en pueblos, ciudades o hexágonos urbanos. Las misiones de bombardeo solo pueden ser efectuadas por cazabombarderos y bombarderos tácticos y a nivel, y pueden ser escoltadas por cazas. También existe una posibilidad que algunos cazas efectúen pasadas de ataques de barrido a tierra (la posibilidad será mayor conforme lo sea el tamaño de la escolta de cazas. Volarán como parte original de la escolta y desarrollaran esas funciones, pero una vez empieza el bombardeo, algunos cazas podrán hacer ataque de barrido a tierra. El bombardeo de unidades, el de aeródromos y de ciudades siempre tienen lugar durante la fase de movimiento del jugador. Las misiones de apoyo terrestre están siempre controladas por la IA, que aplica en manejar los mismos, la configuración que tengamos en el panel de doctrinas aérea.

16.3.3.1. Misiones de bombardeo contra unidades en el mapa

Los bombardeos contra unidades en el mapa pueden desorganizar, dañar o destruir los TOE's de las unidades enemigas, así como incidir negativamente en la moral y experiencia de las mismas. El bombardeo a las bases aéreas enemigas puede también dañar o destruir las aeronaves de los grupos aéreos adscritos a las mismas. Durante las misiones de bombardeo terrestre cada unidad de grupo aéreo atacante escogerá una unidad, la cual debe tener un nivel de detección superior a 0, como objetivo. Cada unidad presente en el hexágono que quiere atacarse tiene el mismo número de posibilidades de ser atacada, por lo que si múltiples grupos aéreos bombardean un hexágono ocupado por varias unidades enemigas, todas son aptas de ser atacadas.



16.3.3.2. Misiones de bombardeo de ciudades

Cuando una misión de bombardeo a ciudades es ejecutada, el jugador debe seleccionar, de la lista facilitada en dicha ubicación, el tipo de fábrica a atacar. Sólo se mostrarán las fábricas operacionales. Las fábricas destinadas a la producción de vehículos de guerra, blindados y aviones que aun no hayan empezado su producción no serán listadas.

16.3.3.3. Misiones de interdicción aérea y restricciones

Las misiones de interdicción aérea son manejadas automáticamente por la IA durante la fase de movimiento de nuestro rival. Estos ataques de interdicción pueden dañar o destruir el TOE de las unidades, reduciendo la moral y experiencia de las mismas, llegando a tener un impacto directo sobre los puntos de movimiento de la unidad atacada. Es menos probable que se lleven a cabo misiones de interdicción contra unidades enemigas con un nivel de detección bajo (13.1). Asimismo, las unidades susceptibles de ser atacadas deben tener un nivel de detección superior a 0. La posibilidad de que una unidad sea interdiccionada se basa en su nivel de detección (DL) multiplicado por 10. Así por ejemplo, una unidad con un nivel de detección de 2 tendrá un 20% de posibilidades de ser atacada.

16.3.3.4. Misiones de apoyo terrestre y restricciones

Las misiones de apoyo terrestre son llevadas a término automáticamente por la IA usando las unidades de grupos aéreos de ambos bandos. Es posible que tanto los atacantes como los defensores tengan escoltas, resultando ello en combates aire-aire así como de fuego anti-aéreo y combates aire-tierra. Los aliados del Eje están limitados a proporcionar cobertura aérea en las batallas, si en las mismas está involucrada al menos una unidad de su nacionalidad. Las unidades de grupos aéreos soviéticas están limitadas a proporcionar cobertura en las batallas que envuelvan a unidades asignadas al HQ que esté en la cadena de mando del HQ de su mismo Frente. Por ejemplo, el 5 Cuerpo de Guardias de fusileros está asignado al HQ del 39 Ejército, que en este turno está a su vez asignado al HQ del Frente de Kalinin. Así pues, los grupos aéreos que intervendrán en el apoyo terrestre de las batallas en las que se vea envuelto el 5 Cuerpo de Guardias de fusileros tendrán que estar asignadas al HQ del 3 Ejército del Aire, a su vez adscrito al HQ del Frente de Kalinin.

16.3.3.5. Misiones de superioridad aérea

RG	UNIT	TYPE	CLASS	READY	USED
9	Stab/KG 4	He 111H-4	Level Bomber	2	0%
9	I./KG 4	He 111H-4	Level Bomber	24	0%
9	II./KG 4	He 111H-4	Level Bomber	30	0%
9	III./JG 51	Bf 109F-4	Fighter	29	0%
19	Stab/JG 51	Bf 109F-4	Fighter	3	4%
20	II./JG 51	Bf 109F-4	Fighter	28	0%
23	III./StG 1	Ju 87D	Tactical bomber	39	0%
23	Stab/StG 1	Bf 110E-2	Fighter Bomber	3	0%
27	I./KG 3	Ju 88A	Level Bomber	37	0%
27	II./KG 3	Ju 88A	Level Bomber	40	0%
31	Stab/KG 27	He 111H-4	Level Bomber	2	0%
31	I./KG 27	He 111H-4	Level Bomber	30	0%
31	III./KG 27	He 111H-4	Level Bomber	38	0%

No existe un modo diferente de llevar a cabo misiones de superioridad aérea, es decir de cazas que buscan interceptar otros cazas, que el siguiente: los jugadores pueden llevar a cabo este tipo de operaciones históricas configurando manualmente misiones de bombardeo y luego deseleccionando los grupos aéreos de bombarderos y solo activando los cazas disponibles para que efectúen dicha misión. El bombardeo de aeródromos será ideal para realizar este tipo de misiones de superioridad aérea.

Nótese que en situaciones en la que los cazas estén disponibles y dentro del rango de alcance de la misión pero no esté disponible ninguna unidad de grupos aéreos de bombarderos, la IA no permitirá la ejecución de la misión.

16.3.4. Transporte aéreo de suministros y combustible



Los suministros y el combustible pueden ser dispensados vía aérea por los aviones de transporte y los bombarderos a nivel. Además, este tipo de misiones pueden ser escoltadas por cazas. Los bombarderos a nivel pueden participar en este tipo de tareas si es su primera misión del turno, y deben ser seleccionados manualmente por el jugador para poder participar. Asimismo debe tenerse en cuenta que dichos bombarderos a nivel pagarán cuatro veces las millas que vuelen para realizar las misiones de transporte aéreo.

Los jugadores pueden elegir indistintamente entre suministrar aéreamente suministro/munición o combustible. Si una unidad recibe una tasa de suministros o combustible del 125%, el suministro restante hasta llegar al 100% se transformará en el otro tipo. El jugador alemán no podrá ejecutar este tipo de misiones al norte de Leningrado. Si se suministra combustible a varias unidades en un mismo hexágono, la unidad con mayor necesidad vs existencias tendrá prioridad (se han añadido 3 niveles de mensajes para mostrar que unidad recibe los suministros).

16.3.4.1. Suministrando aéreamente a los partisanos

LA IA realizará automáticamente las misiones aéreas nocturnas para lanzar suministros a los partisanos soviéticos durante la fase logística al principio del turno ruso. Estas misiones serán realizadas por los grupos aéreos de transporte soviéticos (17.1). Nótese que estos grupos aéreos que realizan esta tarea de suministros aéreos deben tener activada la opción de "misiones nocturnas" (16.1.6). Si está activado el FoW estos suministros no serán vistos por el jugador alemán.

16.3.5. Transporte aéreo de unidades

El transporte aéreo de unidades desde un hexágono con una base aérea amiga a otra base amiga solo puede ser llevada a cabo por grupos aéreos de transporte con aviones que tengan un máximo de carga de al menos 2000 (5.4.18). Estas misiones podrán ser escoltadas por unidades de grupos aéreos de cazas. Cualquier unidad no-motorizada podrá ser transportada, pero únicamente los elementos terrestres no motorizados y las armas pequeñas podrán ser transportadas. Cualquier unidad terrestre que use este transporte gastará todos sus puntos de movimiento. Además, la unidad seleccionada debe tener, al menos, 1 punto de movimiento y estar situada en el mismo hexágono que la base aérea, que será usada como el punto de reunión. De hecho, cualquier base aérea podrá ser usada como punto de reunión. Cuando una unidad no-motorizada sea transportada aéreamente, aquellos elementos terrestres que carga en su TOE pero no pueden ser lanzados por avión serán transferidos a unidades adyacentes a la base aérea desde la que han tomado aire. Si no hay unidades de combate disponibles para realizar dicha transferencia, el equipamiento sobrante irá al pool de producción. Cualquier vehículo o exceso de suministro será transferido a la base aérea desde la que la unidad ha salido a la misión, con la prioridad de que sea asimismo lanzado por aire. La interceptación enemiga de las misiones aerotransportadas puede conllevar el daño o la eliminación del equipamiento de la unidad transportada. Los aviones que tengan que abortar la misión en pleno vuelo, volverán a la base del punto de reunión y repartirán los elementos que no pudieron ser lanzados junto a su unidad en los modos de transferencia antes mencionados.

16.3.6. Unidades aerotransportadas

La misión de lanzar tropas por aire sólo podrá ser llevada a cabo por unidades de grupos aéreos de transporte que tengan aparatos con una capacidad de carga máxima de al menos 2000 (5.4.18) Dicha misión podrá ser escoltada por grupos aéreos de cazas.

Regimientos o brigadas de paracaidistas con un mínimo de experiencia de 40 podrán ser lanzados en paracaídas en un hexágono libre de tropas enemigas siempre que el mismo esté dentro del alcance de los aviones de transporte. La unidad de paracaidista seleccionada debe tener, al menos, 1 punto de movimiento y estar situada en el mismo hexágono que la base aérea, que será usada como el punto de reunión. De facto, cualquier base aérea podrá ser usada como punto de reunión. Nótese que puesto que únicamente pueden ser lanzadas por aire unidades del tamaño de un regimiento o brigada, dichas unidades, una vez aterricen en suelo enemigo, solo convertirán a su bandera y harán amigo dicho hexágono en el que tomen tierra y no los adyacentes (6.3).

Cuando una unidad de paracaidistas es lanzada por aire, aquellos elementos terrestres que carga en su TOE pero no pueden ser lanzados por avión serán transferidos a unidades adyacentes a la base aérea desde que han tomado aire. Preferentemente, este armamento se transferirá primero a otras unidades aerotransportadas, y si no es posible al resto de unidades terrestres. Si no hay unidades de combate disponibles para realizar dicha transferencia, el equipamiento sobrante irá al pool de producción. Cualquier vehículo o exceso de suministro será transferido a la base aérea desde la que la unidad paracaidista ha salido a la misión, con la prioridad de que sea asimismo lanzado por aire.

La interceptación enemiga de las misiones aerotransportadas puede conllevar el daño o la eliminación del equipamiento de la unidad paracaidista. Los aviones que tengan que abortar la misión en pleno vuelo, volverán a la base del punto de reunión y repartirán los elementos que no pudieron ser lanzados en paracaídas en los modos de transferencia antes mencionados.

16.3.7. Transferencia de unidades de grupos aéreos



Las unidades de grupos aéreos pueden transferirse aéreamente entre bases aéreas si están en su alcance. Asimismo pueden ser transferidas a la Reserva Nacional, que actúa fuera del mapa (8.4). No obstante, las unidades de grupos aéreos no pueden ser transferidas si su base aérea se ha movido o está inactiva (*frozen*) o si alguna de las unidades de grupos aéreos de la base ha realizado alguna misión. Por lo tanto recomendamos que las transferencias aéreas de los grupos aéreos se ejecuten al principio del turno.

16.4. Doctrina aérea

La pantalla de configuración de la doctrina aérea determina la prioridad, si la hay, que la IA aplicará a los varios tipos de misiones aéreas. Asimismo determinará el porcentaje de aparatos operativos que una unidad de grupos aéreos necesitará para participar en cualquier misión. Estos ajustes se

pueden reemplazar o anular en su mayor parte por el jugador que, manualmente, puede seleccionar los grupos aéreos que desee que participen en una misión; sin embargo, esta configuración manual es crítica para misiones de intercepción, interdicción y el abastecimiento a partisanos, en los que la IA siempre determina los grupos aéreos que deben participar. El porcentaje requerido de vuelo es vital, ya que los grupos aéreos que no cumplan con los ajustes establecidos no estarán disponibles para operar en las misiones ni manualmente. Los ajustes de la Doctrina Aérea por encima de 100 estarán disponibles excepto el del "porcentaje requerido para volar" (*Percent Required to Fly*) pues si sobrepasara de 100 significaría que ningún grupo aéreo estaría disponible para volar, resultando que ninguna misión aérea de ningún tipo podría ser efectuada durante el turno. Existen cuatro tipos de doctrina aérea:

Porcentaje requerido para volar: Indica el porcentaje mínimo de aviones que tienen que estar preparados (*ready*) en la unidad de grupos aéreos para que esta sea elegible para realizar una misión. Este porcentaje se basa en los TOE'S de los grupos aéreos (que vienen fijados en la sección 8.1.2), y no en el número de aviones presentes en los grupos aéreos. Cualquier número por encima de 100 significaría que ninguna misión puede llevarse a cabo.

Apoyo terrestre, ataques de interdicción, ataque terrestre, ataque a aeródromos y ataque a ciudades: Determina el número de bombarderos que la IA intentará que participen en una misión de apoyo terrestre o de ataque como un porcentaje que la propia IA intentaría normalmente enviar. Por ejemplo, un valor de 50 resultará en que la IA seleccionará grupos aéreos intentando igualar la mitad de los bombarderos de los que habría enviado en un hipotético ataque. Para apoyo terrestre, ataques de interdicción y misiones de intercepción un valor de 0 resultará en que estas misiones no pueden ser llevadas a cabo. Nótese que si por un lado el apoyo terrestre está a cero pero la intercepción está por encima de 0 los cazas volarán en misiones de intercepción pero no de apoyo a tierra.

Escortas en apoyo terrestre, interdicción, ataque terrestre, ataque a aeródromos y ataque a ciudades: Determina el número de escoltas para una misión de ataque basándose en el número de bombarderos que participan en la misión. Por ejemplo, con un valor de 50, la IA seleccionará grupos aéreos en un intento por reunir un número igual a la mitad del de los bombarderos.

Intercepción de cazas y cazas nocturnos: Determina el número de cazas interceptores basándose en un porcentaje del número de aviones enemigos atacando. Por ejemplo, con un valor de 50, la IA seleccionará grupos aéreos en un intento por reunir un número igual a la mitad de las aeronaves atacantes.

AIR DOCTRINE					
Percent Required to Fly	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Ground Support	<<<<	<<	60	>>	>>>>
Ground Support Escort	<<<<	<<	80	>>	>>>>
Ground Attack	<<<<	<<	75	>>	>>>>
Ground Attack Escort	<<<<	<<	80	>>	>>>>
Airfield Attack	<<<<	<<	80	>>	>>>>
Airfield Attack Escort	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Interdiction Attack	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Interdiction Attack Escort	<<<<	<<	60	>>	>>>>
City Attack	<<<<	<<	90	>>	>>>>
City Attack Escort	<<<<	<<	50	>>	>>>>
Fighter Intercept	<<<<	<<	25	>>	>>>>
Night-Fighter Intercept	<<<<	<<	75	>>	>>>>

Los parámetros de la Doctrina Aérea para las misiones de Ataque a Ciudad/Base Aérea/Terrestre quedarán bloqueados una vez se haya realizado una misión de alguno de estos tipos durante el resto del turno. Se desbloquearán al principio del siguiente turno.

Nota del juego: Entre el número de aviones preparados (*ready*) en una unidad de grupos aéreos y los abortos de vuelo debido a la fiabilidad y otros factores, el número de aviones que participen en una misión raramente coincidirá con los ratios que apliquemos en la configuración de la doctrina aérea.

16.5. Determinando Victorias/Derrotas en las misiones aéreas

Una situación de victoria/derrota ocurre para los líderes aéreos cuando hay una diferencia mayor a 250 puntos durante una misión. Los puntos por elementos aéreos o terrestres destruidos se cuentan de la siguiente manera:

Artículo destruido	Puntos ganados
Por Hombre	1
Por Cañón	5
Por AFV/Vehículo de combate	10
Por bombardero	20
Por otro tipo de avión	10

También se ganan puntos dañando fábricas multiplicando el porcentaje dañado por el número de puntos de fábrica de ese tipo de fábrica en el hexágono atacado.



17. PARTISANOS SOVIÉTICOS Y GUARNICIONES DEL EJE

La creciente resistencia a las fuerzas del Eje y a las líneas de suministro que se llevó a cabo en el territorio soviético ocupado por los alemanes está simulada en el juego por la creación automática de unidades partisanas soviéticas y su correspondiente suministro aéreo. Estas unidades pueden ser formadas y construidas a partir de unidades soviéticas destruidas y de población civil tanto de ciudades capturadas como de hexágonos urbanos. El jugador del Eje puede mitigar la creación de partisanos manteniendo guarniciones en ciudades y hexágonos urbanos.

17.1. Partisanos soviéticos

1st Partisan Battalion					2968	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 96/100	MAX 100
61	30	2	Partisan Squad	40	Morale: 61	
62	9	0	NKVD Squad	60	NON-MOTORIZED	
61	9	0	7.62mm Machine Gun	42	Vehicles/Need: 0 / 1	
57	8	0	50mm Mortar	38	Nation: Soviet Union	
61	8	0	Support	50	Supply/Need: 1 / 3	
					Fuel/Need: 0 / 0	
					Ammo/Need: 2 / 2	
					Support/Need: 8 / 18	
					Construction Value: 0	
					Transport Cost: 70	
					ISOLATED	
					Air Head Supply: 5 / 0 (0%)	
					SUPPLY DETAILS	

Los partisanos pueden estar activos o inactivos. Los partisanos son creados al principio como una unidad en cuadro inactiva. Las unidades en cuadro tienen la posibilidad de ser creadas allá donde una unidad soviética haya sido destrorada (*shattered*) o si el requerimiento mínimo de una guarnición en una ciudad o en un hexágono urbano no se cumple. Las unidades partisanas listas para el combate tienen la posibilidad de dedicar parte de su unidad para crear una unidad partisana en cuadro, sin embargo, las unidades en cuadro y las unidades listas para el combate pueden ser combinadas de forma automática a fin de mantener el número de estas unidades dentro de unos límites razonables. Las unidades partisanas en cuadro son mostradas al bando soviético, pero no así al alemán (independientemente del nivel de niebla de guerra – FOW). Las unidades partisanas en cuadro son indicadas por un “#” al lado del nombre de la unidad, en el lado derecho de la barra de unidad.

17.1.1. Suministros aéreos nocturnos a partisanos

Las unidades partisanas reciben suministros a través de misiones de transporte aéreo nocturno conducidas por el ordenador durante la fase logística soviética. El ordenador primero utilizará transportes y bombarderos de nivel con la opción activada de “misiones aéreas nocturnas” y dependientes de las bases aéreas de la VVS (8.2.1.) Si eso no fuera suficiente para cubrir las necesidades de las unidades partisanas, se utilizarán grupos aéreos de transporte y bombarderos de nivel pertenecientes a la DBAD, AD DD, GAD DD y GDBAD seleccionadas por el ordenador. Además de suministros, estas misiones también lanzarán armas ligeras y escuadras del NKVD. Estas escuadras son importantes para aumentar la moral de la unidad partisana y para ayudar a reclutar escuadras partisanas (los reclutas pueden venir desde el hexágono que ocupa la unidad partisana y sus seis hexágonos adyacentes, siempre que estos no estén adyacentes a ninguna unidad de combate del Eje).

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
54	8	0	7.62mm Quad Anti-aircraft MG	0
52	5	0	12.7mm Anti-aircraft MG	0
52	8	0	27mm Anti-Aircraft Gun	0
50	176	4	Support	0

ATTACHED UNITS (6)	ASSIGN
696 LBAP	13 x U-2VS (0%)
844 TRAP	5 x Li-2 (0%)
667 LBAP	14 x R-5 (0%)
689 LBAP	18 x U-2VS (0%)
2 GIAP	17 x LaGG-3 (0%)
10 IAP	18 x LaGG-3 (0%)

TOE 69/71	MAX 100
Morale: 52	
MOTORIZED	
Vehicles/Need: 349 / 349	
HHQ: Volkhov Air Command	
OHQ: Volkhov Front	
Nation: Soviet Union	
Supply/Need: 719 / 569	
Fuel/Need: 579 / 581	
Ammo/Need: 139 / 137	
Support/Need: 176 / 112	
Transport Cost: 1988	
In Supply (2 MP)	

Nota del juego: El suministro aéreo a los partisanos puede ser automático, pero el jugador soviético además necesita asegurarse que los aviones correctos están en el lugar adecuado para que los suministros puedan ser enviados detrás de las líneas enemigas. Asegúrate que colocas los transportes aéreos y bombarderos de nivel de las bases VVS cerca de la línea de frente a fin de que tengan alcance suficiente para reabastecer a las unidades partisanas. Puedes necesitar hacer esto periódicamente pero cuidado con convertirte en un objetivo de las misiones de bombardeo de aeródromos del Eje. Grupos aéreos de menor alcance como los de U-2 pueden hacer este trabajo si se colocan suficientemente cerca del frente, pero no será posible llegar demasiado lejos debido a su limitado alcance. No olvides marcar la opción de "conducir misiones aéreas nocturnas" en cada grupo deseado.

17.1.2. Ataques partisanos



Una vez una unidad partisana es considerada "lista para el combate" (basado en la moral, número de partisanos y suministros), tiene probabilidades de atacar hexágonos con líneas férreas que no estén ocupados por el enemigo antes de la fase de turno de suministros del Eje y después de la fase de turno de reparación de líneas férreas dañadas. Un hexágono de línea férrea atacado por una unidad partisana sufrirá un daño porcentual en función de un suceso aleatorio (1D10). A mayor moral de la unidad partisana, más aumenta el rango de hexágonos en los cuales puede dañar, hasta un máximo de 5 hexágonos. Los partisanos ejecutan mejor sus ataques en áreas pantanosas, de montañas, terreno abrupto (*rough*) y de bosque siempre y cuando estén suministradas. El ataque convierte a la unidad partisana en activa, y se mantendrá así hasta que sea considerada que ya no sirva para el combate, usualmente después de ser atacada por una unidad de combate del Eje. Los ataques partisanos se mostrarán como iconos de batalla en el localizador de las mismas (5.4.11.) cuando éste se active. A partir de la versión v1.05.27, se permite ataques de partisanos a hex. adyacentes a unidades enemigas.

17.1.3. Ataques anti partisanos e interacción con unidades del eje

Una unidad partisana es atacada automáticamente cuando alguna unidad de combate del Eje se mueve adyacente a ella. Al terminar la batalla, la unidad partisana siempre se desplazará a otra localización y normalmente volverá a "unidad partisana en cuadro". Durante este desplazamiento, la unidad partisana podrá moverse hasta 12 hexágonos para encontrar una localización en la que ni esté adyacente a una unidad de combate del eje ni a otra unidad partisana. Cuando las unidades partisanas son creadas por primera vez, siguen estas mismas reglas a fin de encontrar un hexágono de partida correcto. Si no lo encontrase la unidad sería eliminada. Si una unidad partisana se encontrase en un hexágono no controlado por unidades del Eje, intentaría desplazarse a otro hexágono controlado por el bando alemán. Si no hubiese ningún hexágono controlado por el Eje al cual pueda desplazarse, sería eliminada del mapa.

Las "unidades partisanas en cuadro" no tienen efectos en las unidades del Eje. Las unidades HQ del Eje (incluidas bases aéreas y FDB) no pueden atacar a las unidades partisanas cuando se mueven adyacentes a ellas y no pueden mover a un hexágono que contenga una unidad partisana activa (lista para el combate).

17.1.4. Limitaciones de las unidades partisanas

Las unidades partisanas no tienen "zona de control" (ZOC). No pueden atacar las áreas ferroviarias de los Estados Bálticos hasta el 1 de diciembre de 1941 (6.1). No pueden crearse unidades partisanas en las siguientes áreas (donde X e Y son coordenadas del mapa): X<50, Y>94 y X<70, Y>115 y X<75 e Y>15 y X>100. Además es mucho menos probable que se formen en el área X<70 e Y<45.

17.2. Guarniciones del eje

Los hexágonos de ciudad y urbanos capturados por el Eje requieren una guarnición mínima de unidades de combate para evitar la creación de unidades partisanas a partir de la población de las mismas. No existen partisanos en el bando del Eje, por lo que el jugador soviético no tiene este requerimiento.

17.2.1. Guarniciones requeridas del eje



La guarnición mínima requerida es una unidad de combate con al menos 4000 hombres para hexágonos de ciudad, 8000 para hexágonos urbanos dispersos (*light*) y 12000 hombres para hexágonos urbanos densos (*heavy*). El número de hombres en las “Unidades de Seguridad” (SEC) cuentan doble a efectos de determinar la guarnición.

Por ejemplo, la 285th División de Seguridad con 4842 hombres contaría como si tuviese 9684 hombres en una ciudad o hexágono urbano. Las unidades de combate montadas en tren o en transporte naval no cuentan a efectos de guarnición. La combinación de teclas Shift-K muestra el código de color de todas las ciudades capturadas que necesitan una guarnición, donde el azul equivale al 100% o más, el amarillo entre el 1 y el 99% y el rojo indica que no hay guarnición presente. Si está seleccionado el hexágono urbano o de ciudad, el nombre en la ventana de información general de la ciudad incluirá el porcentaje real de la guarnición que se encuentre en dicho hexágono en ese momento.

17.2.2. Creación de unidades partisanas en poblaciones sin guarnición

Un número de escuadras partisanas son creadas cada turno basándose en guarniciones requeridas que no se cumplen, tomando la producción de *Manpower* y multiplicándolo por el porcentaje del requerimiento de guarnición que no se ha cumplido redondeando hacia abajo. Las escuadras partisanas recién creadas serán sumadas a la unidad partisana más cercana o se usarán para crear una nueva unidad partisana cerca de la ciudad o del hexágono urbano. Por ejemplo, en junio de 1942, la guarnición en Brest Litovsk es el primer regimiento de la 403th División de Seguridad con 1395 hombres. Como estas unidades doblan sus hombres a efectos de guarnición, se alcanza el 69% de la guarnición requerida (2790/4000), quedando pendiente el 31%. Como la producción de *Manpower* en Brest Litovsk es ocho, dos escuadras partisanas (8 x 0'31 = 2'48, redondeado a 2) serán creadas durante la siguiente fase logística si el jugador del Eje no incrementa la guarnición durante su turno.

Nota del juego: Cuando la IA juega con el bando del Eje queda exenta de cumplir el requerimiento de guarniciones, por lo que todas las ciudades y hexágonos urbanos controlados por el Eje se consideran siempre completamente guarnecidos.



18. REFUERZOS Y REEMPLAZOS

18.1. Recibir refuerzos y crear nuevas unidades

Ambos bandos reciben nuevas unidades completas como refuerzos durante el juego. Las unidades alemanas destruidas regresan al juego como unidades vacías o casi vacías, requiriendo reemplazos y suministros antes de que sean utilizables otra vez. Las unidades aliadas del Eje (finlandesas, italianas...) que sean destruidas quedarán eliminadas definitivamente y no podrán ser reconstruidas. Con la excepción de algunas unidades de combate soviéticas reconstruidas después de ser eliminadas al comienzo de la guerra, las unidades soviéticas destruidas no regresarán, pero el jugador ruso podrá crear nuevas unidades a través del gasto de puntos administrativos (12.2.4). Una lista completa de las nuevas unidades que el jugador soviético puede crear puede encontrarse en el Apéndice B (sección 25.2). Las nuevas unidades soviéticas o las reconstruidas también aparecerán vacías o casi vacías y necesitarán reemplazos y suministros antes de alcanzar el estado de preparadas. Ambos bandos pueden crear unidades denominadas regiones fortificadas (soviéticas) y zonas fortificadas (Eje).

18.1.1. Colocación de refuerzos.

Los refuerzos aparecen por unidad en la pantalla informativa de Refuerzos y Retirada de tropas (5.4.8). Hay dos métodos de colocación de unidades en el mapa. En el primer método, las unidades de combate y los Cuarteles Generales (HQ) del Eje aparecerán en la ciudad controlada o en el hexágono urbano de su nacionalidad más al Oeste del mapa, siempre que no viole los límites de apilamiento para ese hexágono. Las unidades de combate y los HQ soviéticos aparecerán en la ciudad controlada o en el hexágono urbano bajo control soviético más al Este del mapa, con la excepción de los HQ de la Zona Defensiva de Moscú que lo harán en las proximidades de dicha capital. Las unidades de combate o HQs de refuerzo que no tengan un lugar libre en una ciudad válida o hexágono urbano aparecerán en un hexágono adyacente. Si esto aún no fuera posible la unidad de refuerzo nunca aparecerá. Las unidades de combate y los HQ que son reformadas para ser reconstituidas con reemplazos siguen las mismas reglas de colocación que las arriba descritas. En ambos casos, las unidades son localizadas en el mapa sólo en una ciudad con la nacionalidad de dicha unidad, en el extremo Oeste para las unidades del Eje y en el extremo Este para las unidades soviéticas, en una ciudad válida o en un hexágono urbano.

REINFORCEMENTS & WITHDRAWALS	
TURN	UNIT
6 / 26 / 1941	
2	242nd Rifle Division (96 - 0 - 0) at 106,52
2	245th Rifle Division (96 - 0 - 0) at 103,50
2	248th Rifle Division (96 - 0 - 0) at 107,51
2	2nd Cavalry Division (52 - 0 - 0) at 80,107
2	1st Mountain Rifle Brigade (20 - 0 - 0) at 77,19
7 / 3 / 1941	
3	107th Tank Division (10686 - 98 - 0)
3	104th Tank Division (5349 - 67 - 142)
3	105th Tank Division (5507 - 67 - 141)
3	31st Motorcycle Regiment (454 - 2 - 0)
3	106th Motorized Division (9684 - 83 - 101)

Localización de refuerzos por hexágonos.

Localización de refuerzos por bordes del mapa.

En el segundo método, los refuerzos serán programados para llegar en un hexágono designado en el mapa. Para que la unidad sea emplazada, deben darse tres condiciones. El hexágono designado debe estar controlado por el propio bando, debe hallarse al menos a tres hexágonos de distancia de cualquier unidad enemiga, y los refuerzos no pueden violar el límite de apilamiento. Si estas condiciones no pueden darse, los seis hexágonos adyacentes al original serán comprobados y la unidad se colocará en uno de ellos si las condiciones se cumplen. Si, por el contrario, ninguno de estos seis hexágonos cumple los requisitos, entonces la unidad será situada en una ciudad o hexágono urbano en algún lugar al Este (para los soviéticos) o al Oeste (para el Eje) que cumpla las condiciones citadas anteriormente. El hexágono designado o el alternativo para la llegada de la unidad se mostrarán en la pantalla informativa de Refuerzos y Retiradas de tropas.

Los Refuerzos y las unidades reconstituidas deben seguir el límite de apilamiento de tres unidades por hexágono cuando son colocadas en el mapa. Estas unidades que se colocan como refuerzos con dotaciones de hombres de menos de 200, y aparecerán con valores de moral de 40 y valores de experiencia próximos a 30.

Todas las unidades terrestres que aparecen como refuerzos son inicialmente asignadas a la unidad de Cuartel General del Alto Mando de su nacionalidad (7.6.1), por ejemplo, todos los refuerzos alemanes serán asignados inicialmente al OKH. Reasignar estos refuerzos del Alto Mando a otros HQ no cuesta puntos administrativos.

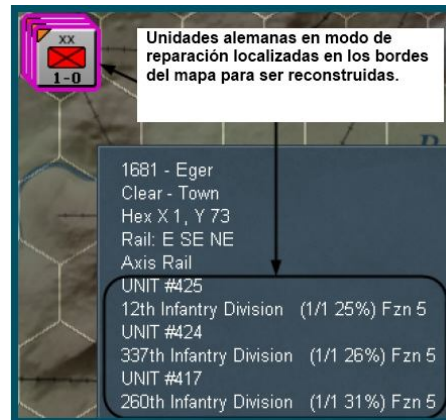
Las unidades de los grupos aéreos que aparecen como refuerzos serán inicialmente asignados a su Reserva Aérea Nacional (18.4).

18.1.1.1. Reconstruir unidades soviéticas destruidas

Las unidades de infantería, motorizadas y acorazadas soviéticas que son destruidas antes de Noviembre de 1941 serán añadidas al programa de refuerzos para entrar como unidades vacías o casi vacías después de un cierto número de turnos en la zona Este del mapa según indica la sección 18.1.1 de este capítulo y siempre con respecto a las unidades que han sido destruidas previamente.

Así, las divisiones de infantería y las motorizadas regresarán como divisiones de infantería desde el turno 4 al 27 después de haber sido destruidas. Las divisiones acorazadas regresarán como Brigadas acorazadas 11 turnos después de haber sido destruidas. Además, las divisiones acorazadas soviéticas que hayan sido derrotadas y consigan reunirse o recuperarse antes de Septiembre de 1941 tendrán un 20% de posibilidades de ser disueltas, regresando como refuerzos en brigadas acorazadas 11 turnos más tarde.

18.1.1.2. Reconstruir unidades alemanas destruidas

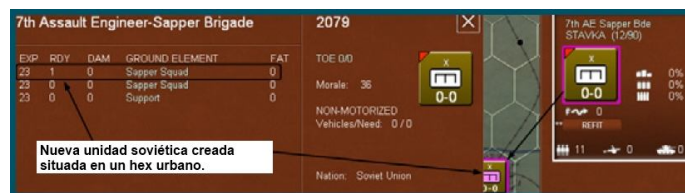


Las unidades de combate alemanas que son destruidas serán automáticamente reconstruidas. Dichas unidades regresarán vacías o casi vacías el siguiente turno, para ser situadas en la parte Oeste del mapa según la sección 18.1.1 de este capítulo y con respecto a la unidad destruida previamente. La unidad regresará al mapa normalmente con sólo un elemento de tierra y será reconstruida a lo largo del tiempo mediante reemplazos. Además, mientras esté reorganizándose permanecerá inactiva durante 6 turnos e inicialmente quedará fijada en estado de reparación. Las unidades alemanas destruidas que vuelven al juego y están reconstruyéndose tendrán su **moral establecida 30+ (moral nacional/4) + valor aleatorio (moral nacional/4)**. Este valor aleatorio nunca será más bajo que 30 ni más alto que 60. La **experiencia** inicial de los elementos terrestres de la unidad estará establecida en **15 + (moral /2)**. Esta experiencia inicial afectará a la primera serie de reemplazos que serán recibidos por la unidad. Las unidades de apoyo que fueron asignadas a las unidades de combate alemanas que han regresado al mapa para ser reconstruidas también aparecerán como unidades de apoyo vacías en esa unidad.

Las unidades alemanas de infantería destruidas en fecha igual o posterior al 1 de Agosto de 1944, volverán siempre al juego como divisiones Volksgrenadier (no solo el 20% de las veces como era antes del parche V1.05.63 – February 14, 2012).

En los escenarios (no en las campañas) las unidades alemanas destruidas no regresarán al mapa para ser reconstruidas.

18.1.2. Creando nuevas unidades de combate y HQ soviéticos



Con la excepción de ciertas unidades de combate soviéticas anteriores a Noviembre de 1941, las unidades rusas que sean destruidas serán eliminadas permanentemente. No obstante, el jugador ruso puede formar una nueva unidad seleccionando un hexágono dentro o adyacente a una área urbana soviética, para lo cual deberá seleccionar en la barra de herramientas de Información del Mapa el botón Crear Unidad/HQ (5.1.2.1) o pulsar el método abreviado Mayús-b. Si el jugador selecciona un hexágono con un HQ la unidad quedará asignada a ese HQ, de otro modo quedará asignada a la STAVKA. La creación de nuevas unidades soviéticas requiere el gasto de puntos administrativos (12.2.4).

Las nuevas unidades de combate y los HQ soviéticos aparecerán en el mapa como unidades casi vacías y requerirán reemplazos y suministros para convertirse en unidades preparadas. Este proceso normalmente tardará 3 turnos, dependiendo de la capacidad de reemplazos y suministros general. La unidad quedará en estado inactivo (*frozen*) los 2 primeros turnos desde que es creada.

Nota del juego: A diferencia de los dientes de dragón de la mitología griega, las nuevas unidades no brotan de la tierra completamente armadas y preparadas. Aunque la habilidad para usar los puntos administrativos para crear nuevas unidades proporciona al jugador soviético una flexibilidad de la que el jugador alemán carece, también tiene un precio. Los 3 ó 4 turnos que tarda una unidad en alcanzar el estado de preparada sigue la siguiente secuencia:

1) El jugador crea una unidad gastando puntos administrativos. La unidad es situada en el mapa en modo de reparación (refit) y con sólo 1 elemento de tierra, con un valor de combate de cero y sin puntos de movimiento debido a que está en estado estático (frozen). Este turno representa el tiempo necesario para establecer una nueva unidad administrativamente.

2) Durante la próxima fase de logística del jugador, la unidad recibe elementos de tierra adicionales a través del proceso de reemplazos así como suministros, combustible y munición. Aún tiene cero puntos de movimiento debido a que se mantiene en estado estático (Fz). El nivel de experiencia de los elementos terrestres aún será bajo. Este turno representa el tiempo que se tarda en comenzar a restituir hombres dentro de la formación y el tiempo que tarda la unidad en establecer su propio sistema logístico. Realmente la unidad no estará operativa todavía.

3) En el tercer turno, la unidad continuará recibiendo suministros y posiblemente elementos terrestres adicionales, dependiendo de si ha completado su Tabla de Equipamiento (TOE). La unidad estará disponible, tendrá puntos de movimiento y así podrá mover y combatir. Pero prestemos atención a la experiencia de los elementos terrestres- demasiado baja, ¿no?. Dependiendo de la situación, deberíamos considerar mantener esa unidad en modo de reparación (refit) detrás de las líneas en un hexágono de vía ferroviaria para maximizar su experiencia a través del entrenamiento.

18.1.3. Crear nuevas unidades de apoyo soviéticas.

Los HQ soviéticos y las unidades de combate que estén suministradas pueden crear nuevas unidades de apoyo utilizando el enlace de ASIGNAR/FORMAR (ASSIGN/FORM) aplicable a la ventana de detalle de la unidad para acceder a la ventana de Selección de Unidad de Apoyo (5.4.15). Si hubiera un cero en la columna de disponibles (AVL), seleccionando el nombre de la unidad hará que una unidad de apoyo de ese tipo sea creada y un mensaje se desplegará a tal efecto. Para los HQs de Ejércitos, Frentes y para el Alto Mando (STAVKA), que estén en una ciudad o hexágono urbano, las funciones de "CONSTRUIR NUEVA" y la asociada "NÚMERO A CONTRUIR" estarán habilitadas en la ventana de Selección Unidad de Apoyo (5.4.15). Usar estas funciones permite al jugador soviético crear nuevas unidades de apoyo siempre que el tipo de unidad de apoyo esté disponible para transferir y también permite la creación de una cantidad múltiple del mismo tipo de unidad de apoyo. La nueva unidad de apoyo será asignada al correspondiente HQ o a la unidad de combate elegida, pero aparecerá como una unidad vacía que requerirá reemplazos hasta completar su TOE.

La creación de una unidad de apoyo cuesta 1 punto de administración.



18.1.4. Crear nuevos grupos aéreos soviéticos.

Los nuevos grupos aéreos (de tamaño regimiento) son automáticamente creados por el ordenador basándose en el tamaño de la reserva de producción. El ordenador compara la reserva de producción de un avión en particular frente al número de grupos aéreos que usan ese tipo de avión. Si determina que hay más que suficientes aviones para cubrir la necesidad de los grupos aéreos actuales, entonces el nuevo grupo aéreo adicional será formado. Hasta 5 grupos aéreos podrán ser formados en un turno. El nuevo grupo será asignado a la Reserva Aérea Nacional Soviética.

- Los regimientos aéreos de bombarderos U-2 serán designados automáticamente NBAP (regimientos aéreos de bombarderos nocturnos) y quedarán establecidos para misiones nocturnas..
- Hay un 10% de probabilidad de que un grupo aéreo de Reconocimiento soviético al ser creado, forme como batallón aéreo en lugar de regimiento aéreo (8.2.2.2).

18.1.5. Crear nuevas bases aéreas soviéticas

Si en cualquier momento el número de grupos aéreos soviéticos excede del número de bases aéreas en una proporción mayor de 6 a 1, hasta una base aérea será creada automáticamente por turno. La nueva base aérea será asignada aleatoriamente a IAD, BAD, NBAD, SHAD, o WS (8.1.4.2) y será situada en una ciudad cerca de Magnitogorsk (coordenadas X183, Y54). Como el resto de las nuevas unidades soviéticas creadas, la nueva unidad de Base Aérea no tendrá puntos de movimiento en ese turno y aparecerá casi vacía hasta que la llegada de los requeridos reemplazos y suministros la conviertan en una unidad preparada.

18.1.6. Crear zonas y regiones fortificadas



Las regiones fortificadas (para los soviéticos) y las zonas fortificadas (para el Eje) (7.5.1), pueden ser creadas por el jugador a un coste normal de 4 puntos administrativos (para los soviéticos en junio de 1941 el coste es de 16, y entre julio y final de octubre 8) seleccionando un hexágono y entonces seleccionando el botón de "Crear Unidad Fortificada" en la barra de herramientas de Información del Mapa (5.1.2.1). Estas Regiones y Zonas pueden ser situadas en cualquier hexágono controlado por su bando, a excepción de aquellos hexágonos próximos a unidades enemigas salvo que el hexágono seleccionado esté ocupado por una unidad de combate propia.

Las unidades fortificadas aparecerán inicialmente sin elementos terrestres ni suministros y tendrán que recibir reemplazos y suministros para pasar a estar activas. Cualquier zona fortificada del Eje que sea creada dentro de los límites de las coordenadas del mapa entre Y<15 y X<111 serán de nacionalidad Finlandesa. Aunque habrá excepciones, la mayoría de las zonas fortificadas construidas en Rumania serán de nacionalidad rumana (hasta la rendición de Rumania) y la mayoría de las zonas construidas en Hungría serán de nacionalidad Húngara (hasta la rendición de Hungría).

18.2. Reemplazos

La mayor parte de la fase logística, particularmente el segmento de reemplazos, simula el constante fluir de hombres y equipo que van y vienen de la patria y las distintas fábricas de producción, a través de localizaciones intermedias tales como depósitos de reparación y hospitales, a las zonas de combate y líneas del frente. Las pérdidas de unidades terrestres, sean de combate o no, expresadas en términos de hombres, cañones y blindados, están basados en elementos terrestres destruidos o dañados. Los elementos terrestres consisten en hombres combinados con blindados (AFV's), vehículos de combate o puntos de Armamento, los cuales representan al resto de armas. El sistema de producción construye los blindados individualmente, los vehículos de combate o produce diversos puntos de armamento y los sitúa en la reserva, lo cual se refleja en la pantalla de producción. Durante el segmento de reemplazos, los hombres disponibles son provistos de equipamiento en las reservas para formar elementos terrestres completos. Los hombres y equipo de elementos terrestres dañados son incluidos en este proceso, pero son tratados de una manera diferente. Aproximadamente -Excepción: los elementos terrestres blindados (18.2.3.1)- la mitad del personal y equipo de los elementos terrestres

dañados estará disponible como reemplazos en la próxima fase logística, representando tropas heridas que se han perdido por corto espacio de tiempo antes de regresar a sus unidades, equipo que se ha reparado en los talleres no divisionales para volver a sus unidades, y hombres transferidos de una unidad a otra.

Exceso de escuadras de apoyo en los elementos terrestres: Cada turno al final de la fase de reemplazos hay una posibilidad de que algún exceso de escuadras de apoyo en los elementos terrestres regrese a la reserva o sea convertido en escuadras de infantería. El ordenador chequeará el número de escuadras de apoyo que hay en la unidad contra el número de escuadras de apoyo necesarias. Si hay más escuadras de apoyo de las necesarias, entonces el 33% de ese exceso será enviado a la reserva, siendo enviadas con prioridad las escuadras de apoyo dañadas. Justo antes de ser enviadas a la reserva parte de ese excedente puede ser convertido en escuadras de infantería si ese tipo de elemento es más bajo que el 50% de su TOE y siempre hasta un máximo de 30 escuadras. Los puntos de Armamento son gastados para dirigir esta conversión y cualquier exceso de personal restante será enviado a la reserva. Debido a que las escuadras de apoyo están compuestas por 20 hombres, siempre se producirá este exceso. Cada conversión puede provocar una reducción de la experiencia en las escuadras de infantería, aunque nunca dará lugar a un valor por debajo de 40.

Reemplazos aéreos: Los reemplazos aéreos siguen los mismos pasos que lo descrito anteriormente, salvo que no se involucra al personal, para los propósitos del juego las tripulaciones son parte integral de los aviones. Además, los aviones dañados no regresan a la reserva de producción, pues sólo pueden ser reparados en la Base aérea a la cual esté asignado el grupo aéreo.

18.2.1. La fase de reemplazos

La fase de reemplazos consiste de 4 sub-fases: regreso de elementos terrestres dañados, regreso del excedente de escuadras de apoyo, recuperación y el reemplazo normal (4.2). Las unidades deben estar suministradas para poder participar en cualquiera de estas partes de la fase de reemplazos.

Primero, la mitad de todos los elementos terrestres dañados son enviados a la reserva de producción y personal y estarán capacitados para regresar como reemplazos, sin embargo, sólo el 8% del personal de los elementos terrestres dañados irá a la reserva y otro 40% será situado en la lista de discapacitados. Las otras cosas siguen igual, regresando los elementos terrestres que tienen una mejor posibilidad de volver a sus unidades originales.

A continuación, el exceso de escuadras de apoyo será enviado a la reserva y su personal estará disponible para agregarse a otros elementos terrestres.

Durante las sub-fases de recuperación y reemplazos normales, las unidades de tierra pueden recibir elementos terrestres de la reserva de producción como reemplazos hasta completar su TOE. En la sub-fase de recuperación, las unidades establecidas en estado de Recuperándose tienen la prioridad de recibir reemplazos. A esto sigue la sub-fase de reemplazos normales, en el cual las unidades que no se hallen en estado de Recuperándose pueden recibir reemplazos.

Los reemplazos que llegan a las unidades harán descender la media de experiencia del elemento terrestre por una pequeña cantidad (menos conforme más experimentada sea la unidad). Los niveles de experiencia de las unidades soviéticas destruidas que son reconstruidas o nuevamente creadas tenderán a ser más bajos que las unidades con alta experiencia que reciban un flujo continuo de refuerzos de elementos terrestres. Los regimientos fronterizos del NKVD soviéticos nunca recibirán reemplazos.

La proximidad de una unidad a un tramo ferroviario hará que reciba probablemente mayor cantidad de reemplazos. Dado que la fase de reunión o reorganización tiene lugar después de la fase de reemplazos, las unidades en estado *Routed* no recibirán reemplazos.

```

REFIT REPLACEMENT SUB-SEGMENT
5527 men were returned to Germany's manpower pool
22575 men are added to Germany's front line units
1343 men were returned to Finland's manpower pool
2188 men are added to Finland's front line units
0 men were returned to Italy's manpower pool
0 men are added to Italy's front line units
480 men were returned to Rumania's manpower pool
2381 men are added to Rumania's front line units
604 men were returned to Hungary's manpower pool
1003 men are added to Hungary's front line units
0 men were returned to Slovakia's manpower pool
0 men are added to Slovakia's front line units
2 damaged AFVs were returned to the pool

NORMAL REPLACEMENT SUB-SEGMENT
1727 men were returned to Germany's manpower pool
14250 men are added to Germany's front line units
6715 men were returned to Finland's manpower pool
7907 men are added to Finland's front line units
0 men were returned to Italy's manpower pool
0 men are added to Italy's front line units
276 men were returned to Rumania's manpower pool
2437 men are added to Rumania's front line units
628 men were returned to Hungary's manpower pool
4289 men are added to Hungary's front line units
0 men were returned to Slovakia's manpower pool
0 men are added to Slovakia's front line units
12 damaged AFVs were returned to the pool
5 damaged AFVs were not repairable
    
```

18.2.2. Reemplazos de elementos terrestres y tabla de equipamiento (TOE)

Las unidades de infantería que no estén fijadas en "REFIT" (*reparación*) están limitadas por defecto a los reemplazos que pueden recibir. Las unidades de infantería soviéticas normalmente no recibirán reemplazos para un tipo de elemento terrestre del que ya tenga más del 60%. Después de 1941, las unidades de infantería del Eje normalmente no recibirán reemplazos para un tipo de elemento terrestre del que ya tenga más del 80%. Con esto se consigue que las unidades operen por debajo de su TOE como hicieron históricamente. El jugador deberá fijar el estado de la unidad en modo reparación (*refit*) para conseguir que esas unidades específicas alcancen su fuerza completa. El jugador puede también fijar el máximo porcentaje de TOE por el cual los elementos terrestres de la unidad puedan recibir reemplazos dentro de un rango que va del 50 al 100%.

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
68	15	0	SdKfz-231 Armored Car	4
67	135	3	Motorized Rifle Squad	4
68	37	1	Pioneer Squad	6
70	27	0	Panzer Grenadier Squad	7
70	4	0	Panzer Pioneer Squad	3
70	3	0	Motorcycle Squad	4
69	58	1	Panzerschreck	5
68	83	1	7.92	
69	39	0	81m	
72	23	1	75m	
71	11	0	88m	

11th SS Panzergrenadier Division | 177

TOE 79/81 | MAX 100 | Morale: 65 | MOTORIZED | Vehicles/Need: 1991 / 1991

Set MAX TOE percent: 50-100% | 90

A esta selección puede accederse a través del enlace de texto "MAX xxx" de la ventana de detalle de la unidad o el enlace de la columna TOEM en el Informe del Comandante (tecla c). Por defecto, el máximo porcentaje de TOE está establecido en 100 para todas las unidades. Las unidades soviéticas y alemanas que no estén en modo "REFIT" (reparación) no tendrán en cuenta la selección de máximo TOE establecido, si no que se registrarán prioritariamente por las reglas expuestas en primer lugar en este párrafo. A las unidades Retiradas (*Withdrawing*) y/o estáticas (*frozen*) no se les permite cambiar su nivel de máximo TOE. Las unidades Retiradas que requieren reconstruirse automáticamente tendrán su máximo TOE fijado en 100%.

18.2.3. Capacidad de reemplazos de elementos

Para que las unidades reciban elementos terrestres de reemplazos deben existir en el Pool; o alternativamente para los elementos terrestres construidos a partir de puntos de armamento, deben tener suficientes puntos de armamento en la reserva para construir los componentes necesarios para ese tipo de elemento terrestre. En el caso de elementos terrestres dañados que han regresado a la reserva, si hay equipamiento apropiado en la reserva para dotar a ese elemento terrestre en particular, entonces no se usarán puntos de armamento sino que la reserva de ese tipo de equipamiento quedará reducida en uno por cada elemento enviado como reemplazo. Además, deberán existir suficientes hombres o personal en la reserva para dotarlos del equipo y así construir el elemento terrestre. Sin embargo, simplemente por tener equipo y hombres disponibles del elemento terrestre no significa que lleguen a las unidades que requieren reemplazos. La unidad debe pasar diversas pruebas para determinar que, efectivamente, recibe reemplazos, y cuántos de estos llegan. Como un caso especial, generalmente será más difícil para las unidades del Eje recibir refuerzos durante el primer invierno (22.3). Esto dará lugar a equipo y hombres que permanecerán en la reserva aunque haya unidades que los necesiten como reemplazos. Además, mientras algún equipo es construido con puntos de armamento y enviado a las unidades que lo demandan durante la fase de reemplazos, otro equipo es construido automáticamente durante la fase de producción que no será usado inmediatamente y eventualmente puede acabar siendo desechado si el elemento terrestre se vuelve obsoleto por lo que demasiado equipo podría almacenarse en la reserva relativo a las unidades que aún usen ese equipamiento. Este sistema permite una producción realista de armamento con anticipación, que a menudo nunca termina de ser utilizado, en lugar de tener un sistema perfecto de producción ajustado al tiempo.

18.2.3.1. Limitaciones de reemplazos blindados y pérdidas de equipo

Debido a su naturaleza única, hay algunas reglas especiales para los reemplazos de los elementos blindados (3.1).

El porcentaje de elementos blindados dañados que se recuperan para las reservas de producción varía dependiendo de la climatología como sigue:

- Despejado - 40%,
- Barro - 20%,
- Nieve - 30%,
- Ventisca - 20%.

Además, hay una posibilidad de que el equipamiento de un elemento blindado (es decir, "el tanque", pero no los hombres) sea destruido antes de que regrese a la reserva. La posibilidad de que ese equipo blindado se pierda se incrementa por la distancia de la unidad al ferrocarril o por cuanto se ha adentrado en la Unión Soviética (20.4.3.2). Finalmente, las unidades que no estén adyacentes o dentro de un tramo ferroviario tendrán una mayor dificultad en recibir elementos blindados como reemplazos.

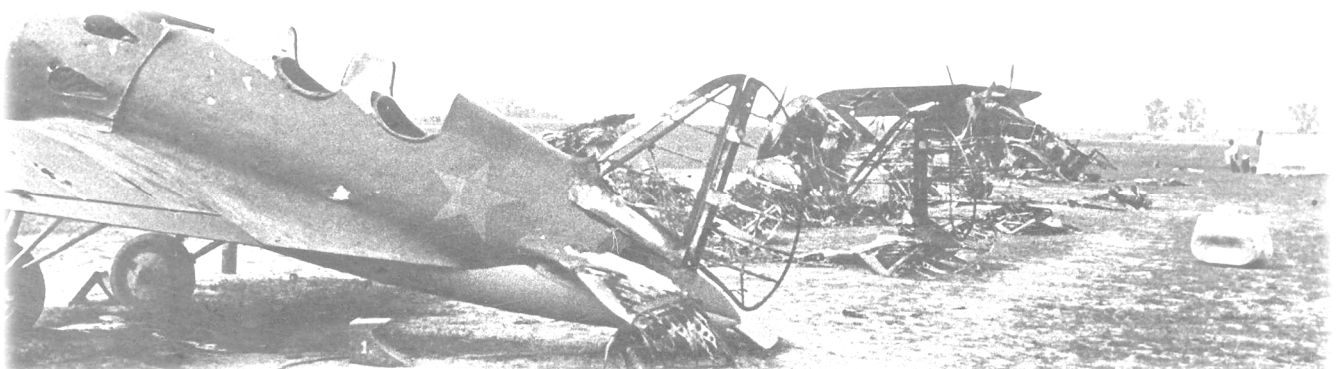
```

2 damaged AFVs were returned to the pool
NORMAL REPLACEMENT SUB-SEGMENT
1727 men were returned to Germany's manpower pool
14250 men are added to Germany's front line units
6715 men were returned to Finland's manpower pool
7907 men are added to Finland's front line units
0 men were returned to Italy's manpower pool
0 men are added to Italy's front line units
276 men were returned to Rumania's manpower pool
2437 men are added to Rumania's front line units
628 men were returned to Hungary's manpower pool
4289 men are added to Hungary's front line units
0 men were returned to Slovakia's manpower pool
0 men are added to Slovakia's front line units
12 damaged AFVs were returned to the pool
5 damaged AFVs were not repairable

```

18.2.4. Aviones de reemplazo en las unidades de grupos aéreos

Los grupos aéreos pueden recibir aviones de reemplazo durante la fase de reemplazos. La base aérea a la cual esté asignado el grupo aéreo debe estar suministrada para recibir reemplazos. La Reserva Nacional siempre se considera suministrada. El número de aviones recibidos está basado en la cantidad de un modelo de avión determinado de aquellos que estén disponibles en la reserva de producción y la necesidad del grupo aéreo, la cual está definida como la diferencia entre el máximo número permitido y el número actual de aviones preparados y dañados en la unidad aérea. Los aviones de la reserva también serán reasignados durante la fase de reemplazos (8.1.1). Adviértase que si el grupo aéreo tiene establecido los reemplazos en "no permitidos", no recibirá ningún avión (5.4.18).



18.3. Modo de reparación (*Refit Mode*)



Todas las unidades terrestres en modo Reparación tendrán prioridad para recibir reemplazos durante la sub-fase de reparación. Este modo permite al jugador establecer dos grupos de unidades, aquellas que recibirán reemplazos primero, y aquellas que los recibirán solo después de que las del grupo establecido en "REFIT" (reparar) hayan conseguido los reemplazos que puedan permitirse dada su distancia a la línea ferroviaria más próxima. Las unidades en modo "REFIT" (reparar) son normalmente las únicas unidades que reciben equipo mejorado, a menos que la reserva de equipo antiguo esté agotado, en cuyo caso las unidades sin el modo "REFIT" (reparar) habilitado recibirán el equipo mejorado que haya disponible.

Las unidades en reparación adyacentes a hexágonos enemigos tiene un 25% de posibilidad de obtener más reemplazos que si no estuvieran en reparación, pero la cantidad exacta de recursos adicionales varía mucho dependiendo de la distancia a la cabeza ferroviaria.

Todas las unidades nuevamente creadas y aquellas que sean reconstruidas por haber sido previamente destruidas aparecerán en el mapa en modo "REFIT" (reparar). Las unidades que lleguen como refuerzos no aparecerán en modo "REFIT" (reparar).

El botón de modo en la barra de unidad (5.2.3) puede ser usado para fijar el modo "REFIT" en cada unidad individualmente. Hay también botones en las unidades de HQ para establecer el modo "REFIT" a todas las unidades de combate asignadas a ellas. También encontraremos en la pestaña de unidades del Informe de Comandante (tecla c) una columna de reparar que puede usarse para establecer las unidades a este modo. Nótese que para efectos de reemplazos, todas las unidades HQ y de apoyo son tratadas como si estuvieran siempre en modo Reparar.

Las unidades estáticas que tengan un TOE inferior al 60% se tratarán automáticamente como si estuvieran en modo reparación (*refit*) durante la fase logística. Los jugadores que no quieran que las unidades obtengan muchos reemplazos deberán usar la opción de MAX TOE para limitar el tamaño de la unidad estática.

Nota del juego: Si se tiene una unidad en una línea de ferrocarril y la establecemos en modo "REFIT", conseguiremos que esa unidad alcance su fuerza máxima en un turno (siempre que dispongamos de equipo y hombres suficientes en la reserva). Si, por el contrario, está demasiado lejos de la vía ferroviaria, es probable que no tengamos mucho éxito para que los reemplazos comiencen a llegar a la unidad.

18.4. Unidades retiradas del eje

Ciertas unidades del Eje serán retiradas del juego como especifica la pantalla de Refuerzos y Retiradas (5.4.8). Una unidad entrará en Modo Retirada entre el turno 4 a 6 antes de la fecha fijada en la pantalla de Refuerzos y Retiradas. La unidad será retirada del mapa durante la fase logística del turno fijado. Cuando una unidad del Eje es retirada del mapa, cualquier unidad de apoyo asignada a ella que permanezca en el juego será transferida automáticamente al HQ de mayor rango de la unidad que se ha retirado.

18.4.1. Requerimientos y restricciones de las unidades retiradas

Las unidades programadas para ser retiradas no podrán ser disueltas o combinadas. Las unidades en modo Estático programadas para ser retiradas se reactivarán automáticamente en la misma fase logística en la que fueron retiradas, gastando puntos administrativos como una reactivación normal. Esta reactivación puede provocar que el número de puntos administrativos disponibles llegue a cero, aunque nunca bajará de este valor. Cuando una unidad del Eje que esté en el mapa sea retirada, si no tiene al menos un 75% de su TOE, se colocará en la ciudad más al Oeste que tenga espacio para ella con su valor máximo de TOE fijado al 100%, y luego quedará establecida como estática por 250 turnos. Una vez que la unidad alcance el 75% de su TOE será eliminada del mapa. Las unidades en modo Retirada serán tratadas como si estuvieran en estado de Recuperación los turnos anteriores a la fecha fijada para su retirada. Las unidades de apoyo programadas para ser retiradas son borradas automáticamente en la fecha indicada para su retirada, independientemente de su TOE actual. Si una unidad programada para ser retirada es destruida antes de la fecha fijada regresará al mapa como una unidad prácticamente vacía y establecida como estática por 250 turnos hasta que alcance al menos el 75% de su TOE.

Como una excepción a lo expuesto arriba, en los escenarios pequeños que sólo incluyan una porción del mapa, las unidades serán retiradas del mapa incluso si su TOE está por debajo del 75%.

18.5. Disolver unidades (*Disbanding*)

Todas las unidades terrestres y las aéreas pueden ser disueltas permanentemente y borradas del juego, con la excepción de aquellas que estén programadas para ser retiradas. Para disolver una unidad, se selecciona disolver (*DISBAND*) en la ventana de detalle de la unidad. Esto enviará a

los aviones de los grupos aéreos y/o a los hombres y equipo de los elementos terrestres a sus respectivas reservas de producción. Cualquier unidad de apoyo que esté asignada a una unidad que sea disuelta será automáticamente reasignada al siguiente HQ de mayor rango de la unidad a la que pertenecía.

18.5.1. Requerimientos y restricciones a disolver unidades

Las unidades solo pueden disolverse si tienen suficientes puntos de movimiento para mover a un hexágono de ferrocarril que esté conectado a la red de suministros, y no se encuentren en el radio de 3 hexágonos de una unidad enemiga. Las unidades en modo Estático o estáticas no pueden ser disueltas.

La unidad debe de tener al menos un punto de movimiento para ser disuelta. Las Regiones y Zonas Fortificadas son una excepción, ya que no necesitan tener puntos de movimiento e incluso no es necesario que se hallen fuera del radio de 3 hexágonos de las unidades enemigas. Su único requisito es que no se hallen en modo estático. La opción de disolver Unidad no aparecerá en la ventana de detalle de la unidad si ésta no cumple los requisitos descritos anteriormente. Los grupos aéreos soviéticos que no tengan aviones pueden ser disueltos automáticamente antes de 1943. Disolver una unidad cuesta 1 punto administrativo.

Nota del juego: Añadido en parche V1.04.10, si el HQ de la Zona de Defensa de Moscú es recolocado y no tiene un hexágono válido en la región de Moscú para ser recolocado ($x=106-112$, $y=45$), se disolverá.

18.5.2. Disolver automáticamente HQ soviéticos de nivel cuerpo

Los HQ soviéticos de nivel Cuerpo serán disueltos automáticamente como se indica:

- Los HQ de Cuerpos Mecanizados serán disueltos (*disband*) en Agosto de 1941.
- Los HQ de Cuerpos de Caballería serán disueltos (*disband*) en enero de 1942.
- Los HQ de Cuerpos de Infantería serán disueltos (*disband*) en Noviembre de 1941.

18.5.3. Disolver automáticamente regimientos del NKVD



Las unidades fronterizas del NKVD (comisariado del pueblo para asuntos internos), pueden disolverse automáticamente durante la fase logística de cada turno a partir de Julio de 1941. La posibilidad de que la unidad se disuelva es la siguiente:

- Julio 1941: 100% - TOE% de la unidad.
- Agosto 1941: 80%.
- Septiembre 1941 y posteriormente: 95%.

Los regimientos de la NKVD de la frontera finlandesa no serán disueltos mientras estén inactivos (*frozen*)



19. PAÍSES Y EJÉRCITOS (EJE, ALIADOS Y SOVIÉTICOS)

Aunque los alemanes eran la parte predominante de la fuerza del eje atacando a la Unión Soviética, las unidades aliadas de Finlandia, Eslovaquia, Italia, Rumanía y Hungría también participaron en el conflicto. El bando del Eje también hizo uso del territorio yugoslavo y búlgaro para el transporte de las tropas y los suministros. Como las ofensivas de los soviéticos y los aliados del Oeste llegaron a las fronteras del Eje, algunos aliados de Alemania se rindieron y se retiraron de la guerra. La rendición de Rumanía y la ocupación soviética de Polonia dieron como resultado que ejércitos polacos y rumanos lucharan en el bando ruso.

19.1. Aliados del Eje

Italia, Finlandia, Eslovaquia, Rumanía y Hungría se consideran las Naciones aliadas del Eje. Las fuerzas de estos países están limitadas de varias maneras.

19.1.1. Reglas generales para los aliados del Eje en el sur

Las unidades rumanas y húngaras no pueden moverse o apilarse juntas en el mismo hexágono. Las italianas, rumanas, húngaras y eslovacas nunca voluntariamente pueden moverse al norte de la casilla hexagonal X66 (se pueden mover a X66 pero no a X65 o cualquiera otra al norte). Esta línea se muestra en el mapa con la etiqueta de "Línea límite del eje aliado" (6.1).

Muchas unidades italianas y húngaras que empiezan los escenarios en Hungría o Yugoslavia o más al oeste son unidades de guarnición "congeladas" (*Frozen*) permanentemente mientras que otras están "congeladas" (*Frozen*) para un número sustancial de turnos. Si los soviéticos capturan una localidad húngara o rumana situada al oeste de la columna 60 o bien al sur de la fila de hexágonos 110, entonces todas esas unidades aliadas en el mapa se descongelarán.

19.1.2. Finlandia



19.1.2.1. Limitaciones Finlandesas

Las unidades finlandesas nunca pueden moverse al sur del hexágono 22, ni pueden moverse al este del hexágono 110. Esta línea se puede ver en el mapa con el nombre de "Línea de fin de movimiento Finlandés" (*Finnish NO Move Line*) (6.1).

Además, a menos que Leningrado (casillas X81, Y16 y X80, Y15) estén controladas por los alemanes, las unidades finlandesas terrestres no podrán atacar a las unidades enemigas que se encuentren en los hexágonos al Sur del río Svir, ni en los hexágonos X 80, Y14 # X 81, Y14 # X 81, Y13 o X 82, Y13 o cualquiera al sur de esta línea. Esta línea se muestran en el mapa con el nombre "Línea final de ataque Finlandés" (*Finnish NO Attack line*) (6.1). Aunque no existe ninguna prohibición para que las unidades finlandesas se muevan al sur de esta línea, incluso si los hexágonos están controlados por el enemigo, las unidades finlandesas sufren una penalización de moral si se encuentran al sur de la línea de no ataque. La moral de las unidades finlandesas caerá en uno cada vez que se encuentren en esta situación si su moral está por encima de una variable (marcada por la distancia). Esta variable será de 65 si se está sobre la línea y se reduce uno por cada hexágono que se esté al sur de dicha línea. También hay una penalización acumulativa para las unidades finlandesas a la moral, que será de un punto por cada hexágono al este de X100. Finalmente, con la

excepción del apoyo a las unidades terrestres, las misiones aéreas finlandesas no pueden llevarse a cabo al sur de la fila Y15 hasta que las casillas de Leningrado sean capturadas por el jugador de eje.

19.1.2.2. Unidades alemanas en Finlandia



Las unidades alemanas están permitidas en la mayor parte de Finlandia, pero su capacidad de movimiento está restringida en una pequeña parte de las áreas al norte de Leningrado (marcada por la línea de fin de movimiento alemán - *German No Move Lines*), a no ser que se cumplan ciertos requisitos previos. Las unidades alemanas no se pueden moverse al este de Finlandia en la zona delimitada en el mapa entre las dos líneas: Línea de fin de movimiento alemán (*German No Move Lines*) y Línea de fin de ataque Finlandés (*Finnish No Attack Line*) a menos que se tenga el control de Sviritsa (X90, Y12) o Lodeynoe Pole (X92, Y12) o tanto Leningrado como NW Leningrado. Las unidades alemanas que comienzan su turno en esta zona pueden moverse normalmente incluso si el Eje ya no cumple los requisitos previos, pero otras unidades alemanas no podrán entrar en la zona hasta que nuevamente se cumplan los requisitos previos.

19.1.3. Retirada italiana



Todas las unidades italianas a partir de mayo de 1943 serán chequeadas para ver si se retiran. Si se selecciona una unidad italiana para retirar, tendrá su estado cambiado a retirada (*Withdrawing*) y se mostrará en la pantalla de refuerzos. Se seguirá verificando la retirada de unidades italianas cada turno, resultando en la retirada de todas las unidades italianas en un plazo de varios meses.

19.1.4. Rendición de las fuerzas aliadas del Eje

Con la excepción de Rumania (Sección 19.1.4.1), el resto de unidades aliadas del eje son inmediatamente retiradas del juego si sus respectivos países se rinden, esto incluye las unidades de soporte antiaéreo adjuntas a las ciudades o hexágonos urbanos. Hay una verificación sobre los países aliados del eje durante cada fase de logística del eje para ver si se rinden. Tener en cuenta que cuando se determina la rendición de algún país aliado del eje, cualquier pueblo, ciudad o hexágono urbano soviético capturado debe enlazar con la parrilla de suministro soviética para activar la condición de rendición. Para que la ocupación de una ciudad sea considerada como controlada por los soviéticos a la hora de determinar la rendición de un país Aliado del Eje, las unidades del jugador soviético deberán ser capaces de trazar una ruta de suministro desde dicha ciudad a una vía férrea con un coste inferior a 30 Puntos de movimiento. En el caso que la ciudad sea una Capital, este coste podrá ser de hasta 100 Puntos de Movimiento.

19.1.4.1. Rendición de Rumanía



Rumanía se rinde automáticamente si Bucarest es controlado por los soviéticos. También existe la posibilidad que Rumanía se rinda si, después del 1 de enero de 1942, una ciudad rumana que se encuentra en el área donde la coordenada Y del hexágono es igual o superior a 105 está controlada por los rusos. Con la excepción de gran parte del saliente nordeste y el este de Hungría, esta área incluye la mayor parte de Rumanía. Si se cumple esta condición, entonces se calcula un valor umbral de rendición - ST (Surrender Threshold). Este valor es igual a 2 (como base), más 1 por cada división alemana situada en Bucarest, más 2 puntos adicionales para cada división Élite SS. El ST (umbral de rendición) nunca puede ser superior a 9. Una vez determinado el ST, si la tirada aleatoria de un dado de diez caras (10) > ST, entonces Rumanía se rinde.

Nota del juego: *dos divisiones de infantería y 1 Élite SS División en Bucarest, daría un ST 7 (2 de base + 3 por n° de divisiones + 2 por la división de Elite SS). En cada turno que se cumplan las condiciones de una posible rendición, habrá entonces un 30% de probabilidades de que Rumanía capitule.*

Tras la rendición rumana, todas las unidades de bases aéreas rumanas, HQs de unidades aéreas y grupos de ejércitos y alto mando son automáticamente disueltos. Para otras unidades terrestres, si las unidades rumanas y húngaras están apiladas en un hexágono, entonces el bando cuyas unidades tengan el valor de combate más bajo verá esas unidades disueltas. Las unidades rumanas HQ son disueltas automáticamente si están adyacentes a una unidad del eje y no están apiladas con una unidad de combate aliada. Para las unidades rumanas no disueltas (ni disueltas automáticamente ni que estén apiladas con unidades del Eje aliadas) se convertirán automáticamente en unidades soviéticas rumanas. Cuando esto pasa, los hexágonos donde están esas unidades pasan a estar bajo control soviético, tal como si se hubieran movido hacia ese hexágono. Los hexágonos convertidos a control soviético tendrán las vías férreas sin daño excepto que estén adyacentes a unidades alemanas. También se producirá el control soviético de casillas debido a la colocación de unidades creadas como parte de las unidades de ejército rumano (Sección 19.3). Toda ciudad de nacionalidad rumana o casillas urbanas no ocupadas por una unidad no rumana del eje, también cambiará al control soviético. Cualquier pueblo, ciudad o hexágono urbano que cambie a control soviético también tendrá el control de las casillas adyacentes (siempre y cuando no haya unidades no rumanas del eje).

19.1.4.2. Rendición de Hungría

Hungría se rinde si Budapest es controlado por los soviéticos. También hay una oportunidad de que Hungría se rinda si, después del 1 de enero, 1942, Nyiregyhasa (X 39, Y93) o Arad (X 36, Y106) están bajo control soviético. Si se cumple alguna de estas condiciones, entonces se tendrá que pasar un chequeo del valor umbral de rendición - ST (Surrender Threshold). El ST se calculará tomando 7 como base, más un plus de 1 por cada División alemana situada en Budapest más 2 puntos adicionales para cada División Elite SS. Una vez determinado el ST, si una tirada aleatoria de un dado de diez caras (10) > ST, entonces Hungría se rinde.

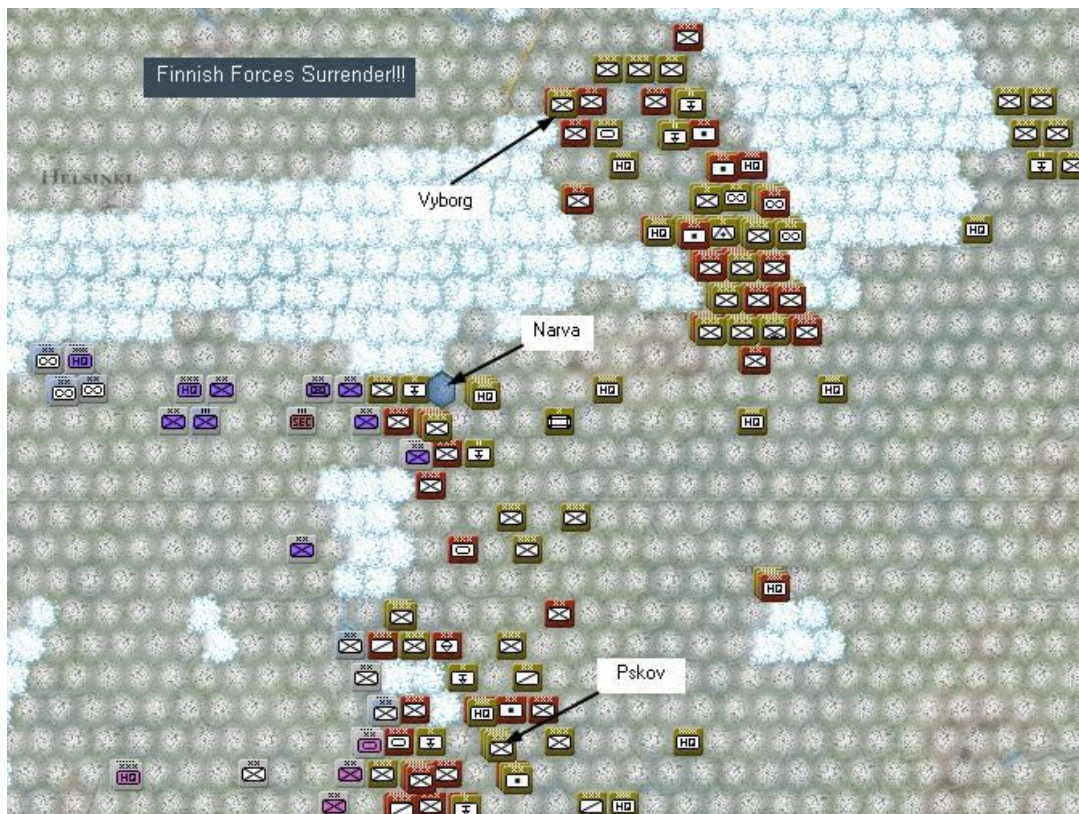


19.1.4.3. Rendición de Eslovaquia

Eslovaquia se rinde si Bratislava está bajo el control soviético. También existe una oportunidad que Eslovaquia se rinda si, después del 1 de enero de 1942, Lvov o cualquier ciudad eslovaca es controlada por los soviéticos. Si se cumple alguna de estas condiciones, entonces se calcula un valor umbral de rendición - ST (*Surrender Threshold*). Este valor es igual a 2 (como base), más 1 para cada división alemana situada en Bratislava más 2 puntos adicionales para cada división Elite SS. El ST (umbral de rendición) nunca puede ser superior a 9. Una vez determinado el ST, si la tirada aleatoria de un dado de diez caras (10) > ST, entonces se rinde Eslovaquia.



19.1.4.4. Rendición de Finlandia



Finlandia se rinde si Helsinki está controlada por los soviéticos. También existe la posibilidad de que Finlandia se rinda si, después del 1 de enero de 1942, cualquier pueblo o ciudad finlandesa está bajo el control soviético o Vyborg, Narva, Pskov están controlados por los soviéticos. Si se cumple alguna de estas condiciones, se calcula un valor umbral de rendición - ST (*Surrender Threshold*). Este valor es igual a 2 (como base), más 1 para cada división alemana situada en Helsinki más 2 puntos adicionales para cada división Elite SS. El ST nunca podrá ser mayor de 9. Una vez determinado el ST, si la tirada aleatoria de un dado de diez caras (10) > ST, entonces se rinde Finlandia.

Cuando se rinde Finlandia, todos los hexágonos controlados por el eje serán neutrales, y si hay unidades alemanas se retirarán como refuerzos normales. Entonces las Unidades del eje y soviéticas tendrán prohibido entrar o tomar el control de cualquier hexágono finlandés neutral. Los hexágonos controlados por los soviéticos en Finlandia permanecerán igual y las unidades soviéticas sobre el mapa seguirán igual.

19.2. Bulgaria y Yugoslavia

Al comienzo del juego, las unidades del eje pueden moverse a través de Yugoslavia y Bulgaria y también pueden trazar líneas de suministro por líneas de ferrocarril yugoslavo y búlgaro. Las unidades soviéticas nunca pueden entrar en estos países. Cuando la primera unidad soviética (que

esté suministrada) se mueva junto a la frontera búlgara o yugoslava, ese país automáticamente se rinde y se convierte en una "zona de exclusión total" para ambos jugadores. Ningún movimiento de cualquier tipo puede realizarse en una zona de exclusión total y su tampoco se podrá trazar ninguna línea de suministro por dicha zona de exclusión total. Cualquier unidad del eje que esté en un país en el momento de aplicarse su rendición, puede moverse fuera de ese país. No podrá retroceder una vez que haya movido. En la mayoría de los casos la rendición de Bulgaria y Yugoslavia será por separado a excepción de que una unidad soviética entre en el hexágono que incluye el borde de las fronteras de ambos países (X 42, Y120) que hará que se active la rendición de ambos países simultáneamente.

19.3. Ejércitos aliados y soviéticos



La rendición de Rumanía y la captura del suficiente territorio polaco darán como resultado la creación de ejércitos soviéticos polacos y rumanos. Cuando Rumanía se rinde, además de la conversión en el mapa del ejército rumano descrita en la sección 19.1.4.1, el 1st ejército rumano soviético aparecerá en hexágonos aleatorios a lo largo del centro de Rumanía. Si la Unión Soviética captura Varsovia o Lublín, el resultado será la creación del 2º ejército polaco soviético, su HQ y unidades asociadas aparecerán al este de Brest Litovsk (X56, Y68). Una vez aparezca el segundo ejército polaco estará estático (*frozen*) durante 22 turnos. El 1st primer ejército polaco soviético llegará a través del proceso normal de refuerzos. Dado que no existe producción y *Manpower* de rumanos y polacos separados de la Unión Soviética, todas las unidades soviéticas rumanas y polacas utilizarán la producción y *Manpower* soviéticos para sus reemplazos (*replacements*). Cuando Rumanía se rinde, todo el equipo rumano y TOE serán automáticamente convertidos a la Unión Soviética.



20. Suministros

"Los aficionados estudian táctica, los profesionales logística".

Todas las unidades deben tener acceso a una adecuada cantidad de suministros para funcionar efectivamente. En WitE hay tres tipos de suministros: suministros generales, munición y combustible. Los suministros generales, que incluyen munición y combustible se generan por el sistema de producción de cada bando. Con el fin de que las unidades reciban suministros durante el segmento de suministros de la fase logística, ellos deben de estar dentro del rango de la red de suministros, la parte principal de la cual consiste en fuentes de suministros permanentes conectados a la red de ferrocarril por hexágonos de líneas de ferrocarril no dañados e incluyen almacenes de suministros en ciudad y hexágonos urbanos. Los puertos también pueden estar conectados a la red de suministros, permitiendo trazar la ruta de suministros a través del agua. Los vehículos genéricos de la reserva de camiones (*motor pool*) son usados de puente entre la última conexión de un hexágono de ferrocarril no dañado, llamado cabeza de línea (*railhead*), considerado una fuente de suministros, y la unidad que requiriere suministros. Los suministros son entregados más efectivamente a través de las unidades de cuartel general a las que las unidades están asignadas, pero también pueden ser entregados directamente desde la cabecera de ferrocarril hasta la unidad de combate si no pueden trazarse una línea de suministro a su unidad de cuartel general superior. La cantidad de suministros entregada depende de varios factores, incluidos la distancia a la cabeza de línea de la unidad, si la unidad movió durante el último turno, y la escasez de vehículos tanto en la reserva de camiones como en la unidad. Los suministros pueden ser acumulados en depósitos de suministro y combustible de las unidades de cuartel general y los jugadores pueden designar un cuerpo específico del ejército, para acumular suministros. Las unidades pueden estar en uno de los cuatro estados de suministros que hay: Suministrados (*in supply*), Suministro de cabeza de playa (*beachhead*), Suministro de puente aéreo (*airhead*), y Aislado (*isolated*). El estado Aislado puede ser debido a la incapacidad de trazar una ruta de suministros o que la distancia a la fuente de suministros sea demasiado grande. Las unidades aisladas solo pueden ser suministradas por aire. Hexágonos de pueblos, ciudades y urbanos que son aislados o con falta de una fuente de suministros cercana, sufrirán daños por hambre en su *Manpower*.

20.1. La red de suministros

La red de suministros se compone de 5 partes: fuentes permanentes de suministros, la red de ferrocarriles (incluidos los hexágonos urbanos y de ciudades en la red), puertos, unidades de cuartel general y sus depósitos de suministros, y la reserva de camiones. La ruta de suministros tiene múltiples funciones en adición a almacenar y entregar suministros y combustible. Los suministros y el combustible generados por el sistema de producción son almacenados en hexágonos urbanos y de ciudades de la línea de ferrocarril para ser aprovechados por las fábricas o directamente por las unidades cercanas. La habilidad de una unidad para recibir reemplazos y reparar aviones y elementos de tierra dañados depende de su localización en relación a la red de suministros. Todas estas funciones se resuelven automáticamente durante la fase logística.

20.1.1. Red de Ferrocarril y Cabezas de Ferrocarril

Una red de ferrocarril consiste de un camino continuo de hexágonos de línea de ferrocarril no dañados y controlados por tu bando. El último hexágono de línea de ferrocarril no dañado y controlado por tu bando del final de ese camino es considerado una fuente de suministros y designado como cabeza de línea (*railhead*). La distancia requerida para trazar suministros (20.4.1) no empieza hasta después de la cabeza de línea. Adviértase que los hexágonos de ferrocarril que están adyacentes a unidades enemigas son considerados como no conectados con la red de ferrocarril. Estos hexágonos no pueden ser utilizados para el movimiento estratégico por ferrocarril y no son considerados cabezas de línea para propósitos de suministros, por otro lado, cuando el trazado desde un hexágono de ferrocarril de la red hasta un hexágono de ferrocarril no dañado adyacente a una unidad enemiga, siempre y cuando el trazado de suministro no deje un ZOC del enemigo, solo costará 1 MP para trazar hasta dentro del hexágono (en lugar de tener que pagar el MP entero del terreno en el hexágono). Esto hace que las rutas sobre el agua y las de suministros normales sean iguales en términos de entrar en los hexágonos adyacentes a las unidades enemigas que tienen líneas de ferrocarril no dañadas. Esta regla representa que aunque el ferrocarril no esté siendo usado a menos de 10 millas de la línea de frente, una línea de ferrocarril no dañada representa líneas de comunicación hasta el hexágono mejores que si no hubiese un hexágono con línea de ferrocarril o este estuviese dañado.

Nota del juego: Si tú eres el jugador del Eje, cuidado con los ataques de partisanos soviéticos sobre tus hexágonos de líneas de ferrocarril. Incontrolados, los partisanos pueden dañar suficiente los hexágonos de línea de ferrocarril y separar algunas de tus fuerzas de la red de ferrocarril y la red de suministros.

20.1.2. Fuentes permanentes de suministros

El establecimiento de una red de ferrocarril y su conexión con la red de suministros requiere el trazado de una ruta continua de hexágonos de línea de ferrocarril hasta una fuente de recursos permanente.

Fuentes de recursos permanentes del Eje:

- Magdeburg
- Linz
- Konigsberg
- Helsinki

Fuentes de recursos permanentes soviéticas:

- Chelyabinsk
- Baku



En los escenarios que no se usa el mapa entero, se puede tener alguna fuente de recursos permanente adicional para cada bando.

Todas las fuentes de suministros permanentes serán sombreadas en rojo cuando el botón de información de daño ferroviario (tecla rápida r) sea activada (5.1.2.1).



20.1.3. Suministros por puerto



Exceptuando los suministros trazados a través de la zona del Lago Ladoga, un hexágono de puerto que limita con una zona de mar que permite transporte naval estratégico (por ejemplo Báltico/Mar Negro/ Mar de Azov/Mar Caspio) que tenga al menos un puerto amigo conectado con la red de suministros por medio del ferrocarril, será considerado conectado con la red de suministros. Sin embargo, solo el hexágono de puerto estará conectado. La ruta desde este hexágono de puerto, para propósito de suministros, hasta un hexágono o unidad puede ser hecho a través de hexágonos de ferrocarril controlados no dañados (incluso si estos hexágonos de ferrocarril no están considerados en la red de suministros), si no abandona una ZOC enemiga, sin aumentar los hexágonos desde el ferrocarril. El coste de MP será incrementado en 1 por cada uno de estos hexágonos atravesados. Si el hexágono atravesado es adyacente a una unidad enemiga 1 punto adicional será añadido para la cuenta de hexágonos y la cuenta de MP. Eso representa el limitado uso del ferrocarril en estas circunstancias y la mejores comunicaciones de carreteras a lo largo de los líneas de ferrocarril, por lo tanto permitiendo los suministros (aunque algo menos de lo normal) a través de los puertos conectados a través de estas grandes extensiones de agua.

Cuando hacemos el trazado de suministros sobre los puertos del lago Ladoga, el coste de MP de ir sobre los hexágonos de agua en el lago están descritos en la sección 20.4.1 de trazado sobre el agua (están listados los costes de ir desde el agua hasta el puerto o desde puerto al agua, y también los costes de ir por el hielo). Sin embargo, los costes sobre MP y hexágonos sin ferrocarril serán aplicados desde el puerto de Lago Ladoga hacia los hexágonos de línea de ferrocarril.

Una vez trazado sobre el Lago Ladoga, cualquier otro trazado sobre caminos de agua (desde Leningrado hasta Oranienbaum en 1942 por ejemplo), tendrá que pagar un coste adicional por pasar sobre el agua aunque el Báltico también tenga que pagar un coste de hexágono para ir sobre las aguas. Por ejemplo, en 1942 Leningrado está a 13 MPs y 1 hexágono hasta la red para propósitos de suministros, y Oranienbaum está a 20 Mps y 4 desde la red.

20.1.4. Motor Pool

La Reserva de camiones (*motor pool*) representa los vehículos genéricos dedicados a la red de suministros que no está incluidos en la red de ferrocarril. Durante el subsegmento de Necesidades de suministro de las unidades de la fase logística, el ordenador determina el número de vehículos requeridos que debería haber en la reserva de camiones para cumplir con los suministros requeridos. El número de vehículos necesarios para el sistema de suministro está basado en el suministro y combustible usado, la distancia entre las cabeceras de ferrocarril y el actual número de vehículos orgánicos en unidades de combate, los cuales incrementan el número de vehículos requeridos en la reserva de camiones en uno por cada dos vehículos en la unidad.

20.1.4.1. Modificador por escasez de Vehículos

Si el número actual de vehículos en el motor pool es menor que el número de vehículos requeridos, entonces el modificador por escasez de vehículos reducirá la cantidad de suministros entregados a las unidades durante el segmento de suministros. Este modificador es un extraño multiplicador percentil usado para ver que será entregado a las unidades después de que otros modificadores hayan sido calculados. El modificador es calculado para cada unidad usando la fórmula: $(A * 5(10-MPs)) \times (\text{Vehículos en la Motor Pool} / \text{Necesidad de Vehículos en la Motor pool})$, donde A es igual al nivel de Logística de jugador (nivel de ayuda de la pantalla de opciones de juego). Si una unidad de combate o un HQ está a una distancia menor de 10 MP de la cabecera de ferrocarril (o del su HQ si una unidad está trazando hasta su HQ) entonces $5 * (10-MPs)$ de la cabecera de ferrocarril o HQ) es añadido a A, pero el modificador por vehículos nunca puede exceder el 100%.

Por ejemplo, en una partida con el nivel de logística fijado en 100, una unidad en concreto que está a 3 puntos de movimiento de su unidad de cuartel general requiere 150 puntos de combustible, pero solo recibirá 120 debido a los otros modificadores de suministros. El modificador de escasez de vehículos tendrá un impacto de 120 unidades de combustible fijas para ser entregadas. Si el actual número de vehículos en la motor pool es de 80k frente a unos requerimientos de 200k, entonces el Modificador por escasez de vehículos será $(100 + 5 * (10 - 3)) * 80k / 200k$ o 54%. La cantidad de combustible recibido por esa unidad no será de 120, pero en su lugar serán 64 (54% de 120). Adviértase que para ver los números del motor pool, o la caja de información de arriba a la derecha en el panel superior (5.1.5) o el lado derecho de la pantalla de producción (5.4.3), el jugador con el turno activo puede tener una sensación general del impacto del modificador por escasez de vehículos. Usando el ejemplo de arriba, el modificador oscilará entre un 40% (80k/200k) de unidades a más de 10 MP de la cabecera de ferrocarril, hasta un 60% de unidades que estén en el mismo hexágono de la cabecera de ferrocarril. La situación ideal es tener unidades de cuartel general en la cabecera de ferrocarril y cerca de sus unidades asignadas para minimizar el modificador por escasez de vehículos.

Una excepción a lo anterior es que las unidades estáticas no sufrirán una penalización por escasez de vehículos cuando puedan obtener suministros o combustible desde la unidad de HQ siempre y cuando la distancia entre el cuartel general y la unidad sea menor de 4 hexágonos y menor de 10 MP.

20.1.4.2. Reasignación de emergencia de vehículos

Durante el subsegmento de Reasignación de emergencia de vehículos, justo antes del ajuste del ordenador de los requerimientos de suministros de las unidades, si el número de vehículos en el motor pool es menor que un cuarto de los vehículos necesarios, entonces el ordenador automáticamente transferirá de vuelta vehículos orgánicos desde las unidades al motor pool para llevar al motor pool a estar por encima del cuarto de vehículos necesarios. Una vez que este reajuste esté completo, el 10% de los vehículos en el motor pool serán dañados. Después del segmento de suministros, un ajuste normal del vehículo se llevará a cabo. Los jugadores deberían vigilar de no dejar que sus vehículos estén por debajo de $\frac{1}{4}$ de los vehículos necesarios en el pool de motores durante su turno. Esto puede ocurrir si un jugador con escasez de vehículos empieza a mover a un gran número de unidades HQ con depósitos de suministros y fuel lo que provoca el traslado de vehículos del pool hacia la unidad HQ. (20.1.5). Adviértase que las unidades motorizadas sobre el mapa sufren una penalización a los movimientos si no tienen el número de vehículos requeridos por la unidad (14.1.2)

20.1.4.3. Desgaste de vehículos genéricos

Vehículos en el motor pool sufren desgaste basado en su actividad durante el segmento de suministros moviendo suministros desde el inicio de la vía de tren (railhead). Los vehículos que están en las unidades del mapa, sufren desgaste durante la fase de suministros basada en la cantidad de MP gastados por la unidad durante la fase de movimiento previo. Lo anterior es específico de los vehículos genéricos, las averías de AFV y de los vehículos de combate se calculan usando sus calificaciones de fiabilidad (9.6)

20.1.5. Unidades de Cuartel General y Suministros

Las unidades de Cuartel General que están en rango (20.4.1) servirán como fuente de suministro a las unidades de combate que tengan asignadas. La Unidad superior de Cuartel General de estas unidades de HQ no tiene influencia sobre el suministro de las unidades asignadas al HQ, solo a las unidades de combate que están directamente asignadas. Por ejemplo, en el caso donde el HQ del 3º ejército Soviético está asignado al HQ del Frente de Kalinin, el 3º ejército proporcionará suministros a sus unidades asignadas, pero el Frente de Kalinin solo proporcionará suministros a las unidades que estén directamente asignadas al HQ del Frente. Una excepción son las bases aéreas y las unidades de reparación de ferrocarriles que no son consideradas unidades HQ para propósitos de suministros y pueden trazar suministros desde la unidad de HQ a los cuales estén asignados.

20.1.5.1. Suministro de unidades HQ y depósitos de combustible

53rd Army					2431	
Leader: Gennady Korotkov						
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 70/71	MAX 100
49	351	8	Support	1		
53	0	0	Supply Dump	0		
51	83	0	Fuel Dump	1		

Morale: 50

MOTORIZED

Vehicles/Need: 351 / 351

Los vehículos en el motor pool son usados para mover suministros desde la cabeza de línea de tren hasta la unidad de Cuartel General. Si hay vehículos extras disponibles en el motor pool, entonces la unidad de HQ empezará a acumular el exceso de suministros y combustible en depósitos para minimizar las necesidades futuras desde el cabeza de línea de tren. Cada depósito contiene una tonelada de suministros o combustible. Las Unidades de Cuartel General sirviendo como fuente de suministro para sus unidades asignadas usarán primero sus depósitos y entonces intentarán trazar los restantes suministros necesitados desde la más cercana cabeza de línea de tren. Cuando una unidad de HQ mueve, inmediatamente coge vehículos fuera de la reserva de camiones con el fin de mover estos depósitos. La cantidad cogida depende del porcentaje de MP usados de la unidad de HQ. Si se usa el 100% de los MP del turno, se cogerá 1 vehículo por cada depósito en la unidad de HQ. Si no hay suficientes vehículos en el motor pool, entonces el exceso de depósitos será destruido. Durante la fase logística, después del segmento de suministro, los vehículos en unidades y en la reserva serán ajustados como sea requerido. Así que después de que los suministros sean entregados muchos de los vehículos "prestados" serán devueltos al motor pool desde las unidades de HQ que hayan usado estos vehículos para mover sus depósitos. Sin embargo, si el número de vehículos en la motor pool cae por debajo de un tercio de los necesarios (el número de la motor pool se volverá amarillo en la caja de Ciudad e Información); cualquier unidad de HQ que mueva dejará detrás todos los suministros y depósitos de combustible en el primer pueblo, ciudad o hexágono urbano aliado. Siempre que una unidad de Cuartel General se recoloca o se ve obligada a realizar un movimiento de desplazamientos, ésta perderá todos sus depósitos de suministros y de combustible.

Consejo de juego: deberías prestar atención al valor de tu motor pool al final de tu turno, porque cuanto más bajo sea en comparación con el número de vehículos necesarios mayor será la penalización durante el siguiente segmento de suministros. La idea es que si mueves tus unidades de HQ hacia delante y que tienen un montón de depósitos, estarás pagando un coste en el segmento de suministro que está por llegar ya que hay menos vehículos disponibles en el pool que los necesarios para mover el suministro a las unidades HQ desde la cabeza de línea de tren a las unidades desde los HQ.

20.2. Estados de suministro

The screenshot displays a hexagonal map interface with various units and their supply statuses. A tooltip for a unit at Hex X 97, Y 71 shows the following details:

- Clear
- Hex X 97, Y 71
- Minor River: E SE
- Fort 2 (84%)
- Axis Control
- UNIT #451
- 4th Panzer Division (13/40 68%) MP 13, SP 54
- Off Rail MP: 54
- Off Rail Range: 8

Other status indicators on the map include:

- "In supply status." pointing to a unit at Hex 10-40.
- "In supply status but >50 MP from railroad." pointing to a unit at Hex 13-13.
- "In isolated status due to being > 100 MP from railroad." pointing to a unit at Hex 1-1.

The top right of the interface shows a Motor Pool of 84K (42K) and a value of 144.

Durante la parte de suministros de la fase logística, las unidades del jugador activo son clasificadas en uno de los 4 posibles estados: En suministro (*In Supply*), con suministros de cabeza de playa (*Beachhead*), con puente aéreo en aeródromos (*Airhead*) o aislados (*Isolated*). Una unidad está en suministros si puede trazar un camino de 100 MP o menos hasta la cabeza de línea de tren. Una unidad que no esté en suministro puede estar en suministro de cabeza de playa si está en un hexágono de costa en un área de mar donde su bando tiene capacidad de realizar transporte estratégico naval. Si la unidad no está clasificada como en suministros, en suministros de cabeza de playa, o en suministros de puente aéreo, entonces se considera aislada (15.12). Durante la Fase de Acción, las unidades del jugador activo (no las unidades del jugador no activo) pueden cambiar su estado basado en su estado actual. Cada vez que una unidad mueva, o una batalla sea resuelta, para las unidades del jugador activo se recalcula su estado de suministros. Si las acciones durante el turno han permitido reconectar la unidad con una cabeza de línea de tren con un coste hasta ella de 100 MPs o menos, entonces la unidad no estará más tiempo aislada. Una unidad también puede moverse de tal manera que pase a estar aislada si el movimiento va más allá de los 100 MPs desde una cabeza de línea de tren. Las unidades que estén realizando transporte estratégico anfibio pueden cambiar su estado a suministro de cabeza de playa si no están consideradas en suministro. Las excepciones a estos ajustes de Fase de Acción en el estado de suministro son: una unidad con suministros en cabeza de playa que se mueve más allá del hexágono costero que estaba ocupando no cambiará automáticamente a un estado de aislada, y una unidad que está aislada que se mueve a un hexágono costero que podría proveerle de suministros no será considerada automáticamente con suministro en cabeza de playa. El estado actual de suministro de cada unidad se muestra en su respectiva ventana de detalle. Si la unidad está listada bajo suministro tendrá su actual MPs hacia la cabeza de línea de tren mostrada en paréntesis (en suministro 54 MPs). El botón de estado de suministro de la pantalla de mapa informativo (5.1.2.1) resaltará los contadores/fichas del mapa de tal manera que las unidades aisladas se mostrarán en rojo, las unidades con 50 MPs o más hacia la cabeza de línea de tren pero todavía bajo suministro se mostrarán en amarillo, y las unidades bajo suministro de cabeza de playa se mostrarán en naranja. El contador en la barra de la unidad siempre mostrará su borde del color apropiado si la unidad no está bajo suministro. Estos colores que bordean la unidad cambiarán si la unidad cambia su estado de suministro durante la Fase de Acción. Los estados de suministro también se muestran en el Informe de mando (26.4, Apéndice D).

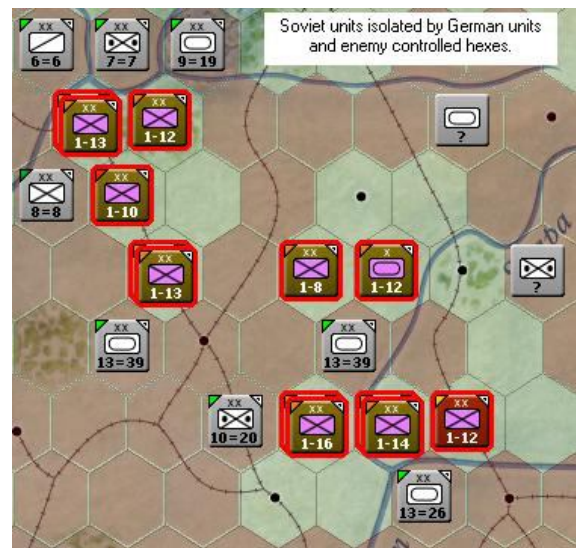
20.2.1. Estado de suministros Cabeza de Playa (*Beachhead*)



Unidades con estado de suministros Cabeza de Playa solo recibirán suministro limitado; parecido a si estuvieran a una larga distancia de la cabeza de línea de tren. Ellas no recibirán reemplazos, no enviarán sus unidades dañadas de vuelta a la reserva de producción durante la fase logística. Si son forzadas a retirarse en combate, se retirarán como si fueran una unidad aislada (15.12). Además mientras reciban suministros de esta forma su valor de combate se podrá reducir hasta un 33%. Para todos los demás propósitos serán tratadas como si estuvieran en suministro. Adviértase la diferencia entre unidades recibiendo suministro de cabeza de playa y otras localizadas en hexágonos costeros recibiendo suministro a través de puertos amigos bajo control ya que éstas últimas pueden rendirse debido a una derrota en la batalla.

20.2.2. Unidades aisladas (*Isolated*)

Las unidades que estén aisladas (*isolated*) solo pueden recibir suministros a través de transporte aéreo y no recibirán ningún reemplazo ni serán capaces de devolver los elementos de tierra dañados a la reserva de producción. También los líderes tendrán el doble de dificultad en los chequeos de administración e iniciativa. Para ver los efectos relacionados con el combate de las unidades aisladas ver sección 15.1.2.



20.2.3. Estado de suministros con puente aéreo (Airhead)

Bajo ciertas condiciones, las unidades aisladas que estén unidas a una base aérea pueden tener un estado de suministros con puente aéreo en aeródromos, que es equivalente al antiguo estatus de cabeza de playa (*beachhead*). Si un jugador realiza vuelos con suministros (*supply*) hacia una base aérea situada dentro de una bolsa aislada, los suministros serán inmediatamente distribuidos entre todas las unidades aisladas que estén unidas a dicha base aérea. Si el total recibido durante el turno iguala o supera el 5% de las necesidades totales de la unidad, entonces dicha unidad se colocará inmediatamente en estatus de "abastecimiento por playa/aire", se verá en naranja en vez de en rojo cuando se ponga en "on" el botón de "unidades no suministradas". El total necesario al que aplicar el 5% y saber el estado de suministro de esa unidad, se calcula a partir del suministro + combustible + munición necesarios para la unidad. Por ejemplo, una división cuyas necesidades totales de s+c+m son de 1.100 toneladas, necesitará 55 toneladas para cambiar el estatus de "aislado" a "abastecimiento por playa/aire", estatus que se mantendrá hasta la siguiente fase logística propia.

RG	UNIT	TYPE	CLASS	READY	USED
12	III./JG 51	Bf 109G-6	Fighter	23	0%
12	Stab/JG 51	Bf 109G-6	Fighter	4	0%
20	III./KG 55	He 111H-4	Level Bomber	33	0%
24	II./KG 4	He 111H-4	Level Bomber	36	0%

FTR:27	BMR:33	LAUNCH SELECT ALL	ABORT DESELECT ALL	LIFT TYPE: Supply Lift Tonnage: 37
--------	--------	----------------------	-----------------------	---------------------------------------

12th LW Air Base	Air Supply Range 10
20th Panzer Division	771 / 939
Army Group Center	31 / 0

Una base aérea puede mover antes de recibir suministros, pero una vez que los recibe para unidades aisladas, ya no se podrá mover y después recibir suministros adicionales para unidades aisladas. Para poder realizar la misión la base aérea debe estar en terreno despejado o en bosques claros. Cuando una unidad está en "abastecimiento por playa/aire", la pantalla de detalle de la unidad mostrará la información: "Beach/Air Supply 400 / 20 (5%)", que indica el total de suministro+combustible+munición que la unidad necesita, el total que se ha recibido por vía aérea y el porcentaje total de necesidades que han sido cubiertas.

Cuando se está en modo de transporte aéreo (Air Transport mode), el jugador puede hacer click izquierdo en una base aérea y entonces se verán en la pantalla de detalle de esa unidad una lista de todas las unidades aisladas que pueden comunicarse con dicha base, el total necesario para cada unidad y el total de suministros que han sido enviados a la unidad. En el lado derecho de esa pantalla hay una línea en la que se lee "Air Supply Range: 10". Clickando en esa línea, el jugador puede entrar diferentes números del 1 al 10. Solo a las unidades dentro de ese alcance se les enviarán suministros. Si las unidades que han recibido suministros son fusionadas o divididas, mantienen las mismas cantidades de suministros recibidos, por lo que pueden perder su estatus de suministradas si no alcanzasen el 5% requerido.

Las unidades en "abastecimiento por playa/aire" están sometidas a penalización por estar cortas de munición, por lo tanto tienen una desventaja en combate, aunque no tantas como si estuviesen aisladas, además las unidades en aprovisionamiento aéreo sufren un máximo del 33% en el CV (en vez del 75% de las unidades aisladas).

El jugador soviético no puede hacer este tipo de vuelos de suministro en el primer turno de cualquier escenario que empiece en junio de 1941.



20.3. Tipos y usos del suministro

Como comentamos anteriormente, el suministro está compuesto de 3 tipos: Suministros generales, Munición y Combustible. Cada tipo de suministro es usado para diferentes propósitos. En general, suministros son más importantes para las unidades no motorizadas y el combustible es más importante para las unidades motorizadas, pero todas las unidades necesitan munición, que es generado de los suministros generales.

20.3.1. Suministros generales

Todas las unidades necesitan suministros para comida y mantenimiento general. La munición también puede obtenerse de los suministros en función de la necesidad (20.3.2) Los suministros también representan forraje para los caballos, necesario para el movimiento de las unidades no motorizadas (14.1.2). Adviértase que este consumo de suministros para comida y mantenimiento general sucede durante la fase logística previa al turno, lo que puede resultar en un porcentaje anticipado menor de suministros, especialmente para las unidades motorizadas. Ya que las unidades motorizadas no necesitan alimentos para los caballos, piden menos suministros, pero consumen un mayor porcentaje de sus suministros en la fase logística en cada turno. Las unidades no motorizadas requieren más suministros para forraje que es gastado durante el movimiento. Los suministros son también usados como una parte del procedimiento para reducir la fatiga de los elementos de tierra durante la fase logística.

20.3.2. Munición

Todas las unidades requieren munición para el combate. Las unidades de combate con un porcentaje bajo de munición sufrirán una bajada significativa en su efectividad de combate, especialmente cuando ataquen. Además, unidades que estén adyacentes a unidades enemigas durante la fase logística usaran aproximadamente un 1 % de su munición para reflejar las patrullas, exploraciones y combates de bajo nivel. La munición no se produce separadamente, ya que se considera que está integrada en los suministros generales. Los suministros generales son convertidos en munición por la unidad de combate o unidad de apoyo basado en la demanda actual de esa unidad tanto en lo que se refiere a suministros generales como en munición.

Por ejemplo, 10 toneladas de suministros recibidas por una unidad de combate serán convertidas en X toneladas de suministros e Y toneladas de munición, donde $X+Y=10$. La exacta distribución dependerá del tipo de necesidad de suministro de la unidad.

20.3.2.1. Escasez de munición soviética

Para simular la escasez de munición soviética en la parte inicial de la guerra, las unidades soviéticas en 1941 y 1942 deberán pasar un chequeo de administración de su líder cuando se reabastezcan de munición. En 1941 deben hacer dos chequeos sucesivos, en el 42 uno. Cuando la munición es distribuida, si el chequeo falla, entonces el 50% de la munición se pierde durante la conversión (de suministros a munición). Si ambos chequeos fallan, se pierde el 75%.

20.3.3. Combustible

Las unidades motorizadas requieren combustible para el movimiento (14.1.2). Los vehículos en el motor pool y los orgánicos en las unidades consumen combustible de la reserva global de combustible durante la fase logística.

20.4. Trazando y recibiendo suministros



Las unidades deben de ser capaz de trazar un camino de un cierto número de hexágonos y puntos de movimiento hasta sus unidades de cuartel general a las que están asignadas o directamente hasta un cabeza de línea de tren. Ambas condiciones, los puntos de movimientos y los hexágonos, deben de ser cumplidas, no solo una de los dos. Cuando el suministro es trazado hasta una unidad de HQ, la unidad de HQ debe de ser capaz de trazar un camino hasta un cabeza de línea de tren. Las unidades que pueden trazar un camino hasta una unidad de HQ tendrán más posibilidades de recibir suministros durante el segmento de suministros de la fase logística. El suministro puede ser trazado a través de hexágonos de agua y Zonas de Control enemigas (EZOC), pero en todos los casos todos los costes de movimiento se calculan contra el requerimiento de MP. Si alguna unidad que no sea de HQ tiene exceso de suministro, el sobrante puede ser devuelto a la unidad de HQ a la que esté asignada.

20.4.1. Trazando suministros

Con el fin de recibir suministros, una unidad de combate primero intentará trazar un camino hasta la unidad de cuartel general a la que está asignada. La **unidad** de combate debe de estar hasta **cinco hexágonos y 20 puntos de MPs** de la unidad de **cuartel general** (o estar en alguno de los hexágonos adyacentes al HQ en caso de estar a más de 20 MPs). Con el objetivo de que una unidad de cuartel general provea suministros a sus unidades de combate y de soporte asignadas, en este turno debe de estar situada a menos de 25 hexágonos y 100 MPs de un cabeza de línea de tren. Si una unidad de combate no puede trazar un camino hasta su unidad de cuartel general, ella tendrá que intentar trazar un camino hasta un cabeza de línea de tren como si fuera una unidad de cuartel general, es decir, estando a menos de 25 hexágonos y 100 MPs de un cabeza de línea de tren. Adviértase que las unidades de reparación de ferrocarriles y las bases aéreas, aunque unidades de HQ, son tratadas como unidades de combate para los propósitos de suministros, por lo anterior. También nótese la diferencia entre el estado de suministro y trazando suministro, en que una unidad que esté a menos de 100 MPs, pero a más de 25 se considerará en suministro, pero sin embargo no será capaz de recibir suministro debido al incumplir la condición de no exceder 25 hexágonos.

Unidad suministrándose del HQ - max. 5 hex. y 20 MPs

HQ suministrándose del Railhead - max. 25 hex. y 100 MPs (10/25 OK; 25/100 malo)

20.4.1.1. Coste en MP del trazado de caminos de suministro

Los costes de puntos de movimiento para todos los trazados de caminos de suministro son calculados como si el camino fuese a ser recorrido por una unidad motorizada con una moral de 99 (14.1.2). Todos los costes de puntos de movimiento motorizados son sumados, incluidos EZOC, tiempo, terreno y lados de hexágonos de ríos. Cuando se traza desde un hexágono de ferrocarril en la red hasta un hexágono de ferrocarril no dañado adyacente a una unidad enemiga, siempre y cuando no esté dejando una ZOC enemiga, el camino de suministros costará 1 MP hasta ese hexágono, para representar el uso limitado de las líneas de ferrocarril en los hexágonos adyacentes a unidades enemigas. El suministro puede ser trazado a través de un ZOC enemigo siempre que el hexágono sea de control amigo o pendiente de control amigo, aunque trazar el suministro de esta forma ocasionará un incremento de los costes de MP. Las líneas de suministros no se pueden trazar a través de hexágonos controlados por el enemigo o cruzando lados impassables de hexágonos de ríos o lagos que no estén congelados. Con el objetivo de alcanzar los límites de 20 MPs y 5 hexágonos de trazado de una unidad de HQ hasta una unidad de combate, los cinco hexágonos son "en línea recta", mientras el camino de MP puede ser trazado de forma diferente a través de más de 5 hexágonos siempre que tenga menos de 20 MPs de longitud. Ambos límites deben de ser cumplidos, o la unidad deberá trazar directamente hasta el ferrocarril.

Las unidades de Montaña, cuando se encuentran en un hexágono de terreno Montañoso, utilizarán los costes de movimientos de tipo A Pie para trazar una ruta de suministros a su HQ o a una vía férrea. El camino hasta la vía férrea será el más corto según los siguientes criterios:

- Camino a pie hasta el HQ + Número de Puntos de Movimiento hasta la vía férrea más cercana al hexágono donde se encuentre el HQ.
- Número de Puntos de movimiento hasta la vía férrea más cercana al hexágono donde se encuentre la unidad.

20.4.1.2. Trazado de suministro sobre hexágonos de agua

El trazado de suministros sobre los hexágonos de agua necesita un puerto o una conexión con un puerto, con al menos un puerto dentro de la red de suministros. Este trazado sobre el agua normalmente es gratis de la misma forma que los hexágonos de ferrocarril son parte de la red de suministros. La excepción a esto es la zona del lago Ladoga. En esta zona, el trazado de suministro de puerto a puerto a través de hexágonos de agua tiene un coste de movimiento basado en los niveles actuales de hielo. Los MP de un hexágono de agua a otro hexágono de agua son los siguientes:

- Sin hielo (nivel 0) = 1 MP
- Hielo suelto (niveles 1 y 2) = 2 MP
- Ligera capa de hielo (niveles 3 y 4) = 6 MPs
- Congelado (niveles 5+) = 4 MPs

Cuando trazamos de un hexágono de puerto hasta un hexágono de agua, o desde un hexágono de agua hasta un puerto, el coste es igual a (24-nivel del puerto)/4 redondeado hacia abajo (así un puerto de nivel 2 costaría 5 MPs), Una vez que el camino de suministro cruza el lago Ladoga, cualquier trazado adicional sobre el agua incurrirá en esos mismos costes (así trazar a lo largo del Lago Ladoga a Leningrado y entonces a Oranienbaum incurrirá en esos costes adicionales en los hexágonos desde Leningrado a Oranienbaum).

20.4.1.3. Visualización del trazado de suministros



Hay varias áreas del mapa para ayudar a visualizar el trazado de suministros. La ventana emergente del hexágono (5.2.1) mostrará el número de MPs (*Off Rail MP*) y el número de hexágonos (*Off Rail Range*) desde el hexágono hasta la cabeza de línea de tren más cercana. El botón de información emergente de ferrocarril en el panel superior del mapa (5.1.2.1) muestra información adicional sobre las distancias hasta la cabeza de línea de tren. Si un hexágono está más lejos de 10 hexágonos o 25 Mps de una cabeza de línea de tren, estará sombreado de gris claro. Si es mayor de 25 hexágonos o 100 MPs desde una cabeza de línea de tren estará sombreado en gris oscuro. Hexágonos enemigos estarán sombreados en rosa.

20.4.2. El segmento de suministros

Turn 4 Supply Details		
	Phase 1	Phase 2
Supplies Received (29%):	-	39
Ammo Received (114%):	-	-
Supply/Ammo Source:	-	Kolomna
Fuel Received (66%):	-	48
Fuel Source:	-	Oranienbaum
MP to HQ:	0	-
Range to HQ:	6	-
Cost of path (MP):	-	100% (2)
Cost of path (Range):	-	100% (2)
Vehicles in unit:	99%	99%
Vehicles in pool:	-	100%
Logistic Level:	100%	
Soviet ammo:	-	-
Vehicles Received :	91	
Supplies Consumed :	32	

Durante el segmento de suministros en la fase general logística hay dos subsegmentos, durante los cuales las unidades intentarán recibir suministros. En el primer subsegmento de suministros las unidades de HQ elegibles recibirán suministro y las unidades de combate asignadas elegibles en el turno recibirían suministro desde sus unidades de HQ. Si las siguientes circunstancias de una unidad de HQ son ciertas, la unidad de HQ recibirá suministros y combustible adicionales, y tiene la posibilidad de recibir más de los necesarios (cada condición aumenta la cantidad recibida):

- El HQ tiene más del 50% de los vehículos necesarios.
- El HQ debe estar a menos de 10 MP de un cabeza de línea.
- Hay superávit de vehículos en el motor pool.

En el segundo subsegmento de suministros, las unidades HQ podrán intentar volver a recibir suministros. Las unidades de combate, bases aéreas y de reparación de ferrocarriles que no hayan podido coger suministros desde la unidad de HQ en la que están asignados deberán intentar trazar directamente desde la cabeza de línea como si ellas fueran una unidad de HQ. Estas unidades también tienen la posibilidad de exceder sus necesidades en el segundo subsegmento de suministros si hay superávit de vehículos en el motor pool. Para los escenarios con un nivel de dificultad normal o superior (3.3.2), las unidades de combate recibirán una cantidad significativamente menor de suministros y combustible en el segundo subsegmento, que si ellas hubieran podido trazar sus suministros a su unidad de HQ en el primer subsegmento de suministro.

20.4.2.1. Recibiendo suministros desde un hexágono urbano o de ciudad

Las unidades pueden obtener suministros o combustible directamente de una ciudad o hexágono urbanos si están en el hexágono o adyacente a él. Las unidades que no sean de cuartel general sólo pueden hacerlo en el segundo subsegmento del suministro, mientras que las unidades de cuartel general pueden hacerlo en ambos subsegmentos.

20.4.3. Recibiendo suministros

Hay muchos factores y modificadores que determinan qué cantidad de suministro recibirá una unidad. La cantidad actual de suministro disponible en la red de suministro y el número de vehículos en la motor pool influirán en la situación de suministros total. Los chequeos de administración de los líderes, la localización y el estado de movimiento influirán en las unidades individuales. La entrega de suministros total puede ser afectada por los modificadores de porcentaje de suministros y stock de combustibles. Este es un ratio entre las necesidades totales y la suma de combustible y suministros en almacenes, los cuales son usados en caso de escasez de existencias de combustible o suministros para que todas las unidades tengan algo suministro y combustible pero en una cantidad reducida.

20.4.3.1. Distancia a la cabeza de línea de tren y modificador de movimiento por suministro

Cuando se traza el suministro hasta un cabeza de línea de tren (*railhead*), la distancia desde la unidad hasta el railhead modificará la cantidad de suministro entregada. Todo por debajo de los 25 MPs tendrá el suministro entero, mientras que todo por encima de 25 MPs tendrá un porcentaje de suministros igual a 25/MPs hasta la unidad. El suministro también se ve reducido por la distancia en hexágonos desde el cabeza de línea hasta la unidad. 10 Hexágonos o menos darán el suministro entero mientras que por encima de 10 hexágonos darán un porcentaje de suministros igual hasta 10/Hexágonos de la unidad. Las penalizaciones por MP y distancia de hexágonos son acumulativas.

Las unidades que hayan movido en el turno anterior sólo obtendrán un porcentaje de lo que necesiten igual a $100 - (\text{longitud en MPs hasta la fuente de suministro} - 5)$. Este penalizador nunca será menor que el 25% ni mayor que el 100%, pero tendrá efecto en ambos subsegmentos de suministro.

20.4.3.2. Modificador del eje por suministro por ferrocarril

Este es un modificador que es aplicado a la entrega de suministros a las unidades de HQ y a las unidades de combate basado en la fecha y en la localización de la unidad que está trazando el suministro. El modificador, una vez calculado, se multiplica a los suministros y combustible entregados a la unidad. El modificador es igual a $((165 + (5 \text{ veces el número de meses desde Diciembre de 1941, pero no puede ser un número negativo}) / \text{modificador por tiempo}) - \text{coordenada X de la unidad}) + (\text{coordenada Y de la unidad} - 69) / 2 / 100$. Este modificador no puede ser menor que 0.33 o mayor que 1. El modificador por tiempo es igual a 1 con tiempo claro, 2 con barro o nieve, y 3 en ventisca. Como ejemplo, una unidad en Smolensk (X86, Y51) en agosto de 1941 con tiempo claro tendrá sus entregas de suministros / combustible, multiplicadas por $((165 + (0) / 1 - 86)) + ((51 - 69) / 2) / 100$ que es igual a $73 / 100$, es decir 0.73. Debido a esta regla, la entrega de suministros y combustibles a esta unidad en Smolensk será reducida hasta el 73% de lo que ellas podría recibir. En Marzo de 1942 con tiempo de nieve, la misma unidad vería reducido por $((165 + (3 * 5) / 2 - 86)) + ((51 - 69) / 2) / 100$ es decir 0.8. Este modificador es acumulativo con otras penalizaciones. El modificador nunca se aplicará a una unidad en un hexágono con un coordenada Y menor que 12.

20.4.4. Devolución del exceso de suministro

Si una unidad, que no sea HQ, incluidas las bases aéreas y las unidades de reparación de ferrocarriles, tiene 200% o más de un tipo de suministro en mano, los devolverá a la unidad HQ a la que esté asignado. Las unidades de bases aéreas deben de estar a menos de 15 hexágonos de la unidad de HQ para devolver el exceso de suministro, mientras todas las otras unidades deben de estar a menos de 10 hexágonos. Esta devolución de exceso de suministro no puede suceder si la unidad o su unidad de HQ están actualmente aisladas.

Consejo de juego: La colocación descuidada de unidades de combate en relación con la cabeza de línea y las unidades de HQ causará que tus unidades motorizadas pierdan unos pocos de MP en estos turnos, cuando tu estés quemando toneladas de combustible y corriendo lejos de tu cabeza de línea. Esto es fácil de ver en las unidades motorizadas con 20-35 Mp después del primer turno si ellas han movido lejos de la cabeza de línea. Por lo tanto es crítico que ellas permanezcan dentro de la zona de los 5 hexágonos para trazar suministros a su unidad de HQ si está a más de 6 hexágonos de un cabeza de línea. Tener a tus unidades a 25 hexágonos de la cabeza de línea y fuera de los 5 hexágonos de su HQ es una manera segura de acabar con pocos MPs. No olvides que tú puedes dirigir misiones de transporte aéreo para proporcionar suministros a las unidades de combate. En los primeros turnos, es muy útil usar este tipo de misiones de resuministro para tus puntas de lanzas acorazadas.

20.5. Efectos de los suministros

Cuanto más lejos esté una unidad de una fuente de suministros, menor suministro, reemplazos y reparaciones recibirá. El principal impacto de los niveles bajos de suministro es la reducción de los puntos de movimiento debido a la falta de suministros (unidades no motorizadas) o combustible (unidades motorizadas). Independientemente de los niveles de suministro, sin embargo, las unidades no motorizadas tienen un mínimo fijo de 6 MP y las unidades motorizadas un mínimo fijo de 1 MP.

No hay penalizadores directos al combate para las unidades con niveles bajos de suministro o combustible, al menos que estén completamente fuera de suministro. La cantidad de munición a mano disponible influirá fuertemente tanto en la efectividad general del combate, especialmente de las unidades atacantes, como en el número de disparos en combate (15.6.1). Bajos niveles de suministros impactarán en la habilidad de las unidades terrestres para recuperarse de la fatiga.

20.5.1. Daño por hambre al *Manpower*

Cada turno, los pueblos, ciudades y hexágonos urbanos deben trazar una línea de suministros y sufrirán un porcentaje de daño por hambre igual al coste en MP del camino de suministros menos 5. Por ejemplo, para trazar la línea de suministros hasta Leningrado sobre el Lago Ladoga en el verano, el coste en MP sería de 13 (20.1.3) causando que se añada en Leningrado un 8% cada semana en su porcentaje de daño del *Manpower*. Las fábricas *Manpower* recuperan un 3 % por turno (21.2), por lo tanto el incremento en daño será de un 5% por turno. Si un pueblo, ciudad o hexágono urbano no pueden trazar una línea de suministros y están aisladas recibirán 25% de daño por hambre cada turno. El *Manpower* funciona como las factorías en términos de producir puntos de *Manpower* basados en el daño (alguno hasta el 50%, ninguno por encima del 50% de daño). Cuando el *Manpower* de un pueblo, ciudad o hexágono urbano alcanza el 100% de daño, cualquier daño adicional puede originar la pérdida permanente de puntos de *Manpower* de fábrica del hexágono.

Pueblos, ciudades y hexágonos urbanos sólo sufrirán daño por hambre si una unidad enemiga con suministros está a menos de 4 hexágonos de distancia. Por otro lado los hexágonos urbanos de ciudad o pueblo no sufrirán daño por hambre si pueden trazar una ruta de hexágonos de tierra amistosos hasta una cabecera de ferrocarril a 4 hexágonos o menos, independientemente de los ZOC enemigos o del número de MP hasta la cabeza de línea de tren.

20.6. Acumulación de suministros en unidades HQ (HQ Buildup)

48th Army
Leader: Prokofy Romanenko

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
48	400	0	Support	0
50	1	0	Supply Dump	0
43	1	0	Fuel Dump	0

TOE 80/80 MAX 100
Morale: 70
MOTORIZED
Vehicles/Need: 415 / 400

ASSIGN / FORM
ATTACHED SUPPORT (4)
220th Guards AT Artillery Regiment
1218th AA Regiment
461st AA Regiment
479th Mortar Regiment

Sup
ADE

Admin Cost: 23, HQ Buildup Supplies?

Yes No

Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need 400 / 0

Transport Cost: 949
In Supply (2 MP)

SUPPLY DETAILS

HQ BUILDUP

El jugador tiene la capacidad de acumular suministros y combustible en una unidad de Cuartel general y resuministrar completamente a sus unidades subordinadas con el objetivo de maximizar su movilidad en el turno siguiente. Sólo las unidades de HQ de ejércitos soviéticos y de los cuerpos del Eje que no hayan movido durante el turno actual pueden usar la función de Acumular suministros (*HQ Buildup*). Las unidades de HQ elegibles tendrán un botón de "HQ BUILDUP" en su pantalla de detalles de la unidad (5.4.16). Presionando el botón de BUILDUP activará inmediatamente el reabastecimiento de la unidad de HQ y de sus unidades subordinadas elegibles.

La acumulación de suministros para los HQ que están a más de 20 puntos de movimiento (MP) de la cabeza ferroviaria en el momento en que se ordena la acumulación, no están permitidos.

20.6.1. Coste de puntos administrativos

Para usar la función de acumulación de suministros, un jugador debe de gastar una cantidad de puntos administrativos igual a 5 más un coste adicional por cada unidad subordinada elegible. Una unidad subordinada elegible debe ser una unidad de combate perteneciente a ese HQ y que esté a cinco o menos hexágonos de su HQ. El coste para las unidades de combate asignadas es de cuatro para un cuerpo, dos para una división y uno para una brigada o regimiento. Además, también hay un coste en puntos administrativos (AP) basado en la distancia en MPs del HQ a la cabeza ferroviaria dividido entre 3 (por defecto).

Por ejemplo, una unidad de HQ de Ejército Soviético con 1 cuerpo de rifles, 2 divisiones de rifles y una brigada de tanques asignada que está a 16 MPs, debería gastar $5+4+2+2+1+(16/3)=19$ puntos administrativos para realizar una acumulación de suministros. No hay coste de puntos administrativos para las unidades de soporte asignadas a la unidad de HQ.

20.6.2. Acumulación del suministro en los HQ

Pulsando el botón de BUILDUP nos aparecerá una confirmación con el número de puntos administrativos que serán gastados. Seleccionando "Yes" activará un reabastecimiento inmediato de la unidad de HQ. El HQ recibirá suministro y depósitos de combustible igual a 100 veces el coste en puntos administrativos. Estos suministros y los depósitos de combustible serán cogidos de los hexágonos de pueblo, ciudad y urbano conectados a la red de suministro. La unidad de HQ también recibirá vehículos de la reserva motorizada (*motor pool*) igual a 100 veces el coste de puntos administrativos. Por continuar con el ejemplo, la unidad de HQ de Ejército soviético recibirá 1900 suministros y 1900 depósitos de combustible y 1900 vehículos de la reserva motorizada.

20.6.3. Penalizadores de la acumulación de suministros del HQ

Un número de vehículos igual a 100 veces el coste de puntos administrativos serán dañados. Estos vehículos serán movidos de la reserva motorizada a la reserva de vehículos dañados. Un número de vehículos igual a 10 veces el coste de puntos administrativos más el número de puntos de movimiento que separen la unidad de HQ de la cabecera de ferrocarril ((AP*10)+MPs desde el ferrocarril) serán destruidos. Estos vehículos destruidos serán permanentemente retirados de la reserva motorizada. Se gastaran un número de depósitos de combustible igual a (10+ el número de puntos de movimiento de la unidad de HQ hasta la cabecera de ferrocarril) veces el coste de puntos administrativos. Estos depósitos de combustibles serán cogidos de hexágonos de pueblo, ciudad y urbanos conectados a la red de suministro. Para continuar con el ejemplo, si la unidad HQ de ejército soviética estaba a 16 MPs del railhead, la acumulación de suministros del HQ llevará a dañar 1900 (100 x 19 PA) vehículos de la reserva motorizada y ((10 x 19) + 16)206 vehículos permanentemente destruidos. Además 494 ((10+16)*19) depósitos de combustible (494 toneladas de combustible) serán gastados de las reservas de los almacenes de hexágonos de pueblo, ciudad y urbanos. Tras el parche V1.05.59, el número de vehículos dañados y destruidos debido a una acumulación de reservas (*HQ Buildup*) de un HQ se ha incrementado en un 25%.

$$\begin{aligned} \text{Vehículos dañados} &= 100 \times \text{coste PA} + 25\% \\ \text{Vehículos destruidos} &= 10 \times \text{coste PA} + \text{PMs entre HQ y Railhead} + 25\% \\ \text{Gasto combustible} &= (10 + \text{PMs entre HQ y Railhead}) \times \text{coste PA} \end{aligned}$$

20.6.4. Acumulación de suministro de unidades asignadas

A raíz de la acumulación de suministros en las unidades de HQ, todas las unidades de combate asignadas elegibles recalcularán sus necesidades de suministro y vehículos. Estas unidades obtendrán suministro de la unidad de HQ para cubrir el 100% de sus necesidades. Además, los vehículos se obtendrán del motor pool hasta alcanzar el 100% de las necesidades de vehículos orgánicos de la unidad. Este proceso gastará todos los puntos de movimiento restante de la unidad de combate en el turno actual.

20.6.5. Efectos en el segmento de suministros

Durante el segmento de suministros del siguiente turno, la unidad de HQ y sus unidades de combate asignadas elegibles no ajustarán sus vehículos totales o recibirán ningún suministro, combustible o reemplazos. Cuando se calculen los puntos de movimiento, la unidad no estará sujeta a las penalizaciones por chequeos fallados de iniciativa o administración del líder (14.1.2). Dado que estas unidades de combate tendrán el 100% de combustible y vehículos necesarios ellas deberían estar cerca de su movimiento máximo posible permitido para el siguiente turno.



21. PRODUCCIÓN

El sistema de producción en "War in the East" simula la generación de material de guerra, el *Manpower*, combustible, los suministros que fluyen en la red de suministro de cada bando como reemplazos y suministros para el frente oriental. Toda la producción se basa en varias fábricas situadas en ciudades y casillas urbanas. Los recursos, la industria pesada, el petróleo y el combustible así como las fábricas, producen los materiales utilizados para mantener en funcionamiento el sistema productivo y poder suministrar a las fuerzas. Hay tres tipos de producción de equipo en el juego: producción histórica para aviones y AFV/vehículos de combate basada en una cantidad fija cada turno, la demanda base de producción para vehículos terrestres de no combate (no-AFV)/vehículos de combate de elementos terrestres y los vehículos genéricos basados entre la diferencia de la fuerza del TOE y la fuerza actual de las unidades, y la producción de base no demandada de no-AFV/equipamiento de vehículos de combate para permitir una producción realista de armamento histórica, que a menudo acababa utilizada nunca, en lugar de tener una producción ajusta a las necesidades. Cada avión, AFV y vehículo de combate nombrado tienen un límite de construcción que pone tope al tamaño al que sus fábricas pueden aumentar a través de la expansión. El *Manpower* necesaria se genera a través de las fábricas de *Manpower* que representan la disponibilidad de los hombres aptos para las fuerzas armadas. Las fábricas pueden ser dañadas y reparadas. Las fábricas soviéticas pueden ser evacuadas. El jugador soviético se beneficiará de una cantidad fija de suministros y vehículos por el préstamo y arriendo de los aliados. Aunque no forma parte del sistema de producción per se, los puertos y los ferrocarriles se tratan como fábricas que generan una cantidad determinada de capacidad de transporte estratégico. Una vez producidos suministros, combustible, petróleo y los recursos, estos son transportados a través de las casillas de suministro a las ciudades y casillas urbanas donde se almacenan y pueden aprovecharse. Otros artículos producidos se representan en *Pools* virtuales hasta que se usan para construir unidades de grupo aéreo (aviones) o elementos terrestres. Cada nación en el juego tiene un conjunto de agrupaciones que utiliza para crear aviones y elementos terrestres. Las fábricas polacas y checas se consideran una parte integrante de los *pools* alemanes (los artículos producidos en fábricas polacas y checas, aparecen en las estadísticas como elementos construidos alemanes).

La producción tiene lugar durante la fase logística de cada bando respectivamente. No hay producción de ningún tipo en el primer turno de cualquier escenario. Hay que tener en cuenta que en los escenarios donde los soviéticos son el primer jugador, no habrá primer turno para el eje, por lo que su primer turno será el turno 2, en el cual sí habrá ya producción. La producción en escenarios que no son de campaña y que no utilizan el mapa completo o el OOB en su totalidad se reducirá en ambos bandos en un porcentaje determinado para escenificar que parte de esa producción va dirigida a tropas situadas fuera del mapa. Esta reducción del porcentaje también se aplica a los soviéticos en lo que se refiere al Préstamo y Arriendo de los aliados y en la producción de puntos de capacidad de ferrocarril. Más información sobre el sistema de producción en la pantalla de producción (5.2.1) y en el registro de sucesos de la fase logística (5.4.12).

21.1. El sistema de producción

La producción se lleva a cabo por varias fábricas, ubicadas en los hexágonos de ciudad y casillas urbanas. La excepción es el Préstamo y Arriendo de suministros y vehículos, que se agregan automáticamente al Pool en la fase logística. Algunas fábricas, incluyendo todas las fábricas de Préstamo y Arriendo, están localizadas fuera del mapa. Cada punto de fábrica producirá una cierta cantidad de un elemento cada turno si la ciudad o casilla urbana en que se encuentra está conectada a la red de suministro (20.1) y tiene suficientes elementos básicos almacenados para uso local. Hay tres elementos básicos necesarios para permitir que el sistema de producción funcione: recursos, petróleo y *Manpower*. Los recursos son requeridos por la Industria Pesada para producir suministros y por las fábricas de fuel sintético para producir combustible sintético. Los suministros son necesarios para las fábricas del armamento, aviones, AFV y de vehículos de combate para producir el equipo destinado a la aviación y los elementos terrestres. El petróleo es requerido por las fábricas de combustible para permitir que las unidades motorizadas y los vehículos genéricos puedan operar. Las fábricas de *Manpower* proporcionan los recursos humanos necesarios para completar el equipamiento generado durante la fase de reemplazo para construir los elementos terrestres completos que fluyen a las unidades. Hay dos tipos de producción utilizados para las fábricas. Algunas fábricas (industria pesada, combustible, combustible sintético, vehículos y armamentos) tienen un multiplicador estático para cada año (1941-45). Esto se utiliza para determinar la cantidad de producción para cada punto de fábrica. La proporción de elementos básicos necesarios para producir el producto final sigue siendo el mismo. Por ejemplo, si la cantidad de 1000 recursos es requerida para producir 1000 suministros, será necesaria una relación de uno a uno de recursos contra suministros independientemente del multiplicador. Cualquier otro tipo de fábrica tiene una tasa de producción fija que no va a cambiar. Sin embargo para las fábricas de vehículos de combate, aviones y AFV el número de puntos de industria de cada tipo de fábrica en cada ciudad o hexágono urbano aumentará con el tiempo, basado en su tasa de expansión hasta que alcanza su límite de construcción.

21.1.1. Producción de recursos (*resources*)

Los recursos representan las materias primas utilizadas por la industria pesada para producir suministros y por las fábricas de combustible sintético para producir combustible. Cada punto de fábrica de recursos podrá producir 1000 toneladas de recursos por turno.

21.1.2. Producción de industria pesada (*H.I.*)

Las fábricas de industria pesada (HI) utilizan recursos para producir suministros, que no sólo representan todas las materias utilizadas para construir equipos, ya sea directamente en las fábricas individuales o a través de la producción de puntos de armamento, pero también los suministros generales y municiones se utilizan para suministrar a las unidades. Después de la fase de producción, los suministros se asignan primero a cumplir como mínimo el 90% de los requisitos del sistema de producción, el restante está disponible para suministros generales durante la fase de suministros. Cada punto de fábrica (HI) producirá una cantidad de 500 toneladas de suministros por turno con un coste de 500 toneladas de recursos. La producción es modificada con los siguientes porcentajes:

Modificador de producción de INDUSTRIA PESADA (H.I.)					
Año/Nacionalidad	1941	1942	1943	1944	1945
Alemanes/Checos/Polacos	100%	130%	220%	270%	220%
Aliados del Eje	100%	100%	100%	100%	100%
Soviéticos	100%	133%	155%	170%	180%

1 pto. de fábrica H.I. + 500 t. RECURSOS = 500 t. SUMINISTROS

Por ejemplo, en 1941: 500 toneladas de recursos se requerirán para producir un máximo de 500 toneladas de suministros por punto de fábrica para los soviéticos. En 1943, serán 775 toneladas las necesarias para producir un máximo de 775 toneladas por punto de fábrica (155%).

21.1.3. Producción de armamento (*Armament Production*)

Las fábricas de armamento se abastecen de suministros y lo utilizan para producir puntos de armamento, que son reflejados en un Pool virtual. Los puntos de armamento sirven para construir dispositivos para equipar los elementos terrestres. Hay un número fijo de puntos de armamento para cada dispositivo. Por ejemplo, el coste de construcción (*build cost*) de los dispositivos de un cañón antiaéreo de 88 mm es de 55 puntos de armamento, que incluye un 88mm AA Gun y 8 rifles 7,92mm Kar 98 para un elemento de tierra formado por 8 hombres, que se harán coincidir con los refuerzos de hombres durante la fase de reemplazo para completar ese elemento terrestre. Tener en cuenta que no se utiliza puntos de armamento para producir aviones, AFV o vehículos de combate construidos en fábricas individuales. Los elementos terrestres que utilizan puntos de armamento para su construcción tienen una "A" que aparece en la columna "Capacidad" de la pantalla de producción (5.4.3) y en las fábricas de armamento la información aparece listada bajo la sección "Especial". Además de la creación de dispositivos para elementos terrestres, los puntos de armamento también se utilizan para producción de municiones. Por cada tonelada de las fuentes utilizadas para un armamento de municiones (20.3.2) un punto de armamento se gasta. Cada punto de fábrica de armamento producirá unos teóricos 250 puntos de armamento a costa de 50 toneladas de suministros. La producción de puntos de armamento se modificará con los siguientes porcentajes:

Modificador de producción de ARMAMENTO					
Año/Nacionalidad	1941	1942	1943	1944	1945
Alemanes/Checos/Polacos	100%	130%	220%	380%	280%
Aliados del Eje	100%	100%	100%	100%	100%
Soviéticos	100%	130%	130%	130%	130%

1 pto. de fábrica ARMAMENTO + 50 t. SUMINISTROS = 250 ptos. de ARMAMENTO

Para seguir el ejemplo de arriba, en 1941 se requieren para producir por cada punto fábrica de armamento de los soviéticos 50 toneladas de suministro para producir el máximo de 250 toneladas de puntos de armamento. En 1943 por cada punto de fábrica soviética se podrá producir un máximo 500 toneladas de puntos de armamento necesiándose 100 toneladas de suministro (200%).

21.1.4. Producción de combustible sintético (*Synthetic Fuel*)

Las Fábricas de combustible sintético toman recursos y producen combustible sintético, que se agrega al combustible global del Pool. No hay fábricas soviéticas de combustible sintético. Cada fábrica de combustible sintético producirá una cantidad de 500 toneladas de combustible por turno a un coste de 500 toneladas de recursos. La producción de combustibles sintéticos se modificará con los siguientes porcentajes:

Modificador de producción de COMBUSTIBLE SINTÉTICO					
Año/Nacionalidad	1941	1942	1943	1944	1945
Alemanes/Checos/Polacos	100%	115%	135%	135%	100%
Aliados del Eje	100%	100%	100%	100%	100%

1 pto. de fábrica COMBUSTIBLE SINTÉTICO + 500 t RECURSOS = 500 t de COMBUSTIBLE

Note 1: La Producción de combustible sintético alemán se divide a la mitad de junio a diciembre de 1944

Note 2: La producción de combustible sintético alemán se divide por cuatro durante 1945

21.1.5. Petróleo y producción de combustible (*Oil and Fuel*)

Las fábricas de petróleo (campos de petróleo) producen petróleo que luego es almacenado o utilizado por fábricas de combustible (refinerías) para producir combustible, que también se almacena en la ciudad y casillas urbanas hasta que es aprovechado. La tasa normal de producción de las fábricas de petróleo es de 500 toneladas de petróleo por cada punto de fábrica por turno. Sin embargo las fábricas rumanas y alemanas de petróleo producen sólo el 60% de su capacidad. Además, desde agosto de 1943, la producción de petróleo rumano se reducirá a 30% de su capacidad.

Cada punto de fábrica de combustible producirá 300 toneladas de combustible por turno a costa de 300 toneladas de petróleo. Las Fábricas de combustible rumano tendrán su producción a la mitad a partir de agosto de 1943.

Producción de fábrica de PETRÓLEO						
Año/Nacionalidad	1941	1942	1943 (Ene-Jul)	1943 (Ago-Dic)	1944	1945
Eje	60%	60%	60%	60%	60%	60%
Rumanos	60%	60%	60%	30%	30%	30%
Soviéticos	100%	100%	100%	100%	100%	100%

1 pto. de fábrica FUEL + 300 t PETRÓLEO = 300 t de COMBUSTIBLE

21.1.6. Reparación y producción de vehículos

Las fábricas de vehículos utilizan suministros para producir vehículos genéricos, que se colocan en el Pool de vehículos. El jugador soviético recibirá vehículos adicionales, ya sea a través de la movilización de vehículos privados (23.1) o a través de un préstamo (21.5). Cada punto de fábrica de vehículos producirá 10 vehículos por turno con el coste de 50 toneladas de suministros. La producción de vehículos se modificará con los siguientes porcentajes:

Modificador de producción de ARMAMENTO					
Año/Nacionalidad	1941	1942	1943	1944	1945
Alemanes/Checos/Polacos	100%	120%	140%	80%	60%
Aliados del Eje	100%	100%	100%	100%	100%
Soviéticos	100%	55%	55%	55%	55%

1 pto. producción de VEHÍCULOS + 50 t SUMINISTROS = 10 VEHÍCULOS

Los vehículos individuales que están dañados se devuelven a un Pool virtual para su reparación. Una vez reparado, se agregan al Pool de vehículos. La reparación tiene lugar durante la fase de logística. La tasa de reparación de vehículos soviéticos es del 20% por turno. Debido a la falta de equipo estándar, la tasa por turno para la reparación de vehículos del eje es del 10%.

21.1.7. Producción de aviones, AFV y vehículos de combate

SU-76M

	CAPACITY	DAMAGE
Kirov	42	0
Gorky	42	0
Sverdlovsk	42	0

SU-76M

Type: Lt Tank Destroyer
Nation: Soviet Union

Men: 4
Speed: 28
Size: 3

Load Cost: 51
Fuel Use: 4
Ammo Use: 838
Reliability: 15
Expansion Rate: 4

First Year: 1943
First Month: 5
Last Year: 1945
Last Month: 12
Build Cost: 115
Build Limit: 42

UPGRADE PATHS

From:	# FACTORIES
#SU-76	0 (0)
SU-76M	126 (0)

DEVICE

1 x 76.2mm ZIS-5 Gun

FACE Fwd **ROF** -1 **ACC** 150 **AMMO** 60

Los AFV, aviones y vehículos de combate se construyen en las fábricas individuales mediante el uso de suministros, donde cada punto de fábrica implica la construcción de un elemento. Por ejemplo, asumiendo que los suministros suficientes están disponibles, la fábrica de JU88A en Rostock, con una capacidad de diez puntos de fábrica, construirá diez JU88A cada turno. Cada avión está construido como una unidad integral, incluyendo dispositivos instalados y tripulación. AFV y vehículos de combate incluyen dispositivos instalados, pero no se convertirán en elementos de tierra completos hasta que reciben los recursos humanos para la tripulación durante la fase de reemplazo. Cada elemento tiene un coste de producción que determina cuántos suministros implican su producción. El coste para construir aviones es el coste de construcción dividido por 20. El coste de construir AFV o un vehículo de combate es su coste de construcción dividido por 10. Por ejemplo un FW 190 tiene un coste de construcción de 484, por lo que sería necesario 24.2 toneladas de suministros para producir ese avión, para incluir cuatro cañones de 20 mm, una bomba de 250 KG y dos tanques expulsables de 300 litros así como dispositivos instalados y una tripulación integrada. Un tigre (AFV elemento terrestre) tiene un coste de construcción de 673, por lo que sería necesario 67.3 toneladas de suministros para producirlo, esto incluiría un cañón de 88 mm y ametralladoras del 7,92 como dispositivos instalados. Una vez producido, cada avión de un tipo específico se coloca en un Pool aparte hasta que se toma como un reemplazo o, para los soviéticos y aviones capturados, haya suficiente aviones en el pool para permitir la creación de una nueva unidad aérea. AFV y vehículos de combate van a su pool específico de vehículos (AFV/combate) hasta que el sistema determina que existe la necesidad para construir ese tipo de elemento terrestre y hay suficiente *Manpower* disponible.

1 avión = Su coste de construcción (**Build Cost**) / 20 en toneladas de suministros
 1 AVF/vehículos de combate = Su coste de construcción (**Build Cost**) / 10 en toneladas de suministros

21.1.8. Ampliación de las fábricas y aumento de límite de construcción de aviones, AFV y vehículos de combate

Las fábricas de aviones, AFV y vehículos de combate pueden ser capaces de aumentar su capacidad agregando puntos adicionales de fábrica con el tiempo. Cada tipo de fábrica tiene una tasa de ampliación (*Expansion Rate*) listada en el tipo de elemento de la lista de producción de la ciudad que determina cuántos puntos de fábrica se agregarán. Una tasa de ampliación (*Expansion Rate*) de uno o más aumentará la capacidad de cada fábrica de ese tipo en un número cada turno durante la fase logística. Si la tasa de ampliación es de cero esa ampliación será más lenta que una fábrica con un punto por turno. El número exacto de turnos para aumentar la capacidad es variable y depende de la cantidad de *Manpower*, ferrocarriles y puntos de puerto en el pueblo, ciudad o hexágono urbano: mientras más haya, mayor será la posibilidad de aumentar la capacidad de la fábrica. Las fábricas solo se amplían si están libres de daños.

21.1.8.1. Límite de construcción (**Build Limit**)

Cada tipo de avión o AFV/ (vehículo de combate) terrestres tiene un límite de construcción (*build limit*) que pone un tope a la ampliación fijando un número máximo de elementos por fábrica y turno. Por ejemplo, en Junio de 1941, hay tres fábricas que producen la M1941 T-34, que tiene un límite de construcción de 75 y una tasa de ampliación (*Expansion Rate*) de uno. La capacidad actual de las fábricas es 51, 6 y 6. Suponiendo que

no han sufrido ningún daño, la primera fábrica alcanzará su límite de construcción en 24 turnos, mientras que las otras dos tendrán 69 turnos para llegar a plena capacidad. Una vez que las tres fábricas alcanzan su límite de construcción de 75, el máximo número de elementos terrestres de M1941 T-34 que se pueden producir cada turno será 225.

21.1.9. Actualización de las fábricas

Cada tipo de avión o elemento terrestre tiene una fecha de producción inicial (primer año/primer mes) y puede tener una fecha de finalización de la producción (el último año y el último mes). Las fábricas con una fecha de producción límite se disuelven cuando se llega al último mes en el último año. La Producción de nuevos modelos de aviones o equipos de elementos terrestres puede producirse de dos formas. Algunos nuevos modelos aparecerán como nuevas fábricas en su fecha de producción de inicio. Por ejemplo, el SU-122 soviético comenzará la producción en diciembre de 1942 con una fábrica recién construida en Sverdlovsk. Otros nuevos modelos comenzarán la producción como resultado de una actualización de una fábrica ya existente. Son posibles varias actualizaciones de una fábrica a un nuevo modelo con el tiempo, en cuyo caso cesa la producción del modelo antiguo cuando se inicia el nuevo. Continuando el ejemplo, la fábrica de SU-122 en Sverdlovsk, con un límite de construcción de 20 y una tasa de ampliación de 1, se actualizará para producir el SU-85, con un límite de construcción de 39 y una tasa de ampliación de 3, en diciembre de 1943. La fábrica de SU-85 se actualizará una vez más en diciembre de 1944, esta vez en una fábrica de SU-100, con un límite de construcción de 64 y una tasa de ampliación de 5.

La lista de pools de equipamiento en la pantalla de producción (5.4.3) está anotada para reflejar su actual estado como sigue:

- Ya no está en producción ("##")
- Actualmente en producción (no symbol)
- Todavía sin producir (**)

Las únicas fábricas que serán consideradas físicamente presentes en un hexágono de pueblo, ciudad o urbano son aquellas actualmente en producción. Seleccionando un equipamiento aéreo o de un elemento terrestre listado en la pantalla de producción nos llevará a la venta de producción de la ciudad (5.4.4), que incluirá información de cualquier mejora planeada para ese tipo de fábrica.

21.1.9.1. Degradación de equipo

Un elemento terrestre o unidad de grupo aéreo puede degradarse a un tipo concreto de equipamiento si el sistema de producción determina que hay una escasez en ese momento de equipamiento que no puede mantener el ritmo de demanda de todas las unidades que usan esos elementos y hay un exceso de equipos más antiguos en el Pool. En este caso una unidad puede degradar su avión o equipos. Por ejemplo, una unidad de grupo aéreo de caza alemán que había actualizado el Bf 109 F-2 al Bf 109 F-4, pero luego tuvo fuertes pérdidas, podría degradarse al Bf 109 F-2 si el Pool de Bf 109 F-4 está bajo y hay suficientes Bf 109 F-2 disponibles. En circunstancias similares, elementos terrestres antitanque equipados con cañones AT de 75 mm podrían degradarse y pasar a tener cañones AT de 47 mm.

21.1.10. Migración y producción de Manpower

La Población es una característica permanente de un hexágono de pueblo, ciudad o urbano. Un punto de población representa 50.000 personas (en el pueblo, ciudad, casillas urbanas o alrededores).

El *Manpower*, representado por las fábricas del pueblo, ciudad o casillas urbanas, se produce a una velocidad variable dependiendo de la nacionalidad y el año. Las fábricas de *Manpower* pueden ser dañadas, destruidas, o pueden migrar a otra ciudad, pueblo y casillas urbanas.

21.1.10.1. Producción de *Manpower*

Cada nación tiene un pool específico de *Manpower*, con un pequeño porcentaje de los recursos humanos checos y polacos destinados al pool alemán. El número de hombres añadidos al pool de *Manpower* de cada nación se determina cada turno tomando el número de puntos de fábrica de *Manpower* disponibles con el multiplicador de producción de *Manpower*. El *Manpower* se mantiene en el Pool hasta que el sistema los seleccionada para equipar elementos terrestres. Los multiplicadores del *Manpower* son los siguientes:

Año/Nacionalidad	1941	1942	1943	1944	1945
Alemanes	9	8	8	7	6
Aliados del Eje	9	8	8	7	6
Soviéticos	50	40	35	30	15

Además, cada turno un 1% por ciento del *Manpower* listado como incapacitado volverá al Pool del *Manpower* (para los soviéticos será un 0,5%). Un porcentaje de los incapacitados que vuelven al pool se reparte entre los países aliados del Eje de la siguiente manera:

Rumania - 10% - Hungría - 9% - Finlandia - 4% - Italia - 1,5% - Eslovaquia - 0,75%

El resto de los hombres discapacitados que vuelven al pool regresan a Alemania. Los hombres devueltos (y también el material dañado) a los pools durante la fase logística no están disponibles inmediatamente para ser usados como reemplazos. Aunque aparecen en el "parque" de la pantalla de producción, realmente se están poniendo en un pool de transición. Al comienzo de cada fase logística amiga, el 25% de los efectivos del pool de transición, se pasan al pool de elementos preparados. Esto representa el tiempo que se pierde por las tropas heridas o equipo dañado desde el frente a retaguardia y vuelta.

21.1.10.2. Migración y evacuación del *Manpower*

Los puntos de fábrica de *Manpower* en una ciudad, pueblo y casilla urbana de nacionalidad alemana y Soviética, pueden evacuar/migrar cuando el hexágono es capturado por las unidades enemigas. A efectos de la migración, cada punto de fábrica de *Manpower* representa 50.000 personas. En

cualquier turno, hasta 5 puntos de fábrica de *Manpower* puede migrar desde un hexágono de pueblo, ciudad o hexágono urbano a otro. Cuantos más puntos de fábrica de *Manpower* hay en un hexágono, mejores son las posibilidades de que algunos migren. Cuando los puntos de fábrica de *Manpower* migran, intentarán moverse a otro pueblo, ciudad o hexágono urbano (incluyendo ciudades situadas fuera del mapa) al menos a 14 hexágonos de distancia de una unidad enemiga. Las evacuaciones/migraciones no tendrán lugar en junio de 1941 o en cualquier hexágono soviético de pueblo, ciudad o hexágono urbano después de 1942. Hexágonos de pueblo, ciudad o urbanos recapturados por unidades amigas no padecerán migración. Sólo el *Manpower* alemán y soviético puede migrar, pero todo el *Manpower* puede ser destruido o dañado.

21.1.10.3. Destrucción y daño de las fábricas de *Manpower*

Los puntos de fábrica de *Manpower* pueden ser destruidos cuando el hexágono de pueblo, ciudad o urbano es capturado. Además, puede destruirse un punto de fábrica de *Manpower* en la ciudad, pueblo o casillas urbanas cada turno que el hexágono es controlado por el enemigo; casillas con grandes cantidades de *Manpower* tienen una mayor posibilidad de tener una fábrica de *Manpower* destruida (un punto de *Manpower* es destruido si $Rnd(600) < (Manpower \text{ en la ciudad})$). Las fábricas de *Manpower* también pueden estar dañadas o perder puntos por falta de suministros (20.5.1).

21.1.10.4. Contratación de *Manpower* local en zonas aisladas

La producción de *Manpower* de un hexágono de pueblo, ciudad o urbano que está en una situación de aislamiento continuará con un porcentaje reducido, pero no se agregará al pool general de producción de *Manpower*. Denominado como reclutamiento local, la producción de *Manpower* se reducirá a la mitad y se almacenará en un Pool separado. Este Pool de *Manpower* independiente se conserva incluso si el hexágono es capturado. Si se recupera el control del hexágono y está suministrado, entonces el *Manpower* almacenado se agregará al pool de la producción general para representar el alistamiento de reclutas de una región recién liberada.

21.1.10.5. Hiwis (*Hilfswilliger* - "voluntarios auxiliares")

Durante la Segunda Guerra Mundial un Hiwi (apócope del alemán *Hilfswilliger* - "ayudante o auxiliar voluntario") era todo aquel soldado voluntario no alemán adscrito a la Wehrmacht y que prestaba todo de servicios auxiliares (tales como trabajos pesados, servicios en cocinas, establos, hospitales o almacenes, conductores de vehículos, mensajeros, labores de guardia y vigilancia de campos de prisioneros, carga y descarga, suministro de munición, cavar trincheras y construir búnkers o fortificaciones, etc.), llegando en algunas ocasiones incluso a luchar en el frente junto a los soldados alemanes o realizar acciones de sabotaje y combatir a los partisanos que hostigaban a las fuerzas de Hitler en la retaguardia. Los hiwis eran desertores de los ejércitos que combatían contra los alemanes (fundamentalmente del Ejército Rojo) o civiles de los territorios ocupados que voluntariamente y por diversas razones (políticas e ideológicas o simple y pura supervivencia) decidían unirse a los ejércitos del Führer y colaborar con los alemanes.

SPECIAL			TRANSIT			
-	Vehicle Repair	A	-	0	1841508	0
-	Port	61	0	0	0	0
-	Railyard	228	0	0	0	0
-	Manpower	1630	0	36967	1321876	0
-	Vehicle	289	0	0	330512	0
-	Heavy Industry	100	0	0	0	0
-	Oil Production	30	0	0	0	0
-	Fuel Production	30	0	0	0	0
-	Synthetic Fuel Production	42	0	0	2338175	0
-	Resource Production	92	0	0	0	0
-	Armaments Production	98	0	0	3554540	0
-	<u>Hilfswilliger (Hiwi)</u>	-	-	159649	327649	513
CAPTURED						
			POOL	CAPTURED	UNITS	
Fl	20mm Anti-aircraft Gun		0	1	0	

Las unidades Hiwis estarán su propio pool separados del *Manpower* general. En ese pool Hiwi se irán almacenando los hombres que se vayan capturando (el 8%) por el ejército alemán y que servirán para ir atendiendo a las necesidades de personal de los elementos terrestres de las unidades de trabajo (*labor squad*) y apoyo (*support*).



33rd Fortified Zone					4049	
EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 38/38	MAX 50
30	13	0	Rifle Squad	12	Morale: 48	
29	16	0	Labor Squad (Hiwis 8)	11	NON-MOTORIZED	1-0
29	4	0	7.92mm Anti-tank Rifle	13	Vehicles/Need: 4 / 4	
29	2	0	7.92mm Machine Gun	12	HHQ: O.K.H.	
29	4	0	81mm Mortar	12		
29	14	0	Support (Hiwis 4)	13		

Las unidades Hiwis seran representadas en el juego con las siguientes reglas:

- a) Los Hiwis son generados a partir de los prisioneros capturados. El 8% de los prisioneros capturados irá a la Hiwi pool. Así mismo, los centros de *Manpower* soviéticos producirán 10 hombres por cada punto (aplicándose los límites de producción del escenario y el daño a los centros de *Manpower*).
- b) Los hiwis pueden ser añadidos a las unidades alemanas de apoyo (*unit support*) y a las escuadras de trabajo (*labor squad*) a partir del inicio del año 1942.
- c) Los Hiwis no puede adjuntarse a un cuartel general del alto mando (*High Command HQs*).
- d) Los hiwis no pueden ser más del 70% del TOE de una unidad de trabajo (*labor squad*), del 30% de un elemento de apoyo (*unit support*) ni del 10% de elementos de apoyo de las unidades SS de élite.
- e) Si la unidad principal es destruida, hay un máximo del 60% de probabilidades de que el pelotón de Hiwis sea destruida también (cuanto menor sea el porcentaje de elementos hechos con hiwis, menor es la posibilidad de que el pelotón de hiwis sea destruido).
- f) Los hiwis proveen de la misma capacidad de apoyo e ingeniería que un pelotón normal de apoyo.
- g) Cuando se carga una partida guardada de una antigua versión del juego sin hiwis, cuando comienza la primera fase logística alemana en la nueva versión, el juego generará hiwis basándose en los hombres capturados y en los centros de *Manpower*.
- h) El número de hiwis en una unidad es mostrado en la pantalla de información detallada de la unidad. El número de elementos hiwis es mostrado en paréntesis junto al tipo de elemento terrestre. Por tanto, "Support t (Hiwi 2)" indica que 2 de los pelotones de la unidad son hiwis (ver imagen superior). La pantalla de producción tiene una entrada para hiwis, que muestra cuantos hombres hay en el "Hiwi pool". Los hiwis se incluyen en el total "*German Manpower*" mostrado en la pantalla de "Orden de Batalla".



21.1.11. El Puerto y capacidad ferroviaria

Los puertos y ferrocarriles se tratan como fábricas en términos de captura, daños y reparación, pero juegan sólo una parte periférica en el sistema de producción. La presencia de un puerto o ferrocarril en el mismo hexágono que una fábrica con un cero de tasa de ampliación aumenta la posibilidad de esa fábrica de ampliarse (21.1.8). Además en las casillas con puertos se intentará acumular en el almacén 1000 toneladas adicionales de suministros y combustible en cada turno. Cada punto de fábrica de ferrocarril producirá una cantidad de capacidad ferroviaria estratégica cada turno igual a 100 menos el porcentaje de daños. Esta cantidad puede ser modificada debido al modificador de nivel de transporte en el menú de opciones de juego (3.3.3) y el modificador de producción de la gran campaña (no en los escenarios). Además, la capacidad ferroviaria soviética se multiplica por cinco, con la excepción de junio de 1941, que es multiplicada por 2,5. Consulte la sección 14.2.3 para obtener detalles sobre la producción de envío de puntos por las fábricas de puerto. Sólo las vías de ferrocarril de nacionalidad Soviética y puertos pueden producir la capacidad de transporte estratégico para el jugador soviético y sólo los ferrocarriles y puertos del Eje y aliados del Eje pueden producir la capacidad de transporte estratégico del eje.

Leningrad		
Nation: Soviet Union	Supply:	136000
Player: Soviet	Fuel:	6000
Population: 40	Oil:	5000
	Resource:	15000
NUM	DAM	FACTORY TYPE
1	0	Armaments Production
1	0	Vehicle
26	0	Port
25	0	Railyard
10	0	Manpower
1	0	Heavy Industry

21.2. Captura, daño, reparación y evacuación de fábricas

Las fábricas de la ciudad capturada, pueblo y casillas urbanas pueden ser dañadas o destruidas. Con la excepción del *Manpower*, puerto, ferrocarril, fábricas de recursos y petróleo, todas las otras fábricas en las casillas capturadas son destruidas y eliminadas permanentemente. Con la excepción de las fábricas de *Manpower* (21.1.10.3), las fábricas siguen recibiendo una cantidad variable de daños (el daño se agrega a la fábricas iguales a 25+n° aleatorio (75) % (que no superará el 100%). El petróleo capturado y los recursos de las fábricas empezarán a producir cuando los daños hayan sido reparados en un 50%, asumiendo que el hexágono está conectado a la red de suministros. Las fábricas capturadas producirán al ritmo de su nacionalidad actual, por lo que las fábricas de petróleo que los soviéticos capturen no se limitarán al 60% del límite Rumano de salida (21.1.5). Los ferrocarriles capturados y puertos no proporcionarán ninguna capacidad de transporte estratégico para el bando que los ha capturado (21.1.11).

Arzamas		
Nation: Soviet Union	Supply:	0
Player: Soviet	Fuel:	0
Population: 8	Oil:	0
	Resource:	0
NUM	DAM	FACTORY TYPE
1	84	Armaments Production
5	87	Yak-7B
7	89	Pe-2
8	0	Manpower

Todas las fábricas pueden sufrir daños por misiones aéreas de bombardeo a ciudades. Sólo un modelo de fábrica puede ser atacado por una misión aérea particular de bombardeo a una ciudad (5.3.8). Las fábricas soviéticas que son evacuadas (21.2.1) sufrirán al menos un 50% de daños, con daños adicionales si son del tipo que destruyen automáticamente cualquier punto de fábrica no evacuada.

Las fábricas dejarán de producir se reciben daños superiores al 50%. Así que tener 1% de daño tendrá 2% (1 posibilidad entre 50, 2%) de probabilidad de tener 0 de producción. 49% de daño tienen 98% de probabilidades de no producir en este turno (49 posibilidades de 50, 98%).

Las fábricas se reparan automáticamente durante la fase logística a una velocidad determinada por el tipo de fábrica de la siguiente forma:

Tipo de Fábrica	Reparación por turno
Petróleo y suministros	1%
H.I. / Combustible / Combustible sintético	2%
Armamento / vehículos / manpower / AFV/Vehículos de combate / puertos / vías férreas	3%

Téngase en cuenta que las fábricas en casillas aisladas no podrán autorepararse.

21.2.1. Evacuación de las fábricas soviéticas

Algunas fábricas soviéticas pueden ser evacuadas a través del movimiento estratégico de ferrocarril (14.2.5.3.2) a un coste específico de la capacidad de ferrocarril para cada punto de fábrica de la siguiente forma:

Tipo de Fábrica	Coste de capacidad ferroviaria por punto de fábrica evacuada
Industria pesada (HI)	10.000
Armamento	6.000
Vehículos generales	6.000
Aviones / AFV / Vehículos de combate	Coste de fabricación x 4 (sección 21.1.7)

Tenga en cuenta que el coste de la capacidad de ferrocarril por cada punto de fábrica se muestra entre paréntesis junto al nombre de la fábrica entre paréntesis en la ventana de visualización de la ciudad (sección 5.4.2.6) en el modo ferroviario (F2). Los costes de mover las fábricas por ferrocarril se duplicaron (la tabla ya refleja este coste) en la V1.03 Beta 3. No se permite el movimiento de fábricas en el turno de 22 de junio de 1941.

21.2.1.1. Disposición y daños en la evacuación de los puntos de fábrica

Para aviones, AFV y vehículos de combate, cualquier fábrica de puntos de un tipo determinado que no se mueve en una ciudad en particular (cuando algunos se mueven) son destruidos para esa ciudad en particular. Para la industria pesada, vehículos genéricos, y fábricas de armamento, cualquier fábrica de puntos de ese tipo que no se muevan, seguirán intactos en su ubicación original y estarán todavía disponibles para ser evacuados en otro momento. Evacuar las fábricas de un tipo particular de una ciudad no afectará la producción de ese mismo tipo de fábrica en una ciudad diferente. Por ejemplo, Kharkov tiene 51 puntos de fábrica de M1941 T-34. Si el jugador traslada a 10 de esos puntos a Chkalov, podría gastar 7140 en capacidad de ferrocarril y 41 Puntos de fábrica de T34 M1941 serían destruidos. Si hubiera habido una fábrica de armamento de 51 puntos, podría mover 10 gastando 60.000 de capacidad ferroviaria pero el resto de armamento 41 puntos permanecerían en un estado intacto. Todos los puntos de fábrica evacuados serán fuertemente dañados y requieren reparaciones antes de entrar en funcionamiento y reanudar la expansión.

Algunos consejos sobre la evacuación de fábricas:

- 1. Hay dos tipos de fábricas a tener en cuenta cuando se decide evacuar. Las que no son de reconstrucción (HI, vehículos genéricos, armamentos) se pueden mover poco a poco. Las que se acumulan hasta un límite (vehículos de combate, aviones, AFV) se deben mover todas a la vez, siendo destruida cualquier parte que se deje atrás. La clave es, para fábricas de aviones y de vehículos AFV/combate, que consigas al menos evacuar un punto o se perderá el potencial de la fábrica para reconstruirse hasta su límite de construcción. Esa fábrica en particular se tiene que mover a la vez, por lo que hay dos decisiones; cuándo mover y cuánto mover cuando decidas hacerlo. El trasfondo para las fábricas de aviones y vehículos de combate/AFV es que si sabes que se va a perder la ciudad, y si se puede sacar al menos un punto de fábrica antes de que sea demasiado tarde, eventualmente se podrán reconstruir. Tener en cuenta que no es necesario mover algunas fábricas debido a que su producción finaliza. Por ejemplo, las fábricas de MiG-3 en Moscú se eliminarán automáticamente en diciembre de 1941.
- 2. Para mantener una producción histórica de cifras el jugador soviético debe mover al menos la mitad de la capacidad de las fábricas que son reubicadas. Por ejemplo, en Leningrado hay una fábrica de KV-1 que empieza el escenario de campaña de 1941-45 con un tamaño de 29. Las fábricas de KV-1 tienen una tasa de ampliación de uno. La fábrica en Leningrado históricamente fue trasladada a mediados

de agosto de 1941, que a un ritmo de ampliación de uno, debería alcanzar un tamaño de unos 32. La otra fábrica de KV-1 está en Chelyabinsk, que inicialmente tiene un tamaño de cero. La reubicación de la fábrica de Leningrado KV-1 a mediados de agosto de 1941 dará como resultado una fuerte caída en la producción de KV-1 ya que la fábrica evacuada no puede producir o ampliar hasta que se haya reparado. A fin de mantener la producción histórica, al menos la mitad de la capacidad de la fábrica inicial (16 o más) necesitará moverse de Leningrado.

21.3. Equipo capturado

Vehículos de combate/AFV, vehículos genéricos y elementos como los cañones pueden ser capturados durante el combate (15.13). Los vehículos genéricos capturados se colocan directamente en el Pool de los capturados. Otros equipos capturados se colocan en su propio pool en la sección "capturada" de la pantalla de producción (5.2.1). Si el sistema de producción determina que hay un número suficiente de equipos capturados, entonces se asociarán con los recursos humanos necesarios para construir elementos terrestres que se enviarán como reemplazos a una unidad que incluye el mismo tipo general de equipo. Por ejemplo, podría utilizarse el FV T-34 capturado en una unidad que tiene en su TOE capacidad para tanque medio. Por otro lado, los tanques alemanes capturados como los destructores de tanques "Elefant" no pueden ser utilizados por los soviéticos, ya que es un cazacarros pesado, un modelo de equipamiento incompatible con cualquier TOE soviética.

21.4. Producción para otros frentes

Puesto que la lucha se desarrolla en múltiples frentes, no toda la producción alemana e italiana está disponible para destinarse al frente oriental. Por lo tanto una cierta cantidad de producción alemana e italiana no estará disponible automáticamente. Los tipos de fábrica afectados son la industria pesada (suministros), combustible, combustible sintético, Manpower, armas, aviones y AFV / vehículos de combate. Los recursos y el petróleo no se ven afectados. Para Alemania, esto también incluye producción de fábricas de nacionalidad checa y polaca. La pantalla de producción (5.2.1) mostrará el porcentaje de producción que estará disponible para el frente oriental. La capacidad total aparece tanto en la pantalla de producción y en las ventanas de la ciudad de producción individuales (5.4.4.), pero sólo la que realmente está disponible para el frente oriental se mostrará en la columna "Construido" y en los totales en el lado derecho de la pantalla de producción. El registro de sucesos de la fase logística (5.4.12) también enumerará sólo la producción disponible al frente oriental. La siguiente tabla se utiliza para calcular el porcentaje de la producción en el pool por turno por nacionalidad y año:

Nationality	1941	1942	1943	1944	1945
German(1)/Czech/Polish	85%	80%	70%	60%	50%
Italian	10%	20%	30%	N/A	N/A

Nota 1: Los aviones alemanes tienen un modificador adicional que reduce su producción de entrega en el frente oriental en un 50%. Esto representa que la proporción de la fuerza aérea enviada al este fue siempre mucho más baja que la proporción terrestre enviada al mismo frente.

21.4.1. Puntos de armamento alemán para los aliados del Eje

Si Alemania tiene más de 100.000 puntos de armamento en el inicio de la serie de producción de la fase de logística, entonces a cualquier nación aliada del Eje con menos de 10.000 puntos de armamento se le proporcionará 1.000 puntos del pool del grupo de armamento alemán.

21.5. Préstamo y arriendo (Lend Lease)

Matilda II

	CAPACITY	DAMAGE	
Lend-Lease North	5	0	off-map
Lend-Lease South	5	0	off-map



Matilda II

Men: 4
Speed: 15
Size: 3

Load Cost: 121
Fuel Use: 56
Ammo Use: 275
Reliability: 35
Expansion Rate: 1

Type: Medium Tank
Nation: Soviet Union

Front Armor: 80
Side Armor: 74
Top Armor: 19

First Year: 1941
First Month: 10
Last Year: 1943
Last Month: 7
Build Cost: 0
Build Limit: 5

Aunque los convoyes de Murmansk son los más conocidos como ejemplos de envíos de equipamientos y suministros a la Unión Soviética durante la Segunda Guerra Mundial, el material también era entregado a través de Irán y a través del Pacífico a Vladivostok. Estos préstamos en "War in the east" están representados por una cantidad fija de aviones, AFV/vehículos de combate, vehículos genéricos y suministros generados a través del sistema de producción. Para los escenarios que no utilizan el mapa completo y tampoco el OOB, los préstamos se reducirán con un modificador de porcentaje al igual que cualquier otra producción.

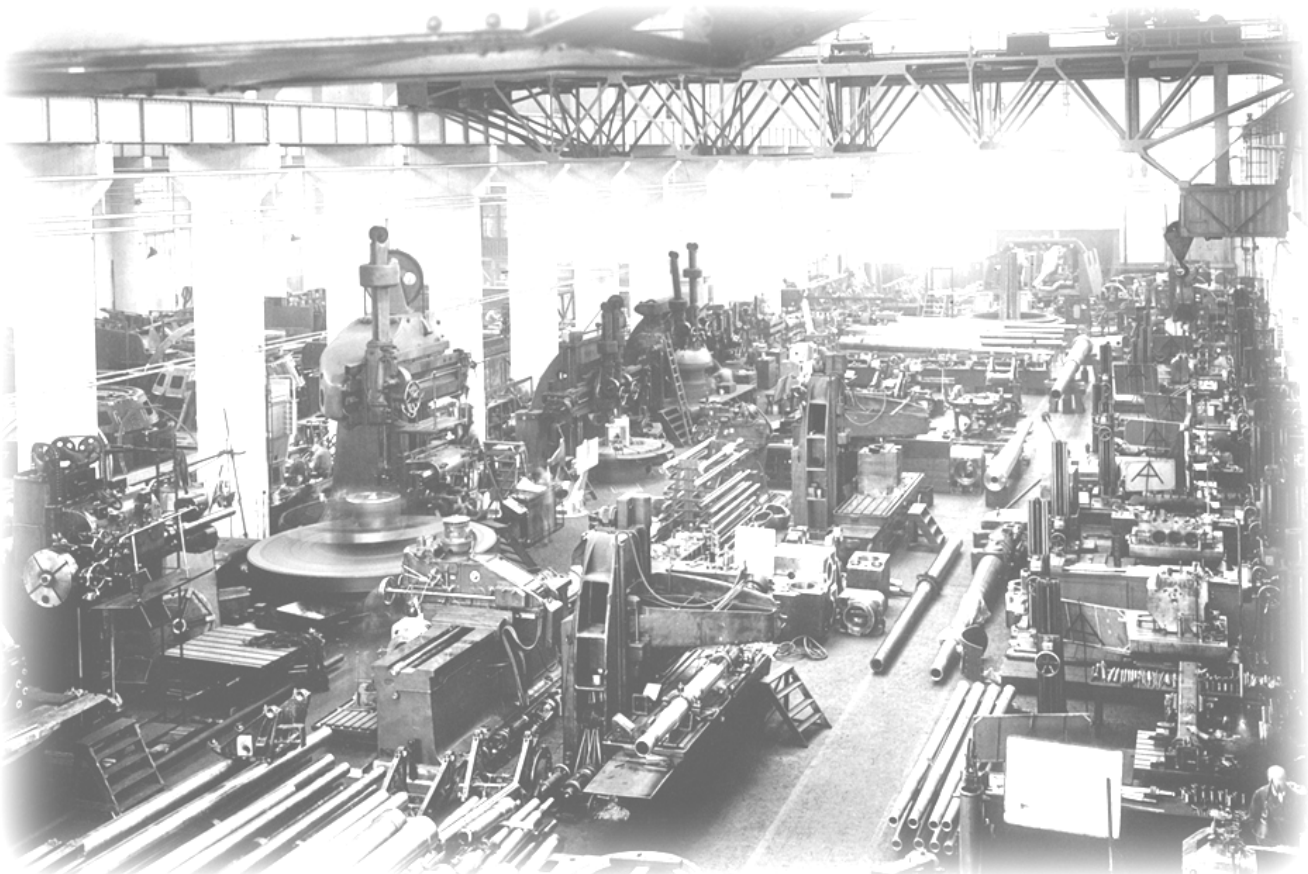
21.5.1. Préstamo y arriendo de aviones, AFV y vehículos de combate

El préstamo de aviones y AFV/vehículos de combate son producidos por las fábricas fuera del mapa que no consumen suministros ya que el coste de construcción de estos elementos está configurado en cero. La ubicación de estas fábricas será en el Préstamo y Arriendo Norte, Préstamo y Arriendo Sur y Préstamo y Arriendo del Pacífico. El tipo, número, tasa de ampliación, límite de construcción y fechas de inicio y parada de producción simulan el flujo histórico de aviones estadounidenses y británicos y AFV a la unión soviética.

21.5.2. Préstamo y arriendo de vehículos genéricos y suministros

Empezando en agosto de 1941, el jugador soviético recibirá una cantidad fija de suministros y vehículos genéricos cada turno y que varía por año de la siguiente forma:

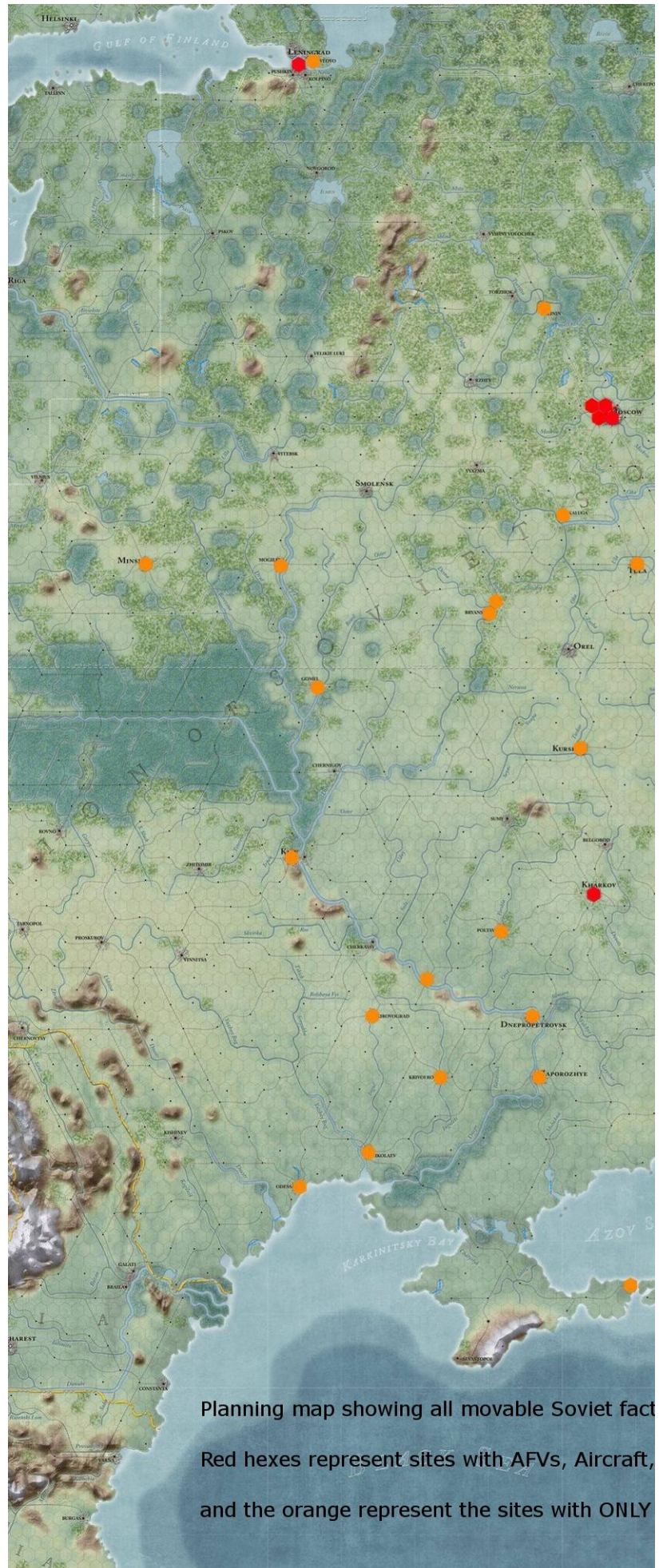
Año	Suministros por turno	Vehículos por turno
1941	1.000	300
1942	3.000	800
1943	5.000	4.500
1944	7.000	6.000
1945	6.000	1.500



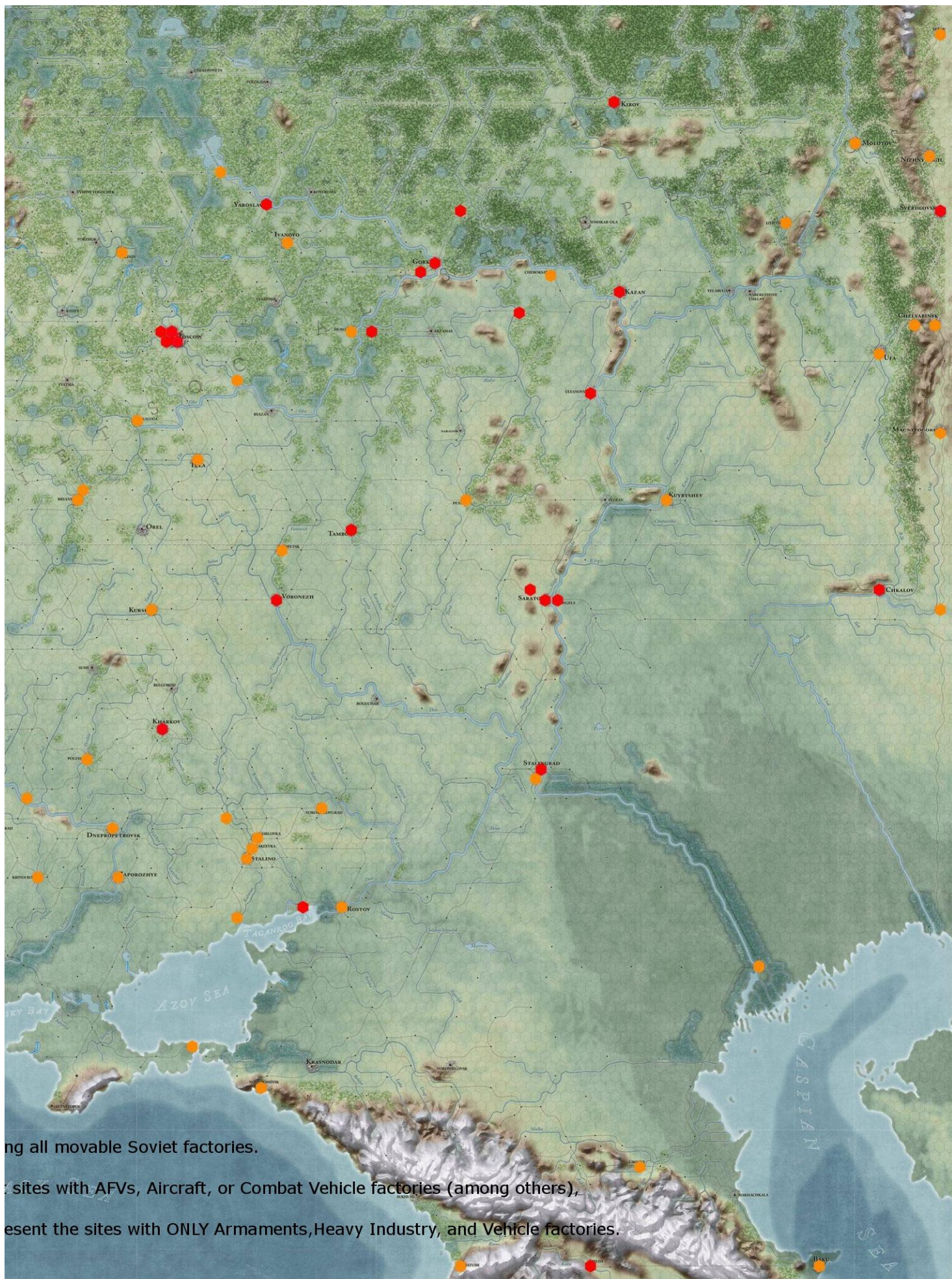


Fuerzas en campaña 1941-1945 & Fábricas e industria Soviética

	GERMANY	3326561 (3305300)
		32952 (32950)
		3864 (3861)
		3113 (2361)
	RUMANIA	788695 (783452)
		5477 (5467)
		236 (236)
		394 (352)
	HUNGARY	434191 (423385)
		2714 (2694)
		146 (146)
		333 (250)
	ITALY	228301 (227139)
		1425 (1422)
		339 (339)
		75 (75)
	FINLAND	358553 (358523)
		2694 (2694)
		30 (30)
		241 (238)
	SLOVAKIA	80970 (78964)
		335 (334)
		42 (42)
		72 (54)
	SOVIET UNION	3968069 (3355165)
		43856 (39073)
		15615 (14039)
		11219 (9236)



Planning map showing all movable Soviet factories. Red hexes represent sites with AFVs, Aircraft, and the orange represent the sites with ONLY



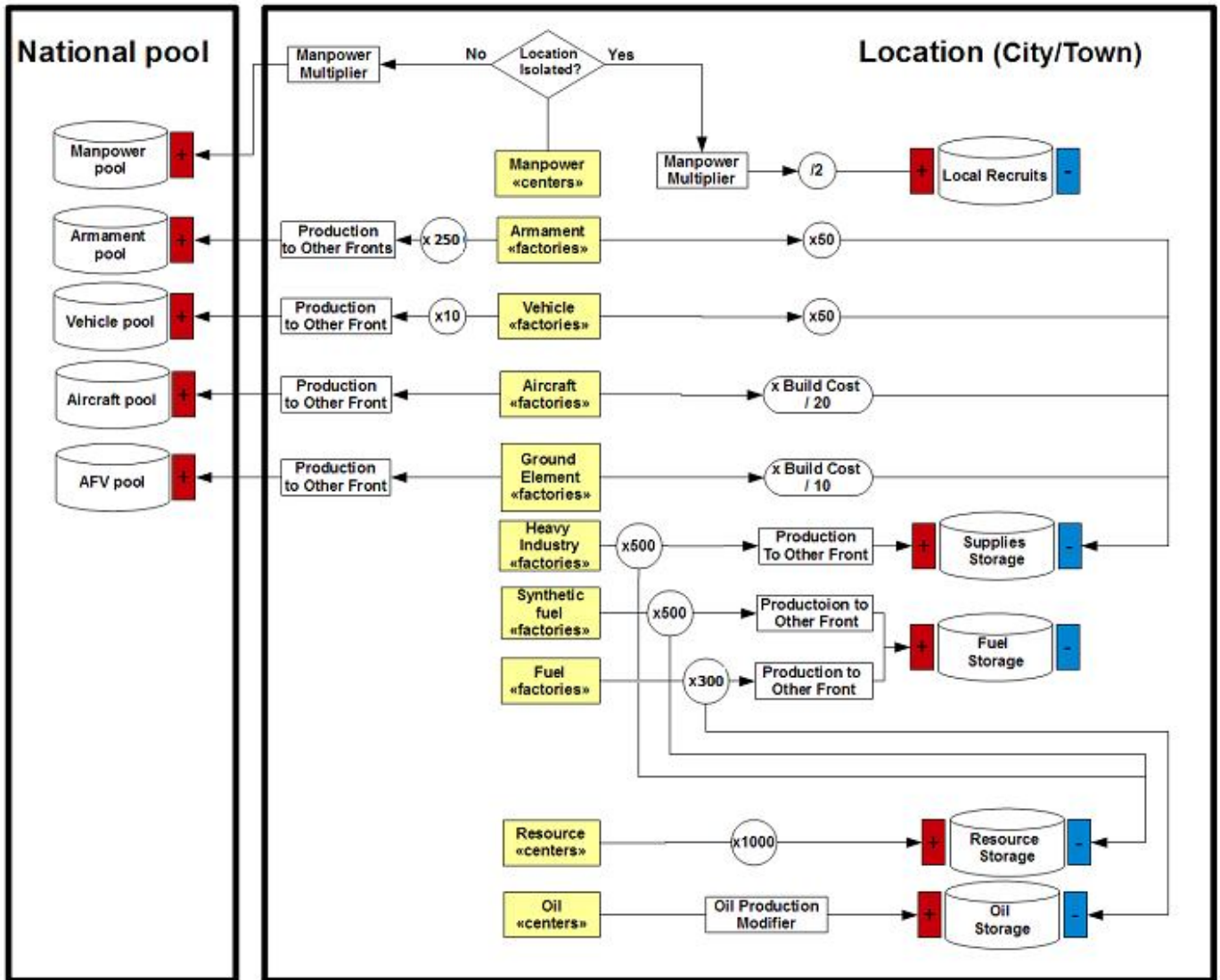
ng all movable Soviet factories.

ites with AFVs, Aircraft, or Combat Vehicle factories (among others),

esent the sites with ONLY Armaments, Heavy Industry, and Vehicle factories.

21.6. Diagrama de producción

El gráfico de producción muestra una representación simplificada del sistema de producción, para incluir los multiplicadores de *Manpower* (21.1.10.1), *Manpower* local aislado (21.1.10.4), la producción a otros frentes (21.4), y el modificador de producción de petróleo (21.1.5):



22. EL TIEMPO

Hay cuatro tipos de clima (claro, barro, nieve y ventisca) y tres niveles de hielo (suelto, fina capa y congelado) (5.1.5). El clima puede tener un impacto poderoso en el juego y éste se representa principalmente por su efecto sobre el coste de movimiento, también afecta a las líneas de trazado de suministros (14.1.5). Además, el mal tiempo (barro, nieve y ventisca) puede reducir o cancelar misiones aéreas (16.1.15). Las reglas especiales del primer invierno simulan la falta de preparación de las fuerzas del Eje (excepto las finlandesas) para el invierno ruso (22.3). El mapa se divide en cuatro zonas climáticas (Europa, Sur Soviética, Central Soviética, y Norte Soviética), con las posibilidades de clima más adverso incrementada de oeste a este (5.4.6). Los jugadores tienen la opción de elegir entre un clima predeterminado o uno al azar (22.2). El clima predeterminado utiliza una tabla fija, por tanto es cien por ciento predecible. Depende sólo de la fecha para determinar el tiempo en cada zona y turno (es decir, todos los turnos 10 de abril tendrá el mismo tiempo). El clima al azar añade un factor aleatorio, que ofrece incertidumbre al tener variaciones del tiempo atmosférico según el resultado una tirada en una tabla que nos dará el tiempo (22.2.2).

22.1. Efectos del tiempo

El tiempo claro se considera buen tiempo y no tiene ningún efecto. El barro representa condiciones de humedad que dificultan el ataque (la fuerza atacante se divide entre 8) y restringe el movimiento, especialmente durante la rasputitsa bianual rusa cuando la fusión de la nieve en la primavera o las fuertes lluvias en el otoño convierten las carreteras sin pavimentar en lodazales. El barro tiene mayor impacto en las unidades motorizadas, con un coste de +4 PM por cada hexágono en comparación con los +2 de unidades no motorizadas (14.1.5). Hay que tener en cuenta que el suministro también se verá significativamente afectado, ya que se traza utilizando costes en PM motorizados. El clima de barro también aumenta las probabilidades de que cada aeronave o unidades completas de grupo aéreo no participe en misiones o que toda la misión pueda ser cancelada debido al mal tiempo (16.1.5). La nieve representa condiciones suaves de invierno con temperaturas heladas y nevadas. El coste de movimiento y los costes de abastecimiento se incrementan en +1 PM para todas las unidades. El impacto en las misiones aéreas es el mismo que en el barro, con una mayor probabilidad de abortar por parte de las unidades aéreas, grupos y misiones aéreas. Ventisca representa invierno extremo, con temperaturas muy por debajo del punto de congelación y acompañadas de fuertes vientos y nevadas. El movimiento y los costes de abastecimiento se incrementan en 2 MP para todas las unidades. Los efectos adversos en misiones aéreas son aproximadamente el doble que los de nieve o barro, con mucha mayor posibilidad de abortar las misiones aéreas. Algunas unidades funcionan mejor en condiciones meteorológicas adversas. Las unidades de esquiadores tendrán su valor de combate (CV) duplicado en nieve y triplicado en ventisca. La duplicación del CV de una unidad de montaña en un hexágono de montaña no se ve afectada por las condiciones climáticas (15.6.2.3).

Barro = +4 PM und. Motorizadas / +2 PM und. No Motorizadas / +4 PM suministros (CV ataque/8)

Nieve = +1 PM todas unidades / +1 PM suministros

Ventisca = +2 PM todas unidades / +2 PM suministros

22.1.1. Niveles de hielo. Ríos y lagos congelados

Cada zona de clima tiene un nivel de hielo que se muestra junto al clima si el nivel del hielo es mayor que cero. Los niveles de hielo van de cero (ninguno) a diez (totalmente congelado). El nivel de hielo nunca excederá de diez ni será inferior a cero. Los niveles de hielo uno y dos se definen como hielo suelto, los niveles tres y cuatro son de capa fina, y los niveles de cinco y mayores se definen como totalmente congelados. El nivel de hielo se incrementa y baja en cada zona, basado en el clima y época del año de la siguiente manera:

- Claro: -3 niveles/turno.
- Barro: -1 nivel/turno.
- Nieve: +1 nivel/turno.
- Ventisca: depende de la zona climática: Zona Europea: +1, Zona Soviética del Sur: +2, Zona Soviética Central: +3, Zona Soviética del Norte: +4.
- Del 1 de Mayo al 30 de Septiembre: -1 nivel/turno.



22.1.1.1. Niveles de helada y coste al movimiento

Al igual que con el movimiento en ríos libres de hielo, el coste de PM será diferente dependiendo de si la unidad se está moviendo en una EZOC o no (14.1.5). Nótese que el coste de nivel de hielo es acumulativo con el coste regular de moverse o atacar a través de un lado de hexágono de río. Por ejemplo, una unidad motorizada cruzando un río importante con hielo suelto (nivel de hielo 2) en un EZOC se gastara 22 PM adicionales, 18 del coste regular por cruzar más 4 por el hielo suelto. Los niveles de hielo congelado (5+) hacen que todos los lados de hexágono del río (incluyendo los intransitables) no tengan ningún impacto en el coste de movimiento o combate. Además, el coste de movimiento de un terreno pantanoso se reduce en condiciones de congelación. Con la excepción de la zona del lago Ladoga, el movimiento y el trazado de suministro sobre hexágonos integralmente acuáticos no se ve afectado por los niveles de hielo. El movimiento táctico sobre hexágonos integralmente acuáticos (lagos, grandes lagos, Báltico, Caspio, etc.) no está permitido, independientemente del nivel de hielo. Además, el transporte estratégico naval o de transporte anfibio no se ve afectado por los niveles de hielo.

22.1.1.2. Trazado de suministro por hexágonos de agua y el lago Ladoga

Según las secciones 20.1.3 y 20.4.1, el suministro sobre hexágonos acuáticos requiere de una conexión puerto a puerto, donde al menos uno de los puertos esté en la red de suministro. Este trazado sobre agua normalmente está libre de coste, de la misma manera que los hexágonos de ferrocarril son parte de la red de suministro. La excepción a esta regla es el lago Ladoga. Las conexiones puerto a puerto sobre todos en los hexágonos de agua de la zona del Ladoga incurrirán en un coste de puntos de movimiento basado en el nivel de hielo actual de la siguiente manera:

No hay hielo (nivel 0) = 1 PM, hielo suelto (nivel 1-2) = 2 PM, hielo delgado (nivel 3-4) = 6 PM, hielo congelado (nivel 5+) = 4 PM.

22.2. Determinando las condiciones del tiempo

El tiempo para cada zona climática se determina una vez por turno durante la fase logística del Eje. El clima no aleatorio está predeterminado para cada turno. El tiempo al azar se determina utilizando una tabla que tiene hasta quince resultados posibles para cada mes. La tabla se basa en la zona Europea por lo que se usará un modificador para representar las diferentes condiciones climáticas de otras zonas.

En diciembre de 1941 y enero de 1942 no habrá ni barro ni nieve, solo ventiscas.

22.2.1. Tabla del tiempo predeterminada

La siguiente tabla muestra el tiempo de manera fija por fecha. Las tres zonas soviéticas tendrán el mismo tiempo, pero el tiempo de la zona de Europa puede ser diferente.

Fecha	Zona climática EUROPEA	Zona climática SOVIÉTICA
Ene.	Ventisca	Ventisca
Febrero	Nieve	Ventisca
Marzo	Nieve	Nieve
Abril	Barro	Barro
1 Mayo – 19 Jun.	Claro	Claro / Barro *
20 Jun. – 30 Jun.	Claro	Claro
Julio	Claro	Claro
Agosto	Claro	Claro
1 Sep. – 9 Oct.	Claro	Claro
10 Oct. – 7 Nov.	Barro	Barro
8 Nov. – 20 Nov.	Nieve	Nieve
Diciembre	Nieve	Ventisca

* En turnos de día impar desde el 1 al 19 de junio el clima en las zonas soviéticas es claro, en turnos de días pares el clima es de barro.

22.2.2. Tabla del tiempo aleatoria

Para el tiempo al azar, el ordenador lanzará un dado (11) sumando el modificador para cada zona de clima para determinar el tiempo para el turno, esta tirada modificada de dados y el tiempo del turno se mostrarán para cada zona climática en el registro de eventos. Nótese que la tirada de dado puede ser no tenida en cuenta por la "regla de excepción" que lleve a que el tiempo no coincida con el resultado de la tabla. Las siguientes excepciones se aplican cuando se utiliza el tiempo al azar:

- Habrá un máximo de un turno de nieve por zona de tiempo en los meses de diciembre y enero.
- Habrá un máximo de un turno por zona de clima de barro durante los turnos del 19 junio al 30 de septiembre.
- Habrá un máximo de un turno por zona de tiempo de barro durante los turnos de 01 Diciembre a 31 de marzo.
- No habrá barro en los turnos de junio de 1941.

Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio*	Julio	Agosto	Sep.	Oct.**	Nov.	Dic.
Dado												
1	Barro	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Barro
2	Barro	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Barro
3	Nieve	Nieve	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Nieve
4	Nieve	Nieve	Nieve	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Nieve
5	Ventisca	Nieve	Nieve	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Nieve
6	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Ventisca
7	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Ventisca
8	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Ventisca
9	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Nieve	Ventisca
10	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Barro	Barro	Barro	Barro	Barro	Barro	Barro	Nieve	Ventisca
11	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Barro	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Barro	Barro	Ventisca
12	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Nieve	Nieve	Ventisca
13	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Claro	Claro	Claro	Claro	Nieve	Ventisca	Ventisca
14	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Claro	Claro	Barro	Ventisca	Ventisca	Ventisca
15	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Ventisca	Nieve	Barro	Claro	Claro	Barro	Ventisca	Ventisca	Ventisca

* El clima del 1 al 19 de Junio se tomará de la columna de Mayo.

** El clima del 1 al 9 de Octubre se tomará de la columna de Septiembre.

*** El clima del 1 al 7 de Noviembre se tomará de la columna de Octubre.

Modificadores al dado de clima por zona climática:

- Soviética Sur- +1
- Soviética Central - +2
- Soviética Norte- +4



22.3. Regla del primer invierno

Las siguientes reglas se aplican al jugador del Eje en la sección del mapa delimitada por las coordenadas ($X > 72$) o ($X > 54, Y < 95$) en turnos de Ventisca en cualquier escenario que incluya desde el mes de diciembre de 1941 hasta febrero de 1942. Con la excepción del modificador de suministro (22.3.4) las unidades de Finlandia, así como todos las de Esquí y Montaña de cualquier nacionalidad del Eje no se ven afectadas por las normas primer invierno. Las unidades soviéticas situadas en las zonas que estén afectadas por la regla del primer invierno, pagarán la mitad de los puntos de movimiento necesarios para entrar en hexágonos controlados por el enemigo (esta reducción a la mitad también se aplica al coste calculado de moverse de ZOC a ZOC basado en el coste de entrar en un hexágono controlado enemigo, así como el coste adicional para Regimientos y Brigadas que entran en hexágono enemigo).

Nota del juego: Siempre ha sido más difícil para las unidades alemanas recibir reemplazos durante el primer invierno, pero a partir del parche V1.04.10 aún es todavía más difícil recibir reemplazos durante el primer invierno.

22.3.1. Modificación del valor de combate (CV)

Las unidades atacantes del Eje (que no sean finlandesas, de montaña o esquiadores), tienen su CV modificado dividido por 3 y posiblemente más si no superan determinados chequeos de calificación de líder (dividido por 4 si se falla un chequeo de administración, y otra vez por 4 si el chequeo de infantería o mecanizado del líder falla). Las unidades defensoras del Eje (que no sean finlandesas, de montaña o esquiadores), tienen su valor CV dividido por 2 y posiblemente por más si fallan sus chequeos de líder de infantería/Mecanizado o de administración (una vez más, dividido por 2 por cada chequeo no superado). Debido a estos modificadores y para reflejar mejor su situación actual, las unidades del Eje tendrán su CV normal dividido por 3, y su CV de defensa dividido por 2, ambos redondeados hacia abajo. Los chequeos de liderazgo pueden reducir aún más el CV, pero la reducción de estos valores sólo da cuenta de la reducción fija del CV. Para reflejar mejor su impacto, los valores de CV para los finlandeses, los soviéticos, y las unidades de montaña y esquiadores del Eje se duplican durante los turnos de ventisca del primer invierno para tener en cuenta los efectos de sorpresa del primer invierno en otras unidades. Se trata de un elemento de la pantalla solamente, ya que los valores reales de CV en sí mismos no cambian en el combate.

En **enero de 1942** tendremos cambios en los modificadores de los valores de combate (CV) de la manera siguiente: el CV atacante se divide por 2 (en vez de /3). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 3 (en vez de /4). El valor de defensa del CV se divide entre 1.5 (en vez de 2). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 1.5 (en vez de /2). Los CV que se muestran en las fichas están divididos entre 2 para el ataque y entre 1.5 para la defensa (en vez de /3 y/2).

En **febrero de 1942** tendremos cambios en los modificadores de los valores de combate (CV) de la manera siguiente: el CV atacante se divide por 1.5 (en vez de /3). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 2 (en vez de /4). El valor de defensa del CV se divide entre 1.33 (en vez de 2). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 1.33 (en vez de /2). Los CV que se muestran en las fichas están divididos entre 1.5 para el ataque y entre 1.33 para la defensa (en vez de /3 y/2).

Durante cualquier turno con nieve entre diciembre de 1941 y abril de 1942 (incluido), y cualquier turno con **ventisca** en **marzo** o **abril de 1942**, el valor de combate (CV) del factor de ataque alemán se dividirá por 1.5. Cualquier comprobación fallida (administrativa o de combate) hará que el CV se divida adicionalmente entre 2. No obstante el CV de ataque que se muestre en la ficha solo estará dividido por 1.5.

	CV Ataque			CV Defensa		
	CV	+ Fallo admin	+ Fallo Inf. o Mec.	CV	+ Fallo admin	+ Fallo Inf. o Mec.
Diciembre	/3	/4	/4	/2	/2	/2
Enero	/2	/3	/3	/1.5	/1.5	/1.5
Febrero	/1.5	/2	/2	/1.33	/1.33	/1.33

22.3.2. Daños y desorganización en elementos terrestres

Las unidades del eje tendrán entre el 1% y el 7% (en Enero/Febrero de 1942 las pérdidas serán del 0,5-3.5%), de sus elementos de tierra dañados en el inicio de la fase de logística, lo que permite intentos de reparación durante la misma fase logística. Las unidades con experiencia y moral baja serán las más afectadas. Los elementos de tierra con vehículos de combate acorazados (AFV) del Eje también tienen una mayor probabilidad de sufrir daños que se basa en su fiabilidad, lo que representa las averías de AFV (9.6.1). Los elementos de tierra también sufren disrupción adicional antes de la sub-fase de combate terrestre (15.1) cada vez que atacan o son atacados. La cantidad de desorganización sufrida por los elementos en defensa será la mitad que la de los elementos atacantes. Al igual que con los daños, las unidades con baja moral y/o experiencia sufrirán desorganización adicional.

Las unidades afectadas por estos daños verán ahora su daño reducido si están en un hexágono que tiene algún nivel de fortificación. La cantidad que se reduce es el cuadrado del valor del nivel de fortificación. Así que una unidad en una fortificación de nivel 4 que hubiera sufrido un desgaste de un 6% ahora sufrirá aproximadamente un 5%. Los niveles de reducción de daño pueden verse en la siguiente tabla:

1. Nivel de fortificación 1 - 1 % de reducción
2. Nivel de fortificación 2 - 4 % de reducción
3. Nivel de fortificación 3 - 9 % de reducción
4. Nivel de fortificación 4 - 16 % de reducción
5. Nivel de fortificación 5 - 25 % de reducción



22.3.2.1. Fórmula de desorganización de la regla del primer invierno

- Si ataca, la base de ruptura tomada será igual a 20 + Tirada (10).
- Entonces si rnd (125) > la experiencia de la unidad, añadir una desorganización adicional de 20% + Tirada (20).

22.3.3. Reducción de la moral de una unidad

Las unidades del eje no finlandesas con moral de más de 55 perderán 1 punto de moral por turno durante la fase logística.

En el parche v1.04.10: Añadido una pérdida de 1 punto de moral para las unidades no Finesas cuando quiera que sean atacadas y el resultado final de las opciones de combate sean mayores de 1 a 2.

22.3.4. Reducción de suministros por la regla del primer invierno

Los suministros de las unidades del Eje a las cabezas de ferrocarril en el área afectada (22.3) tendrán la cantidad de suministro que reciben reducida en un 25% después de todas las demás modificaciones.

22.3.5. Mitigación en ciudades de la regla del primer invierno

Las unidades del eje situadas en población, ciudad, y hexágonos urbanos pueden mitigar las reglas de primer invierno con respecto a elementos terrestres dañados y pérdidas de moral. Cualquier unidad en un hexágono urbano no sufre daños en sus elementos de tierra o pérdidas de moral durante la fase de logística. En una ciudad (*city*) las dos unidades con mayor número de hombres no se verán afectadas. En pueblos (*town*) la unidad con mayor número de hombres es elegible para evitar la penalización, pero sólo si el resultado de un dado (4) es menor o igual al valor de la población (población 4 > 100%, población 3 > 75%, población 2 > 50%, población 1 > 25%).

Nota del juego: Los aliados del Eje van a sufrir mucho los efectos de la regla del primer invierno debido a que su experiencia y moral suele ser baja. Colóquelos en servicios de guarnición de ciudades (city y hexágonos urbanos).



23. ESCENARIOS

El juego incluye dos tipos de escenarios:

- Campañas: cubren todo el Frente Oriental desde una fecha específica, se utiliza todo el mapa y las condiciones de victoria se basan en la posesión de ciudades y hexágonos urbanos (24.1)
- Escenarios Parciales: normalmente de menor duración, no tienen por qué utilizar el mapa en su totalidad y las condiciones de victoria están basadas en la toma de objetivos específicos y en la cantidad de bajas (24.2).

Todos los escenarios que se inician el 22 de Junio de 1941 tienen reglas especiales dirigidas a simular la falta de preparación soviética.

23.1. Lista de escenarios

Nombre del escenario	Nº de turnos	¿Campaña?	Mapa
1941-45 Campaign	224	Sí	Completo
1942-45 Campaign	171	Sí	Completo
1943-45 Campaign	118	Sí	Completo
1944-45 Campaign	67	Sí	Completo
Operation Barbarossa	24	No	Completo
Operation Blue	20	No	Parcial
Operation Typhoon	15	No	Parcial
Road to Dnepropetrovsk	17	No	Parcial
Road to Kiev	10	No	Parcial
Road to Leningrad	17	No	Parcial
Road to Minsk	3	No	Parcial
Road to Moscow	17	No	Parcial
Road to Smolensk	10	No	Parcial
Velikie Luki "42 Tutorial	10	No	Parcial

23.2. Movimiento inicial y número de victorias/derrotas

En los escenarios que se inician el 22 de Junio de 1941, las unidades del Eje tendrán disponibles toda su capacidad de movimiento (14.1.1). En el resto de escenarios los MP del primer jugador están predeterminados y pueden ser menores a los máximos permitidos. En los escenarios que se inicien en otra fecha, el número de victorias/derrotas por unidad se determinan aleatoriamente cuando se empieza el mismo.

23.3. Escenarios iniciados el 22 Junio 1941

En dichos escenarios se aplican las siguientes reglas:

23.3.1. Unidades inactivas, Restricciones geográficas al movimiento y conversión de HQ

- El frente Rumano (tanto las unidades soviéticas como las del Eje) está bloqueado durante los 2 primeros turnos. Las unidades terrestres (soviéticas y del Eje) no pueden mover; por el contrario las unidades aéreas pueden volar misiones. Durante la fase logística soviética, si las fuerzas del Eje controlan cualquier hexágono al este de la columna 51 y que no se encuentre entre las columnas 89 y 94 (ambos inclusive) entonces dichas fuerzas serán desbloqueadas.
- Algunas unidades del Eje se encuentran bloqueadas al inicio. El frente Finés está bloqueado de inicio para ambos bandos (excepto las unidades soviéticas situadas en coordenadas $x > 99$).
- Muchas unidades soviéticas en el Cáucaso están bloqueadas al inicio, el número de turnos restantes en dicha situación se muestra en la ventana de texto.
- Las unidades del Eje no pueden mover a través de Hungría en el turno 1.
- Si una unidad del Eje se encuentra a una distancia menor de 10 hexágonos durante la Fase Logística soviética del primer turno de un Distrito Militar Soviético, entonces dicho el HQ de dicho Distrito se convierte inmediatamente en una unidad HQ de Frente.

23.3.2. Reducción de la capacidad ferroviaria soviética

La capacidad ferroviaria soviética se reduce en un 50 por ciento en los turnos que transcurren en Junio de 1941. Con esta reducción se simula la confusión, el shock por el ataque, la conversión de la red ferroviaria para labores de guerra y la utilización de los trenes para la movilización de las reservas y equipamiento.

23.3.3. Movilización soviética de vehículos

El parque soviético de vehículos se sitúa al inicio de la guerra en 60.000 unidades. A la producción normal se añaden durante los primeros 10 turnos los vehículos civiles movilizados.

De esta manera el jugador soviético recibirá un número extra de vehículos durante las primeras 10 fases logísticas en las siguientes cantidades:

- Turno 1: +50,000
- Turno 2: +40,000
- Turno 3: +30,000
- Turno 4-10: +20,000

23.3.4. Reglas para el ataque por sorpresa del 22 Junio

Con el objetivo de simular la falta de preparación soviética frente al ataque del Eje, se aplican las siguientes reglas al jugador soviético durante el primer turno de cualquier escenario que se inicie el 22 de Junio de 1941:1) la moral, experiencia y número de elementos terrestres dañados se calculan de manera variable dependiendo del tipo de unidad y posición, esto afecta a todas las unidades soviéticas sobre el mapa así como a las unidades de apoyo (el emplazamiento de éstas se determina por la posición de las unidades a las que están adscritas.2) las unidades soviéticas atacadas en el primer turno reciben daños y desorganización (disruption) antes del mismo. Existe una excepción en las unidades soviéticas que se encuentran en el puerto finés de Hanko (hex X57, Y14).

23.3.4.1. Áreas del mapa

El mapa se divide en 4 áreas (Moscú, Norte, Sud Oeste y resto) de la siguiente manera:

- El área de Moscú se define por los hexágonos cuya coordenada X sea mayor que 99 y su coordenada Y menor que 55.
- El área Norte se define por los hexágonos cuya coordenada X sea menor que 99 y su coordenada Y menor que 39.
- El área Sud Oeste se define por los hexágonos cuya coordenada X sea menor que 73 y su coordenada Y se encuentre entre 72 y 98.

23.3.4.2. Moral y experiencia soviética inicial

La moral y experiencia de todas las unidades soviéticas al inicio se fijan de la siguiente manera (en el orden siguiente):

- Se determina la moral inicial tomando el valor base 30 y añadiéndole un valor aleatorio RND (24)
- Se añade 5 a la moral de las unidades NKVD.
- Se modifica la moral de las unidades motorizadas multiplicando por 0.9.
- Se modifica la moral según el nivel de dificultad tomando el modificador de moral, dividiéndolo por 100 y multiplicando por su moral. Ejemplo: jugando contra la IA soviética en nivel "Challenging", el modificador de moral es 100, se divide entre 100 y se multiplica por 1.1.
- La moral de las unidades en el Sud Oeste es +10 y en el área Moscú +5.
- La moral de las unidades soviéticas no puede ser mayor de 99 ni menor de 30 después de todas las modificaciones (incluyendo la modificación por nivel de dificultad).
- La experiencia de las unidades soviéticas se calcula según la fórmula $(2/3 \times (\text{Moral}) + 1/2 \times \text{RND}(\text{Moral}))$, sin que dicha experiencia pueda superar el valor de 99 ni ser inferior a 20.

23.3.4.3. Daño inicial a los elementos terrestres soviéticos

Como parte del proceso de inicio normal del juego algunos elementos terrestres soviéticos resultarán dañados de inicio. Las unidades soviéticas situadas en los hexágonos $Y < 32$ o $X > 79$ las cuales se consideran fuera del área inicial de la invasión mantienen dicho daño; el resto de elementos terrestres dañados de inicio pueden sufrir daños aparte (por las reglas del primer turno). Las unidades situadas en el Sud Oeste, Norte y Moscú sufrirán aproximadamente la mitad del daño que las situadas en el resto del mapa.

23.3.4.4. Daño pre-batalla

Cuando las unidades soviéticas reciben un ataque en el primer turno reciben un daño adicional y desorden (disruption) antes de que la batalla tenga lugar. Las unidades situadas en el Sud Oeste, Norte y Moscú sufren menos que el resto.

23.3.4.5. Costes de movimiento

Coste movimiento Germano: En el turno 1 tendrán las siguientes ventajas:

- Los costes de movimiento de un ataque se reducen a la mitad (incluido el atacar a través de los ríos), el coste mínimo del ataque será de 1MP.
- Entrar en un hexágono enemigo cuesta solo 1MP.

Penalización al movimiento soviético: Las unidades motorizadas soviéticas dividen su MP por 3 (nunca menos de 1MP). Las unidades no motorizadas dividen su MP por 2 (nunca menos de 1MP).



24. Condiciones de victoria

Hay dos formas de determinar la victoria en Gary Grigsby's War in the East, una para los escenarios de campaña y otro para el resto de escenarios, que generalmente cubren un corto periodo de tiempo y un área de mapa más pequeño que el mapa entero (24.1).

24.1. Condiciones de victoria en escenarios de campaña

Los escenarios de campaña empiezan en diferentes puntos de la guerra, pero todos ellos terminan en el primer turno de octubre de 1945. La victoria se determina en base al número de ciudades y hexágonos urbanos que son controlados por el jugador del Eje. El jugador Soviético gana forzando la rendición del jugador alemán con la captura de Berlín junto con la conquista de la mayoría de las zonas del mapa, con el nivel predeterminado por la fecha en la que esto ocurra. El jugador del Eje gana ya sea mediante la captura de la mayor parte de las ciudades y hexágonos urbanos en la parte de la zona del mapa que se corresponda con el objetivo histórico alemán de avanzar a través de la línea norte-sur que va desde Archangel a Astrakhan, o aferrándose a un número mínimo de ciudades y hexágonos urbanos que nos determinarán su nivel de victoria. El número real de puntos de victoria requeridos para los varios niveles de victoria existentes depende del escenario de campaña en particular.

24.1.1. Ubicación y valores de los puntos de victoria

El valor en puntos de victoria que tienen las ciudades y hexágonos urbanos es el siguiente:

- Urbano denso (*Heavy Urban*) - 5
- Urbano disperso (*Light Urban*) - 3
- Ciudad (*City*) - 1
- Capital nacional (*National Capital*) - +5 (Moscow, Berlin, Bucharest, Budapest, Bratislava, Helsinki)

24.1.2. Condiciones para victoria por puntos y automática

El juego termina con victoria automática, bien cuando Alemania se rinde (victoria soviética) o cuando el Eje controla los puntos suficientes para cumplir en el escenario de campaña particular con la condición de victoria decisiva para el Eje. Alemania se rinde en cualquier momento en que Berlín es capturada por los soviéticos y el jugador del Eje controla menos de 40 puntos de ciudades o hexágonos urbanos. Si ningún jugador consigue una victoria automática (decisiva, mayor o menor para el jugador soviético; decisiva para el jugador del Eje) en el primer turno de Octubre de 1945, el ganador se determinará por el número de puntos controlados por el jugador del Eje.

Niveles de victoria para escenarios de campaña de 1941-45 y 1942-45:

- Victoria Decisiva soviética - Si Alemania se rinde en 1944 o antes.
- Victoria Mayor soviética - Si Alemania se rinde entre 1/1/1945 y 31/5/1945.
- Victoria Menor soviética - Si Alemania se rinde entre 30/6/1945 y 30/9/1945.
- Empate - Alemania no se rinde el 1/10/45 y el jugador del Eje tiene menos de 142 puntos.
- Victoria Menor del Eje - El Eje controla 142-199 puntos al final del juego.
- Victoria Mayor del Eje - El Eje controla 200-289 puntos al final del juego.
- Victoria Decisiva del Eje - En cualquier momento el Eje controla 290 puntos.

Niveles de victoria para escenario de campaña 1943-45:

- Victoria Decisiva soviética - Si Alemania se rinde en 1944 o antes.
- Victoria Mayor soviética - Si Alemania se rinde entre 1/1/1945 y 31/5/1945.
- Victoria Menor soviética - Si Alemania se rinde entre 30/6/1945 y 30/9/1945.
- Empate - Alemania no se rinde el 1/10/45 y el jugador del Eje tiene menos de 75 puntos.
- Victoria Menor del Eje - El Eje controla 75-149 puntos al final del juego.
- Victoria Mayor del Eje - El Eje controla 150-249 puntos al final del juego.
- Victoria Decisiva del Eje - En cualquier momento el Eje controla 250 puntos.

Niveles de victoria para escenarios de campaña 1944-45:

- Victoria Decisiva soviética - Si Alemania se rinde en 1944 o antes.
- Victoria Mayor soviética - Si Alemania se rinde entre 1/1/1945 y 31/5/1945.
- Victoria Menor soviética - Si Alemania se rinde entre 30/6/1945 y 30/9/1945.
- Empate - Alemania no se rinde el 1/10/45 y el jugador del Eje tiene menos de 40 puntos.
- Victoria Menor del Eje - El Eje controla 40-99 puntos al final del juego.



- Victoria Mayor del Eje – El Eje controla 100-199 puntos al final del juego.
- Victoria Decisiva del Eje – En cualquier momento el Eje controla 200 puntos.

24.2. Condiciones de victoria en escenarios de no-campaña

Las condiciones de victoria para escenarios de no-campaña están basadas en el control de Ubicaciones con puntos de victoria, que generalmente son pueblos, ciudades o hexágonos urbanos específicos para cada bando, y también sumarán puntos de victoria las bajas infligidas al enemigo de hombres, cañones, vehículos de combate y aviones. Los puntos de victoria por el control de las Ubicaciones con puntos de victoria pueden ser otorgados a cada jugador en cada turno (ET). También hay puntos de victoria por controlar Ubicaciones con puntos de victoria al final del escenario (EG). Los puntos de victoria pueden ser aplicables a las dos partes o a un solo bando.



Las Ubicaciones de los puntos de victoria pueden verse en el mapa al pulsar el botón “vista de sitios con puntos de victoria” o la tecla “shift – v” (5.1.2.1). Las banderas rojas indican Ubicaciones VP (puntos de victoria) Soviéticas, las banderas azules indican Ubicaciones VP del Eje, y banderas rojas y azules indican Ubicación VP para ambos bandos.

Para ver el estado de las condiciones de victoria del escenario podemos ir a la pantalla de Puntos de Victoria (tecla v) en donde podemos ver el valor de las Ubicaciones VP y la puntuación de ese momento.

VICTORY POINTS							
AXIS	ET	EG	PTS	SOVIET	ET	EG	PTS
Minsk	0	500	0	Vitebsk	15	200	275
Vitebsk	0	200	0	Mogilev	15	200	275
Mogilev	0	200	0	Zhlobin	10	100	150
Zhlobin	0	100	0	Minsk	0	500	500
				Vilnius	0	200	0
				Kaunas	0	200	0
				Brest Litovsk	0	200	0
SU LOST (20)	NUM	PTS		AX LOST (40)	NUM	PTS	
Men (1000)	254876	50		Men (1000)	19449	7	
Guns (100)	4148	8		Guns (100)	150	0	
AFV (10)	2202	44		AFV (10)	121	4	
Aircraft (5)	1234	49		Aircraft (5)	120	9	
AXIS POINTS		151		SOVIET POINTS		1220	
FINAL SCORE							
Soviet Decisive Victory							
Soviet VP Advantage 8.0 to 1							

La pantalla de puntos de victoria nos muestra dos columnas. El Eje a la izquierda y los soviéticos al lado derecho. En cada columna aparecerán las Ubicaciones con puntos de victoria de cada bando. Para cada Ubicaciones con puntos de victoria tendremos la puntuación ET (puntos que da el escenario por turno que se controle la ubicación) y EG (puntos al final de la partida si se controla esa ubicación).

El apartado de bajas tenemos los VP por unidades destruidas del enemigo (hombres, cañones, AFV,s, y aviones). Los puntos se calculan sumando el número total de bajas y dividiéndolas entre el número que hay en paréntesis de cada tipo (hombres, cañones, AFV,s y aviones) y luego de ese número el porcentaje que hay en paréntesis después de SU LOST o AX LOST nos dará los VP para cada tipo. Este número base por pérdidas puede ser diferente para cada bando. Por ejemplo, un escenario puede ser configurado para que un jugador tenga que eliminar 1000 hombres para conseguir 1 VP, y el otro bando podría tener el modificador a un 20% tendría que eliminar 5000 para conseguir 1 punto.

Ejemplo: En la imagen anterior podemos ver que para el eje tenemos SU LOST (20), que significa que los puntos por bajas se reducirán en un 20%. En la columna de hombres vemos que hay 254876 bajas, como cada 1000 hombres dan un punto, tendremos 254 y como el SU LOST está al 20% nos dará 50 VP, por bajas de hombres. Para el soviético tenemos AX LOST (40), por lo que los cálculos de los VP soviéticos por aviones derribados del eje son: 120 aviones derribados a 1 punto cada 5 aviones, con lo que tendríamos 24 (120/5), y como el AX LOST está al 40% nos quedarían 9 VP por derribos de aviones.

Los niveles de victoria se basan en la relación entre el bando con más puntos y el que menos. Este ratio puede verse en la pantalla de puntos de victoria en la parte inferior (ver imagen anterior). Si la relación es menor de 1.1 se mostrará "No significant VP advantage".

Los niveles de victoria son los siguientes:

- Victoria Decisiva – Ratio superior a 5.0
- Victoria Mayor – Ratio inferior a 5.0 pero superior o igual a 2.0
- Victoria Menor – Ratio inferior a 2.0 pero superior o igual a 1.1
- Empate – Ratio menor de 1.1

Note: Cada bando empieza el escenario con un mínimo de 1 punto de victoria.



25. ESTRATEGIA Y TÁCTICAS

25.1. Factores Críticos

Mando y control: En este gran conflicto, es imprescindible una adecuada organización de los ejércitos y de los frentes. Con el tamaño y escala de esta recreación, eso puede pasarse por alto. La distancia entre las unidades de mando (HQ) en la cadena de mando, tal como OKH > Grupo de Ejércitos > Ejército > Cuerpo > División, o como STAVKA > Frente > Ejército > División, debe ser mantenida para asegurar la participación de todos los mandos en los combates. Para asegurar el suministro y la participación de las tropas de apoyo, en cambio, basta con que la unidad esté dentro del alcance de mando del cuerpo HQ (en el caso alemán) o del ejército HQ (en el caso ruso), que es de 5 hexágonos o 20 puntos de movimiento; por lo tanto, el terreno, el clima y las ZOCs enemigas pueden poner a las unidades fuera de mando incluso si están dentro de los 5 hexágonos.

Suministro: Las unidades de reparación de ferrocarriles FBD (del eje) y NKPS (soviéticas) son esenciales para cualquier ofensiva prolongada. Su colocación y avance debe ser tal que sigan a las puntas de lanza para asegurarse de que las líneas de suministro son tan cortas como sea posible. Debe vigilarse el suministro, cuya falta puede estropear un plan o detener un avance.

En la campaña de 1941, el Eje se encontrará que los grupos de ejército Centro y Sur estarán al máximo alcance del suministro hacia el turno 8, y será aún peor en el turno 18, cuando llegue el barro. Las unidades pueden encontrarse totalmente aisladas si avanzan demasiado lejos.

El Eje puede lanzar en paracaídas combustible y munición a las puntas de lanza acorazadas, debe decidir dónde enviar los limitados recursos y si deben concentrarse en un Ejército o Grupo de Ejércitos, o distribuirlos entre todas las fuerzas que avanzan. Si los jugadores se preguntan por qué sus ataques están fracasando, muchas veces será porque falta munición, por lo que enviar por aire munición a veces puede ser tan importante como enviar combustible.

Otra decisión difícil estriba en el uso de la función "HQ buildup". Un HQ buildup garantiza que las tropas de asalto de un cuerpo tendrán su máximo de puntos de movimiento (MPs), pero, debido a la destrucción y averías de camiones, el total de suministro de tu ejército puede reducirse en torno al 1-2% durante uno o dos meses cada vez que lo uses, si andas escaso de camiones. No hay que emplearlo a la ligera, pero puede ser muy útil para capturar grandes centros de población o industriales, o para realizar grandes cercos contra el enemigo.

Puntos de Administración: Hay que pensar bien cómo, cuándo y para qué y por qué gastar los APs. Solo se recibe una cantidad limitada de APs y cómo sean gastados puede suponer la diferencia entre la derrota y la victoria. Hay que planear con turnos de anticipación cómo se usarán. Hay muchas maneras de gastarlos: transferir divisiones entre HQs, transferir unidades de soporte entre HQs o cambiar líderes, entre otras. Un nuevo jugador puede sentirse confuso, pero pronto se adquirirá experiencia. Se debe mantener una reserva de APs, para responder a rupturas que nos sorprenda: transferir un cuerpo de un ejército a otro requerirá de 30 a 60 APs.

Comandantes: Unos buenos comandantes pueden ser decisivos en una batalla. Son costosos de reemplazar si tienen un alto nivel político, pero relevar del mando a los comandantes mediocres merece la pena a largo plazo. Intente no reemplazar comandantes para ganar solo "1" en su nivel de combate. Encuentre sus comandantes débiles ("5"), busque mejores ("7") y reemplácelos. Más tarde, cuando los comandantes más mediocres hayan sido reemplazados, puede buscarse ganar puntos extra de liderazgo para los mejores comandantes. Los niveles de combate son importantes, pero no hay que olvidar el impacto de la iniciativa, la capacidad de administración y la moral.

Unidades de apoyo: Tiene grandes ventajas asignar unidades de apoyo a un cuerpo HQ (Eje) o a un ejército HQ (Soviético). Ha de haber unidades de apoyo de artillería en cada cuerpo (Eje)/ejército (Soviet) HQ, en particular en los frentes más activos. La artillería pesada y los cohetes son particularmente útiles. Las unidades de apoyo acorazadas son útiles cuando las unidades acorazadas no estén presentes. Los ingenieros (*pioneer y sapper*) son de gran ayuda para atacar o defender áreas con buenas fortificaciones.

Si los HQ's están bloqueados (*locked*), se tienen que gastar APs para transferir manualmente las unidades de apoyo (excepto si se está en OKH o STAVKA), pero se mantiene el control absoluto. Si están desbloqueados, entonces la AI se encarga de dirigir el proceso y tan solo hay que decidir qué cantidad de unidades de apoyo se solicitan para cada HQ. En general, la mayoría de los jugadores prefiere gestionar manualmente las unidades de apoyo, aunque mientras se aprende a jugar puede confiarse en la AI.

25.2. Estrategia del Eje

Destrucción del Ejército Rojo: Primero y sobre todo, los soviéticos han de ser aplastados. Los alemanes tienen que usar sus puntas acorazadas para moverse en la retaguardia cortando el suministro a sus enemigos, y creando bolsas de unidades aisladas. Use cada oportunidad que se presente para atrapar unidades rusas e impedirles que se retiren hacia el este, pero no olvide que, en particular tras el primer turno, hay que asegurar las comunicaciones de las puntas acorazadas para evitar que las bolsas sean reabiertas y las mismas unidades acorazadas queden así aisladas. Para debilitar la contraofensiva rusa del invierno del 41, hay que destruir o capturar grandes cantidades de hombres y equipamiento (un mínimo de tres millones de hombres).

Leningrado: Ha de tomarse la ciudad en 1941, o será muy difícil tomarla luego. Su toma implica unir a los alemanes con los finlandeses, y supone el control total del Báltico. También es una importante fuente de hombres. En particular, su fábrica de KV-1 es esencial para el ruso, aunque seguramente habrá sido evacuada. Tomar la ciudad puede ser una tarea difícil, así es que es recomendable asignar a ello la mayor parte de la artillería pesada, pioneros y refuerzos. Mantenga completas las unidades que la atacan, usando el refit.

La ciudad puede tomarse por un asalto directo, si está poco guarnecida, o bien aislándola conquistando el puerto de Osinovets situado al NE de Leningrado o conquistando (o aislando) los tres puertos del lago Ladoga que la abastecen. Una vez sin suministro, Leningrado caerá fácilmente.

El río Dnepr: Hay que intentar cruzar este gran río antes de que las defensas rusas sean demasiado fuertes, pues entonces podrá unirse el Grupo de Ejércitos Centro con el Grupo de Ejército Sur, y así desaparecerá toda actividad rusa en la región central pantanosa del Pripyat.

Sin embargo, si el cruce del Dnepr cerca de Kiev es demasiado difícil, algunos jugadores alemanes tienden a dirigirse hacia el sur, buscando un punto de cruce menos defendido.

Ucrania: Ucrania, con sus recursos, industria y población no puede ser dejada de lado. La captura de Kiev y el cruce del Dnepr debe ser el objetivo del avance alemán en el sur. El objetivo final es la captura de Kharkov, con su gran fábrica de T-34 (que seguramente habrá sido evacuada) y su gran población. Además de conquistar el Donbass, con Stalino y sus ciudades satélites, importantes centros industriales. No hay que olvidar cruzar los istmos de Crimea tempranamente para impedir que los soviéticos puedan fortificarlos.

Moscú: La mayoría de los jugadores alemanes intentan conquistar la capital en 1941. Pero hay que tener en cuenta que la contraofensiva rusa de diciembre puede ser muy poderosa si los alemanes no han tenido tiempo de atrincherarse o si los flancos alemanes están demasiado expuestos. Por tanto, cuando el invierno se acerca, aunque se esté cerca de Moscú hay que comparar los beneficios de tomarlo con los peligros de la contraofensiva rusa de invierno. La fuerza de los rusos, la fecha, el estado de los flancos... son los factores a tomar en cuenta. En ocasiones, puede ser más prudente atrincherarse en sus cercanías y esperar a 1942 para intentar un ataque contra la capital enemiga, aunque en 1942 el ejército ruso será mucho más fuerte.

Guarniciones: Es necesario mantener guarniciones adecuadas en la retaguardia (puede comprobarse con las teclas Mayúscula-"K"), para que haya pocos ataques de partisanos. Si se descuidan las guarniciones, los alemanes se pueden encontrar con su red ferroviaria cortada y el frente desabastecido.

Invierno de 1941 al 1942: La brutal ventisca (*blizzard*) provocará un torrente de bajas en el Eje. Para minimizar sus efectos, un jugador debería comenzar a preparar atrincheramientos en las primeras dos semanas de Octubre, acortando las líneas y preparando reservas. Debe planearse una línea de retirada por si la línea principal es rota. Cualquier ofensiva alemana durante noviembre solo conseguirá conquistas temporales, ha de planearse su posterior retirada pues sin atrincherarse los alemanes no podrán resistir la contraofensiva rusa. Las grandes ciudades y, en menor medida, las pequeñas poblaciones y los atrincheramientos son buenos lugares donde resistir las inclemencias del tiempo. Téngase en cuenta que Diciembre es el peor mes, luego en Enero y todavía más en Febrero, las tropas alemanas estarán mejor adaptadas al frío.

25.3. Estrategia soviética

Opciones estratégicas al inicio: Hay dos estrategias que los jugadores soviéticos tienden a utilizar en 1941. La primera, retroceder hacia líneas defensivas alejadas de la capacidad de suministro de los alemanes, dejando atrás algunas débiles unidades que enlentezcan algo el avance alemán. Esta estrategia preservará la fuerza del Ejército Rojo. Por el contrario, las fuerzas del Eje penetrarán rápidamente en el territorio soviético, sin permitir que las defensas estén totalmente preparadas. La segunda opción consiste en realizar una defensa activa, disputando el terreno a los alemanes e incluso realizando algunos contraataques.

Una forma de defender es la "defensa en damero" (checkboxboard defense), colocando las unidades no en una línea, sino en un tresbolillo que fuerce a las fuerzas alemanas a gastar sus puntos de movimiento realizando ataques continuos y, si penetrasen profundamente, podrá cortárseles el suministro. Cortar el suministro a los Panzer es una forma económica de detenerlos: los tanques sin combustible no irán muy lejos. Las unidades de caballería y de tanques son muy útiles para ello.

La defensa activa ralentizará el avance alemán, pero a un alto costo de hombres y material.

Formar defensas en profundidad: independientemente de cuál de las dos estrategias anteriores se elija, hay que construir fortificaciones lo más pronto posible. Hay que usar barreras naturales como ríos, pantanos y terreno abrupto (*Rough*). En una línea defensiva, deben protegerse también los flancos y la retaguardia, para evitar ser envueltos por los panzer.

Mantener reservas: si tras las líneas se mantienen unidades en modo de reserva, puede cambiarse el curso de una batalla. Las unidades acorazadas son particularmente útiles para ello. Sin embargo, una unidad en reserva con baja moral, puede huir como *Routed* si es derrotada: no suele ser conveniente poner en reserva para defender a unidades con moral inferior a 50 (idealmente, 55).

Tener en cuenta experiencia y moral: Una unidad con buena moral y experiencia, puede resistir numerosos ataques enemigos sin huir, aunque sea derrotada y retroceda. Pero las nuevas unidades, cuando llegan, tienen muy baja experiencia, en su mayoría. Dichas unidades deberían mantenerse apartadas del frente tanto como sea posible para darles la oportunidad de entrenarse y ganar fuerza.

Construir unidades: Hay que planear anticipadamente cuándo y cómo formar nuevas unidades. En 1941 llegan automáticamente como refuerzos tantos nuevos ejércitos que crear nuevas unidades conllevaría una falta de reclutas y/o equipamiento. Típicamente, en 1941, hay que construir unidades de apoyo de artillería, seguidas de sapper (regimientos), antitanques y antiaéreas. Después de 1941, es más sencillo crear nuevas unidades, aunque hay que hacerlo cuidadosamente, pues los AP son limitados. En diciembre de 1941, pueden formarse cuerpos de caballería, sin costo en APs (conviene añadirles un batallón de tanques, previamente formado). En 1942, los soviéticos pueden combinar divisiones para formar un cuerpo (lo mejor, dos divisiones de guardias más una brigada de infantería, reforzada por un batallón de tanques y quizás un regimiento de sappers). Es costoso en AP's, pero muy útil. Más tarde se podrán formar cuerpos de tanques o mecanizados, aunque se debe ser cuidadoso debido a la caída de experiencia en el proceso: tras formarse, deben marchar a la retaguardia donde se entrenarán y servirán para cortar los cercos que las unidades acorazadas alemanas puedan realizar. Hay que evitar formar demasiados cuerpos mecanizados: los camiones que emplean pueden ser muy necesarios más tarde para suministrar al ejército.

Evacuar la industria: hay que equilibrar las necesidades de mover las tropas con la evacuación de la industria hacia el este. Eso requiere tácticas para retrasar el avance alemán y un correcto planeamiento. Perder demasiadas fábricas, o una fábrica de un determinado avión o tanque, puede ser devastador para la producción futura.

Primer invierno (1941): La mayoría de las fuerzas del Eje (excepto los finlandeses y las tropas de montaña) están mal preparadas para la terrible ventisca que empieza en Diciembre de 1941. Esta es la oportunidad de herir la maquinaria de guerra alemana. Para eso, es conveniente mantener frescos y bien entrenados algunos ejércitos en reserva, es la clave de ejecutar una contra-ofensiva exitosa. Provéalos de abundancia de sapper, artillería y buenos comandantes. Utilice los cuerpos de caballería, apoyados por brigadas acorazadas, para explotar las brechas en las defensas alemanas. Dependiendo del estado del Ejército Rojo y de la situación estratégica, será conveniente realizar una ofensiva generalizada o bien limitarla a algunas zonas. Recuérdese que al acabar febrero, el ejército alemán mejorará súbitamente y podrá lanzar a su vez una contraofensiva si los rusos han avanzado demasiado o están débiles y sin atrincherar.



25.4. Tácticas de batalla

El mecanismo del combate en War in the East es, probablemente, el más complejo y detallado de cualquier wargame para ordenador producido hasta la fecha. Cada sistema de armas es tomado en cuenta y tiene diferente efectividad a diferentes alcances en diferente terreno. A esto se le añade el impacto del reconocimiento, del liderazgo, de la moral, de la fatiga, del suministro, del apoyo aéreo, de las reservas, etc. Es, por tanto, imposible dar una guía que garantice el éxito en cada batalla. Es también imposible decir cuál es el factor más importante para determinar el resultado de un combate. Sin embargo, todo jugador desea dar a sus tropas el máximo de posibilidades en el campo de batalla. Estos son los principios que deben seguirse:

Maximizar MPs (puntos de movimiento): Manteniendo a las unidades bien suministradas y dentro de la cadena de mando y control, se dará a las unidades las máximas oportunidades de tener los MPs necesarios para atacar y avanzar, o para avanzar y atacar, a veces incluso repetidas veces. Esto es particularmente importante para la infantería, los jugadores, en ocasiones, se concentran demasiado en las divisiones panzer y en los ejércitos de tanques, y olvidan que la infantería realiza la mayor parte de los combates.

Reconocimiento, reconocimiento y reconocimiento: Hay que realizar el suficiente reconocimiento aéreo para estar seguro de obtener un buen nivel de detección y asegurarse de que nuestro conocimiento del valor de combate de las unidades enemigas es lo más exacto posible. Además, un nivel de detección alto mejora el resultado del combate.

¡Traed munición! No importa que las tropas se muevan rápido si luego tienen que tirar piedras al enemigo, por falta de munición. Hay que enviar munición por vía aérea si una unidad carece de ella.

¿Ataques improvisados (*hasty*) o deliberado (*deliberate*)? Los ataques improvisados (*hasty*) son mucho más débiles con un menor coste de movimiento (MPs). Los ataques deliberados (*deliberate*) son más fuertes pero con mayor coste de movimiento, en particular para las unidades motorizadas. Los jugadores terminan encontrando su propio equilibrio, en función de su estilo de juego. Si alguien usa tan solo ataques improvisados (*hasty*), entonces sufrirá un gran número de bajas y de derrotas.

Hay que usar a las unidades adecuadas para cada tarea: Los tanques no combaten bien si no es en terreno llano o en bosques abiertos. Los ingenieros (*pioneers* y *sappers*), cuando colaboran con las unidades a las que están asignados, facilitan el cruce de río y el ataque a posiciones fortificadas.

Los números de las unidades son solo orientativos: Si el valor de combate defensivo de una unidad es de "4", ¿qué valor atacante garantiza obtener una retirada (proporción de 2:1)? En realidad, no se puede emplear la palabra "garantiza" en este juego, como no se puede emplear en la vida real. Este CV de 4 puede variar por efecto del comandante y por la llegada de unidades de apoyo, de unidades de reserva, de soporte aéreo. Hay que tener en cuenta también que atacar a través de un río pequeño divide por la mitad el valor atacante, y a través de un río grande lo divide a la tercera parte. Además, "4" es un número aproximado. Puede ser "4,01" o "4,99". Y a veces, cuando el valor de reconocimiento es menor de 10, "4" puede ser en realidad "1" o puede ser "12".

Cada jugador terminará desarrollando la intuición para conocer sus posibilidades de victoria en cada combate.

Las reservas pueden ser decisivas: En la defensa, la llegada a tiempo de reservas puede desequilibrar la balanza. Sin embargo, los soviéticos han de ser cuidadosos pues una unidad en reserva con la moral menor de 55 es susceptible de huir como *Routed* si la unidad a la que apoya es derrotada. Atacando no existe este problema, pero la unidad en reserva ha de tener suficientes puntos de movimiento (MPs) como para participar en el combate.



26. APÉNDICES

26.1. Apéndice A: Designación de unidades y valor de combate

Más abajo parece listado el símbolo de tamaño, tipo y unidades asociadas, colores de nación y de unidad de élite, y el tipo de elemento de tierra y valores de combate que podemos encontrar en el juego.

26.1.1. Tamaño de unidad

- II = Batallón
- III = Regimiento
- X = Brigada
- XX = División
- XXX = Cuerpo
- XXXX = Ejército
- XXXXX = Cuerpo de Ejército, Frente, Distrito Militar, Zona de Defensa de Moscú, Alto Mando

26.1.2. Tipos de unidades y símbolos

Símbolo	Tipo de Unidad
	Acorazada
	Mecanizada
	Infantería Motorizada
	Artillería Auto-Propulsada
	Artillería, Mortero, Cohetes
	Anti-Aérea
	Anti-Tanque
	Cuartel General
	Aviación (Unidad de Base Aérea)
	Partisanos

Símbolo	Tipo de Unidad
	Infantería
	Infantería de Montaña
	Paracaidistas
	Planeadores / Infantería Aerotransportada
	Caballería
	Seguridad
	Ingenieros
	Zona / Región Fortificada
	Ametralladoras
	Partisanos

26.1.3. Colores de unidades

	Marrón: Unidades regulares Soviéticas
	Rojo: Unidades de La Guardia Soviética
	Gris: Unidades del Ejército Alemán
	Azul Claro /Gris: Unidades de la Luftwaffe alemana

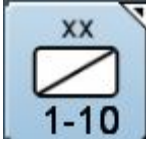
	Negro: Unidades de élite SS alemanas
	Negro/Gris: Unidades SS alemanas no-élite
	Azul Oscuro: Unidades Finlandesas
	Amarillo Oscuro: Unidades Italianas



Verde: Unidades **Húngaras**



Arena: Unidades **Eslovacas**



Azul Celeste: Unidades **Rumanas**

26.1.4. Tipos de elemento de tierra y valores de combate

Tipo de Elemento de Tierra		CV	Tipo AFV
Artillería Auto Propulsada	<i>Self Propelled Artillery</i>	3	Si
Cañón de Infantería Auto Propulsado	<i>Self-Propelled Infantry Gun</i>	5	Si
Howitzer semioruga de apoyo	<i>Half Track Close Support Howitzer</i>	5	Si
Caza Carros Ligero	<i>Light Tank Destroyer</i>	5	Si
Caza Carros	<i>Tank Destroyer</i>	5	Si
Caza Carros Pesado	<i>Heavy Tank Destroyer</i>	5	Si
Cañón de Asalto	<i>Assault Gun</i>	5	Si
Cañón de Asalto Pesado	<i>Heavy Assault Gun</i>	6	Si
Carro Ligero	<i>Light Tank</i>	7	Si
Carro Medio	<i>Medium Tank</i>	9	Si
Carro Pesado	<i>Heavy Tank</i>	9	Si
Tanque de apoyo	<i>Close Support Tank</i>	9	Si
Carro Lanzallamas	<i>Flame Tank</i>	9	Si
Tanque de caballería	<i>Cavalry Tank</i>	9	Si
Tanque de caballería pesada	<i>Heavy Cavalry Tank</i>	9	Si
Tanque de infantería	<i>Infantry Tank</i>	9	Si
Duplex Drive (DD) Tank	<i>Duplex Drive (DD) Tank</i>	9	Si
Tanque barreminas	<i>MSW Tank</i>	9	Si
Tanque de ingeniería	<i>Engineering Tank</i>	9	Si
Transporte blindado de personal	<i>Armoured Personnel Carrier</i>	2	No
Cañón antiaéreo Auto Propulsado	<i>Self Propelled Flak</i>	3	No
AAMG Auto Propulsada	<i>Self-Propelled AAMG</i>	3	No
Cañón AT Mecanizado	<i>Half Track AT Gun</i>	3	No
MG/Mortero Mecanizado	<i>Half Track MG/Mortar</i>	3	No
Coche Blindado	<i>Armoured Car</i>	4	No
Pelotón de apoyo	<i>Support Squad</i>	1	No
Pelotón de trabajo	<i>Labor Squad</i>	1	No
Ametralladora	<i>Machine Gun</i>	1	No
Pelotón de seguridad	<i>Security Squad</i>	2	No
Pelotón de fusileros	<i>Rifle Squad</i>	3	No
Pelotón ametralladoras	<i>SMG Squad</i>	3	No
Pelotón de esquiadores	<i>Ski Squad</i>	3	No
Pelotón naval	<i>Naval Squad</i>	3	No
Pelotón de caballería	<i>Cavalry Squad</i>	3	No
Pelotón de motocicletas	<i>Motorcycle Squad</i>	3	No
Pelotón de infantería motorizada	<i>Motorized Infantry Squad</i>	3	No
Pelotón de infantería aereotransportada	<i>Airborne Squad</i>	3	No
Pelotón ingenieros	<i>Engineer Squad</i>	3	No
Pelotón ingenieros mecanizado	<i>Mechanized Engineering Squad</i>	4	No

Pelotón infantería mecanizada	<i>Mechanized Infantry Squad</i>	4	No
Infantería anti-tanque	<i>Infantry-AT</i>	0	No
Mortero	<i>Mortar</i>	0	No
Cañón AT Ligero	<i>Light AT Gun</i>	0	No
Cañón AT	<i>AT Gun</i>	0	No
Ametralladora antiaérea	<i>AA Machine Gun</i>	0	No
Cañón Antiaereo Ligero	<i>Light Flak</i>	0	No
Cañón Antiaereo Medio	<i>Medium Flak</i>	0	No
Cañón Antiaereo pesado	<i>Heavy Flak</i>	0	No
Artillería	<i>Artillery</i>	0	No
Artillería pesada	<i>Heavy Artillery</i>	0	No
Artillería naval	<i>Naval Gun</i>	0	No
Cohete	<i>Rocket</i>	0	No
Cañón de Infantería	<i>Infantry Gun</i>	0	No
Cañón de Infantería Pesado	<i>Heavy Infantry Gun</i>	0	No

26.2. Apéndice B: Lista de unidades soviéticas creables

Aquí están todas las unidades soviéticas que pueden ser construidas durante el juego (18.1.2), listadas por tipo de TOE. Nótese que no es posible construir ciertas unidades hasta una fecha concreta.

41 Fortified Region	41 Región Fortificada
42 Fortified Region	42 Región Fortificada
43 Fortified Region	43 Región Fortificada
41 AT Artillery Brigade	41 Brigada de Artillería AT
42 TD AT Artillery Brigade	42 Brigada de Artillería TD AT
43 AT Artillery Brigade	43 Brigada de Artillería AT
44a AT Artillery Brigade	44a Brigada de Artillería AT
44b AT Artillery Brigade	44b Brigada de Artillería AT
41 PVO AA Brigade	41 Brigada AA PVO
42 Light Gun Brigade	42 Brigada de Cañones Ligeros
42 Light Howitzer Brigade	42 Brigada de Howitzer Ligeros
42 Gun Brigade	42 Brigada de Cañones
43 Heavy Howitzer Brigade	43 Brigada de Howitzer Pesados
43a Mortar Brigade	43a Brigada de Morteros
43b Mortar Brigade	43b Brigada de Morteros
44 Heavy Mortar Brigade	44 Brigada de Morteros Pesados
42 Heavy Rocket Brigade	42 Brigada de Cohetes Pesados
44 Heavy Rocket Brigade	44 Brigada de Cohetes Pesados
42 Rocket Launcher Division	42 División de LanzaCohetes
43 Rocket Launcher Division	43 División de LanzaCohetes
44 Rocket Launcher Division	44 División de LanzaCohetes
44 Army Gun Artillery Brigade	44 Brigada de Artillería de Ejército
42 Artillery Division	42 División de Artillería
43 Breakthrough Artillery Division	43 División de Artillería de Ruptura
43 Heavy Gun Artillery Division	43 División de Artillería Pesada
43 Gun Artillery Division	43 División de Artillería
44 Breakthrough Artillery Division	44 División de Artillería de Ruptura
41 Rifle Brigade	41 Brigada de Fusileros
42a Rifle Brigade	42a Brigada de Fusileros
42b Rifle Brigade	42b Brigada de Fusileros
42 Ski Brigade	42 Brigada de Ski
45 Mountain Brigade	45 Brigada de Montaña

42 Motorized Brigade	42 Brigada Motorizada
41a Tank Brigade	41a Brigada de Carros
41b Tank Brigade	41b Brigada de Carros
42a Tank Brigade	42a Brigada de Carros
42b Tank Brigade	42b Brigada de Carros
43a Tank Brigade	43a Brigada de Carros
43b Tank Brigade	43b Brigada de Carros
45 Heavy Tank Brigade	45 Brigada de Carros Pesados
42 Mechanized Brigade	42 Brigada Mecanizada
43 Mechanized Brigade	43 Brigada Mecanizada
44 Light SU Brigade	44 Brigada SU Ligera
45 Medium SU Brigade	45 Brigada SU
45 Heavy SU Brigade	45 Brigada SU Pesada
41a Cavalry Division	41a División de Caballería
41b Cavalry Division	41b División de Caballería
42 Cavalry Division	42 División de Caballería
43 Cavalry Division	43 División de Caballería
41a Rifle Division	41a División de Fusileros
41b Rifle Division	41b División de Fusileros
41c Rifle Division	41c División de Fusileros
42a Rifle Division	42a División de Fusileros
42b Rifle Division	42b División de Fusileros
42c Rifle Division	42c División de Fusileros
44 Rifle Division	44 División de Fusileros
45 Rifle Division	45 División de Fusileros
43 Assault Engineer-Sapper Brigade	43 Brigada de Asalto de Ingenieros/Zapadores
HQ Combined Arms Army	HQ Ejército de Armas Combinadas
HQ Tank Army	HQ Ejército de Tanques

26.3. Apéndice C: Informe del comandante - *Commander's Report (CR)*

Se puede acceder al Informe del Comandante (CR) desde la pantalla menú de información en su lengüeta correspondiente en la barra de herramientas (5.1.2.2) o pulsando la tecla "C". Es una lista multi-pestaña de información de unidades, HQ, grupos de unidades aéreas, líderes, batallas y equipo que puede ser filtrada de formas diferentes. Varias pantallas y ventanas poseen links o están enlazadas desde el Informe del Comandante. Además, algunas características, de unidades o grupos de unidades, pueden ser cambiadas usando esta pantalla.

26.3.1. Mecanismos de la interface general del CR

Cuando inicialmente seleccionamos (5.1.2.1), el Informe del Comandante (CR) en su vista por defecto estará la lengüeta de la unidad en su vista principal. Posteriores selecciones del CR nos llevarán a la última vista seleccionada por el jugador (es decir, el jugador no tendrá que empezar de nuevo la selección cada vez que entre en el CR). La lengüeta en uso tendrá el texto en blanco. Los ítems seleccionados en la lengüeta tendrán el texto en rojo, para incluir una columna de activos clasificados. Los ítems seleccionables tendrán el texto en azul, con la excepción del nombre de la unidad en la lengüeta de unidades, los cuales tendrán un color que dependerá del tipo de unidad, aunque también sean seleccionables. Cada cabeza de columna tendrá una caja de texto emergente con más detalles. Seleccionando el encabezado de la columna, ésta se ordenará. Cuando ordenemos por columnas, el primer click nos hará una selección en orden ascendente. Con un segundo click nos la hará en orden descendente y un tercer click deseleccionará la columna. Para lengüetas con múltiples vistas, una vista con un asterisco nos indicará que es una vista ordenada (filtrada). En algunos casos, seleccionando un ítem dentro de una columna nos dará una lista sólo de ese tipo de unidad en texto rojo. Seleccionando un ítem de texto rojo dentro una columna filtrada anularemos el filtro. Seleccionando <Clear all Filters> desactivaremos tanto los filtros existentes así como cualquier selección activa.

Algunas lengüetas tienen funciones que permiten al jugador cambiar el modo o características de una unidad en su caja de diálogo. Nótese que seleccionando en blanco la caja de diálogo o usando la tecla Esc encima de ella dejaremos la característica concreta en valor 0. Los cambios se pueden hacer para unidades individuales seleccionando la característica actual para esa unidad debajo del encabezamiento de columna apropiado. Además, seleccionando el ítem aplicable en la sección "Functions", todas las actuales unidades listadas serán cambiadas a la vez. Por ejemplo, un jugador puede usar el filtro para listar todas las unidades que estén en estado de sin combustible y darles la orden a todas de que reposten.

Hay alguna diferencia entre el Informe del Comandante CR según el bando, en su mayoría en los filtros y encabezamientos. Por ejemplo, los filtros en el bando Soviético no tienen una opción de filtrado por Nación o Retirar, ya que estas características no son aplicables al bando soviético.

26.3.2. Lengüeta de unidades

Esta es la lengüeta con más actividad, capaz de mostrar todas las unidades de tierra (HQ, combate y apoyo) del jugador en fase activa y que consiste en cuatro ventanas (principal y tres de detalle de suministros) así como tres funciones y una larga sección de filtros. Seleccionando un número en la columna de UNITS de la sección de elementos terrestres en la pantalla de producción (5.4.3) nos dará una lista filtrada de todas aquellas unidades que contengan dicho elemento. Seleccionando el link subordinado en la ventana de detalle del HQ (5.4.16) nos proporcionará una lista de las unidades pertenecientes a ese HQ con el texto en rojo justo debajo del número de unidades seleccionadas que dice "Unidades subordinadas a [Unidad HQ]". Seleccionando este texto se cancelará esta lista y llevará de nuevo al jugador a la lengüeta de vista de unidades por defecto, que mostrará todas las unidades de tierra.

26.3.2.1. Lengüeta de unidades vista principal

COMMANDER'S REPORT

Supply Menu Current Phase1 Phase2

Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment

1784 Units Selected Men: 6696549, Guns: 138746, AFVs: 12139, Aircraft: 10276

Functions: Refit/Reserve MAX TOE% Support Level

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DHq	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SupL	E/G	Won	Lost
STAVKA	SU	106,45	Front	STAVKA	90	16000	0	0	-	70	51	0	0	80	100	50	-	-	3	-	27	54
7th Separate Army	SU	90,14	Army	STAVKA	58	9500	0	0	-	70	49	0	0	95	100	50	-	-	3	-	63	0
4th Rifle Corps	SU	91,12	Inf	7th Sep. Army	13	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-	-	5	1
94th Rifle Corps	SU	95,11	Inf	7th Sep. Army	8	19360	444	0	-	60	60	0	12	56	100	16	24	Rdy	-	-	1	4
99th Rifle Corps	SU	93,12	Inf	7th Sep. Army	11	19984	460	0	-	60	60	0	12	58	100	12	24	Rdy	-	-	1	4
127th Mountain Corps	SU	89,15	MtInf	7th Sep. Army	14	26574	197	0	-	60	60	0	13	61	100	12	-	Rdy	-	-	4	2
37th Gds Rifle Crps	SU	92,12	Inf	7th Sep. Army	12	20643	475	0	-	70	70	0	17	58	100	12	24	Rdy	-	G	5	2
368th Rifle Division	SU	98,10	Inf	7th Sep. Army	5	6436	145	0	-	60	60	0	4	56	100	16	15	Rdy	-	-	4	2
69th Naval Inf Bde	SU	99,10	Inf	7th Sep. Army	4	4033	44	0	-	70	59	0	3	68	100	12	-	Rdy	-	-	1	0
3rd Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	13	4015	44	0	-	70	61	0	3	66	100	12	-	Rdy	-	-	2	2
70th Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	13	4024	44	0	-	70	58	0	3	65	100	12	-	Rdy	-	-	5	0
I 150th F.R.	SU	96,10	Fort	STAVKA	55	1246	64	0	-	70	60	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	4	0
II 150th F.R.	SU	97,10	Fort	STAVKA	55	1261	67	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	5	2
III 150th F.R.	SU	95,11	Fort	STAVKA	56	1223	63	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	7	1
I 162nd F.R.	SU	94,11	Fort	STAVKA	56	1256	66	0	-	70	61	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	2	0
II 162nd F.R.	SU	94,12	Fort	STAVKA	57	1299	66	0	-	70	58	0	1	18	100	0	-	Unrdy	-	-	3	1
7th Gds Tank Bde	SU	92,12	Arm	7th Sep. Army	12	1151	15	58	-	85	71	0	4	73	100	28	-	Rdy	-	G	3	0
29th Tank Brigade	SU	90,13	Arm	7th Sep. Army	14	927	12	49	-	75	60	0	3	62	100	28	-	Rdy	-	-	4	1
89th Sep. Tank Rgt	SU	90,14	Arm	7th Sep. Army	-	294	0	31	-	61	62	0	2	68	100	-	-	-	-	-	1	1
92nd Sep. Tank Rgt	SU	90,14	Arm	7th Sep. Army	-	290	0	30	-	66	65	0	2	70	100	-	-	-	-	-	5	4
338th Gds Hvy SU Rgt	SU	91,12	SPGun	4th Rifle Crps	-	266	0	19	-	80	67	0	1	82	100	-	-	-	-	G	3	1
339th Gds Hvy SU Rgt	SU	95,11	SPGun	94th Rifle Crps	-	251	0	18	-	80	69	0	1	79	100	-	-	-	-	G	2	0
378th Gds Hvy SU Rgt	SU	93,12	SPGun	99th Rifle Crps	-	262	0	18	-	80	69	0	1	82	100	-	-	-	-	G	4	1
370th Gds Lt SU Rgt	SU	89,15	SPGun	127th Mnt Crps	-	266	0	19	-	80	70	0	1	82	100	-	-	-	-	G	4	1
371st Gds Lt SU Rgt	SU	92,12	SPGun	37th Gds Rifle C	-	251	0	18	-	80	68	0	1	79	100	-	-	-	-	G	6	1
372nd Gds Lt SU Rgt	SU	90,14	SPGun	7th Sep. Army	-	251	0	18	-	80	70	0	1	79	100	-	-	-	-	G	4	1
7th Brkthr. Art Div	SU	91,13	Art	7th Sep. Army	13	9175	379	0	-	70	61	0	2	87	100	12	-	Rdy	-	-	2	1
1st Gds Hvy Hwz Bde	SU	91,13	Art	7th Sep. Army	13	823	29	0	-	80	70	0	1	80	100	12	-	Rdy	-	G	2	1
149th Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1414	26	0	-	64	66	0	1	70	100	-	0	-	-	-	6	4
633rd Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1354	26	0	-	65	64	0	1	69	100	-	0	-	-	-	4	3
1942nd Crps Art Rgt	SU	90,14	Art	7th Sep. Army	-	1363	27	0	-	60	60	0	1	71	100	-	0	-	-	-	3	3

UNIT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Isolated ALL Routed ALL OnMap ALL Unit Formation ALL Type Filters ALL Filters ALL Depleted ALL Combat Ready ALL Loaded ALL

Unit Size ALL Frozen ALL Static ALL

La lengüeta UNITS nos mostrará una lista del número de unidades actualmente seleccionadas y el número de hombres, cañones, AFV y aviones asignados a estas unidades. Estos números cambiarán a medida que las unidades queden filtradas u ordenadas fuera de la lista. Mostraremos ahora los encabezamientos de columna que aparecen en la pantalla UNITS, que pueden ser seleccionados con el fin de ordenar los datos de las columnas que representan:

Unit name (Nombre de la unidad): Los nombres de unidades tienen un código de color, con los HQ de tierra en color púrpura, unidades de combate en azul claro, apoyo en verde, y los HQ de aviación, incluidos Bases de Unidades Aéreas, en turquesa. Seleccionando el nombre se abrirá una caja con tres selecciones posibles. Detalles de Suministro nos dará los detalles de la unidad respecto a sus pertrechos (5.4.26). El filtro de la Orden de Batalla (OB) nos selecciona las TOE de las unidades que tiene asociadas y lista el número según el OB del Editor del Juego (7.2.2). Seleccionando Exit se cierra la ventana de dialogo.

Nat (Nacionalidad): Lista la nacionalidad de la unidad.

Loc (Localización): Muestra el hexágono actual donde se encuentra la unidad en coordenadas X, Y. La Localización de las Unidades de Apoyo debe ser la misma que la del HQ o Unidad de Combate a la que está asignada. Seleccionando la Loc seleccionamos el hexágono donde está la unidad y podemos saltar a la ventana de detalle de la unidad. Al cerrar la ventana de detalle de una Unidad de Apoyo aparecerá la ventana de detalle de la unidad a la que ésta está asignada.

Type (Tipo): El tipo de unidad, que corresponde directamente con el filtro de tipo de formación de unidad (26.3.2.4). Las unidades de HQ se listarán por su tipo específico (Cuerpo, Ejército, Grupo de Ejército, Frente, Alto Mando, etc).

HHQ (Unidad de Alto Mando): El nombre de la Unidad de Alto Mando de mayor rango a la que la unidad está subordinada. Para las unidades anti-aéreas adscritas a una ciudad, pueblo o hexágono urbano, el nombre convencional será: C: Name. Seleccionando el nombre del HQ o ciudad, pueblo o zona urbana seleccionas y listas las unidades que tienen asociadas.

DtHQ (Distancia al HQ en Hexágonos): Distancia hasta el HQ en hexágonos. La Distancia hasta el HQ es la diferencia entre el rango de comando de la unidad HQ a la cual está subordinada la unidad en cuestión, y la distancia en hexágonos real entre el HQ y la unidad subordinada. Por ejemplo, si una unidad está subordinada a un HQ de Ejército con un rango de comando de 15 y está a 11 hexágonos de distancia, el DtHQ será 4. Un número negativo indicaría que esa unidad está más allá del rango de comando del HQ y que sus equipos terrestres no serían seleccionables como apoyo en caso de acción de combate (7.6.4).

Men, Guns, AFV in Unit: Estas tres columnas nos muestran el número de cada elemento interno de cada unidad (unidades subordinadas no contadas).

AC (aviones en bases aéreas): El número de aparatos de una Unidad de Grupo Aéreo asignado a esa Unidad de Base Aérea.

Mri (Moral): La moral actual de la unidad.

Average Experience (Exp) and Fatigue (Fat): Estas dos columnas nos muestran un cálculo promedio de la Experiencia y Fatiga de esta unidad. Este promedio es solo como información para el jugador, ya que el sistema de juego solo usa experiencia y fatiga por tipo de elemento terrestre.

CV (Combat Value): El Valor de Combate actual de esta unidad.

TOE% (porcentaje de la tabla de equipamiento de la unidad (TOE): El Porcentaje del TOE actual de la Unidad.

TOEM%: El máximo porcentaje de TOE de esa unidad que es capaz de absorber con reemplazos (18.2.2). Seleccionándolo nos mostrará una pantalla donde podremos seleccionar el % para esa unidad.

MP (puntos de movimiento): Puntos de Movimiento restantes para esa unidad.

TtOB: Número de turnos hasta la próxima actualización de TOE (OB). El número puede ser 0 si la actualización comienza ese turno. Seleccionando el número se abrirá la pantalla de Actualización de TOE para esa unidad.

Rf/Rs: Lista el estatus actual de esa unidad (Lista, Reserva, Reparación, NoLista y Estática). Seleccionando su estatus permite alternar entre Preparada (Ready), Reserva (Reserve) y Reparación (Refit). Las unidades no preparadas (Unready) solo pueden alternar su estatus con Reparación (Refit). Las unidades Estáticas (Static) no pueden alternar su estatus.

SupL: Lista el nivel de apoyo actual para las unidades HQ (7.6.3.2). Seleccionando ese número o la tecla Lck (Locked) se abrirá una pantalla donde se permite al jugador resetear el nivel de apoyo para ese HQ entre -1 y 9. Con -1 cambiará el valor a Locked.

E/G (Elite/Guard Status): Lista las unidades élite alemanas y las de la Guardia Soviética y otras unidades especiales del Eje, utilizando la siguiente abreviatura: G=Guardia, E=Élite Eje, SSE=Élite SS, SS=No-Élite SS, LW=Unidades Luftwaffe. Seleccionando una de estas abreviaturas seleccionaremos sólo aquellas unidades con este estatus en particular.

Won and Lost: Esta columna lista el número de victorias y derrotas de esa unidad, o sus unidades adscritas en caso de ser un HQ. Para las unidades de combate y apoyo del Eje esto es solo a nivel informativo, hasta que estas unidades no ganen el título de Elite o Guardia para las unidades soviéticas (9.2).

26.3.2.2. Pantalla de suministros a unidades

Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	Sup%	Fuel%	Ammo%	Veh%	SDmp	FDmp	RgtR	MPtR	RgtHQ	MPtHQ
STAVKA	SU	106,45	Front	STAVKA	99	99	-	103	1	1	0	0	-	-
7th Separate Army	SU	90,14	Army	STAVKA	98	98	-	102	1	1	0	0	-	-
4th Rifle Corps	SU	91,12	Inf	7th Sep. Army	191	100	115	101	-	-	1	1	2	16
94th Rifle Corps	SU	95,11	Inf	7th Sep. Army	190	100	116	104	-	-	6	20	7	20+
99th Rifle Corps	SU	93,12	Inf	7th Sep. Army	191	100	112	104	-	-	3	13	4	17
127th Mountain Corps	SU	89,15	MtInf	7th Sep. Army	191	93	118	101	-	-	0	0	1	4
37th Gds Rifle Crps	SU	92,12	Inf	7th Sep. Army	191	105	108	108	-	-	2	9	3	16
368th Rifle Division	SU	98,10	Inf	7th Sep. Army	190	83	123	100	-	-	7	20	10	20+
69th Naval Inf Bde	SU	99,10	Inf	7th Sep. Army	192	66	98	100	-	-	7	18	11	20+
3rd Naval Inf Bde	SU	90,12	Inf	7th Sep. Army	189	66	98	96	-	-	0	6	2	10

Existen tres vistas de suministros que nos dan esencialmente la misma información que la ventana de detalle de suministro de la unidad (5.4.26). En cada vista principal aparece el nombre de la unidad, nacionalidad, localización, y su HHQ (23.3.2.1). La vista de Status Actual tiene una pestaña 'abs' que permite mostrar al jugador la información de suministros en valores absolutos (número de toneladas) o relativo (porcentaje requerido). La vista de Fase 1 y Fase 2 corresponde a las columnas separadas de la ventana de detalle de suministro de la unidad correspondiente a la 1ª y 2ª entrega de suministros de los sub-segmentos (20.4.2). Los números negativos indican los suministros o vehículos que han sido devueltos desde la unidad.

26.3.2.3. Pantalla de funciones de unidades



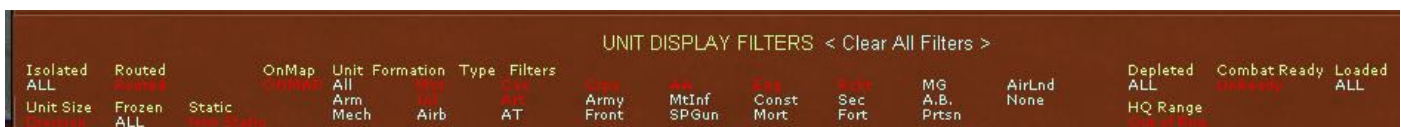
La pantalla principal de unidades tiene una sección de Funciones con tres funciones seleccionables que permiten al jugador cambiar el status de la unidad seleccionada:

Refit/Reserve (*En reparación/Reserva*): Seleccionando esta opción se abrirá una pantalla (como se observa en la imagen de arriba) que permitirá cambiar el status de la unidad a estado de reparación (*refit*) o a Reserva (si es elegible). Seleccionando 0 devolveremos a la unidad a su estatus de Lista o NoLista. El estatus de Estática no puede ser cambiado.

Max TOE%: Seleccionando esta opción se abrirá una pantalla que nos permitirá cambiar el porcentaje máximo de TOE (18.2.2) para todas las unidades listadas en el rango de 50-100%. Si introducimos un valor inferior a 50 o superior a 100 será convertido a 50 o a 100 respectivamente.

Support Level: Aquí podremos cambiar el Nivel de Apoyo de todos los HQ listados por valores que oscilaran entre -1 y 9, dando -1 un carácter de Locked (Bloqueada) a la unidad (7.6.3.2).

26.3.2.4. Pantalla de filtro de unidades



La pantalla de unidades tiene dos tipos de filtros diferentes. El filtro de Tipo de Formación de Unidades son on/off seleccionables que permite al jugador determinar el tipo de unidades que serán listadas. Pueden ser alternadas individual o globalmente usando los filtros 'ALL' o 'None'. Los otros filtros no afectan a este filtro de Tipo de Formación y muchos de ellos muestran un estatus particular, con seleccionables entre todas las unidades, unidades con ese estatus o sin ese estatus. Por ejemplo, el valor por defecto para el filtro AISLADAS es para todas las unidades, y puede ser filtrado entre todas las unidades aisladas o todas las unidades No aisladas. Existen algunas excepciones. Por ejemplo, el filtro de tamaño alterna desde el tamaño de Ejercito/Grupo/Frente para las unidades HQ hasta las de Compañía para las unidades de apoyo, y las unidades del Eje pueden ser filtradas por la nacionalidad de las diferentes unidades. Seleccionando 'Clear all filters' eliminaremos todos los filtros que afecten a esa columna.

26.3.3. Pantalla de unidad de HQ (Cuartel General)

Aquí podemos ver listadas todas las unidades de HQ del jugador, incluyendo las unidades de reparación de railes de tipo 6, pero las unidades de base aérea de tipo 5 (7.6.1). Consiste de una única vista pero existen funciones seleccionables.

26.3.3.1. Pantalla de Cuarteles Generales (HQ,s)

En el margen superior izquierdo de la pantalla seleccionada veremos el número de unidades de HQ seleccionadas y justo a su derecha el número por tipo de unidad de HQ. Estos tipos se corresponden con los que encontramos en la columna Type, los cuales serán diferentes según sean unidades Soviéticas o del Eje. Toda la información nos viene ordenada por encabezamientos de columna, por los que se puede seleccionar:

COMMANDER'S REPORT																
Units		HQs		Air Groups		Leaders		Battles		Locations		Equipment		Functions		
116 HQs Selected										High Com: 1, Army Groups: 8, Armies: 18, Corps: 74, Constr: 4, Air Com: 11					Support Level	
HQ Name	Nat	Loc	Type	HHQ	Men	Guns	AFV	Aircraft	Leader	SupL	CU	SU	CP	BldUp	Frzn	
O.K.H.	GE	47,45	HiCom	O.K.H.	4034732	35418	5672	2792	Zeitler	3	3	1	421	No	0	
Finnish High Command	FI	71,3	ArmyGrp	O.K.H.	373467	2965	123	373	Mannerheim	3	8	0	81	No	0	
Kannas Fin. Army	FI	76,6	Army	Finnish High Command	198002	1547	123	0	Oesch	3	3	4	8	No	0	
IV Fin. Corps	FI	76,7	Corps	Kannas Fin. Army	54236	409	0	0	Laatikainen	3	4	11	4	No	0	
III Fin. Corps	FI	79,8	Corps	Kannas Fin. Army	42408	322	0	0	Sillasvuo	3	3	10	6	No	0	
Aunus Fin. Army	FI	95,2	Army	Finnish High Command	88168	1118	0	0	Talvela	3	4	12	21	No	0	
V Fin. Corps	FI	74,8	Corps	Kannas Fin. Army	53874	537	0	0	Svensson	3	5	9	4	No	0	
VI Fin. Corps	FI	91,9	Corps	Aunus Fin. Army	52016	583	0	0	Blick	3	8	10	3	No	0	
Ilmav.E Air Command	FI	66,0	AirCom	Finnish High Command	45202	132	0	373	Lundqvist	3	0	2	-	No	0	
Army Group North	GE	62,31	ArmyGrp	O.K.H.	640662	6503	728	320	Lindemann	3	1	0	49	No	0	
FBD 4	GE	57,34	Constr	Army Group North	26500	0	0	0	-	-	0	0	-	No	0	
Narva Detachment Army	GE	67,21	Army	Army Group North	140904	1615	297	0	Friessner	3	1	0	15	No	0	
III SS Panzer Corps	GE	71,19	Corps	Narva Detachment Army	46455	554	203	0	Steiner	3	3	13	5	No	0	
XLIII Corps	GE	71,20	Corps	Narva Detachment Army	32943	419	70	0	Boege	3	2	10	7	No	0	
XXVI Corps	GE	70,21	Corps	Narva Detachment Army	41448	502	16	0	Grasser	3	3	6	5	No	0	
16th Army	GE	69,37	Army	Army Group North	249171	2953	184	0	Hansen	3	4	0	-3	No	0	
I Corps	GE	74,45	Corps	16th Army	31467	369	8	0	Hilpert	3	2	7	7	No	0	
II Corps	GE	75,39	Corps	16th Army	44085	601	50	0	Laus	3	3	10	5	No	0	
X Corps	GE	73,43	Corps	16th Army	41618	529	40	0	Kochling	3	3	7	5	No	0	
VI SS Latvian Corps	GE	75,37	Corps	16th Army	46051	523	53	0	Jackeln	3	3	4	5	No	0	
L Corps	GE	73,37	Corps	16th Army	42439	583	25	0	Wegener	3	3	8	5	No	0	
18th Army	GE	69,30	Army	Army Group North	145860	1751	117	0	Loch	3	0	8	11	No	0	
XXVIII Corps	GE	72,30	Corps	18th Army	88528	1036	66	0	Gollnick	3	8	8	-5	No	0	
XXXVIII Corps	GE	71,34	Corps	18th Army	42287	548	51	0	Herzog	3	3	7	5	No	0	
Army Group Center	GE	68,57	ArmyGrp	O.K.H.	775702	6955	1080	674	Busch	3	6	0	16	No	0	
FBD 3	GE	68,57	Constr	Army Group Center	26520	0	0	0	-	-	0	0	-	No	0	
3rd Panzer Army	GE	76,51	Army	Army Group Center	144362	1602	206	0	Reinhard	3	2	2	11	No	0	
IX Corps	GE	77,48	Corps	3rd Panzer Army	29090	301	133	0	Wuthman	3	2	11	7	No	0	
LIII Corps	GE	78,49	Corps	3rd Panzer Army	47764	621	28	0	Gollwitzer	3	4	9	3	No	0	
VI Corps	GE	80,50	Corps	3rd Panzer Army	39470	515	39	0	Pfeiffer	3	3	8	5	No	0	
4th Army	GE	77,57	Army	Army Group Center	145170	1686	216	0	von Tippelskirch	3	1	0	11	No	0	

Unit Name (Nombre de unidad): Seleccionando por nombre de unidad de HQ nos lleva a la lista de unidades (26.3.2) que nos mostrará aquella HQ y todas sus unidades adscritas.

Nat (Nacionalidad): Lista la nacionalidad de la unidad.

Loc (Localización): Lista el hexágono actual en el que se encuentra la unidad en coordenadas X , Y. Seleccionando la localización seleccionaremos el hexágono donde está la unidad y nos llevará a la ventana de detalle de la unidad.

Type: Tipo de unidad, que corresponde directamente con el tipo de formación de unidad de la pantalla de filtros (26.3.3.3).

HHQ (Unidad de Alto Mando): Nombre de la unidad HQ a la cual esa unidad HQ está directamente subordinada. Seleccionando el nombre de la unidad HQ seleccionas y listas únicamente las unidades HQ que están adjuntas

Men, Guns, AFV, Aircraft in Unit: Estas cuatro columnas listan el número total de cada ítem existentes en la unidad HQ y todas sus unidades adjuntas. Seleccionando uno de los números saltaremos a la Ventana Inventario de Formación (Formation Inventory Window), la cual disecciona cada ítem por número y tipo de elemento, bien sea terrestre o aéreo (26.3.3.2).

Leader: Lista el nombre del Líder que comanda esa unidad HQ. Seleccionando el nombre del líder saltaremos a la Ventana de Detalle del Líder (Leader Detail Window)(5.4.21). Cerrando la ventana de detalle seleccionamos la localización de la unidad HQ y saltamos a la ventana de detalle del HQ.

SupL (Nivel de Suministro): Lista el nivel de suministro actual para esa unidad HQ (7.6.3.2). Seleccionando el número saltamos a la ventana de dialogo que permite al jugador variar el valor de nivel de suministro para esa unidad entre -1 y 9. El valor -1 sitúa el ajuste de unidad en Locked.

CU (Combat Units) y SU (Support Units): Estas dos columnas nos muestran el número de cada uno de estos dos tipos de unidad dentro de la unidad HQ. El número de unidades correspondientes a las Unidades de Apoyo (SU) no incluye a las unidades de tipo Construcción.

CP (Command Points): Puntos de Comando. Este número es la diferencia entre número de Puntos de Comando de cada unidad de combate adscritas al HQ y la Capacidad de Comando (Command Capacity CC) (7.6.2) de la unidad HQ. Un número negativo indica que el número de Puntos de Comando de las unidades adscritas excede la Capacidad de Comando (CC) del HQ.

BldUp (Supply Buildup): Acumular Suministro. Marca 'Yes' si un HQ ha usado la opción de acumular suministros. De otra forma marca 'No'.

Frzn (Frozen): Inactiva. Un número diferente de cero indica que la unidad HQ permanecerá inactiva por ese número de turnos (10.0).

26.3.3.2. Ventana de información de inventario

FORMATION INVENTORY				
III SS Panzer Corps				
46455 554 203 0				
[+] / [-]	AFV	NAT	READY	DAMAGED
[-]	Heavy Tank:		90	1
	Tiger	GE	90	1
[-]	Assault Gun:		64	1
	Stug-H42	GE	6	0
	Stug-IIIg	GE	58	1
[-]	Hvy Tank Destroyer:		27	4
	Nashorn	GE	27	4
[-]	Lt Tank Destroyer:		16	0
	Marder III	GE	16	0
Select units with Marder III (GE) 1 x 75mm PaK40 L/46 Gun 1 x 7.92mm MG34 AAMG				
TOTAL:			203	6
			197	

A esta pantalla se puede acceder clicando sobre el número de men, guns, AFV o aircraft (hombres, cañones, AFV o aviones) en la columna adecuada en la pantalla de HQs. Cada ventana de inventario de la formación provee de la siguiente información:

Name: Nombre de la unidad HQ que comanda y controla las fuerzas mostradas.

Men, Guns, AFV, Aircraft: Muestra un icono seguido por el número de cada una de las cuatro categorías. La categoría seleccionada (ej AFV) se muestra con el texto en rojo. Las otras tres muestran el texto en azul y pueden ser seleccionadas cambiando de esta manera al inventario de formación de esa categoría.

Tipo de Elemento terrestre/Aéreo: Esta columna lista o el tipo de elemento terrestre (hombres, cañones, AFV) o el tipo de avión, siendo posible filtrar, expandiendo o contrayendo la información ([+]/[-]) asimismo por cada tipo o por todas a la vez. Expandiendo la información de un tipo (ej. Tanque medio o caza) aparecerá la lista específica de ese elemento terrestre (Panzer IVf2) o modelo de avión (MC.202 Folgore) con su correspondiente silueta. Seleccionando un elemento terrestre específico retrocederemos a la ventana principal de unidades, filtrada para mostrar solo las unidades que están subordinadas al HQ, que contengan ese elemento terrestre (28.3.2). Seleccionando un modelo de avión específico retrocederemos a la ventana de Grupos Aéreos filtrada para mostrar solo las Unidades de Grupo Aéreo que contienen ese modelo de avión. Expandiendo o contrayendo la información irá cambiando la información de las otras tres columnas.

Nat: Nacionalidad. Esta columna permanece en blanco hasta que expandimos la información de un elemento terrestre o un tipo de avión. En el momento que vemos la información expandida se mostrará la nacionalidad de dicho elemento o avión.

READY: Preparados. Esta columna muestra el número total de elementos terrestres preparados, o los aviones preparados y en reserva, de cada tipo. Si la información de un tipo está expandida se mostrará un sub-total para cada modelo específico de elemento terrestre o avión.

DAMAGED: Dañado. Esta columna muestra el número total de elementos terrestres o aviones dañados de cada tipo. Si la información de un tipo está expandida se mostrará un sub-total para cada modelo específico de elemento terrestre o avión.

TOTAL: Al pie de la ventana encontraremos el número total de elementos, así como se nos mostrará cuántos de estos elementos terrestres o aviones están dañados y cuantos preparados.

26.3.3.3. Funciones

La vista principal de la pantalla de HQs tiene una sección de funciones donde una de ellas permite al jugador cambiar el estatus de todas las unidades elegibles que estén actualmente listadas como sigue:

Support Level: Seleccionándola abrimos una pantalla de dialogo que permite al jugador cambiar el nivel de apoyo (support level) de todas las HQs listadas, entre valores que oscilan entre el -1 al 9, dando como resultado el -1 que la unidad esté inactiva (o Locked) para ese propósito (7.6.3.2).

26.3.3.4. Filtros de pantalla HQ



Muchos de los filtros de la pantalla de HQ son filtros de tipo, con selectores alternativos de on/off que permite al jugador determinar el tipo de unidad HQ que quiere listar. Pueden seleccionarse de forma alternativa, individual y globalmente usando los filtros 'All' o 'None'. Todas las unidades HQ Aéreas (ej. Fliegerkorps o Luftlotte), son filtradas bajo la columna 'AirCom'. En la pantalla de filtros de HQ del Eje también se podrá filtrar por Nacionalidad (Nation). Seleccionando 'Clear all Filters' (limpiar todos los filtros) no solo limpiaremos los filtros actuales, además limpiaremos cualquier selección de filtro de encabezado activo.

26.3.4. Pantalla de unidades de grupo aéreo (air group units tab)

En esta pantalla se listan todas las unidades de Grupo Aéreo del jugador en fase. Consiste en una sola vista, pero tiene una sección de funciones que despliega más información. Seleccionando un número en la columna de unidades de Grupo Aéreo de la pantalla de producción (5.4.3) tendremos la pantalla filtrada listando únicamente aquellos Grupos Aéreos que tiene ese determinado modelo de avión.



26.3.4.1. Vista de pantalla de grupo aéreo

COMMANDER'S REPORT

Units
HQs
Air Groups
Leaders
Battles
Locations
Equipment

Functions
Night Missions AC Change Mode Replacements Reserve

328 Air Groups Selected
Aircraft Total: 10206, Ready: 9091, Reserve: 548, Damaged: 567
Aircraft kills: 0

Name	Nat	Size	Aircraft	Loc	Air Base	Air Command	NM	Upg	Rpl	Exp	Mrl	Fat	Max	Tot	Rdy	Res	Dmg	Kill	Trvl
35 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	39	68	14	40	29	21	4	4	0	0
7 GShAP KBF	SU	Rgmt	IL-2M	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	39	73	13	40	31	19	4	8	0	0
10 GIAP KBF	SU	Rgmt	Yak-9M	78,17	1 GIAD KBF	STAVKA	N	A	A	40	73	15	40	29	20	4	5	0	0
11 GIAP	SU	Rgmt	La-5FN	83,16	2 GIAP	STAVKA	N	A	A	40	73	14	40	29	20	7	2	0	0
815 DBAP	SU	Rgmt	IL-4	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	42	73	15	32	27	24	0	3	0	0
840 DBAP	SU	Rgmt	IL-4	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	14	32	29	27	0	2	0	0
836 DBAP	SU	Rgmt	Tu-2S	82,17	113 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	13	32	30	28	1	1	0	0
4 GBAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	41	86	13	32	30	28	1	1	0	0
58 BAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	39	73	14	32	32	28	0	4	0	0
140 BAP	SU	Rgmt	Pe-2	83,18	276 BAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	14	32	30	27	1	2	0	0
15 GShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	37	86	15	40	27	20	5	2	0	0
566 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	15	40	26	22	4	0	0	0
943 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	38	73	13	40	32	24	7	1	0	0
999 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	81,14	277th ShAD	13th Air Army	N	A	A	36	73	14	40	28	20	5	3	0	0
448 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	35	73	14	40	28	26	0	2	0	0
703 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	37	73	15	40	31	30	0	1	0	0
872 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	80,14	281 ShAD	13th Air Army	N	A	A	35	73	15	40	31	28	0	3	0	0
29 GIAP	SU	Rgmt	Yak-9D	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	40	86	15	40	33	22	8	3	0	0
159 IAP	SU	Rgmt	Yak-7B	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	37	73	15	40	34	23	9	2	0	0
196 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	36	73	14	40	33	25	7	1	0	0
191 IAP	SU	Rgmt	La-5FN	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	42	73	15	40	28	22	6	0	0	0
13 ORAP	SU	Rgmt	Pe-2R	81,15	275 IAD	13th Air Army	N	A	A	41	73	13	32	27	21	6	0	0	0
68 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	86	14	40	34	32	0	2	0	0
28 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	86	14	40	31	25	5	1	0	0
72 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,41	5 GIAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	37	86	14	40	33	32	0	1	0	0
17 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	36	73	14	40	29	27	0	2	0	0
494 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	73	14	40	33	31	0	2	0	0
821 IAP	SU	Rgmt	P-39Q	81,45	190 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	73	13	40	34	22	11	1	0	0
761 IAP	SU	Rgmt	Yak-7B	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	40	73	14	40	33	32	0	1	0	0
976 IAP	SU	Rgmt	Yak-9D	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	38	73	14	40	33	21	10	2	0	0
21 IAP	SU	Rgmt	La-5FN	86,40	259 IAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	39	73	14	40	32	32	0	0	0	0

AIR GROUP DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Guards
All
Aircraft Type Filters

IL-2M
Yak-9D
Yak-7B
La-5FN
Pe-2
Pe-2R
P-39Q

None

Pct Ready
ALL
Pct Total
ALL
Base Frozen
ALL

Una vez seleccionada la pestaña de Grupo Aéreo, en su margen superior izquierdo nos aparece el número de grupos aéreos, y a su derecha el número de aviones totales, indicando también los que están preparados (*Ready*), en Reserva (*reserve*), Dañados (*damaged*) y enemigos derribados en combate aéreo (*Aircraft Kills*). Estos números cambiarán según los filtros que se apliquen. La siguiente información se nos muestra en encabezados de columna, todos los cuales son seleccionables para clasificar los datos de esa columna particular:

- Name:** Nombre del Grupo Aéreo (8.1.4). Seleccionando el nombre saltaremos a la pantalla de detalle de ese Grupo Aéreo (5.4.18).
- Nat (Nationality):** La nacionalidad del Grupo Aéreo
- Size:** El tipo al que pertenezca el Grupo Aéreo (ej. Rgmt para Air Regiment), el cual determinará su tamaño máximo (8.1.2). Seleccionando un tipo de grupo particular en esta columna saltaremos a una lista filtrada de solo las unidades de Grupo Aéreo para ese tipo de grupo (ej. Rgmt).
- Aircraft:** Modelo específico de avión asignado a esa unidad de Grupo Aéreo (ej. FW-190F). Seleccionando un modelo de avión en esa columna saltaremos a una lista filtrada de solo las unidades de Grupo Aéreo que tienen este modelo.
- Loc (Location):** Lista el hexágono actual en el que se encuentra la unidad en coordenadas X , Y, con la excepción de las unidades de la Reserva Nacional (8.4), que tienen su localización anotada como 'reserve' (reserva). Con la excepción de las unidades en la Reserva Nacional, seleccionando la localización seleccionaremos el hexágono de la Unidad de Base Aérea, mostrándonos a su vez la ventana de detalle de esa unidad (5.4.17).
- Air Base (Base Aérea):** Lista la unidad de Base Aérea a la que el Grupo Aéreo está asignado. Seleccionando una unidad de Base Aérea particular en esa columna saltaremos a una lista filtrada de solo las unidades de Grupo Aéreo asignadas a esa Base Aérea. Esta columna informará con una '-' de las unidades que estén en la Reserva Nacional.
- Air Command (Mando Aéreo):** Lista los HQs a los que la Base Aérea a la que pertenece este Grupo Aéreo está asignada, con las unidades off-map de la Reserva Nacional mostradas como *Nat. Reserve*. Seleccionando a una unidad HQ particular en esta columna se nos mostrará una lista filtrada de solo las unidades de Grupo Aéreo asignados a una Base Aérea que esté a su vez asignada a esa unidad HQ.

NM Night Missions (Misiones Nocturnas): Muestra si ese Grupo Aéreo tiene misiones nocturnas (Y) o misiones diurnas (N) habilitadas (16.1.6). Pulsando sobre la opción actual alternaremos entre las dos posibilidades.

Upg (Swap) (Intercambio): Muestra si ese Grupo Aéreo tiene activada la función de intercambio de forma automática (A) o manual (M). Pulsando sobre la opción actual alternaremos entre las dos posibilidades.

Rpl (Replacements) (Reemplazos): Muestra si el Grupo Aéreo permite (A) o no permite (NA) recibir reemplazos de aparatos durante la fase logística (18.2.4). Pulsando sobre la opción actual alternaremos entre las dos posibilidades.

Exp, Mrl, Fat: Estas tres columnas muestran la experiencia, moral y fatiga actuales de ese Grupo Aéreo.

Max: Lista el número máximo de aparatos dañados o preparados/activos prescritos para esa unidad de Grupo Aéreo, lo cual está basada en el tipo de grupo (size) al que pertenezca. Los aparatos en la Reserva no cuentan para el número máximo de aviones de una unidad (8.1.1).

Tot (Total): Lista el número total de aviones asignados a ese Grupo Aéreo, incluyendo los preparados/activos, dañados y en la reserva.

Rdy, Res, Dmg: Estas tres columnas muestran el número de aviones preparados/activos, en la reserva o dañados asignados a esa unidad de Grupo Aéreo. La suma de totales de estas tres columnas será igual al número mostrado en el montante de la columna 'Tot'.

Kill: Muestra el número de bajas infringidas al enemigo en combate aéreo por esa unidad de Grupo Aéreo.

Trvl (Travel): Muestra el porcentaje de millas voladas (*miles flown*) asignadas que ha gastado esta unidad de Grupo Aéreo (16.1.1).

26.3.4.2. Funciones

The screenshot shows the 'COMMANDER'S REPORT' interface with the 'Air Groups' tab selected. It displays a table with 4 selected air groups and a dialog box asking to place them in reserve.

Name	Nat	Size	Aircraft	Loc	Air Base	Air Command	NM	Upg	Rpl	Exp	Mrl	Fat	Max	Tot	Rdy	Res	Dmg	Kill	Trvl
766 ShAP	SU	Rgmt	IL-2M	88,39	211 ShAD	1st Baltic Air Army	N	A	A	36	73	14	40	34	15	13	6	0	0
10 ORAP	SU	Rgmt	Pe-2R	87,49	278 IAD	3rd Blrs. Air Army	N	A	A	42	73	13	32	32	14	17	1	0	0
11 IAP KBF	SU	Rgmt	Yak-7B	79,17	9 ShAD KBF	STAVKA	N	A	A	38	73	13	40	34	17	6	11	0	0
103 GIAP	SU	Rgmt	P-39Q	83,16	2 GIAP	STAVKA	N	A	A	42	73	14	40	29	17	6	6	0	0

Dialog box: Place selected air groups to reserve? Yes No

La vista principal de la pantalla de Grupos Aéreos (*Air Groups*) tiene una sección con cuatro funciones seleccionables que permiten al jugador cambiar el estatus de todas las unidades elegibles listadas en ese momento, como sigue:

Night Missions: Seleccionando esta función se nos abre una ventana donde el jugador puede seleccionar el tiempo que las misiones aéreas estarán activas o no (16.1.6). Las habilitaremos si marcamos un 1, mientras que marcando un 0 habilitaremos las misiones diurnas.

AC Change Mode: Seleccionando esta función se nos abre una ventana donde el jugador puede indicar el tiempo que el grupo aéreo seleccionado cambiará aviones de forma manual (0) o automática (1) (8.1.5).

Replacements: Seleccionando esta función se nos abre una ventana donde el jugador puede indicar el tiempo que el grupo aéreo seleccionado tiene permitido (0) o no permitido (1) para recibir reemplazos de aparatos durante el segmento de reemplazos (18.2.4).

Reserve: Seleccionando esta función se abrirá una ventana (como se ve en el cuadro de ejemplo) que permite al jugador enviar al grupo aéreo seleccionado a la reserva nacional, si es elegible (8.4.1). Nótese que el grupo aéreo transferido a la reserva nacional no aparecerá allí hasta el siguiente turno, aunque sí que desaparecerá de la ventana de Grupos Aéreos y de la ventana de detalle de la base aérea desde donde operase. No hay un mensaje de texto diciendo que grupos aéreos no son elegibles para enviar a la reserva. Simplemente permanecerán en pantalla aunque el jugador intente transferirlos.

26.3.4.3. Grupos aéreos. Filtros de pantalla

The screenshot shows the 'AIR GROUP DISPLAY FILTERS' interface with various filter options.

Aircraft Type Filters: TacB, LB, Rec

Pct Ready: 8/10

Pct Total: ALL

Base Frozen: 1000 Stages

La pantalla de Grupos Aéreos tiene muchos filtros aplicables por tipo de unidad. El filtro de Tipo de Aparato son pulsadores on/off que permiten al jugador determinar la función por la que el Tipo (8.1.3) de unidad de grupo aéreo será filtrado.

Pueden ser seleccionados individual o globalmente utilizando los filtros 'All' o 'None'. Existen otros cinco filtros de pantalla que no afectaran a los filtros de tipo de función del grupo aéreo. El Eje tiene un filtro exclusivo, 'Nation', que permite filtrar por el país del grupo aéreo. Los Soviets tienen un filtro que permite seleccionar entre las unidades 'Guard' o 'No-Guard'. Se puede seleccionar también entre las Bases Inactivas (*Base Frozen Filter*), 'Non-Frozen', y 'All'. Existen dos filtros por "porcentaje" que permiten al jugador filtrar por rango de porcentaje entre 0 y 100+. El valor por defecto para estos filtros es 'All'. Seleccionando uno de estos filtros se abre una ventana donde marcaremos el límite mínimo de porcentaje. A continuación podremos señalar el límite máximo de porcentaje, en una pantalla de 'tanto' a 'tanto'. El rango seleccionado será mostrado entonces en pantalla. Para volver al filtro por defecto, deberemos seleccionar el rango y entonces entrar '-1' en el apartado 'from' (desde) en la ventana de dialogo. Los dos filtros porcentuales son el 'Percent Ready Filter' (Porcentaje de aviones preparados) que nos muestra el porcentaje de aviones preparados comparados con el número prescrito máximo de aparatos para ese grupo aéreo y el 'Percent Total Filter' que nos muestra el porcentaje total de aparatos (preparados, dañados y en reserva) comparados con el número máximo prescrito de aviones permitidos en la unidad de grupo aéreo. Solo uno de estos filtros puede estar activo a la vez. Activando uno estaremos desactivando el otro automáticamente. Seleccionando 'Clear All Filters' eliminaremos cualquier filtro o selección por encabezamiento de columna activo.

26.3.5. Pantalla de líderes

En esta pantalla se listan todos los líderes del jugador en fase que pueden ser asignados a comandar una unidad HQ. Esta pantalla no tiene funciones.

26.3.5.1. Pantalla de líderes. Vista principal.

COMMANDER'S REPORT																	
Units		HQs		Air Groups		Leaders		Battles		Locations		Equipment					
252 Leaders Selected																	
Name	Nat	Rank	Unit	Pol	Mrl	Ini	Adm	Mech	Inf	Air	Nav	Restr	MaxC	DC	Vic	Def	Fate
Abraham, Erich	GE	GENL	-	6	6	6	5	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Allmendinger, Karl	GE	GEN	-	7	6	6	5	3	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Angelis, Maximilian	GE	GEN	6th Army	8	7	6	6	3	6	1	1	LO	C/A	19	0	0	-
Balck, Hermann	GE	GEN	XLVIII Pz Crps	9	8	8	6	8	7	1	1	LO	AG	12	0	0	-
Berlin, Wilhelm	GE	GENL	-	7	6	5	6	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Beyer, Franz	GE	GENL	-	7	6	5	5	3	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Bittrich, Wilhelm	GE	GENL	-	8	9	7	5	7	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Block, Johannes	GE	GENL	LVI Panzer Corps	8	7	6	5	6	7	1	1	LO	C/A	11	0	0	-
Boege, Ehrenfried	GE	GEN	XLIII Corps	9	8	6	6	5	7	1	1	LO	C/A	12	0	0	-
Brandenberger, Erich	GE	GEN	XXIX Corps	9	7	6	6	7	7	1	1	LO	C/A	14	0	0	-
Braith, Hermann	GE	GEN	-	8	7	6	5	7	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Bulowius, Albert	GE	GENL	-	5	5	4	6	1	1	5	1	AO	C/A	0	0	0	-
Bunau, Rudolf	GE	GEN	XI Corps	9	8	6	5	5	7	1	1	LO	C/A	12	0	0	-
Busch, Ernst	GE	FM	Army Grp. Center	6	7	7	7	5	7	1	1	LO	AG	29	0	0	-
Buschenhagen, Erich	GE	GEN	LII Corps	7	7	6	6	3	7	1	1	LO	C/A	9	0	0	-
Busse, Theodore	GE	GENL	-	8	7	5	6	4	7	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Decker, Karl	GE	GENL	-	7	7	7	5	6	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Deichmann, Paul	GE	GENL	I Flieger Corps	7	7	6	7	1	1	6	1	AO	C/A	8	0	0	-
Demelhuber, Karl-Maria	GE	GEN	-	9	9	5	5	3	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Dessloch, Otto	GE	GENO	Luftflotte 4	9	8	7	7	2	5	7	1	-	C/A	20	0	0	-
Dietrich, Sepp	GE	GEN	-	9	9	8	6	6	6	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Falkenstein, Freiherr	GE	GENM	3rd Flieger Div	7	6	6	6	1	1	6	1	AO	C/A	9	0	0	-
Florke, Hermann	GE	GENL	-	7	6	6	5	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Foertsch, Hermann	GE	GENL	-	6	5	5	6	3	6	1	1	LO	C/A	0	0	0	-
Forster, Sigismund	GE	GEN	LXXII Corps	7	6	4	5	3	5	1	1	LO	C/A	9	0	0	-
Fretter-Pico, Maximilian	GE	GEN	XXX Corps	7	7	6	7	7	7	1	1	LO	AG	9	0	0	-
Friessner, Johannes	GE	GEN	Narva Det. Army	7	7	7	7	5	8	1	1	LO	AG	21	0	0	-
Frohlich, Stefan	GE	GEN	-	7	6	5	6	1	1	5	1	AO	C/A	0	0	0	-
Fuchs, Robert	GE	GENM	1st Flieger Div	7	5	3	4	3	4	1	1	LO	C/A	8	0	0	-
Gille, Herbert	GE	GENL	-	9	9	7	5	7	7	1	1	SS	C/A	0	0	0	-
Gollnick, Hans	GE	GEN	XXVIII Corps	9	7	6	5	7	7	1	1	LO	C/A	13	0	0	-

LEADER DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Nation	Leader HQ type filter	Restriction	Max Command	Fate
ALL	All	None	High Command	ALL
	None	Low	None	

En el margen superior izquierdo de la pantalla encontraremos el número total de líderes seleccionados. Este número puede cambiar al aplicar filtros en la pantalla de líderes. La información se muestra según los encabezados de columnas, y pueden ser ordenados por:

- Name:** El nombre del líder. Seleccionando uno en concreto saltaremos a la ventana de detalle del líder (5.4.21).
- Nat:** Nacionalidad del líder. Todos los líderes soviéticos se mostrarán como SU.
- Rank:** Rango actual del líder (11.1). Seleccionando por rango se nos mostrará una pantalla filtrada donde aparecerán solo los líderes de ese determinado rango.
- Unit:** Si el líder comanda en la actualidad una unidad HQ aparecerá el nombre de la misma. De otra forma en esta columna aparecerá un signo (-).

Leader Ratings: Esta columna nos muestra los ratios actuales del líder (11.2) tales como Político (Pol), Moral (Mrl), Iniciativa (Ini), Administración (Admin), Mecanizado (Mech), Infantería (Inf), Aire (Air), y Naval (Nav).

Restr: Restricciones. Se muestra cualquier restricción respecto al tipo de HQ a la que el líder pueda ser asignada. Las restricciones son Solo Tierra (GO), Solo Aire (AO), Tierra y Aire (None) y Solo SS (SS).

Max C: Máximo nivel de comando. Muestra el máximo nivel de HQ que el líder puede comandar. Estos niveles son Cuerpo/Ejército (C/A), Grupo de Ejércitos/Frente (AG/FR), y Alto Mando (HC).

DC: Coste de Licenciamiento. Indica el coste en puntos administrativos de licenciar a ese líder.

Vic: Victorias. Indica el número de victorias que ese líder ha cosechado.

Def: Derrotas. Indica el número de derrotas que ese líder ha sufrido.

Fate: Destino. Nos indica el tiempo que el líder ha estado o está activo (vivo) o muerto. Los líderes en activo se marcarán con el signo (-) en la columna. Los líderes muertos aparecerán marcados o bien con un KIA (Muerto en acción) o EXC si están licenciados.

26.3.5.2. Pantalla de líderes. Filtros



En la pantalla de líderes encontramos múltiples filtros por tipo. El filtro por tipo de HQ, con un selector on/off, permite al jugador determinar el tipo de HQ por la que se va a filtrar. Pueden ser seleccionadas individualmente o globalmente marcando los filtros 'All' o 'None'. Además podremos añadir filtros por las diferentes categorías de restricción al comando y el máximo nivel de comando. Existe también un filtro 'Fate' que permite seleccionar a los líderes en activo o KIA/EXC. El Eje puede también filtrar sus líderes por nacionalidad. Seleccionando 'Clear All Filters' anularemos cualquier filtro aplicado.

26.3.6. Pantalla de batallas

COMMANDER'S REPORT																			
21 Battles Selected																			
Near	Loc	Attk	Result	Type	ATTACKER			DEFENDER			ATTACKER LOSSES			DEFENDER LOSSES			DEFENDER ESCAPED		
					Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV	Men	Guns	AFV
Navlya	96,65	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kuvshinovo	94,33	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Belyi	90,44	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Firovo	92,32	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Temkino	99,49	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Manikhino	104,44	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kirov (s)	94,56	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Korenevo	98,75	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lokot	97,72	AK	Observed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
W Moscow	104,45	AK	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Karachev	99,62	AK	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	245	0	0	0	0	0
Karachev	99,62	AK	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	62	0	0	0	0	0
Ruza	99,45	AK	AF Bombed	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0
Korenevo	98,76	AK	Retreated	Hasty	18288	233	27	2060	22	0	33	0	0	190	4	0	0	0	0
Korenevo	98,75	AK	Retreated	Hasty	18271	233	27	1930	19	0	13	1	0	233	3	0	0	0	0
Korenevo	97,75	AK	Retreated	Delib	18265	232	27	4651	35	0	287	3	1	603	9	0	0	0	0
Lokot	96,72	AK	Retreated	Hasty	33038	411	147	2060	22	0	184	2	1	261	7	0	0	0	0
Lokot	96,73	AK	Retreated	Hasty	32549	399	147	6822	74	25	262	3	3	866	17	10	0	0	0
Lokot	97,72	AK	Routed	Hasty	32777	407	146	1308	8	25	49	1	1	268	3	16	0	0	0
Lokot	97,73	AK	Retreated	Hasty	33032	396	146	7508	85	0	148	2	0	856	17	0	0	0	0

Esta pantalla nos muestra todas las batallas y misiones aéreas que han tenido lugar durante la fase de juego de ambos jugadores en el turno actual. La lista por defecto se nos muestra en el orden temporal exacto en el que han ocurrido. Hay una vista de Tierra y otra Aérea, la diferencia estriba en el tipo de bajas mostradas. En el margen superior izquierdo de la pantalla se muestra el número total de batallas que han tenido lugar. Este número puede variar según los filtros que apliquemos. Esta pantalla no tiene secciones de función, solo el link de 'Clear All Filters'. La información se muestra según los encabezados de columnas, y pueden ser ordenados por:

Near: Cerca de. Nos muestra el nombre de la ciudad más cercana donde ha tenido lugar la batalla.

Loc: Localización. Lista el hexágono donde ha tendí lugar la batalla, en coordenadas x/y. Seleccionando la localización saltaremos al mapa en el modo Localizador de Batalla (5.4.11), con el hexágono de batalla seleccionado y reporte de resolución de combate mostrado en pantalla.

Attk: Atacante. Nos muestra el bando, Eje (Ax) o Soviético (Sov) que ha iniciado el ataque o la misión aérea. Si se muestra un signo (-) nos indicará la rendición de una unidad durante la última fase logística.

Result: Nos muestra el resultado del ataque o de la misión aérea. Los ataques de partisanos vienen indicados como 'partisan'.

Type: Muestra si el tipo de ataque ha sido deliberado (*deliberate*) o precipitado (*hasty*) (15.2). Los ataques de partisanos y las misiones aéreas serán indicadas con el signo (-).

Attacker and Defender: Atacante y Defensor. Estos dos encabezamientos de columna tienen a su vez tres columnas debajo de ellos donde nos viene indicada la composición de las fuerzas enfrentadas de cada bando. Las tres columnas, en la vista de Tierra, nos listan el número de hombres (Men), cañones (Guns) y vehículos armados (AFV), mientras que en la vista de Aire se nos mostrarán el número de cazas (Ftr), bombarderos (Bmr) y aparatos de apoyo (Uti) que han participado en la batalla o misión aérea.

Attacker and Defender Losses: Las bajas de Atacantes y Defensores. Estos dos encabezados vuelven a tener tres columnas debajo de ellos. Se trata de las mismas columnas indicadas con anterioridad, pero en este caso nos muestran las bajas que han tenido lugar en el combate.

COMMANDER'S REPORT																						
Units					HQs			Air Groups			Leaders			Battles			Locations			Equipment		
21 Battles Selected																						
Near	Loc	Attk	Result	Type	ATTACKER			DEFENDER			ATTACKER LOSSES			DEFENDER LOSSES								
					Ftr	Bmr	Uti	Ftr	Bmr	Uti	Ftr	Bmr	Uti	Ftr	Bmr	Uti						
Naulya	96,65	AX	Observed	-	4	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Kuvshinovo	94,33	AX	Observed	-	0	0	2	11	0	0	0	0	0	0	4	0	0					
Belyi	90,44	AX	Observed	-	0	0	4	16	0	0	0	0	0	0	2	0	0					
Firovo	92,32	AX	Observed	-	0	0	2	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Lokot	97,72	AX	Observed	-	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Temkino	99,49	AX	Observed	-	0	0	4	9	0	0	0	0	0	0	1	0	0					
Manikhino	104,44	AX	Observed	-	0	0	4	32	0	0	0	0	0	0	3	0	0					
Kirov (s)	94,56	AX	Observed	-	0	0	2	8	0	0	0	0	0	0	3	0	0					
Korenevo	98,75	AX	Observed	-	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Lokot	97,72	AX	Observed	-	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
W Moscow	104,45	AX	AF Bombed	-	3	61	0	133	0	0	1	14	0	14	0	0	0					
Karachev	99,62	AX	AF Bombed	-	39	71	0	12	0	0	1	1	0	11	11	0	0					
Karachev	99,62	AX	AF Bombed	-	52	66	0	6	0	0	0	1	0	4	5	0	0					
Ruza	99,45	AX	AF Bombed	-	2	26	0	54	0	0	0	6	0	9	0	0	0					
Korenevo	98,76	AX	Retreated	Hasty	36	22	0	0	4	0	0	0	0	0	2	0	0					
Korenevo	98,75	AX	Retreated	Hasty	37	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Korenevo	97,75	AX	Retreated	Delib	81	46	0	0	9	0	1	0	0	0	7	0	0					
Lokot	96,72	AX	Retreated	Hasty	41	25	0	0	5	0	0	0	0	0	1	0	0					
Lokot	96,73	AX	Retreated	Hasty	27	13	0	0	5	0	0	0	0	0	2	0	0					
Lokot	97,72	AX	Routed	Hasty	18	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Lokot	97,73	AX	Retreated	Hasty	36	29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					

Defender Escaped: Defensores Huidos. Este encabezado sólo lo encontraremos en la vista de Tierra y nos mostrará las mismas tres columnas comentadas con anterioridad, pero esta vez nos indicarán el número de elementos no destruidos ni capturados y que serán retornados a la aplicable cola de producción (15.9).

26.3.7. Pantalla de localización

Esta pantalla lista todos los núcleos urbanos controlados por el jugador en fase. Tanto las que aparecen en mapa como las que están off map. En la parte superior izquierda la pantalla de Localización nos dice el número de núcleos urbanos seleccionados en ese momento. Este número puede cambiar en función de los filtros empleados. Existen dos tipos de vista en esta pantalla. La vista de Almacén (por defecto) nos muestra los suministros, recursos y el combustible almacenado en esa localidad comparado con las necesidades para esos ítems así como el número de unidades antiaéreas de apoyo. Mientras la vista de Industria nos muestra el número de puntos de fabricación de cada tipo de factoría y cualquier daño que éstas hayan soportado. Esta pantalla no tiene selecciones con funciones.

Ambas vistas de pantalla tienen los siguientes encabezamientos:

Name: El nombre del núcleo urbano del hexágono.

Nat: Nacionalidad del núcleo urbano. El control del hexágono ejercido por un bando u otro no modifica la nacionalidad de dicho núcleo. Seleccionando una nacionalidad en particular en esa columna nos filtrará la información mostrándonos solo las ciudades con esa nacionalidad en concreto.

Loc: Localización. Lista la actual localización del hexágono del núcleo urbano utilizando coordenadas x/y. Los núcleos que se encuentran off map aparecen marcados con un (*). Seleccionando un núcleo urbano se nos abrirá la ventana de detalle de esa ciudad (5.4.27) seleccionando a su vez, en el caso de los núcleos on map, ese hexágono. En el caso de los núcleos off map quedará seleccionado el hexágono de ciudad on map anteriormente marcado.

Pop: Nos muestra la población permanente de ese núcleo urbano (6.1, 6.2).

26.3.7.1. Pantalla de localización. Vista de almacén

COMMANDER'S REPORT												
Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment Storage Industry												
634 Locations Selected												
Name	Nat	Loc	Pop	AA	Sup	SupR	Fuel	FuelR	Res	ResR	Oil	OilR
Molotov	SU	174,25	23	0	2000	1000	0	0	2000	2000	0	0
Kirov	SU	150,21	24	0	91	91	0	0	0	0	0	0
Vologda	SU	115,19	12	5	26	36	0	10	0	0	0	0
Leningrad	SU	81,16	40	6	135949	41831	5995	39536	15000	15000	5000	0
Novorossiysk	SU	115,120	10	4	9984	55552	0	55542	0	0	0	0
Yaroslavl	SU	115,31	16	7	2771	474	0	12	2000	2000	0	0
Naberezhnye Chelny	SU	164,40	8	0	0	0	3000	0	0	0	3000	3000
Maikop	SU	125,121	1	4	0	20	15471	3	0	0	15000	15000
Kalinin	SU	101,36	12	2	87516	7	0	4	0	0	0	0
Kazan	SU	151,40	25	0	3830	176	0	0	3000	3000	0	0
Gorky	SU	132,37	25	7	101779	1705	0	8	3000	2000	0	0
Vladimir	SU	116,41	10	2	2509	9	0	4	2000	2000	0	0
Moscow	SU	106,45	50	10	110314	2652	2	3	20000	20000	5000	5000
Volkhov	SU	88,16	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tula	SU	108,57	15	5	1040	1040	0	8	1000	1000	0	0
Kuybyshev	SU	155,61	24	3	10976	271	0	6	10000	10000	0	0
Baku	SU	171,138	24	6	0	62574	30000	62536	0	0	40000	41000
Tuapse	SU	121,124	1	2	4962	60544	0	60540	0	0	0	0
Sukhumi	SU	130,131	10	0	0	63536	0	63536	0	0	0	0
Krasnodar	SU	120,118	20	3	11	11	2	3	3000	2000	2000	2000
Tambov	SU	124,64	16	4	1714	16	0	6	3000	2000	0	0
Saratov	SU	143,71	17	5	105257	177	5	5	0	0	5000	5000
Voronezh	SU	116,71	16	4	332	333	0	8	2000	2000	0	0
Stalingrad	SU	143,88	15	11	8137	1744	0	10	10000	10000	0	0
Rostov	SU	123,102	17	4	525	533	0	8	9000	0	0	0
Astrakhan	SU	165,108	1	0	0	62536	0	62536	4000	0	0	0
Votkinsk	SU	170,32	4	0	1000	1000	0	0	0	0	0	0
Sevastopol	SU	94,122	4	0	15000	50536	0	50536	0	0	0	0
Grozny	SU	153,128	7	3	0	24	15902	2	0	0	15000	15000
Millerovo	SU	126,90	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Svoboda	SU	119,75	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0

LOCATION DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Captured ALL OnMap ALL Damaged Factories ALL

La vista de almacén muestra los encabezamientos adicionales siguientes:

AA: Número de unidades de apoyo antiaéreo asignadas al núcleo urbano (7.4.1)

Almacenamiento Actual y Almacenamiento Requerido: Estas ocho columnas nos muestran el total de suministros (Sup), fuel (Fuel), recursos (Res) y petróleo (Oil) que está actualmente almacenado en ese hexágono. Asimismo se nos muestra la cantidad requerida de suministros (SupR), fuel (FuelR), recursos (ResR) y petróleo (OilR) necesitados por ese núcleo urbano. Esta cantidad de necesidades está basada en el número y tipo de factorías que estén localizadas en ese núcleo urbano.

26.3.7.2. Pantalla de localización. Vista industria

La vista de industria nos muestra doce columnas adicionales que informa del número de puntos de factoría para los siguientes tipos de las mismas: *Manpower* (Man), Industria Pesada (HI), Combustible Sintético (Sfuel), Recursos (Res), Fuel (Fuel), Oil (Oil), Vehículos Genéricos (Veh), Armamento (Arm), Vehículos de Combate (Afv), Aviones (Air), Terminal Ferroviaria (Rail), y Puerto (Port). Para las industrias de AFV y de aviones el número de puntos de factoría es la suma de todos los tipos de dichas factorías. Por ejemplo, Hannover tiene siete tipos diferentes de industrias de AFV, para un total de 18 puntos de factoría mostrados en la vista de industria. Si un tipo de factoría sufre daños, el porcentaje será mostrado dentro de un paréntesis a continuación del número de puntos de factoría para ese tipo de industria.



COMMANDER'S REPORT															
														Storage	Industry
421 Locations Selected															
Name	Nat	Loc	Pop	Man	HI	SFuel	Res	Fuel	Oil	Yeh	Arm	Afu	Air	Rail	Port
Sumy	SU	98,78	9	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(6)	0
Belgorod	SU	106,80	11	4(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kiev	SU	80,81	16	4(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5(7)	0
Zhitomir	SU	73,82	10	4(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kharkov	SU	105,84	20	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9(4)	0
Poltava	SU	97,87	12	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2(4)	0
Cherkassy	SU	87,88	9	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Stalingrad	SU	143,88	15	3(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12(2)	0
Vinnitsa	SU	71,89	12	4(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vyborg	SU	76,10	1	1(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kerch	SU	108,116	2	2(7)	0	0	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	3
Dno	SU	80,30	1	1(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kanev	SU	85,86	3	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dnepropetrovsk	SU	100,94	15	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6(3)	0
Uman	SU	79,92	4	2(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chernovtsy	SU	58,95	9	4(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Luga	SU	78,23	1	1(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Stalino	SU	113,97	19	4(5)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3(5)	0
Krivoi Rog	SU	92,99	5	2(5)	0	0	10(5)	0	0	0	0	0	0	2(7)	0
Zaporozhye	SU	100,99	15	4(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(2)	0
Rostov	SU	123,102	17	5(1)	0	0	0	0	0	0	3	0	0	5(1)	0
Mariupol	SU	112,103	4	2(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Nikolaev	SU	86,105	5	2(6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(7)	0
Kherson	SU	89,107	4	2(7)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(7)	0
Odessa	SU	81,108	11	4(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6(7)	15
Kremenchug	SU	91,91	4	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(6)	0
Simferopol	SU	96,119	4	2(3)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Grozny	SU	153,128	7	5	0	0	0	0	10(4)	0	1	0	0	6	0
Berdichev	SU	72,84	4	2(4)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Fastov	SU	78,84	1	1(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Smela	SU	85,89	3	2(2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

26.3.7.3. Pantalla de localización. Filtros

La pantalla de localización tiene tres tipos de filtros a pie de página: Captured (Capturada), On Map (visible en el mapa) y Damaged Factories (Fábricas Dañadas). Estos muestran el estatus en particular de esa fábrica. Puedes seleccionar por estos tres conceptos, por 'All' o por 'Non' (Todas o Ninguna, en cada filtro). Seleccionando 'Clear All Filters' eliminaremos todos los filtros aplicados.

26.3.8. Pantalla de material y equipo

Esta pantalla es una base de datos de referencia que nos muestra información de todo el equipo y dispositivos incluidos en el juego para los dos bandos. Existen tres vistas diferentes; elementos de tierra (por defecto), aviones y armas (dispositivos). Dependiendo de la vista seleccionada, en el margen superior izquierdo de la pantalla se mostrará el número total de elementos de tierra, aviones o armas (dispositivos). Este número puede cambiar en función de los filtros aplicados. En las vistas de elementos de tierra y/o aviones, el jugador puede comparar dos tipos diferentes de modelo usando las ventanas de 'Compare' (26.3.8.5).



26.3.8.1. Pantalla de material y equipo. Vista de elementos de tierra

COMMANDER'S REPORT

Units
HQs
Air Groups
Leaders
Battles
Locations
Equipment

Ground
Aircraft
Weapons

34 Ground Elements Selected

Name	Nat	Type	SDate	EDate	Upg	Men	Spd	Size	Fuel	Ammo	Rel	Cost	BldLim	FArm	SArm	TArm	Load
<hr/>																	
_____ AFV _____																	
CV-33	IT	Light Tank	1-33	12-41	-	2	26	2	20	60	30	38	0	15	10	5	15
L6/40	IT	Light Tank	2-41	9-42	183	2	26	3	26	150	30	82	1	40	18	6	31
M-11/39	IT	Medium Tank	1-37	11-40	180	3	21	4	28	221	30	142	0	30	15	7	50
M-13/40	IT	Medium Tank	11-40	12-42	181	4	11	4	34	629	30	170	3	34	26	12	64
M-15/42	IT	Medium Tank	1-43	12-43	-	4	25	4	42	680	30	191	1	42	26	12	70
P-26/40	IT	Heavy Tank	1-43	12-44	-	4	26	4	60	1090	30	318	0	73	48	19	117
<hr/>																	
_____ SP Artillery _____																	
Semovente L40 da 47	IT	Tank Destroyer	10-41	2-43	188	3	26	3	26	371	30	68	4	45	16	6	32
Semovente M40 da 75	IT	Assault Gun	1-41	12-42	185	3	20	3	22	649	30	128	2	45	26	11	59
Semovente M43 da 105	IT	Assault Gun	3-43	12-44	-	3	24	3	71	1850	30	154	1	67	36	15	71
Semovente M42 da 75	IT	Tank Destroyer	3-43	12-43	-	3	25	3	47	726	30	149	1	45	26	11	68
<hr/>																	
_____ Armored Cars _____																	
Autoblinda Armored Car	IT	Armored Car	1-40	12-43	-	4	49	4	10	219	5	94	3	13	10	6	35
<hr/>																	
_____ Infantry Weapon _____																	
8mm Machine Gun	IT	Machinegun	1-39	12-43	-	4	4	1	3	14	0	4	0	0	0	0	2
20mm Anti-tank Rifle	IT	Infantry-AT	1-39	12-43	-	2	6	1	2	6	0	1	0	0	0	0	1
45mm Mortar	IT	Light Mortar	1-35	12-43	-	2	6	1	2	26	0	2	0	0	0	0	1
<hr/>																	
_____ Support _____																	
Support	IT	Support	1-39	12-45	-	20	6	0	6	0	0	2	0	0	0	0	10
<hr/>																	
_____ Mech. Infantry _____																	
Motorcycle Squad	IT	Motorcycle Squa	1-39	12-43	199	10	60	1	10	22	0	44	0	0	0	0	14
<hr/>																	
_____ SP Weapon _____																	
Semovente M41M da 90	IT	SP Flak	1-41	12-42	-	4	20	3	53	1452	30	233	0	32	17	0	77
<hr/>																	
_____ Artillery _____																	
75mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-42	12-43	-	8	0	1	6	418	0	26	0	0	0	0	11
20mm Anti-tank Gun	IT	Light AT Gun	1-35	12-42	-	4	0	1	6	160	0	7	0	0	0	0	2
37mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-39	12-43	-	6	0	1	6	184	0	14	0	0	0	0	5
47mm Anti-tank Gun	IT	AT Gun	1-39	12-43	-	6	0	1	6	274	0	16	0	0	0	0	4
20mm Anti-aircraft Gun	IT	Light Flak	1-39	12-43	-	6	0	1	6	179	0	19	0	0	0	0	5
90mm Anti-aircraft Gun	IT	Medium Flak	1-41	12-43	-	10	0	2	22	1106	0	56	0	0	0	0	28

EQUIPMENT DISPLAY FILTERS < Clear All Filters >

Nation
Axis
Soviet No

Esta vista presenta los siguientes encabezamientos de columna:

Name: Lista el nombre de cada elemento de tierra, el cual estará separado por un encabezamiento (ej. Infantry (Infantería), AFV, Armoured Car, etc.). Seleccionando un elemento de tierra saltaremos a la ventana de comparación de elementos de tierra.

Nat: Mostrará la nacionalidad de cada elemento de tierra.

Type: Lista el tipo específico de elemento de tierra (26.1.4).

SDate: Lista el mes y año en el que el elemento de tierra fue o será puesto en producción.

EDate: Lista el mes y año en el que el elemento de tierra dejó o dejará de estar en producción.

Upg (Upgrade): Muestra el momento en el que el elemento de tierra será actualizado, indicando el número de identificación (ID) de la actualización que aparece en la sección de elementos de tierra del editor del juego (game editor.pdf). Si este elemento no tiene una actualización prevista en esta columna aparecerá el signo (-). Seleccionando el número ID saltaremos a la ventana comparativa de elementos de tierra donde se nos mostrará el modelo actual comparado con su actualización.

Características del Elemento de Tierra: Estas cinco columnas nos informan del número de hombres (*Men*), la velocidad táctica (*Spd*), el uso de combustible (*Fuel*), uso de munición (*Ammo*), y el ratio de fiabilidad (*Rel*) del elemento de tierra.

Información de Producción: Estas dos columnas nos informan del coste en suministros de construir el equipo/material para el elemento de tierra y el número máximo de equipo/material que puede ser construido en un solo lugar (*BldLim*).

Armor: El ratio de blindaje de un AFV mostrado en términos de Frente (*Farm*), lateral (*Sarm*) y superior (*Tarm*).

Load: Lista el coste de carga para el transporte aéreo (si es aplicable) o estratégico del elemento de tierra.

26.3.8.2. Pantalla de material y equipo. Aviones

COMMANDER'S REPORT																					Ground	Aviation	Weapons
Units		HQs	Air Groups	Leaders	Battles	Locations	Equipment																
76 Aircraft Selected																							
Name	Nat	Type	SDate	EDate	Upg	Crew	SpdM	SpdC	Clmb	Alt	Load	EnDr	Rng	Ammo	Fuel	Cost	BldL	Arm	Dur	Mnvr	Rel		
I-153	SU	FB	1-38	-	-	1	266	180	2890	35108	443	154	462	820	730	252	0	1	24	32	5		
I-153BS	SU	FB	1-40	-	-	1	276	180	3097	36092	443	154	462	720	736	252	0	1	24	32	5		
I-15bis	SU	FB	1-37	-	-	1	236	174	2486	29858	332	161	466	340	492	216	0	1	22	34	5		
I-16 Type 18	SU	FB	1-38	-	-	1	288	185	3192	30843	443	140	431	230	715	251	0	1	26	31	5		
I-16 Type 24	SU	FB	1-35	-	-	1	292	185	2818	31827	443	140	431	84	715	248	0	1	26	30	5		
I-16 Type 29	SU	FB	1-40	-	-	1	292	185	2906	32155	443	140	431	822	715	279	15	1	26	30	5		
I-16 Type 5	SU	FB	1-36	-	-	1	277	185	2339	30187	443	140	431	801	715	239	1	1	26	30	5		
MiG-3	SU	FB	5-41	12-41	-	1	382	194	2345	36092	443	121	391	75	1044	411	24	1	28	30	10		
Yak-1	SU	FB	12-40	9-42	284	1	354	153	2736	32811	443	220	561	72	648	376	25	1	30	32	15		
Yak-1B	SU	FB	10-42	4-44	293	1	350	149	2782	34124	443	165	409	72	648	376	17	1	32	33	10		
Yak-7A	SU	FB	12-41	3-42	286	1	348	240	2486	31171	443	100	400	828	648	399	9	1	30	30	15		
Yak-7B	SU	FB	4-42	6-44	-	1	355	230	2831	32483	443	105	402	828	648	399	19	1	31	32	10		
Yak-9	SU	Ftr	10-42	7-43	-	1	372	241	3218	36420	0	135	542	59	783	375	13	1	30	34	10		
Yak-9D	SU	Ftr	3-43	5-46	-	1	367	240	2414	29858	0	212	848	59	783	375	10	1	30	32	10		
Yak-9DD	SU	Ftr	5-44	8-45	-	1	363	236	2414	30843	0	361	1419	59	783	375	6	1	30	29	10		
Yak-9M	SU	Ftr	5-44	5-45	-	1	357	239	2693	31171	0	148	589	59	783	375	25	1	29	34	10		
Yak-9T	SU	FB	3-43	5-45	-	1	371	236	2985	32811	0	116	456	59	783	375	12	1	29	34	10		
Yak-9U	SU	Ftr	4-44	7-45	-	1	418	298	3284	32811	0	135	670	59	783	375	19	1	32	34	10		
Yak-3	SU	Ftr	5-44	12-45	-	1	402	292	3648	34124	0	83	403	85	698	385	25	1	28	35	10		
Yak-2	SU	TacB	4-40	-	296	2	321	249	2132	29202	1325	120	498	2350	2154	632	0	0	26	18	15		
Yak-4	SU	TacB	4-41	-	-	2	332	249	2053	29530	1325	139	576	2350	2154	632	0	0	28	18	15		
Yak-6	SU	TR	12-42	7-43	-	2	143	115	1400	11090	1104	293	561	0	2000	400	4	0	38	25	8		
LaGG-3	SU	FB	3-41	7-42	-	1	342	254	2299	30515	443	128	541	65	540	396	22	1	28	28	15		
LaGG-3 '29 Series'	SU	FB	8-42	3-43	301	1	352	250	2627	32811	440	128	533	65	540	396	18	1	28	28	10		
LaGG-3 '66 Series'	SU	FB	4-43	5-44	-	1	367	250	2956	31499	440	97	404	65	540	396	18	1	28	30	10		
La-5	SU	FB	5-42	2-43	303	1	361	262	2736	31171	222	170	742	34	732	475	13	2	31	30	8		
La-5F	SU	FB	3-43	4-44	305	1	373	266	2985	31335	443	150	665	34	732	475	19	2	31	32	5		
La-5FN	SU	FB	4-43	12-44	-	1	373	298	3156	35272	443	96	476	34	732	475	19	2	31	33	5		
La-7	SU	FB	5-44	-	-	1	411	298	3815	34450	443	80	397	51	732	480	22	2	32	35	5		
R-5	SU	Rec	4-31	-	-	2	143	125	1000	20344	884	240	500	87	1947	272	0	0	25	29	10		
R-2	SU	TacB	4-35	-	-	2	197	137	1391	28546	1104	272	621	1250	1269	293	15	0	25	29	10		

Esta vista presenta los siguientes encabezamientos de columna:

Name: Lista el nombre de cada modelo de avión. Seleccionando un avión saltaremos a la ventana de comparación de modelos.

Nat: Mostrará la nacionalidad de cada avión.

Type: Lista el tipo de funcionalidad del avión (8.1.3).

SDate: Lista el mes y año en el que el avión fue o será puesto en producción.

EDate: Lista el mes y año en el que el avión dejó o dejará de estar en producción.

Upg (Upgrade): Muestra el momento en el que el avión será actualizado, indicando el número de identificación (ID) de la actualización que aparece en la sección de aviones del editor del juego (game editor.pdf). Si este avión no tiene una actualización prevista en esta columna aparecerá el signo (-). Seleccionando el número ID saltaremos a la ventana comparativa de aviones donde se nos mostrará el modelo actual comparado con su actualización.

Características del avión: Estas nueve columnas nos muestran el número de integrantes de la tripulación del aparato, su velocidad máxima, velocidad de crucero, ratio de ascenso, máxima altitud, carga de transporte, rango de acción, carga de munición y carga de fuel.

Información de Producción: Estas dos columnas nos informan del coste en suministros de construir ese aparato y el número máximo de aviones que pueden ser construidos (BldL) en un solo lugar.

Arm: Blindaje. Informa del ratio de blindaje del aparato.

Dur: Indica el ratio de durabilidad del avión.

Mnvr: Indica el ratio de maniobrabilidad del aparato.

Rel: Indica el ratio de fiabilidad del avión.



26.3.8.3. Pantalla de material y equipo. Armas (dispositivos)

COMMANDER'S REPORT															
Ground Aircraft Weapons															
Units HQs Air Groups Leaders Battles Locations Equipment															
475 Weapons Selected															
Name	Type	Load	Eff	Rng	Acc	Ceil	RoF	Blast	AAir	ASoft	AArm	Pen	HEAT	HVAP	
AI Mk.IV Radar	air RADAR	100	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Monica	air RADAR	100	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
FuG 220 SN-2	air RADAR	100	40	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0	
AI Mk.VII Radar	air RADAR	100	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
FuG 218 Neptun	air RADAR	100	45	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0	
FuG 240 Berlin	air RADAR	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
AI Mk.X Radar	air RADAR	100	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mammot	ground RADAR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
CHL Radar	ground RADAR	22222	50	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0	
CH Radar	ground RADAR	22222	60	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	0	0	
Freya	ground RADAR	22222	65	0	60	0	0	0	0	0	0	500	0	0	
ELINT Receivers	ELINT	200	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Balloon Barrage	balloon	16	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
AA Machinegun	AA weapon	2	1	2000	1	0	33	0	3	3	1	0	0	0	
20mm Flak38 AA Gun	AA weapon	4	3	2000	400	6000	90	0	8	8	0	34	0	0	
37mm Flak36 AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	60	0	20	20	5	46	0	0	
37mm Flak43 AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	60	0	20	20	5	46	0	0	
37mm 61-K AA Gun	AA weapon	8	5	2500	500	15000	50	0	20	20	5	51	0	0	
88mm Flak18 AA Gun	AA weapon	16	6	5000	1000	26000	14	4	95	95	24	123	0	161	
20mm Quad Flak38 AA Gun	AA weapon	6	6	2000	750	7000	400	0	8	8	0	34	0	0	
105mm Flak38 AA Gun	AA weapon	24	8	6000	1250	35000	12	5	121	121	30	215	0	0	
128mm Flak40 AA Gun	AA weapon	32	14	32000	10	40000	9	7	176	176	44	258	0	0	
Molotov Cocktail	flame	0	0	50	600	0	1	0	0	0	0	0	90	0	
Anti-Tank Grenade	flame	0	0	50	600	0	1	0	0	0	0	0	110	0	
Flamethrower	flame	0	0	50	1250	0	2	0	0	100	100	0	0	0	
7.92mm vz.24 Rifle	man weapon	0	0	500	250	500	5	0	3	3	0	0	0	0	
7.92mm Kar 98k Rifle	man weapon	0	0	500	250	500	5	0	3	3	0	0	0	0	
9mm MP38/40 SMG	man weapon	0	0	150	50	200	25	0	1	2	0	0	0	0	
7.9mm Gew 41/43 Rifle	man weapon	0	0	500	300	500	10	0	2	3	0	0	0	0	
7.92mm MP43/44 Rifle	man weapon	0	0	400	150	400	20	0	2	3	0	0	0	0	
Sniper Rifle	man weapon	0	0	750	750	0	3	0	0	6	0	0	0	0	

Esta vista presenta los siguientes encabezamientos de columna:

Name: Lista el nombre de cada modelo de arma.

Type: Lista el tipo de armamento (ej. Cañón pesado, bomba de utilidad general (GP), radar, etc.). Seleccionando un tipo particular de los que contiene esta columna saltaremos a una lista filtrada por ese tipo de armamento/dispositivo en concreto.

Características del Armamento: Estas doce columnas nos informan del coste de carga del armamento, efecto (Eff), rango (Rng), precisión (Acc), rango de altitud para los cañones AA (Ceil), ratio de fuego (RoF), radio de explosión (Blast), eficiencia anti-aérea (AAir), eficiencia en el fuego 'blando' (ej contra infantería)(ASoft), eficiencia contra elementos blindados (AArm), eficiencia de fuego de penetración (Pen), eficiencia en el fuego de alto explosivo anti-tanque (HEAT) y la eficiencia en el fuego de perforación de alta velocidad (HVAP).

26.3.8.4. Equipo. Filtros

La pantalla de equipo tiene tres filtros diferentes; Nación, Eje y Soviet, que no son aplicables en la vista de armamento. El filtro de nación alterna entre países individuales y presenta 'All Countries' (Todos los países) por defecto. Los filtros de Eje y Soviet alternan entre el 'Yes' y 'No', con 'Yes' por defecto. Seleccionando 'Clear All Filters' cancelaremos todos los filtros aplicados.



26.3.8.5. Ventana de comparación

GROUND ELEMENTS COMPARE



T-34/85 M1944

Select Ground Element
Same Class

<p>Nation: Soviet Union Class: AFV Type: Medium Tank</p> <p>Start Date: 1-1944 End Date: 12-1945 Upgrade: -</p> <p>Men: 5</p> <p>Speed: 31 Size: 5</p> <p>Ammo Use: 1254 Fuel Use: 53</p> <p>Build Cost: 402 Build Limit: 50</p> <p>Reliability: 10</p> <p>Front Armor: 94 Side Armor: 61 Top Armor: 20</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>T-26 M1937</td><td>SU</td><td>Light Tank</td></tr> <tr><td>T-60 M1941</td><td>SU</td><td>Light Tank</td></tr> <tr><td>T-70 M1942</td><td>SU</td><td>Light Tank</td></tr> <tr><td>M3 Stuart</td><td>SU</td><td>Light Tank</td></tr> <tr><td>T-50 M1941</td><td>SU</td><td>Light Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IIIe</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IIIg</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IIIh</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IIIj L/60</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IIIm</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer 35(t)</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer 38(t)</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer 38(t)E</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IVf2</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IVg</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IVh</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panther D</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panther A</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panther G</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IVj</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>T-28 M1932</td><td>FI</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>T-34 M1940</td><td>FI</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IVj(F)</td><td>FI</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>M-11/39</td><td>IT</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>M-13/40</td><td>IT</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>M-15/42</td><td>IT</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panzer IIIj L/42</td><td>GE</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>T-3(n)</td><td>RU</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>T-4(g)</td><td>RU</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>T-4(h)</td><td>RU</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Panther(H)</td><td>HU</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Turan-I</td><td>HU</td><td>Medium Tank</td></tr> <tr><td>Turan-II</td><td>HU</td><td>Medium Tank</td></tr> </table>	T-26 M1937	SU	Light Tank	T-60 M1941	SU	Light Tank	T-70 M1942	SU	Light Tank	M3 Stuart	SU	Light Tank	T-50 M1941	SU	Light Tank	Panzer IIIe	GE	Medium Tank	Panzer IIIg	GE	Medium Tank	Panzer IIIh	GE	Medium Tank	Panzer IIIj L/60	GE	Medium Tank	Panzer IIIm	GE	Medium Tank	Panzer 35(t)	GE	Medium Tank	Panzer 38(t)	GE	Medium Tank	Panzer 38(t)E	GE	Medium Tank	Panzer IVf2	GE	Medium Tank	Panzer IVg	GE	Medium Tank	Panzer IVh	GE	Medium Tank	Panther D	GE	Medium Tank	Panther A	GE	Medium Tank	Panther G	GE	Medium Tank	Panzer IVj	GE	Medium Tank	T-28 M1932	FI	Medium Tank	T-34 M1940	FI	Medium Tank	Panzer IVj(F)	FI	Medium Tank	M-11/39	IT	Medium Tank	M-13/40	IT	Medium Tank	M-15/42	IT	Medium Tank	Panzer IIIj L/42	GE	Medium Tank	T-3(n)	RU	Medium Tank	T-4(g)	RU	Medium Tank	T-4(h)	RU	Medium Tank	Panther(H)	HU	Medium Tank	Turan-I	HU	Medium Tank	Turan-II	HU	Medium Tank
T-26 M1937	SU	Light Tank																																																																																																		
T-60 M1941	SU	Light Tank																																																																																																		
T-70 M1942	SU	Light Tank																																																																																																		
M3 Stuart	SU	Light Tank																																																																																																		
T-50 M1941	SU	Light Tank																																																																																																		
Panzer IIIe	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IIIg	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IIIh	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IIIj L/60	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IIIm	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer 35(t)	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer 38(t)	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer 38(t)E	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IVf2	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IVg	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IVh	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panther D	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panther A	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panther G	GE	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IVj	GE	Medium Tank																																																																																																		
T-28 M1932	FI	Medium Tank																																																																																																		
T-34 M1940	FI	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IVj(F)	FI	Medium Tank																																																																																																		
M-11/39	IT	Medium Tank																																																																																																		
M-13/40	IT	Medium Tank																																																																																																		
M-15/42	IT	Medium Tank																																																																																																		
Panzer IIIj L/42	GE	Medium Tank																																																																																																		
T-3(n)	RU	Medium Tank																																																																																																		
T-4(g)	RU	Medium Tank																																																																																																		
T-4(h)	RU	Medium Tank																																																																																																		
Panther(H)	HU	Medium Tank																																																																																																		
Turan-I	HU	Medium Tank																																																																																																		
Turan-II	HU	Medium Tank																																																																																																		

Weapon	Face	Rof	Acc	Ammo
1 x 85mm D-5 Gun	Turret	-4	150	60
1 x 7.62mm DT CMG	Turret	0	0	990
1 x 7.62mm DT BMG	Fwd	0	0	900

La Ventana de Comparación permite al jugador mirar la información contenida en la vista de Equipamiento de dos diferentes elementos de tierra o dos diferentes aviones. A esta ventana también se puede acceder desde la columna de Name (Nombre) o de Upgrade (Actualización). Si accedemos desde la columna de Name, la Ventana de Comparación nos mostrará el detalle de la unidad seleccionada en un lado y en el otro una lista de todo el resto de elementos de tierra o aviones, según lo que queramos comparar, en el otro lado. Seleccionando unos de los elementos nos aparecerá su detalle para poder realizar la comparación. Para los elementos de tierra tenemos una columna de nombre 'Same Class' que si la marcamos nos mostrará solo los elementos del mismo tipo que nuestra unidad previamente seleccionada (28.3.8.1). Si desmarcamos esa opción nos aparecerá la lista de todos los elementos de tierra. Si accedemos desde la columna de upgrade se nos mostrará directamente la comparativa entre la unidad en su estado actual comparada con el modelo actualizado.



GROUND ELEMENTS COMPARE

T-34/85 M1944

Panther G

	Nation: Soviet Union Class: AFV Type: Medium Tank	Germany AFV Medium Tank																																														
	Start Date: 1-1944 End Date: 12-1945 Upgrade: -	5-1944 5-1945 -																																														
85mm D-5 Gun medium gun	Men: 5	5	75mm KwK42 L/70 Gun medium gun																																													
Load: 0 Effect: 0 Range: 2500 Accuracy: 600 Ceiling: 0 Rate of Fire: 10 Blast: 4	Speed: 31 Size: 5	29 5	Load: 0 Effect: 0 Range: 3500 Accuracy: 1000 Ceiling: 0 Rate of Fire: 12 Blast: 3																																													
Anti-Air: 0 Anti-Soft: 90 Anti-Armor: 22 Penetration: 122 HEAT Pen: 0 HVAP Pen: 178	Build Cost: 402 Build Limit: 50 Reliability: 10	558 8 25	Anti-Air: 0 Anti-Soft: 69 Anti-Armor: 17 Penetration: 172 HEAT Pen: 0 HVAP Pen: 251																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Weapon</th> <th>Face</th> <th>Rof</th> <th>Acc</th> <th>Ammo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 x 85mm D-5 Gun</td> <td>Turret</td> <td>-4</td> <td>150</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>1 x 7.62mm DT CMG</td> <td>Turret</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>990</td> </tr> <tr> <td>1 x 7.62mm DT BMG</td> <td>Fwd</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>900</td> </tr> </tbody> </table>	Weapon	Face	Rof	Acc	Ammo	1 x 85mm D-5 Gun	Turret	-4	150	60	1 x 7.62mm DT CMG	Turret	0	0	990	1 x 7.62mm DT BMG	Fwd	0	0	900		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Weapon</th> <th>Face</th> <th>Rof</th> <th>Acc</th> <th>Ammo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 x 75mm KwK42 L/70 Gun</td> <td>Turret</td> <td>-4</td> <td>400</td> <td>81</td> </tr> <tr> <td>1 x 7.92mm MG34 CMG</td> <td>Turret</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>2800</td> </tr> <tr> <td>1 x Nahverteidigungsgera</td> <td>Turret</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>1 x 7.92mm MG34 BMG</td> <td>Fwd</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>2000</td> </tr> </tbody> </table>	Weapon	Face	Rof	Acc	Ammo	1 x 75mm KwK42 L/70 Gun	Turret	-4	400	81	1 x 7.92mm MG34 CMG	Turret	0	0	2800	1 x Nahverteidigungsgera	Turret	0	0	6	1 x 7.92mm MG34 BMG	Fwd	0	0	2000	
Weapon	Face	Rof	Acc	Ammo																																												
1 x 85mm D-5 Gun	Turret	-4	150	60																																												
1 x 7.62mm DT CMG	Turret	0	0	990																																												
1 x 7.62mm DT BMG	Fwd	0	0	900																																												
Weapon	Face	Rof	Acc	Ammo																																												
1 x 75mm KwK42 L/70 Gun	Turret	-4	400	81																																												
1 x 7.92mm MG34 CMG	Turret	0	0	2800																																												
1 x Nahverteidigungsgera	Turret	0	0	6																																												
1 x 7.92mm MG34 BMG	Fwd	0	0	2000																																												

Cada lado de la ventana de comparación tiene cuatro secciones:

- En la parte superior encontramos el nombre de la unidad y su silueta, bandera del país y una foto.
- Sección detalle del arma (dispositivo) que contiene la misma información que la que podemos observar en la lengüeta de equipamiento del arma seleccionada actualmente (dispositivo).
- Una sección donde vemos el detalle de la unidad que contiene la misma información que nos muestra la ventana de equipamiento. La única excepción es el campo de upgrade, que nos mostrará la actualización en vez del número ID. Además, seleccionando la actualización nos mostrará al otro lado la unidad a la que se actualiza para que podamos compararla con el modelo actual.
- En la parte inferior encontramos el armamento de la unidad mostrado de la misma forma que aparece en la ventana de detalle de elemento de tierra o grupo aéreo (5.4.20, 5.4.18). El armamento/dispositivo seleccionado se mostrará con el texto en rojo y su detalle será mostrado como se describe anteriormente. Seleccionando el nombre de un armamento/dispositivo se nos mostrará su lista de detalle correspondiente.

26.4. Apéndice D: Cruz Negra/Estrella Roja: los Ejércitos alemanes y soviéticos en GARY GRIGSBY'S WAR IN THE EAST.

Por Jim Wirth

La larga y sangrienta lucha librada por Alemania contra la Unión Soviética entre 1941 y 1945 tuvo un profundo impacto en las organizaciones militares de los contendientes. Las estructuras divisionales soviéticas que parecían tener sentido durante los tiempos de paz se hicieron añicos en pocas semanas de combate real y fueron reemplazadas por nuevas organizaciones forjadas en el calor del combate. Incluso las experimentadas divisiones alemanas fueron obligadas continuamente a modificar sus organizaciones bajo la presión de una guerra de desgaste que las sangró terriblemente. Para 1945 había un vuelco casi total de la fortuna con el Ejército Rojo mostrando unas formaciones bien organizadas y equipadas mientras las una vez magníficas divisiones de la Wehrmacht parecían cada vez más el resultado de la improvisación y la fusión de retales. Lo que sigue es una breve historia de las convulsiones organizativas que estos ejércitos sufrieron durante el brutal conflicto que llamamos la Guerra en el Este.

26.4.1. El Ejército alemán

El 22 de junio de 1941, la Wehrmacht estaba en la cumbre de su poder y habilidad. Dos grandes y exitosas campañas, incluyendo la extraordinaria victoria sobre Francia, habían convertido al Ejército alemán en la fuerza de combate más efectiva del mundo. Los pequeños errores organizativos como la Caballería Ligera de 1939 se habían corregido y la teoría operacional había sido puesta a prueba y refinada. Aunque la escasez persistente de equipamiento creado por la rápida expansión del Ejército, en particular de las Divisiones Panzer, no permitía que las divisiones actuales se ajustaran plenamente a sus Tablas de Organización y Equipamiento (TOE), la combinación de experiencia en combate y de un extraordinario liderazgo táctico compensaban las estrechuras en las existencias de armamentos.

26.4.1.1. La División Panzer

El corazón de esta magnífica fuerza de combate era la División Panzer. La División Panzer de 1941 consistía en un regimiento Panzer, dos regimientos de infantería motorizada, y un regimiento de artillería además de batallones de apoyo de cañones antitanque (AT), ingenieros, motociclistas, etc. Reflejo de la precipitación de la expansión de la Wehrmacht en general, las divisiones panzer que fueron a Rusia en 1941 eran una mezcla de lo viejo y lo nuevo. Tanques obsoletos como el Panzer Ib servían junto con lo mejor de los tanques de línea como el Panzer IVf y prácticamente ninguna División Panzer tenía el mismo número o mezcla de tanques. A pesar de esta falta de estandarización las divisiones panzers tuvieron un papel magnífico llegando hasta los suburbios de Leningrado, más allá del Dniéper y en lo profundo de Ucrania en cuestión de semanas. El fallo final de la Operación Barbarossa fue no debido a la falta de cantidad o cualidad de los blindados alemanes como a la mala gestión operacional y las inoportunas intervenciones de los líderes alemanes, una inadecuada logística y la resistencia tenaz de un enemigo muy determinado.

La primavera de 1942 encontró a las divisiones panzers mermaidas y técnicamente superadas cada vez más por los más numerosos T-34s y KV-1s. Para responder a esta situación los alemanes llegaron a unas improvisaciones y actualizaciones brillantes. Los cañones de campo de 76.2mm capturados fueron montados en los chasis de los ahora obsoletos Panzers IIs y Panzers 38s para producir destructores de tanques capaces de destruir a esos tanques enemigos previamente casi impenetrables. El Panzer IV fue actualizado con un cañón de alta velocidad de 75mm convirtiendo a ese tanque de apoyo en un excelente tanque de batalla. Estas improvisaciones y actualizaciones fueron integradas en el TOE de las divisiones panzer junto con un incremento de la infantería mecanizada (vehículos semioruga) y cañones antiaéreos. Reflejando los rigores del frente del Este tanto los tanques ligeros como los complementos de las motocicletas fueron reducidos en esta reorganización.

En el saldo final de las costosas victorias del verano y las derrotas desastrosas del otoño, el final de 1942 encuentra a las divisiones panzers en pésima situación. Sólo el brillante liderazgo operacional de Erich von Manstein y la actuación soberbia de nuevas unidades blindadas frescas lanzadas con prisas al frente del Este salvaron al ala sur del frente alemán de una derrota completa. Reaccionando tarde las condiciones catastróficas en las que había dejado a sus divisiones por sus errores de liderazgo, Hitler nombra al anteriormente caído en desgracia Heinz Guderian, Inspector General de las Fuerzas Blindadas. Bajo la dirección de Guderian las fuerzas panzer fueron reconstruidas con una nueva TOE que enfatizaba una defensa antiaérea mejorada así como un poder incrementado en la fuerza blindada. Para la sorpresa de Guderian muchas de las divisiones panzers revitalizadas fueron hechas trizas en la Batalla de Kursk y su posterior desenlace. Con la incapacidad de la industria alemana de mantener las divisiones panzer a un nivel cercano al de su TOE los alemanes no tuvieron más opción que reconocer la situación y retocar de nuevo el TOE. La División Panzer del "44" era un táctico reconocimiento de la nueva situación de la guerra con un reducido complemento de tanques y un incremento en la fuerza antitanque.

A pesar de los cambios organizativos, la ferocidad del combate continuó mermando las divisiones panzer a lo largo de 1943 y principios del 44. Para el verano de 1944 cualquier división panzer con más de 50 tanques era considerada una división potente. Las pérdidas catastróficas de las batallas del verano de 1944 exacerbadas por la cada vez más efectiva Ofensiva de Bombardeo aliada combinada obligaron a los alemanes a adoptar algunas soluciones radicales a nivel organizativo. Primero fue la introducción de la brigada Panzer. Una formación favorecida por Adolf Hitler, la "brigada" no era más que un batallón potente de tripulaciones de tanques inexpertas. Después de un "debut" nada favorable las brigadas fueron desmanteladas desde finales de 1944 a principios del 45 y sus componentes usados para reconstruir o rellenar otras divisiones. También a principios de 1945 un último TOE fue introducido para la anteriormente brillante División Panzer. La así llamada "45" División Panzer tenía menos que un batallón de tanques disponibles y habría sido mejor llamarla una división mecanizada. No está claro si alguna división adaptó la organización de 1945 antes de que finalizara la guerra pero permanece como un triste recuerdo de lo que una vez fue una de las mejores divisiones del mundo.

26.4.1.2. División Motorizada

Además de las divisiones panzer estaban las divisiones de infantería motorizada del Ejército Regular y las Waffen SS. Construidas alrededor de 6 batallones de infantería en 2 regimientos, el rol teórico de las divisiones de infantería motorizadas del Ejército Regular era cubrir los espacios inevitables que se abrían entre las rápidas divisiones panzer y las mucho más lentas divisiones de infantería no motorizada. En la realidad la división de infantería motorizada luchó a menudo como una división de asalto y algunas veces una unidad blindada independiente se unía a ella para asistirle en ese papel. Para 1942 el complemento blindado formaba parte de la organización estándar de la división de infantería motorizada. Ese aspecto "blindado" de la división de infantería motorizada fue reconocido oficialmente en el renombre de la división a Panzergrenadier en 1943. Las terribles pérdidas en vehículos motorizados en 1941 y 1942 provocó un alto en la expansión de las divisiones de infantería motorizadas del Ejército Regular y 2 divisiones fueron incluso revertidas a divisiones de infantería no motorizadas mientras otra se convirtió en una división panzer, que era una forma más efectiva de usar los camiones disponibles. Por contraste las divisiones motorizadas de las SS continuaron proliferando al amparo de la expansión de las Waffen SS. De unas modestas 4 divisiones de infantería motorizada una de las cuales, la Leibstandarte Adolf Hitler, no estaba del todo completa al principio de Barbarossa, las Waffen SS reclutarían eventualmente hasta 7 divisiones panzer y 5 divisiones panzergrenadier. Estas divisiones no eran solamente las mejor equipadas en toda la Wehrmacht sino que además estaban integradas por los nazis más fanáticos. El resultado eran divisiones que se ganaron merecidamente una reputación de extraordinaria brutalidad y efectividad en combate.

Las divisiones de infantería motorizada de las SS de 1941 diferían entre ellas en organización con la embrionaria Leibstandarte Adolf Hitler siendo en particular no mucho más que una simple brigada potente. A finales de 1942 las divisiones SS motorizadas estaban reorganizadas como divisiones panzergrenadier pero con un complemento blindado más característico de una división panzer incluyendo una compañía orgánica de tanques Tiger (excepto la Wiking que recibió un batallón de cañones de asalto en vez de tanques).

Hacia finales de 1943 las 4 divisiones motorizadas de las SS originales fueron convertidas de divisiones panzergrenadier a divisiones panzer excepcionalmente potentes como parte de una gran expansión de las Waffen SS. Poco después se estaban formando nuevas divisiones

panzergrenadier SS pero carecían de la potencia de las originales y en consecuencia nunca alcanzaron la misma reputación en el campo de batalla. A diferencia de sus hermanas del Ejército Regular, las divisiones panzer SS sólo estaban ligeramente "reducidas" en su TOE de 1945 y eran las primeras en recibir reemplazos y equipamiento, lo que les permitía estar más cerca de su potencia teórica. Fue este aspecto el que contó más que cualquier otra cosa sobre su estatus de élite.

Un inciso debería realizarse sobre dos divisiones móviles de élite que lucharon en el Frente del Este: Grossdeutschland y la Hermann Goring. La Grossdeutschland entró en Rusia como un regimiento de infantería motorizada independiente. Totalmente equipada con unidades de apoyo, la GD era más una mini división que un regimiento. En 1942 fue mejorada a división de infantería motorizada pero con un TOE incluso más potente que una división motorizada de las SS.

En 1943 la GD se convirtió en una división panzergrenadier y podría decirse que era la división más potente de toda la Wehrmacht hasta su disolución final en las últimas semanas de la guerra. Al contrario de la creencia popular la GD nunca se convirtió en una división panzer.

Con casi una reputación igual de imponente a la GD, la división Hermann Goring era una unidad de la Luftwaffe operacionalmente bajo control del Ejército. Transformada de un regimiento Flak a una división panzer en 1942 la división sirvió con distinción en el teatro mediterráneo antes de ser transferida al Frente Este en agosto de 1944 como el elemento de división panzer de un nuevo Cuerpo Panzer de Paracaidistas Hermann Goring. El nuevo cuerpo panzer luchó de forma impresionante desde su llegada hasta las batallas finales de la guerra, alcanzando éxitos tácticos incluso a finales de abril de 1945.

26.4.1.3. La División de Infantería

Si la división panzer era el corazón del Ejército alemán, entonces la división de infantería era su esqueleto. Durante los primeros seis meses de la invasión de Rusia cerca de centenar de divisiones de infantería, montaña, jager y de seguridad fueron enviadas a la acción. La división de infantería básica de 1939 era el tipo de división más numerosa. Construida alrededor de 9 batallones de infantería organizados en tres regimientos era una formación increíblemente resistente y potente. Como la mayoría de divisiones de infantería de la 2ª GM, la división de infantería alemana era "no motorizada" y únicamente disponía de los suficientes camiones para mover parte su equipamiento pesado. La mayoría del equipamiento de la división era movido por vehículos a caballo y la infantería marchaba a pie.

Lo que la división de infantería carecía en movilidad lo compensaba con capacidad de resistencia. No era coincidencia que la suerte militar alemana naciera y muriera en la fuerza de su infantería. Alemania entró en Rusia con las que eran las mejores divisiones de infantería del mundo. Empezando muy cerca de su potencia máxima, estas divisiones acabaron combatiendo en las batallas de verano y otoño de 1941 como un Kampfgruppe de nivel regimental seguido de un terrible invierno. Oficialmente la división de 1939 era la organización estándar hasta finales de 1943 pero en el campo de batalla las divisiones de infantería alemanas estuvieron bajo mínimos de una forma crónica desde 1942 hasta el final de la guerra. Para compensar en parte esta deficiencia en fuerzas, en otoño de 1943 se introdujo la organización de la división del 44 que disminuía los batallones a 6. Se seguía manteniendo la estructura de 3 regimientos y el mismo apoyo artillero de sus 9 batallones predecesores a la par que había menos hombres para mantener en el campo de batalla.

Las pérdidas catastróficas del verano del 44 resultaron en la creación de la División Volksgrenadier en un esfuerzo desesperado por sellar las fisuras tanto en el frente Este como en el Oeste. La división Volksgrenadier intentó substituir poder de fuego por *Manpower* con dos tercios de su infantería armada con armas automáticas pero los reclutas novatos que eran enviados al frente carecían de un entrenamiento apropiado de esas armas.

La actuación sin cambios de las divisiones Volksgrenadier en el otoño de 1944 podría haber llegado a que los alemanes rebajaran el prefijo "Volks" pero la división Grenadier del 45 era esencialmente la misma formación potenciada un poco para compensar las deficiencias en entrenamiento.

La división de montaña era de hecho una formación de élite por la naturaleza de su entrenamiento especial en la guerra de montaña. La división de montaña era una división de seis batallones de infantería que normalmente era utilizada en el Frente Este como una división ordinaria a pesar de su entrenamiento especial. Aunque la organización de la división de montaña permaneció más o menos constante durante toda la guerra, en 1944 fue aumentada con blindados orgánicos como la división de infantería del 44.

La división Jager era otra división de 6 batallones diseñada para operar en terreno que era más rugoso y accidentado que el terreno en campo abierto pero no tan impenetrable como el terreno montañoso. Al igual que la división de montaña era de hecho mayoritariamente usada como una división de infantería convencional y recibió la misma actualización en blindaje orgánico en 1944.

Al principio de Barbarossa la división de seguridad era una formación de tamaño regimental compuesta por unas 5.000 tropas de segunda línea. Creada para operaciones de seguridad en las áreas situadas en la retaguardia para combatir a saboteadores y partisanos, fue lanzada muy a menudo al combate en el frente. Esta realidad operacional combinada con una guerra intensificada contra los partisanos resultó en una transformación de la división al doble de su tamaño a finales de 1942. A medida que las fuerzas alemanas eran empujadas fuera de la Unión Soviética el uso de las divisiones de seguridad declinó y a principios de 1945 las divisiones que todavía permanecían con ese estatus fueron convertidas en divisiones de infantería regular.

26.4.1.4. Formaciones diversas

El Ejército alemán era por encima de todo variado en el número de estructuras organizativas que mostró durante la 2ª GM. Más allá de las mencionadas arriba estaban la caballería, los ski jager, la infantería paracaidista, la Luftwaffe de campo, y la caballería aerotransportada y de las Waffen SS y las divisiones de infantería.

La división de caballería se mostró menos útil de lo que originalmente se pensaba. Más endeble que una división convencional de infantería y con la presencia de muchos caballos con un consumo logístico mucho mayor, el 1º de Caballería fue retirado de forma decepcionante en el otoño de 1941 y convertido en una división panzer. No fue hasta 1944 que el Ejército alemán pudo poner en el campo de batalla una formación de caballería de cierto peso con la introducción de la brigada de caballería. El TOE de esta brigada era notable por la inclusión de un batallón completo de cañones de asalto. A finales de 1944 la brigada de caballería fue actualizada a una división pero perdió sus cañones de asalto. Esta nueva división de caballería era más pequeña que su predecesora de 1941 pero proporcionalmente mejor armada. Las realidades operacionales junto con el glamour de la caballería a caballo no escaparon a la atención de las Waffen SS y en 1941 una brigada de caballería de las Waffen SS fue creada y transformada a una división en 1942. Como la brigada de caballería del Ejército Regular de 1944, la división de caballería de las SS en 1944

también recibió un batallón de cañones de asalto que fue reducido a un destacamento en 1945. Más pequeña pero de alguna forma mejor equipada que sus homólogas del Ejército Regular, las divisiones de caballería de las Waffen SS parece que combatieron intensamente masacrando civiles.

Introducida en el otoño de 1943 como una brigada y actualizada a una división en el verano de 1944, las unidades de Ski jager eran notables no sólo por sus capacidades combativas especiales sino también por estar entre las primeras unidades en emplear la MP43, luego la MP44, un rifle de asalto a gran escala. Supuestamente denominada "Sturmgewehr" (rifle de asalto) por el mismo Hitler, la MP43/44 era el arma de mano más revolucionaria de la 2ª GM y destinada a cambiar para siempre el combate de infantería.

Diezmada en el asalto a Creta la 7ª División Fliieger (aerotransportada) estaba en el proceso de reconstrucción cuando las exigencias de la fallida Barbarossa forzaron su envío al frente del Este en el otoño de 1941. Con falta de equipamiento para el combate terrestre y un gasto lujurioso e inútil de unos paracaidistas soberbiamente entrenados, la 7ª División Fliieger no obstante luchó tenazmente antes de ser retirada después de unas pocas semanas de combate en el Frente del Este.

Aunque nominalmente una división aerotransportada (la mayoría de divisiones no tenían entrenamiento en lanzamientos) la división Fallschirmjager estaba mucho mejor y más equipada que la división Fliieger y era usada como infantería de combate de élite.

Al otro extremo de la calidad estaban las divisiones de campo de la Luftwaffe. Estas divisiones, creadas usando el excedente del personal de tierra de la Luftwaffe, estaban pobremente entrenadas e inadecuadamente equipadas para el papel de combate terrestre a las que fueron lanzadas a finales de 1942. La mayoría de estas divisiones se desintegraron al primer contacto con el Ejército Rojo pero algunas sobrevivieron hasta 1944.

En un contraste curioso respecto a las divisiones de Campo, la Fliieger y la Fallschirmjager que eran todas unidades terrestres de la Luftwaffe, la división Air Landing era una formación del Ejército regular. La división original "aeromóvil", la división Air Landing estaba creada para ser lanzada en los aeródromos capturados previamente a través de un asalto aéreo por los paracaidistas y planeadores. A pesar de su pretendido rol la división 22ª Air Landing fue usada como una división de infantería ordinaria en Barbarossa. En el verano de 1942 y siguiendo la caída de Sebastopol fue retirada del Frente del Este y pasó el resto de la 2ª GM en los Balcanes.

Además de las divisiones motorizadas que entraron en Rusia en junio de 1941, las Waffen SS tenían otra división de infantería motorizada, la División de Policía de las SS. Organizada siguiendo las líneas maestras de una división de infantería estándar del Ejército Regular la división de Policía de las SS luchó bravamente aunque no mostró siempre un papel muy competente. Fue retirada del Frente del Este a finales de 1943 para su conversión a una nueva y más pequeña división SS Panzergrenadier. Por la misma fecha en que la división de policía de la SS era retirada del Frente del Este unas nuevas divisiones, las divisiones SS Grenadier, empezaron a llegar. La división Grenadier de la SS mantenía la estructura de nueve batallones haciéndola en teoría más potente que una división de infantería regular de seis batallones (el TOE de la división de infantería 44 adoptado a finales de 1943). No obstante, a diferencia de las divisiones originales de las Waffen SS, estas nuevas divisiones estaban formadas por reclutas alistados de todos los países ocupados en Europa y la calidad de las divisiones SS Grenadier variaba tanto como la procedencia de sus reclutas.

26.4.2. El Ejército Rojo

Si el Ejército alemán estaba en su punto álgido el 22 de junio de 1941, entonces el Ejército Rojo estaba en su momento más bajo. La purga Stalinista del cuerpo de oficiales combinada con una precipitada reorganización de las unidades blindadas situó al Ejército rojo en un estado convulsivo listo para su destrucción. A los pocos días de la invasión los ejércitos de la frontera se estaban desintegrando mientras las fuerzas móviles alemanas se dirigían velozmente al este ante una negligente resistencia. El Ejército Rojo se las arregló para sobrevivir a su práctica destrucción de las batallas fronterizas y se reagrupó para luchar sobre las sobreextendidas penetraciones de las divisiones panzer, logrando detenerlas. Cuatro sangrientos años quedaban todavía por delante antes de la victoria final pero la transformación organizativa que forzó la Blitzkrieg alemana ese verano sobre el Ejército Rojo fue el cimiento de esa victoria.

26.4.2.1. La División de Tanques

La división de tanques pre-Barbarossa era en el papel la división blindada más potente del mundo con una fuerza autorizada de 362 tanques incluyendo 208 tanques medios T-34 y 63 tanques pesados KV-1. Desafortunadamente para los soviéticos esta división tan potente existía sólo sobre el papel; ninguna de las 61 divisiones de tanques existentes el 22 de junio de 1941 estaba formada tal como prescribía su TOE. Concebida después de las victorias alemanas en Polonia y Francia, la división de tanques tenía como objetivo ser una división panzer "dopada". En realidad era un batiburrillo de tanques bien diversos, regimientos motorizados muy nuevos y otro tipo de armas de apoyo con un entrenamiento inadecuado, oficiales inexpertos y una escasez crónica de equipamiento de todos los tipos.

Mientras que unas pocas divisiones de tanques excedían realmente en su número de blindados autorizado (normalmente debido a un excedente de tanques obsoletos), la mayoría de divisiones estaban por debajo de su poder real siendo algunas no más que simples cuadros. La disipación de fuerzas en tantas divisiones incompletas y mal entrenadas sólo aceleró su destrucción. Dos meses en guerra y los soviéticos empezaron a convertir sus divisiones supervivientes en brigadas de tanques.

No todas las divisiones de tanques fueron convertidas inmediatamente en brigadas. Una docena de divisiones fueron organizadas bajo un TOE nuevo, más pequeño (190 tanques) pero sólo lo hicieron un poco mejor que sus hermanas más grandes debido a la continua incapacidad de los mandos soviéticos para emplearlas adecuadamente. Como consecuencia, en diciembre de 1941 las nuevas divisiones de tanques fueron convertidas también en brigadas de tanques.

26.4.2.2. La brigada de tanques

La brigada de tanques que apareció primero a finales del verano de 1941 era la respuesta soviética a las pesadas divisiones de tanques. Su número de tanques era menor que un tercio de la división de tanques de preguerra con 64 tanques ligeros T-60, 22 T-34s, 7 KV-1s, además de un batallón motorizado de rifles y armas de apoyo pero estaba escaso en cuanto a personal no combatiente. Debido a su pequeño tamaño y a la falta de apoyo orgánico, la brigada de tanques no era capaz de realizar operaciones independientes. Desde su nacimiento hasta mediados de 1942 la brigada de tanques fue continuamente reducida en tamaño mientras los expertos soviéticos luchaban por encontrar la mezcla correcta de tanques. Su tamaño

más pequeño llegó a ser de sólo 46 tanques y menos de 1.000 hombres en total. A mediados de 1942 la brigada de tanques se deshizo de sus tanques pesados KV e incrementó su número de tanques a 54 incluyendo 32 T-34s. Con esta TOE virtualmente inalterado hasta finales de 1943, la brigada participó en las batallas decisivas de 1942 y 1943. En noviembre de 1943, el TOE de la brigada finalizó con un incremento en el número de tanques a 65, todos los cuales eran T-34s.

26.4.2.3. El Cuerpo de Tanques

Aunque la brigada de tanques dio a los soviéticos una unidad de tanques flexible y manejable, la contraofensiva de 1941-42 demostró que era inadecuada para un rol blindado de expansión. El fallo de las fuerzas soviéticas en capitalizar las brechas que surgían en las líneas alemanas tuvo su causa principal en la falta de unidades blindadas de tamaño divisional para explotar tales oportunidades. Para corregir esa deficiencia en la primera de 1942 los soviéticos empezaron a formar su primer cuerpo de tanques.

El cuerpo de tanques inicial tenía una fuerza numérica de sólo 100 tanques además de una brigada de rifle motorizada con pocas armas pesadas y virtualmente sin artillería. Estaba extremadamente falta de personal de apoyo y reunía un total de menos de 6.000 hombres. Para los estándares alemanes el primer cuerpo de tanques era no más que un Kampfgruppe regimental. Este nuevo cuerpo de tanques tuvo su bautismo de fuego en la ofensiva de primavera en Kharkov y su actuación fue decepcionante para no decir algo peor. Poco familiarizado con las operaciones combinadas, el cuerpo de tanques tendía a romperse y a dividirse en brigadas individuales. Sin la cohesión necesaria el cuerpo de tanques no podía pretender llevar la fuerza blindada decisiva al momento crítico de la batalla; su derrota total por las tropas panzer más experimentadas era prácticamente inevitable.

Como la brigada de tanques, el cuerpo de tanques fue reorganizado y potenciado en el verano de 1942. Los tanques pesados fueron eliminados del TOE; el poder blindado se incrementó a 162; el número de hombres se incrementó a casi 8.000. Sólo la artillería permanecía como el punto débil con únicamente un batallón ligero de cañones que fue aumentado con morteros y 8 BM-13 lanzadores de cohetes (Katyusha) cuando estaban disponibles. El cuerpo de tanques mejorado chocó una vez y otra contra las divisiones panzer en el sur de Rusia durante la operación Blue. A pesar de sus horripilantes bajas, un nuevo flujo de nuevas formaciones de cuerpos de tanques permitió detener el avance alemán con acciones de retaguardia y contraataques. Para cuando la operación Blue finalizó en las ruinas de Stalingrado y las colinas del Cáucaso los soldados de tanques soviéticos y sus comandantes habían ganado una experiencia incalculable que empezó a rendir cuentas en los decisivos contraataques en Stalingrado.

Las lecciones de las batallas en 1942 llevaron a más cambios en el cuerpo de tanques a principios de 1943. Los Katyushas fueron eliminados del TOE y los SU-76 y los SU-122 fueron añadidos; los motociclistas fueron reemplazados por coches armados más móviles; y las compañías de zapadores fueron incrementadas a nivel de batallón. Finalmente había un incremento significativo en las armas antiaéreas que indicaba que a la Luftwaffe se la había defenestrado prematuramente. La artillería y el apoyo todavía eran escasos y la fuerza total del cuerpo sólo se incrementó a unos 8.400 hombres. El elemento más crítico del cuerpo de tanques, su número de tanques, permaneció sin cambios pero el tanque ligero T-70, más efectivo, fue reemplazando cada vez más al casi inútil T-60. Con este TOE, el cuerpo de tanques luchó la decisiva batalla de Kursk en la que la iniciativa estratégica pasó a manos rusas.

A finales de 1943 se aprecia un incremento en el tamaño del cuerpo de tanques. Los lanzadores de cohetes fueron introducidos de nuevo y el número de morteros pesados también. El complemento de SU se potenció con los SU-152s reemplazando a los SU-122s y los SU-85 añadidos al TOE. El número de coches blindados era más del doble de antes y el personal de apoyo se incrementó más del 50%. Aunque la infantería no sufrió cambios, casi la mitad de los hombres estaban ahora equipados con ametralladoras. El aspecto más significativo, el número de tanques, se incrementó a 195 de los cuales todos eran T-34. El total de hombres era de aproximadamente 12.000. Este cuerpo de tanques más pesado se hace presente en las batallas por Ucrania en la primera mitad de 1944.

En agosto de 1944 se ve el mayor cambio en el cuerpo de tanques. Las compañías de motociclistas y de semiorugas blindados de reconocimiento se añaden al TOE; el batallón ligero de artillería se transforma en un regimiento completo; y los SUs se incrementan a tres batallones completos. El número de tanques no cambia pero el T-34/85 estaba reemplazando a la versión del cañón de 76mm. A pesar de estos cambios el número de hombres disminuyó a unos 11.500.

Aunque nunca fueron un rival equiparable a las divisiones panzer sobre el papel, gracias a la prodigiosa producción soviética de tanques, el cuerpo de tanques tenía más probabilidades de ser la formación más potente en el campo de batalla. Aunque la falta de apoyo de la flexibilidad de una división panzer y de la diversidad en artillería y armas pesadas, el cuerpo de tanques no obstante hizo el trabajo que tenía que hacer cuando se empleó con habilidad y resolución.

26.4.2.4. La División Motorizada

La división de preguerra motorizada estaba diseñada para complementar la división de tanques de la misma manera que la división motorizada alemana complementaba la división panzer pero con una significativa diferencia. Mientras la división motorizada alemana de 1941 estaba orgánicamente desprovista de tanques, el TOE de la división motorizada soviética presentaba cerca de 300 tanques. Estos tanques tenían que ser rápidos, modelos BT además de una compañía de tanques ligeros anfibios T-40. De haber estado realmente equipadas con estos vehículos las divisiones motorizadas soviéticas deberían haberse llamado de forma más acertada como divisiones mecanizadas y además hubieran sido muy potentes. Pero de hecho la mayoría de ellas estaban sin tanques y carecían de casi todo lo demás, camiones en particular. Debido a esta falta de apoyo en tanques orgánicos y a las deficiencias en motorización, la mayoría de las divisiones motorizadas se emplearon muy pronto como infantería convencional. A principios de agosto de 1941 la escasez crónica de vehículos obligó a la conversión de las divisiones motorizadas supervivientes en divisiones rifle.

26.4.2.5. El Cuerpo Mecanizado

El cuerpo mecanizado original de 1941 era un cuerpo multidivisional compuesto de dos divisiones de tanques y una división motorizada. Los cuerpos de este tipo fueron o bien desmantelados o bien convertidos en ejércitos de armas combinadas durante el verano de 1941. A finales del verano de 1942 una formación de tamaño divisional se introdujo de nuevo y fue llamada cuerpo mecanizado. Este nuevo cuerpo mecanizado estaba diseñado para jugar el mismo rol que la antigua división motorizada para proveer del componente de infantería de una fuerza de explotación mecanizada. Compuesto de tres brigadas mecanizadas y una brigada de tanques estaba formado por casi 16.000 hombres con más

tanques (170) que una división panzer y más infantería que incluso una división motorizada de las SS. A diferencia de su cuerpo de tanques contemporáneo, el cuerpo mecanizado tenía una cantidad apreciable de artillería y una buena cantidad de morteros medios y pesados.

A principios de 1943 el cuerpo mecanizado fue reorganizado en una organización más pequeña de unos 15.000 hombres pero con un incremento en tanques de unos 200 (la mayoría tanques medios T-34) y un batallón de SUs como añadido. La infantería estaba mejor armada y el componente antitanque se había incrementado ligeramente. Este cuerpo más reducido fue reemplazado por una versión más pesada a partir de la 2ª mitad de 1943 que reducía a la mitad el número de tanques ligeros T-70 a favor de más T-34s y doblaba el número de SUs. El apoyo del Cuerpo fue también restituido al nivel de 1942. El número de hombres del cuerpo excedía ahora los 16.000 hombres y cerca de 250 tanques y SUs. La versión final del cuerpo mecanizado fue introducida a finales de 1943. Reemplazaba totalmente los T-70s por T-34s, estandarizaba los SUs a un regimiento completo, y recortaba el apoyo del cuerpo ligeramente para presentar un total de unos 16.300 hombres.

26.4.2.6. La División de Caballería

A diferencia de la casi "pura" división de caballería alemana de 1941, el TOE de la división de caballería soviética de preguerra incluía 80 tanques y vehículos blindados. La división estaba razonablemente bien balanceada aunque era algo débil con una fuerza total autorizada de unos 9.300 hombres. Desafortunadamente para los rusos, la mayoría las trece divisiones de caballería existentes estaban por debajo de su fuerza potencia con pocos tanques. Como el resto del Ejército Rojo, el TOE de preguerra no duró mucho. Con las divisiones de tanques y motorizadas siendo reducidas a metal herrumbroso a un ritmo vertiginoso los soviéticos estaban desesperados por conseguir la movilidad táctica y operacional de la forma que fuera. En verano de 1941 el nuevo TOE de la división de caballería fue introducido reduciendo la división a apenas un regimiento sin tanques y con menos de la mitad de hombres. Aunque esta nueva división de caballería permitió a los soviéticos disponer de la movilidad necesaria era demasiado débil para operar independientemente en un rol de explotación. La solución fue el cuerpo de caballería que combinaba dos o tres divisiones bajo un mando unificado. El Cuerpo de Caballería jugó un rol importante en la contraofensiva de invierno de 1941-42 realizando operaciones durante semanas detrás de las líneas alemanas.

A lo largo de 1942 la división de caballería continuó desarrollándose con la introducción o la eliminación de algunas armas. Para mediados de 1942 estos cambios habían llevado a la división a unos 4.600 hombres y cerca de 4.800 caballos. En Febrero de 1943 la división de caballería experimentó su última y gran reorganización con un refuerzo de su componente artillero y el añadido de un regimiento de tanques mixtos de tanques medios T-34s y tanques ligeros T-70s. La división tenía ahora unos 6.000 hombres. El cuerpo de caballería con elementos adjuntos de apoyo podía llegar a totalizar unos 20.000 hombres y cuando se la emparejaba con el cuerpo mecanizado en una "grupo mecanizado de caballería" la formación combinada presentaba un total de unos 40.000 hombres.

26.4.2.7. La Brigada Paracaidista

El Ejército Rojo era pionera en la creación de una fuerza aerotransportada y para junio de 1941 disponía de la fuerza más grande aerotransportada del mundo con 15 brigadas organizadas en 5 "cuerpos" aerotransportados. Una brigada aerotransportada de preguerra disponía de unos 2.700 hombres y nominalmente incluía en su organización una compañía de tanques anfibios T-40. En lugar de concentrar los cuerpos aerotransportados en una reserva estratégica para uso exclusivo del alto mando soviético (STAVKA) fueron colocados en los distritos militares fronterizos. Como resultado el cuerpo aerotransportado fue lanzado al combate terrestre tan pronto como Barbarossa empezó a extenderse por la frontera.

El cuerpo aerotransportado de preguerra quedó diezmado y los soviéticos empezaron a levantar un segundo cuerpo aerotransportado en el otoño de 1941 basado en un nuevo TOE para la brigada aerotransportada, que eliminaba los tanques y los cañones de infantería de la brigada original a favor de un incremento sustancial en morteros medios y ligeros portátiles. Para realizar mejor su rol de operaciones independientes este nuevo TOE incrementaba sustancialmente el personal de apoyo. Estos cambios llevaron a la brigada a tener unos 3.300 hombres.

La contraofensiva de diciembre de 1941 permitió ver finalmente a las fuerzas aerotransportadas en su papel con lanzamientos en paracaídas a nivel de batallón y de brigada en diciembre y en enero e incluso un cuerpo entero (menos parte de una brigada) fue lanzado en febrero. Aunque su labor provocó cierta desorganización, estas operaciones aerotransportadas fallaron generalmente en cumplir con sus objetivos y no se realizaron más saltos hasta la segunda mitad de 1943. Hasta entonces las fuerzas aerotransportadas fueron usadas para proveer de hombres las desesperadas batallas que estaban teniendo lugar en la parte sur del Frente del Este. En junio de 1942 los diez cuerpos aerotransportados fueron convertidos en diez divisiones de guardias rifles. Para reemplazar estas unidades se formaron ocho nuevos cuerpos aerotransportados en otoño de 1942 pero igualmente fueron transformadas rápidamente en divisiones de guardias aerotransportados.

Aunque estaban formadas por paracaidistas entrenados, la división de guardias aerotransportados fue usada como infantería regular como su homólogo alemán, la Fallschirmjäger.

En la primera de 1943 los soviéticos reconstruyeron una vez más la fuerza aerotransportada reclutando veinte nuevas brigadas pero todas excepto tres habían sido organizadas en divisiones para el combate terrestre. El 24 de septiembre de 1943, dos de las brigadas supervivientes fue usada en el desastre de la operación Kanev. A pesar de la reorganización del TOE de la brigada a finales de octubre de 1943 para incrementar su poder real, Kanev marcó la última operación aerotransportada de la guerra del Ejército Rojo. En general las operaciones aerotransportadas soviéticas habían fracasado debido principalmente a un planteamiento erróneo y poco realista de los objetivos mientras que el uso de los paracaidistas en combates terrestres convencionales hizo desperdiciar el entrenamiento especial que estos soldados de élite habían recibido.

Seguramente es un pobre consuelo que estos valientes tuvieran el mismo trato y destino que el que sufrieron sus homólogos de las fuerzas aerotransportadas aliadas y del Eje.

26.4.2.8. La División Rifle

De las 303 divisiones del Orden de Batalla soviético del 22 de junio de 1941, 198 de ellas eran divisiones rifles. Como ocurría con las divisiones de infantería de la Wehrmacht, las divisiones rifle eran el esqueleto del Ejército Rojo y sus penurias y triunfo final en lo que los rusos llaman la Gran Guerra Patriótica nos provee del argumento de este inmenso conflicto.

El TOE de la división rifle de preguerra era una formación muy potente y bien balanceada con un componente blindado orgánico y un poderoso elemento artillero. Alrededor de unos 14.500 hombres componían el TOE de la división rifle, casi tan grande como una división de infantería

alemana y mejor equipada. Por desgracia, como con el resto del Ejército Rojo, la realidad era bastante diferente a la teoría. Casi todas las divisiones rifles estaban por debajo de su poder real con una media de hombres de unos 9.000 soldados. La escasez en equipamiento y especialistas era incluso más sangrante por no mencionar los mandos, los cuales estaban sacados del "pozo" más profundo de un cuerpo de oficiales diezmado previamente por las purgas de Stalin.

Cuando se toman en consideración todos estos factores no es exagerado decir que el destino de las divisiones rifle de preguerra estaba sellado antes incluso que sonaran los primeros disparos de Barbarossa.

Mientras a lo largo de las primeras semanas la Blitzkrieg alemana se engullía a las divisiones rifles de preguerra en continuos embolsamientos, el mando soviético luchó para crear un TOE de la división rifle más pequeño y manejable. Este nuevo TOE disminuía el número de hombres por debajo de los 11.000, reducía la artillería en casi dos tercios y eliminaba el componente blindado completamente. Lo más importante era que simplificando la estructura divisional el nuevo TOE reducía la demanda de oficiales de estado mayor y otros especialistas. Esta división rifle reducida luchó para mantener la línea del frente durante las críticas batallas de finales de verano y otoño.

Con el Ejército Rojo pasando a la ofensiva en las operaciones de diciembre de 1941, se introdujo un nuevo TOE que potenció sustancialmente la división rifle. Mientras el número de hombres se incrementó en menos de 1.000, el número de morteros se dobló y se añadió un batallón de ametralladoras. Sólo la capacidad antiaérea fue significativamente reducida. Este TOE apenas sobrevivió al invierno hasta que fue modificado otra vez en marzo de 1942. La fuerza divisional creció de nuevo hasta estar cerca de los 13.000 hombres; la artillería divisional se incrementó un 30% mientras los rifles antitanques se triplicaron hasta los 279 pero la artillería antiaérea fue de nuevo reducida ligeramente. El TOE de marzo de 1942 era la división rifle más potente desde la división de preguerra y la más potente que se vería en lo que quedaba de guerra.

Con el retorno de las operaciones de combate en la primavera de 1942 y las bajas soviéticas disparándose, el TOE de marzo parecía claramente demasiado optimista. Para mediados de verano era momento de volver a dibujar un TOE más reducido. El TOE de la división rifle introducido en agosto de 1942 reducía el número de hombres en casi 3.000, disminuyendo la fuerza rifle y de zapadores así como el apoyo divisional. El número de rifles antitanque fue reducido un 18% pero el de morteros se incrementó en un 10%. Los otros elementos de la división no sufrieron cambios. El TOE de agosto duró hasta diciembre cuando un nuevo TOE redujo en 1.000 hombres la división, la mayoría quitando personal de apoyo. A pesar de la reducción de hombres la potencia de fuego de la división se incrementó con una mejora en el equipamiento de las escuadras rifles, y con el incremento en morteros pesados y cañones antitanque mientras el número de morteros ligeros se reducía un 34%. El TOE de diciembre del 42 duró hasta la primavera del 44, el más largo de toda la guerra.

El TOE de junio del 44 estandarizaba el armamento de la escuadra rifle, eliminando los cañones antiaéreos de 37mm a favor de las ametralladoras antiaéreas de 12.7mm. y reducía a la mitad el número de rifles antitanques (un reflejo del valor cada vez más limitado de este tipo de armamento). Los morteros medios y pesados se incrementaron un 22% y el número de hombres se incrementó en casi 1.100. En octubre de 1944 se realizaron los últimos ajustes significativos en el TOE con la inclusión de un segundo batallón de ametralladoras, además de zapadores, cañones de 122mm, y apoyo divisional. Una división rifle a plena potencia podía alcanzar ahora casi 11.700 hombres. Una rápida comparación de la división rifle de preguerra con la de final de guerra muestra un TOE divisional que se ha visto reducido en 3.000 hombres pero el poder de la infantería, lo que los rusos llamarían "bayoneta", era más grande en la división de final de guerra. Incluso sin considerar las deficiencias en personal y equipamiento que asolaban a la mayoría de divisiones rifle de preguerra, la división más reducida de final de la guerra era más fácil de dirigir, más fácil de mantener y más fácil de liderar que su predecesora de preguerra. Había sido una larga y costosa evolución pero la división rifle que surgió de este proceso a finales del 44 estaba bien adaptada a los puntos fuertes y a las debilidades del Ejército Rojo.

26.4.2.9. Mezcla de formaciones

Aunque no tan diversa como la Wehrmacht el Ejército Rojo tenía su propio elenco de formaciones exclusivas. La más importante entre ellas era la brigada rifle. Las pocas brigadas rifle que existían en la preguerra tenían como objetivo realizar misiones de "economía de fuerza" justamente allí donde una división rifle completa habría sido un gasto injustificable. Con la destrucción de tantas divisiones rifles por el ataque inicial alemán, la STAVKA estaba desesperada para conseguir carne de cañón que poder lanzar a la línea del frente tan rápido como fuera posible; la brigada rifle fue una solución a este problema ayudando a tapar agujeros. La brigada rifle de 1941 era un 40% del tamaño de una división rifle contemporánea y proporcionalmente más endeble en todas las áreas con la notable excepción de los morteros y los cañones antitanque. Sin prácticamente artillería y con un escaso apoyo, la brigada rifle era más fácil de construir que una división rifle disminuida. Las brigadas rifles proliferaron en 1941 y 1942, alcanzando su punto álgido de unas 200 a principios de 1943. A partir de 1943 la mayoría de las brigadas rifles fueron eliminadas o usadas para crear nuevas divisiones rifle.

Un complemento interesante a la brigada rifle era la brigada naval de infantería. Ligeramente más grande y mejor equipada que una brigada rifle, las brigadas navales de infantería estaba formada por personal naval que, no siendo marinos en el sentido tradicional, se ganaron una reputación como tropas de élite a través de su eficacia en el combate. Aunque poco mencionadas en los libros de historia, las brigadas de infantería y navales llenaron un hueco crítico en el orden de batalla soviético desde el otoño de 1941 al otoño de 1942 cuando el destino de la madre patria pendía de un hilo.

Así como las brigadas rifles y navales fueron instrumentos que evitaron la derrota de la Unión Soviética, las divisiones de artillería fueron esenciales asegurando la victoria. Al empezar la guerra ninguna división de artillería estaba organizada de forma similar a la del Ejército alemán con regimientos independientes adjuntos a los cuerpos y cuarteles de ejército. Las tremendas pérdidas en especialistas en artillería en las primeras semanas de la guerra forzaron al Ejército Rojo a concentrar sus elementos de artillería supervivientes a un nivel de ejército e incluso de frente. Mientras la artillería soviética empezaba a ser reconstruida grandes formaciones de artillería fueron creadas para sacar ventaja de la extraordinaria producción que sobrepasaba la escasez de expertos en artillería. Las brigadas de artillería fueron introducidas a principios de 1942 y la división de artillería en octubre de 1942. Con 248 cañones pesados, cañones y morteros pesados, el equivalente artillero de casi 5 divisiones rifle, la división de artillería representaba una impresionante concentración de poder de fuego. Su propósito era reducir a pedazos las complejas defensas alemanas que tantas veces habían detenido los ataques rusos anteriormente.

A principio de 1943 la división de artillería aumentó a 392 armas, incluyendo cañones pesados de 203mm y morteros de 160mm, y fue renombrada como división de artillería de choque. Una expansión final de esta división de artillería de choque a principio de 1944 añadió un regimiento de lanzadores de cohetes a cambio de cañones de campo de 76mm, para dar un total a la división de 400 armas y unos 10.000 hombres.

Complementando la división de artillería estaba la división de lanzadores de cohetes. Creada inicialmente al final de 1942 con una fuerza de unos 1.068 lanzadores y casi 30.000 hombres, la división de lanzadores de cohetes fue casi inmediatamente reducida a una ligera y más manejable fuerza de 864 lanzadores en febrero de 1943. La introducción del lanzador de cohetes BM-31-12 que triplicaba el poder de fuego de su predecesor,

permitted a la división reducir su tamaño a principios de 1944 a 288 lanzadores y sólo 8.000 hombres. Uno sólo puede imaginarse el espectáculo de estas divisiones iluminando el cielo con miles de cohetes, quitaba el aliento ser testigo y era terrorífico de experimentar. Las divisiones de lanzadores de cohetes y la artillería de choque fueron el núcleo de las "ofensivas de artillería" que caracterizaron a las operaciones soviéticas en los últimos dos años de guerra.

Entre las otras formaciones rusas notables estaban la división de montaña y la división de caballería de montaña, las brigadas ski, las brigadas de asalto de ingenieros-zapadores, y las regiones fortificadas. Las divisiones de montaña y de caballería de montaña eran más pequeñas y ligeramente mejor armadas que las divisiones regulares rifle y de caballería para permitirles maniobrar de forma más libre en terreno montañoso. A pesar de su organización no parece que hubieran tenido el entrenamiento especializado que caracterizaba a las unidades de montaña alemanas y su servicio fue en general poco digno de mención. Empezando la guerra siendo diecinueve divisiones, la división de montaña declinó a un único cuerpo de tres divisiones hacia el final de la guerra mientras que las divisiones de caballería de montaña fueron transformadas completamente a caballería regular después de 1941.

Inspiradas por el éxito de las tropas de ski finlandesas de la Guerra de Invierno de 1939-40, los soviéticos empezaron a levantar batallones de ski en noviembre de 1941. A lo largo de la contraofensiva de invierno los soviéticos ocasionalmente combinaron varios números de estos batallones para formar brigadas de ski. En otoño de 1942 los soviéticos estandarizaron el TOE de la brigada ski a tres batallones de ski además de elementos de apoyo para el combate. En la primavera de 1943 todas excepto cuatro de las brigadas de ski fueron licenciadas. Para finales de 1944 la guerra se había movido más allá del terreno en el que estas tropas podían operar y dos de las brigadas de ski fueron licenciadas mientras las otras dos fueron convertidas en brigadas de montaña.

La lucha callejera en Stalingrado demostró la importancia de tener gran cantidad de ingenieros de combate en terreno urbano y en respuesta a ello los soviéticos formaron la brigada de Asalto de ingenieros y zapadores. La brigada concentraba los batallones de zapadores bajo un HQ único para suministrar a los mandos del ejército y del frente la habilidad de emplear grandes números de zapadores contra puntos críticos de resistencia. Considerando la tendencia de Hitler en los últimos meses de la guerra de declarar cualquier cosa que tuviera cierto parecido a una ciudad como una "fortaleza" y a ser defendida hasta el último hombre, la creación de las brigadas de asalto de ingenieros y zapadores era una necesidad sin lugar a dudas.

La región fortificada era tanto un lugar físico como una formación de combate. El lugar era cualquier terreno que podía ser fortificado con un número de casamatas, nidos de ametralladoras y otras armas y obstáculos de ingeniería. La formación de combate era un número variable de batallones de ametralladoras y artillería bajo el control de un pequeño cuartel general. El batallón de artillería y ametralladoras consistía inicialmente en ametralladoras y cañones antitanque además de artillería (cañones de campo de 76mm y cañones pesados de 122mm). Las regiones fortificadas que se alineaban en la frontera al principio de la guerra eran mini fortalezas con casamatas y bunkers pesados y emplazamientos de cañones. Con la mayoría de estos puestos fortificados sobrepasados durante el asalto alemán, se diseñaron nuevas TOEs en marzo de 1942, que reorientaba las regiones fortificadas a operar en estrecha cooperación con las formaciones de campo. El rol de la región fortificada cambió de ser un punto fuertemente fortificado a tener un rol de economizar fuerzas permitiendo que la unidad fuera útil tanto cuando el Ejército pasaba a la ofensiva como cuando adoptaba una postura defensiva.

26.4.2.10. Guardia

Un error común de aquéllos que no son estudiosos del Frente del Este es que la unidad de guardias era el equivalente soviético de las Waffen SS. Más que ser una rama separada del ejército especialmente entrenada, equipada y organizada como en el caso de las SS, "Guardias" eran unidades ordinarias galardonadas honoríficamente que se habían distinguido ellas mismas en combate. Con la excepción de la división de guardias rifle que durante gran parte de la guerra tenía un batallón de ametralladoras y un par extra de baterías de artillería, las unidades de guardias sólo diferían de las unidades no guardias por tener una prioridad en recibir nuevo equipamiento (algunas veces) y en la asignación de las misiones más peligrosas (casi siempre). Ganar la distinción de "Guardias" mejoraba el "esprit de corps" que se traducía en un nivel de actuación más bueno pero los guardias no eran "élite" en el mismo sentido que las unidades alemanas como la Liebstandarte Adolf Hitler lo eran.

26.4.3. Conclusión

El 22 de junio de 1941 los ejércitos de Alemania y la Unión Soviética parecían notablemente similares. Ambos tenían cuarteles generales (grupo de ejército o distrito militar, más tarde frente) que comandaban ejércitos de campo que comandaban cuerpos o divisiones. Las divisiones mismas se parecían mucho en estructura y equipamiento. No obstante mientras el Ejército Rojo luchaba por recuperarse del shock de la Blitzkrieg, los ejércitos de las dos naciones empezaron a divergir en organización y doctrina. En el curso del verano de 1941 los cuarteles generales de cuerpo soviéticos fueron abolidos y las divisiones fueron subordinadas directamente a los ejércitos.

Las divisiones de tanques y motorizadas supervivientes fueron convertidas en brigadas y divisiones de tanques respectivamente, mientras surgían divisiones rifle y de caballería más reducidas a un ritmo sorprendente. Para principios de la contraofensiva soviética de invierno en diciembre de 1941, los alemanes se enfrentaban esencialmente a un nuevo Ejército Rojo. Este ejército continuó adaptándose y cambiando en los meses siguientes de combates de manera que para junio de 1944, cuando los soviéticos habían lanzado su ofensiva de verano (Operación Bagration), el Ejército Rojo era casi irreconocible del Ejército Rojo de hacia tres años antes, tanto en estructura como en doctrina de batalla.

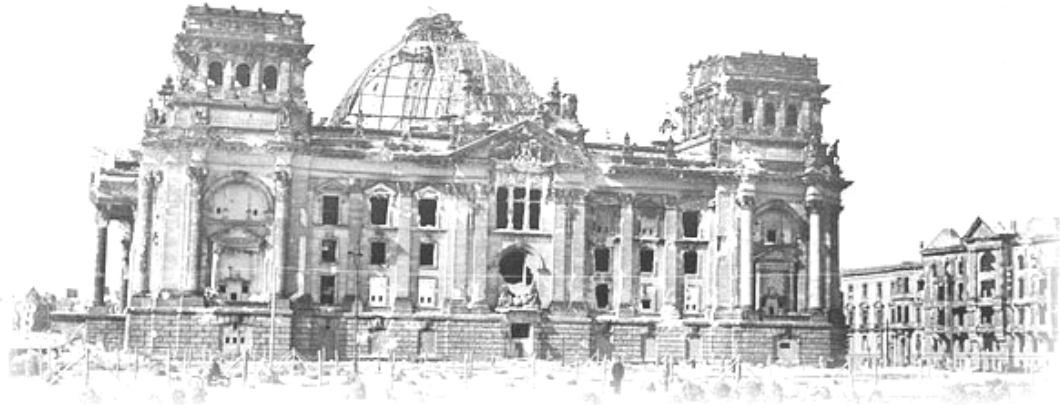
Por contraste la Wehrmacht, con la excepción de la desarrollada Waffen SS, cambió sólo gradualmente antes de finales de 1943. A pesar de la bajas que sufrieron las divisiones alemanas en el primer año de guerra en el este, se realizaron muy pocos cambios importantes en el TOE. Las divisiones panzer recibieron batallones Flak integrados y las divisiones motorizadas blindados orgánicos pero poco más cambió. Cierto, algunas divisiones de infantería fueron reducidas a dos regimientos pero estos cambios eran insuficientes y no una reorganización total. A tamaño de Ejército, no ocurrió ninguna reorganización hasta finales de 1943 cuando el TOE del "44" de las divisiones fue introducida. El ejército alemán podía adaptarse a esta situación debido a la enorme ventaja que poseía sobre el ejército rojo al principio de la guerra; tenía un entrenamiento superior, mejores comunicaciones, superior y mejor apoyo aéreo, y los más importante de todo, un liderazgo táctico y operacional mejor. Aunque el ejército alemán se volvió cada vez más pro nazi a medida que la guerra se perdía, su liderazgo nunca sufrió la lobotomía institucional infligida al Ejército Rojo por las purgas de Stalin. Era la soberbia calidad del liderazgo alemán, particularmente al nivel más pequeño de la unidad, lo que permitió a la Wehrmacht luchar cuando parecía todo perdido.

La pregunta entonces de cuál de estos dos ejércitos era el mejor no podrá ser respondida nunca de forma concluyente. El Ejército Rojo adaptó sus organizaciones y tácticas para compensar las limitaciones de sus tropas y explotar la riqueza de recursos, hombres y material que el estado

soviético podía proveer. El Ejército alemán confió en su habilidad superior para el combate para compensar la escasez de material y soldados. Aunque el Ejército Rojo prevaleció en la batalla no es imposible de imaginar un resultado diferente si los recursos alemanes no hubieran sido inadecuados para la tarea. Con el fracaso de Barbarossa en su objetivo de clavar un golpe mortal al Ejército Rojo, la industria soviética y su población garantizó un cambio inevitable en la balanza estratégica. En el análisis final lo que el ejército alemán hizo organizativamente importa mucho menos que los cambios que transformaron al Ejército Rojo de lo que David Glantz ha llamado "un coloso tambaleante" al ejército más poderoso de la historia.

26.5. Appendix E: Lectura recomendada

No se traduce. Consideramos que no tiene sentido, ya que para cualquier consulta puede mirarse el manual original.



27. INDEX

No se traduce. Ver manual original.

28. CREDITS

No se traduce. Ver manual original.



29. PARCHES

V1.06.03 – 21 de Febrero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Nuevas características:** Añadido información en el log de eventos de los reemplazos de los elementos terrestres. Ahora se clasifican por elementos terrestres y tipo como en la pantalla de producción.

V1.06.00 – 17 de Febrero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Aclaración de Regla:** El cambio de interfaz introducido en el parche 1.05.63 no previene a los HQ's y bases aéreas, no apiladas con una unidad de combate con CV positivo, de hacer un movimiento obligado de desplazamiento si una unidad enemiga se retira a un hexágono adyacente al perder un combate.

V1.05.63 – 14 de Febrero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de Regla:** Las unidades aisladas (*isolated*) ahora si pueden subordinarse a otro HQ, siempre y cuando este HQ esté también dentro de la misma zona aislada y a menos de 100 puntos de movimiento. Las unidades de apoyo subordinadas a un HQ solo pueden ser reasignadas a otro HQ si también está en la misma bolsa aislada (*isolated area*) y dentro de los 100 puntos de movimiento.

2) **Cambio de Regla:** El jugador soviético no puede construir nuevas unidades en el mapa en zonas aisladas (*isolated area*).

3) **Cambio en interface:** Las unidades amigas que no sean de combate (HQs y bases aéreas) y unidades de combate que estén en estado Routed ahora no realizarán movimiento de desplazamiento automáticamente durante la fase de movimiento. Estas unidades se marcarán con un cuadrado rojo para avisarnos, y si realizarán el movimiento de desplazamiento automático durante la fase logística siguiente antes del movimiento enemigo si todavía están junto a unidades enemigas (y no están apiladas en el mismo hexágono con unidades amigas con un CV positivo).

4) **Regla corregida:** (Sección 18.1.1.2) – Las divisiones alemanas de infantería destruidas en fecha igual o posterior al 1 de Agosto de 1944, volverán siempre al juego como divisiones Volksgrenadier (no solo el 20% de las veces como era antes de este parche).

V1.05.61 – 6 de Febrero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de Regla:** Los Cuarteles Generales de Caballería Soviéticos a nivel de cuerpo se disolverán de inmediato en enero de 1942. (Si bien el manual decía que se disolvían en noviembre de 1941, hasta esta versión se disolvían en abril de 1942).

V1.05.60 – 6 de Febrero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de fórmula:** Disminución de las bajas producidas por AA a los bombarderos en picado y a los cazabombarderos.

2) **Mejoras en la IA:** Mejorados y ajustados los ataques de la IA como soviético.

V1.05.59 – 31 de Enero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Nueva Regla:** Durante cualquier turno con nieve entre diciembre de 1941 y abril de 1942 (incluido), y cualquier turno con ventisca en marzo o abril de 1942, el valor de combate (CV) del factor de ataque alemán se dividirá por 1,5. Cualquier comprobación fallida (administrativa o de combate) hará que el CV se divida adicionalmente entre 2. No obstante el CV de ataque que se muestre en la ficha solo estará dividido por 1,5.

2) **Nueva Regla:** Las unidades soviéticas adscritas a un Distrito Militar pueden cambiar de HQ sin coste en puntos administrativos (igual que las unidades adscritas al Stavka).

3) **Nueva Regla:** El jugador del Eje puede disolver unidades alemanas que estén inactivas (*frozen*) si están en coordenadas x inferiores a 20.

4) **Nueva Regla:** Los HQ aéreos compartirán el apoyo a elementos de tierra en las bases aéreas bajo su control. Nota: los HQ aéreos nunca han proporcionado apoyo a bases aéreas bajo su control.

5) **Nueva Regla:** Los elementos de artillería (usando producción por demanda) no se producirán para reemplazos si el elemento no está en el Orden de Combate (OB). Ejemplo: si una unidad con AT de 37mm cambia su OB a otra que requiera AT de 47mm, no se producirán más AT de 37mm para usar como reemplazos (solo se utilizarán las unidades de 37mm que estén ya producidas en el pool). Esto hará que se reduzca la producción de equipo que estarán pronto obsoletos.

6) **Nueva Regla:** Los líderes de ejércitos de tanques obtienen +1, que se añade a su rango de mecanización, en las tiradas de combate en las que participen unidades motorizadas bajo su mando.

7) **Cambio de Regla:** (Sección 9) - Cambios en las reglas de la Moral Nacional:

a) Todas las unidades soviéticas del tamaño de Brigada o más pequeñas tiene una moral nacional mínima de 50.

b) El bonus de elite para las unidades SS es ahora solo de +5 en 1941, +10 en 1942 y +15 en 1943 en adelante.

c) Los ejércitos de choque y de guardias ya no proporcionan un bonus de moral a las unidades que dependen de ellos (ahora otorgan un bonus de +1 al rango de administración de su líder).

d) La moral nacional para los soviets en 1942 es ahora 45. Empezando en enero de 1943, la moral nacional soviética se incrementa en un 1% cada mes, hasta que alcanza 60 en marzo de 1944.

8) **Cambio de Regla:** (Sección 7.6.2.2) - Cambios en la capacidad de mando:

- a) Stavka y OKH ahora tienen una capacidad de mando infinita (nunca se consideraran que están saturados) Esto se muestra en pantalla con un límite de mando de 999.
- b) La capacidad de mando de un Ejército Soviético cambia de la siguiente manera: (6/41-8/41): 24 – (9/41-3/42): 21 – (4/42-9/45): 18.
- c) La capacidad de mando de un Ejército de Tanques Soviético ha cambiado a 15.
- 9) **Cambio de Regla:** (Sección 21.1.10.1) - El multiplicador de manpower soviético en 1943, 44 y 45 se reduce en 5 (así que ahora son 35, 30 y 15 respectivamente). Incluyendo cambios en las versiones anteriores, el multiplicador de la tabla de recursos humanos soviética ahora debe mostrar: 50, 40, 35, 30 y 15.
- 10) **Cambio de Regla:** (Sección 7.6.4) - El alcance de mando de los Ejércitos Soviéticos es ahora 10 (antes era 15).
- 11) **Cambio de Regla:** (Sección 20.4.3.2) - La fórmula que se usa para determinar el suministro por ferrocarril del Eje ha sido modificada. El 168 en la fórmula ha sido cambiado a 165, reduciéndose un poco más la entrega de suministros en base a este modificador.
- 12) **Cambio de Regla:** (Sección 18.1.1.2) - Las unidades alemanas destruidas que vuelven al juego tendrán una moral igual a $30 + (MN/4) + \text{aleatorio}(MN/4)$. La fórmula antes era $20 + \dots$. No hay cambios en la fórmula que determina su nivel de experiencia inicial.
- 13) **Cambio de Regla:** (Sección 20.6.3) – El número de vehículos dañados y destruidos debido a una acumulación de reservas (*HQ Buildup*) de un HQ se ha incrementado en un 25%.
- 14) **Cambio de Regla:** (Sección 18.3) - Las unidades estáticas que tienen un TOE inferior al 60% se tratarán automáticamente como si estuvieran en modo reparación (*refit*) durante la fase logística. Los jugadores que no quieran que las unidades obtengan muchos reemplazos deberán usar la opción de MAX TOE para limitar el tamaño de la unidad estática.
- 15) **Cambio de fórmula:** Se ha modificado el valor de ingenieros. Se divide por 4 en un ataque rápido y en un ataque de reconocimiento es de 0.
- 16) **Cambio de fórmula:** Se ha modificado el ratio de vehículos dañados/destruidos debido a operaciones de suministro. Antes era el 80% dañado / 20% destruido, y ahora es de 75% dañado / 25% destruido.
- 17) **Cambio de fórmula:** Se ha modificado la fórmula para exportar equipo terrestre y aéreo a los Aliados del Eje, de tal forma que las exportaciones son del 5% del pool de reserva en vez del 50%.
- 18) **Cambio de fórmula:** Las unidades que reaccionan (en reserva y unidades de apoyo en combate) ahora pueden sufrir los efectos de desorganización (*disruption*) de río/invierno/primer turno.
- 19) **Cambio de fórmula:** Se ha mejorado el cálculo de las necesidades de apoyo para las unidades de bases aéreas.
- 20) **Nueva interface:** Se ha añadido información sobre la composición de las misiones aéreas en informe de batalla (F11). Se muestra para cada bando el número de aviones que realizan funciones de bombardeo (o de reconocimiento si es una misión de reconocimiento), escolta, barrido (*sweep*) y patrulla aérea (CAP). Desde la versión 1.05.18, una parte de la escolta se puede asignar para realizar barridos, lo que permite a esos cazas atacar primero a las patrullas aéreas enemigas con el fin de obtener la superioridad aérea antes de llevar a cabo la misión.
- 21) **Nueva interface:** El apoyo necesario actual para las unidades de aviación en una base aérea se muestra ahora en la pantalla de detalle de la unidad de la base aérea, en la línea Support/Need (Apoyo/Necesario). Ejemplo Support/Need 240/120 (AV 116). Esta es la proporción de apoyo necesario que se necesita para los aviones (en oposición a los elementos de tierra). A diferencia de los números de "(Apoyo/Necesario)" que solo se actualizan durante la pantalla de logística. El número de AV se actualiza constantemente durante el turno del jugador. Con esto se pretende que el jugador pueda seguir las necesidades de apoyo aéreo que se necesitan a medida que transfieren aviones de una base a otra.
- 22) **Cambio en interface:** El juego ahora cambia a modo normal (F1) antes de la fase logística. También, el juego deshabilita las pantallas emergentes durante la fase logística.
- 23) **Cambio en interface:** Cuando se muestran las necesidades actuales de suministro de una unidad, las necesidades de consumo se restan ahora de la necesidad de suministro general.
- 24) **Mejoras en la IA:** Muchos cambios en la IA, incluido la reactivación y mejora de rutinas que persiguen generar envolvimientos. Se ha mejorado la rutina que permite formar líneas defensivas. Se mejorado el cálculo que hace la IA para decidir si ataca. Se ha mejorado la IA para detectar y neutralizar unidades débiles en su retaguardia. Se ha mejorado la rutina que determina si la IA está en modo de estrategia ofensiva o defensiva.
- 25) **Cambio de fórmula:** Se ha incrementado la posibilidad de que el equipo se actualice/cambie si no está en el OB corriente.

V1.05.53 – 4 de Enero de 2012

• Nuevas características y cambio de reglas

- 1) **Cambio de regla:** Los grupos aéreos no tienen sus aviones cambiados / actualizados (*swapped/upgraded*) en su turno de llegada. Esto permite al jugador establecer manualmente sus grupos aéreos.
- 2) **Cambio de Regla:** Ahora, cuando una unidad rota (*routed*) por debajo de un Cuerpo Soviético de cualquier tipo cambia su HQ adscrita, todo el equipo averiado que forman parte de ese cuerpo también cambiará su HQ. El coste de este cambio de HQ será igual al coste de cambiar el Cuerpo.
- 3) **Cambio de Regla:** Para que una unidad aérea pueda participar en una misión de ataque a aeropuertos de día, no debe haber volado más de 1/3 de sus millas disponibles.
- 4) **Cambio de Regla:** Ahora todos los líderes elegibles se muestran y están disponibles cuando se realiza un cambio manual de líder.
- 5) **Cambio de Regla:** *Soviet DD*, *Flame* y *Cavalry tanks* ahora pueden sustituir a los tanques ligeros en unidades en 1941.
- 6) **Cambio en interface:** Añadido un mensaje que indica la llegada de grupos aéreos que se encuentran en bases aéreas retrasadas.
- 7) **Cambio en interface:** Desactivados los botones del menú superior y los accesos directos durante la fase de logística. Se ha eliminado los AP y los valores del pool de los vehículos durante la fase de logística.
- 8) **Cambio en interface:** La pantalla de partidas guardadas ahora por defecto se ordena por fecha (de más reciente a más antigua).
- 9) **Cambio en interface:** Se ha añadido un dígito después del punto decimal para la información del CV en el pop-up que aparece sobre el hexágono de las unidades amigas.
- 10) **Cambio en interface:** Añadida la posibilidad de ordenar la columna de la moral de los grupos aéreos que están en la reserva nacional, desde la unidad de grupo aéreo > assign > select air group unit from national reserve.
- 11) **Cambio de fórmula:** La moral de los grupos aéreos, ahora aumenta más lentamente que antes, si la moral es mayor que la experiencia del grupo.
- 12) **Cambio de fórmula:** Se añade la experiencia del grupo a la ecuación que calcula las millas máximas que el grupo aéreo puede volar y se reduce la importancia de la moral. Se cambió de $10 + (\text{moral} / 2)$ a $10 + (\text{moral} / 4) + (\text{experiencia} / 4)$.
- 13) **Cambio de fórmula:** Las HQ aisladas (*isolated*), las cuales no recibían ningún suministro de las ciudades adyacentes no estaban enviando sus depósitos de abastecimiento existentes a sus unidades subordinadas aisladas en las mismas bolsas. Ahora si van a mandar sus depósitos de suministro si se puede trazar una ruta de suministro a las unidades.
- 14) **Cambio de fórmula:** Se ha realizado un pequeño ajuste a la función de ataque antiaéreo.
- 15) **Cambio de fórmula:** Cambio en la asignación automática del líder. Reducción de la aleatoriedad de los factores de calificaciones y el rango del líder tendrá más peso en el factor de cálculo (es decir, más posibilidades de que los líderes de rango alto con mejores calificaciones sean asignados).

16) **Regla corregida:** (Sección 15.9.4.1) - Para que una unidad en estado rota (routed) cambie a preparada, el chequeo contra la distancia hacia su cuartel general debe ser inferior a 6, no 2. Todos los HQ,s de la cadena de mando de esa unidad hacen el chequeo y si alguno pasa esta prueba, entonces el líder del Cuartel general intentará reorganizar a la unidad con un chequeo contra su atributo de Moral.

17) **Regla corregida:** (Sección 9.1.1) – En cada fase de la logística existe la posibilidad de que una unidad pueda perder un punto de moral debido a su fatiga. Cuanto mayor es la fatiga y más baja es la moral de la unidad, mayor será la dificultad de deba pasar el chequeo de moral de su líder para evitar la pérdida de moral.

18) **Regla corregida:** Los valores de ataque CV se dividen por 8 en los turnos de barro.

19) **Cambio en la IA:** Mejora de la IA para ser más agresiva y atacar objetivos de victoria en los últimos turnos en escenarios pequeños . Mejora de la IA y el comando de control de modo que trata de asignar áreas para cada ejército alemán o el frente soviético, y mantener las unidades en esas áreas, unidos al cuartel general correspondiente. Mejora de la IA en la selección de ataques. Mejora de la IA en la selección de apoyo terrestre, especialmente cuando se trata de atacar unidades fortificadas. Mejora de la línea defensiva. . Mejora de la IA en la reparación de las vías férreas.

20) **Optimización:** Varias rutinas se han optimizado para aumentar la velocidad del juego. Mejora de la precisión de la sombra que representa el espacio aéreo. Mejora de la selección automática de organización de las bases aéreas.

V1.05.45 – 30 de Noviembre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de fórmula:** Se ha reducido el impacto de los daños en una base aérea cuando un avión se estrella al aterrizar. Esto reduce las pérdidas por interceptación que está teniendo la base aérea cuando es atacada.

2) **Cambio de Regla:** En periodos de guerra avanzada, la IA ahora considera la fusión de las unidades no preparadas (*unready*) para crear una unidad más grande y lista (*ready*).

V1.05.42 – 21 de Noviembre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de Regla:** Para que una unidad aérea pueda participar en una misión de ataque a aeródromo por el día, no debe haber volado más de la mitad de sus kilómetros/millas disponibles.

2) **Cambio de fórmula:** Se ha cambiado la formula de como los lideres reciben/pierden créditos. Ahora sólo se cuentan los elementos destruidos / dañados / desorganizados (*disrupted*) por aire. Los hombres dañados se dividen por 2, y los desorganizados (*disrupted*) por 10. El valor del elemento es el mismo - AFV 10, Guns 5, Inf 1 (Vehículos 1).

3) **Cambio de fórmula:** Reducción de las pérdidas operacionales del transporte aéreo.

4) **Cambio de fórmula:** Triplicada las pérdidas aéreas durante misiones de reconocimiento.

5) **Cambio en la IA:** C Mejoras continuas de la IA soviética para la guerra avanzada y para la IA del Eje en 1941. Reducción de la agresividad de la IA del Eje durante el primer invierno. Mejora de la IA Soviética usando las unidades de reparación de ferrocarril.

V1.05.40 – 10 de Noviembre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de fórmula:** Se hicieron ajustes al combate aéreo durante las misiones de transporte aéreo, incluyendo el incremento e intensidad de los combates de los escoltas contra los interceptores.

2) **Cambio en la IA:** Más mejoras en la IA, incluyendo la función de línea de edificación defensiva.

V1.05.39 – 2 de Noviembre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Cambio de fórmula:** Aumento de aleatoriedad cuando un nuevo escenario está cargado.

2) **Cambio de fórmula:** Reducción a la reducción de MP posibles debido a los ataques de interdicción.

3) **Cambio en la IA:** Mejoras adicionales para la IA tanto para atacar como para formar una línea defensiva, incluyendo un bug en los cálculos de combate del ordenador.

V1.05.37 – 27 de Octubre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Nueva Regla:** Los parámetros de la Doctrina Aérea para las misiones de Ataque a Ciudad/Base Aérea/Terrestre quedarán bloqueados una vez se haya realizado una misión de alguno de estos tipos durante el resto del turno. Se desbloquearán al principio de cada turno hasta que se haya realizado una de estas misiones.

2) **Cambio de Regla:** Para que la ocupación de una ciudad sea considerada como "controlada" a la hora de determinar la rendición de un país Aliado del Eje, las unidades del jugador soviético deberán ser capaces de trazar una ruta de suministro desde dicha ciudad a una vía férrea con un coste inferior a 30 Puntos de Movimiento. En el caso que la ciudad sea una Capital, este coste podrá ser de hasta 100 Puntos de Movimiento.

3) **Cambio de Regla:** Queda restringida la asignación automática de Unidades de Apoyo y Cuarteles Generales inactivos (*frozen*).

4) **Cambio de Regla:** Aquellas unidades que se encuentren a más de 20 Puntos de Movimiento de su Cuartel General, pero que se encuentren en alguno de los hexágonos adyacentes al HQ, recibirán suministros desde el HQ.

5) **Cambio de Regla:** Las unidades de Montaña, cuando se encuentran en un hexágono de terreno Montañoso, utilizarán los costes de movimientos de tipo A Pie para trazar una ruta de suministros a su HQ o a una vía férrea. El camino hasta la vía férrea será el más corto según los siguientes criterios:

a) Camino a pie hasta el HQ + Número de Puntos de Movimiento hasta la vía férrea más cercana al hexágono donde se encuentre el HQ.

b) Número de Puntos de movimiento hasta la vía férrea más cercana al hexágono donde se encuentre la unidad.

6) **Cambio de Regla:** Los regimientos de la NKVD en la frontera finlandesa no serán disueltos mientras estén inactivos (*frozen*).

- 7) **Cambio en la IA:** Mejoras en las rutinas de la IA para manejar ataques a través de ríos y asaltos a líneas fortificadas, así como la estrategia general Alemana en el verano de 1941.
- 8) **Cambio de fórmula:** Se han optimizado las rutinas para seleccionar el HQ al mando de las misiones aéreas.
- 9) **Cambio en el editor:** Los pools nacionales de Armamentos, Vehículos y Personal pueden ser ahora cambiados en la ventana de Producción en el Editor.
- 10) **Cambio en el editor:** Se añade la posibilidad de colocar (o quitar) equipo extranjero en los pools nacionales (por ejemplo, aviones alemanes en el pool rumano).

V1.05.32 – 6 de Octubre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

- 1) **Cambio de regla:** Las unidades húngaras pueden entrar en Rumania cuando esta se rinda, y las unidades rumanas del Eje pueden entrar en Hungría cuando esta se rinda.
- 2) **Cambio de fórmula:** Optimizado el modo en que funcionan los modificadores de la producción limitada. Ahora la tirada se realizará si la cantidad a ser producida es cero después de aplicar todos los modificadores. El modificador de producción del escenario es utilizado para la tirada de las pequeñas producciones.
- 3) **Cambio en el editor:** Activado un desplegable de información acerca de fábricas en el modo editor.
- 4) **Cambio en el editor:** Las fábricas del Eje en las ciudades de Polonia y Chequia usarán el modificador de producción alemán.

V1.05.30 – 3 de Octubre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

- 1) **Nueva regla:** Los elementos terrestres que tienen un coste de construcción de 9.999 no añadirán al pool de armamento cuando se desguacen.

V1.05.28 – 29 de Septiembre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

- 1) **Nueva regla:** Las unidades pobremente suministradas pueden perder moral. Si al final de la fase logística una unidad tiene menos del 20% de los suministros que necesita, hay posibilidades de perder 1 punto de moral. Si el valor es menor que el 10% hay una posibilidad de perder 2 puntos de moral.
- 2) **Nueva regla:** Los suministros y el fuel se moverán a las ciudades más cercanas al HQ antes de ser enviadas a los HQ y las unidades.
- 3) **Nueva regla:** Cuando Rumania se rinde, los hexágonos que pasan a estar bajo control soviético tendrán sus ferrocarriles dañados solamente si están adyacentes a una unidad alemana.
- 4) **Nueva regla:** Los elementos terrestres que tienen un coste de construcción de 9999 no se producirán nunca (era algo intencionado pero nunca se añadió en el código hasta ahora)
- 5) **Cambio de regla:** Se reduce el desgaste de la línea de frente entre un 30-50%. Además, las unidades Estáticas sólo sufrirán la mitad del desgaste normal asociado a la línea del frente.
- 6) **Cambio de regla:** Los ataques partisanos están ahora permitidos en hexágonos adyacentes a unidades de combate.
- 7) **Cambio de regla:** Los barridos de los cazas obtendrán a veces bonificaciones cuando ataquen a la CAP enemiga.
- 8) **Cambio de fórmula:** Se ha eliminado el cambio #42 introducido en la versión 1-05.18 que había incrementado el impacto en la fatiga de los pilotos.
- 9) **Cambio de fórmula:** Se ha incrementado la pérdida de MP/SMP debido a los ataques de interdicción.
- 10) **Cambio en el editor:** Se ha reestructurado de arriba abajo el sistema de retirada. Los juegos anteriores no deberían verse afectados. Las listas de retiradas están obsoletas. Las retiradas están ahora configuradas por turno de retirada para las unidades individuales. Las unidades divididas (subunidades) deberían ajustarse al mismo turno de retirada automáticamente. Las unidades soviéticas ahora pueden configurarse para ser retiradas. Las unidades soviéticas que se están retirando no pueden ser usadas para "construir" otra unidad. Los Cuerpos Soviéticos configurados para retirarse no se pueden dividir. Se añade la habilidad de filtrar todas las unidades que se retiran en la pantalla CR.
- 11) **Cambio en el editor:** Se ha eliminado la penalización a la experiencia del TacBomber y el LevelBomber cuando se configura la calidad del piloto o se reconstruyen unidades aéreas.
- 12) **Cambio en la IA:** Se ha mejorado la IA de la guarnición de Budapest en las últimas etapas de la guerra.

V1.05.18 – 6 de Septiembre de 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

- 1) **Cambio de "por defecto":** Cambiado alguno de los valores por defecto de las doctrinas aéreas.
- 2) **Nueva regla:** Los grupos aéreos en la reserva nacional pueden ahora disolverse.
- 3) **Nueva regla:** Los contadores de las unidades no muestran más el estatus SS/Elite/LW/Guardia (en color) si su nivel de detección es menor de 5.
- 4) **Nueva regla:** El reconocimiento aéreo no incrementará el nivel de detección de una base aérea enemiga por encima de 5.
- 5) **Nueva regla:** Las unidades estáticas no perderán más su estatus de estáticas cuando son derrotadas o se retiran.
- 6) **Nueva regla:** las unidades pueden no entrar en modo estático en 1941.
- 7) **Nueva regla:** Los puertos son ahora inservibles para transporte naval en el turno en que son capturados.
- 8) **Nueva regla:** Los chequeos de Administración e Iniciativa son dos veces más difíciles de pasar para las unidades aisladas.
- 9) **Nueva regla:** La fiabilidad de la aviación soviética decrece en 1942-1943 (el ratio de fiabilidad es considerado al mismo nivel que el mostrado debido a la bajada en la calidad resultado de las evacuaciones de las fábricas)
- 10) **Nueva regla:** La fiabilidad de los aviones antiguos (fuera de producción) decrece (el ratio de fiabilidad es tratado al mismo nivel que el mostrado).
- 11) **Nueva regla:** Los Regimientos Fronterizos del NKVD nunca obtienen reemplazos
- 12) **Nueva regla:** Los Regimientos Fronterizos del NKVD hacen un chequeo de disolución en cada fase amiga logística empezando en julio de 1941. La posibilidad de que la unidad se disuelva es:
Julio de 1941 – 100% - %TOE de la unidad

Agosto de 1941 – 80%

Septiembre de 1941 para adelante – 95%

13) **Nueva regla:** Suministro aéreo. Las unidades aisladas pueden cambiar a un estatus de suministro de playa/aéreo (igual que el antiguo estatus de cabeza de playa) bajo ciertas circunstancias. Si un jugador hace llegar suministros por aire a una base aérea que está en una bolsa, los suministros se distribuirán automáticamente entre todas las unidades aisladas que puedan trazar una ruta hacia esa base. Si la cantidad recibida durante el turno en cualquier momento igual al 5% o más del total necesario para la unidad, entonces la unidad cambiará a un estatus de playa/aéreo (mostrará color naranja en vez del rojo cuando se quiera mostrar las unidades sin suministros). El total necesario son las necesidades de suministros+fuel+munición listadas en la unidad. Así una división con una necesidad total de 1.100 toneladas de suministros+fuel+munición que le sean entregadas al menos 55 toneladas, tendrá su estatus de suministro cambiado de aislada a un estatus de playa/aéreo. Esto durará hasta la siguiente fase logística amiga. Las unidades con el suministro playa/aéreo siempre tendrán penalizaciones por ir cortas de munición, así que hay una desventaja en combate por estar en ese estatus (pero es mejor que estar aislada donde hay penalizaciones adicionales). La base aérea debe estar en un hexágono despejado o con boque poco denso. Cuando esté en un status de suministro de playa/aéreo, la pantalla de detalle de la unidad mostrará la información: suministro de cabeza de puente aéreo 400/20 (5%) que indica la cantidad total de suministros+fuel+munición que la unidad necesita, la cantidad que ha recibido vía suministro aéreo, y el porcentaje de necesidad que se ha visto satisfecho. Cuando se está en el Modo de Transporte aéreo, el jugador puede clicar en el botón izquierdo en una base aérea y observar la pantalla de detalle de la unidad para ver una lista completa de unidades aisladas que pueden trazar una ruta hacia la base, el total necesario para cada unidad, y la cantidad de suministros que han sido enviados a la unidad. En el lado derecho de la pantalla hay una línea que se lee como Rango de Suministro aéreo: 10. Cliqueando en esta línea, el jugador puede entrar un número diferente de 1 a 10. Sólo las unidades dentro del rango indicado de hexágonos recibirán suministros que son aerotransportados hacia la base. Las unidades de base aérea se pueden mover antes de que los suministros sean entregados, pero una vez reciba suministros para las unidades aisladas no podrán moverse y recibir suministros adicionales para suministrar unidades aisladas. Las unidades que se juntan o se dividen trazan la cantidad de suministros aéreos recibidos, de tal manera que pueden perder el estatus de suministradas si no están dentro del margen del 5%. El jugador soviético no puede realizar suministro aéreo en el primer turno de cualquier escenario empezando por junio de 1941.

14) **Nueva regla:** Hiwis (*Hilfswilliger* – “voluntarios auxiliares”) – se han añadido reglas para tener en cuenta los soldados y civiles que sirvieron como personal de apoyo para las unidades alemanas durante la 2ª GM (conocidos como Hiwis).

- a) Los Hiwis se generan a partir de los hombres capturados. Un 8% de los soldados capturados irán al pool Hiwi. También los centros de mano de obra capturados en la Unión Soviética producen 10 hombres por cada punto capturado (se aplican límites de producción de teatro y el daño a los centros de mano de obra).
- b) Los Hiwis pueden añadirse a las unidades de apoyo alemanas y escuadras de Trabajo empezando desde 1942.
- c) Los Hiwis no pueden añadirse a los HQ del Alto Mando.
- d) Los Hiwis no pueden ser más del 70% del TOE actual de un elemento de labor terrestre, del 30% del TOE actual de un elemento de apoyo, o del 10% del TOE actual de un elemento de apoyo de una unidad SS de élite.
- e) Si el elemento parental es tomado como objetivo y destruido hay una posibilidad máxima del 60% de que la escuadra Hiwi sea destruida (cuanto menor sea el porcentaje de Hiwis que conforman la unidad, menor será la probabilidad de que la escuadra Hiwi sea destruida).
- f) Los elementos Hiwis ofrecen la misma cantidad de apoyo y valores de ingenieros que una escuadra de apoyo normal.
- g) Una vez cargada una partida guardada de una versión más antigua del juego, cuando la primera fase logística alemana se ejecute con la nueva versión, el juego generará Hiwis basado en los hombres y los centros de mano de obra capturados (un ajuste único).
- h) Cambios de interface – el número de Hiwis en una unidad se muestra en la pantalla de información detallada. El número de elementos Hiwis se muestra en paréntesis después del tipo de elemento terrestre. Así la entrada de apoyo (Hiwi 2) indica que 2 de las escuadras de apoyo en la unidad son escuadras Hiwis. La pantalla de producción tiene una entrada para los Hiwis, que muestran cuántos hombres hay en el pool Hiwi. Los Hiwis están incluidos en la mano de obra total alemana mostrada en la pantalla de Orden de Batalla.
- i) Los Hiwis pueden configurarse en el editor usando las funciones del editor en la pantalla CR. Esto permite al diseñador del escenario sustituir Hiwis por elementos de apoyo y de labor normales. El pool Hiwi también puede configurarse en la pantalla de producción.

15) **Nueva regla:** Añadida una oportunidad de que algunos cazas puedan ser colocados para realizar un combate de cazas junto con cualquier ataque que se ordene. Estos cazas volarán como parte del ataque original y el combate relacionado con estos cazas será resuelto dentro del ataque original (es decir, parecerá como si se estuviera realizando una misión pero en realidad habrá 2 acciones distintas que tendrán lugar a la vez, el raid de bombardeo y el combate aéreo). Cuanto más alto sea la escolta, más grande será la oportunidad de que haya un combate aéreo entre cazas.

16) **Nueva regla:** Añadida una oportunidad que los aviones pueden ser dañados o destruidos cuando un grupo aéreo es transferido de una base a otra, o cuando una base aérea se mueva (los aviones de forma rutinaria vuelan hacia la localización de la nueva base y pueden sufrir pérdidas operacionales durante esos vuelos).

17) **Nueva regla:** Los aviones dañados que no son reparados durante la fase logística pueden ser desmantelados (destruidos). Los aviones obsoletos con una baja durabilidad y fiabilidad tienen una probabilidad más alta de ser desmantelados.

18) **Cambios en las reglas de producción:**

- a. Cambio en el multiplicador de mano de obra soviética en 1942 a 40 (antes 45)
- b. Cambio en el multiplicador de armamentos soviéticos en 1942-1945 a 130 (antes 200)
- c. Los ítems producidos en las ciudades de Polonia y Checoslovaquia ahora se añaden a las “stats” de construcción alemana.

19) **Cambios en las reglas de moral:**

- a) Las siguientes unidades reciben bonus a su moral nacional: toda la caballería, unidades de paracaidistas de montaña y unidades Air Landing, y todas las unidades motorizadas aliados/eje +5, unidades motorizadas alemanas +10, unidades motorizadas soviéticas (desde septiembre del 42 a agosto del 43) +5, unidades motorizadas soviéticas (septiembre 43 hasta el final de la guerra) +10.
- b) La moral soviética nacional ha sido cambiada a 50 en junio de 1941. Se sustrae un punto cada mes después de esto en 1941 (así que sería de 44 en diciembre del 41). En 1942 se sitúa en 40, sustrayéndose un cada mes empezando en septiembre de 1942 (así que será de 44 en diciembre del 42). Esto continúa en 1943 y 1944 hasta que la moral nacional soviética alcanza su máximo de 60 en abril del 44.
- c) La moral de construcción ahora se iguala a la moral nacional en todos los casos (ya no hay una tabla separada de construcción de moral)
- d) Cambio de regla para que recuperar moral de un refit cuando se está bajo 50 de moral sólo se consiga cuando la unidad en refit está al menos a 10 hexágonos de una unidad enemiga suministrada.
- e) Si la experiencia de un elemento es menos que la mitad de la moral de una unidad, entonces la ganancia automática de +1 en experiencia cada turno se convierte en +3.
- f) Los Ejércitos de choque dan su +5 de bonus para las unidades no guardias que no tienen todavía un bonus especial. Los Ejércitos de Guardia dan su +5 de bonus para las unidades Guardias que no tienen todavía un bonus especial.

20) **Cambios para las reglas de fortificación:**

- a) Requerimiento para construir un Fuerte a nivel 5: sólo será construido en hexágonos de puerto que tengan una unidad de fortificación. Una vez construida, la unidad de fortificación no es necesaria para mantener el fuerte a nivel 4. No es posible en un hexágono pantanoso.
- b) Requerimiento para construir un Fuerte a nivel 4: Debe tener una unidad de fuerte en el hexágono. Una vez construida, la unidad de fuerte no es necesaria para mantener el nivel de fuerte 4. No es posible en un hexágono pantanoso.

- c) Requerimiento para construir un Fuerte a nivel 3: Debe estar adyacente a un hexágono enemigo, ser un hexágono de ciudad o urbano, o estar adyacente a una unidad de Fuerte. Una vez se alcanza el nivel 3, la condición no es necesaria que se cumpla para mantener el nivel 3.
- d) Los niveles de Fuerte que han alcanzado su máximo nivel de fortificación para ese hexágono pueden continuar fortificándose un 10% hasta el siguiente nivel de fortificación.
- e) La construcción de fuertes en el barro ahora usa un modificador .25 (en lugar de .33)
- f) El nivel de fuertes 4 y 5 no puede disminuir.
- g) No hay disminución de fuerte en el turno 1 de cualquier escenario.
- h) Doblado el ratio de disminución de fuerte.
- i) Incrementado el ratio de disminución de fuertes de nivel bajo, basados en el tiempo.
Extra disminución porcentaje:
271 Tiempo Fuerte
Nivel claro nieve barro/ventisca
0 20 40 80
1 12 14 48
2 4 8 16
- g) Añadido coste de suministro para la construcción de fuerte, como sigue: fuerte 0->1 1 tonelada por punto (no hay coste por unidades aisladas, el ratio de construcción se divide por la mitad) fuerte 1->2 2 toneladas por punto (no hay coste por unidades aisladas, el ratio de construcción se divide por la mitad) fuerte 2->3 20 toneladas por punto fuerte 3->4 200 toneladas por punto fuerte 4->5 2000 toneladas por punto* hay que notar que cada punto de fuerte representa un 2% hacia el siguiente nivel de fortificación.

21) **Cambios para las reglas de movimiento naval:**

- a. Los desembarcos anfibios no están permitidos al oeste de las coordenadas 76 (Rumanía) hasta 1944.
- b. Añadido límite a la capacidad de movimiento Naval/Anfibia como sigue:

Eje:

Lake Ladoga – 3000
Baltic Sea – 10000
Black Sea – 4000
Sea of Azov – 1000

Soviético:

Lake Ladoga – 4000
Baltic Sea – 8000 (disminuye por 1000 cada año)
Black Sea – 10000 (disminuye por 1500 cada año)
Sea of Azov – 4000 (disminuye por 500 cada año)
Caspian Sea – 5000
Movimiento anfibio Black Sea – 2500 (disminuye por 100 cada año)
Movimiento anfibio Sea of Azov – 1000 (disminuye por 100 cada año)

- c. El coste por hexágono del movimiento anfibio es x4 antes de 1943 y x3 de 1943-195 (reduce el rango de un asalto anfibio).
- d. Se somborean los destinos navales válidos durante el movimiento naval. Esto no significa que la unidad actual puede alcanzar ese hexágono, sino que es un hexágono válido para el tipo apropiado de movimiento naval. Los sombreados amarillos indican un hexágono enemigo; un sombreado verde indica un hexágono amigo.
- e. "Las pérdidas por retirada" disminuyen causadas por el evento del hundimiento de un transporte durante las ataques de interdicción en las unidades moviéndose a través de movimiento naval/anfibio.

22) **Cambio de regla:** Los niveles de congelación no aumentarán más por encima de 4 durante una ventisca en todas las áreas. La cantidad incrementada dependerá de la zona temporal como sigue:

Europe Zone +1 South Soviet Zone +2 Central Soviet Zone +3 North Soviet Zone +4

23) **Cambio de regla:** Los grandes ríos ya no son considerados como congelados hasta que el nivel de hielo es al menos de 8 (antes era de 5). A niveles de hielo de 5-7 el coste extra debido al congelamiento es 8 cuando se mueve a un EZOC, y cuando no se mueve hacia un EZOC.

24) **Cambio de regla:** Se ha rebajado el ratio de retorno de incapacitados para los soviéticos a ½ por ciento (antes 1%)

25) **Cambio de regla:** Las unidades en un tren no se pueden mover a través de movimiento naval o anfibio.

26) **Cambio de regla:** Se ha cambiado la fórmula que determina cuándo una unidad no está preparada. Ahora, Moral+TOE deben ser inferior a 90 para que una unidad esté no preparada (antes era de menos de 100).

27) **Cambio de regla:** Se ha eliminado los vuelos de entrenamiento extra si los aviones en juego alcanzan un valor muy alto.

28) **Cambio de regla:** Hechas algunas modificaciones en las rutinas que liberan los espacios para que se construyan nuevos aviones. Ahora primero se desmantelarán los modelos antiguos (inactivos) en reserva y luego los activos. Si un grupo aéreo alcanza los 0 aviones, se desmantelará el grupo aéreo.

29) **Cambio de regla:** La doctrina de ataque soviética comentada en la sección 15.8 del manual sólo se aplica ahora desde junio de 1941 a febrero de 1942 (inclusive).

30) **Cambio de regla:** Crear una región fortificada soviética cuesta ahora 8 APs entre julio de 1941 y octubre de 1941 (inclusive). Todavía es de 16 APs en junio de 1941.

31) **Cambio de regla:** Se ha disminuido todavía más la cantidad de CAP soviética que vuela el 22 de junio de 1941.

32) **Cambio de regla:** Alemania exportará 1.000 puntos de armamento en un turno a cada nación del Eje en lugar de 10.000 puntos.

33) **Cambio de interfaz:** El filtro de producción ON ahora muestra elementos activos que son construidos por el sistema de producción "en demanda" (no sólo AFVs y aviones).

34) **Nueva característica:** Añadida una función de disolución en el tab del grupo aéreo en el CR.

35) **Nueva interfaz:** Añadida información adicional al reporte de los iconos de combate. Cuando un icono de combate es clickeado, se puede acceder a Mostrar Detalles para ver información adicional sobre la batalla. También se han añadido los nombres de los HQ que comandan cualquier avión en la batalla.

36) **Nuevo mensaje:** Añadidos mensajes de eventos logísticos para el desmantelamiento automático de HQ de Cuerpos Soviéticos y Regimientos NKVD.

37) **Cambio de fórmula:** Unidades que están bajo suministro de cabeza de playa/aéreo no sufrirán más de una reducción del 33% en el CV debido a la escasez de suministros (antes era una reducción del 75% del CV).

38) **Cambio de fórmula:** Se han ajustado las creación de fórmulas de ataque para que los ataques aéreos humanos en que un grupo aéreo específico es escogido para la misión no volará con menos aviones que si los ataques fueran creados por la IA.

39) **Cambio de fórmula:** Incrementada la efectividad del Flak, especialmente cuando se está defendiendo bases aéreas y ciudades/puertos.

40) **Cambio de fórmula:** Se hace menos probable que un ataque aéreo sea formado con más de 100 cazas o más de 100 bombarderos.

41) **Cambio de fórmula:** Incrementada la cantidad de CAP que vuela en defensa de un aeródromo o de un ataque a una ciudad. También se ha incrementado mucho la posibilidad de que los grupos aéreos que no estén en el hexágono objetivo vuelen CAP (antes esa probabilidad era muy baja).

42) **Cambio de fórmula:** Incrementado el impacto de la fatiga en el piloto.

43) **Cambio de fórmula:** La altitud en el que el ataque se asume que se va a realizar se ha cambiado para reflejar mejor las probables altitudes para diferentes tipos de ataques aéreos. Hay más variedad de alturas a las que volarán esos aviones.

44) **Cambio de fórmula:** Modificado el reemplazo de los grupos aéreos. Los reemplazos irán primero a las formaciones más nuevas. Una vez la cuenta de aviones exceda 15.000, los reemplazos para los grupos aéreos con viejos aparatos disminuye mientras el total de aviones se incrementa.

45) **Cambio de fórmula:** Cuando se calcule las necesidades de suministro/fuel/munición, todas las unidades tendrán un mínimo necesario de 1 para cada uno de esos ítems.

46) **Cambio en el editor:** La función de establecimiento del nivel de fuerte en el editor creará fuertes con un nivel de construcción del 10% hacia el siguiente nivel.

V1.04.30 – 15 Junio, 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Manual Revisado:** Con esta versión encontraréis un nuevo manual en pdf que contiene correcciones y revisiones. Esperamos actualizar periódicamente el manual incorporando las nuevas reglas y cambios en las existentes. Esta versión contiene algunas correcciones y una lista completa de las nuevas características y cambios de reglas al final del manual de la versión 1.04.29. El plan es incorporar estos cambios en el texto del manual y quitarlos de la lista a medida que se incorporan. Nos llevará tiempo ponernos al día con todos los cambios desde el lanzamiento, pero nuestro objetivo es hacerlo. Nuestro agradecimiento a Leonardo Rogic (Apollo11) por su esfuerzo en mantener este manual actualizado.

V1.04.29 – 13 Junio, 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

2) **Cambio de regla:** Los HQ aerotransportados soviéticos no pueden convertirse en guardias.

3) **Cambio de regla:** La duplicación de elementos terrestres queda restringida durante los intercambios (NOTA: debido a la actualización de los TOEs?) de elementos que no sean de tipo Vehículo Blindado de Combate.

4) **Cambio de regla:** La duplicidad en unidades de tierra está restringida en los intercambios para unidades no-AFV.

5) **Manual Revisado:** Se han realizado revisiones en el manual WITE-Manual-[US_LETTER].pdf

V1.04.28 – 8 Junio, 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Manual Revisado:** Con ésta versión encontraréis un nuevo manual en pdf que contiene correcciones y revisiones. Esperamos actualizar periódicamente el manual incorporando las nuevas reglas y cambios en las existentes. Esta versión contiene algunas correcciones y una lista completa de las nuevas características y cambios de reglas al final del manual de la versión 1.04.24. El plan es incorporar estos cambios en el texto del manual y quitarlos de la lista a medida que se incorporan. Nos llevará tiempo ponernos al día con todos los cambios desde el lanzamiento, pero nuestro objetivo es hacerlo. Nuestro agradecimiento a Leonardo Rogic (Apollo11) por su esfuerzo en mantener este manual actualizado.

2) **Cambio de teclas:** La nueva función añadida en la versión 1.4.24 de vínculo a su mando (las líneas que unen la unidad al HQ a sus unidades subordinadas y sus HQ,s superiores) que anteriormente utilizaban la tecla ` se ha cambiado para que utilice la tecla Shift-Z.

3) **Nueva regla:** Se ha añadido una pena de fuego en el combate cuando hay un gran número de unidades en el ataque. El valor de la fuerza del equipo atacante se calcula usando los siguientes valores para cada unidad atacante que no sea de apoyo (suport) o de artillería:

Cuerpos 15

División 9

Brigada 5 (Si la brigada tienen menos de 2000 hombres su valor será 3)

Regimiento 3

Una vez que el valor de esta fuerza sea superior a 28 existe la posibilidad de que las unidades no disparen durante el combate. Los valores de artillería se ven mucho menos afectadas (sólo se ven afectadas en cuando el combate se produce a corta distancia), y la posibilidad de que los elementos no disparen aumenta a medida que aumenta el valor de la fuerza. En general, sin embargo, añadir más unidades al combate debe dar lugar a más elementos de tiro, a medida que se supera la fuerza de 28 pero un porcentaje menor de unidades que generalmente podrán disparar. Los valores de CV de las unidades de ataque no se cambian por esta regla.

4) **Cambio de regla:** (Sección 7.5.4.1) – Las unidades estáticas (static units) no pueden usar movimiento estratégico naval, ferroviario o anfibio.

5) **Cambio de regla:** (Sección 21.5.2) – Cambiado los vehículos recibidos por turno mediante préstamo y arriendo (Lend Lease): 1941: 300 / 1942: 800 / 1943: 4500 / 1944: 6000 / 1945: 1500

6) **Cambio de regla:** Las unidades que entren en combate como reservas ya no reciben el beneficio en un combate por fortificaciones/terreno a menos que el hexágono de combate sea terreno urbano.

7) **Cambio de regla:** Restringida la conversión a guardias de HQs aéreos soviéticos.

8) **Cambio de fórmula:** Reducido drásticamente el efecto anti-blindaje de los lanzallamas.

9) **Cambio de fórmula:** Se ha incrementado la distancia de combate cuando se tiene en cuenta la velocidad de los AFV en las fórmulas de combate

10) **Cambio de fórmula:** Incremento de la frecuencia de las averías de los AFV al hacer fuego en combate.

11) **Cambio en el editor:** Cambiado el aspecto de las funciones de CR en la pestaña de la unidad.

12) **Cambio en el editor:** Añadida la capacidad de establecer MP/SMP/DL/MAX TOE en el editor (CR) para las unidades seleccionadas.

13) **Cambio en el editor** – Añadida la capacidad de establecer MP/SMP para una sola unidad en el editor.

V1.04.24 – 24 Mayo, 2011

• Nuevas características y cambio de reglas

1) **Nueva funcionalidad del interface:** Añadida nueva tecla para mostrar el vínculo de mando. Al dar a la tecla ` se muestran unas líneas en el mapa que van desde la unidad seleccionada a sus unidades subordinadas y a su HQ superior. Cada vez que se pulse la tecla se pasará por un ciclo a través de tres modos – a) no se muestran las líneas, b) se muestran los enlaces a todos los subordinados (azul), unidades HQ (turquesa) y HHQ (naranja), c) muestran enlaces de HQ´s subordinados (turquesa) y HHQ (naranja) (no hay enlaces a divisiones, solo a HQ,s).

- 2) **Cambio de regla:** Se ha restringido la recombinación/división de las unidades en estado *Routed* e inmovilizadas estáticas (*Frozen*).
- 3) **Cambio de regla:** Restringido combinar unidades de caballería rumana.

V1.04.22 – 19 Mayo, 2011

269 Nota Especial: Varios ficheros de artillería se han modificado en esta versión con el fin de quitar el texto de los gráficos (para poder facilitar la traducción de WitE a otros idiomas). Ejecutar versiones anteriores del juego con los ficheros gráficos incluidos en esta versión haría que a varios botones y pestañas les faltase el texto (por ejemplo los botones de modo de unidad en el lado derecho de la Barra de Unidad y las pestañas del menú de la barra de herramientas superior). Si quieres ejecutar una versión anterior del juego al mismo tiempo que usas esta versión o posteriores, debes mantener una copia separada del juego en tu disco duro para evitar que versiones anteriores tenga estos problemas.

• Nuevas Características y Cambio en las Reglas

- 1) **Corrección del Manual:** (Sección 22.2.2) - La entrada en la Tabla de Tiempo Aleatorio para una tirada de dados 10 en septiembre debería ser M (no C). La entrada para una tirada de dados 12 en noviembre debería ser S (no B)
- 2) **Corrección del Manual (regla que falta de la versión 1.00):** (Sección 22.3) - Las unidades soviéticas afectadas por las reglas del Primer Invierno pagan la mitad de los puntos normales de movimiento para entrar en hexágonos controlados por el enemigo (ésta reducción a la mitad también se aplica a la porción del coste de ZOC a ZOC calculada en base al coste de entrar en hexágonos controlados por el enemigo, así como al coste adicional para Regimientos y Brigadas cuando entran en hexágonos controlados por el enemigo)
- 3) **Nuevas Reglas:** (Sección 9.2.4) – Las unidades soviéticas no de guardias que estén adscritas directamente a HQ de Ejércitos de Guardia recibirán 5 puntos de bonificación en su moral nacional. HQ de Ejércitos de Choque no dan este aumento de moral a las unidades de guardia. Los HQ de Ejércitos de Guardias y de Choque no dan el incremento de +5 de moral a las unidades no de guardia si el límite de mando se ha sobrepasado. (Las unidades tienen que estar dentro del límite de mando del HQ para poder recibir el incremento en la moral)
- 4) **Nueva Regla:** Se ha añadido la posibilidad de seleccionar la unidad de destino en los suministros aéreos cuando se selecciona el grupo aéreo de forma manual. Si no se selecciona nada tendrá lugar el envío automático.
- 5) **Cambio de regla:** Se ha mejorado la selección automática de unidad cuando se suministra combustible a varias unidades en un hexágono. La unidad con mayor necesidad vs existencias tendrá prioridad. Se han añadido 3 niveles de mensajes de combate para mostrar que unidad recibe los suministros/combustible.
- 6) **Cambio de regla:** (Sección 20.6) – La acumulación de suministros para los HQ que están a más de 20 puntos de movimiento (MP) de la cabeza ferroviaria en el momento en que se ordena la acumulación, no están permitidos. Además, el coste en puntos administrativos (AP) para una acumulación de suministros se ha incrementado ahora en base a la distancia en MPs del HQ desde la cabeza ferroviaria dividido entre 3 (por defecto). Así que para un HQ con tres divisiones que este a 16 MPs de una fuente de recursos, el coste en AP sería $5+2+2+2+(16/3)=16$ (antes era 11). Este incremento en los AP se usa para calcular las otras penalizaciones de acumulación de suministros descritas en la sección 20.6.3 del manual.
- 7) **Cambio de regla:** Las unidades en reparación adyacentes a hexágonos enemigos tiene un 25% de posibilidad de obtener más reemplazos que si no estuvieran en reparación, pero la cantidad exacta de recursos adicionales varía mucho dependiendo de la distancia a la cabeza ferroviaria.
- 8) **Cambio de regla:** (Sección 23.3.1) – Se ha cambiado el área de inmovilización automática de las unidades soviéticas en el área norte del mapa (Frente Finlandés) en los escenarios que empiezan el 22 de junio de 1941. Ahora, las unidades con una coordenada $x > 99$ no estarán ya inmovilizadas.
- 9) **Nueva Característica:** Se ha añadido información en relación a la determinación del tiempo en la parte superior del la Fase de Eventos Logísticos Alemana. La tirada modificada de dados del tiempo y el tiempo del turno se muestran para cada zona climática. Nótese que la tirada de dado puede ser no tenida en cuenta por la "regla de excepción" que lleve a que el tiempo no coincida con el resultado de la tabla. Igualmente cuando se juega con tiempo no aleatorio, la tirada de dados que aparece en el registro de eventos asume una tirada de 5 más los modificadores habituales para cada zona climática.
- 10) **Nueva Característica:** Se ha añadido en la pantalla de producción la posibilidad un botón para mostrar los "parques" activos/en tránsito/ambos
- 11) **Cambio en el diseño:** La información del tiempo ya no se muestra más en la fase logística.
- 12) **Cambio en el diseño:** Ahora no se permiten Ataques deliberados si se seleccionan unidades no aptas.
- 13) **Cambio en el diseño:** Se ha cambiado A.B. a Airbase en el filtro de listado de la pantalla de Informe del Comandante
- 14) **Cambio de fórmula:** Se ha modificado el código para evitar que los elementos de infantería mecanizada y los ingenieros mecanizadas sufran tantas bajas.

V1.04.15 – 2 Mayo, 2011

• Nuevas Características y Cambio en las Reglas

- 1) **Cambio de regla:** Cada industria de armamento ahora utiliza 50 puntos de suministro para producir 250 puntos de armamento por turno.
- 2) **Cambio de regla:** Se ha trasladado el sub segmento de cambio de equipo a después de la fase de reemplazo de la Fase Logística de la secuencia de juego. Esto hará que haya menos posibilidades de que se cambie equipo "activo".
- 3) **Cambio de fórmula:** Se ha reducido la posibilidad de que ocurran ataques partisanos.

V1.04.14 – 28 Abril, 2011

• Nuevas Características y Cambio en las Reglas

- 1) **Nuevo diseño:** Se ha añadido la posibilidad de introducir la cantidad de fábricas que se quieren mover. Ahora se puede hacer click en el número de fábricas que se van a mover dentro de una ciudad
- 2) **Nuevo diseño:** El "bocadillo" de los hexágonos ahora muestra las fábricas que todavía no están activas.
- 3) **Cambio en la fórmula:** Se ha limitado la recuperación de moral en los partisanos (está en función de la moral nacional)
- 4) **Cambio en la fórmula:** Se ha añadido código para que los elementos de combate con poca experiencia usen más munición cuando disparen.

V1.04.10 – 18 Abril, 2011

• Nuevas Características y Cambio en las Reglas

- 1) **Cambios en los Números de Versión:** El menú principal ahora muestra tanto el número de versión instalado y el número de versión del exe del programa que se usa. Esto hace más sencillo utilizar múltiples copias del juego pudiendo tener diferentes versiones en un ordenador. La barra superior de la ventana muestra el número de versión. También hemos cambiado la numeración de las versiones para mostrar dos dígitos adicionales en el número de versión en vez de etiquetarlas como beta1, beta2, etc.---. El número de la versión del ejecutable también se muestra en la última entrada del registro de eventos de la fase logística. Esta es el número de versión que se estaba usando en la fase logística, así que ahora es posible ver que versión estaba usando tu oponente al final de su turno en las partidas vía pbem o multiplayer
- 2) **Nueva regla:** El material dañado y los hombres devueltos a los "parques" durante la fase logística no están disponibles inmediatamente para ser usados como reemplazos. Aunque aparecen en el "parque" de la pantalla de producción, realmente se están poniendo en un "parque de transición". Al comienzo de cada fase logística amiga, el 25% de los efectivos del parque de transición, se pasan al parque de elementos preparados. Esto representa el tiempo que se pierde por las tropas heridas o equipo dañado desde el frente a retaguardia y vuelta.
- 3) **Nueva regla:** Las unidades de distintas Luftflottes o Ejércitos Aéreos no participarán en la misma misión.
- 4) **Nueva regla:** Si el HQ de la Zona de Defensa de Moscú es recolocado y no tiene un hexágono válido en la región de Moscú para ser recolocado ($x=106-112$, $y=45$), se disolverá.
- 5) **Cambios en las reglas del primer invierno (Sección 22.3):**
- Sección 22.3.1*, Se han cambiado los modificadores de los valores de combate (CV) en enero de 1942 de la manera siguiente: el CV atacante se divide por 2 (en vez de /3). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 3 (en vez de /4). El valor de defensa del CV se divide entre 1.5 (en vez de 2, anteriormente por equivocación se había dicho que este valor era /4). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 1.5 (en vez de /2). Los CV que se muestran en las fichas están divididos entre 2 para el ataque y entre 1.5 para la defensa (en vez de /3 y/2)
 - (Sección 22.3.1)*, Se han cambiado los modificadores de CV en febrero de 1942 la manera siguiente: el CV atacante se divide por 1.5 (en vez de /3). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 2 (en vez de /4). El valor de defensa del CV se divide entre 1.33 (en vez de 2, anteriormente por equivocación se había dicho que este valor era /4). Cualquier comprobación fallida (administrativa o habilidad de combate) hace que el CV se divida otra vez entre 1.33 (en vez de /2). Los CV que se muestran en las fichas están divididos entre 1.5 para el ataque y entre 1.33 para la defensa (en vez de /3 y/2).
 - (Sección 22.3.2)*, El porcentaje de elementos dañados se ha reducido en diciembre de 1941, para que las pérdidas en vez de ser aproximadamente entre el 5-20% sean ahora aproximadamente entre el 1-7% (las pérdidas por daños todavía se reducen en un 50% en Enero/Febrero de 1942) Las unidades afectadas por estos daños verán ahora su daño reducido si están en un hexágono que tiene algún nivel de fortificación. La cantidad que se reduce es el cuadrado del nivel de fortificación:
 - Nivel de fortificación 1
 - Nivel de fortificación 2
 - Nivel de fortificación 3
 - Nivel de fortificación 4
 - Nivel de fortificación 5
 Así que una unidad en una fortificación de nivel 4 que hubiera sufrido un desgaste de un 6% ahora sufrirá aproximadamente un 5%
 - (Sección 22.3.3)*, La disminución en la moral de unidades expuestas se ha reducido de 2 a 1.
 - (Sección 22.3.3)*, Se ha quitado la reducción automática antes del combate cuando la moral sea mayor a 60.
 - (Sección 22.3.3)*, Se ha añadido una pérdida de 1 punto de moral para las unidades no Finesas cuando quiera que sean atacadas y el resultado final de las opciones de combate sean mayores de 1 a 2.
 - (Sección 22.3.4)*, Los suministros de las unidades del Eje a las cabezas de ferrocarril en el área afectada (22.3) tendrán la cantidad de suministro que reciben reducido en un 25% después de todas las demás modificaciones. (Antes se reducía hasta el 50%)
 - Siempre ha sido más difícil para las unidades alemanas recibir reemplazos durante el primer invierno (Anteriormente no se hacía referencia a esto). Ahora es aún todavía más difícil recibir reemplazos durante el primer invierno.
- 6) **Cambios en las reglas:** Cambios en las reglas de construcción de fortificaciones:
- (Sección 15.3.2.1)*, Se ha disminuido el ritmo de construcción de fortificaciones de la siguiente forma:
 - Fortificación nivel 0: 3,0 (sin cambios, antes era también 3,0)
 - Fortificación nivel 1: 1,0 (sin cambios, antes era también 1,0)
 - Fortificación nivel 2: 0,25 (antes era 0,33)
 - Fortificación nivel 3: 0,05 (antes era 0,10)
 - Fortificación nivel 4: 0,01 (antes era 0,02)
 - Los valores de construcción se han reducido en base al nivel de suministro de las unidades. En ningún caso se reducirán por debajo del 20% de lo normal por causas debidas al nivel de suministro.
 - Las fortificaciones de nivel 5 pueden seguir construyendo hasta un 10% por encima del nivel cinco. Esto les permite sufrir algunos daños y mantenerse en el nivel 5.
 - La artillería (especialmente la artillería pesada) puede causar pequeñas reducciones en el nivel de fortificación.
 - El ritmo de construcción para fortificaciones con un nivel de superior a 3 puede verse dividido por 2 si falla el control administrativo del leader.
- 7) **Cambio de regla:** Cambios en las reglas de Reparación (Sección 18.3): Las unidades en reparación (y aquellas que automáticamente se consideran en reparación) ya no recibirán los siguientes beneficios de estar en reparación si están adyacentes a (*NdT: parece que falta texto*).
- (Sección 18.2.1 y 18.2.2)*, Reemplazos en el sub segmento de reparaciones. A cambio recibirían reemplazos en el sub segmento normal de reemplazos (sin prioridad) y serán tratados como si no estuvieran en modo reparación a los efectos de los límites del TOE de la sección 18.2.2.
 - (Sección 9.3.1)*, El beneficio de experiencia de reparación (entrenamiento) cuando la experiencia es inferior a su moral (anteriormente se había explicado bien)
- Esto no está claro ni en inglés yo creo que lo que quiere decir es: "Cuando la experiencia de una unidad en reparación es inferior a su moral se beneficia de un incremento en su experiencia (por entrenamiento)
- (Sección 18.3)*, Prioridad en actualizar y cambiar el equipo
- 8) **Cambio de regla:** La cantidad de apoyo a las unidades se puede incrementar en el nivel de fortificación del hexágono defensor.
- 9) **Cambio de regla:** Se ha introducido el concepto de HQ al mando para cada bando y combate. Generalmente este HQ al mando es seleccionado porque tiene la mayoría de los CVs informándole directamente a él en la batalla. Las unidades que no informan directamente al HQ al mando se verán afectados por modificadores de combate que reducirán su CV en la batalla. El informe de batalla ahora muestra las unidades de la batalla agrupadas bajo el nombre del HQ del que dependen.. Si las unidades de un HQ están afectadas por un modificador de combate, la reducción en el CV se muestra junto al nombre del HQ (por ejemplo XXIV Panzer Corps -36% indica que cada unidad en este Cuerpo ha tenido su CV reducido en un 36%). Cuanto mayor sea el número de HQ por el que las unidades tengan que pasar hasta llegar al HQ al mando, mayor será el modificador (negativo). Además, las unidades que informan al Cuartel General del Alto Mando, sufren una modificación adicional del 20%, y

aquellos que informan al HQ del Grupo de Ejércitos del 10% (estos porcentajes se muestran como parte del porcentaje total del modificador mostrado en pantalla)

10) Se ha modificado la forma en que las reservas intervienen en combate. Cuanto más bajo sea el modificador de combate descrito en el punto 9, mas alta será la posibilidad de que una unidad de reserva participe en el combate (sobre todo aquellas unidades con un modificador de combate por debajo del 10%). También se ha incrementado la probabilidad de que unidades motorizadas intervengan.

11) **Cambio de regla:** Se ha ajustado la cantidad de moral que las unidades pierden después del combate. Ahora no es seguro que una unidad pierda un punto de moral cuando pierde una batalla. Cuanto mayor sea la diferencia de moral de una unidad comparada con la moral nacional, mayor será la probabilidad de que se reduzca su moral cuando pierde una batalla.

12) **Cambio de regla:** (Sección 18.2.1) - Ahora quedan discapacitadas el 40% de las tropas (antes era el 20%) de las unidades dañadas devueltas al "parque" durante la fase logística.

13) **Cambio de regla:** (Sección 15.4.1) - Las unidades de apoyo de artillería (Art, Mort, Cohetes, AT) tienen prioridad a la hora de entrar en combate durante la fase especial de entrar en combate. Durante estas fases de entrada en combate, los HQ a la defensiva tienen la posibilidad de enviar 3 unidades más del límite normal de HQ. (9 o 21 en vez de 6 o 18). Después de esta ronda, se lleva a cabo la ronda normal de entrada en combate de unidades.

14) **Cambio de regla:** (Sección 9.5.2) - Se ha incrementado el desgaste de unidades en primera línea, pero reducido la proporción de muertes por desgaste a un 30% antes era un 50%. El impacto neto debería ser un número similar de KIA pero un mayor número de hombres discapacitados debido al desgaste en primera línea.

15) **Cambio de regla:** (Sección 22.3.5) - El resguardo en pueblos y ciudades durante el primer invierno ahora protege a las unidades con mayor número de hombres (incluidas las unidades de apoyo dependientes), en vez de a aquellas con un mayor valor de combate (si es que hay unidades protegidas, como establecen las reglas existentes)

16) **Cambio de regla:** (Sección 12.2.5 y 16.1.7) - Cambiar el tipo de misión para un grupo caza bombardero no tiene ya un coste en AP (antes costaba 1 AP). Los jugadores deben ser conscientes que los grupos que vuelen misiones para las que no están entrenados lo harán con desventaja.

17) **Cambio de regla:** Ahora hay restricciones en el cambio de los tipos de grupo de Artillería.

18) **Cambio de regla:** Cada fábrica de armamento ahora utiliza 50 puntos de suministro para producir 300 puntos de armamento por turno

19) **Cambio de regla:** El exceso de AFV no se devuelven al parque de AFV si el número total de AFVs en una unidad no excede el OB total de los AFV en un 25%.

20) **Cambio en juegos con servidor:** Se ha añadido la opción de "Renuncia" al listado del juego

21) **Cambio en juegos con servidor:** Se han añadido los botones de "Ver Completados" y "Ver Renunciados" en la pantalla de partidas para ayudar a su filtrado.

22) **Cambio en juegos con servidor:** Se ha añadido texto flotante en las partidas y retos para mostrar información adicional sobre los mismos.

23) **Cambio en juegos con servidor:** Ahora cuando falla un intento de guardar la partida, se informara al jugador y se le dará la posibilidad de volver a intentarlo.

24) **Cambio en las fórmulas:** De desgaste por Movimiento y Fatiga:

- Los elemento que no sean AFV en las divisiones motorizadas ya no sufrirán fatiga por movimiento incrementada.
- Se ha incrementado la media de fatiga por movimiento, especialmente para unidades no motorizadas.
- Se ha incrementado la posibilidad de que elementos que no sean AFV se rompan durante el movimiento.
- Las averías durante el movimiento se han reducido en caso de tiradas administrativas con éxito

25) **Cambio en las fórmulas:** Se ha reducido la eficacia de interdicción en términos de bajas producidas. Se ha incrementado la posibilidad de que la interdicción cause una reducción en los puntos de movimientos en la unidad interdictada.

26) **Cambio en la fórmula:** Se ha disminuido la reducción de moral en los grupos aéreos.

27) **Cambio en la fórmula:** Los ataques aéreos son ahora más fragmentados dependiendo de la experiencia y las comprobaciones con los líderes.

28) **Cambio en la fórmula:** se ha reducido el número de aviones que vuelan misiones de reconocimiento/intercepción

29) **Cambio en la fórmula:** Se ha incrementado ligeramente la precisión de bombarderos tácticos, especialmente aquellos con mayor experiencia.

30) **Cambio en la fórmula:** Se ha incrementado el daño causado por bombarderos estratégicos a algunos tipos de industria, incluyendo puertos e industria pesada.

31) **Cambio en la fórmula:** Se ha incrementado la posibilidad de que un elemento sea dañado en combate en vez de inutilizado.

32) **Cambio en la fórmula:** Se ha incrementado el daño por retiradas por desgaste.

33) **Cambio en la fórmula:** Se ha reducido el ritmo de promoción de los líderes.

34) **Cambio en la fórmula:** Se ha reducido el número de ataques antiaéreos

35) **Cambio en la fórmula:** El uso de los puntos de armamento durante la conversión de suministros en munición puede verse reducido en 2-4 veces si tiene éxito la tirada Administrativa.

36) **Cambio en la fórmula:** hay una ligera mayor posibilidad que antes, para que unidades con alta moral nacional obtengan mas moral durante la fase logística (no ha cambiado para aquellas cuya moral sea inferior a 60)

37) **Cambio en el interface:** se han añadido las unidades AA de las ciudades al OOB.

38) **Cambio en el interface:** Se ha añadido: el turno, la fecha y lugar en los informes de batalla

39) **Cambio en el interface:** las unidades que ya están asignadas a HQ ya no aparecerán en la lista de Escoger Unidad de Apoyo del HQ cuando se pincha en el botón de Asignar/Formar

40) **Cambio en el interface:** se ha añadido un informe muy detallado cuando un elemento queda inutilizado debido a un ataque aéreo.

41) **Cambio en el interface:** se ha añadido el número de aviones preparados, dañados y en reserva a la pantalla de refuerzos en cada grupo aéreo listado.

42) **Nuevo Mensaje:** Se ha añadido un mensaje en el registro de eventos cuando una unidad vacía se disuelve.

43) **Nueva función en el Editor:** Se han añadido las funciones COPIAR/LIMPIAR al editor del TOE(OB).

44) Se ha mejorado la AI Soviética en el Cáucaso.

45) Se ha mejorado algo el método automático de selección de base aérea (todavía es mejor hacerlo manualmente)

V1.03 – 28 Febrero, 2011

• Nuevas características y reglas cambiadas

1) Se ha añadido una función en el editor– SET ALL CITY SUPPLY REQUIREMENTS (establecer los requisitos de suministros para todas las ciudades). Establece todos los requisitos basándose en la industria existente y el porcentaje de producción. También suministra las ciudades para apoyar el primer turno de producción.

2) Los lanzamientos aéreos de suministros a partisanos ya no se ven si la niebla de guerra esta activada (FOW).

- 3) **Cambio en la fórmula:** Se ha reducido ligeramente la disminución de experiencia cuando se reciben reemplazos. Cuanto más alta sea la experiencia media de los refuerzos, menor será la disminución esperada.
- 4) Las ranuras de elementos de tierra vacías que sean del mismo tipo que otros elementos de tierra en la unidad se eliminarán. Esto hará que las divisiones sean más uniformes y tengan mayor experiencia.
- 5) Se ha introducido un nuevo tipo de batalla llamado ataque de interdicción; que se puede ver en el Informe del Comandante y también en el mapa cuando se pulsa F11. Los ataques de interdicción propios no se eliminan al principio de la fase de logística, así que ahora se pueden ver los ataques de interdicción que han tenido lugar durante el turno de tu oponente.

V1.03 Beta 5 – 14 Febrero, 2011

• Nuevas características y reglas cambiadas.

- 1) Las unidades que se han fusionado manualmente se han añadido a la lista de unidades destruidas/disueltas.
- 2) Se ha añadido información sobre retiradas al texto emergente de los hexágonos.

V1.03 Beta 4 – 11 Febrero, 2011

• Nuevas características y reglas cambiadas.

- 1) Se ha reducido la eficacia de los bombardeos sobre las fábricas en las ciudades.

V1.03 Beta 3 – 7 Febrero, 2011

• Nuevas características y reglas cambiadas.

- 1) **Adendum de reglas y cambios de reglas:** Las unidades que defienden en terreno urbano denso y no denso reciben el doble de su valor de combate para determinar el ganador o perdedor del combate. Este valor doble se tiene en cuenta además de todos los otros modificadores mencionados. Antes de esta versión, este valor duplicado se aplicaba también a los defensores en pantanos, terreno escabroso, montañoso y bosque denso. Esto se ha eliminado y ahora el valor de combate duplicado solo se obtiene en terreno urbano denso y disperso.
- 2) **Nueva regla:** Las unidades en estado *Routed* no se pueden mover por ferrocarril o mediante transporte naval. Las unidades aniquiladas no modificarán su TOE.
- 3) **Nueva regla:** En cada turno hay una posibilidad de que la moral se reduzca en 1 o 2 puntos si la moral de la unidad excede en 30 puntos la moral media nacional.
- 4) **Nueva regla:** Los líderes del Eje que sólo pueden mandar Ejércitos y Cuerpos, que obtengan el grado de Feldmarschall se les permitirá dirigir Ejércitos. (Debe haber una errata y ser Grupo de Ejércitos, pero no estoy seguro)
- 5) **Nueva regla:** Las unidades aisladas disparan solo una cuarta parte de lo que lo harían si no estuviesen aisladas con el fin de ahorrar munición.
- 6) **Nueva regla:** Los grupos aéreos soviéticos que no tengan aviones pueden ser disueltos automáticamente antes de 1943.
- 7) **Modificación de regla:** Las reducciones en el CV debidas a carencia de municiones/ gasolina/ suministros, se limitarán de tal manera que se considerará que todas las unidades tienen por lo menos un 25% de cada una de ellas.
- 8) **Modificación de regla:** Se ha reducido a 50 el multiplicador de *Manpower* soviético para 1941 (de 55) y a 45 para 1942 (de 50).
- 9) **Modificación de regla:** Se han introducido cambios en la experiencia de los elementos de tierra que se incorporan a las unidades debido a cambios en el TOE, de tal manera que la experiencia será la media de otros elementos de tierra similares de la unidad. Si no existieran elementos similares, se tendrá en cuenta la moral nacional cuando se formen los nuevos elementos.
- 10) **Modificación de regla:** La posibilidad de que la población migre se reducirá una vez que el *Manpower* de las ciudad sea menor al 50% de la población. También, destacar que el manual es incorrecto en cuanto que no hay limite a la cantidad de población que puede migrar en un turno.
- 11) **Modificación de regla:** Se ha modificado el modo en que los pelotones de apoyo se manejan durante la fase de reemplazo: 1) Los pelotones de apoyo no se envían a las unidades si no necesitan apoyo adicional. 2) La conversión de apoyo tiene lugar al final de la fase de reemplazo, cuando hay menos posibilidades de que se necesite una conversión. 3) La reducción en experiencia de la conversión de apoyo se basa en la experiencia existente y en el número de pelotones de fusileros existentes frente al número de pelotones convertidos.
- 12) **Modificación de regla:** La reducción en la experiencia ocasionada por los refuerzos se basa más en la cantidad relativa de refuerzos recibidos.
- 13) **Modificación de regla y nueva regla:** Se ha duplicado el coste de mover las fábricas por ferrocarril. No se permite el movimiento de fábricas en el turno de 22 de junio de 1941.
- 14) **Modificación de regla:** El 2º ejército polaco al que se refiere la sección 19.3 del manual no estará nunca disponible antes de 1944.
- 15) **Modificación de reglas:** Cambios de producción: 1) Se ha reducido la producción de la Industria Pesada (IP) y el consumo de recursos. Cada punto de IP ahora utiliza 500 recursos para producir 500 suministros. 2) Se ha reducido la producción de armamento y consumo de suministros. Cada fábrica de armamento ahora utiliza 50 puntos de suministro y produce 200 puntos de armamento. 3) Se ha reducido la producción de gasolina. Cada fábrica de gasolina utiliza 300 puntos de petróleo para producir 300 puntos de gasolina.
- 16) **Modificación de regla:** El comando deshacer ya no funcionará si ha tenido lugar una misión aérea. Esto evita que un jugador mueva una base aérea, la utilice como plataforma de una misión y luego deshaga el movimiento de la base aérea.
- 17) **Modificación de regla:** Se ha incrementado el número de puntos administrativos necesarios para la formación de un Rifle Corps con anterioridad a 1943 a 20.
- 18) **Clarificación de regla:** Las unidades que están en estado *Routed* sólo pueden trasladarse a ciudades/pueblos que estén a menos de hexágonos y que estén comunicados por ferrocarril o vía puerto. Si no pueden desplazarse hacia un HQ, ciudad o pueblo, se rendirán.
- 19) **Cambio en la fórmula:** Se ha reducido la posibilidad de que una unidad obtenga incrementos de moral debido a combates, cuando la moral de la unidad exceda la moral nacional.
- 20) **Cambio en la fórmula:** Se ha incrementado la posibilidad de que los cazas defensores intercepten misiones de reconocimiento.
- 21) **Cambio en la fórmula:** Se ha hecho un ajuste en la regla de la sección 15.8.1 en el adendum de reglas en relación a las unidades que no tienen hexágonos donde retirarse. Originalmente esta regla nunca se aplico a unidades con una moral superior a 75. Ahora nunca se aplica a unidades con moral superior a 60. También, la posibilidad de que esto ocurra a las unidades que cumplan los requisitos se ha reducido.
- 22) **Modificación de regla:** Ahora hay menos restricciones para cambiar los aviones en los grupos aéreos. Los aviones se pueden cambiar si:
 - 1- Los tipos de aviones son los mismos.
 - 2- Los bombarderos tácticos se pueden cambiar por caza bombarderos
 - 3- Los cazabombarderos se pueden cambiar por bombarderos tácticos si el grupo está entrenado como bombardero.
 - 4- Los cazabombarderos se pueden cambiar por cazas o cazas a reacción si se trata de un grupo entrenado como cazas
 - 5- Los cazas se pueden cambiar a cazabombarderos y cazas a reacción.

- 6- Los cazas a reacción se pueden cambiar a cazabombarderos y cazas.
- 7- Los grupos de NBAP se pueden cambiar solo a bombarderos tácticos U-2
- 8- Los grupos ZG pueden cambiarse a cazas nocturnos y caza bombarderos
- 9- Los grupos JG no pueden cambiarse a Bf 110
- 10- Los grupos con Bf 110 no pueden cambiarse a Bf 109

La IA puede usar estas nuevas reglas para el intercambio de aviones de forma automática.

- 23) **Cambio en la fórmula:** La posibilidad y la cantidad de reducción en la moral en que incurren las unidades aisladas en la fase logística se ha reducido.
- 24) **Cambio en la fórmula:** Las unidades de apoyo de construcción que sean más grandes serán enviadas con más probabilidad a arreglar vías férreas con un daño superior a 19.
- 25) **Cambio en la fórmula:** Se ha incrementado el número de aviones destruidos durante entrenamientos, pero se ha reducido el impacto que tienen sobre la experiencia del grupo (se supone que son menos los pilotos muertos)
- 26) **Nuevo interface:** Se ha añadido una nueva ventana para dar información cuando se actualizan los aviones. Se accede desde la ventana de detalle del grupo, cuando este está en Modo manual de cambio de aviones. Hacer clic en la palabra "manual". La pantalla mostrará los distintos tipos de aviones posibles, la cantidad de aviones disponibles, la cantidad de aviones en los grupos aéreos y el número de fábricas. Permite navegar a las pantallas de información adecuada y volver. También permite a los jugadores comparar aviones.
- 27) Se han mejorado los movimientos alemanes cuando el jugador es la IA, en el primer turno.

V1.03 Beta 2 – 21 Enero, 2011

Note – Por favor, tened en cuenta que cuando emerge una pantalla en la que se ha de introducir un valor, si se pulsa X, el juego considera que se ha metido un valor de cero.

• Nuevas características y reglas cambiadas.

- 1) Se ha eliminado el relevo de líderes alemanes antes del 15 de diciembre de 1941 (Por error se dijo que se había solucionado en la v1.03 beta 1).
- 2) La IA se ha mejorado para que sea menos probable que deje unidades enemigas, detrás de sus líneas, abastecidas a través de puertos. Por ejemplo será menos probable que la IA alemana deje Odessa en manos soviéticas en el otoño del 41. También se ha mejorado la reacción de la IA soviética ante movimientos alemanes hacia el Cáucaso (algunas veces respondía con demasiadas unidades) (Por error se dijo que se había solucionado en la v1.03 beta 1).
- 3) Se han restringido las Brigadas de Fusileros soviéticas para que no puedan convertirse en Divisiones de fusileros antes de mayo de 1942.
- 4) Se ha incrementado el coste en puntos administrativos para crear Divisiones de fusileros y de Caballería soviéticas antes de mayo de 1942.
- 5) Las unidades de tanques pesados y cohetes soviéticas automáticamente adquieren el status de Guardias (Por error se dijo que se había solucionado en la v1.03 beta 1)
- 6) Se han hecho mejoras en la IA para reducir/eliminar ataques terrestres con muy pocas posibilidades que se efectuaban de vez en cuando.
- 7) **Regla que falta:** La Sección 22.2 debería contener una excepción adicional que dice que no habrá ni barro ni nieve en diciembre de 1941 y enero de 1942 (solo ventiscas).
- 8) **Corrección de regla:** El 110 de la última frase de la sección 10.3 se debe reemplazar por 120.
- 9) **Aclaración de regla:** Las brigadas navales de fusileros se pueden usar para formar Cuerpos de fusileros.
- 10) Se han realizado algunos ajustes a la cantidad de CAP que intercepta misiones de cazas (ataques de aviones sin bombarderos).
- 11) Los vehículos producidos por los aliados del Eje se colocaran en el parque alemán de vehículos.
- 12) Se ha deshabilitado la producción de las ciudades de Naciones que se han rendido. Las naciones que se han rendido ahora muestran una producción del 0% en la pantalla de producción.
- 13) Los grupos aéreos soviéticos en la reserva nacional no se tienen en cuenta para determinar si se deben crear nuevas Bases Aéreas Soviéticas.
- 14) El juego ahora limita la cantidad de Ejércitos de Guardias Soviéticos a 11 Ejércitos de Guardias de Tanques a 6.

V1.03 Beta 1 – 12 Enero, 2011

Nota Especial: las nueva configuración de la doctrina aérea descritas como las dos primeras "nuevas funciones y cambios de reglas" por defecto están desactivadas en las partidas guardadas antiguas. Los jugadores necesitan activarlas cuando carguen partidas guardadas antiguas, a fin de realizar misiones de apoyo aéreo o escoltar las misiones de reconocimiento.

• Nuevas características y reglas cambiadas.

- 1) Se ha añadido Apoyo Terrestre ON/OFF a la pantalla de doctrina aérea. Este también se puede cambiar usando la tecla rápida "x". Cuando esté en on, el apoyo terrestre se realiza automáticamente. Si está en off, no habrá apoyo terrestre (los cazas seguirán interceptando el apoyo aéreo terrestre enemigo). El estado actual del Apoyo Terrestre se muestra en la barra superior junto a la palabra MOVE, cuando se está en modo movimiento. El texto será bien GS-on o GS-off.
- 2) Se ha añadido Escolta de Reconocimiento ON/OFF a la pantalla de doctrina aérea. Cuando este en ON, las misiones de reconocimientos serán escoltadas como antes. Cuando este en OFF, no se enviarán cazas de escolta en las misiones de reconocimiento.
- 3) Los grupos aéreos pueden ahora cambiar entre misiones diurnas y nocturnas incluso si han volado o movido durante el turno.
- 4) Se ha quitado el botón de AI en el modo de Transporte Aéreo. El jugador ya no puede hacer que la AI realice misiones de transporte aéreo.
- 5) Los HQ que no se han movido durante el turno en curso tienen una mayor probabilidad de enviar unidades de apoyo al combate.
- 6) Se ha reducido la posibilidad de que un líder muera en relación a la distancia con el enemigo en 2/3. Además, cualquier líder en un HQ que esté a más de 10 hexágonos del enemigo verá reducida su posibilidad de morir en 2/3 adicionales.
- 7) Se ha eliminado el cese de líderes alemanes anteriores al 15-12-1941
- 8) Las unidades de apoyo de divisiones motorizadas o cuerpos en el mapa de combate ahora necesitan vehículos adicionales.
- 9) Se ha ajustado la forma de en que se cuentan las millas cuando se mueve una base aérea.
- 10) Se ha ajustado la forma en que el vuelo de una unidad de una base aérea podía causar que las demás unidades de esa base incurriesen en millas voladas
- 11) Se ha cambiado la configuración por defecto de auto guardar a On.
- 12) Se ha cambiado, el valor por defecto de Interceptación a 50 en la pantalla de doctrina aérea.

13) Se ha cambiado la habilidad soviética de mantener juntos los tanques de la Caballería con los tanques ligeros y medios antes de septiembre de 1941. Se ha reducido la probabilidad de cambios. Esto se ha hecho para permitir combinaciones muy variadas de tanques en la Divisiones de Tanques Soviéticas.

14) Se ha mejorado la AI para que sea menos probable que deje unidades abastecidas a través de puertos detrás de sus líneas. Un ejemplo de esto es que la AI alemana será menos propensa a dejar Odessa en manos soviéticas en el otoño de 1941. También se ha mejorado la AI soviética para que reacciones a los movimientos alemanes hacia el Cáucaso (a veces respondía con demasiadas unidades).

15) Las Unidades de Cohetes y Tanques pesados soviéticas obtienen automáticamente el grado de Guardia.

V1.02 Beta 1 – 23 Diciembre, 2010

• Nuevas características y reglas cambiadas.

- 1) Se ha mejorado la velocidad de movimiento de las unidades en el mapa.
- 2) Se ha incrementado la velocidad de apertura y cierre de las ventanas.
- 3) Se ha incrementado la velocidad de combate reduciendo la cantidad de archivos de sonido que suenan al mismo tiempo durante el combate.
- 4) Las unidades que están seleccionadas en la barra de unidades de la derecha cuando comienza un combate, permanecen seleccionados cuando finaliza el combate.
- 5) Se ha reducido la eficacia de la flak en un 75% contra aviones en misión de caza (cazas y caza bombarderos).
- 6) Se ha modificado el modo en que se asigna la aviación a las misiones de apoyo terrestre. Se añadirán menos aviones al combate si la probabilidad del pre-combate está claramente a favor del lado atacante (*Nota del traductor: No lo dice, yo creo que debe ser el atacante*).
- 7) Se han añadido mensajes de llegada de las unidades de apoyo en el registro de eventos.
- 8) Las misiones de reconocimiento aéreo realizadas por la AI ya no mostraran las líneas de vuelo al final del mensaje de resolución del combate con nivel 1.
- 9) Se ha añadido un mensaje cuando un grupo aéreo retrasado llega a la Reserva Nacional.

V1.01 Beta 1 – 10 Diciembre, 2010

• Nuevas características y reglas cambiadas.

1) **Nueva Característica:** se ha añadido la posibilidad de usar fuentes de letra personalizadas. Se ha desactivado la reducción de fuente automática en configuraciones de dpi altas.

Las instrucciones para instalar fuentes personalizadas se encuentran en: <http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2645378>.

2) **Nueva Característica:** ahora se pueden usar varios monitores. Se ha añadido nuevo código para usar la "bounding box" del monitor actual para controlar el desplazamiento.

3) **Ajuste en la fórmula:** se ha reducido la cantidad de de inutilización que sufren las unidades cuando so bombardeadas por la aviación (en todos los tipos de misiones aéreas)

V1.00 – 26 Noviembre, 2010

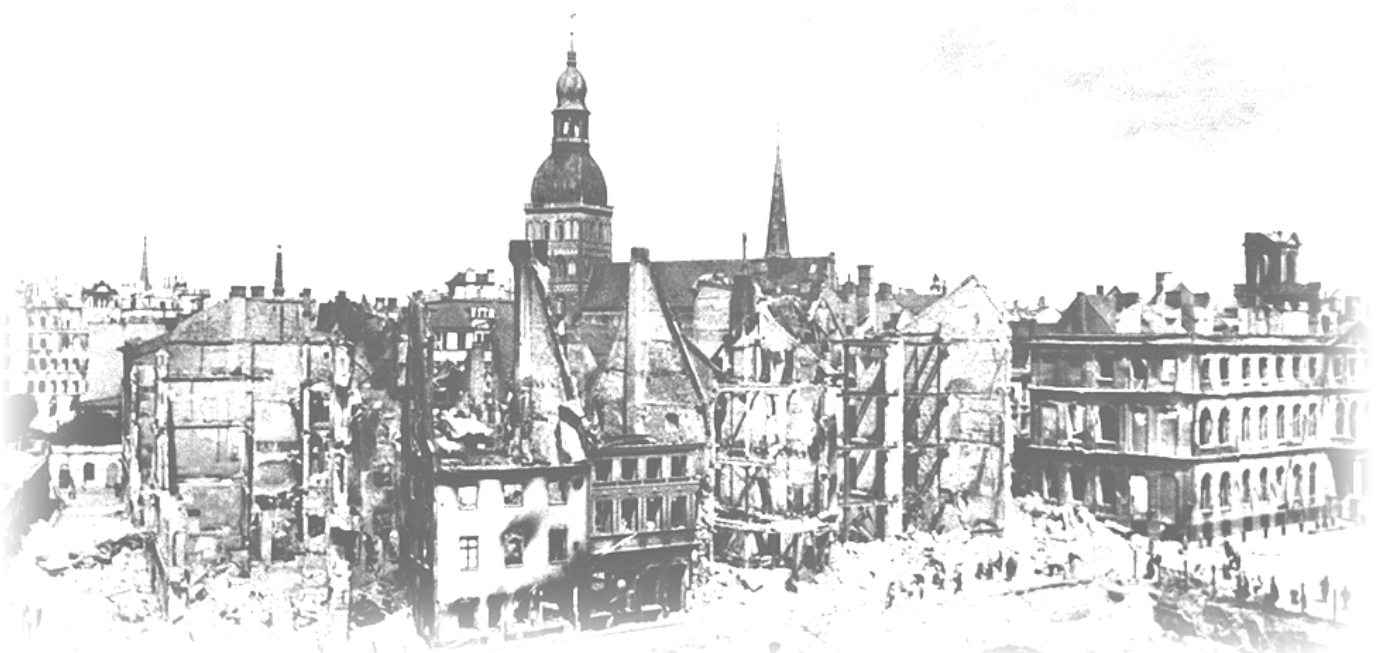
• Apéndice de reglas: lanzamiento inicial

1) (*Sección 7.5.2*): Los AP se restauran cuando la unidad de apoyo es devuelta al HQ superior en caso de una unidad se divida (Cuerpos Soviéticos a Divisiones no pueden tener unidades adjuntas. Se devuelve un AP por unidad devuelta).

2) (*Sección 15.8.1*): Las unidades que no tengan un hexágono a donde retirarse y que no estén en un puerto no dañado pueden tener su CV dividido entre 10 (depende de la moral de la unidad).

3) (*Sección 18.2*): Hasta 30 pelotones de apoyo se pueden convertir en pelotones de fusileros por unidad y por turno (no 20).

4) (*Sección 14.2.2.1*): con anterioridad a diciembre de 1941, las unidades de reparación de ferrocarril soviéticas no se moverán automáticamente para reconstruir vías dañadas que estén a 5 o menos hexágonos de una unidad enemiga.



30. AGRADECIMIENTOS

Gracias a Matrix Games (por sus juegos), a Gary (es obvio), Santiago (por su maravillosa web que nos sirve de punto de reunión), Joselillo (que sin él, este manual nunca se hubiera hecho), a Haplo_Patryn (por su paciencia, ayuda y empujón final), y muy especialmente a BletchleyGeek y rjh1971 (ellos saben porque) y sobre todo a quien han contribuido a que este manual salga a la luz con sus traducciones:

Nantuck, Xesco, Eduhausser, Joselillo, Solon, Lannister, Bletcheleygeek, Edipo, Granfali, Xtraviz, Xesco (y su novia, xD), rjh1971 (Rafael J.) y Lorenzo.

31. LA ACADEMIA DE DON LORENZO

No todo va a ser consejos anglosajones, aquí por suerte tenemos al feldmarschall Lorenzo. El objetivo de este capítulo es recopilar ideas y consejos del foro de punta de lanza, así como artículos y comentarios de cosecha propia de esta gran familia que formamos todos.

31.1. Estrategias terrestres

Es de suponer que tras la traducción del manual, nuevos generales hispanohablantes se acercarán a WitE. Un juego maravilloso pero de gran complejidad. Para aprender, nada mejor que seguir los AAR. Pero muchas veces en ellos falta el detalle táctico, el cómo hacer las cosas. En los siguientes puntos vamos a ver cómo realizar un ataque en cerco alemán y como defendernos de él.

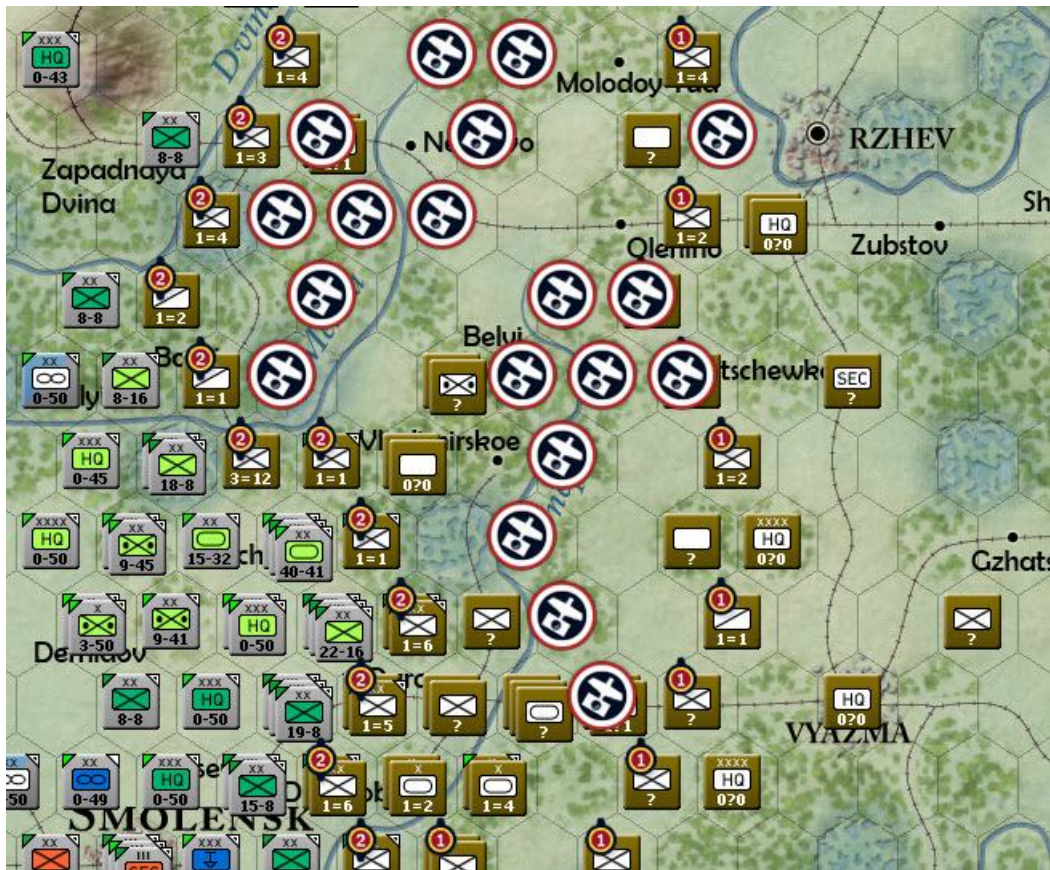
31.1.1. Ataque alemán

Vamos a ver cómo un alemán en el año 41 (y con suerte, en el año 42) puede realizar una penetración, seguida de un cerco. Una operación que puede rendir grandes frutos, pero que también puede ser desastrosa. Lo primero que hemos de hacer es localizar un punto débil en la formación enemiga de al menos 3 hexes de anchura. ¿Por qué tres hexes? Porque los dos hexes exteriores estarán, previsiblemente, dentro de ZoCs (zonas de control) enemigas, y por allí los suministros transitarán con mayor dificultad. Vamos a realizar un ejercicio basándonos en el inicio del escenario "Operación Typhoon", de esa forma el cadete podrá seguirlo y repetirlo cuantas veces sea necesario. Jugaremos con niebla de guerra.



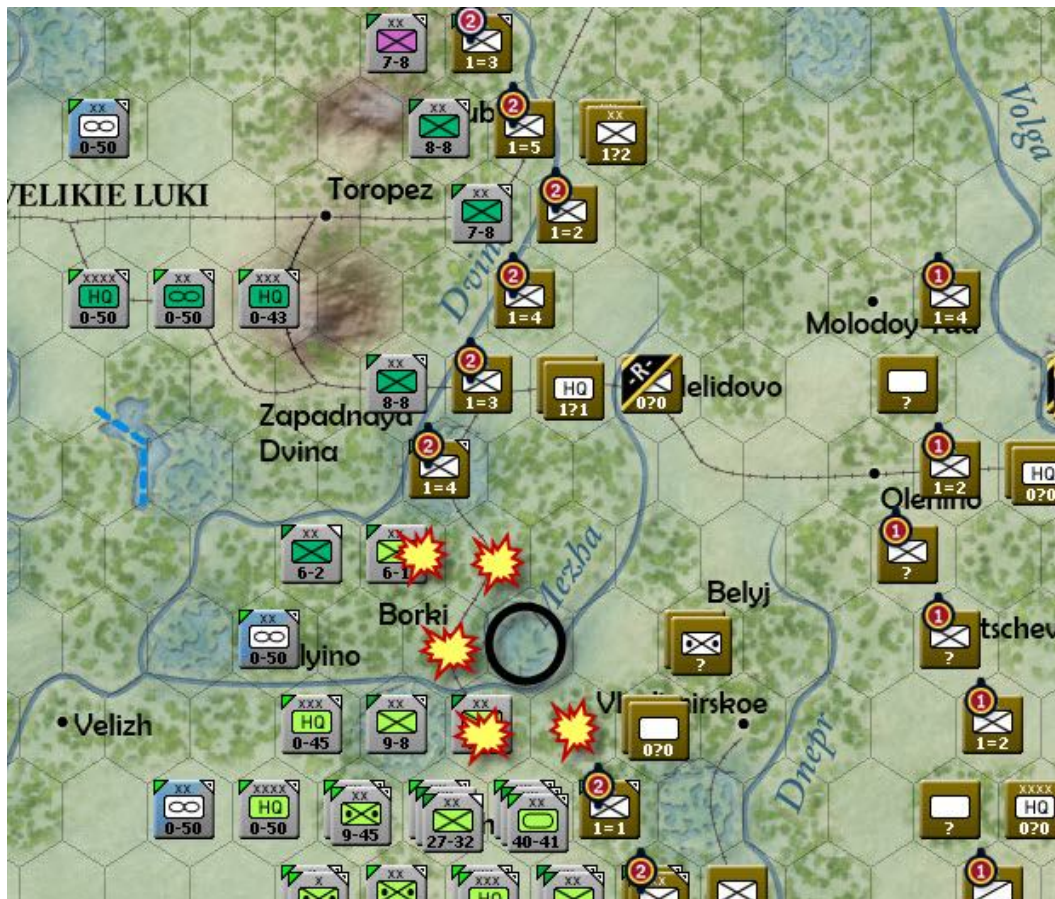
Este es el plan: romperemos el frente por el círculo amarillo. Allí hay dos divisiones de caballería, de gran movilidad pero de muy poca capacidad ofensiva-defensiva. Luego, giraremos hacia el sur para encontrarnos al este de Vyazhma con la otra pinza. Hay una reserva motorizada enemiga en nuestro camino (círculo azul) que habrá que derrotar. Al norte de la brecha, una unidad enemiga de infantería está bien atrincherada en un pantano, habrá que rodearla.

¿Qué hemos de hacer lo primero de todo? Un reconocimiento aéreo intensivo del área a transitar, eso nos evitará desagradables sorpresas. Los bosques y, sobre todo, los pantanos, pueden esconder unidades enemigas que no serán localizadas a no ser que reconozcamos su hex. A veces, en el caso de los pantanos, hacen falta dos reconocimientos aéreos para estar medio seguros de que están vacíos.



Han aparecido unas cuantas unidades, tanto en bosque como en terreno claro, que no habíamos detectado antes. Hemos de decidir si el plan sigue adelante o no. Luz verde del cuartel general, lanzamos la ofensiva.

Ahora toca abrir la brecha con unidades de infantería con ataques "preparados" a ser posible (los ataques "hasty", o sea improvisados, solo hay que hacerlos contra unidades sin atrincherar y debilitadas).



Nos damos cuenta al avanzar de que hay un pantano en medio del corredor de tres hexes que hemos abierto, teníamos que haberlo previsto pero se nos pasó por alto. Un pantano es un lugar muy malo para que circulen los camiones de aprovisionamiento, así es que allí agrandamos la brecha a cuatro hexes. Para eso, atacamos con infantería en hasty a una aparentemente débil división rusa (1=1) y nos llevamos una sorpresa: somos rechazados y la división rusa pasa a tener 1=4. ¡Nuestra inteligencia era defectuosa, a pesar de tener un nivel 10! Atacamos de nuevo con ataques preparados y la derrotamos, pero hemos perdido unos movimientos preciosos.



A continuación enviamos toda la infantería que podemos por la brecha, para mantenerla abierta y hacer un hueco a los panzers. Nos aparece una brigada de infantería en el bosque (flecha negra). ¡Pero si lo habíamos explorado! Si, pero se había escondido bien. En WitE nunca hay certezas.



Bien, hemos llegado a nuestro mayor obstáculo, la división motorizada rusa de reserva. Solo la alcanza una división de infantería con dos de movimiento, lo justo para realizar un ataque improvisado... que sería rechazado. Ha llegado el momento de que intervengan los panzers.

Para que los panzers y las divisiones motorizadas avancen, hay que tener en cuenta tres factores:

Primero, su moral. Toda unidad con moral superior a 85, entrará en los hexes enemigos costando solo 1 punto más. Si es de moral inferior, costará dos puntos más. (Inferior a 70 y hasta 55, cuesta 3 puntos más, pero en el bando alemán al principio de la guerra eso es raro, les ocurre sobre todo a los aliados rumanos y similares).

Segundo, su capacidad de movimiento, influida por su combustible, su fatiga, la iniciativa de su general...

Tercero, su posición: tanto la cercanía a la brecha como su cercanía a su HQ.

A las divisiones motorizadas y panzer les cuesta mucho realizar ataques preparados (16 MPs), por lo que suele ser mejor amontonar dos o tres y realizar ataques hasty (3 MPs). El inconveniente de los ataques hasty es que si se realizan a más de 5 hexes del HQ o si se ha movido el HQ, no intervendrán en la batalla las unidades de apoyo; la limitación de los 5 hexes cuenta también para los ataques preparados, pero la diferencia esencial es que no importa si el HQ ha movido o no.

De todas formas, incluso en los ataques hasty conviene que el HQ se encuentre relativamente cerca, para que el mando del general no tenga penalizaciones.

Tenemos suerte: todas nuestras unidades motorizadas tienen más de 85 de moral, así es que no hemos de tomarla en cuenta. Si hubiese alguna unidad motorizada de moral inferior, tendría que ser de las primeras en moverse, para no tener que recorrer demasiado territorio enemigo.

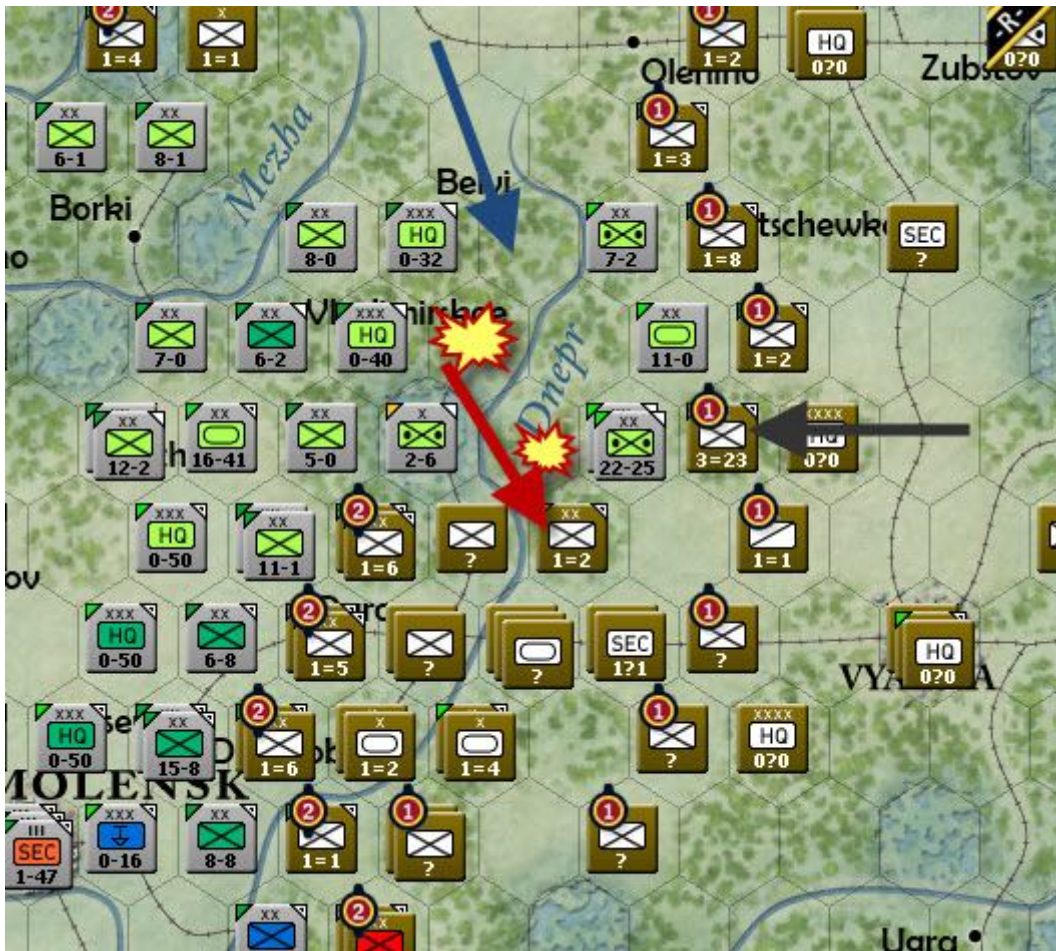
Lanzamos una división motorizada, que junto a la división de infantería y a la brigada motorizada Lehr, obligan a retirarse a los rusos. (Una brigada o un regimiento, motorizados o no, tienen fuertes penalizaciones para penetrar en territorio enemigo, no puede realizar penetraciones profundas). Un segundo ataque, de una división Panzer, y la anterior división motorizada junto con la brigada, hace huir (routed) a la división mecanizada rusa.

Pero al perseguirla nos encontramos a una división de infantería rusa oculta en los bosques. ¡No habíamos explorado justo ese hex y ahora lo pagamos!

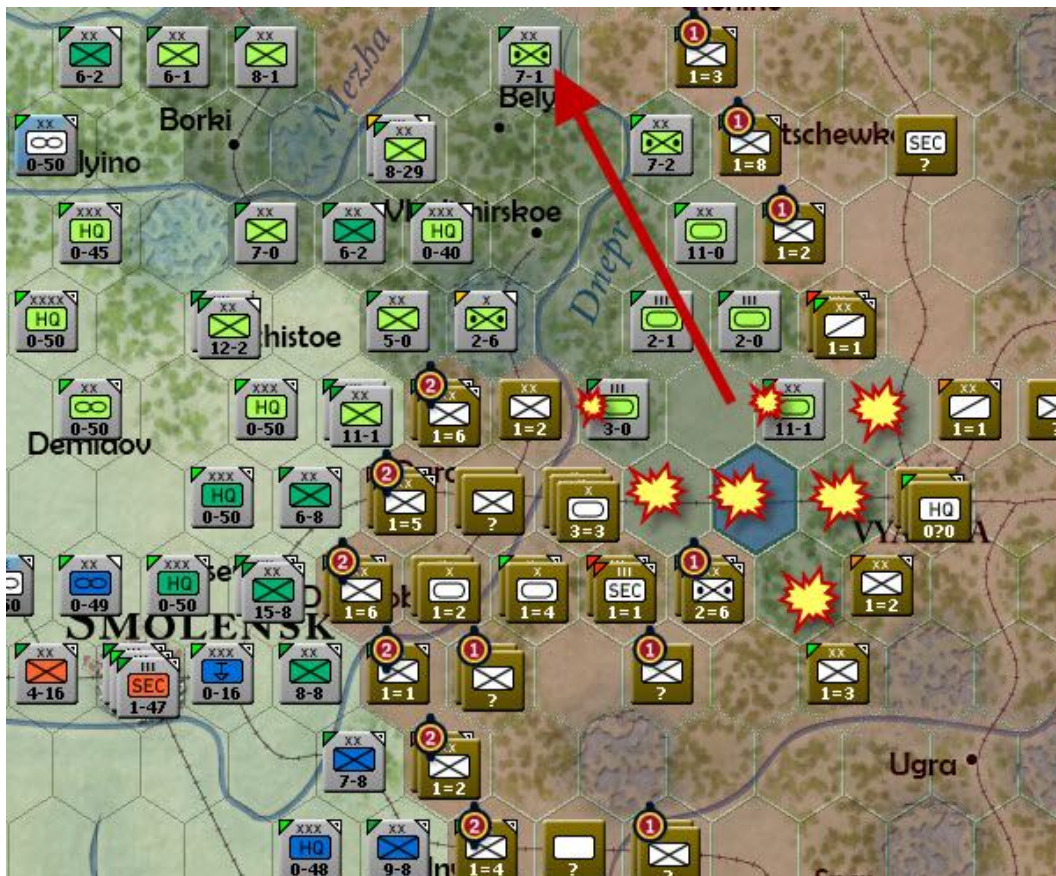


Ahora es el turno del resto de las unidades motorizadas y Panzer. En grupos de dos, abren el camino con ataques hasty hasta que les queda poco movimiento, entonces se colocan de forma que cierren los puntos débiles.

Hemos dejado un hueco (flecha azul) que podría ser aprovechado por un enemigo exterior al cerco, habrá que cubrirlo. Pero antes, hemos de derrotar a un monstruo, una unidad rusa de 23 de defensa (flecha negra). Pero algo no cuadra. Está en bosque claro (x2) y en nivel uno de atrincheramiento: para defender, habrá que multiplicar por 3 a su valor de ataque. Que es un CV ofensivo de 3, es decir, está entre 3,00 y 3,99. Incluso en la tesitura más desfavorable, el CV de defensa no podría llegar a 12 (3,99 x 3). Es decir, un nuevo fallo de inteligencia. Porque en 1941, es casi imposible que una división de infantería rusa supere los 3 puntos ofensivos.



La atacamos y, en efecto, sale corriendo. Ahora terminamos la tarea atacando a las unidades de caballería que se encuentran entre nosotros y Viazma, pero sin olvidarnos de llevar a una división motorizada hasta el punto débil señalado anteriormente.



Para cerrar bien un cerco, sobre todo si hay caballería rusa en las inmediaciones, puede ser necesario dividir una división en sus tres regimientos. Pero son muy susceptibles ante un contraataque ruso, en especial durante 1941, cuando el ruso solo necesita obtener una proporción 1/1 para obligarles a retirarse. Los regimientos solo han de colocarse en lugares donde el contraataque sea poco probable o débil, y a ser posible en bosques donde al menos duplican su valor defensivo. Y, por supuesto, hacer depender nuestra maniobra de que un regimiento resista es muy imprudente.

En el primer turno de la campaña del 41, es posible no cerrar los cercos, sino simplemente apoderarse de un gran terreno en la confianza de que el ruso, que tiene reducida su capacidad de movimiento, no será capaz de atravesar un área tan grande. Pero luego esa táctica resulta muy arriesgada, casi suicida.

Ahora solo queda proteger bien nuestros HQs, comprobar que todas nuestras unidades están bien suministradas (y que lo seguirán estando a pesar de los movimientos enemigos), poner en reserva las unidades que todavía tengan puntos de movimiento (para rechazar contraataques) y suministrar combustible por vía aérea a nuestras unidades motorizadas y panzer más alejadas de las fuentes de suministro.

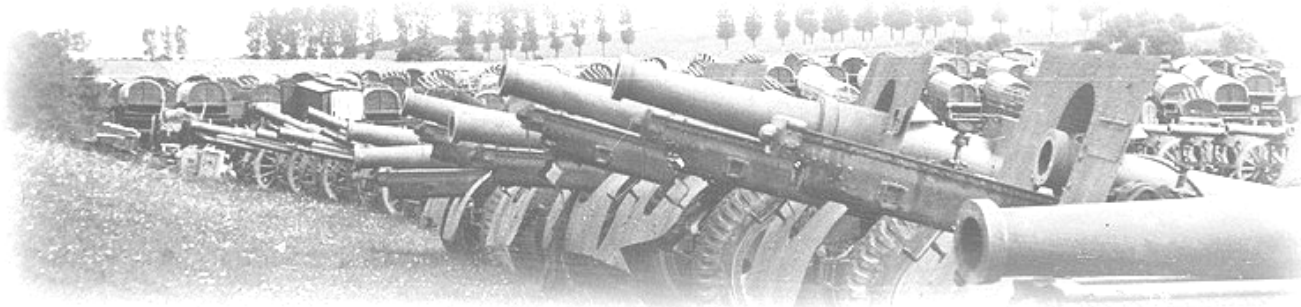
Respecto de la parte aérea de la operación:

Algunos prefieren suministrar combustible a los panzer y motorizadas antes de moverlas, así pueden emplear los bombarderos para esta misión. Como contrapunto, entonces tendrán menos apoyo aéreo en el combate.

Para los combates "fáciles" conviene suprimir el apoyo aéreo, para no gastarlo inútilmente, o por lo menos ponerlo a un nivel bajo (100% o menos) de apoyo y un nivel alto de porcentaje necesario para volar (p.ej. 60%). Para los combates difíciles o decisivos, ponemos el nivel de apoyo a tierra alto (150-200 %) y un nivel bajo de porcentaje necesario para volar (p.ej 30%).

Muy pocos generales de WitE utilizan el ataque aéreo a tierra como preparación para una ofensiva, tiene poca eficacia. Puede hacerse al principio del turno, antes de ningún otro movimiento, si hay que ablandar algún objetivo difícil. Pero ya digo que es raro, suele ser mejor dedicarlos a otros menesteres.

Al norte de Bryansk hay otro punto débil en el despliegue ruso, que puede ser aprovechado por el 4º Panzer para romper el frente y enlazar al este de Vyazma con el 3º Panzer. ¿Puede el caballero cadete lograrlo?



31.1.2. Defensa soviética

Jugar con los rusos durante el año 1941 puede ser frustrante. Parece que no se pueda hacer nada contra la capacidad alemana de realizar cercos una y otra vez. Pero sí se pueden hacer muchas cosas.

31.1.2.1 Como prevenir los cercos alemanes.

Siempre que tengamos un saliente en el frente durante el año 41 y posiblemente durante el año 42, los alemanes terminarán cercándolo. No sabemos cuándo, pero sí que nos sorprenderá el movimiento por su rapidez.

Así es que siempre que se forme un saliente en nuestro frente, preguntémonos si de verdad es preciso mantenerlo y si merece la pena el riesgo, casi la certeza, de ser cercados.

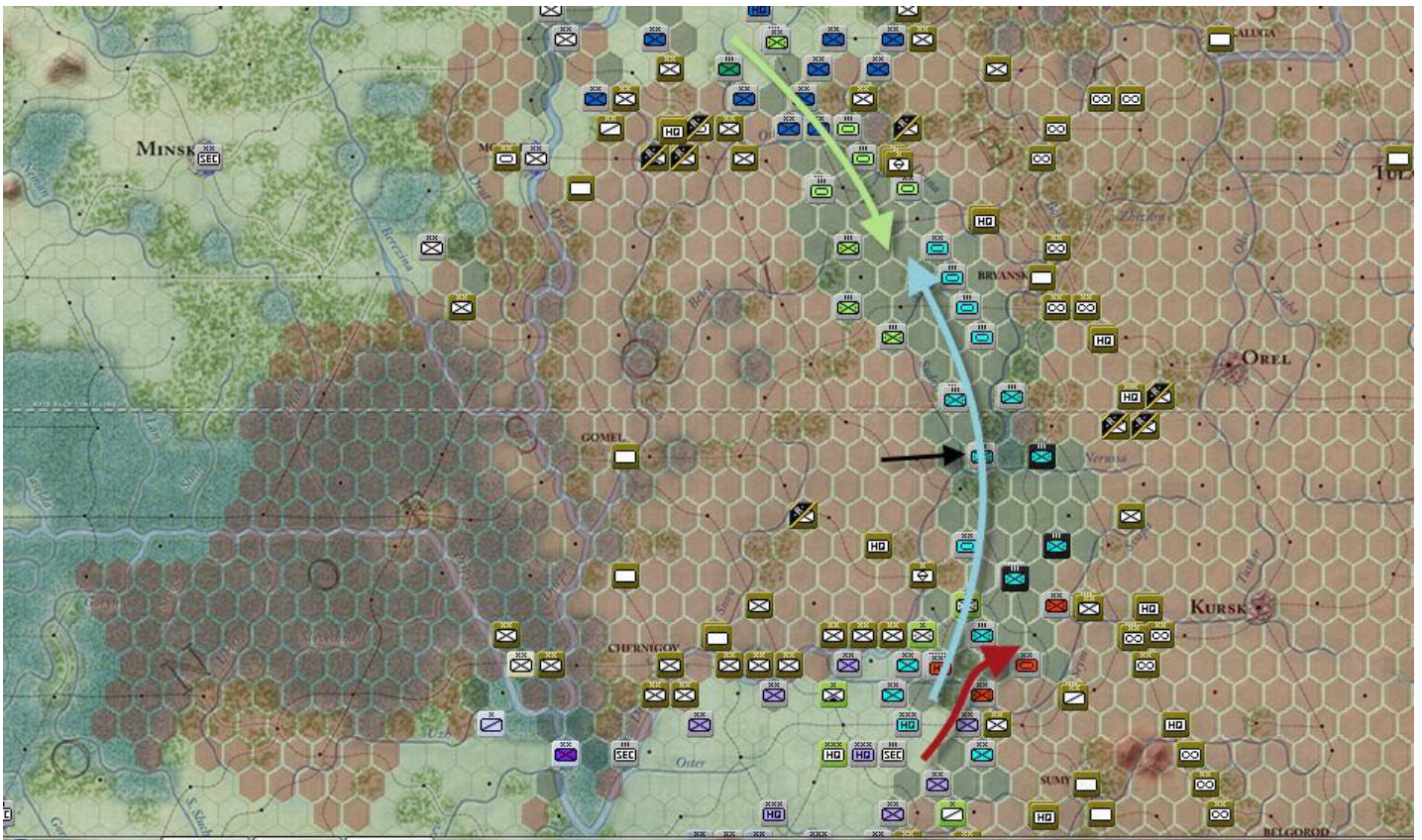
Pocas veces un cerco se produce sin señales de advertencia: Concentraciones de panzer o divisiones motorizadas tras el frente (pueden camuflarse bajo bases aéreas o HQs, o en bosques). Los panzer y divisiones motorizadas, tras avanzar, se retiran (se acercan a su HQ para realizar un HQ build-up). Los panzer y divisiones motorizadas no se mueven apenas en un turno (HQ build-up probable).

Aunque sea posible realizar cercos en un solo turno, la mayoría de las veces necesita hacerse en dos fases: en un turno el alemán rompe el frente ruso y en el segundo los panzer lo cercan. Siempre que nuestro frente sea roto y haya panzers cerca, hay que plantearse la posibilidad de una retirada a una línea más segura. Si se rompe por dos puntos, o salimos corriendo o iremos de vacaciones a un campo de prisioneros alemán, con todas las comodidades.

Las costas son particularmente peligrosas, pues allí basta con una penetración para cercarnos. Y no confiemos en que tenemos un puerto que nos abastecerá: si el alemán lo bombardea o lo conquista, nos quedaremos aislados.

En cambio, pegar la espalda o los flancos a pantanos, ríos caudalosos o montañas, suele ser una buena idea para evitar cercos.

Recordemos que los cercos pueden ser muy muy amplios. ¡El espacio no es ninguna garantía frente a los panzers! Véase por ejemplo:



Si la infantería alemana no ha alcanzado a sus divisiones motorizadas y panzers, hay poco peligro de cerco, porque si los panzers han de romper el frente, no podrán avanzar en profundidad a la vez, a no ser que nuestro frente sea muy débil. En cambio, cuando la infantería alemana esté cerca... hay que tener cuidado.

Mientras los panzers se encuentren a más de 25 -30 MPs de su línea de abastecimiento, no pueden realizar build-ups. (20 MPs + 5 hexes de espacio hasta el HQ). En estas condiciones, suelen ir justitos de combustible y no pueden realizar penetraciones profundas... a no ser que descansen un turno o se abastezcan por aire.

Nunca intentemos adivinar por dónde exactamente atacarán los panzers, basándonos en su posición. Pueden desplazarse fácilmente por la retaguardia alemana. Por ejemplo, un truco bastante efectivo consiste en poner en los lados "A" y "C" del frente a la infantería y en el centro "B" a los panzers. El ruso, por supuesto, refuerza el centro "B", donde parece amenazar el peligro. La infantería rompe por A y C, los panzers se separan de los rusos y penetran por A y C, y cercan a la gran concentración rusa que en B esperaba un ataque frontal.

Otro truco: tras el frente, se dividen varias divisiones de infantería en regimientos y encima se les coloca una división panzer y otra motorizada también divididas en regimientos, parece que allí estén concentrados todos los panzer del mundo, mientras que en realidad están en otra parte, felices bajo HQs, bases aéreas o en bosques, pantanos o ciudades.

Y lo peor es que, aunque adivinemos por dónde van a atacar los panzers, los alemanes poseen la suficiente flexibilidad táctica como para variar sus planes de un turno a otro y buscar un nuevo punto débil.

Conclusión: hay que prepararse para ser golpeados en cualquier lugar. No nos fiemos de las apariencias.

No intentemos construir un frente "invencible". Contra los alemanes, en el 41 y a veces en el 42, eso simplemente no existe. Solo refugiados tras un gran río como el Dnepr podemos tener alguna seguridad, y eso porque allí es imposible romper el frente y avanzar por la retaguardia rusa en el mismo turno.

Es mejor un frente con algo de profundidad, por ejemplo con algunas unidades en segunda fila a uno o dos hexes de distancia. Y siempre con algunas divisiones de caballería, acorazadas o motorizadas más atrás, para romper el cerco (las brigadas de tanques no suelen ser demasiado útiles para eso). La caballería rusa es el gran rompedor de cercos en el año 41, cuando las divisiones acorazadas y motorizadas están desapareciendo; pero hay que usarla con inteligencia, no malgastarla porque, a diferencia de la infantería, no regresará gratis.

Algo que dificulta bastante los cercos alemanes es una defensa al "tresbolillo" o "en damero". Aunque puede ser útil y realista para cubrir una retirada o una parte del frente para la que no disponemos de suficientes fuerzas, utilizarla como defensa principal no parece realista, más bien es un "gamey" y muchos jugadores pactamos no usarla si se puede formar un frente continuado. A cambio de sacrificar la velocidad de su avance, el alemán podrá ir cercando pequeños grupos de divisiones rusas, pero no realizar un gran cerco.

Cuando la situación mejora en el año 42, se puede disponer una defensa "en alfombra". Es decir, tres o más líneas defensivas consecutivas, bien atrincheradas.

Pero esto puede dar una falsa sensación de seguridad. Es verdaderamente difícil romper una alfombra en un solo turno; pero una vez que se saca a los rusos de sus trincheras, quedan indefensos y pueden ser cercados.



31.1.2.2 Que hacer al ser cercado

En el siguiente turno nos han cercado finalmente. Pensábamos que era posible resistir un turno más y ha sucedido un desastre. O no había panzers por ninguna parte y han salido de la nada. O...

Bien, no hace falta que tomemos la Tokarev y nos descerrajemos un tiro en la boca. Ser cercados en el año 41, y posiblemente en el 42, le sucede a todos los generales rusos.

Lo primero que hay que tener claro:

LAS UNIDADES CERCADAS ESTÁN PERDIDAS

A no ser que hayan sido cercadas por una cabalgada suicida de una división panzer aislada, cualquier intento de salvarlas solo conseguirá aumentar la magnitud del desastre. El ejército de rescate, a su vez, será cercado, lo cual provocará, a su vez, un nuevo intento de rescate, que también será cercado... y así hasta que se acabe el ejército ruso.

Pero tampoco vamos a aceptar pasivamente nuestra suerte, como si fuésemos franceses. ¡Somos rusos!

Lo primero de todo, RECONOCIMIENTO AÉREO de los brazos del cerco, para hacernos una idea cabal de la situación. Mejor sin escolta y desde una base exterior al cerco, si hay cazas en el interior que pueden volar (si vuelan, no podrán trasladarse a un sitio seguro).

El reconocimiento aéreo nos dará una idea de cuál es la situación del cerco. Pocas veces será posible salvar a las unidades atrapadas. La misión que tenemos es conseguir retrasar lo más posible a los alemanes.

Si no hay manera de romper el cerco, desde dentro o desde fuera, entonces lo único que puede hacerse es lanzar a volar a nuestros aviones a la reserva o a otra base aérea, cambiar de general si alguno de gran calidad está atrapado (es muy fácil que muera), cambiar de general si alguno de gran calidad está al mando (va a haber muchas derrotas y puede que Stalin mande fusilarlo) y tratar de expandir la bolsa todo lo posible para que liquidarla les cueste más trabajo a los alemanes.

Si se puede romper el cerco de alguna manera, lo haremos. No es que esto vaya a salvar a nuestras unidades atrapadas, pero el alemán tendrá que elegir entre perder un turno cerrando el cerco antes o atacar a nuestras unidades sin que estén aisladas, con lo cual huirán (routed) y se salvarán en parte.

Por supuesto, es mucho mejor huir (routed) que caer prisioneros. Las unidades routed salvan parte de sus hombres y de su material, y conservan su experiencia; además, estarán disponibles para volver a la lucha al poco de reagruparse. En cambio, los prisioneros se pierden para siempre, incluso a veces colaboran con los alemanes para ganarse el pan (sucios hiwis, ya veréis lo que os sucede cuando venzamos), se pierde todo el material y aunque la infantería y los tanques vuelven gratis hasta noviembre del 41, lo harán unos cuantos turnos después (entre 4 y 10, según mi experiencia), como cuadros que han de ser rellenados y sin ninguna experiencia.

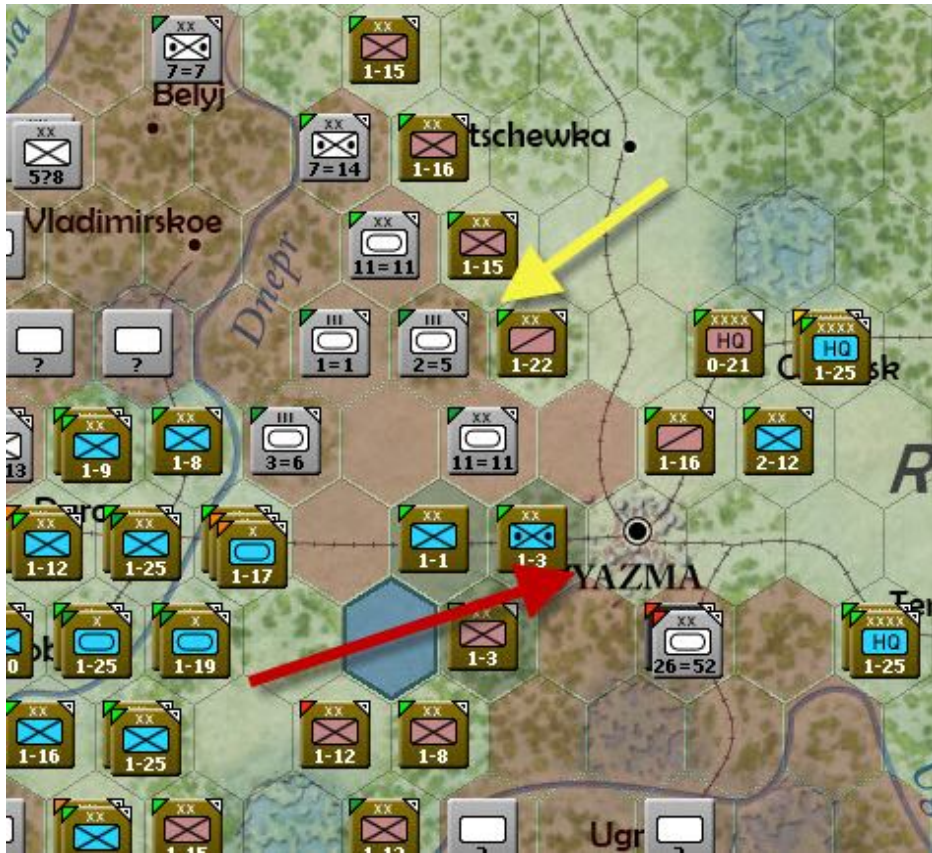
Si se puede romper el cerco por dos puntos, magnífico. Eso significa que los alemanes que estén en medio no tendrán suministro durante ese turno. Dado que serán panzers que habrán gastado toda su gasolina, eso retrasará mucho el avance alemán.

NOTA: Se debería pactar entre los jugadores la home rule de no realizar un HQ build-up en el turno en el que un HQ o alguna de sus unidades han quedado aisladas, pues desvirtúa totalmente el hecho de haber sido aislados.



En esta imagen (tomada del cerco inicial del primer turno del escenario "Operación Typhoon"), vemos que los rusos han quedado cercados. Sin embargo, los alemanes han dejado un punto débil cerca de Vyazma.

Podemos romper el cerco con las divisiones de caballería que hay en el exterior, pero siempre es mejor intentarlo con unidades del interior. La infantería no lo consigue, pero una división mecanizada sí. ¡Cerco roto!



Sin embargo, hemos de vencer una tentación. Hay un regimiento panzer (flecha amarilla) que podría ser contraatacado. Siempre hemos de preguntarnos qué obtendremos con la victoria: unas pocas bajas alemanas y subirnos la moral. Y qué nos costará: todas las divisiones que participen en el ataque serán cercadas y obligadas a rendirse. Mejor no, gracias.

Sigamos viendo cómo incomodar al alemán. En el flanco sur, ha dejado un hueco de solo dos hexes. ¿Pero no te habíamos dicho que debía ser de tres, zoquete? Vamos a castigarle.



El regimiento alemán rodeado de negro está a 12 MPs de su fuente de abastecimiento, que pasa por la línea roja. Muy bien, vamos a estrangularlo un poco, avanzando desde el interior (flecha verde, las cuatro divisiones rusas). Huy, ahora está a 22 MPs. Y si avanzamos otra unidad rusa desde el exterior (flecha amarilla), se pone a 28 MPs. Es decir, que hemos empeorado sustancialmente el suministro de ese brazo alemán con unos simples movimientos. La unidad de la flecha amarilla será, previsiblemente, atacada o aislada, por lo que la ponemos en el mínimo TOE (50%).

Como hemos roto el aislamiento, toca salvar los aviones y, sobre todo, las unidades de apoyo. No podemos dispersarlas, pero sí trasladarlas a STAVKA o a otro HQ.



Como no tenemos nada mejor que hacer, DESPUÉS DE SALVAR LOS AVIONES Y LAS UNIDADES DE APOYO, atacamos algún punto débil, desde el interior (ni hablar desde el exterior, a no ser que persigamos un objetivo claro y tengamos muchas probabilidades de triunfo). Por ejemplo, ese regimiento alemán aislado, marcado de naranja. Y lo hacemos retroceder. No es que hayamos hecho mucho, pero es mejor que nada.



Y seguimos expandiendo la bolsa y tratando de dificultar el abastecimiento de los panzer.

Por último, ponemos todas las unidades al mínimo de reemplazos (TOE 50%), porque para qué se los vamos a enviar si van a morir, salvamos a los generales que merezcan ser salvados y con esto y con una caja de medallas de la orden de Lenin, damos por concluida la bolsa.

Todas las unidades que estén fuera del cerco cogen los bártulos y se van a la siguiente línea de defensa. Hay que darse cuenta de que los panzer, a poco abastecidos que estén, pueden crear nuevos cercos tanto al frente como a los laterales, y recordemos que el brazo norte tiene el suministro normal, no lo hemos conseguido cortar ni estrangular. Hay que aprovechar el tiempo para formar una línea de defensa.

En todo caso, pueden quedarse atrás algunas divisiones de caballería escondidas en algún bosque, por si aparece la oportunidad (rara) de abrir el cerco por segunda vez en el siguiente turno.

Si hay algún aeropuerto en el interior de la bolsa, existe la posibilidad, cuando esté cercada, de suministrar por aire a las unidades atrapadas (no puede hacerse el primer turno de GC41). Pero es difícil que los rusos consigan volar sin convertirse en presa de la Lutwaffe. Esta posibilidad más parece pensada para los alemanes.

31.2. Consideraciones Clave

31.2.1 Estrategia Alemana

Existen cinco posibles objetivos territoriales para los alemanes: Leningrado, Moscú, Kharkov-Kursk, el Donbass (Stalino-Rostov) y Crimea. Es muy difícil conquistarlos todos, salvo que el jugador ruso sea muy inferior. Hay que priorizar. A nuestro/s objetivo/s principal/es le asignaremos los mejores generales, más unidades de apoyo, refuerzos, reemplazos (poniendo en refit las divisiones), mayor apoyo aéreo, doblaremos si es necesario el tendido ferroviario y, sobre todo, dirigiremos hacia allí a nuestros panzer. Cada objetivo tiene ventajas e inconvenientes.

Leningrado

Ventajas:

- Libera a los finlandeses, lo cual nos permitirá cubrir una importante parte del frente durante el primer invierno.
- Una vez conquistado, es muy fácil de conservar, defendido por el río Neva.
- Es una importante fuente de hombres para el ruso.

Inconvenientes:

- El terreno es muy apto para la defensa.
- Los panzers han de transitar por senderos predecibles rodeados de pantanos.
- El ruso es consciente de su importancia y es de prever que lo defenderá con decisión.

Moscú

Ventajas:

- Gran concentración de industria y fuente de hombres para el ruso.
- Importancia psicológica para ambos bandos.
- Importante nudo ferroviario, en especial sus alrededores.

Inconvenientes:

- Difícil de conquistar por asalto directo, hay que rodearlo.
- En su entorno aparecen un gran número de unidades rusas.
- Fácil de reconquistar para el ruso en el primer invierno.

Kursk-Kharkov

Ventajas:

- Terreno inmejorable para los panzer y para cercar rusos.

Inconvenientes:

- Hay que cruzar el Dnepr.
- Dificultad para el suministro.
- Muy fácil de reconquistar para el ruso durante la contraofensiva de invierno, muy pobre terreno defensivo.

Donbass

Ventajas:

- Gran concentración de industria.
- Si se conquistan los alrededores de Rostov, el grupo de ejércitos sur se divide en dos.

Inconvenientes:

- Hay que cruzar el bajo Dnepr.
- La más difícil situación logística de todas.
- Allí aparece gran cantidad de caballería rusa, dificultando penetraciones profundas.

Crimea

Ventajas:

- Se elimina una plataforma aérea que puede alcanzar los campos petrolíferos rumanos.
- Con la conquista de Kerch, se asegura el flanco del avance sobre el Donbass para el invierno.
- La mitad inferior de Crimea tiene clima europeo, eso significa que la ofensiva alemana puede prolongarse allí durante diciembre.

Inconvenientes:

- Apenas hay concentraciones humanas o industriales.
- Dada la gran cantidad de puertos, es difícil cercar a los rusos.
- Los rusos pueden desembarcar en la retaguardia y cortar el suministro: hay que cubrirla con los rumanos.

Como alemán tendrás que decidir entre: ¿conquistar terreno o destruir al Ejército Rojo?. Los alemanes, antes de comenzar la guerra, han de decidir qué preferirán, si conquistas territoriales o debilitar al Ejército Rojo. Si prefieren conquistas territoriales, con la consiguiente captura de industrias y centros de población, intentarán avanzar lo más rápido posible concentrando sus fuerzas en algunos puntos.

Ventajas:

- Durante los años siguientes, el Ejército Rojo será más débil.
- Es muy fácil que el jugador ruso se confunda y cometa errores.
- No da tiempo a los rusos a que se atrincheren.
- Maniobras menos complejas.

Inconvenientes:

- Mayor dificultad logística.
- Con un Ejército Rojo en buen estado, habrá una fuerte contraofensiva invernal.

Por el contrario, si se pone el énfasis en destruir al Ejército Rojo, los alemanes avanzarán realizando una serie de cercos consecutivos.

Ventajas:

- La contraofensiva rusa de invierno será más débil.
- Si el Ejército Rojo es debilitado tempranamente, se podrá avanzar deprisa.

Inconvenientes:

- Los rusos tienen tiempo de evacuar casi toda o incluso toda su industria, por lo que el Ejército Rojo, a partir del año 43, será muy fuerte.
- Posiblemente no se pueda conseguir conquistar tantos centros de población como con la estrategia de avance en profundidad.
- Los rusos tienen tiempo de atrincherarse.

31.2.2 Estrategia rusa

Los rusos, a su vez, han de tomar algunas decisiones importantes:

¿Qué área defender? Las ventajas e inconvenientes de cada área para los alemanes tienen su reflejo exacto para los soviéticos. Si se intenta defender todos los puntos, puede que se pierdan todos. Además de la importancia de cada zona, los rusos han de deducir dónde concentrarán sus fuerzas los alemanes. Esto se consigue simplemente viendo si se traslada algún cuerpo panzer de un grupo de ejércitos a otro. También es conveniente comprobar por dónde tiende el alemán las vías férreas (comprobando el nivel de suministro de los hexes alemanes) y si dobla alguna. Entonces, el jugador soviético se enfrentará a una difícil elección: Concentrar sus fuerzas en la misma zona que el alemán, para intentar frenarlo o, por el contrario, dar por perdida esa área y concentrar las fuerzas donde el avance alemán será más débil (pero cuidado, si el alemán conquista demasiado pronto un objetivo, podrá transferir sus fuerzas acorazadas a otro).

Otra elección del jugador soviético: Qué tipo de defensa utilizar. Hay tres alternativas, según el objetivo que queramos conseguir.

- **Defensa avanzada:** se disputa el terreno a los alemanes desde los primeros turnos. Los alemanes avanzarán más lentamente, pero los rusos sufrirán grandes bajas.
- **Defensa "Sir Robin"** (llamada así por un inglés que la propuso): los rusos se retiran ante los alemanes casi sin luchar, dejando que avancen y que sea la logística lo que les detenga. El Ejército Rojo quedará intacto para la contraofensiva de invierno, pero la Unión Soviética habrá perdido sus principales ciudades.
- **Defensa elástica:** Se produce una lenta retirada rusa a líneas defendibles, y cuando estas son perforadas, se vuelve a reemprender la retirada. Esto exige una cuidadosa planificación y un error de tiempos hará que se sea cercado.
- **Defensa estática:** Se elige una zona fácilmente defendible y se trata de parar allí a los alemanes. Los alemanes conseguirán avanzar finalmente, pero a costa de muchas bajas y de perder mucho tiempo.

No es necesario que todo el frente siga la misma estrategia todo el tiempo. Por ejemplo, se puede plantear una defensa estática en Leningrado, una defensa elástica en Moscú y una retirada "sir Robin" hacia el Dnepr en el sur. O se puede realizar una defensa elástica hasta un punto en el que se convierte en estática. O se puede renunciar a una defensa inicialmente estática si las fuerzas alemanas son abrumadoras y pasar a una defensa elástica o a una sir Robin.

Si como rusos nos retiramos ante los alemanes, no suele ser conveniente dejar el camino libre a los panzer, pues entonces avanzarán muy deprisa. Lo mejor es dejar en sus rutas previsibles algunas unidades ligeras que retrasen su avance, como brigadas paracaidistas o regimientos del NKVD, ambas resisten varios ataques sin dispersarse. A los flancos, divisiones acorazadas, motorizadas o de caballería, a ser posible escondidas en bosques o pantanos, que cortarán el suministro a los panzer si estos avanzan descuidadamente. Así se retrasará mucho el avance alemán y nos dará tiempo a atrincherar y organizar nuestras fuerzas.

Ante el avance alemán, hemos de recordar que los panzer son mucho más móviles de lo que podemos imaginar y que dejar salientes es muy peligroso. Hay dos "mega-kessel" típicos: la unión del grupo de ejércitos norte con el centro, por detrás de los montes Valdai, y la unión del grupo de ejércitos centro con el sur al este del Dnepr. Sin ser tan grandes territorialmente, hay otros cuatro kessel típicos: el de Leningrado, si los alemanes consiguen cerrar las comunicaciones de la ciudad atrapando al oeste a muchas unidades rusas; el de Moscú, cuando los alemanes consiguen rodear a la capital y a sus defensores; el del sur, cuando los alemanes atrapan a las fuerzas rusas contra el mar de Azov, entre Zaporozhye y Stalino; y el de la entrada de Crimea, si los rusos siguen defendiendo el bajo Dnepr a pesar de la caída de Zaporozhye: los alemanes, en vez de proseguir hacia el este, pueden girar hacia el suroeste y cortar la retirada hacia Crimea.

Tanto en Leningrado como en Moscú, puede haber un momento en el que haya que decidir si seguir defendiendo tan importantes ciudades, y con qué fuerzas, o arriesgarse a ser cercado.

31.2.3 Puntos Clave

Riga

Si decidimos tomar Riga en el primer turno, ha de ser atacada por dos unidades panzer o motorizadas que primero atraviesen el río Daugava (Dvina) y luego ataquen (si atacan a través del río tal vez sean rechazadas).

Odessa

Si se intenta tomar Odessa solo con los rumanos, el asedio puede eternizarse. Hay que atacarla con fuerzas alemanas del 11 ejército. Mientras Odessa esté en manos rusas, el avance por el sur es dificultoso.

El puente de tierra

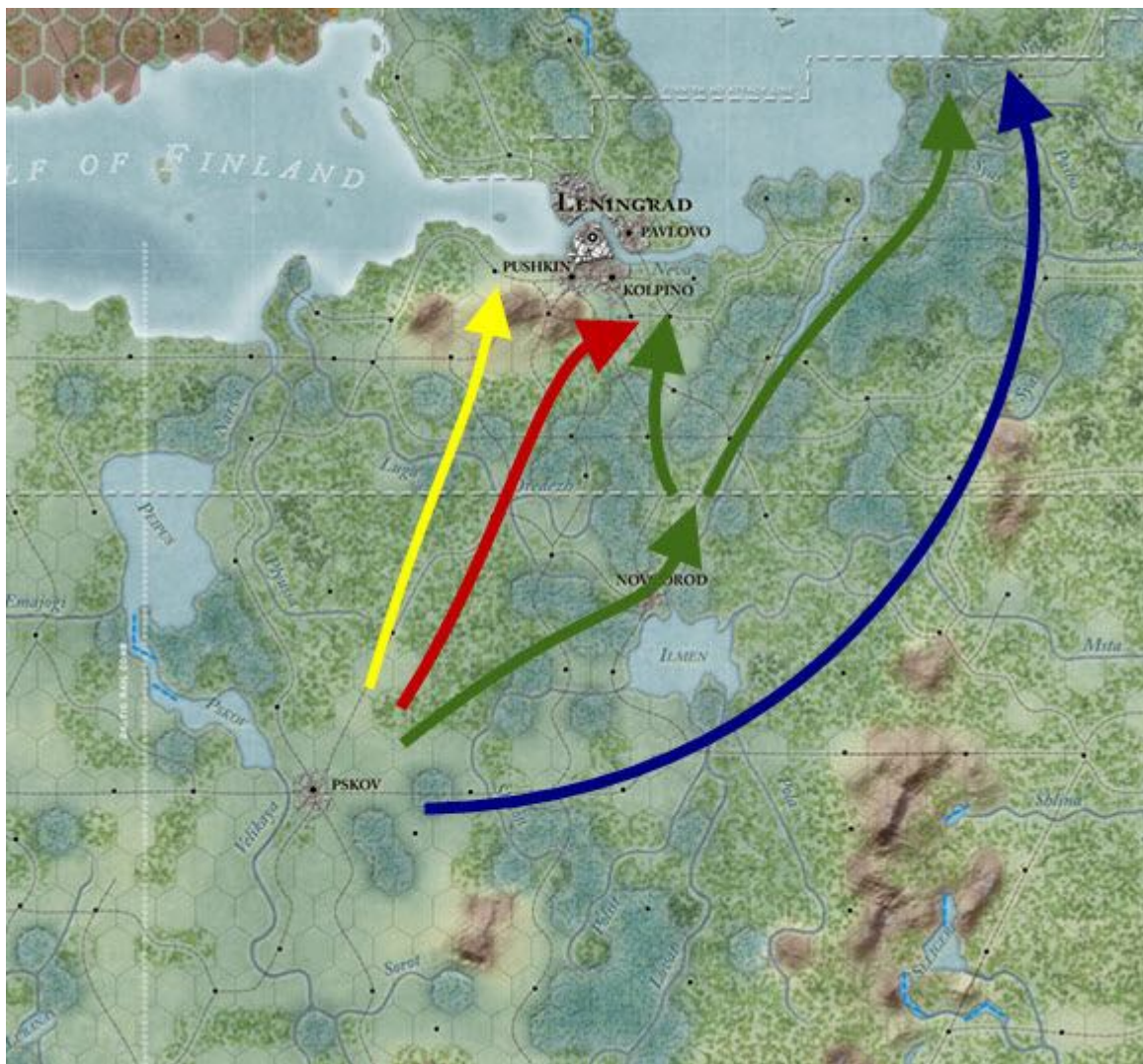
Entre los ríos Dvina y Dniepr existe un puente de tierra, de 4 o 5 hexes de anchura. Este puente de tierra y la ciudad de Vitbesk son el camino natural para que una fuerza invasora se aproxime a Moscú. Será defendido y atacado duramente. Existe la posibilidad de tratar de rodearlo por el norte, sobrepasando Vitbesk; pero existen pantanos que si son defendidos, dificultan un envolvimiento. De todas formas, el jugador soviético ha de tener claro que ante un ataque alemán decidido, sus fuerzas cederán.

El río Dnepr

Es un río de la máxima importancia estratégica. Si está bien defendido, su cruce supone una gran dificultad para el alemán. En especial, si los rusos tienen reservas con las que contraatacar a las fuerzas que crucen y les obligan a retirarse: por eso, los alemanes han de cruzarlo en fuerza, con apilamientos de al menos dos divisiones. Sin embargo, es muy largo y tarde o temprano será atravesado. Entonces, si el ruso no rehace a tiempo su frente, puede ser cercado. Una estrategia "natural" para el alemán consiste en ir descendiendo por la margen oeste del Dnepr, obligando al ruso a alargar sus líneas y así crear debilidades. Intentar cruzar el Dnepr con panzers por los pantanos situados justo al norte de Kiev, suele ser una mala idea.

Leningrado

Los alemanes, frente al desafío que supone Leningrado, pueden intentar varios ataques:



-“Gancho de derecha”: Rodeando el lago Ilmen por el sur, las fuerzas alemanas buscan contactar con los finlandeses.

Ventajas: Un gran kessel en Leningrado, que destruirá a los frentes Norte y Noroeste.

Inconvenientes: Un largo camino de rodeado de pantanos y montañas. Dificultades logísticas. Es difícil sorprender al ruso, que tiene tiempo para reaccionar.

-Novgorod. Es una ciudad difícil de conquistar, protegida como está por una línea de pantanos y con un río y más pantanos a su espalda. Pero es clave en la defensa rusa de Leningrado: si cae Novgorod, la defensa rusa será muy dificultosa.

Una vez conquistada Novgorod, los alemanes pueden elegir dirigirse hacia Leningrado o bien tratar de cortar el suministro a la ciudad conquistando el puerto de Svirtsya o contactando con los finlandeses.

-El camino recto: Por entre pantanos, hay un espacio que, después de Divenskaya, tiene dos hexes de anchura de terreno claro o bosque ligero: es la vía de ataque “natural” hacia Leningrado.

-Ataque por la izquierda: se puede intentar cortar en dos el dispositivo defensivo soviético dirigiendo un ataque contra el puerto de Oranienbaum. Si se consigue, se formará un pequeño kessel. Una vez reducido, se proseguirá el ataque contra la ciudad.

-Ataque plano: los alemanes irán empujando a los rusos a todo lo largo de la línea defensiva, obligándolos a retroceder. Es un ataque poco aconsejable: el avance es lento y es improbable que se consiga conquistar Leningrado antes de las lluvias.

En resumen, tendremos dos alternativas principales: o cortar el suministro a la ciudad conquistando el puerto de Sviritsa (o contactando con los finlandeses) o asaltarla.



Si se intenta un asalto, hay dos puertas: puerta delantera y puerta trasera:

- Puerta delantera: atacar Leningrado directamente. La gran dificultad, tras conquistar Leningrado sur, será cruzar el río Neva. A veces, si el jugador soviético no guarnece Leningrado, un jugador alemán puede conquistarlo por sorpresa mediante el movimiento de alguna unidad motorizada. Leningrado sur siempre debería estar guarnecido, por muy estable que parezca la situación.

- Puerta trasera: una vez se ha aislado Leningrado, la ciudad y su guarnición reciben el suministro por el puerto de Osinovets. Si se consigue conquistar Osinovets, Leningrado caerá. Para eso los alemanes cruzarán el Neva por su extremo más oriental. Y por eso para los soviéticos, fortificar dicho extremo es una tarea esencial.

31.2.4 El primer invierno alemán

Toda la campaña del verano del 41 está dominada por un hecho: llegará el invierno y con él el contraataque de los rusos. A mediados de septiembre hay que empezar a planear el invierno. El dato fundamental es el número de bajas que se ha conseguido infligir a los soviéticos. Menos de 2.500.000 bajas, significa que el Ejército Rojo estará en la plenitud de sus fuerzas. Todo intento de resistir es suicida. Más de 4.000.000 de bajas, el Ejército Rojo estará muy débil. Hay tres estrategias posibles:

-Resistir a ultranza. Solo posible si el ejército ruso está muy débil. Hay que enderezar las líneas para que el frente sea lo más corto posible. Hay que procurar atrincherarse y emplear como refugios pueblos y ciudades. Hay que procurar emplear bosques, montañas y pantanos como puntos fuertes defensivos. En los puntos clave, situar a dos unidades de infantería, a ser posible con un regimiento de montaña. Poner en reserva a unidades panzer o motorizadas, tras las líneas, en pueblos y ciudades.

-Retirada total. Aconsejable cuando los rusos son abrumadoramente superiores. Los alemanes se retiran 15 o 20 hexes, a ser posible en buen terreno defensivo, y se atrincheran allí. Dada la falta de unidades de reparación de ferrocarriles rusas, el estado de su logística será pobre. Hay quien defiende una retirada más amplia, pero no parece recomendable ni necesaria.

-Retirada progresiva. Durante diciembre, nos retiraremos de dos en dos hexes, en amontonamientos de dos en dos divisiones, con algunas unidades acorazadas o mecanizadas en reserva y procurando dirigirse hacia bosques o pantanos.

Esto hace que los rusos no puedan realizar ataques preparados y, al mismo tiempo, impide que se pierda terreno demasiado deprisa. El peligro estriba en que algún cuerpo de caballería se infiltre y dificulte la retirada. Luego, en enero, cuando la Wehrmacht está más aclimatada al frío, se podrá resistir. En todos los casos:

-Durante noviembre, aunque algunas unidades se empiecen a atrincherar, otras han de proseguir su avance. Objetivo: destruir los ferrocarriles soviéticos, alejar el frente de nuestra línea de resistencia, debilitar a las unidades rusas y, si fuese posible, cercarlas y destruirlas (a partir de noviembre, ya no vuelven gratis, hay que gastar APs para reconstruirlas).

-Las unidades panzer y motorizadas de élite (más de 85 de moral) han de refugiarse en ciudades rusas o regresar por tren a ciudades de Polonia, para evitar perder su estatus debido a las pérdidas por congelación.

-Los bombarderos alemanes, han de volar también a la reserva o a Polonia.

-Se puede construir una línea de atrincheramientos de nivel 2 colocando regimientos en el lugar deseado el último turno de buen tiempo. No aumentarán a nivel 3 aunque se les coloque una zona fortificada encima; para eso, debería cavar toda una división. Las zonas fortificadas son casi inútiles a efectos de atrincheramiento, si están solas.

31.2.5 El primer invierno desde el punto de vista ruso

Tras un verano terrible en el que habremos estado al borde de la desesperación en muchas ocasiones, ahora llega la hora de resarcirse. Con las primeras lluvias, o incluso antes, será el momento de empezar a preparar nuestra ofensiva de invierno. La caballería es esencial para la ofensiva: es nuestra única unidad móvil. La primera semana de diciembre podremos formar cuerpos con tres divisiones: asegurémonos de tener la caballería agrupada y situada donde nos convenga. Es conveniente haber formado varias semanas antes a algunos batallones de tanques y regimientos de sappers para asignar uno a cada cuerpo y así aumentar su fuerza. Las brigadas de tanques nos pueden permitir transformar mucho terreno si el alemán se retira, pero son incapaces de moverse y atacar en preparado, y si están solas son muy vulnerables a contraataques alemanes. Estudiaremos nuestro pool de artillería. Los ejércitos que vayan a pasar a la ofensiva, han de crear suficientes unidades artilleras de apoyo, junto con dos o tres regimientos de sappers, para asaltar las trincheras alemanas.

Nuestra capacidad ofensiva dependerá sobre todo de las bajas que hayamos sufrido durante el verano. Pocas bajas, nos permitirán lanzar una ofensiva a lo largo de todo el frente. Muchas, nos obligará a concentrarnos en algunos sectores. A la hora de elegir los sectores de nuestra ofensiva, hemos de valorar:

-La importancia estratégica del sector. Por ejemplo, si el alemán está muy cerca de Moscú o Leningrado. Además, es difícil que el alemán se retire de un sector muy importante. Por el contrario, es de prever que los alemanes concentren allí sus mejores unidades.

-El terreno defensivo. Un buen terreno defensivo es peor para atacar pero, por el contrario, será más sencillo de defender en primavera.

-La fuerza relativa alemana.

Hemos de recordar que en nuestra ofensiva de invierno:

-El espacio NO IMPORTA, a no ser que incluya ciudades o esté muy próximo a nuestras ciudades. Los alemanes, si no acaban muy castigados, lo recuperarán con facilidad en primavera.

-Nuestras bajas propias NO IMPORTAN. Serán muy cuantiosas, puede que más que las alemanas, pero podemos permitirnos el intercambio. IMPORTA:

-Las bajas que provoquemos a los alemanes, que no podrán recuperar. Y su descenso de moral con las derrotas.

-La ganancia de experiencia de nuestras unidades y su conversión en guardias.

Al atacar, es importante tener en cuenta que para derrotar a una unidad alemana, atrincherada o en buen terreno defensivo, al principio del blizzard, es necesario atacarla con tres divisiones rusas en un ataque preparado. Si son dos divisiones de infantería alemanas o una división panzer, hay que atacarlas con dos apilamientos de tres divisiones rusas.

Una vez que se saca a los alemanes de sus trincheras, no es preciso atacarlas tan fuertemente.

Recordemos, por último que en enero y febrero los alemanes mejoran algo, pero que la primera semana de marzo desaparecen totalmente los efectos de la ventisca y vuelven a ser tan fuertes como antes. Además, los panzer pueden volver de sus refugios de invierno totalmente descansados.

Por eso es prudente, a mediados de febrero o incluso antes, comenzar a preparar una línea de defensa sin salientes y retirarse a ella la última semana de febrero. De lo contrario, la contraofensiva alemana de primavera tomará a los rusos fatigados y al descubierto.

31.2.6 Las vías férreas

Para la campaña alemana del año 41, mantener suministradas a las puntas de lanza es esencial. Y para eso, es fundamental tender las vías férreas adecuadamente.

Los alemanes tienen cinco unidades de reparación de líneas férreas, FBD. Dónde situarlas es una decisión importantísima que definirá todo el futuro de la campaña.

Sobre los mejores trayectos hay muchas opiniones y, además, cada jugador ha de disfrutar del placer de diseñar su propia red ferroviaria, aunque cometa algunos errores.

Hablaremos aquí solo del doblado de las FBD, es decir, de emplear dos FBD para tender una sola línea.

Una FBD tiende, en promedio, 3,5 hexes a la semana (excepto en los países bálticos, cuyas normas son distintas). Dos FBD tienden 5 hexes a la semana, el máximo permitido. Es decir, que en una línea férrea doblada, a finales de septiembre, se habrá avanzado $1,5 \times 15 = 22,5$ hexes más que si se hubiese tendido de forma normal. ¿A qué precio? Al de dejar de construir otra línea férrea y, además, al no haber tendido 2 hexes por turno ($3,5 \times 2 = 7$), es decir, a finales de septiembre nuestra red ferroviaria tendrá 30 hexes menos que si no hubiésemos doblado. Doblar una línea férrea o no, y cuál (y cual no construir, en su caso), es una decisión crucial.

Los batallones de construcción adosados a los HQ pueden salir de ellos y dedicarse a reparar vías férreas. Se sitúan de forma aleatoria, aunque tienden a preferir las cercanías de sus HQs. Si no se quiere que construyan en un lugar, se les puede enviar de regreso a su HQ, aunque nada garantiza que el próximo turno se sitúen en un sitio mejor.

Para los rusos, durante la campaña del año 41, los batallones de RR son muy útiles, y todo ejército debería crear varios de ellos. Durante el verano, ayudarán a atrincherarse, y durante el invierno, permitirán que la ofensiva llegue más lejos.

Unos detalles sobre el tendido de las vías férreas alemanas que pueden pasar desapercibidos para los jugadores noveles:

-Algunos jugadores prefieren tender su vía férrea del sur partiendo desde el norte de Rumanía, concretamente desde Novoselitsa, población al este de Chernotvsky. Para eso, se traslada por tren una FDB atravesando Hungría (cuando ésta entre en guerra). Aun con esta pérdida de tiempo, se llega antes a Cherkassy, lugar de destino habitual para la línea férrea del sur. Como inconveniente, durante los tres primeros turnos los panzer del grupo sur estarán algo más lejos de su abastecimiento.

-Hasta que no se conquiste Sebastopol, la línea férrea costera hacia Crimea, a partir de Odessa, está expuesta a desembarcos. Hay que protegerla adecuadamente, con divisiones rumanas.

-Cuando el avance se enlentezca, hay que procurar unir las líneas férreas por detrás del frente (a una distancia segura de la contraofensiva rusa). Esto permite trasladar unidades de uno a otro grupo de ejércitos y, además, en caso de ataque de partisanos se evitará quedarse sin suministro.

