

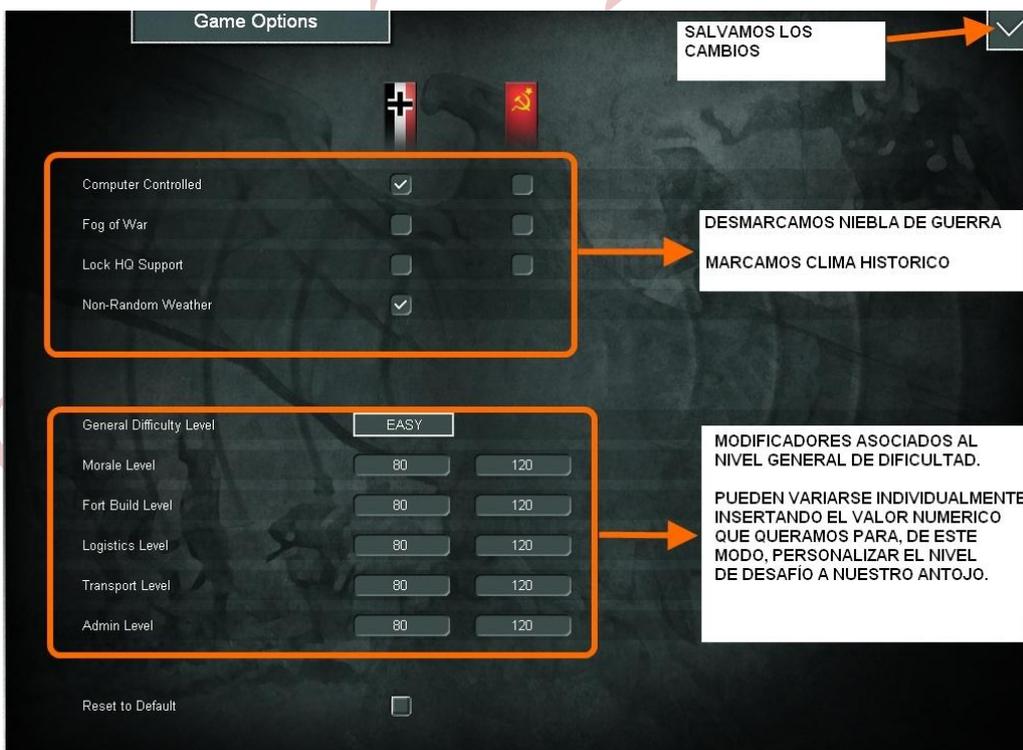
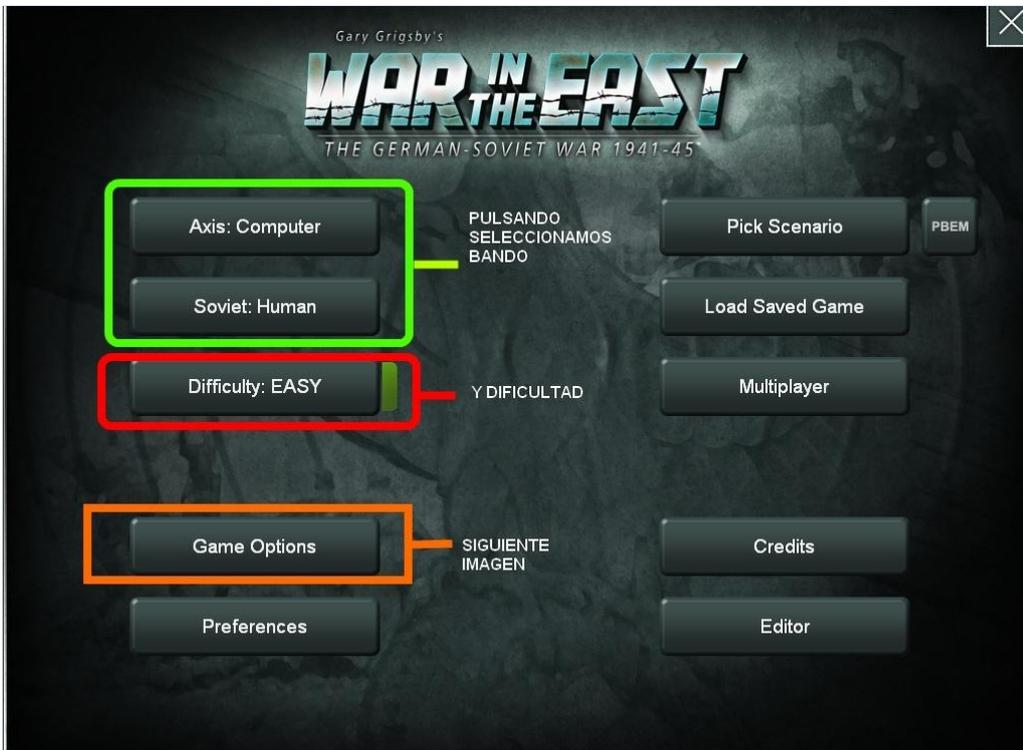
Tutorial War in the East en español

Traducción del tutorial

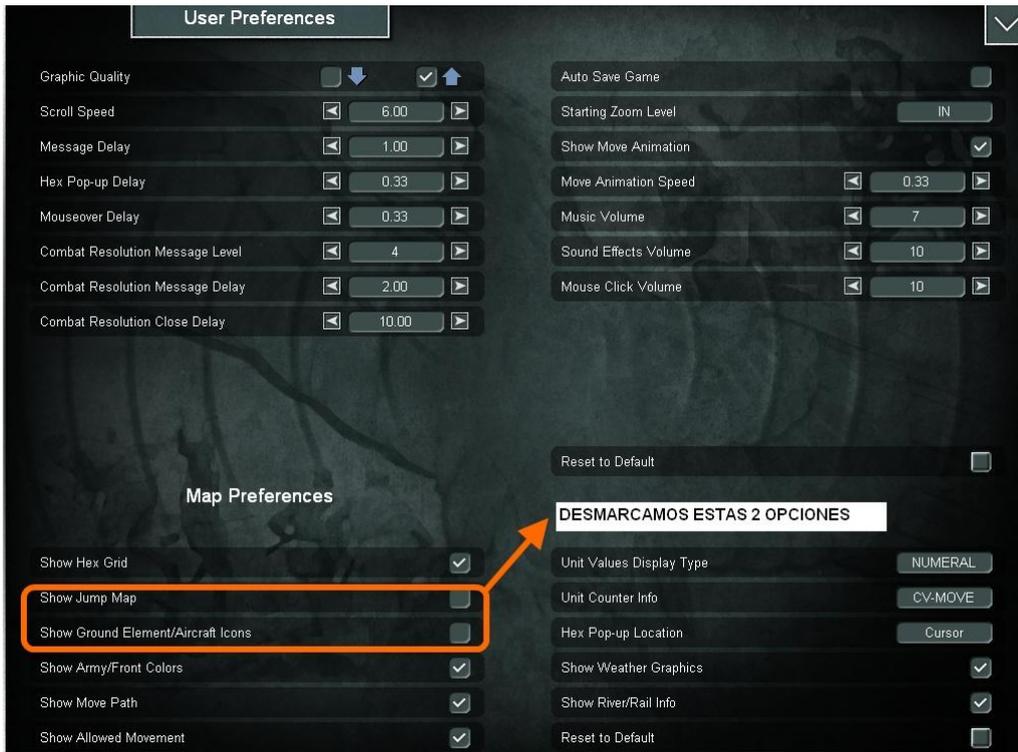
Xtraviz
17/12/2010



Bueno, si alguien no tiene el juego y le apetece echar un vistazo al tutorial. Aunque las primeras pantallas son demasiado obvias las colgaré también. La pantalla principal donde escogemos bando y nivel de dificultad:



La siguiente imagen muestra la pantalla de preferencias. Son ajustes de interfaz para gráficos, animaciones, retrasos en la



etc... A efectos del tutorial desmarcamos sólo las dos opciones resaltadas: Mostrar la pequeña ventana del mapa completo (Minimapa) y Mostrar iconos de los elementos de tierra y aéreos mediante una ventana flotante cuando pasemos el puntero por cada unidad.

Una vez cargado el escenario del tutorial: Velikie Luki 42', nos encontramos al mando de la fuerza soviética tratando de rechazar a los alemanes antes de que les lleguen refuerzos y consigan

estabilizar la situación. Tendremos 10 turnos para conseguirlo. El Eje recibe 20 puntos Administrativos cada turno y los rusos 15. Veremos esto:





Las tres pestañas superiores: Información del Mapa, Pantallas Informativas y Administración, están asociadas a una barra de herramientas distinta. En la primera observamos:



De izquierda a derecha:

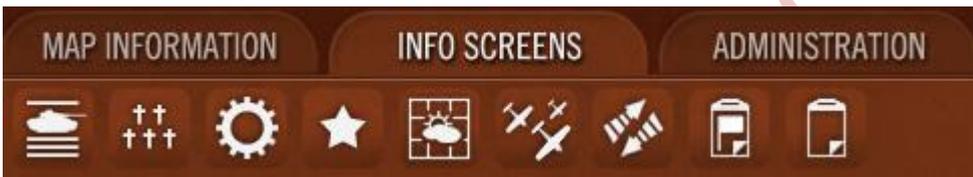
- 1.- Muestra u oculta las unidades en el mapa.
- 2.- Aumentar Zoom.
- 3.- Disminuir Zoom.
- 4.- Muestra los hex controlados por el enemigo en rojo claro y aquellos que estás a punto de capturar en un gris claro.

5.- Despliega pequeños iconos numéricos que establecen el nivel de fortificaciones construidos en cada hex. El rango de niveles de fortificaciones va de 0 a 5 y son añadidos al modificador de terreno para alcanzar el modificador de defensa total de un hexágono fortificado. Así, por ejemplo, la ciudad de **Velikie Luki** podría ser un lugar muy duro de tomar ya que es un terreno urbano (+2 a la defensa) y tiene un nivel de fortificación de 4. Ver al lado:



- 6.- Muestra los tramos de vías de ferrocarril que se encuentran dañados.
- 7.- Este es usado para ver los distintos modos en los que puede hallarse una unidad: Recuperándose, en Reserva, Estática o Retirada.
- 8.- Muestra las unidades aisladas, o lejos de una comunicación ferroviaria o recibiendo suministro como cabeza de puente (?)
- 9.- Muestra la localización de los hexágonos que contienen fábricas.
- 10.- Esta función es usada para unir o separar unidades mayores. Por ejemplo, formar Cuerpos con dos o tres divisiones o realizar la operación inversa.
- 11.- Crear una unidad de fortificación en el hexágono seleccionado.
- 12.- Asignar unidades al Cuartel General (HQ) más próximo.
- 13.- Muestra las zonas climáticas.
- 14.- Muestra las localizaciones que otorgan puntos de victoria (VP) en los escenarios siendo banderas grises para el Eje, rojas para los soviéticos y banderas rojas/grises para las localizaciones con VP para ambos bandos.

La siguiente pestaña de Pantallas Informativas tiene 9 botones:



Estas funciones nos mostrarán los siguientes informes (de izq a dcha): Orden de Batalla, Informe de Bajas, Producción, Puntos de Victoria, Clima, Doctrina Aérea, Refuerzos y Retiradas programadas, Informes de batallas, HQs, etc... y, el último, nos mostrará datos relativos a la Logística. Bien, abramos el primero (informe relativo al OOB para este escenario):

ORDER OF BATTLE

[+] STAVKA - Marshal Boris Shaposhnikov

[+] Kalinin Front - General-Leytenant Valerian Frolov

DESDE AQUÍ PODEMOS HACERNOS UNA IDEA DE LAS FUERZAS Y ESTRUCTURA DE MANDO QUE DISPONEMOS PARA ESTE ESCENARIO.

EN ESTE CASO EL ALTO MANDO DE LA STAVKA TIENE SUBORDINADO AL HQ DEL FRENTE DE KALININ BAJO EL MANDO DEL TENIENTE GEN. FROLOV.

DADO QUE LA STAVKA NO TIENE FUERZAS DIRECTAMENTE ASIGNADAS ABRIREMOS EL OOB DEL FRENTE DE KALININ (PULSANDO EL SIMBOLO '+') PASANDO A LA SIGUIENTE IMAGEN...

AQUÍ VEMOS EL TOTAL DE FUERZAS DISPONIBLES PARA ESTE ESCENARIO PARA CADA BANDO. LA PRIMERA CIFRA ES EL TOTAL, SIENDO LA CIFRA ENTRE PARENTESIS EL NUMERO DE FUERZAS PREPARADAS (SIN DAÑOS)

	GERMANY	89716 (78728)
	RUMANIA	0 (0)
	HUNGARY	0 (0)
	ITALY	0 (0)
	FINLAND	0 (0)
	SLOVAKIA	0 (0)
	SOVIET UNION	127634 (118960)

ORDER OF BATTLE

[] Kalinin Front - General-Leytenant Valerian Frolov

[-] 3rd Shock Army - General-Leytenant Maksim Purkaev

- 146th Separate Tank Regiment (256 - 0 - 30)
- 170th Separate Tank Regiment (256 - 0 - 30)
- 38th Guards Corps Artillery Regiment (664 - 20 - 0)
- 376th Corps Artillery Regiment (932 - 21 - 0)
- 1224th Corps Artillery Regiment (925 - 23 - 0)
- 455th Artillery Regiment RVGK (1272 - 28 - 0)
- 613th Artillery Regiment RVGK (1272 - 28 - 0)
- 144th AT Artillery Regiment (295 - 15 - 0)
- 232nd AT Artillery Regiment (275 - 15 - 0)
- 316th AT Artillery Regiment (162 - 17 - 0)
- 699th AT Artillery Regiment (144 - 14 - 0)
- 603rd Light Rocket Regiment (670 - 25 - 0)
- 43rd Mortar Battalion (268 - 28 - 0)
- 106th Mortar Battalion (268 - 28 - 0)
- 107th Mortar Battalion (250 - 25 - 0)
- 205th Guards Mortar Battalion (262 - 27 - 0)
- 609th AA Regiment (220 - 22 - 0)
- 490th AA Battalion (116 - 10 - 0)
- 2nd Mechanized Corps (14043 - 278 - 163)
- 21st Guards Rifle Division (7133 - 137 - 0)
- 46th Guards Rifle Division (7133 - 137 - 0)
- 28th Rifle Division (6890 - 132 - 0)
- 257th Rifle Division (6890 - 132 - 0)
- 357th Rifle Division (6890 - 132 - 0)
- 381st Rifle Division (6890 - 132 - 0)
- 44th Ski Brigade (2142 - 14 - 0)
- 78th Tank Brigade (686 - 6 - 36)
- 9th Guards Rifle Division (8162 - 157 - 0)
- 45th Ski Brigade (2138 - 12 - 0)
- 19th Guards Rifle Division (8162 - 157 - 0)

3SA Air Base

- 12th Fighter Regiment 28 x Yak-1
- 671st Assault Regiment 26 x IL-2
- 11th Recon Regiment 24 x Yak-2

GERMANY

89716 (78728)
399 (370)
76 (75)
23 (19)

EL HQ DEL FRENTE DE KALININ ESTÁ FORMADO POR EL TERCER EJERCITO DE CHOQUE AL MANDO DEL T.G. PURKAEV.

LAS PRIMERAS FUERZAS QUE APARECEN EN EL LISTADO SON UNIDADES DE APOYO TIPO BATALLON Y REGIMIENTO.

SEGUIDAMENTE VEMOS LAS UNIDADES SUBORDINADAS A ESTE EJERCITO TALES COMO EL 2º CUERPO MECANIZADO, VARIAS DIVISIONES DE INFANTERIA Y GUARDIAS, UNA BRIGADA DE TANQUES, ETC...

TAMBIÉN SE LE HA ASIGNADO UNA FUERZA AEREA CONSISTENTE EN ALGUNOS GRUPOS AEREOS (REGIMIENTOS AEREOS SOVIETICOS) QUE FORMAN LA 3SA AIR BASE.

UNA VEZ REVISADO ESTO VOLVEMOS A LA STAVKA QUE, AUNQUE NO TIENE UNIDADES ASIGNADAS, NOS PROPORCIONARÁ OTRO TIPO DE INFORMACIÓN PARA SEGUIR CON EL TUTORIAL. (IMAGEN SIGUIENTE)

SOVIET UNION

127634 (118960)
1799 (1682)
259 (248)
78 (68)

Cuando seleccionemos el texto azul de Stavka se abrirá la ventana de detalle de la unidad y la centrará en el mapa. A la derecha veremos también la barra de unidades que desplegará todas las unidades que se encuentren en el mismo hex. En este caso, debajo de la Stavka tendremos la unidad de mando del Frente de Kalinin.

STAVKA
Leader: Boris Shaposhnikov **1**

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0 a
54	1	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM **3** Support Level: 3
ADD SUB LOCK **5**

ATTACHED SUPPORT (0) **4**

SHOW SUBORDINATES (CR) **9**

113

TOE 51/59 MAX 100 **7**

Morale: 46 **b**

MOTORIZED **c**
Vehicles/Need: 528 / 510

Nation: Soviet Union **d**

Supply/Need: 91 / 91 **e**
Fuel/Need: 76 / 76
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 510 / 0

Transport Cost: 1268 **f**
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS **8**

STAVKA

XXXXXX HQ 0-50 # 23:900
ALL REFIT ON ALL REFIT OFF
11800 0 0

Kalinin Front STAVKA (0/90)

XXXXXX HQ 0-50 # 23:81
ALL REFIT ON ALL REFIT OFF
18000 0 0

Bien, a la izquierda hemos numerado los textos en azul, que pueden ser seleccionados y activar nuevas pantallas, y hemos marcado con letras los textos en blanco de las áreas meramente

informativas:

- 1.- Desplegar detalles del líder o relevarlo del mando
- 2.- Desplegar detalles de los elementos de tierra
- 3.- Formar una nueva unidad de apoyo o asignar una unidad desde un Alto Mando (higher HQ)
- 4.- Varía la información entre mostrar las unidades asignadas (subordinadas) o las unidades de apoyo. Ahora muestra cero unidades de apoyo (ver más adelante).
- 5.- Incrementar (ADD), Disminuir (SUB) las unidades de apoyo y/o habilitar el movimiento automático de dichas unidades.
- 6.- Desplegar los detalles del TOE (Tabla de Equipamiento) de la unidad.
- 7.- Fijar el tanto por ciento del máximo TOE de la unidad entre 50 y 100%
- 8.- Mostrar el estado de los suministros de la unidad.
- 9.- Desde aquí accedemos al informe de todas las unidades subordinadas pudiendo filtrar los datos según las preferencias que deseemos.
 - a.- Nivel de fatiga (FAT)
 - b.- Moral
 - c.- Vehículos disponibles/ necesarios.
 - d.- Nacionalidad
 - e.- Cantidades de suministro, combustible, munición y apoyo disponibles /necesarios.

STAVKA
Leader: Boris Shaposhnikov

113

EXP	RDY	DAM	GROU
51	510	80	Suppo
48	1	0	Supply
54	1	0	Fuel D

ASSIGN / FORM

ATTACHED SUPPORT (0)

Political 5
Morale 5
Initiative 5
Admin 8
Mech 3
Infantry 5
Air 1
Naval 1

Victories 0
Defeats 0

Display leader detail / dismiss leader

51/59 MAX 100
e: 46
ORIZED
les/Need: 528 / 510
n: Soviet Union
y/Need: 91 / 91
Need: 76 / 76
o/Need: 0 / 0
Support/Need 510 / 0

Transport Cost: 1288
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

xxxxxx
HQ
0-50

f.- Coste de transporte de la unidad y distancia en puntos de movimiento al punto de aprovisionamiento. Vayamos viendo estos apartados uno a uno. Si pasamos el ratón sobre el texto azul asociado al punto 1 (líder: Boris Shaposhnikov), se nos mostrará una ventana informativa flotante:

Además de mostrarnos la posibilidad de relevar del mando al líder seleccionado y nombrar a otro podemos ver sus

valores referentes a Política, Moral, Iniciativa, Administrativo, Blindado, Infantería, Aéreo y Naval. Así como el número de derrotas y victorias que ha obtenido.

Si pinchamos sobre el texto del nombre nos mostrará la pantalla de detalle:

Así veremos los mismos valores que antes más algún detalle referente a sus restricciones y la posibilidad de relevarlo del mando a un coste de puntos administrativos.

Marshal
Boris
Shaposhnikov
STAVKA

Political: 5
Morale: 5
Initiative: 5
Admin: 8

Mech: 3
Infantry: 5
Air: 1
Naval: 1

Victories: 0
Defeats: 0

Restrictions: Ground Only
Max Command: High Command

Dismissal Cost: 1

Select a replacement for this leader.

Hagamos la prueba, seleccionando el texto destacado, para ver que reemplazos disponemos para este cargo:

Pick New Leader for
STAVKA

5-5-5-8 3-5-1-1 0-0

LEADER	ADMIN COST	staff P-M-I-A	combat M-I-A-N	V - D	UNIT
GENA Zhukov, Georgy	2 +1	8-8-8-7	7-9-1-1	0 - 0	
MAR Timoshenko, Semyon	1 +1	9-7-5-6	4-5-1-1	0 - 0	
GENA Meretskov, Kirill	2 +1	8-7-5-6	3-6-1-1	0 - 0	
MAR Budyonny, Semyon	1 +1	9-6-3-5	3-5-1-1	0 - 0	

Arriba también veremos los valores del Mariscal Shaposhnikov comparados con los valores de los líderes disponibles para este cargo con el coste administrativo asociado si decidimos cambiarlo. Las abreviaciones de P-M-I-A se corresponden con Política, Moral, Iniciativa y Administración y M-I-A-N con Mecanizado, Infantería, Aéreo y Naval respectivamente. También mostrará las Victorias y Derrotas (V-D) y a la derecha nos informará si actualmente está al mando de alguna otra unidad.

Ahora, vayamos al texto que previamente habíamos señalado con el número 2, y si pasamos el puntero del ratón veremos:

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT	TOE 51/59	MAX 100
51	510	80	Support	0		
48	1	0	Supply Dump	0		
54	1	0	Fuel Dump			

Leader: Boris Shaposhnikov
 113
 Morale: 46
 OTORIZED
 Vehicles/Need: 528 / 510
 HQ 0-50

Cuando este texto es seleccionado abriremos la pantalla de detalles de los elementos de tierra. Así veremos la nacionalidad, el tipo de unidad, etc... Dado que se trata de una escuadra de apoyo no hay mucho que ver, pero quedaría así:

Support
 Nation: Soviet Union
 Type: Support

Men:	20	Front Armor:	0
Speed:	6	Side Armor:	0
Size:	0	Top Armor:	0

Load Cost:	10	First Year:	1939
Fuel Use:	6	First Month:	1
Ammo Use:	0	Last Year:	1945
Reliability:	0	Last Month:	12

Build Cost: 2

DEVICE FACE ROF ACC AMMO

Vayamos al siguiente, punto 3:

STAVKA

Leader: Boris Shaposhnikov

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0
54	1	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM ←

Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED S... Form a new support unit OR Assign a unit from a higher HQ Soviet Union

113

xxxxxx
HQ
 0-50

TOE 51/59 MAX 100

Morale: 46

MOTORIZED

Vehicles/Need: 528 / 510

Supply/Need: 91 / 91
Fuel/Need: 76 / 76
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need 510 / 0

Para formar una nueva unidad de apoyo o asignar una unidad desde un Cuartel General seleccionamos el texto y se nos presentará una lista con todas las unidades de apoyo que podemos elegir. Las unidades soviéticas tienen la opción de crear una unidad nueva si la columna AVL (disponibles) esta a cero, aunque necesitará reemplazos para estar operativa:

Pick Support Unit Type

AVL	UNIT TYPE	BUILD NEW
0	42 Separate Tank Regiment	TOE
0	42 Heavy Tank Regiment	TOE
0	42 Flame Tank Battalion	TOE
0	41 Motorcycle Regiment	TOE
0	42 Ski Battalion	TOE
0	41 Heavy Gun Regiment	TOE
0	42a Gun Regiment	TOE
0	42 Light Gun Regiment	TOE
0	42 Corps Artillery Regiment	TOE
0	41 Artillery Regiment RVGK	TOE
0	41 Army Artillery Regiment	TOE
0	42a Howitzer Regiment	TOE
0	42b Howitzer Regiment	TOE
0	42b Gun Regiment	TOE
0	42 BM Howitzer Regiment	TOE
0	41b AT Artillery Regiment	TOE
0	42a AT Artillery Regiment	TOE
0	42b AT Artillery Regiment	TOE
0	42 Heavy AT Regiment	TOE
0	42 TD Artillery Battalion	TOE
0	42a AT-Rifle Battalion	TOE
0	42b AT-Rifle Battalion	TOE
0	41 PVO AA Regiment	TOE
0	41 AA Battalion	TOE
0	42 AA Regiment	TOE
0	41 PVO AA Battalion	TOE
0	41 TD Battery	TOE
0	42 Flamethrower Company	TOE
0	41b Sapper Battalion	TOE
0	41b Sapper Regiment	TOE

seleccionar el nombre para formar y/o asignar

seleccionar el TOE para ver la composición de la unidad.

Para este tutorial seleccionaremos el TOE (Tabla de Equipamiento) de la primera unidad, el Regimiento de Tanques modelo 42'. La pantalla que veremos nos mostrará la cantidad de elementos terrestres genéricos (carro medio) y de elementos terrestres específicos (carro T-34 M1942).

TOE		TOE(OB)		
42 Separate Tank Regiment		42 Separate Tank Regiment		
NUM	WEAPON TYPE	NUM	WEAPON	POOL
16	Light Tank	16	T-70 M1942	0
23	Medium Tank	23	T-34 M1942	0
11	Support	11	Support	533
men: 344		men: 344		

Ahora, volvemos a seleccionar el texto del Regimiento de Tanques 42' para asignarlo a esta unidad de HQ. Veremos que esto nos costará algún punto administrativo pero como tenemos 30 no tendremos problema. Un texto flotante aparecerá indicándonos que el regimiento ha sido asignado:

F 101st Separate Tank Regiment has been formed

AVL	UNIT TYPE	BUILD NEW
0	42 Separate Tank Regiment	TOE
0	42 Heavy Tank Regiment	TOE
0	42 Flame Tank Battalion	TOE
0	41 Motorcycle Regiment	TOE
0	42 Ski Battalion	TOE
0	41 Heavy Gun Regiment	TOE

Pick this support unit type.

Después de esto, cerraremos la ventana y comprobaremos en la pantalla de la Stavka como se ha asignado el 101º Regimiento de Tanques y queda asociado a ella:

STAVKA
Leader: Boris Shaposhnikov

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0
54	1	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED SUPPORT (1)

*101st Separate Tank Regiment (u)

Ya que hemos visto como asignar y formar una unidad de apoyo veremos ahora debajo la parte que numeramos como 4: Unidades Asignadas (Attached Support).

STAVKA
Leader: Boris Shaposhnikov

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0
54	1	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED UNITS (1)

Kalinin Front

Al seleccionar este texto intercambiaremos la información entre la que casualmente vimos arriba, esto es, Unidades de Apoyo de este HQ, el Regimiento de Tanques, y esta otra:

STAVKA
Leader: Boris Shaposhnikov

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0
54	1	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED SUPPORT (1)

*101st Separate Tank Regiment (u)

Que nos mostrará las unidades de combate subordinadas asignadas al HQ Stavka. Volvemos a pulsar sobre el texto Attached Units para recuperar la información anterior del Regimiento de Tanques, el texto aparecerá ahora como Attached Support:

← Observaremos que detrás del texto del 101 Regimiento la (u) indica que la unidad no está preparada (unready) y no puede ser destinada a combatir todavía. Cuando la unidad es creada comienza sin tropas y debe completarse mediante reemplazos. Podemos seleccionar el texto del 101º Rgto y ver que no tiene disponible ningún elemento (columna RDY) pero a cada tipo se le ha establecido un nivel de experiencia inicial (columna EXP). El daño (DAM) y la fatiga (FAT) no se considerarán para esta unidad hasta que lleguen los primeros

reemplazos al comienzo del próximo turno soviético:

101st Separate Tank Regiment

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
36	0	0	T-70 M1942	0
29	0	0	T-34 M1942	0
34	0	0	Support	0

1800 X
TOE 0/0 MAX 0
Morale: 48
NON-MOTORIZED
Vehicles/Need: 0 / 0
HHQ: STAVKA
Nation: Soviet Union
Supply/Need: 0 / 0
Fuel/Need: 0 / 0
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need 0 / 0
Construction Value: 0
Transport Cost: 0
SUPPLY DETAILS



Bien, pasemos al punto 5. El ADD, SUB, LOCK son usados para fijar los niveles de apoyo. De este modo podemos incrementar (ADD), reducir (SUB) y bloquear dichos niveles. Generalmente, en el bando soviético las unidades de combate de tamaño Cuerpo y las unidades HQ pueden asignarse unidades de apoyo; mientras que en el bando alemán, además de sus propios HQ, las unidades de combate de tamaño División también pueden subordinar unidades de apoyo. Hay que considerar entonces que si divisamos divisiones alemanas o Cuerpos soviéticos podrían tener aumentado por consiguiente su equipamiento normal debido a estas unidades de apoyo. Hay también una unidad especial de combate llamada zona/región fortificada que puede tener también unidades de apoyo asignadas. Hay que destacar también que mientras no existe limite de unidades de apoyo para los HQ, las unidades de combate (Divisiones alemanas, Cuerpos soviéticos y regiones fortificadas) tienen un máximo de tres a la vez.

2nd Mechanized Corps

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
41	304	0	Rifle Squad	0
49	24	2	Sapper Squad	0
48	34	2	Submachine Gun Squad	0
51	26	1	Motorcycle Squad	0
45	0	0	14.5mm Anti-tank Rifle	0
46	133	0	7.62mm Machine Gun	0
43	82	12	82mm Mortar	0
46	55	1	45mm Anti-tank Gun	0
42	3	0	76mm Anti-tank Gun	0
45	31	3	76mm Field Gun	0
50	43	1	12.7mm Anti-aircraft MG	0
45	7	0	BM-13-16 Rocket Launcher	0
47	39	1	120mm Mortar	0
46	36	4	GAZ-AA-37	0
41	10	0	GAZ-AAMG	0
50	57	11	T-70 M1942	0
43	91	0	T-34 M1942	0
44	4	0	KV-1s M1942	0
47	348	36	Support	0

74 X
TOE 74/79 MAX 100
Morale: 41
MOTORIZED
Vehicles/Need: 2558 / 2323
HHQ: 3rd Shock Army
OHQ: Kalinin Front
Nation: Soviet Union
Supply/Need: 122 / 118
Fuel/Need: 328 / 316
Ammo/Need: 743 / 742
Support/Need 348 / 715
Construction Value: 40
Transport Cost: 5153
In Supply (0 MP)
SUPPLY DETAILS
ASSIGN / FORM
UNITS ATTACHED
*-232rd AT Art Rgt
*-609th AA Regiment
MERGE UNIT

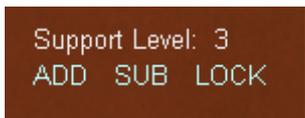


El 2º Cuerpo Mecanizado tiene dos unidades de apoyo asignadas. Aún podría asignarse una más para alcanzar el máximo permitido para una unidad de combate.

Por defecto, vamos a dejar que el juego automáticamente establezca las unidades de apoyo. De este modo, el HQ Stavka que es nuestro mando superior tiene establecido por defecto un nivel de apoyo de 3. Esto significa que el juego (la IA) intentará

asignar 3 unidades de apoyo siempre que sea posible dentro de su cadena de mando. Recordar que cuando iniciemos el tutorial no debemos seleccionar el texto LOCK porque si está seleccionado al principio tendremos que cambiar manualmente el nivel de apoyo para cada HQ para permitir transferencias automáticas. Y, si bien, en este tutorial esto sería trivial en un escenario con más de 50 HQ podría resultar desesperante...

Para añadir o disminuir el nivel de apoyo simplemente hacemos clic en el texto de ADD ó SUB o si lo preferimos bloqueamos la asignación automática pulsando el texto LOCK para pasar a manual. Para este tutorial dejamos el nivel de apoyo por defecto para el HQ Stavka en 3:



En el punto 6 podemos leer el texto TOE 51/59. Si la seleccionamos veremos la siguiente pantalla:

TOE		ACTUAL		
HQ High Command		STAVKA		
NUM	GROUND ELEMENT	NUM	GROUND ELEMENT	PCT
1000	Support	590	Support	59%
men: 20000		men: 11800		

Como podemos ver en esta ventana hay dos partes, la parte del TOE que muestra el tipo de unidad, en este caso el HQ Alto Mando (High Command), el número (NUM) y el tipo de elemento terrestre (GROUND ELEMENT). En este caso el equipamiento prescrito es de 1000 escuadras de apoyo, siendo cada una de 20 hombres, totalizarían 20.000 hombres. A la derecha veremos el ACTUAL TOE de la unidad y su nombre: STAVKA, y también el número y tipo de elementos terrestres actuales asociados a un porcentaje (PCT) del TOE prescrito: el 59%. Así que veremos que el HQ Stavka tiene 590 escuadras de apoyo totalizando 11.800 hombres que equivalen al 59% de su fuerza nominal. Estos valores actualizados variarán a medida que se sucedan los combates.

En el punto 7, leemos el texto MAX 100, que establece por defecto el nivel de equipamiento (TOE) que queremos que la unidad tenga y en este caso es el máximo.



Podremos cambiarlo a valores mínimos hasta 50% que podrían ser útiles para hacer sostenible el aparato logístico y de producción equilibrando las necesidades de las unidades del frente a un máximo de 100% y las unidades de retaguardia a un mínimo del 50% por ejemplo.

En el punto 8, podemos observar la información relativa a los suministros. Aunque hay mucha información aquí destacaremos, en la parte superior, el estado actual de combustible, vehículos (por ejemplo, camiones), etc... de la unidad con un valor porcentual de los requerimientos necesarios. En la parte inferior, se muestran detalles de suministros para cada turno, pero al tratarse del primer turno y no haberse dado fase logística todos los valores los vemos a cero.

UNIT SUPPLY DETAIL ✕

STAVKA (HQ)

Current Status

	In Unit	Required
Supplies:	91 (98%)	91
Fuel:	76 (98%)	76
Ammo:	0 (0%)	0
Vehicles:	528 (103%)	510
Hex to rail:	0	
MP to rail:	3	

Turn 1 Supply Details

	Phase 1	Phase 2
Global Supply Stock:	0%	-
Supplies Received:	-	-
Supply Source:	-	-
Global Fuel Stock:	0%	-
Fuel Received:	-	-
Fuel Source:	-	-
HQ Supply%:	-	-
HQ Fuel%:	-	-
Cost of path (MP):	0% (0)	0% (0)
Cost of path (Range):	0% (0)	0% (0)
Vehicle pool:	0%	0%
Logistic Level:	120%	-
Vehicles Received:	-	-
Supplies Consumed:	-	-

Vayamos, por último, al punto 9, Mostrar subordinados (SHOW SUBORDINATES). Al pasar el cursor veremos la siguiente imagen:

The screenshot shows the game interface with several panels:

- STAVKA Unit Panel:**

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0
54	1	0	Fuel Dump	0

Support Level: 3
 ATTACHED SUPPORT (1)
 *101st Separate Tank Regiment (u)
- 113 Unit Panel:**

TOE 51/59 MAX 100
 Morale: 46
 MOTORIZED
 Vehicles/Need: 528 / 510
 Nation: Soviet Union
 Supply/Need: 91 / 91
 Fuel/Need: 76 / 76
 Ammo/Need: 0 / 0
 Support/Need: 510 / 0
 Transport Cost: 1288
 In Supply: (0 MP)
- Commander's Report Panel:**

STAVKA
 XXXXX HQ 0-50
 23.900
 ALL REFIT ON ALL REFIT OFF
 11800 0

Kalinin Front
 STAVKA (0/90)
 XXXXX HQ 0-50
 23.81
 ALL REFIT ON ALL REFIT OFF
 18000 0
- Buttons:**

ASSIGN / FORM
 ADD SUB LOCK
 SHOW SUBORDINATES (CR)

Dado que tenemos seleccionado la Stavka que es un HQ de Alto Mando, no sólo veremos las unidades asignadas directamente a esta, sino además todas las unidades asignadas a los HQ subordinados a ella. Así, en este ejemplo estaremos viendo toda la cadena de mando de las fuerzas soviéticas para este escenario. En la parte superior veremos las pestañas que otorgarán distintos informes referentes a los líderes, batallas, localizaciones, etc... Asimismo, abajo tendremos a nuestra disposición una serie de filtros que nos ayudarán a definir la información que se nos muestra según creamos conveniente:

COMMANDER'S REPORT																								
Units										Supply														
HQs										Current														
Air Groups										Phase1														
Leaders										Phase2														
Battles																								
Locations																								
Equipment																								
32 Units Selected										Men: 127139, Guns: 1762, AFVs: 259, Aircraft: 78														
Units Subordinate to STAVKA										Functions														
										Refit/Reserve MAX TOE% Support Level														
Unit Name	Nat	Loc	Type	HHQ	DtHq	Men	Guns	AFV	AC	Mrl	Exp	Fat	CV	%Toe	ToeM	MP	TtOB	Rf/Rs	SupL	E/G	Won	Lost		
Kalinin Front	SU	90,42	Front	STAVKA	90	18000	0	0	-	50	50	0	0	80	100	50	-	-	3	-	54	18		
3rd Shock Army	SU	88,40	Army	Kalinin Front	42	7320	0	0	-	59	53	0	0	46	100	50	-	-	3	G	45	36		
2nd Mechanized Corps	SU	86,40	Mech	3rd Shock Army	13	14043	278	163	-	41	45	0	6	74	100	50	-	-	Rdy	-	0	0		
21st Gds Rifle Div	SU	84,39	Inf	3rd Shock Army	11	7133	137	0	-	50	50	0	3	56	100	16	4	-	-	Rdy	-	G	4	3
46th Gds Rifle Div	SU	84,41	Inf	3rd Shock Army	11	7133	137	0	-	50	50	0	3	56	100	12	4	-	-	Rdy	-	G	4	4
28th Rifle Division	SU	85,40	Inf	3rd Shock Army	12	6890	132	0	-	45	45	0	3	56	100	16	4	-	-	Rdy	-	-	1	6
257th Rifle Division	SU	84,41	Inf	3rd Shock Army	11	6890	132	0	-	45	45	0	3	56	100	12	4	-	-	Rdy	-	-	4	4
357th Rifle Division	SU	84,42	Inf	3rd Shock Army	10	6890	132	0	-	45	45	0	3	56	100	12	4	-	-	Rdy	-	-	2	2
381st Rifle Division	SU	85,40	Inf	3rd Shock Army	12	6890	132	0	-	45	45	0	3	56	100	16	4	-	-	Rdy	-	-	4	6
44th Ski Brigade	SU	84,38	Inf	3rd Shock Army	10	2142	14	0	-	45	50	0	1	55	100	16	-	-	-	Rdy	-	-	4	6
78th Tank Brigade	SU	85,40	Arm	3rd Shock Army	12	686	6	36	-	45	45	0	1	63	100	30	-	-	-	Rdy	-	-	3	1
146th Sep. Tank Rgt	SU	88,40	Arm	3rd Shock Army	-	256	0	30	-	45	45	0	1	76	100	-	8	-	-	-	-	-	2	1
170th Sep. Tank Rgt	SU	88,40	Arm	3rd Shock Army	-	256	0	30	-	45	45	0	1	76	100	-	8	-	-	-	-	-	1	5
38th Gds Crps Art Rgt	SU	88,40	Art	3rd Shock Army	-	864	20	0	-	54	57	0	1	51	100	-	4	-	-	-	-	G	2	2
376th Crps Art Rgt	SU	88,40	Art	3rd Shock Army	-	932	21	0	-	44	45	0	1	48	100	-	4	-	-	-	-	-	3	6
1224th Crps Art Rgt	SU	88,40	Art	3rd Shock Army	-	925	23	0	-	44	47	0	1	52	100	-	4	-	-	-	-	-	2	2
455th Art Rgt RVGK	SU	88,40	Art	3rd Shock Army	-	1272	28	0	-	45	45	0	1	79	100	-	-	-	-	-	-	-	3	4
613th Art Rgt RVGK	SU	88,40	Art	3rd Shock Army	-	1272	28	0	-	45	45	0	1	79	100	-	-	-	-	-	-	-	1	1
144th AT Art Rgt	SU	88,40	AT	3rd Shock Army	-	295	15	0	-	45	43	0	1	30	100	-	-	-	-	-	-	-	4	6
316th AT Art Rgt	SU	88,40	AT	3rd Shock Army	-	162	17	0	-	43	46	0	1	26	100	-	-	-	-	-	-	-	4	2
699th AT Art Rgt	SU	88,40	AT	3rd Shock Army	-	144	14	0	-	47	41	0	1	26	100	-	-	-	-	-	-	-	2	4
603rd Lt Rckt Rgt	SU	88,40	Rckt	3rd Shock Army	-	670	25	0	-	49	43	0	1	52	100	-	-	-	-	-	-	-	2	6
43rd Mrt Bn	SU	88,40	Mort	3rd Shock Army	-	268	28	0	-	44	43	0	1	51	100	-	-	-	-	-	-	-	1	2
106th Mrt Bn	SU	88,40	Mort	3rd Shock Army	-	268	28	0	-	43	48	0	1	46	100	-	-	-	-	-	-	-	1	4
107th Mrt Bn	SU	88,40	Mort	3rd Shock Army	-	250	25	0	-	46	44	0	1	46	100	-	-	-	-	-	-	-	1	5
205th Gds Mrt Bn	SU	88,40	Mort	3rd Shock Army	-	262	27	0	-	55	58	0	1	48	100	-	-	-	-	-	-	G	1	1
490th AA Battalion	SU	88,40	AA	3rd Shock Army	-	116	10	0	-	43	46	0	1	45	100	-	-	-	-	-	-	-	2	1
9th Gds Rifle Div	SU	85,41	Inf	3rd Shock Army	12	8162	157	0	-	50	50	0	4	65	100	12	4	-	-	Rdy	-	G	2	1
45th Ski Brigade	SU	85,41	Inf	3rd Shock Army	12	2138	12	0	-	42	43	0	1	56	100	16	-	-	-	Unrdy	-	-	4	6
19th Gds Rifle Div	SU	85,39	Inf	3rd Shock Army	12	8162	157	0	-	50	50	0	4	65	100	12	4	-	-	Rdy	-	G	1	4
STAVKA	SU	90,42	Front		-	111	11800	0	0	-	46	51	0	0	51	100	50	-	-	3	-	81	162	

STAVKA
Leader: Boris Shaposhnikov

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
51	510	80	Support	0
48	1	0	Supply Dump	0
54	1	0	Fuel Dump	0

ASSIGN / FORM Support Level: 3
ADD SUB LOCK

ATTACHED SUPPORT (1)
*101st Separate Tank Regiment (U)

113
TOE 51/59 MAX 100
Morale: 46
MOTORIZED
Vehicles/Need: 528 / 510

Nation: Soviet Union
Supply/Need: 91 / 91
Fuel/Need: 76 / 76
Ammo/Need: 0 / 0
Support/Need: 510 / 0

Transport Cost: 1288
In Supply (0 MP)

SUPPLY DETAILS

SHOW SUBORDINATES (CR)

Recordemos ahora aquellos apartados meramente informativos que habíamos marcado con letras:

Aunque son autoexplicativos, la información es la siguiente:
a.- Muestra las columnas con valores para experiencia (EXP), elementos terrestres preparados (RDY), dañados (DAM), el nombre y tipo del elemento y la fatiga (FAT).

b.- Moral de la unidad

c.- Significa que esta unidad usa mayormente vehículos y consume combustible (las unidades no motorizadas usan caballos y consumen suministros) y también muestra el número total de vehículos en comparación con los que son necesarios.

d.- La nacionalidad de la unidad (puede variar para el bando del

Eje)

e.- Muestra el total de Suministros, Combustible, Munición y Apoyo para esta unidad en comparación con los requerimientos necesarios para mantener todos los elementos terrestres de la unidad.

f.- El coste de transportar a la unidad en movimiento estratégico por tren o barco, y el estado de la unidad que, en este tutorial, será Suministrada (In Suply) o Cercada (aislada). También observaremos la distancia en puntos de movimiento (MP) a su fuente de recursos.

La última solapa será la de Administración



En ella podremos salvar, cambiar las opciones o preferencias, mostrar las teclas abreviadas o salir del juego.

MOVIMIENTO Y COMBATE

Ahora que nos hemos familiarizado con las funciones básicas, pasaremos al movimiento táctico y al combate. Una vez cargado el tutorial, activaremos las funciones que nos permiten identificar el nivel de fortificaciones y las banderas de objetivos para este escenario:



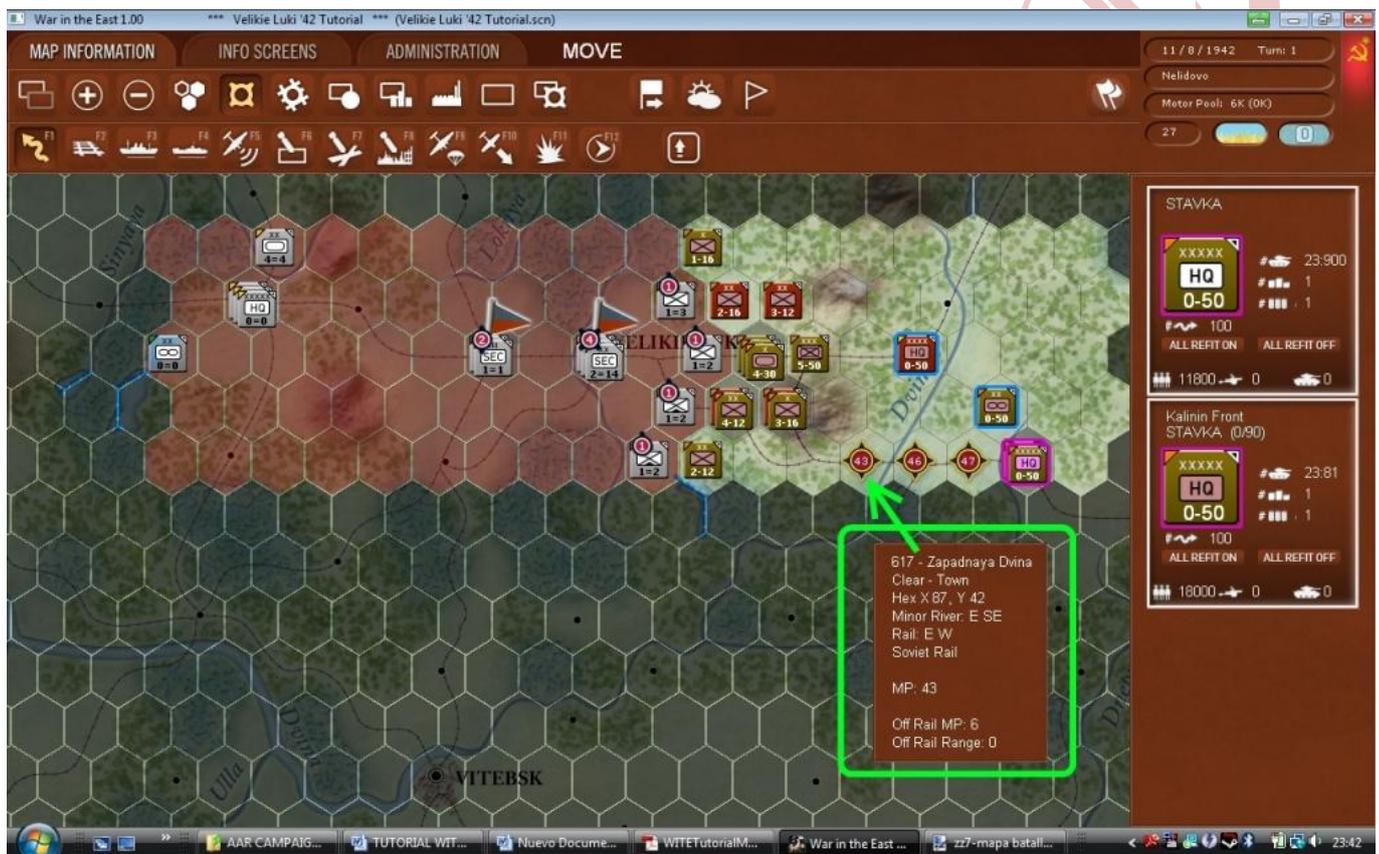
Comprobaremos en primer lugar que el modo Movimiento (MOVE) está seleccionado observando que el botón asociado a la tecla F1 (izquierda superior) está en color amarillo.

Moveremos el ratón sobre el hexágono que contiene las dos unidades de HQ (abajo derecha) en la localización de la ciudad llamada Nelidovo (X90,Y42) y lo seleccionamos.

La pila (stack) de unidades consiste de dos HQ: Stavka y Frente de Kalinin.

Cuando seleccionamos un hex, todas las unidades apiladas en el mismo son seleccionadas. Para deseleccionar o seleccionar una unidad individualmente debemos hacer clic en una parte no activa de la ficha que se hallará en la barra de la parte derecha de la imagen. Las unidades seleccionadas quedarán destacadas en blanco en esta barra. Ahora moveremos el cursor a un hex próximo a las unidades en el mapa.

Ya que la interfaz está en modo Movimiento (MOVE) en el mapa comprobaremos la ruta que seguiría la unidad en su recorrido y distinguiremos los puntos de movimiento sobrantes que resultarían si realizamos la acción. Quedaría así:



El costo de movimiento puede variar dependiendo del tipo de terreno, condiciones climáticas o unidades enemigas adyacentes.

Con las unidades seleccionadas (bordes morados en las fichas del mapa y blancos en la caja de unidades de la barra derecha) seleccionaremos el tercer hex al este de las mismas y daremos clic derecho. Este movimiento causará fatiga en los elementos de tierra y puede dañar vehículos. A mayor distancia recorrida en un turno, este desgaste aumentará.

En algunos caso se podrá deshacer el movimiento cuando aparezca el botón correspondiente en la barra superior (UNDO)

Completemos el movimiento:



RADIO DE MANDO Y CONTROL

El radio máximo de mando y control para una unidad de combate será de 5 hexágonos a su HQ. Si la unidad se encuentra fuera de radio no podrá conseguir suministros de su HQ (aunque hay alternativas, son poco efectivas) y tampoco podrá tener acceso a las unidades de apoyo asignadas a su HQ.

Al mirar el mapa anterior veremos que las fichas correspondientes al 3er Ejército de Choque y a la unidad aérea 3ª SA están bordeadas en azul demostrando que están subordinadas a uno de los HQ seleccionados (en este caso al Frente de Kalinin). Si estuviesen fuera de radio las líneas estarían coloreadas en rojo. Dado que las unidades seleccionadas no tienen unidades de combate directamente subordinadas, seleccionaremos el HQ 3er Ejército de Choque (X88,Y40) para comprobar todas las unidades de combate subordinadas directamente a él. Como muestra la siguiente imagen:



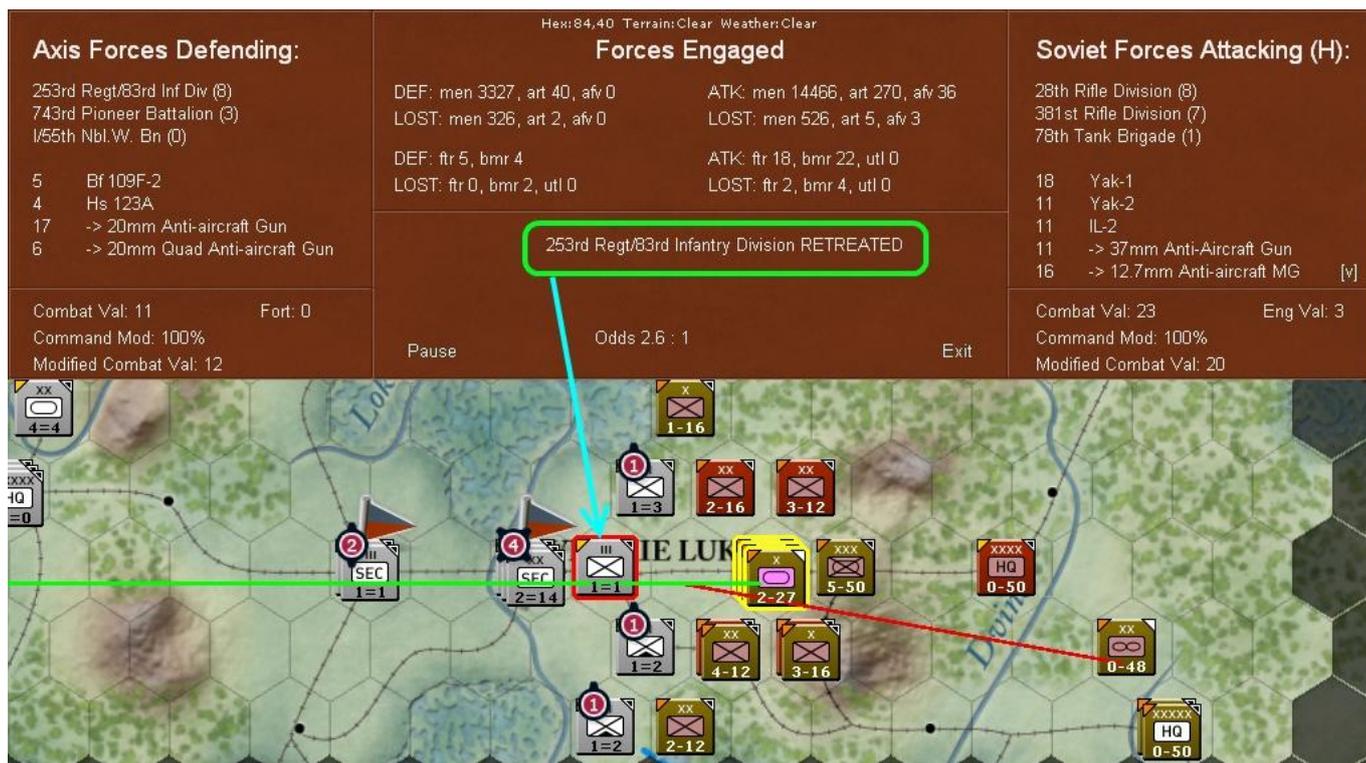
ATACANDO

Seleccionamos el hex X85,Y40 donde el apilamiento de unidades de combate consiste de una Brigada de Tanques y dos Divisiones de Infantería. Y movemos el cursor sobre la unidad de infantería alemana que está justo al oeste. Veremos un icono de ataque que indica que podemos lanzar un ataque “hasty” contra esta unidad alemana.



Los ataques rápidos (hasty?) son ideales contra unidades débiles o desgastadas, como ataques de oportunidad contra unidades en proceso de construir fortificaciones y para las unidades móviles desde ataques deliberados (otro tipo de ataque que se verá más adelante) que sería más costoso en puntos de movimiento para dichas unidades móviles. Los ataques rápidos pueden ser hechos sólo desde un mismo hexágono con lo cual estará siempre limitado a un máximo de 3 unidades (máximo de apilamiento). Las unidades realizando un ataque rápido siempre tendrán un valor de combate inferior a si hicieran un ataque deliberado, lo cual lo hacen desaconsejable para asaltar hexágonos de terreno defensivo difícil como fortificaciones, montañas, bosque, terreno urbano, etc...

Ahora, con el icono desplegado de ataque, hacemos clic derecho en la unidad alemana. Aparecerá la ventana de desarrollo de combate y al final comprobaremos que el regimiento de infantería alemán se ha retirado. La línea roja en el mapa mostrará la ruta de vuelo de las misiones aéreas soviéticas de apoyo a tierra, mientras que la línea verde nos indicará la ruta de los vuelos de aparatos alemanes en misión de interceptación. Ambas acciones se han realizado de forma automática.



La ventana de resolución de combate mostrará la siguiente información:

Arriba del todo, en letra pequeña, las coordenadas del hexágono, el tipo de terreno y el clima. Arriba, a la izquierda, las fuerzas del Eje envueltas en el combate con sus valores de combate (si hay alguno) junto a sus nombres de unidad. El número y tipo de aviones apoyando el ataque o defendiendo también serán mostrados, así como el número y tipo de armas antiaéreas que abren fuego contra los aviones. Veremos también el valor de combate (la fuerza combinada de las unidades indicadas arriba antes del combate); un modificador de mando; un modificador del valor del combate (después del combate) y el nivel de fortificación.

En el centro veremos la fuerza inicial de ambos bandos en hombres, artillería, blindados y aviones y abajo las pérdidas que cada uno ha sufrido durante la lucha.

Debajo de esto último veremos el resultado de la batalla, así como un ratio del modificador de los valores de combate en esta batalla(OODS). También se hallan aquí los botones para pausar la resolución de la batalla y salir de la ventana informativa .Salir de la ventana nos permite ahorrarnos las descripciones sin alterar el resultado de la batalla, ya que mientras esté teniendo lugar se nos irá informando de las diversas acciones que están teniendo lugar (bombardeos, impactos, etc...) por parte de cada elemento individual. La cantidad de detalle de estas descripciones pueden ajustarse en la pantalla de preferencias desde un valor de 0 a 10.

A la derecha veremos la misma información para las fuerzas soviéticas y al tratarse de un ataque rápido (Hasty) al lado del texto “Fuerzas Soviéticas atacando” se desplegará la letra (H)= Soviets forces attacking (H)

En este caso el regimiento de infantería alemán ha perdido la batalla y ha sido forzado a retirarse. En otras circunstancias la unidad podía haber sido derrotada, destruida o podría rendirse. De haber ganado, la unidad alemana se mantendría en el hexágono.

Una vez resuelto el combate con la tecla F11 o pulsando el botón de “mostrar lugares de batalla” en la barra de herramientas de los modos de juego, y pasando el cursor por el icono sobre el hex que indica que tuvo lugar una acción de combate, veremos las fuerzas del atacante y del defensor y sus pérdidas así como el resultado en una ventana flotante. Si pulsamos sobre el icono surgirá de nuevo la ventana informativa anterior de resolución de batalla.

Ahora vamos a intentar otra clase de ataque: el ataque deliberado (deliberate attack).

Estos ataques pueden ser realizados desde un único hex o desde varios y multiples apilamientos de unidades pueden participar siempre que tengan puntos de movimiento suficientes.

Podemos realizar un ataque deliberado seleccionando una única unidad de combate o un apilamiento y mantener la tecla Mayúsculas (o seleccionar el botón correspondiente en la barra de modos). Primero, seleccionamos la Brigada de Esquiadores (Ski) en el hex X84,Y38.

Luego, con la tecla Mayúsculas presionada, pasamos el cursor sobre la División de Guardias del hexágono adyacente. Ahora en la barra de la izquierda de la pantalla veremos las dos unidades seleccionadas con sus fuerzas de combate y sus puntos de movimiento. Si deseamos deseleccionar alguna bastaría con pulsar sobre el icono de la unidad en esta barra. Si el contador de la unidad no apareciera se debería a que dicha unidad no puede realizar ataques de este tipo y, en algunos casos (por ejemplo, unidades de combate con puntos de movimiento insuficientes, o unidades que no son de artillería a más de dos hex de distancia) el jugador deberá manualmente deseleccionar las unidades para que se permita realizar el ataque. Ahora solo resta pasar el cursor sobre el regimiento de infantería alemán adyacente para mostrar el icono del ataque deliberado que muestra la imagen de una explosión:



Finalmente, hacemos clic derecho para lanzar el ataque.

En este caso la letra (H) junto al texto de Fuerzas Soviéticas atacando no aparece para determinar que se trata de un ataque deliberado. Además, hemos fijado en la pantalla de Preferencias el nivel de detalle de la resolución del combate en 4 para mostrar algún texto significativo del transcurso de la acción y nos informan que un mortero de 50 mm ha sido destruido artillería de 105mm:



MAXIMIZAR LA FUERZA DE COMBATE EN UN HEX

Una vez que hemos conseguido hacer retroceder a la anterior unidad enemiga (de no conseguirlo a la primera habrá que repetir la acción), la próxima etapa en nuestro plan será asaltar la ciudad de Velikie Luki en los próximos turnos. El jugador soviético puede maximizar la fuerza de combate en un hex a través de la formación de unidades de tamaño división o cuerpos con un número de unidades de tamaño más pequeño.

Para realizar esta acción debemos seleccionar en la pestaña de INFORMACIÓN DEL MAPA (Map Information) el botón de construir/dividir unidades.

Las unidades de combate de tamaño Cuerpo permiten consolidar la fuerza de (para unidades de infantería): 3 divisiones o dos divisiones y una brigada; o (para unidades motorizadas): 3 brigadas motorizadas formando un Cuerpo Motorizado y 3 brigadas de Tanques formando un Cuerpo de Tanques.

Combinar unidades en Cuerpos resulta muy útil para rebasar el límite de apilamiento de un hex (fijado en 3 unidades). De este modo podemos triplicar la fuerza de un apilamiento situando 3 Cuerpos en un solo hex.

Bueno, ya sólo queda leerse el manual... 📖

No, en serio. El tutorial se queda algo corto, en mi opinión, aunque da una idea de cómo va el juego y permite realizar alguna acción sin profundizar en el tema. Afortunadamente, los escenarios cortos son una excelente opción para mejorar en el juego e ir aprendiendo cosas... bastantes cosas...

Un saludo cordial...

PD: Por cierto, dada la dificultad que me supone el idioma si tenéis alguna corrección de la traducción o cualquier otra cosa pues podría editarla... Gracias.