



INDICE.

1. Introducción.

- 1.1. ¿De qué trata el juego?
- 1.2. Estructura del turno.

2. La interfaz.

- 2.1. Administración.
- 2.2. pantallas de información.
- 2.3. Información del mapa.
- 2.4. Botones de acción fase aérea y terrestre.

3. El mapa.

- 3.1. Tipos de terreno.
- 3.2. Información del hexágono.

4. Fichas o counters de unidad.

- 4.1. Simbología OTAN.
- 4.2. Tamaño de las unidades.
- 4.3. Tipos de unidades.
- 4.4. Tipos de unidades por su procedencia.
- 4.5. Cadena de mando.
- 4.6. Información de una ficha o counter terrestre.
- 4.7. Tabla de organización y equipamiento.
- 4.8 unidades de apoyo.
- 4.9. Movimiento de una unidad.
- 4.10. La fatiga de las unidades.
- 4.11. Movimiento estratégico.
- 4.12. El combate.

5. La fase aérea.

- 5.1. Estructura de mando.
- 5.2. Pantallas de información de la fase aérea.
- 5.3. Directivas aéreas.

6. Producción y logística.

- 6.1. Producción.
- 6.2. La logística.

7. Agradecimientos y recursos adicionales.

1. INTRODUCCIÓN.

Bienvenido a Gary Grigsby's War in the East 2, un wargame estratégico-operacional que simula con gran profundidad el Frente Oriental de la Segunda Guerra Mundial entre 1941 y 1945. Este juego está diseñado para entusiastas de la historia militar, ofreciendo un nivel de detalle que lo convierte en uno de los simuladores más realistas del conflicto entre la Alemania nazi y la Unión Soviética.

1.1. ¿De qué trata el juego?

War in the East 2 (WiTE2) recrea las campañas militares en el Frente Oriental, desde la invasión alemana (Operación Barbarroja) hasta la caída de Berlín. El jugador puede tomar el mando del Eje o de la Unión Soviética, gestionando operaciones militares a gran escala, logística, producción, moral de tropas, clima, fortificaciones, y más.

Es un juego por turnos, jugado en un mapa hexagonal que representa Europa del Este, donde cada hexágono representa 10 millas (unos 16 km). Un turno en el juego equivale a una semana en tiempo real.



1.2. Estructura del turno.

Cada turno se divide en varias fases, que permiten planificar, ejecutar y evaluar las operaciones.

- **Fase logística:** ocurre automáticamente al inicio de cada turno, antes de que el jugador mueva sus unidades. Representa el proceso de distribución de suministros, combustible, munición y reemplazos a lo largo de la red de transporte de tu bando. Aunque se ejecuta de forma automática, el jugador tiene una gran influencia indirecta sobre su eficacia a través de la planificación y el manejo de la infraestructura.
- **Fase de planificación aérea:** ya sea automatizada o manual, es dónde llevaremos a cabo la planificación y ejecución de los bombardeos estratégicos y tácticos, interdicción aérea, etc.
- **Fase terrestre:** es el corazón del turno del jugador activo. Durante esta fase, tú controlas directamente a tus fuerzas terrestres, moviéndolas por el mapa, realizando ataques y gestionando sus posiciones para defensa o avance.

2. LA INTERFAZ.

La interfaz de usuario de Gary Grigsby's War in the East 2 (WiTE2) puede parecer densa y compleja, pero es muy poderosa. Al principio puede parecer abrumadora, pero entender su estructura te permitirá manejar la guerra en el Frente Oriental de forma efectiva.

A continuación, vamos a ver la pantalla inicial cuando iniciamos un escenario.

En la parte superior izquierda tenemos los Eventos y Noticias para ponernos en situación y en la parte derecha tenemos el "Turn Summary" en el que nos hacen un pequeño resumen del turno, aquí veremos nuestras bajas, logística, alertas de combate, alertas de suministros, etc. y por último, veremos mediante un esquema la pantalla de victoria.

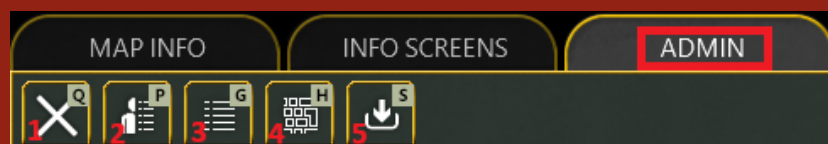


En la esquina derecha inferior vemos un minimapa con una serie de pestañas que vamos a desgranar:

- W: información detallada del Teatro del Oeste de Europa.
- N: información detallada del Teatro de Noruega.
- Fi: información detallada del Teatro de Finlandia.
- R: información detallada de las Reservas del Eje.
- G: información detallada de la Guarnición de la Unión Soviética.
- Af: información detallada del Teatro del Norte de África.
- It: información detallada del Teatro de Italia.
- B: información detallada del Teatro de los Balcanes.

2.1. Administración.

La pantalla de administración general del sistema del juego, es decir, el menú de sistema donde puedes guardar, cargar, ajustar opciones, y salir del juego.



- 1: quitar el juego y volver al menú principal.
- 2: ventana de preferencias del juego.
- 3: ventana de opciones del juego.
- 4: ventana de teclas rápidas.
- 5: ventana de guardar juego.

2.2. Pantallas de información.

Son herramientas esenciales para tomar decisiones estratégicas y operativas fundamentadas, ya que te muestran datos detallados sobre tus fuerzas, enemigos, logística, producción y más.



- 6: ventana de la orden de batalla.
- 7: ventana de bajas o pérdidas.
- 8: ventana de producción.
- 9: ventana de métricas.
- 10: ventana de meteorología.
- 11: ventana de refuerzos y retiradas.
- 12: informe de la fase logística.
- 13: informe de los comandantes.
- 14: ventana de la doctrina aérea.
- 15: resumen de la doctrina aérea.
- 16: ventana de Teatros de batalla.
- 17: ventana de victoria.
- 18: Witepedia.
- 19: ventana de eventos.
- 20: resumen del turno.



- Ciudad: al seleccionar un hexágono de ciudad en el mapa nos aparecerá el nombre arriba a la derecha. Si clicamos, nos aparecerá información sobre el nivel de suministros, combustible, recursos. Podremos expandir la base aérea (si la hubiera), crear depósitos o asignar a esta ciudad unidades antiaéreas.
- Aeródromo: nos aparecerá el nivel del aeródromo y demás detalles que la forman.
- Depósito: podremos construir un depósito o si lo tiene ya construido asignarle un nivel de prioridad de suministros.
- Puntos de administración: simbolizan la capacidad organizativa y logística de tu ejército para manejar tareas que no están directamente relacionadas con el combate (reforzar unidades, desmontar unidades, construir fortificaciones o bases aéreas, asignar unidades a HQ, cambiar generales, reparar infraestructuras o instalaciones).
- Fecha: nos indica la fecha en la que nos encontramos actualmente.
- Turno: nos indica el turno en el que nos encontramos actualmente.

2.3. Información del mapa.

Es una herramienta visual clave que te permite cambiar la forma en que se representa la información en el mapa, facilitando la toma de decisiones estratégicas y operativas.



- 21: poner/quitar las unidades del mapa.
- 22: aumentar el zoom del mapa.
- 23: reducir el zoom del mapa.
- 24: visualizar los hexágonos ocupados por el enemigo (aparecen en rojo).
- 25: visualizar los niveles de fortificación de los hexágonos.
- 26: visualizar el daño de las líneas de ferrocarril.
- 27: muestra los hexágonos donde una unidad enemiga ha sido recientemente atacada o ha combatido durante el turno actual.
- 28: resalta el nivel de eficiencia de mando de tus unidades en el terreno.
- 29: permite resaltar las unidades que están aisladas, es decir, que no tienen acceso al suministro porque han sido completamente rodeadas o desconectadas de las líneas de suministro.
- 30: permite ver gráficamente en el mapa las prioridades de suministro asignadas a los depósitos logísticos (depots).
- 31: activa una vista especializada del mapa que te permite ver el estado detallado de la red logística sobre el terreno, incluyendo suministros, transporte, depósitos y rutas férreas.
- 32: activa un modo de visualización en el mapa que resalta la ubicación de las fábricas industriales en el teatro de operaciones, tanto en el lado soviético como en el alemán.
- 33: activa un modo de visualización que muestra en el mapa cuántos días han pasado desde que cada ciudad fue capturada por un bando.
- 34: activa una capa visual en el mapa que muestra claramente todas las rutas de carretera (roads y rails), cruciales para el movimiento de unidades y el flujo de suministros.
- 35: te permite cambiar la forma en que se muestran las condiciones meteorológicas en el mapa, algo clave para planificar movimientos, ataques y logística.
- 36: activa una capa en el mapa que resalta las localidades y objetivos estratégicos que cuentan para la victoria en la partida.
- 37: te permite visualizar en el mapa el grado de interdicción aérea enemigo que afecta a distintas áreas del frente.
- 38: permite visualizar en el mapa el grado de reconocimiento aéreo que tiene cada bando sobre distintas áreas del frente.
- 39: muestra en el mapa los objetivos asignados a las directivas aéreas para las misiones de la fuerza aérea durante el turno actual.
- 40: activa una capa visual en el mapa que muestra la ubicación y densidad de las defensas antiaéreas (flak) desplegadas por ambos bandos.
- 41: activa una capa en el mapa que muestra la ubicación y distribución de los grupos operacionales aéreos (AOGs) desplegados en el teatro de operaciones.
- 42: se refiere a un ajuste o parámetro que afecta la eficacia de ataque contra unidades como la infantería ligera, artillería, unidades de apoyo, blindados, etc. Aquí veremos en cada unidad factores como la moral, experiencia, suministros, fuel, munición, nivel de prioridad de suministros, fatiga, etc. Aparecerá en cada unidad un color como si fuese un semáforo (verde, amarillo, naranja o rojo) indicándonos su estado en función del factor elegido.



- 43: abre una pantalla especial donde puedes ver y ajustar las doctrinas aéreas que gobiernan cómo se comportan y operan tus fuerzas aéreas durante la partida.
- 44: despliega una vista compacta que resume las configuraciones principales de tu doctrina aérea, ofreciendo un panorama rápido y claro de cómo tus fuerzas aéreas están operando bajo las reglas y prioridades definidas.
- 45: activa o desactiva la visualización detallada de lo que sucede durante la fase de ejecución aérea en el turno.
- 46: sistema automático donde la inteligencia artificial administra los depósitos de suministros y la logística en el juego.
- 47: permite que la inteligencia artificial gestione automáticamente las operaciones aéreas de un bando.
- 48: es una interfaz dedicada a visualizar las fábricas y la producción industrial de tu bando.
- 49: si mantenemos pulsado Shift izquierdo + clic derecho del ratón sobre una unidad enemiga haremos un ataque deliberado (acción ofensiva terrestre planificada cuidadosamente para maximizar la probabilidad de éxito contra posiciones enemigas fortificadas o de importancia estratégica).
- 50: si mantenemos pulsado Ctrl izquierdo + clic derecho del ratón sobre una unidad enemiga haremos un ataque rápido o improvisado (es una ofensiva lanzada con rapidez, generalmente sin la preparación exhaustiva o concentración de fuerzas que caracteriza a un ataque deliberado).
- 51: permite ejecutar la fase en la que te encuentres del turno.

2.4. Botones de acción fase aérea y fase terrestre.

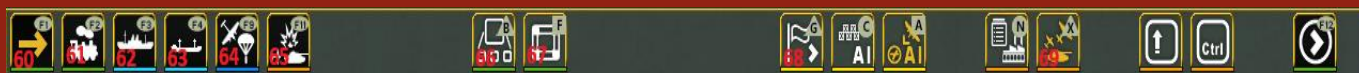
En función de la fase en la que nos encontremos aparecerán una serie de botones de acción distintos. Como la primera fase a realizar es la fase aérea, empezaremos por ellos y finalizaremos con los botones de la fase terrestre. Con estos botones ejecutaremos diferentes acciones.

2.4.1. Botones de acción fase aérea.



- 52: significa que no tienes actualmente seleccionada ninguna directiva aérea activa para ver, editar o aplicar.
- 53: es una orden que asigna aviones para apoyar directamente a tus tropas durante los combates terrestres, ya sea en ataques o defensas.
- 54: es una directiva aérea ofensiva, donde tus aviones bombardean directamente a unidades terrestres enemigas antes de que ocurra cualquier combate terrestre.
- 55: es una misión aérea diseñada para atacar la infraestructura industrial y económica del enemigo, en lugar de sus fuerzas militares directamente.
- 56: ordena a tus aviones de reconocimiento que vuelen sobre áreas enemigas para recolectar información sobre sus unidades, posiciones, movimientos y defensas.
- 57: tiene como objetivo controlar los cielos en una zona determinada, enfrentando y destruyendo a la aviación enemiga.
- 58: asigna aviones para vigilar rutas marítimas, detectar y atacar unidades navales enemigas (barcos de transporte, suministros, convoyes) y proteger tu costa o tus propias líneas de suministro marítimo.
- 59: te permite resaltar en el mapa el hexágono exacto donde ocurrió un combate reciente, ya sea terrestre o aéreo.

2.4.2. Botones de acción fase terrestre.



- 60: es el modo estándar que se activa cuando seleccionas una unidad terrestre para moverla por el mapa durante tu turno.
- 61: es un modo especial que permite mover unidades terrestres a través de la red ferroviaria para desplazamientos rápidos y a largas distancias dentro del mapa.
- 62: permite mover unidades terrestres a través de rutas marítimas usando barcos para transportar tropas entre puertos y zonas costeras.
- 63: es una variante especial del transporte naval que permite a las unidades terrestres realizar desembarcos desde el mar directamente en zonas costeras, facilitando operaciones ofensivas o de refuerzo en terrenos con acceso marítimo.
- 64: permite mover unidades terrestres mediante aviones de transporte, facilitando desplazamientos rápidos y estratégicos sobre largas distancias, especialmente en zonas donde el transporte terrestre o marítimo es complicado o peligroso.
- 65: te permite resaltar en el mapa el hexágono exacto donde ocurrió un combate reciente, ya sea terrestre o aéreo.
- 66: las opciones Build Up y Breakdown Units se refieren a procesos logísticos y organizativos para manejar tus unidades terrestres, ya sea reforzándolas o desmantelándolas para optimizar recursos y estructura.
- 67: te permite generar una unidad defensiva preparada y atrincherada en un hexágono específico del mapa.
- 68: asigna automáticamente unidades al Cuartel General más cercano.
- 69: te permite habilitar o deshabilitar el apoyo aéreo a las unidades terrestres durante las operaciones de combate.

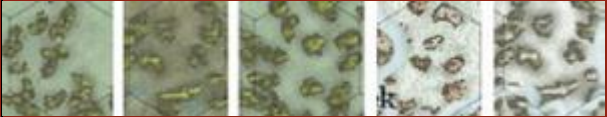
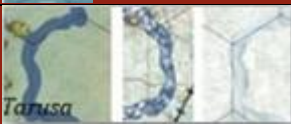
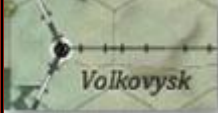
3. EL MAPA.

El mapa es el elemento central y más importante del juego, donde se representa toda la campaña en el Frente Oriental durante la Segunda Guerra Mundial. Aquí es donde mueves unidades, planificas ataques, gestionas logística y observas el desarrollo del conflicto.



3.1. Tipos de terreno.

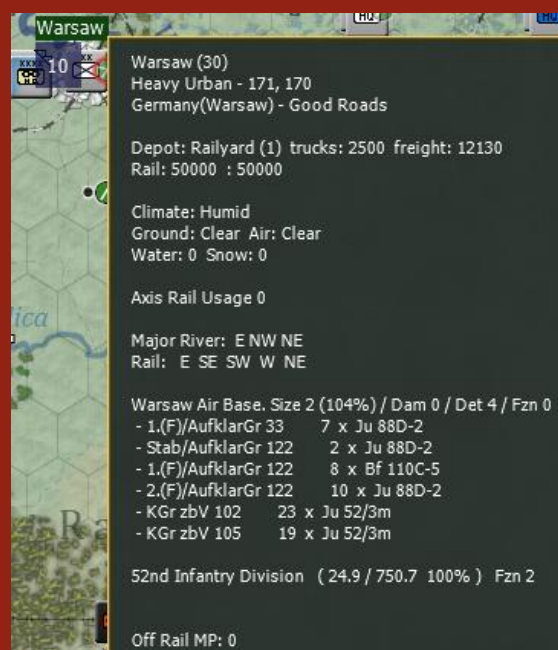
Los tipos de terreno son fundamentales porque influyen directamente en el movimiento, el combate, la logística y la visibilidad. Elegir bien dónde atacar o defender puede marcar la diferencia entre una victoria o una catástrofe táctica.

TIPO DE TERRENO	TIPO DE TERRENO MAPA	EFFECTOS DEL TERRENO
Base aérea vacía/con aviones		
Base aérea pequeña/mediana/grande		
Ciudad capital		
Despejado/barro ligero/barro pesado/nieve ligera/nieve densa		Buen terreno para unidades motorizadas y no motorizadas.
Ferry		
Bosque denso (claro/barro ligero/barro pesado/nieve ligera/nieve densa)		Terreno bueno para unidades no motorizadas. Unidades motorizadas se ven penalizadas.
Bosque claro (claro/barro ligero/barro pesado/nieve ligera/nieve densa)		Terreno bueno para unidades no motorizadas. Unidades motorizadas se ven penalizadas.
Lado hexagonal infranqueable (Lago/Mar)		Infranqueable.
Rio Mayor (transparente/parcialmente congelado/totalmente congelado)		Las unidades no motorizadas tendrán más facilidad que las motorizadas para cruzar un río. Excepto ríos congelados que no sufren penalización.
Montaña		Buen terreno para unidades no motorizadas, perjudicando más a las motorizadas.
Frontera nacional		
Puerto		
Ferrocarril (vía doble, vía simple)		Vía doble tendrá bonificaciones de movimiento y suministros que en vía simple.

Río menor (transparente/parcialmente congelado/totalmente congelado)		Las unidades no motorizadas tendrán más facilidad que las motorizadas para cruzar un río. Excepto ríos congelados que no sufren penalización.
Carretera (mala calidad, buena calidad)		Las carreteras de mala calidad serán más lentas que las de buena calidad.
Terreno irregular (claro/barro/nieve)		Las unidades no motorizadas se moverán mejor que las motorizadas.
Pantanosos (claro/barro/nieve)		Las unidades no motorizadas se moverán mejor que las motorizadas.
Pueblo/Ciudad/Urbano/Urbano denso		Las unidades no motorizadas se moverán mejor que las motorizadas.
Tundra		Las unidades no motorizadas se moverán mejor que las motorizadas.
Océano/Mar/Lago		Infranqueable, salvo transporte anfibio o barcos.

3.2. Información del hexágono.

Cada hexágono es la unidad básica del mapa, y al seleccionar uno se muestra una ventana de información que concentra datos clave sobre el terreno, el clima, la logística y cualquier unidad presente. Si pasamos el cursor por un hexágono se nos desplegará una ventana de información. Veámosla.



- **Warsaw (30):** es la ciudad de Varsovia y su tamaño.
- **Heavy Urban - 171, 170:** nos indica que es una gran ciudad y las coordenadas en el mapa.
- **Germany (Warsaw) - Good Roads:** Varsovia es una ciudad alemana y tiene buenas carreteras.
- **Depot: Railyard (1) trucks: 2500 freight: 12130:**
- **Rail: 50000 : 50000:** primero indica la capacidad de transporte ferroviario usada y el segundo número indica la capacidad total disponible para ese turno.
- **Climate: Humid:** el clima es húmedo.
- **Ground: Clear, Air: Clear:** el terreno está despejado y el del aire también.
- **Water: 0, Snow: 0:** el nivel de agua es de 0 y el de nieve también
- **Axis Rail Usage 0:** no se han usado los ferrocarriles del Eje.
- **Major River: E NW NE:** hay un río mayor alrededor del hexágono al este, noroeste y noreste.
- **Rail: E SE SW W NE:** hay líneas de ferrocarril alrededor del hexágono al este, sureste, suroeste, oeste y noreste.
- **Warsaw Air Base. Size 2 (104%) Dam 0/ Det 4/ Fzn 0:** la base aérea de Varsovia es de tamaño 2 y está ocupada al 104%, no tiene daños/ nivel de detección de 4/ no está congelada.
- **1. (F)/AufklarGr 33 7x Ju 88D-2:** grupo aéreo (Caza) que lo componen 7 Ju 88D-2.
- **52nd Infantry Division (24.9 / 750.7 100%) Fzn 2:** en este hexágono está la 52 división de infantería.
- **Off Rail MP:0:** esa unidad no tiene puntos de movimiento disponibles para ese turno.

4. FICHAS O COUNTERS DE UNIDAD.

4.1. Simbología OTAN.

Las fichas o counters representan las unidades militares en el mapa usando los símbolos estándar de la OTAN (NATO APP-6) para identificación militar.

Estos íconos son muy usados en wargames porque transmiten tipo de unidad, tamaño y función de forma compacta y universal.



4.2. Tamaño de las unidades.

Veamos los tamaños de las diferentes unidades:

Símbolo	Tamaño
	I= Compañía
	II= Batallón
	III= Regimiento
	X= Brigada
	XX= División
	XXX= Cuerpo
	XXXX= Ejército
	XXXXX= Grupo de Ejércitos, Alto Mando

4.3. Tipos de unidades.

Veamos los tipos de unidades:

Símbolo	Tipo de unidad	Símbolo	Tipo de unidad
	Cuartel General Aéreo		Zona fortificada
	Aereotransportada		Cuartel General
	Cuartel General Anfíbio		Infantería
	Antiaéreo		Ametralladora
	Antitanque		Mecanizada
	Blindado		Infantería motorizada
	Artillería Mortero		Infantería montaña
	Unidad Base Aérea		Paracaidista
	Caballería		Cohete
	Construcción		Seguridad
	Ingeniero		Artillería autopropulsada

4.4. Tipos de unidades por su procedencia.

Veamos que representan los distintos colores de las unidades:

EXAMPLE	UNIT TYPE	EXAMPLE	UNIT TYPE
	Unidad Ejército Alemán		Unidad rumana
	Unidad Fuerza Aérea Alemana		Unidad finlandesa
	Unidad de Élite de las SS Alemana		Unidad regular soviética
	Unidad de las SS alemana no de élite		Unidad de la Guardia soviética
	Unidad italiana		Unidad polaca soviética
	Unidad húngara		Unidad checa soviética
	Unidad eslovaca		

4.5. Cadena de Mando.

La cadena de mando es el sistema jerárquico que conecta a tus unidades de combate con sus cuarteles generales (HQs), y de ahí hacia niveles superiores hasta llegar al mando supremo.

Comprenderla es clave porque influye directamente en moral, suministro, coordinación en combate y eficiencia de las órdenes.

▲ OKH ALTO MANDO Franz Halder (Generaloberst)	👤 2,950,550	✈️ 27,106	🚗 4,812
▲ Army Group Center GRUPO DE EJÉRCITOS Fedor von Bock (Feldmarschall)	👤 1,132,730	✈️ 10,632	🚗 2,631
▲ 2nd Panzer Group EJÉRCITO Heinz Guderian (Generaloberst)	👤 321,705	✈️ 3,474	🚗 1,277
▲ XXIV Mot. Corps CUERPO Leo Geyr von Schweppenburg (General)	👤 89,703	✈️ 881	🚗 405
3rd Panzer Division DIVISIÓN	👤 15,799	✈️ 144	🚗 200
6/59th Army SP Light Flak Company	👤 168	✈️ 4	🚗 6
4th Panzer Division	👤 15,641	✈️ 137	🚗 169
5/66th Army SP Light Flak Company	👤 168	✈️ 4	🚗 6
10th Motorized Division	👤 14,151	✈️ 161	-
1st Cavalry Division	👤 13,473	✈️ 168	-
Lehr Panzer Reconnaissance Battalion	👤 787	✈️ 5	-
267th Infantry Division	👤 16,881	✈️ 201	-
521st SP Panzerjaeger Battalion BATALLÓN	👤 272	-	🚗 24
II/42nd Mot. sFH Heavy Howitzer Battalion	👤 520	✈️ 12	-
II/69th Mot. Heavy Cannon Battalion	👤 364	✈️ 12	-
616th Mot. Howitzer Battalion	👤 544	✈️ 12	-
I/53rd Mot. Werfer Battalion	👤 367	✈️ 21	-
45th Mot. Pioneer Battalion	👤 948	-	-
255th Pioneer Battalion	👤 948	-	-
103rd Construction Battalion	👤 1,224	-	-
136th Construction Battalion	👤 1,224	-	-
522nd SP Construction Battalion	👤 1,224	-	-

El Rango de Mando es la distancia máxima en hexágonos a la que un Cuartel General (HQ) puede mandar eficazmente a sus unidades subordinadas.

- Se mide en hexágonos desde la posición del HQ hasta la unidad.
- Si la unidad está dentro del rango recibe beneficios completos de mando, suministro y coordinación.
- Si la unidad está fuera del rango recibe penalizaciones como menor suministro, menor coordinación y menos probabilidad de apoyo de artillería o aéreo.

UNIDAD HQ	TRADUCCIÓN	RANGO DE MANDO (en hexágonos)
High Command	Alto Mando	90
Army Group	Grupo de Ejércitos	45
Army	Ejército	15
Corps	Cuerpo	5
Air (Any Type)	Aire (cualquier tipo)	90



Vamos a ver un ejemplo:

- Las dos divisiones (9ª y 297ª) se encuentran a 2 y 3 hexágonos respectivamente de su HQ (44º Cuerpo), ambas están representadas en azul. Al estar en un rango inferior a 5 hexágonos recibirán bonificaciones. Si estuvieran a 6 o más hexágonos de su HQ, la línea y el contorno que rodean a las divisiones serían de color rojo, indicando que están fuera de rango de mando.
- El HQ del 44º Cuerpo está situado a 7 hexágonos del HQ 6º Ejército, representado con una línea naranja. Si estuviera a 16 o más hexágonos, la línea y el contorno del HQ del 44º Cuerpo sería de color rojo, indicándonos que está fuera de rango de mando.

4.5.1. Generales.

Los generales no son solo nombres históricos: son piezas clave de la mecánica, porque sus habilidades influyen directamente en la eficiencia de combate, logística y moral de tus unidades.

En el juego, cada general está asociado a un HQ (Cuerpo, Ejército y Grupo de Ejércitos) y sus características se transmiten en cascada hacia las unidades bajo su mando.

Veamos algún ejemplo:

Feldmarschall

Fedor
von Bock

Army Group Center

Political: 3

Morale: 5

Initiative: 7

Admin: 8

Mech: 5

Infantry: 7

Air: 1

Victories: 0

Defeats: 0



Restrictions: Ground Only

Max Command: High Command

Dismissal Cost: 30 Admin Points

General

Richard
Ruoff

V Corps

Political: 5

Morale: 5

Initiative: 6

Admin: 7

Mech: 4

Infantry: 6

Air: 1

Victories: 0

Defeats: 0



Restrictions: Ground Only

Max Command: Corps/Army HQs

Dismissal Cost: 11 Admin Points

Cada general tiene varias calificaciones numéricas (0-9, siendo 9 excelente) que influyen en el juego:

- **Political** → Influencia en asignaciones y retención de mando (importante para el bando soviético, con purgas y cambios).
- **Morale** (Moral) → Capacidad de mantener alta la moral de sus tropas.
- **Initiative** (Iniciativa) → Rapidez para reaccionar y ejecutar órdenes; afecta la coordinación en combate.
- **Admin** (Administración) → Eficiencia logística, reducción de pérdidas de suministro y desgaste.
- **Mech** (Blindados) → Evalúa la capacidad para dirigir divisiones Panzer y unidades motorizadas en general.
- **Infantry** (Infantería) → Afecta a la eficiencia en asaltos a posiciones fortificadas, aumenta la resistencia defensiva y aumenta la coordinación entre grandes cuerpos de infantería.
- **Aire** (Aire) → Refleja la competencia del general en el uso de fuerzas aéreas, aumentando la coordinación con bombardeos y apoyo aéreo. Afecta al éxito de misiones de interdicción y reconocimiento.

Gastando Puntos de Administración podremos despedir a un General y podremos poner a otro que reúna aquellas calificaciones que más nos interesa.

4.6. Información de una ficha o counter terrestre.

Una unidad en el mapa está representada por una ficha o counter con simbología OTAN, que contiene una gran cantidad de información clave en miniatura, muy útil para decisiones rápidas sobre combate, movimiento, reagrupamiento o logística. Veámoslo:

- 9th ID: 9ª División de Infantería.
- XXXIV Corps (2/5): 44 Cuerpo y es el segundo de 5 que lo componen.
- Ficha o counter:
 - XX: división.
 - Icono OTAN: infantería.
 - 25-16: 25 (Valor de combate), 16 (nº de hexágonos que puede moverse dependiendo del tipo de terreno)
 - Triángulo arriba a la izquierda: si activamos los distintos factores (moral, suministros, etc.) aparecerá un color.
 - Triángulo arriba a la derecha: la unidad no se ha movido (triángulo sin rellenar), la unidad se ha movido (triángulo relleno).
- Flecha horizontal: puntos de movimiento estratégico (moverse en ferrocarril, naval o anfibio).
- Nº de soldados.
- Nº de artillería.
- Nº de tanques.
- Ready/Refit/Reserve: es el estado en el que podemos poner la división. La unidad siempre estará en modo preparado (READY). La unidad quiere reemplazos y actualizaciones (REFIT). La unidad quiere descansar (RESERVE). Si atacas o te atacan en modo REFIT o RESERVE será más vulnerable.
- Puntos de preparación para el combate.
- Fatiga.
- Porcentaje de suministros (comida), combustible, munición.



Si hacemos clic derecho sobre la unidad nos aparecerán más detalles.

9th Infantry Division W

16,882

200

0

TIPO DE UNIDAD

INFO COMBATE

Wins : 0 Losses: 0

XX

25-16

READY

0

100

Combat Value

25.68/64.25

TOE

100/100

MAX TOE

100

HHQ

ASIGNAR ESTA DIVISIÓN A OTRO HQ

XXXIV Corps

OHQ

Army Group South

Morale

78 (75)

Nation

Germany

Supply/Need

295 / 236

Fuel/Need

66 / 50

Ammo/Need

654 / 514

Support/Need

544 / 462

Construction Value

45

Transport Cost

4253 / 3437

Vehides/Need

300 / 338

Supply status

NON-MOTORIZED (1)

Withdraw

173WE

MOTORIZAR UNIDAD

MOTORIZE UNIT (1419 / 3)

DETALLES SUMINISTROS

SUPPLY DETAILS

Elements

Assigned (0)

AÑADIR MAS ELEMENTOS

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
78	2	0	SdKfz-223 Armored Car	0
78	324	0	Rifle Squad 40	0
78	36	0	Pioneer Squad 39	0
78	9	0	Bicycle Recon Squad 40	0
78	18	0	Cavalry Squad 39	0
78	90	0	7.92mm PzB 39 AT-Rifle	0
78	112	0	7.92mm MG34 Machine Gun	0
78	84	0	50mm GrW 36 Mortar	0
78	54	0	81mm GrW 34 Mortar	0
78	66	0	37mm Pak36 AT Gun	0
78	6	0	50mm Pak38 AT Gun	0
78	36	0	105mm leFH18 Howitzer	0
78	12	0	150mm sFH18 Howitzer	0
78	6	0	150mm sIG33 Infantry Gun	0
78	20	0	75mm leIG18 Infantry Gun	0
78	544	0	Support	0

ASSIGN SUPPORT UNITS

ASIGNAR UNIDADES DE APOYO

COMPOSICIÓN DE LA DIVISIÓN

- Combat Value: 25.68 (ataque); 64.25 (defensa).
- TOE (tabla de organización y equipamiento): 100/100.
- MAX TOE: puedes configurar cuanto quieres reabastecer para obtener refuerzos y mejoras.
- HHQ: Cuartel General Directo.
- OHQ: Cuartel General del Grupo de Ejércitos Sur.

- **Morale:** 75 es la moral base y 78 es la moral actual que puede ser superior a 75 como este caso porque ganan batallas. Se reducirá por perder batallas, no tiene suministros, etc.
- **Nation:** la nación a la que pertenecen Alemania.
- **Supply/Need:** suministros / requerido.
- **Fuel/Need:** combustible / requerido.
- **Ammo/Need:** munición / requerido.
- **Support/Need:** apoyo / requerido.
- **Construction Value:** valor de construcción. Velocidad a la que pueden construir fortificaciones.
- **Transport Cost:** coste de transporte.
- **Vehicles/Need:** vehículos / requerido. Para transportar suministros.
- **Supply status:** estado de suministros.

4.7. Tabla de organización y equipamiento.

TOE significa Table of Organization and Equipment (Tabla de Organización y Equipamiento). Es uno de los conceptos más importantes para entender el estado de preparación estructural de una unidad militar.

El TOE define:

- Qué tipos de subunidades, personal y equipo (tanques, armas, camiones, etc.) debe tener una unidad.
- En qué proporción debe estar equipada y organizada según su tipo (ej. infantería, blindada, artillería).
- Es el modelo teórico completo de esa unidad.

TOE		UNIT	
41 1st/2nd Wave Infantry Divisio		9th Infantry Division	
num	ground element	num	pct
2	Light Armored Car	2	100%
324	Rifle Squad	324	100%
36	Engineer Squad	36	100%
9	Light Infantry	9	100%
18	Cavalry Squad	18	100%
90	Infantry-AT	90	100%
112	Machinegun	112	100%
84	Light Mortar	84	100%
54	Mortar	54	100%
72	AT Gun	72	100%
48	Artillery	48	100%
6	Heavy Infantry Gun	6	100%
20	Infantry Gun	20	100%
544	Support	544	100%
TOE IDEAL PROPUESTO POR EL JUEGO PARA ESTE TIPO DE UNIDAD		TOE DE ESTA UNIDAD	
men: 16882 Show Ground Element Mapping		men: 16882 Show Next TOE(OB) Upgrade(390)	

En la parte izquierda, tenemos el modelo recomendado por el juego para una división de infantería, es decir, que elementos tiene que tener, por ejemplo: 2 vehículos blindados ligeros, 324 escuadrón de fusileros, 36 escuadrón de ingenieros...

A la derecha, vemos los elementos por los que está compuesta nuestra 9th Infantry División y está con los mismos valores incluso podría estar por encima del modelo recomendado.

4.8. Unidades de apoyo.

Asignar unidades de apoyo (support units) a los cuarteles generales (HQs) es una tarea crucial para potenciar la capacidad de combate y logística de tus fuerzas. Una correcta asignación puede marcar la diferencia entre un ataque exitoso o un colapso logístico.

- Haz doble clic sobre un HQ (Cuerpo, Ejército o Frente).
- En la pantalla del HQ, haz clic en la pestaña “Support Units”.
- Presiona el botón “Assign Support Units”.
- Se abrirá una ventana con todas las support units disponibles en el “pool” o en otros HQs.
- Selecciona la unidad de apoyo deseada.

The screenshot shows the 6th Army HQ screen on the left and the 'Pick Support Unit' window on the right.

6th Army HQ Screen:

- Header: 6th Army W, Walter von Reichenau, Wins: 0, Losses: 0.
- Left Panel: HQ icon (XXXX, 0-50), SET ASSAULT (0/0), TOE (100/100), MAX TOE (100), HHQ (Army Group South), Morale (80/75), Nation (Germany), Supply/Need (105/105), Fuel/Need (75/75), Ammo/Need (0/0), Support/Need (429/25), Transport Cost (9809), Vehícles/Need (500/500), Supply status (MOTORIZED, In Supply).
- Right Panel: SUPPLY PRIORITY (2), SHOW SUBORDINATES (CR), RELOCATE UNIT, SUPPLY DETAILS.
- Table: Elements (Assigned (22)).
- Buttons: SET COLOR, ASSIGN SUPPORT UNITS (highlighted with a red arrow), UNIDADES YA ASIGNADAS.
- List of units: Corp HQ (3), XVII Corps, XXXIV Corps, LV Corps, Artillery (1), - 767th Mot. Howitzer Battalion, Anti-Aircraft (6), - 278th Army Mot. Flak Battalion, - 279th Army Mot. Flak Battalion, - 2/52nd Army SP Light Flak Company, - 1/8th LW Mot. Mixed Flak Battalion, - 1/9th LW Mot. Mixed Flak Battalion, - II/241st LW Mot. Mixed Flak Battalion, Engineer (1), - 50th Mot. Pioneer Battalion, Construction (7), - 64th Construction Battalion, - 130th Construction Battalion, - 159th Construction Battalion, - 161st Construction Battalion, - 407th Construction Battalion, - 538th Road Construction Battalion, - 540th Road Construction Battalion, Rocket (1), - 133rd Mot. Heavy Werfer Battalion, Security (3), 1/213th Security Division, 2/213th Security Division.

Pick Support Unit for 6th Army Window:

TOE	SUPPORT UNIT	RG	CITY	HHQ
Anti-Aircraft Units AQUÍ ASIGNAREMOS LAS UNIDADES DESEADAS				
100	2/46th Army SP Light Flak Company	10	-	Army Group South
100	603rd Army SP Light Flak Battalion	24	-	OKH
100	613th Army Mot. Light Flak Battalion	24	-	OKH
Construction Units				
109	16th Construction Battalion	10	-	Army Group South
109	219th Construction Battalion	10	-	Army Group South
109	221st Construction Battalion	10	-	Army Group South
109	246th Construction Battalion	10	-	Army Group South
100	K12 R.A.D. Labor Detachment	10	-	Army Group South
100	V R.A.D. Labor Group	10	-	Army Group South
109	81st Construction Battalion	24	-	OKH
109	401st Construction Battalion	24	-	OKH
Machinegun Units				
100	9th Mot. Machine Gun Battalion	10	-	Army Group South

4.9. Movimiento de una unidad.

Mover una unidad implica trasladarla a través del mapa usando sus puntos de movimiento (MP), y es una de las acciones más básicas pero críticas del juego. Sin embargo, el sistema de movimiento es profundo, ya que terreno, clima, tipo de unidad y logística influyen directamente en cuánto y cómo puede moverse una unidad.

Pasos básicos:

- Elegiremos la unidad a mover teniendo en cuenta el rango de mando para tener todas las bonificaciones con nuestro HQ y el camino que le sea más favorable en función del tipo de terreno.
- Selecciona una unidad (hacemos clic izquierdo sobre ella). La unidad tendrá el contorno morado y en el panel de la derecha aparecerá toda su ficha de color dorado.
- Hacemos clic derecho en el hexágono de destino (dentro del alcance de movimiento disponible).
- La unidad se moverá automáticamente y los MP se descontarán según el coste del terreno, clima y situación logística.

The screenshot shows two unit status panels on the right side of the game interface.

299th ID Panel:

- Header: 299th ID, XXX Corps (2/5).
- Unit Icon: XX, 27-16.
- Status: UNIDAD SELECCIONADA, READY.
- Stats: 16865, 202, 0, 124%, 130%, 127%.

111th ID Panel:

- Header: 111th ID, XXX Corps (2/5).
- Unit Icon: XX, 23-16.
- Status: UNIDAD NO SELECCIONADA, READY.
- Stats: 17011, 203, 0, 129%, 118%, 152%.

Podemos mover paso a paso una unidad para ajustar la estrategia o movernos directamente a hexágonos lejanos si hay suficiente MP.



Como vemos en la imagen superior, la División Panzer queremos moverla en la indicación de la flecha. Nuestra unidad seleccionada tiene 50 puntos de movimiento y según vamos avanzando y en función del tipo de terreno vemos como el contador va disminuyendo.

Casi al llegar al destino, vemos como hay un salto de 43 a 36, esos son los puntos de movimiento que nos cuesta atravesar el río (7 MP). Además, se produce otra disminución de MP debido a que esta División Panzer se encuentra en terreno pantanoso. Cuando llegamos al hexágono de destino tendríamos un total de 29 puntos de movimiento (MP).

4.10. La fatiga de las unidades.

En War in the East 2, cada vez que mueves una unidad, estás afectando su estado físico y organizativo. Uno de los efectos más importantes de moverse, especialmente en territorio enemigo, es el aumento de la fatiga.

La fatiga representa el desgaste físico, mental y organizativo de una unidad debido al movimiento prolongado, clima adverso, combate y malas condiciones logísticas.

Una unidad fatigada lucha peor, se mueve con más dificultad y recupera más lentamente.

Veamos tres ejemplos:



Como podemos ver en la imagen de la izquierda, la unidad se mueve por terreno del Eje. Los dos iconos inferiores que muestran Fatiga y Puntos de preparación de combate no se ven mermados.

En la imagen central, la unidad quiere moverse a un hexágono tomado por los soviéticos. El icono izquierdo, vemos que tiene un círculo rojo, indicándonos que la unidad va a sufrir fatiga.

En la imagen de la derecha, la unidad se dispone a realizar un ataque rápido. Vemos en el icono de la derecha (círculo rojo) que la unidad perderá Puntos de preparación de combate.

4.11. Movimiento estratégico.

Existen varios tipos de movimiento (marcha, ferrocarril, transporte naval, transporte anfibio) para trasladar tus unidades por el mapa, cada uno con características, limitaciones y usos tácticos específicos. Elegir correctamente el tipo de movimiento es clave para maximizar eficiencia, proteger tus fuerzas y mantener la logística fluida.



Vamos a mover una unidad por ferrocarril que suele ser la más utilizada:



- Seleccionamos el movimiento estratégico ferrocarril (F2).
- Seleccionamos la unidad y automáticamente nos aparecerá el camino que podremos realizar.
- Hacemos clic con el botón derecho y la unidad viajará en tren al lugar seleccionado.
- En la ficha de la derecha vemos que la unidad se encuentra cargada en el tren (ON TRAIN) (LOADED).

Además, vemos como los puntos de movimiento y los de movimiento estratégico se ven restados.

Para bajar del tren la unidad, basta con presionar en el hipervínculo "ON TRAIN". Esto repercutirá en una disminución de coste de puntos de movimiento y movimiento estratégico, simulando el proceso de descarga de tropas del ferrocarril.

4.12. El combate.

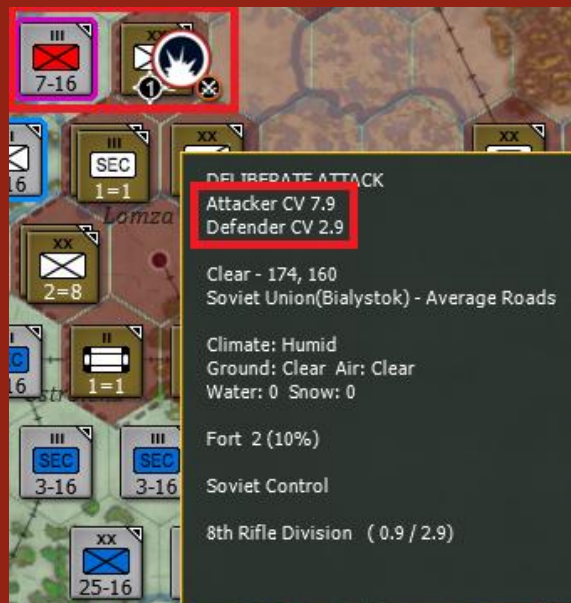
El combate terrestre es el núcleo del juego. Las decisiones tácticas que tomes al atacar al enemigo, ya sea en la ofensiva o en la defensa, pueden cambiar el curso de toda la campaña. El sistema de combate es profundo y está influenciado por factores como moral, terreno, clima, cadena de mando, y el tipo de ataque que elijas.

El combate ocurre cuando mueves una unidad hacia un hexágono ocupado por el enemigo y eliges atacar. Al hacerlo, puedes seleccionar entre dos tipos principales de ataque:

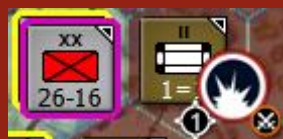
- Hasty Attack (Ataque rápido): un ataque rápido, limitado, realizado sin una preparación completa. Botón derecho sobre la unidad a atacar para realizar el ataque rápido.



- Consume menos Puntos de Movimiento (MP).
- Involucra solo una parte del poder ofensivo de la unidad.
- No convoca muchas support units (apoyo de artillería, ingenieros, etc.).
- Menor probabilidad de éxito contra defensas sólidas.
- Ideal contra unidades débiles, aisladas o en retirada.



- Deliberate Attack (Ataque deliberado): un ataque planeado y ejecutado con todo el peso de las fuerzas disponibles, ideal para romper líneas fortificadas. Manteniendo SHIFT IZQ y botón derecho a la unidad que se quiere atacar para realizar el ataque deliberado.



- Consume más MP (usualmente todos los que le quedan a la unidad).
- Usa todo el poder de combate de la unidad.
- Reúne a las unidades de apoyo si están disponibles y en rango (artillería, ingenieros, etc.).
- Mayor posibilidad de éxito, incluso contra posiciones fuertes o fortificadas.
- Puede causar más bajas al enemigo (y a ti también).



También podremos atacar con dos o más unidades que estén a un hexágono de la unidad enemiga para conseguir mayor potencia de ataque. Seleccionamos una unidad y manteniendo SHIFT IZQ pasaremos el ratón por la otra unidad que atacará y realizaremos el ataque. Veamos un ejemplo.



La pantalla de resolución de una batalla es el proceso mediante el cual el juego determina el resultado de un enfrentamiento terrestre entre unidades del Eje y soviéticas. Es un sistema profundo y detallado que simula muchos factores históricos y tácticos.

Veamos la resolución del combate:

1 of 1

Turn : 1 Jun 22 1941

Gnd: Clear Air: Clear

175,157 Clear(Kroszewo)

1.04.05

ATTACKER

Combat Value

160 => 162000

13133

-83

130

-2

179

68

0

15157

-5562

63

-37

308

-128

19

-13

0

0

0

NIVEL DE FORTIFICACIÓN

1

=>

0

DEFENDER

Combat Value

25 => 0

XX Corps *

2/256th Infantry Division (76)

2/162nd Infantry Division (72)

- 635th Mot. Howitzer Battalion (4)

- II/38th Mot. sFH Heavy Howitzer Battalion (3)

- II/39th Mot. sFH Heavy Howitzer Battalion (3)

- 151st Mot. Heavy Cannon Battalion (2)

F. Matema

99 : 0

PROBABILIDAD DE GANAR O PERDER LA BATALLA

27th Rifle Division ROUTED

DERROTADA Y SE FUE A LA FUGA

4th Rifle Corps *

27th Rifle Division (22)

- 152nd Corps Artillery Regiment (3)

- 444th Corps Artillery Regiment (0)

E. Egorov

UNIDADES ATACANTES

Luftflotte 2

64 Ju 87B-R

A. Kesselring

Hide Details

UNIDADES DEFENSORAS

Western Air Command

19 SB-2

I. Kopets

General Info

Ground Losses

Ground Combat

Air Losses

Air Combat

Units in Battle

On Map Units

Support Units

Ground HQ

Ground Elements

Ready

Damaged

Disrupted

TOTAL

Average Morale

Average Experience

Average Fatigue

Air Missions

Bomb

Escort

Sweep

CAP

6

2

4

1

1060

0

0

1060

76

76

7

68

98

0

32

GROUND ELEMENTS

Axis

Soviet

DESTROYED

Ground

Air

Retreat

TOTAL

DAMAGED

Ground

Air

Retreat

TOTAL

DISRUPTED

Ground

Air

Retreat

TOTAL

11 (0)

154 (0)

0 (0)

13 (0)

0 (0)

370 (268)

11 (0)

537 (268)

22

323

0

6

0

128

22

457

54

568

0

162

0

0

54

730

MEN

Axis

Soviet

83 (0)

1410 (0)

0 (0)

141 (0)

0 (0)

4011 (2544)

83 (0)

5562 (2544)

207

2771

0

78

0

1823

207

4672

461

5988

0

1522

0

0

461

7510

ANÁLISIS DETALLADO DEL COMBATE

Units in Battle

On Map Units

Support Units

Ground HQ

Ground Elements

Ready

Damaged

Disrupted

TOTAL

Average Morale

Average Experience

Average Fatigue

Air Missions

Bomb

Escort

Sweep

CAP

3

1

2

1

1247

53

0

1300

38

34

3

19

21

0

42

DESTROYED "DAMAGED"

5. LA FASE AÉREA.

La Fase Aérea es una de las partes más importantes del turno en WiTE2. Representa el momento en el que se planifican y ejecutan todas las operaciones aéreas del turno, desde reconocimiento y bombardeos hasta apoyo terrestre y patrullas navales.

Esta fase ocurre al inicio de cada turno, antes de que se muevan unidades terrestres.

¿Cuándo ocurre la Fase Aérea?

- La fase aérea es automática una vez que confirmas todas tus órdenes aéreas.
- Si usas el sistema aéreo automatizado por la IA, puedes dejar que el juego gestione toda esta fase por ti.
- Si gestionas el aire manualmente, deberás crear Directivas Aéreas (Air Directives) y planear las operaciones.



5.1. Estructura de mando.

Es la jerarquía organizativa y de control que define quién comanda las unidades aéreas, cómo se distribuyen entre frentes o teatros, y qué tareas cumplen.

Cada bando tiene su propia estructura, ligeramente diferente.

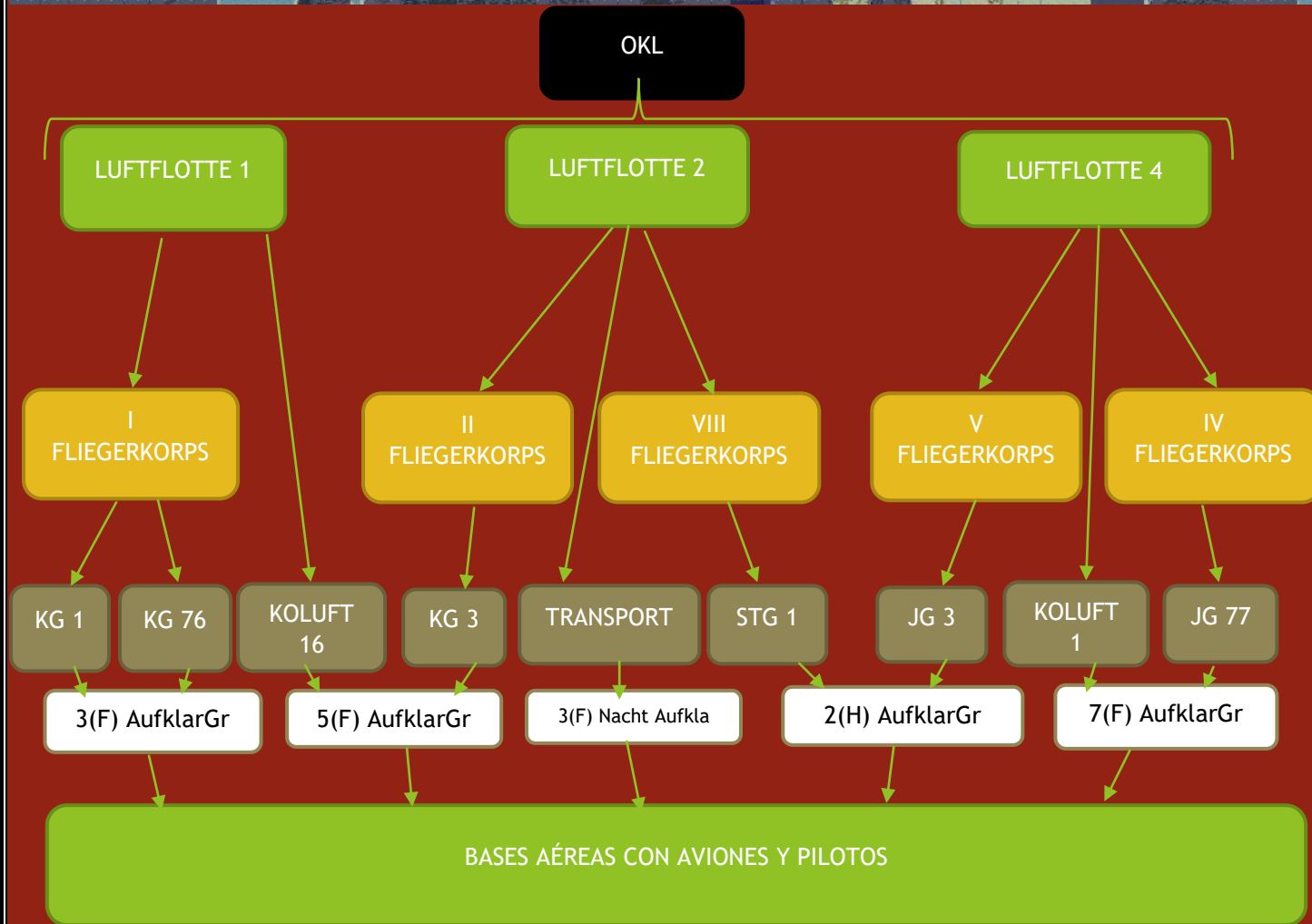
Estructura de mando aéreo del EJE:

- **OKL (Oberkommando der Luftwaffe):** Mando supremo de la Luftwaffe.
- **Luftflotten (Flotas Aéreas):** Son los cuarteles aéreos principales, responsables de regiones específicas (como Luftflotte 1, 2, 4, etc.). **No se pueden mover en el mapa, son unidades fijas.**
- **Air Bases:** Bases aéreas reales en el mapa que albergan los Air Groups (grupos de cazas, bombarderos, reconocimiento, etc.).
- **Fliegerkorps:** cuerpo aéreo alemán dentro de la estructura de la Luftwaffe, y representa un nivel de mando operacional que coordina varios grupos aéreos (Air Groups) y bases aéreas.
- **Air Operational Group (AOG):** conjunto de AG bajo un mando común, usado para coordinar operaciones.
- **Air Groups (AG):** Las unidades operativas básicas, con aviones y pilotos asignados.

Estructura de mando aéreo soviético:

- **Stavka (Alto Mando Soviético):** Control central de todas las fuerzas.
- **Air Commands (Frontal Aviation / Air Armies):** Equivalente a las Luftflotten; se asignan a Frentes Soviéticos (como el Frente del Oeste, Frente del Sur, etc.).
- **Air Bases:** En el mapa, gestionan el soporte logístico y la posición de los aviones.
- **Air Regiments (Grupos Aéreos):** Los escuadrones o regimientos con los distintos tipos de aviones.

▲ OKL MANDO SUPREMO	👤 232,835	✈️ 5,535	-
Hermann Goering (Generalfeldmarschall)	✈️ 997	✈️ 1,580	✈️ 1,122
▶ Luftflotte 4 FLOTA AÉREA	👤 21,561	✈️ 57	-
Alexander Loehr (Generaloberst)	✈️ 478	✈️ 514	✈️ 497
▶ Luftflotte 2 FLOTA AÉREA	👤 20,000	-	-
Albert Kesselring (Generalfeldmarschall)	✈️ 360	✈️ 795	✈️ 389
▲ Luftflotte 1 FLOTA AÉREA	👤 20,000	-	-
Alfred Keller (Generaloberst)	✈️ 159	✈️ 271	✈️ 236
Luftflotte 1	✈️ 159	✈️ 271	✈️ 236
Flieger Fuehrer Ostsee	-	✈️ 30	✈️ 34
Koluft North	-	-	✈️ 47
Koluft 16	-	-	✈️ 21
Koluft 18	-	-	✈️ 32
Koluft 4 PGr	-	-	✈️ 58
Transport Gr. Nord	-	-	✈️ 44
I Fliegerkorps CUERPO AÉREO	✈️ 159	✈️ 241	-
JG 54 GRUPO AÉREO	✈️ 159	-	-
KG 1 GRUPO AÉREO	-	✈️ 60	-
KG 76 GRUPO AÉREO	-	✈️ 90	-
KG 77 GRUPO AÉREO	-	✈️ 91	-



Vamos a desgranar este esquema para que quede aún más claro:

- **OKL (Oberkommando der Luftwaffe):** Mando supremo de la Luftwaffe.
- **Luftflotten (Flotas Aéreas):** Son los cuarteles aéreos principales, responsables de regiones específicas. Comandan a las Fliegerkorps. Además, pueden tener mando directo sobre Air Operational Groups (AOG).
- **Fliegerkorps:** cuerpo aéreo alemán dentro de la estructura de la Luftwaffe, y representa un nivel de mando operacional que coordina varios grupos aéreos (Air Groups) y bases aéreas.
- **Air Operational Group (AOG):** conjunto de AG bajo un mando común, usado para coordinar operaciones. Pueden estar bajo el mando de un Fliegerkorps o directamente bajo el mando de una Luftflotten.
- **Air Groups (AG):** Las unidades operativas básicas.
- **Aviones y pilotos:** estos están organizados dentro de las Air Groups.

Las unidades que podremos manejar son los Air Operational Groups (AOG) y los Air Groups (AG).

5.2. Pantallas de información de la fase aérea.



En la imagen superior, vemos como la Luftflotte 1 tiene mando sobre los siguientes AOG: Koluft 4 PGr, KG 77, Flieger Fuehrer Ostsee, KG 1, KG 76, Koluft North, I Fliegerkorps, Transport Gr. Nord, Koluft 16, JG 54 y Koluft 18.

Qué detalles podemos observar en estos AOG, cada AOG agrupa un tipo de avión. Por ejemplo: KG 76 sólo tiene bombarderos; Transport Gr. Nord sólo tiene aviones de reconocimiento o transporte; JG 54 sólo tiene cazas; y por último, Flieger Fuehrer Ostsee tiene aviones bombarderos y de reconocimiento.

Entonces llegamos a la siguiente conclusión:

GRUPO AÉREO OPERACIONAL	TIPOS DE AVIÓN
KOLUFT	RECONOCIMIENTO
KG	BOMBARDEROS
TRANSPORT	AVIONES DE TRANSPORTE
JG	CAZAS Y CAZA-BOMBARDEROS
FLIEGERFUEHRER	DISTINTOS TIPOS DE AVIONES

Vamos a ver que significan los siguientes iconos.

- Arriba vemos que nos indica el nombre de la flota, grupo aéreo, etc.
- Tenemos 3 iconos de izquierda a derecha:
 - N° de cazas: 138.
 - N° de bombarderos: 211.
 - N° de reconocimiento o transporte: 162.
- Postura: Flexible, Hold, Retreat, Advance.
- Momento del día que hacen la misión: Rest, Only day, Only Night, Day and Night.
- El cuadrado morado nos indica a qué ejército está siguiendo. El color es el mismo que se ve representado por el ejército que vemos en el mapa. En este caso está siguiendo al XXVI Corps. Podremos asignarlo a otro ejército a nuestro parecer.
- La barra verde con el porcentaje 64%, nos indica el porcentaje de aviones que hay disponibles. El color y porcentaje variará en función del número de aviones disponibles.
- Triángulo arriba a la izquierda: al igual que en las unidades terrestres veremos los distintos factores (moral, suministros, etc.) con un color.



FLEXIBLE	
SOSTENER	
RETIRO	
AVANCE	

DESCANSAR	
DÍA Y NOCHE	
SÓLO NOCHE	
SÓLO DÍA	

5.2.1. Pantalla de información de los aeródromos.



Los recuadros azules con los diferentes nombres (Labiau, Memel, Tisit, Pillau...) nos indican los aeródromos dónde la Luftflotte 1 junto con los AOG tienen sus grupos aéreos estacionados. Si pulsáramos en la Luftflotte 2 o 4 nos aparecerán otros aeródromos donde tienen grupos aéreos estacionados.

En el menú de la derecha, vemos que también aparecen los mismos aeródromos con más información.

En la imagen de la derecha vemos que Koluft North tiene aviones en los aeródromos de:

- Schippenbeil: está el grupo aéreo 3(F) AufklarGr 33 y tiene 8x Ju 88D-2.
- Tilsit: está el grupo aéreo 4(H) AufklarGr 31 y tiene 5x Fw 189A.
- Insterburg: 1(F) AufklarGr 22, 12 con 16x Ju 88D-2; 3(F) Nacht Aufkla con 7x Do 215B-1.

Si hacemos clic en el aeródromo de Schippenbeil veremos todos los Air Groups que están estacionados en ese aeródromo.



En imagen del aeródromo de Schippenbeil vemos que es de tipo 1, lo veremos en el siguiente apartado. Pero, ¿qué significan los colores que hay en ese icono? Veámoslo.

Luftflotte 1

Luftflotte 1

XXXX

511-666

Rng Circles

Hold

MIX MISSION

NORMAL

ASSET PRI 2

SUPPLY PRI 3

FHQ: 18th Army

Naval Ops: None

Flieger Fuehrer Ostsee

Pillau

Stab/AufklarGr 125

1./AufklarGr 125 (

2./AufklarGr 125 (

3./AufklarGr 125 (

Koenigsberg

KGr 806

2x He 114

10x He 114

10x He 114

7x He 114

60%

18x Ju 88A

Koluft North

Schippenbeil

3.(F)/AufklarGr 33

Tilsit

4.(H)/AufklarGr 31

Insterburg

1.(F)/AufklarGr 22

5.(F)/AufklarGr 12

3.(F)/Nacht Aufkla

8x Ju 88D-2

8x Ju 88D-2

5x Fw 189A

97%

8x Ju 88D-2

8x Ju 88D-2

7x Do 215B-1

Koluft 16

Insterburg

1.(H)/AufklarGr 12

2.(H)/AufklarGr 13

Neusiedel

4.(H)/AufklarGr 23

97%

6x Fw 189A

6x Hs 126B-1

59%

5x Hs 126B-1

Koluft 18

Schippenbeil

3.(F)/AufklarGr 22

Memel

4.(H)/AufklarGr 21

Insterburg

7.(H)/AufklarGr 21

Neusiedel

2.(H)/AufklarGr 21

136%

8x Ju 88D-2

7%

6x Hs 126B-1

97%

6x Hs 126B-1

59%

6x Hs 126B-1

Koluft 4 PGr

Allenstein

3.(H)/AufklarGr 23

Inowroclaw

3.(F)/AufklarGr 31

Tilsit

10%

8x Hs 126B-1

10%

7x Bf 110E-3

36%

- Bases aéreas amigas (sin pestaña logística):
 - Rojo: la base aérea tiene unidades, pero menos del 50% de las necesarias.
 - Verde: tiene unidades aéreas.
 - Amarillo: vacío, pero con unidades aéreas ordenadas para transferir allí.
 - Negro: base aérea vacía.
 - Naranja: base aérea en construcción que aún no tiene tamaño 1.
- Bases aéreas enemigas (sin pestaña logística):
 - Verde: tiene unidades aéreas y ha sido cubierto por vuelos de reconocimiento en este turno.
 - Azul: tenía unidades con vuelos de reconocimiento anteriores a este turno.
 - Negro: vacío cuando el reconocimiento lo cubrió por última vez.
 - Amarillo: nunca ha sido cubierto por vuelos de reconocimiento.
 - Naranja: base aérea en construcción que aún no es de tamaño 1.
- Bases aéreas amigas (con pestaña logística):
 - Rojo: combustible o munición <= 40%.
 - Naranja: combustible o munición <= 55%.
 - Amarillo: combustible o munición <= 70%.
 - Verde: combustible o munición >70%.
- Bases aéreas enemigas (con pestaña logística):
 - Negro: Todo.

5.2.2. Tipos de aeródromos.

Los aeródromos son hexágonos especiales que sirven como bases aéreas para tus Air Groups (AG) y son esenciales para proyectar el poder aéreo.

Estos aeródromos tienen varios tipos y características que afectan a la logística, capacidad y eficiencia de tus operaciones.

Hay que tener mucho cuidado con el tamaño y la capacidad de los diferentes tipos de aeródromos.

- 1 motor: 1 unidad de capacidad.
- 2 motores: 2 unidades de capacidad.
- 3 motores: 2 unidades de capacidad.
- 4 motores: 3 unidades de capacidad.

- Aeródromo nivel 1: puede almacenar hasta 100 motores.
- Aeródromo nivel 2: puede almacenar hasta 200 motores.
- Aeródromo nivel 3: puede almacenar hasta 300 motores.
- Aeródromo sobrecargado: si el número de motores que conforman los distintos aviones es superado las tasas de reparación y reemplazo de aeronaves se reducirán. Se verá en el mapa con el icono del aeródromo rodeado por un círculo rojo.



5.2.2. Información de una ficha o counter aéreo.

Al igual que la ficha de la unidad terrestre, la unidad aérea en el mapa está representada por una ficha o counter con simbología OTAN, que contiene una gran cantidad de información clave en miniatura, muy útil para decisiones rápidas sobre combate, movimiento, reagrupamiento o logística. Veámoslo:

- **Nombre de la unidad:** Luftflotte 1.
- **Mando superior:** Luftflotte 1.
- **XXXX:** Ejército.
- **Símbolo OTAN:** unidad aérea.
- **511:** aviones disponibles.
- **666:** aviones totales.
- **Rng Circles:** si está activado aparecen tantos círculos de color rosa que nos indica el rango máximo de alcance de este tipo de avión.
- **Postura:** Flexible, Hold, Retreat, Advance.
- **FHQ:** 18th Army: a que ejército sigue.
- **Momento del día que hacen la misión:** Rest, Only day, Only Night, Day and Night.
- **Nivel de reemplazos de pilotos:** Normal, Restricted, Priority, Trained Pilots.
- **Assets Priority:** prioridad de activos. Sólo se puede cambiar en la Luftflotte. Si queremos que todos los AG estén cerca de la Luftflotte pondremos la prioridad en 4.
- **Supply Priority:** prioridad de suministros. Sólo se puede cambiar en la Luftflotte. Esta prioridad compite con los HQ terrestres para conseguir suministros. Si establecemos una alta prioridad puede que quitemos suministros a los HQ terrestres.



Tenemos que tener en cuenta que, si cambiamos las prioridades, el momento del día de vuelo, la postura, etc. desde la Luftflotte también cambiarán para el resto de grupos aéreos que están bajo su mando.

5.2.3. Información de un Grupo Aéreo.

Veamos el Grupo aéreo Stab/JG 54 que está en el aeródromo de Ebenrode.

Stab/JG 54

Bf 109

F-2

FB

Bf 109F-2

Fighter Bomber

GE S-E Fighter



Air HQ

AOG

LOC

Luftflotte 1

JG 54

Ebenrode

Grp type (max)

Schwarm (4)

Experience

77

Morale

87

Fatigue

0

Aircraft

ready

3

damaged

1

reserve

0

Aircraft in pool

0

Ready pilots

4

Aircraft kills

0

Traveled (%)

0

Naval only

NO

Trained as

FIGHTER

Aircraft

Max speed (mph)

350

Cruise speed (mph)

244

Climb rate (ft/min)

2839

Max alt (ft)

36092

Max load (lbs)

1104

Radius (miles)

177 / 237

Sortie ammo (lbs)

90

Sortie fuel (lbs)

1157

Aircraft Weapons

1x 15mm MG 151 Cannon

Fwd

2x 7.92mm MG 17

Fwd

Load Out

>>

1x 300 L Drop Tank

Ext

Air Directive

None

Mission

Fighter

Mission Setting

Day & Night

Replacements

Normal

Aircraft change

Manual >>

Send To Reserve

Disband

Aircraft

Pilots

Planes

Engines

1

Armor

1

Durability

29

Maneuver

31

Reliability

15

Crew

1

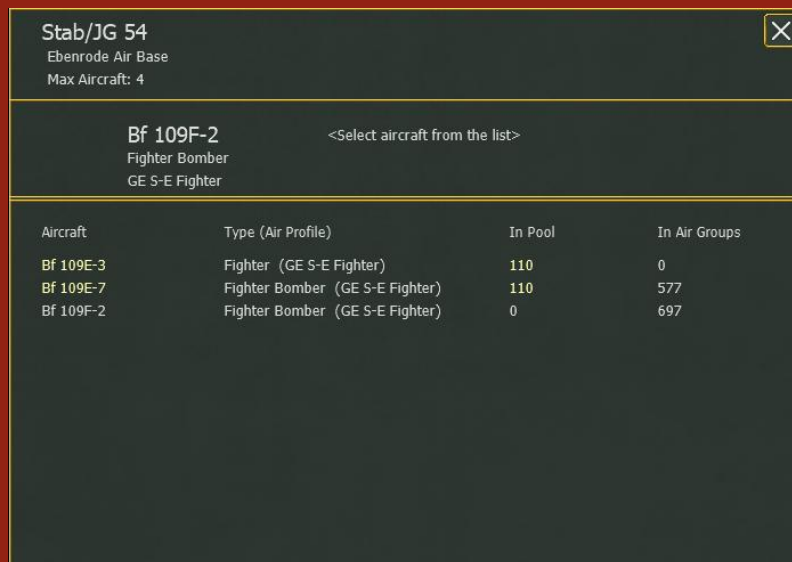
- Stab/JG 54: Grupo aéreo (AG).
- Bf 109F-2: es el modelo del avión.
- Fighter Bomber: es el tipo de avión. Este avión puede ser utilizado como caza o bombardero, en función de cómo se haya entrenado.
- GE S-E Fighter: German Single Engine Fighter. Caza alemán monomotor.
- Air HQ: quién es su mando superior. En este caso es Luftflotte 1.
- AOG: a qué Grupo Operacional Aéreo pertenece. Podremos cambiarlo. Como vemos en la siguiente imagen.

31

Pick New Air Operational Group for **Stab/JG 54**

AIR OPERATIONAL GROUP	AOG	BASES	GROUPS
JG 3	0	2	4
JG 27	0	3	4
JG 51	0	3	5
JG 52	0	1	2
JG 53	0	2	3
JG 77	0	2	4
ZG 26	0	1	3
Flieger Fuehrer Ostsee	0	2	5
Luftflotte 1	11	28	40
Luftflotte 2	19	48	77
Luftflotte 4	30	52	89
I Fliegerkorps	4	11	16
II Fliegerkorps	5	9	19
IV Fliegerkorps	2	4	9
V Fliegerkorps	4	5	15
VIII Fliegerkorps	5	10	19

- Grp. Type (max): Schwarm (4). Unidad táctica de 4 aviones.
 - Schwarm: 4 aviones.
 - Staffel: 10 aviones.
 - Gruppe: 40 aviones.
- Experience 77: experiencia.
- Morale 87: moral.
- Fatigue 0: fatiga.
- Aviones listos, dañados y en la reserva.
- Aircraft in pool: aviones que están en el almacén o reserva central listas para usarse, pero no están asignadas a ninguna unidad. Se crean automáticamente.
- Ready Pilots: pilotos preparados. Se crean automáticamente.
- Aircraft kills: da un dato sobre las bajas que ha ocasionado.
- Traveled (%): porcentaje de distancia recorrida.
- Naval Only: si seleccionamos este AG como naval no habrá apoyo a las misiones terrestres. Raramente se utiliza esta opción.
- Trained as: Pueden asignarse para volar misiones de caza o bombardero. Los grupos aéreos entrenados bien para Fighter y utilizados como Bomber o viceversa, tendrán una efectividad del 80%. Se puede volver a entrenar una unidad de grupo aéreo de caza a bombardero o viceversa, pero esto sacará a la unidad del mapa durante 8 turnos.
- Air Doctrine: las doctrinas aéreas se crean en la Luftflotte.
- Mission: configuraremos para que combata como Fighter o Bomber. Si Bomber* aparece con un asterisco es que nos está alertando de que este Grupo Aéreo fue entrenado como Fighter y está siendo utilizado como Bomber, con las penalizaciones que convenga.
- Mission Setting: podemos configurarlo para que la misión la haga de día, noche o mixto.
- Replacements: reemplazos, ya comentado anteriormente.
- Aircraft change: podremos actualizar nuestros aviones, bien automáticamente como veremos mas adelante o realizarlo de manera manual, como vemos en la siguiente imagen.
Podremos hacer una comparación del avión que tenemos ahora con las opciones de actualización y así ver si compensa actualizarlos.



- Send to Reserve: podremos mandarlos a la reserva porque estén muy fatigados o simplemente para que nuestros pilotos entrenen para que ganen experiencia.
- Disband: disolver el Grupo Aéreo.

En la pestaña de Pilots podremos ver información sobre los pilotos de este Grupo Aéreo como el nombre, experiencia, fatiga, bajas, cuantas misiones ha volado y el estado.



En la pestaña de Planes también podremos ver información muy interesante sobre los aviones que forman este Grupo Aéreo, como el tipo y número de aviones, el porcentaje de daño que estos tienen y el estado.

Stab/JG 54

Bf 109F-2

Fighter Bomber

GE S-E Fighter



Air HQ

AOG

LOC

Luftflotte 1

JG 54

Ebenrode

Grp type (max)

Experience

Morale

Fatigue

Schwarm (4)

77

87

0

Aircraft

ready

damaged

reserve

3

1

0

Aircraft in pool

Ready pilots

0

4

Aircraft kills

Traveled (%)

0

0

Naval only

Trained as

NO

FIGHTER



Air Directive

Mission

Mission Setting

Replacements

Aircraft change

None

Fighter

Day & Night

Normal

Manual

Send To Reserve

Disband

Aircraft

Pilots

Planes

Aircraft	Damage %	Status
Bf 109F-2	0	Ready
Bf 109F-2	0	Ready
Bf 109F-2	0	Ready
Bf 109F-2	41	Repair

Veamos la pestaña de Aircraft y seleccionamos “Load Out” para poder cambiar la carga del avión.

- Aircraft Performance Data: aquí veremos información muy valiosa que nos hará falta como la altitud máxima y el radio de alcance.
- Selected Loadout: es la carga del avión que tiene actualmente. Vemos que este caza sólo tiene un tanque de 300 litros y como modifica los valores de ascenso, ya que lo hace más pesado o como le resta 3 puntos de maniobrabilidad.
- Available Loadouts: podremos cambiar la carga seleccionando o bien una bomba de 250kg o 4 bombas de 50kg. Obviamente, modificará las prestaciones del avión poniendole una u otra carga.

A veces, cuando realizamos una misión para un tipo de avión, su alcance no llega a nuestro objetivo, para ello, podríamos cambiar su carga para que las prestaciones cambiaran.

AIRCRAFT PERFORMANCE DATA

Max speed (mph)	389 (-39)	350
Climb rate (ft/min)	3154 (-315)	2839
Max alt (ft)	36092 (0)	36092
Radius (miles)	154 (82)	237
Maneuver	34 (-3)	31
Sortie ammo (lbs)	90 (0)	90
Sortie fuel (lbs)	661 (496)	1157

SELECTED LOADOUT

1x	300 L Drop Tank	Ext	
last date:	6/1941	sortie fuel mod:	496
climb mod:	-315	endurance mod:	61
maneuver mod:	-3	max speed mod:	-39

APPLY TO ALL 'Bf 109F-2' in 'Ebenrode' Air Base

APPLY TO ALL 'Bf 109F-2' in 'Luftflotte 1'

APPLY TO ALL 'Bf 109F-2' in AXIS AIR FORCE

AVAILABLE LOADOUTS

>> NONE

>> AUTO

>> 1x 250kg GPHE Bomb

sortie ammo mod:	549	Ext	
endurance mod:	-13	climb mod:	-315
max speed mod:	-39	maneuver mod:	-3

>> 4x 50kg GPHE Bomb

sortie ammo mod:	440	Ext	
endurance mod:	-13	climb mod:	-315
max speed mod:	-39	maneuver mod:	-3

34

5.2.4. Información de un Grupo Aéreo Operacional.

Veamos el Grupo Aéreo Operacional del Stab/JG 54 que está en el aeródromo de Ebenrode. El AOG JG 54.

JG 54
Fighter Bomber

Bf 109 F-2 FB
138

138-159

Assigned **I Fliegerkorps**

Air Groups 5
Air Bases 4

Max AC 164
Command Points 37/45
Pilots 159

Experience 79
Morale 89
Fatigue 0

Aircraft
 Ready 138
 damaged 21
 reserve 0

Allowed air units **GE S-E Fighter**

Stance **Advance**
FHQ: 4th Panzer Group
Naval Ops **None**
Assets Priority **Very High: 4**
Supply Priority **High: 3**

Air Groups

Pilots

Planes

rdy (tot)

Ebenrode Stab/JG 54	3 (4)	Bf 109F-2 FB-F	77
II/JG 54	33 (40)	Bf 109F-2 FB-F	79
Rautenberg I/JG 54	34 (40)	Bf 109F-2 FB-F	79
Blumenfeld III/JG 54	35 (40)	Bf 109F-2 FB-F	79
Neusiedel II/JG 53	33 (35)	Bf 109F-2 FB-F	80

Evidentemente como el Grupo Aéreo Operacional abarca varios Grupos Aéreos (AG), como son: Stab/JG 54, II/JG 54, I/JG 54, III/JG 54 y II/JG 53, reúne todos los aviones y pilotos que lo conforman.

- JG 54: es el Grupo Aéreo Operacional.
- Fighter Bomber: este AOG es de cazabombarderos.
- Assigned: asignado a I Fliegerkorps.
- Air Groups: está formado por 5 Grupos Aéreos, mencionados anteriormente.
- Air Bases: repartidos en 4 bases (Ebenrode, Rautenberg, Blumenfeld y Neusiedel).
- 138: aviones disponibles.
- 159: aviones que tiene este AOG.
- Max AC: máximo de aircrafts (aviones).
- Command Points: 37/45.
- Pilots: 159 pilotos.
- Experience: experiencia.
- Morale: moral.
- Fatigue: fatiga.
- Aircraft: listos, dañados y en la reserva.
- Allowed air units: caza monomotor alemán.

- Stance: postura (Flexible, Hold, Retreat, Advance).
- FHQ: a qué HQ terrestre sigue para operaciones de apoyo.
- Naval Ops: comentado anteriormente.
- Assets Priority: prioridad de activos.
- Supply Priority: prioridad de suministros.

Podemos ver información sobre todos los pilotos del AOG.

JG 54

Fighter Bomber

BF 109
F-2
FB

138

✕

Assigned

I Fliegerkorps

Air Groups	5						
Air Bases	4						
Max AC	164						
Command Points	37/45						
Pilots	159						
Experience	79						
Morale	89						
Fatigue	0						
Aircraft <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Ready</td> <td style="text-align: right; padding: 2px 10px;">138</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">damaged</td> <td style="text-align: right; padding: 2px 10px;">21</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">reserve</td> <td style="text-align: right; padding: 2px 10px;">0</td> </tr> </table>		Ready	138	damaged	21	reserve	0
Ready	138						
damaged	21						
reserve	0						
Allowed air units	GE S-E Fighter						

Stance

Advance

FHQ:

4th Panzer Group

Naval Ops

None

Assets Priority

Very High: 4

Supply Priority

High: 3

Air Groups

Pilots

Planes

Name	Exp	Fat	Kill	Mis	Status
Stab/JG 54					
D.Hammerl	78	0	0	0	Ready
E.Horn	80	0	0	0	Ready
F.Engel	76	0	0	0	Ready
G.Hoffmann	74	0	0	0	Ready
I./JG 54					
H.Reichmann	71	0	0	0	Ready
I.Ziegler	73	0	0	0	Ready
J.Missner	75	0	0	0	Ready
K.Metzger	97	0	0	0	Ready
L.Schurz	69	0	0	0	Ready
M.Fuss	79	0	0	0	Ready
N.Rollwage	89	0	0	0	Ready
O.Bruck	85	0	0	0	Ready
P.Woidich	83	0	0	0	Ready
R.Schoen	69	0	0	0	Ready
R.Telner	74	0	0	0	Ready

Vemos que aparece información como su nombre, experiencia, fatiga, bajas, misiones voladas y estado, si se encuentra preparado o está enfermo/lesionado, o ha sido capturado o murió en combate.

En la pestaña de Planes podremos ver los aviones que están en este AOG.

JG 54

Fighter Bomber

Bf 109

F-2

FB

138

III

138-159

Assigned

I Fliegerkorps

Air Groups

5

Air Bases

4

Max AC

164

Command Points

37/45

Pilots

159

Experience

79

Morale

89

Fatigue

0

Aircraft

Ready

138

damaged

21

reserve

0

Allowed air units

GE S-E Fighter

Stance

Advance

FHQ:

4th Panzer Group

Naval Ops

None

Assets Priority

Very High: 4

Supply Priority

High: 3

Air Groups

Pilots

Planes

Aircraft

Damage %

Status

Stab/JG 54

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

41

Repair

I./JG 54

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Bf 109F-2

0

Ready

Vemos información sobre los tipos de aviones, el porcentaje de daño y el estado.

5.2.5. Gestión de las actualizaciones de los aviones.

Si vamos a la pantalla de información “Command Report” (C) la opción “Change Upgrades Auto/Manual” controla cómo y cuándo los grupos aéreos (Air Groups) cambian sus aviones a modelos más modernos o diferentes dentro de la producción disponible.

Si lo dejamos en Manual, tendremos que ir haciendo las actualizaciones nosotros mismos. Si queremos que ese trabajo lo haga la IA, lo dejaremos en Auto.

Unit	HQ	Air	Leader	Battle	Location	Equipment	COMMANDER'S REPORT																	Export			
484 Air Groups							aircraft 8,429 rdy 6,327 res 104 dmg 1,998 kills 0																				
Air Group		Nat	Size	Aircraft	Type	FB	Air HQ	Transfer	Add Pilots	Disband	Replace	AC	Change Upgrade Manual Upgrades Auto Upgrades	Mission Setting	Upgr	Rpl	Exp	Md	Fat	Depl	Rdy	Res	Dmg	Max	Pil	Trnd	
Aufklar-Stf XI Fliegerkorps		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	-	-	-	-	BA	-	Manual	Auto	NOR	70	70	0	No	10	0	0	0	9	0	0	0
9.(H)/LG 2		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 2 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	83	0	No	8	0	1	9	9	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 10		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 4	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	85	0	No	6	0	0	1	9	7	0	0
2.(H)/AufklarGr 10		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 6	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	88	0	No	7	0	0	8	9	7	0	0
4.(H)/AufklarGr 10		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 9	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	88	0	No	8	0	1	9	6	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 11		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 3 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	91	0	No	7	0	2	9	9	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 11		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	97	0	No	10	0	0	9	10	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 16	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	77	95	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
2.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 9	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	81	88	0	No	5	0	2	9	7	0	0	0
3.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 3 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	78	90	0	No	7	0	2	9	9	0	0	0
4.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 3 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	91	0	No	5	0	1	9	6	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 4	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	92	0	No	5	0	1	9	6	0	0	0
6.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 11	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	81	88	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
7.(H)/AufklarGr 12		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 4	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	78	92	0	No	6	0	0	9	6	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 3 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	84	0	No	8	0	1	9	9	0	0	0
2.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 16	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	88	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
3.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 11	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	92	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
4.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	81	91	0	No	10	0	1	9	10	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 11	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	91	0	No	7	0	0	9	7	0	0	0
6.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 2 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	94	0	No	7	0	1	9	8	0	0	0
7.(H)/AufklarGr 13		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 3 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	88	0	No	6	0	3	9	9	0	0	0
3.(H)/AufklarGr 14		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 2 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	83	91	0	No	6	0	2	9	8	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 14		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	86	0	No	10	0	2	9	10	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 2 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	92	0	No	5	0	1	9	6	0	0	0
2.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 18	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	86	0	No	6	0	2	9	8	0	0	0
3.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	90	0	No	10	0	1	9	10	0	0	0
4.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 18	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	88	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	92	0	No	7	0	1	9	8	0	0	0
6.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 6	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	94	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
7.(H)/AufklarGr 21		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 18	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	81	93	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
4.(H)/AufklarGr 22		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	81	85	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 23		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 1 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	77	88	0	No	9	0	1	9	10	0	0	0
2.(H)/AufklarGr 23		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 4 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	88	0	No	9	0	0	9	9	0	0	0
3.(H)/AufklarGr 23		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 4 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	95	0	No	8	0	2	9	10	0	0	0
4.(H)/AufklarGr 23		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft 16	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	92	0	No	5	0	2	9	7	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 23		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 2 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	79	94	0	No	5	0	2	9	7	0	0	0
1.(H)/AufklarGr 31		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 9	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	95	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
4.(H)/AufklarGr 31		Ger	II	Fw 189A	REC	-	Lufthflotte 1	Koluft North	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	84	0	No	5	0	2	9	7	0	0	0
5.(H)/AufklarGr 31		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 4	Koluft 6	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	80	83	0	No	6	0	1	9	7	0	0	0
6.(H)/AufklarGr 31		Ger	II	Hs 126B-1	REC	-	Lufthflotte 2	Koluft 2 PGr	NAP	-	MAP	-	Manual	Manual	NOR	78	84	0	No	6	0	0	9	6	0	0	0

5.2.6. Mover Grupos Aéreos a otro aeródromo/s.

Mover un grupo aéreo (Air Group) a otra base aérea es una tarea clave para ajustar tu alcance operativo, proteger aviones vulnerables o concentrar fuerza aérea para una operación.

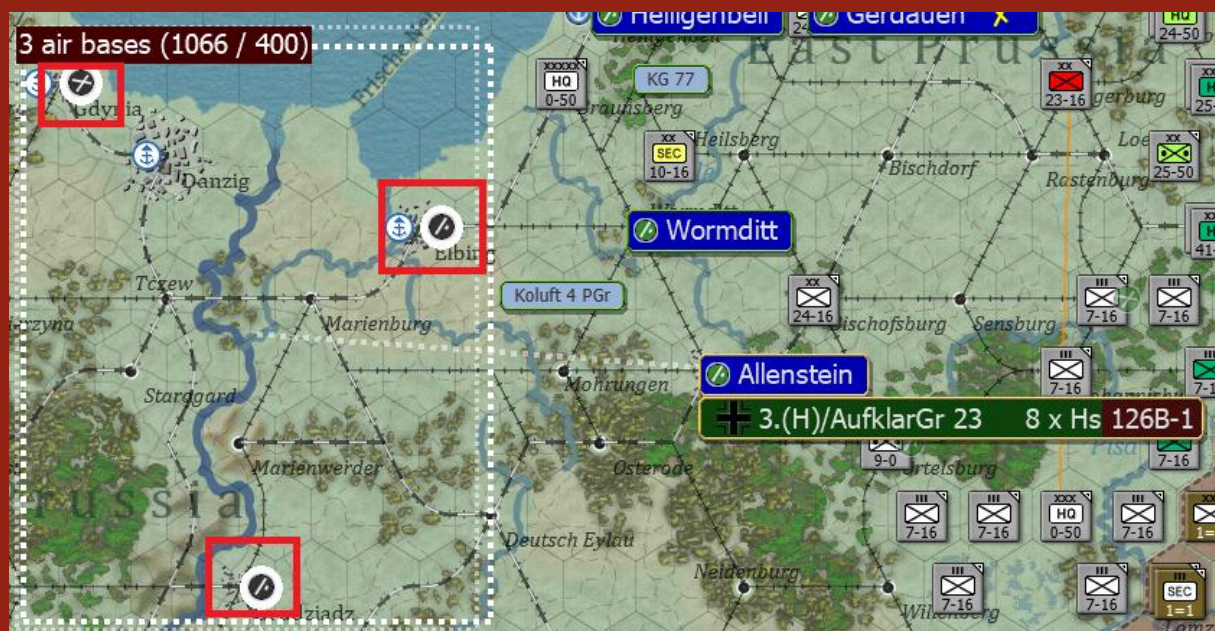
Vamos a seleccionar un Grupo Aéreo:



Seleccionamos y vemos que está en color dorado. Si mantenemos pulsado el botón SHIFT IZQ y con el botón izquierdo del ratón seleccionaremos el aeródromo de destino. Si hacemos clic con el botón derecho confirmaremos la transferencia.



Si mantenemos pulsado el botón CTRL IZQ y con el botón izquierdo del ratón seleccionaremos los aeródromos de destino. Si hacemos clic con el botón derecho confirmaremos la transferencia.



Una vez realizada esta operación, podremos decirle que la transferencia se haga planificada una vez termine la fase aérea (Planned transfer), hacer la transferencia inmediatamente (Immediate transfer) o cancelar la transferencia (Cancel transfer).



5.3. Directivas aéreas.

Las directivas aéreas (Air Directives) son órdenes específicas que das a la Luftflotte para que realice operaciones durante la Fase Aérea del turno.

Básicamente, definen qué tipo de misión harán tus aviones, dónde y cuándo.

5.3.1. Tipos de directivas aéreas.

Tipos principales de directivas aéreas

- Air Superiority (Superioridad aérea)
 - Objetivo: ganar control del cielo sobre un área designada.
 - Patrullas de cazas que interceptan aviones enemigos.
 - Clave para proteger otras operaciones.
- Ground Support (Apoyo terrestre)
 - Apoyo directo a batallas terrestres durante la fase de combate.
 - Se activa junto con ataques de tus tropas.
- Ground Attack (Ataque terrestre)
 - Bombardeo de unidades enemigas en sus hexágonos, fuera de combate activo.
 - Sirve para desgastar antes de un ataque.
- Strategic Bombing (Bombardeo estratégico)
 - Ataque a industrias, centros logísticos y fábricas.
 - Busca dañar la capacidad a largo plazo del enemigo.
- Air Recon (Reconocimiento aéreo)
 - Vuelos de observación para descubrir posiciones enemigas y mejorar inteligencia.
 - Aumenta la precisión de otras misiones.
- Naval Patrol (Patrulla naval)
 - Vigilar rutas marítimas y atacar buques enemigos.
 - Relevante en zonas costeras y para operaciones anfibias.

5.3.2. Visualización de los objetivos de la directiva aérea en el mapa.

La opción "Show Air Directive Targets" (Shift+y) sirve para visualizar en el mapa todas las zonas y objetivos que has asignado a tus directivas aéreas.

Veámoslo más claro en el mapa.



En esta imagen podemos ver las diferentes directivas aéreas que nos ha creado el juego, obviamente podremos quitarlas para crear nuevas o modificarlas.

Cada cuadrado ya sea verde o morado representa una directiva aérea, aquí vemos muchas: Ground attack, Ground support, Recon, etc.

El cuadrado **verde** indica que la directiva aérea tiene suficientes cazas o escoltas para realizar esa directiva. El cuadrado **morado** indica que la directiva aérea tiene suficientes bombarderos para realizar esa directiva. Y el cuadrado que **no tiene color** es que los Grupos Aéreos asignados a esa directiva no la van a realizar porque está fuera de su alcance o están demasiado lejos.

5.3.3. ¿Cómo crear una directiva aérea?

Veamos una guía paso a paso, muy práctica y detallada para crear una directiva aérea.

5.3.3.1. Pantalla de doctrina aérea.

La pantalla de doctrina aérea (d) es donde definimos las órdenes generales que seguirá tu fuerza aérea durante toda la fase aérea y en la ejecución automática de las directivas.

Piensa en ella como el "manual de operaciones" que todos tus grupos aéreos van a seguir, salvo que se lo cambies manualmente a un Air Operational Group (AOG) específico.

- Presionamos la tecla "d" para abrir la pantalla de doctrina aérea.

Air Doctrines												
GND SUPPORT			BOMB CITY			GND ATTACK			RECON		SUPERIORITY	
			Alt	Day/Night	Partial Esc	FPath	MinWth	Intens	Sched		Pct Fly	Mis Pct
Luftflotte 1			1/8 AD									
✈ 159	✈ 271	✈ 236	9000	-	-	-	Poor	-	-		20	100
Luftflotte 2			1/11 AD									
✈ 360	✈ 795	✈ 389	9000	-	-	-	Poor	-	-		20	100
Luftflotte 4			1/31 AD									
✈ 478	✈ 514	✈ 497	9000	-	-	-	Poor	-	-		20	100
Hungarian Air Command			1/2 AD									
✈ 48	✈ 60	✈ 78	9000	-	-	-	Poor	-	-		20	100
Rumanian Air Command			1/1 AD									
✈ 120	✈ 0	✈ 29	9000	-	-	-	Poor	-	-		20	100

Aquí podremos configurar la doctrina aérea para cada tipo de misión ya sea Ground support, bomb city, Ground attack, Recon, Superiority, etc.

Elegimos la Flota Aérea a configurar, en este ejemplo, la Luftflotte I y nos aparecerá esta pantalla.

Air Doctrines						
Luftflotte 1 - Alfred Keller (6) -						
✈ 159 ✈ 271 ✈ 236						
	GND SUPPORT (1)	BOMB CITY	GND ATTACK (6)	RECON (1)	SUPERIORITY	NAVAL PATROL
Altitude	9000	20000	9000	22000	9000	16000
Day/Night	-	Day	Day	-	-	-
Partial Escorts	-	Yes	Yes	Yes	-	Yes
Follow Path	-	No	No	No	No	No
Minimum Weather	Poor	Poor	Poor	Poor	Poor	Poor
Intensity	-	Medium	Medium	Low	-	Medium
Schedule	-	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
Auto Naval Patrols	-	-	-	-	-	No
Percent to fly	20	20	20	20	20	20
Mission AC Pct	100	100	100	100	100	100
Escort AC Pct	100	100	100	0	100	0
Target Priorities		AFV Ignore AIRCRAFT Ignore PORT Ignore RAILYARD Ignore MANPOWER Ignore RESOURCE Ignore OIL Ignore FUEL Ignore HI Ignore VEHICLE Ignore ARMAMENT Ignore	AIRFIELD Ignore UNIT High RAILWAY Ignore PORT Ignore FERRY Ignore INTERDICT Normal RAILYARD Ignore			
Apply Air Doctrines	OKL ALL	OKL ALL	OKL ALL	OKL ALL	OKL ALL	OKL ALL

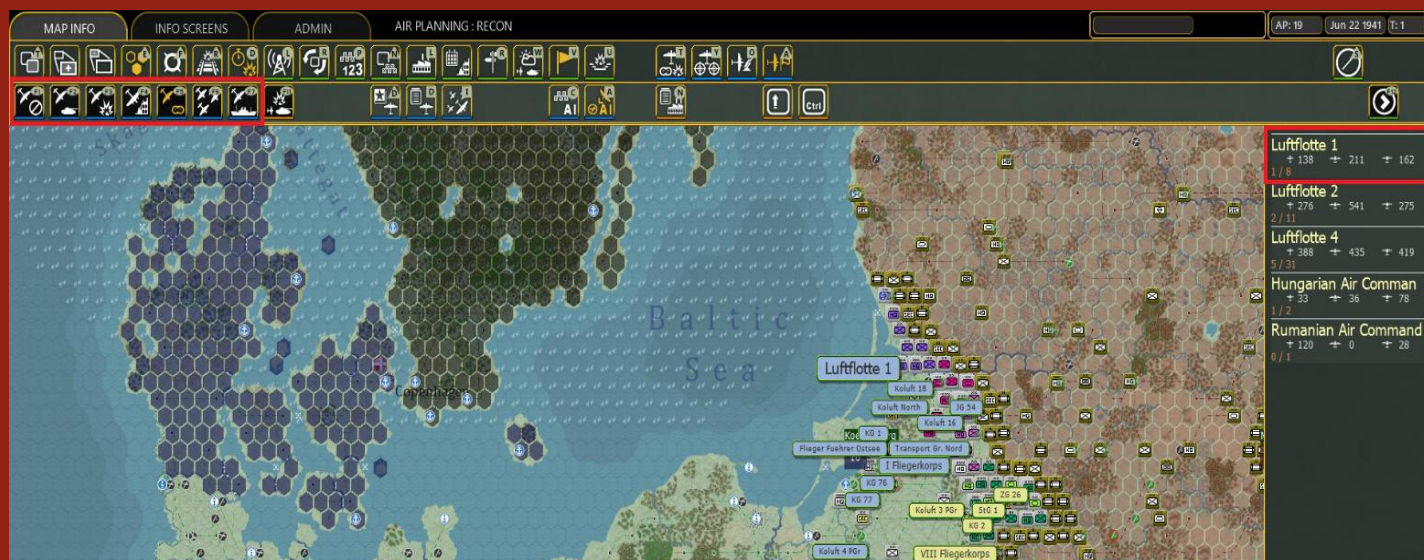
Aquí podremos hacer una configuración general para los Grupos Aéreos que están dentro de la Luftflotte I. Por ejemplo, para la Directiva Aérea de Ground Attack o Recon podremos configurar la altitud deseada, día/noche, si queremos escoltas, si queremos que la ruta de vuelta sea la misma que la de ida, condiciones mínimas meteorológicas, etc.

Más abajo tenemos la prioridad en nuestros objetivos, si le damos más prioridad a objetivos como aeródromos, unidades frente al ataque a puertos o ferrocarriles. Podemos configurarlo todo a nuestro gusto.

A continuación, vamos a ver cómo se configura una Directiva Aérea para una misión de Reconocimiento. No las voy a poner todas, porque sería repetir lo mismo.

5.3.3.2. Directiva Aérea Reconocimiento.

La Air Recon Directive (Directiva Aérea de Reconocimiento) sirve para ordenar a tus aviones de reconocimiento que vuelen sobre zonas específicas del mapa para recolectar información sobre las fuerzas enemigas, su ubicación, fortificaciones, actividad logística y condiciones del terreno.



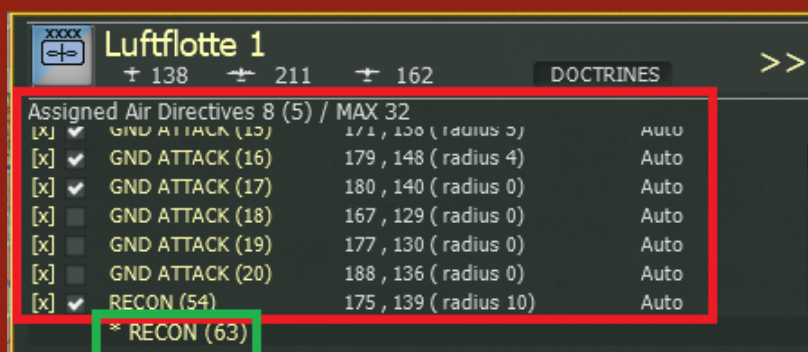
1. Arriba a la izquierda tenemos todas las directivas aéreas que podremos hacer (ya explicadas). Elegimos Air Recon Air Directive (F5). Y a continuación, en el menú de la derecha, seleccionamos la Flota Aérea. Como estamos haciendo el ejemplo con la Luftflotte 1, elegiremos esa.

En la imagen siguiente, vemos como la IA ya tiene algunas creadas (recuadro rojo). Podremos eliminarlas o modificarlas a nuestro gusto.

En el recuadro verde, vemos como aparece la palabra *RECON con un asterisco, esto significa que, si pulsamos ahí, crearemos una nueva directiva aérea, en este caso será de reconocimiento aéreo.

Si hubiéramos elegido otro tipo de directiva aparecería el nombre correspondiente a la directiva elegida.

Veamos como configurarla.



2. Pulsemos en *RECON para configurar la directiva aérea. Y elegimos un hexágono en el mapa dónde haremos la misión de reconocimiento.



Al seleccionar un hexágono objetivo, en este caso el Aeródromo de Ross, vemos varios detalles.

Nuestros aviones de reconocimiento (línea morada) y sus cazas escoltas (línea verde), parten desde el Aeródromo de Insterburg. La IA elige de forma automática el Grupo o Grupos Aéreos más cercano al hexágono objetivo y además realiza la ruta de vuelo más rápida.

3. Si pulsamos la tecla “o” veremos en el mapa los antiaéreos desplegados tanto por el Eje como por el bando Soviético. Muy importante este dato ya que no queremos que nuestros aviones pasen por una zona dónde tengamos antiaéreos. El número de la izquierda es la intensidad de fuego antiaéreo de baja o media altitud (inferior a 6100 metros) y el número de la derecha es la intensidad de fuego antiaéreo de alta altitud (superior a 6100 metros).

En los cuadrados de la ruta de vuelo podremos pinchar y arrastrar para modificar dicha ruta.



4. A la derecha veremos el siguiente menú para personalizar nuestra directiva aérea de reconocimiento.

En las opciones de la Directiva Aérea de Reconocimiento vemos los siguientes apartados:

Strategic: para realizar una misión de reconocimiento estratégico o táctico. Como nuestros aviones no son estratégicos, nos decantaremos por táctico, así que pondremos “NO”.

Target: el hexágono objetivo que hemos marcado.

Staging Base: es la base de dónde partirán todos los aviones. Algunos aviones pueden que vengan de otros aeródromos y esta base es el punto desde dónde partirán.

Area: existen 10 niveles y cada nivel viene asociado un número de hexágonos a reconocer. Si elegimos el nivel 1 tiene como objetivo un área de 9 hexágonos. Si elegimos un nivel 10, los hexágonos a realizar el reconocimiento serían de 386 hexágonos, ¿qué conseguiríamos con esto? Que, con un área muy grande, abarcaremos muchos hexágonos, pero la calidad fotográfica que realizarán nuestros aviones de reconocimiento será de muy baja calidad.

Intensity: tenemos 3 niveles de intensidad (low, medium y high) esto va relacionado con el número de pasadas. Si elegimos una intensidad alta, el número de pasadas será mayor, tendremos mayor calidad en el reconocimiento de la zona, pero nuestros aviones sufrirán más desgaste o fatiga de nuestros pilotos y posiblemente más bajas operacionales o antiaérea.

Fly weather: tenemos 5 niveles de condiciones meteorológicas mínimas para que nuestros aviones salgan a realizar la misión (poor, fair, Good, excelente, all). Yo aconsejo ponerlo en “poor”.

Cur weather: son las condiciones meteorológicas actuales. En este caso vemos que es Excelente.

Schedule: vemos los 7 días de la semana (D1 correspondería al primer día, D2 al segundo día... D7 al séptimo día). Lo bueno siempre estará en el punto medio, muy pocos días tendremos muy poca información y muchos días tendremos más información, pero más fatiga y posibles bajas. Si realizamos sólo reconocimiento los primeros días, tendremos buena información al principio de la semana, pero al finalizar la semana si no hicimos ningún reconocimiento no sabremos que habrá pasado (si han movido tropas, si están atacando, retrocediendo, etc.).

Strike num: el número de pasadas. Se puede configurar manualmente o dejarlo automático en función de la intensidad. Como dijimos anteriormente, a más número de pasadas más información y más fatiga o posibles bajas.

Altitude: este parámetro es importante para configurar una altitud adecuada para nuestros aviones, ya sea para realizar un ataque de superioridad aérea, como reconocimiento o ataque terrestre. Aconsejo a realizar misiones de reconocimiento y bombardeo entre 5000 y 9000 metros. Y para escoltas o cazas en 10000 metros. Los antiaéreos tienen efectividad entre los 5000 y 6000 metros.

Priority: prioridad la dejaremos en very high.

Min AC (Esc): número mínimo de aviones que realizan la misión y número mínimo de escoltas para volar. Recomendando dejarlo en 0, ya que los cazas tienen menor alcance que los bombarderos o aviones de reconocimiento y esto podría causar que la misión no se realice.

Luftflotte 1
+ 138 + 211 + 162 DOCTRINES >>

Assigned Air Directives 8 (5) / MAX 32

Directive	Target	Radius	Mode
[x] ✓ GND ATTACK (15)	171, 138	(radius 5)	Auto
[x] ✓ GND ATTACK (16)	179, 148	(radius 4)	Auto
[x] ✓ GND ATTACK (17)	180, 140	(radius 0)	Auto
[x] GND ATTACK (18)	167, 129	(radius 0)	Auto
[x] GND ATTACK (19)	177, 130	(radius 0)	Auto
[x] GND ATTACK (20)	188, 136	(radius 0)	Auto
[x] ✓ RECON (54)	175, 139	(radius 10)	Auto
* RECON (63)	183, 158	(radius 1)	CONFIRM

RECON Air Directive Settings

Strategic: NO
Target: Hex (183,158)
Staging Base: Instertburg (171,151)
Area: 1 (9)
Intensity: High
Fly weather: > Poor
Cur weather: Excellent (0)

Target Priorities

Target	AIRFIELD	UNIT	RAILWAY	PORT	FERRY	INTERDICT	RAILYARD
Strategic	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Schedule: D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
Strike num: Auto (6)
Altitude: (-) 22000 (+)
Priority: (-) V High (+)

Assigned Auto (mission 111 / escort 138)

available air operational groups

Group	Count	Notes
Luftflotte 1	111	138 (E) 14 (-)
++ Koluft 4 PGr	38	8 (-)
22 Hs 126B-1 16 Bf 110E-3 8 Hs 126B-1		
++ Koluft North	36	
5 Fw 189A 24 Ju 88D-2 7 Do 215B-1		
++ Koluft 18	20	6 (-)
12 Hs 126B-1 8 Ju 88D-2 6 Hs 126B-1		
++ Koluft 16	17	
6 Fw 189A 11 Hs 126B-1		
++ I Fliegerkorps	138 (E)	
++ JG 54	138 (E)	
138 Bf 109F-2		

Req AC (Esc): número mínimo requerido para que se realice la misión. Recomendando dejarlo en Auto.

Follow path: seguir la ruta. Imaginemos que queremos evitar pasar cerca de ciudades que tienen antiaéreos y trazamos manualmente una ruta de vuelo. Obligaríamos a seguir esa ruta. Si elegimos “No”, los aviones tomarán la ruta a su parecer.

Partial escort: escolta parcial. Habrá cazas que acompañen en las misiones de reconocimiento o bombardeo para interceptar los cazas enemigos.

Target priorities: tenemos 4 niveles (ignore, low, medium, high) para seleccionar el tipo de objetivos que queremos atacar (aeródromos, unidades, ferrocarril, puerto, ferry, playa de maniobras de ferrocarril).

Por último, seleccionaremos los Grupos Aéreos Operacionales que realizarán la misión.

Assigned	Auto (mission 111 / escort 138)
available air operational groups	
Luftflotte 1	111 138 (E) 14 (-)
++ Koluft 4 PGr	38 8 (-)
22 Hs 126B-1 16 Bf 110E-3 8 Hs 126B-1	
++ Koluft North	36
5 Fw 189A 24 Ju 88D-2 7 Do 215B-1	
++ Koluft 18	20 6 (-)
12 Hs 126B-1 8 Ju 88D-2 6 Hs 126B-1	
++ Koluft 16	17
6 Fw 189A 11 Hs 126B-1	
++ I Fliegerkorps	138 (E)
++ JG 54	138 (E)
138 Bf 109F-2	

Vemos que la IA nos ha asignado los AOG recomendados para hacer esa directiva aérea. Vemos que ha seleccionado toda la Flota Aérea es la Luftflotte 1 con sus 5 Grupos Aéreos como son: Koluft 4 PGr, Koluft North, Koluft 18 y JG 54.

Vemos que los Koluft son los aviones de reconocimiento, en total son 111 y los JG 54 son 138 (E), con una E entre paréntesis, indicándonos que esos cazas harán la misión de escoltas.

Por últimos, vemos que hay 14 aviones en un tono grisáceo, que nos indican que hay 14 aviones que no están disponibles.

5. Por último, presionaremos en “CONFIRM” para aceptar esta directiva aérea. Si presionamos la tecla rápida (shift + d) iremos a la pantalla de Directivas Aéreas, dónde veremos todas las directivas que hizo la IA y las que hicimos nosotros. Vamos a comprobarlo.

Air Directive Summary												
54 Air Directives												
Clear All Air Directives												
Air HQ	Type	S Base	Area	Alt	S Time	Intensity	Weather	Raids	Sorties	Lost	Damaged	Enemy (air)
Target						Groups		Mis:Esc	Mis:Esc	Mis:Esc	Lost / Dam	Exec Detail
Luftflotte 1												
Keller Alfred												
air 6 admin 8 max AD 32												
[x] GND SUPPORT	Army Group North			9000		Auto	-	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Lindenthal	5 (112)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Rautenberg	4 (80)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Rautenberg	0 (1)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Memel	0 (1)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Lindenthal	0 (1)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Rautenberg	0 (1)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] GND ATTACK	Rautenberg	0 (1)		5000	Day	Custom	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 ALL
[x] RECON	Tilsit	10 (386)		22000	Day	High	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 NONE
[x] RECON	Insterburg	10 (386)		9000	Day	High	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0 NONE

6. PRODUCCIÓN Y LOGÍSTICA.

En Gary Grigsby's War in the East 2 (WiTE2), la producción y la logística son el corazón invisible de la guerra: si el frente es el lugar donde se decide la victoria, la retaguardia es lo que la hace posible. Sin una red de suministros sólida y un flujo constante de reemplazos, comida, munición y combustible, incluso el ejército más poderoso se detendrá.

6.1. La producción.

La producción es el sistema que genera todos los recursos materiales que tus fuerzas necesitan para operar: armamento, vehículos, aviones, suministros, combustible y reemplazos humanos.

Es, en esencia, la base económica e industrial que sostiene la guerra.

Antes de empezar a explicar como funciona la producción en WITE 2, tenemos que saber que es un sistema abstracto, ¿qué quiere decir esto? Que la producción ya sea de comida para nuestras tropas, munición, producción de aviones, tanques, reemplazos, etc. no depende de nosotros y no podremos cambiarla, ni mejorarla, prácticamente toda la producción se realiza automáticamente siguiendo el hilo histórico de la guerra del este. Por ejemplo, no podremos actualizar el chasis de un Panzer III en junio de 1941 si no se empezó a utilizar hasta diciembre del 41, ni tampoco podremos decirle a Berlín que fabrique más armamento o combustible.



6.1.1. Pantalla de producción.

La pantalla de Producción (P) es la herramienta central para ver cómo tu bando genera la munición, comida, combustible y reemplazos que alimentan la guerra.

No controlas directamente el ritmo de producción, pero sí puedes supervisar y anticipar las limitaciones que afectarán a tu ejército.

PRODUCTION



MANPOWER

GE	Germany	1650	-	361,000	0	-
FI	Finland	79	-	0	0	-
IT	Italy	898	-	5,000	0	-
RU	Rumania	282	-	19,982	0	-
HU	Hungary	234	-	20,000	0	-
SL	Slovakia	55	-	0	0	-
AG	Axis Generic	-	-	0	0	-

SPECIAL

-	Armaments Production	212	0	2,270K	0	0
-	Fuel Production	500	0	3,000K	0	0
-	Heavy Industry	1391	0	1,500K	0	0
-	Manpower	5669	0	405K	0	0
-	Oil Production	195	0	0	0	0
-	Port	411	0	-	-	0
-	Railyard	1238	0	-	-	0
-	Resource Production	1047	0	5,000K	0	0
-	Synthetic Fuel Production	111	0	-	0	0
-	Vehicle	485	0	50,000	0	0

AIR

GE	#- Bf 109E-3	af:1	-	110	0	0
GE	#- Bf 109E-7	af:12	-	110	0	26 [-82]
GE	Bf 109F-2	af:42	-	0	0	25 [-51]
GE	** Bf 109F-4	af:46	-	0	0	3 [-5]
GE	Bf 110E-2	af:6	-	48	0	13 [-30]
GE	Bf 110E-1/U1	af:2	-	10	0	7 [-18]
GE	Ju 88C-2	af:3	-	0	0	2 [-8]
GE	Bf 109E-4B	-	-	0	0	1
GE	Go 145	-	-	30	0	0
GE	Hs 123A-1	-	-	25	0	1
GE	Ju 87B-R	af:11	-	36	0	12 [-61]
GE	#- Do 17Z-2	-	-	0	0	6 [-30]
GE	Do 217E-2	af:9	-	12	0	2 [-27]
GE	#- He 111H-3	-	-	220	0	28 [-361]
GE	Ju 88A	af:47	-	164	0	39 [-384]
GE	#- Bf 110C-5	af:3	-	10	0	4 [-9]
GE	Do 17P	-	-	50	0	4 [-9]
GE	Do 215B-1	-	-	10	0	1 [-3]
GE	Fw 189A	af:6	-	20	0	11 [-17]
GE	#- Hs 126B-1	af:8	-	0	0	46 [-62]
GE	Bf 110E-3	af:6	-	0	0	4
GE	Ju 88D-2	-	-	0	0	23 [-62]
GE	Go 244	af:10	-	0	0	4 [-86]
GE	Ju 52/3m	af:18	-	52	0	15 [-187]
GE	Fw 200C-3/U4	af:2	-	4	0	2 [-19]
GE	Ar 196A-3	af:2	-	8	0	2 [-21]

All

Germany (100%)

Finland (100%)

Italy (100%)

Rumania (100%)

Hungary (100%)

Slovakia (100%)

Bulgaria (100%)

Czech (100% / manpower 10%)

Poland (100% / manpower 10%)

Occupied

All Areas

Manpower Cities/Towns: 5,669

Fuel Stores + Pool: 3,910,765 (102,750)

Oil Stores + Pool: 110,375 (35,850)

Supply Stores + Pool: 4,359,596 (196,519)

Resource Stores + Pool: 5,098,920 (162,805)

Supplies in Units: 105,887 (98,486)

Ammo in Units: 217,458 (192,334)

Fuel in Units: 82,205 (77,285)

Vehicles in Units: 323,912 (339,444)

Vehicles in Depots: 30,100

Vehicles in Pool: 50,000

Vehicles in Repair: 5,000

Baltic Sea

Black Sea

Troop Ships 0 5

Cargo Ships 20 5

Production Filter OFF

Show Types

All Pools

Ground Element Map

Production Charts

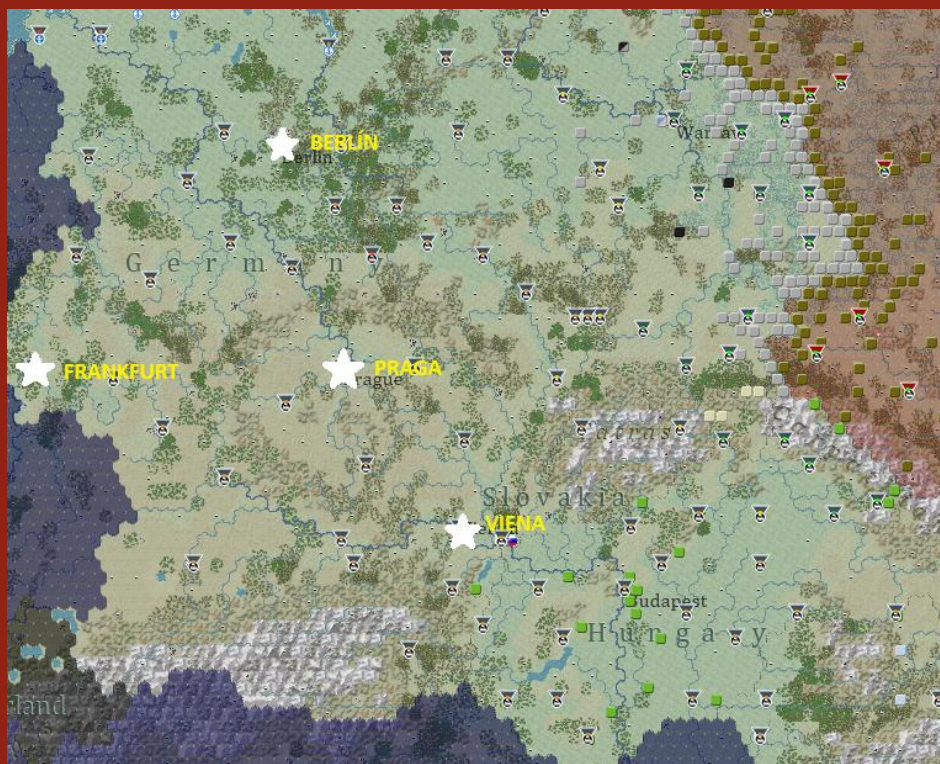
En esta pantalla podremos ver qué se está fabricando, cuánto tenemos almacenado (pool), si se ha dejado de producir (aparecerá con #) o qué se producirá en un futuro (aparecerá con **).

Otro dato importante es “Vehicles in Units”, estos son los vehículos que tenemos en nuestras divisiones para transportar los recursos. Si tenemos un problema de stock de vehículos, los recursos no llegarán. Pero, ¿Qué podemos hacer nosotros si no podemos construirlos? Básicamente, lo que podemos hacer para ahorrar vehículos es tener a nuestras unidades cerca de depósitos (a 3 hexágonos de distancia) para que no tengan que utilizar vehículos.

6.1.2. Fuentes de Suministro Nacionales.

Las Fuentes de Suministro Nacionales (National Supply Sources) son los puntos iniciales de la cadena logística de cada bando.

Son, literalmente, los lugares donde se fabrica la carga: combustible, comida, munición y reemplazos, y desde donde comienza su viaje hacia el frente.



Las ciudades del Eje donde se fabrican todos los recursos son Berlín, Frankfurt, Praga y Viena. Y para los soviéticos serían las ciudades de Moscú y Saratov. Desde aquí saldrán a través del ferrocarril, barcos y camiones para que lleguen al frente y suministre nuestras unidades.

En el caso, de que perdamos alguna de estas ciudades o sea tomada por el bando soviético, sería mejor empezar la partida de nuevo :)

Veamos el siguiente esquema que nos aclarará cómo está organizada la logística.



Las Fuentes de Suministro Nacionales crean, lo que el juego llama, la “carga”. Esta carga se transporta en ferrocarril por los distintos tipos de vías ya sean vías dobles (dónde circulará más carga) o vías simples (dónde circulará una capacidad menor de carga).

Los ferrocarriles llevarán esta carga a puertos (puertos de exportación o importación) y depósitos, donde la almacenarán y la distribuirán a otros puertos dónde se llevarán hasta el frente para suministrar a las unidades.

Esta carga llega al frente a través de camiones, las unidades la reciben en forma de comida (general supply), combustible, munición y reemplazos.

Veamos la producción que tiene la Fuente de Suministro Nacional de Berlín y de Praga.

Berlin			
Nation	Germany	Supply	100000
Player	Axis	Fuel	25000
Population	39	Oil	0
		Resource	180
NUM	DAM	DEL	FACTORY TYPE
2	0	0	SdKfz-6 Chassis
7	0	0	Panzer III Chassis
7	0	0	Armaments Production
8	0	0	Hs 126 Airframe
2	0	0	Vehicle
11	0	0	Ju 87 Airframe
8	0	0	Ju 88 Airframe
9	0	0	Railyard
39	0	0	Manpower
3	0	0	Resource Production
35	0	0	Heavy Industry

EXPAND AIR BASE (2)
Berlin Air Base

Assign AA/Const Unit
UNITS ATTACHED
22nd LW Flak Regiment

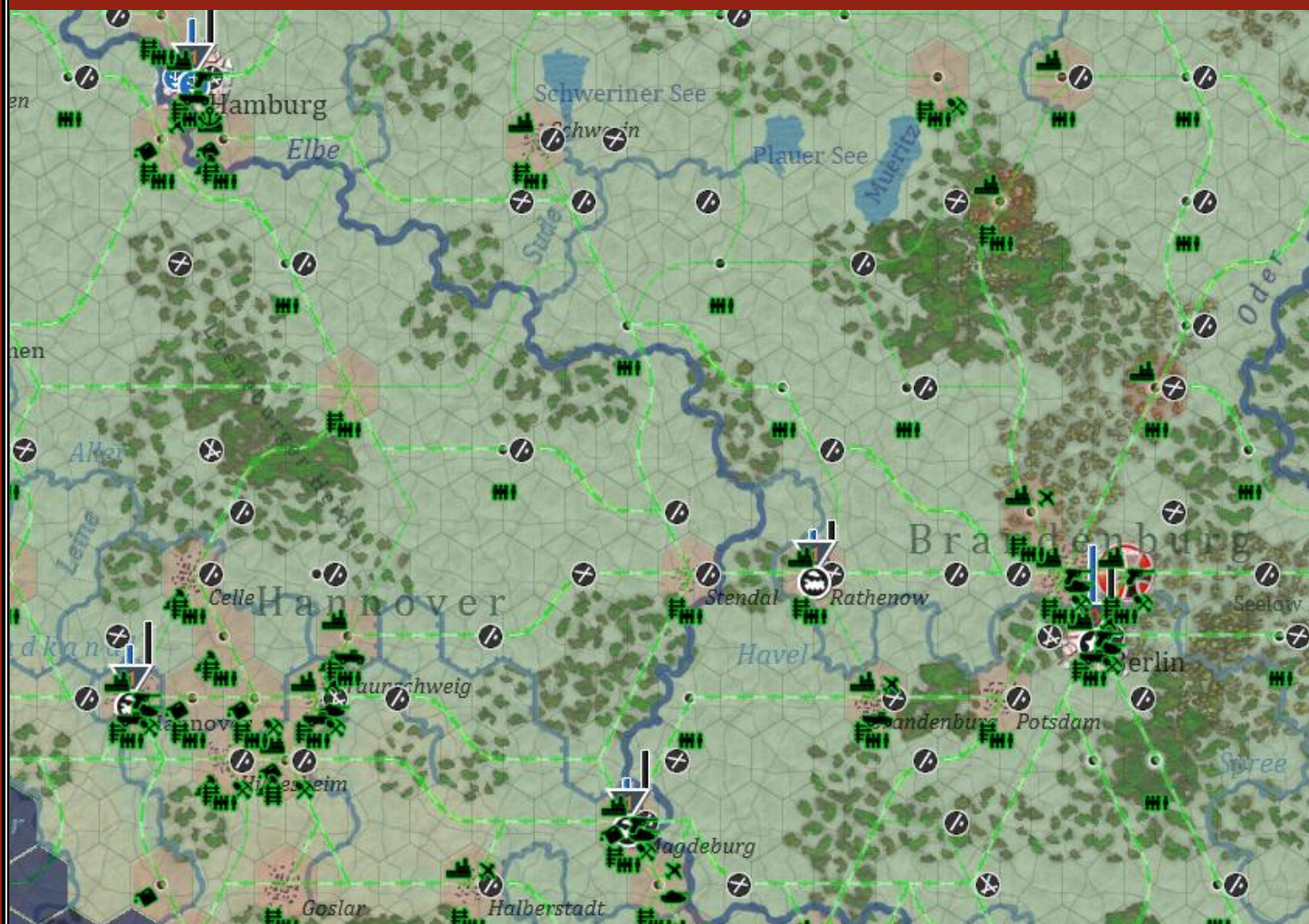
Prague			
Nation	Czech	Supply	1000
Player	Axis	Fuel	10000
Population	22	Oil	0
		Resource	140
NUM	DAM	DEL	FACTORY TYPE
15	0	0	Panzer 38(t) Chassis
2	0	0	Fw 189 Airframe
10	0	0	Vehicle
6	0	122	Panzer 38(t) Chassis
2	0	95	Bf 109 Airframe
2	0	0	Fw 189 Airframe
7	0	0	Railyard
22	0	0	Manpower
6	0	0	Resource Production
4	0	0	Heavy Industry

EXPAND AIR BASE (2)
Prague Air Base

Assign AA/Const Unit
UNITS ATTACHED

Aquí vemos que se produce en cada una de estas ciudades. Vemos que hay fábricas de todo tipo, como chasis para el Panzer III, Railyard, vehículos, armamento, recursos, etc. No podemos hacer nada más. Solamente fijarnos en el nivel de la estación de ferrocarril (Railyard).

Si presionamos la tecla “L” vemos en el mapa todas las fábricas y con pequeños iconos muy bien representados veremos que se están produciendo en esas fábricas.



6.2. La logística.

La logística es el sistema que se encarga de transportar y distribuir la carga (comida, suministros, combustible y reemplazos) desde las fuentes nacionales y fábricas hasta las unidades en el frente.

Sin una logística eficiente, la mejor producción no llega a su destino, y tus fuerzas se quedan sin lo necesario para pelear.



6.2.1. El ferrocarril.

El ferrocarril es la columna vertebral de la logística terrestre y uno de los elementos más críticos para mantener el flujo de carga: comida, munición, reemplazos y combustible hacia el frente de batalla.

Veamos en el mapa como funciona el transporte de suministros a través del ferrocarril.



Pongamos el ejemplo en la ciudad de Praga. Praga tiene una producción de carga que tiene que enviar al frente. ¿Cómo la distribuirá? A través del ferrocarril, que bien puede ser de vía doble (con capacidad de 30.000 unidades de carga) y por vía simple (con capacidad de 12000 unidades de carga).



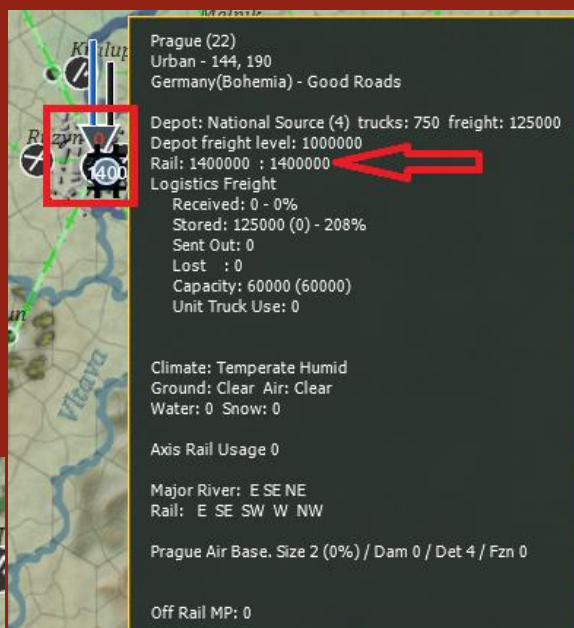
Ahora activaremos nuestra red logística, pulsando la tecla "N". Ahora nuestras vías, independientemente si son vías dobles o simples, cambiarán a varios colores, las veremos verdes, amarillas, naranjas o rojas indicándonos el nivel de saturación.

¿Qué quieren decir estos colores? Ambos tipos de ferrocarril, ya sea vía doble o simple, tienen una capacidad para transportar carga. El color verde significa que de la capacidad máxima que puede transportar, se está utilizando una cantidad muy pequeña. Si el color es amarillo, significa que se está transportando grandes cantidades de carga, pero no es preocupante.

Si presionamos la tecla “F2” para realizar un transporte de tropas por ferrocarril, veremos estos detalles.

Aparece un icono con la cifra de 1400 y si dejamos el puntero del ratón se nos despliega la siguiente información. Rail 1400000, significa que su estación de ferrocarril puede transportar 1400000 unidades de carga.

Si nos vamos a la ciudad de Pardubitz, vemos como puede transportar 30000 unidades de carga.



Prague (22)
Urban - 144, 190
Germany(Bohemia) - Good Roads

Depot: National Source (4) trucks: 750 freight: 125000
Depot freight level: 1000000
Rail: 1400000 : 1400000
Logistics Freight
Received: 0 - 0%
Stored: 125000 (0) - 208%
Sent Out: 0
Lost : 0
Capacity: 60000 (60000)
Unit Truck Use: 0

Climate: Temperate Humid
Ground: Clear Air: Clear
Water: 0 Snow: 0

Axis Rail Usage 0

Major River: E SE NE
Rail: E SE SW W NW

Prague Air Base. Size 2 (0%) / Dam 0 / Det 4 / Fzn 0

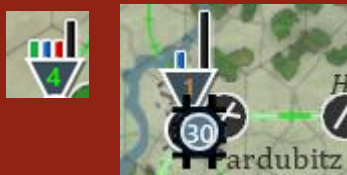
Off Rail MP: 0

Barra verde: cantidad recibida.

Barra azul: cantidad almacenada.

Barra roja: cantidad que se envía a las unidades.

Barra negra: capacidad máxima.



Vamos a dar un paso más. En el territorio del Eje, va todo fenomenal, líneas de ferrocarril intactas listas para ser usadas, estaciones de ferrocarril intactos y operativos donde reciben todos los trenes de mercancías, etc. Pero, ¿qué ocurre cuando nuestras tropas van avanzando en territorio soviético conquistando territorio? ¿Cómo están las vías y el ferrocarril soviético? Vamos a ello.

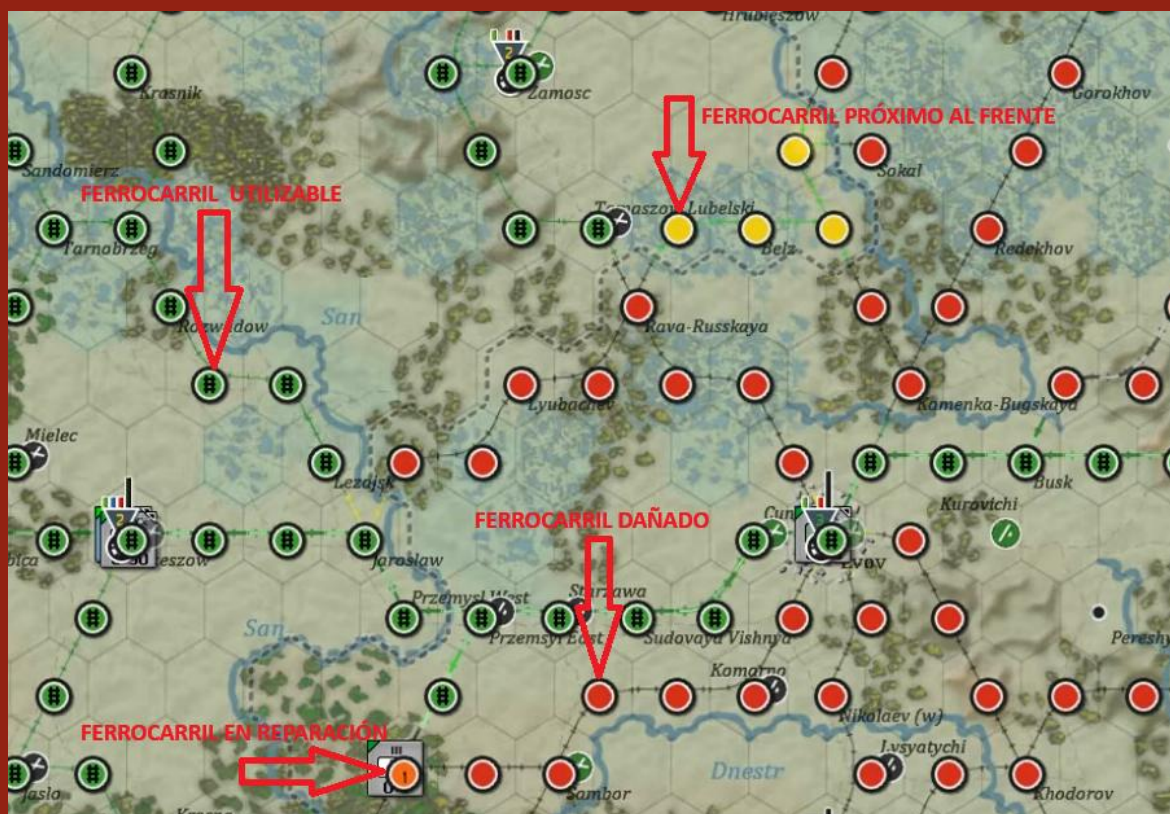


Esta imagen nos resolverá todas las dudas. El ancho de vía soviético es de 1520mm y el ancho de vía alemán es de 1435mm. ¿Qué ocurre? Que, al tener diferentes anchos de vía, los trenes alemanes no podrán entrar en las vías del territorio soviético y viceversa. Esto generalmente se hizo para evitar invasiones a través del ferrocarril.

¿Qué solución le damos a este problema? Podríamos hacernos con el material rodante ferroviario (locomotoras y vagones) y utilizarlos, pero no, los soviéticos los destruían antes de que fueran invadidos.

Entonces la solución es cambiar el ancho de vía, desmontar las vías de ferrocarril soviéticas e instalar las vías con ancho alemán.

¿Cómo hacemos esto en WITE 2? Vamos a verlo.



Si presionamos la tecla “R” veremos el mapa así. Los puntos verdes significan que nuestro ferrocarril está operativo con nuestro ancho de vía. Los puntos naranjas, significa que el ferrocarril ha sido reparado y podrá utilizarse (pasará a verde) en el próximo turno. Los puntos amarillos, significa que el ferrocarril está próximo al frente y no puede ser utilizado y los puntos rojos significan que el ferrocarril está dañado y debemos repararlo para que nuestra carga lleguen al frente.

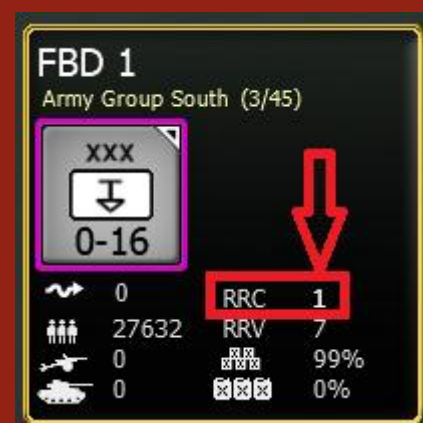
¿Cómo arreglamos los ferrocarriles dañados? Tenemos varias unidades que podremos utilizar nosotros con la que realizaremos esta operación. También hay unidades que no podremos manejar y que lo reparan automáticamente. Pero las líneas de ferrocarril de vía doble que son las de nuestro interés las repararemos manualmente.

La unidad FBD es una de las brigadas de construcción ferroviaria alemanas (Feldeisenbahndirektion → Dirección Ferroviaria de Campaña).

Esta unidad tiene puntos de movimiento, en este caso tiene 16 puntos de movimiento y además tiene 1 punto de reparación de vías de ferrocarril.

Para reparar una línea de ferrocarril, avanzaremos al hexágono a reparar, le daremos a “RRC 1” y cambiará el icono de rojo a naranja. Y así sucesivamente hasta completar los puntos de movimiento. El icono pasará a verde en el siguiente turno.

Hay que señalar que reparar el ferrocarril de un hexágono nos restará puntos de movimiento, por lo que no podremos reparar muchos hexágonos de ferrocarril por turno.



¿Cómo reparamos las estaciones de ferrocarril? Recordemos que una estación de ferrocarril dañada nos resta muchísima capacidad de transporte de suministros.

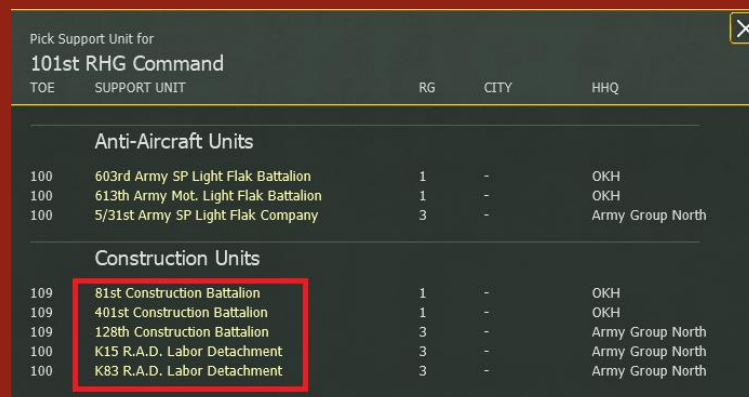
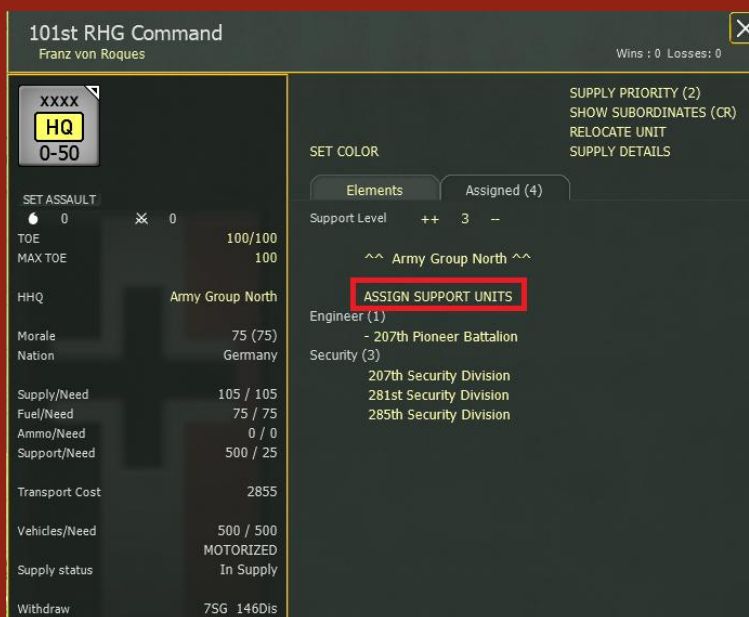
Para ello, entraremos en la ciudad, por ejemplo, en la ciudad de Riga que acabamos de capturar.



Vemos que el puerto de Riga tiene un daño de 15 y la estación de ferrocarril tiene un daño de 45. Ambas se pueden reparar haciendo clic en el número y pagando con Puntos de Administración. Una vez que le demos a confirmar el número aparecerá con un asterisco * indicando que se está trabajando en su reparación.

Además, asignaremos al HQ que se encuentra en Riga, unidades de construcción para que lo reparen.

Nos valdría con cualquier unidad de construcción, pero los R.A.D. Labor Detachment, que son los destacamentos de trabajo del Reichsarbeitsdienst (Servicio de Trabajo del Reich), son los específicos para la reparación y el mantenimiento del ferrocarril.



6.2.2. Los depósitos.

Los depósitos (depots) son nodos clave de la red logística donde se almacena y redistribuye la carga como son: el combustible, comida, munición y reemplazos hacia las unidades de combate.

Sin ellos, el flujo desde las Fuentes de Suministro Nacionales hasta el frente se interrumpe o se vuelve ineficiente.

A diferencia de su predecesor, War in the East, en el que la carga fluía a través del ferrocarril y llegaban directamente hasta los HQs y éste los distribuía hacia las unidades. Aquí, en War in the East 2, la carga fluye por el ferrocarril para llegar a los depósitos donde se almacenan para luego distribuirlos a las unidades.

Veamos el depósito de la ciudad de Danzig.

Como podemos observar tiene un depósito con una prioridad de nivel 2, pero no nos da mas información. Si entramos en la pantalla de la ciudad de Danzig, tampoco nos muestra más datos, simplemente podremos modificar su prioridad.

Para ver más información dejaremos el ratón sobre la ciudad de Danzig y se desplegará una pantalla de información de ese hexágono. Veámosla.



Vemos que tiene un puerto de exportación nivel 3. Todos los puertos de exportación son de nivel 3, independientemente de su prioridad.

Los puertos de importación son de nivel 2.

Los puertos de exportación son de nivel 3.

Los de nivel 4 son Recursos Nacionales.

Volvamos a Danzig.

El número de camiones es de 0. Esto es bueno, estamos suministrando nuestras tropas y no estamos utilizando camiones.

Freight: esta es la carga que hay en Danzig (10000).

Rail: 40000:40000: estamos moviendo 40000 unidades de los 40000 que tiene de capacidad.

Received: está recibiendo 0 unidades de carga. Obviamente es el 0% de su capacidad.

Stored: almacenado, tenemos 10000 unidades de carga. El 16% de la capacidad.

Send out: envió 0 unidades de carga.

Lost: es la carga que se pierde o se extravía en su envío.

Capacity: capacidad de 60000.

Unit truck use: vehículos de unidad usados.

Danzig (14) (AA:201) - Port (3)
Urban - 159, 155
Germany(West Prussia) - Good Roads
Baltic Sea

Depot: Export Port (3) trucks: 0 freight: 10000
Rail: 40000 : 40000
Logistics Freight
Received: 0 - 0%
Stored: 10000 (0) - 16%
Sent Out: 0
Lost : 0
Capacity: 60000 (60000)
Unit Truck Use: 0

Climate: Temperate Humid
Ground: Clear Air: Clear
Water: 0 Snow: 0

Axis Rail Usage 0

Rail: SW W

Attached to city:
- 227th Marine Flak Battalion
- 62nd LW Flak Regiment

Off Rail MP: 0

Memel (3) (AA:64) - Port (3)
Clear - 168, 142
Germany(East Prussia) - Average Roads
Baltic Sea

Depot: Import Port (2) trucks: 400 freight: 2440
Logistics Freight
Received: 0 - 0%
Stored: 2440 (0) - 9%
Sent Out: 59
Lost : 0
Capacity: 25000 (25000)
Unit Truck Use: 0

Berlin (39) (AA:201)
Heavy Urban - 139, 172
Germany(Brandenburg) - Good Roads

Depot: National Source (4) trucks: 1000 freight: 125000
Depot freight level: 1000000
Rail: 1800000 : 1800000
Logistics Freight
Received: 0 - 0%
Stored: 125000 (0) - 208%
Sent Out: 0
Lost : 0
Capacity: 60000 (60000)
Unit Truck Use: 0

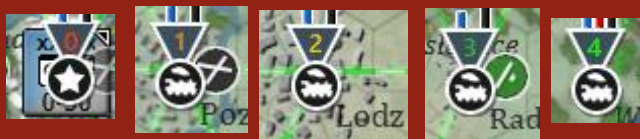
¿Cómo funciona la logística de los depósitos?

Todas las Fuentes de Suministros Nacionales tienen un nivel de prioridad de 0. ¿Por qué es esto? Los depósitos con prioridad 0 nunca enviarán carga a otros depósitos con prioridad 0. ¿Tiene sentido no? Una Fuente de Suministros Nacional que es la que genera carga tiene la necesidad de exportar, por lo tanto, es nivel 0.

Los depósitos de prioridad 0 enviarán su carga a los de prioridad 1, a los de prioridad 2, a los de prioridad 3 y a los de prioridad 4. **Debemos de cambiar la prioridad.** La carga pasa de los depósitos de menor prioridad a los depósitos de mayor prioridad, y nunca de depósitos de mayor prioridad a los depósitos de menor prioridad. Si ponemos ambos al mismo nivel de prioridad, la carga quedará almacenada.

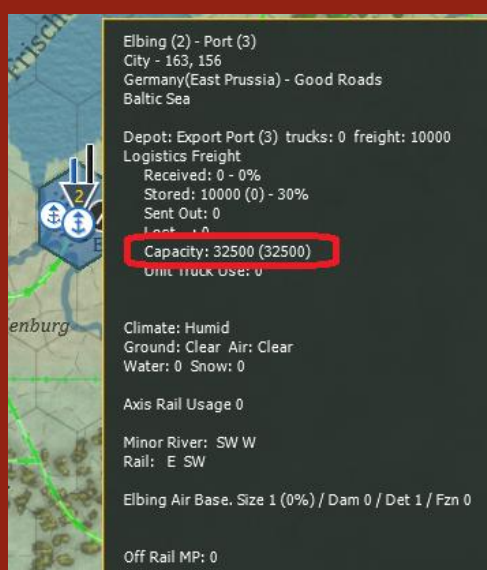
Para que un depósito tenga la capacidad de exportar carga tiene que tener un nivel mínimo de 2.

Entonces, llegamos a la conclusión de que los depósitos de nivel 4 tienen que estar en una buena estación de ferrocarril y lo más próximo a nuestras unidades situadas en el frente (3 hexágonos), para que éstas estén bien suministradas y tengamos que utilizar el menor número posible de camiones para su distribución.



¿Podemos mejorar la capacidad máxima de los depósitos?

Sí, podemos mejorarla. Poniendo un HQ en el hexágono de la ciudad. Veamos la ciudad de Elbing sin un HQ y con un HQ.



Aquí tenemos un ejemplo claro, la capacidad de Elbing es de 32500 y con un HQ es de 60000, vaya parece que con un HQ conseguimos la máxima capacidad que puede tener un depósito.

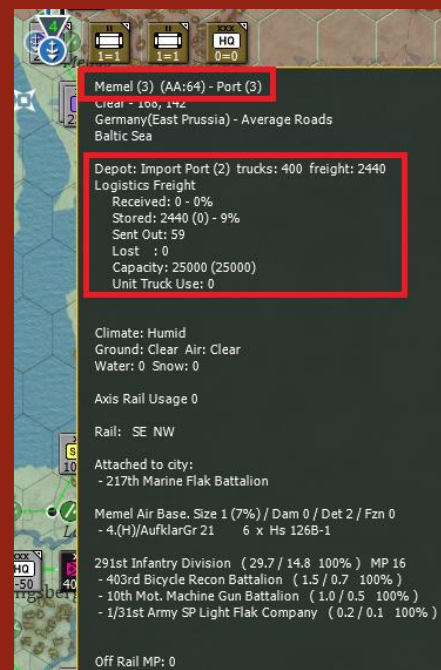
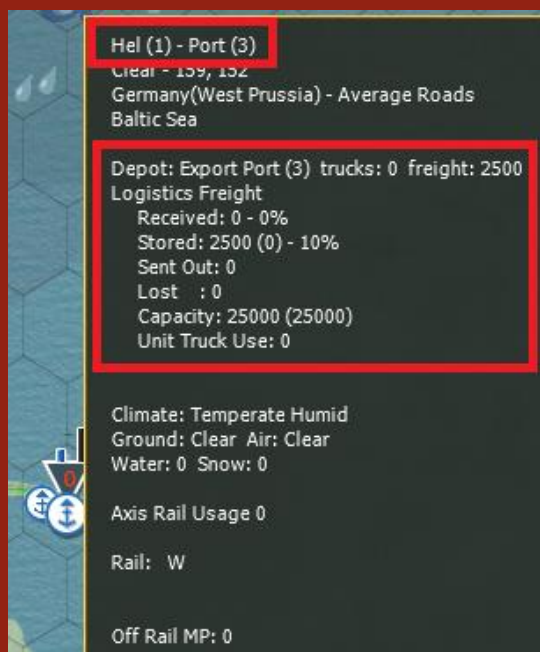
¿Cuál va a ser mi recomendación? Vamos a situar a los Grupos de Ejércitos, ya sea, el Grupo de Ejércitos Norte, Centro, Sur, etc. en las ciudades que estén más cerca del frente y que tengan depósitos, para así tener la máxima capacidad. A lo largo de la partida, iremos avanzándolos en función de las ciudades soviéticas que vayamos conquistando y que por supuesto tengan depósito o nos tocará crearlos nosotros. Pero recordemos que mínimo tiene que tener nivel 2 para que tenga capacidad de exportar.

6.2.3. Los puertos.

Los puertos son parte de la red logística, pero en lugar de mover la carga por ferrocarril o carretera, lo hacen por vía marítima.

Funcionan como puntos de entrada, salida y transferencia de recursos, tropas y material a través del mar, y son especialmente importantes en zonas costeras, el Mar Negro y el Báltico.

- Función principal:
 - Recibir la carga desde fuentes logísticas nacionales o depósitos marítimos.
 - Enviar la carga a otros puertos conectados por rutas marítimas.
 - Desembarcar tropas y material mediante transporte naval.
 - Usamos los puertos para bypassar cuellos de botella ferroviarios.



En las dos imágenes superiores, tenemos el puerto de exportación de Hel de nivel 3. Y el puerto de importación de Memel de nivel 2.

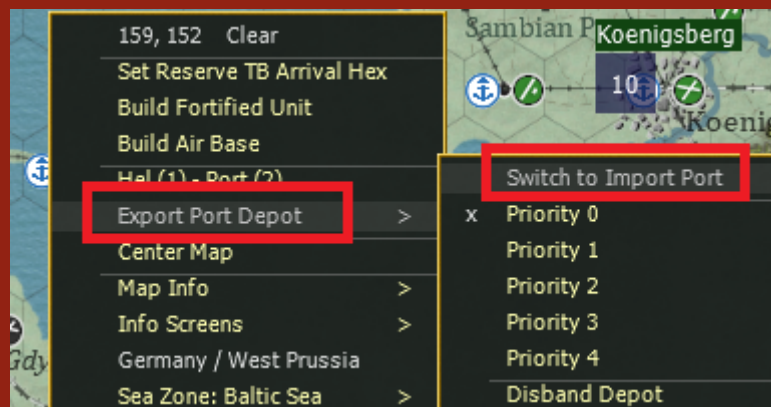
Todos estos puertos de exportación tratarán de enviar la carga que salen de las Fuentes de Suministros Nacionales a los puertos de importación. ¿Cómo hacemos esto?

Para recibir y enviar carga, un puerto necesita tener un depósito. Por cada nivel, dicho depósito portuario puede recibir 7500 toneladas de carga a través del transporte marítimo. La carga primero necesita llegar al puerto de exportaciones desde donde será enviado al puerto de importación. Al igual que en los depósitos, el puerto de exportación debe tener una prioridad inferior a la del puerto de importación.



¿Cómo configuramos un puerto para que sea de exportación o de importación?

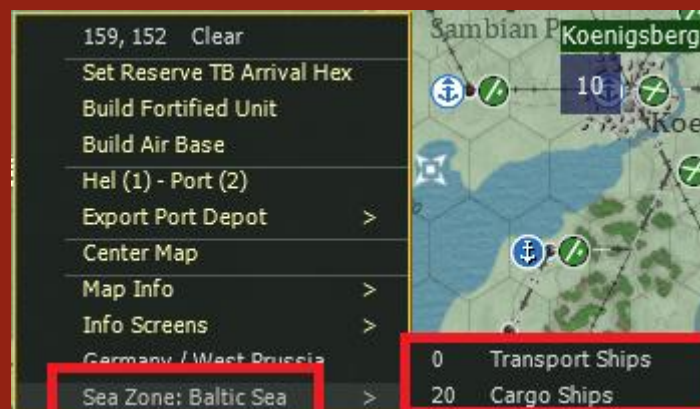
- Seleccionamos el hexágono donde se sitúa el puerto y hacemos clic derecho.



- Vamos a “Export Port Depot” y seleccionamos “Switch to Import Port”. Y veremos cómo el icono del puerto cambia de color.
- Icono de puerto exportador en blanco. Icono de puerto importador en azul.



- Como podemos observar, aquí también podremos cambiar el nivel de prioridad, muy importante para poder enviar los suministros.
- Además, podremos ver en “Sea Zone: Baltic Sea” el número de barcos de transporte y de carga que tenemos disponibles.



6.2.4. Las unidades.

Una vez que la carga llega a los depósitos, están listos para ser enviados a las unidades, para que finalmente lleguen en forma de munición, comida, combustible y reemplazos.

Cada unidad puede extraer suministros de hasta cinco depósitos por turno, aunque por lo general, este número es mucho menor. Las mercancías de los depósitos se entregarán a las unidades a través de camiones o transporte de animales (caballos). Lo que nos importa es la distancia de nuestras unidades al depósito, o a varios depósitos en el caso de que uno no tenga suficiente carga para distribuir.

Cuando una unidad está a una distancia de 3 hexágonos de un depósito, usará el transporte equino. Por lo general, cada hexágono cuesta un punto de movimiento para mover la carga. Sin embargo, el costo de la carga es el doble por transportarlo a caballo, ya que se está utilizando forraje para alimentar a los caballos.

Para el transporte de la carga a través de camiones, la distancia máxima de la unidad al depósito es de 30 hexágonos o 75 puntos de movimiento.

Veamos un ejemplo:

UNIT SUPPLY DETAIL					
13th Guards Rifle Corps					
Current Status					
Priority	3				
	In Unit		Required	Used	Attrition
supplies	480	[128%]	374		
fuel	33	[89%]	37		
ammo	977	[120%]	812		
vehicles	322	[129%]	248		
support	804	[83%]	960		
Turn 5 Supply Details					
Depots					
	Range	MP	FrRec	FrLost	VehRec
Petrov Val	3	3	300	0	63

Received					
supplies	300	[80%]			
fuel	0	[0%]			
ammo	0	[0%]			
vehicles from pool	0	[0%]			
replacements	-43	[0 freight]			
supplies consumed	116	tons			
admin failures	0	[penalty:0]			
no freight	0				
no trucks	0				
no fuel	0				
no supply	0				
no manpower	100				

En el Estado Actual encontraremos suministros, combustible, munición, vehículos y soporte. Además, nos da detalle de lo que hay en la unidad, cuánto se necesita, cuánto se ha usado y el desgaste. Llegamos a la conclusión, de que el 13th Guards Rifle Corps tiene más suministros de los que necesita, excepto de combustible y soporte.

Requerido es lo que la unidad necesita para ser abastecida al 100%. La parte usada y la de desgaste sólo se aplica a los vehículos. Esta es la prioridad de suministro unitario. Al igual que los depósitos tienen prioridad, también las unidades lo hacen. Nosotros podemos elegir qué unidades priorizar, y estas tendrán obviamente una mayor oportunidad de obtener suministros.

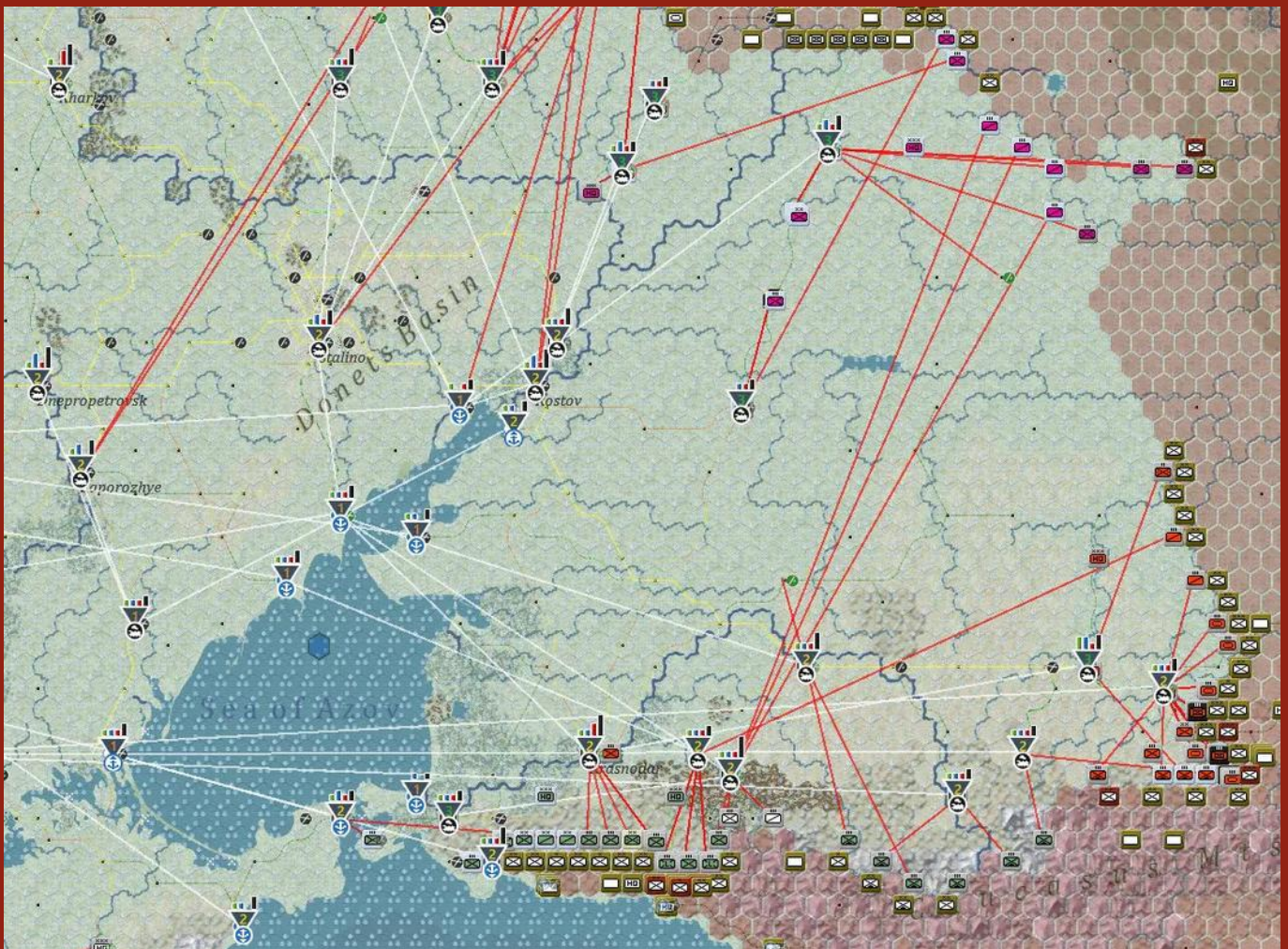
En el apartado de Detalles de Suministros, encontraremos todos los depósitos que enviaron carga a la unidad. El nombre del depósito, la distancia en hexágonos, la distancia en coste de puntos de movimiento, cuántas toneladas de carga recibieron, cuánta carga se perdió durante el transporte y cuántos vehículos se recibieron del almacén.

Como podemos observar, esta unidad recibió suministros del depósito de Maloarchangelsk, y recibió:

- 153 toneladas de suministros.
- 4 toneladas de combustible.
- No se trajo munición, ya que la unidad tiene un 125% de sus necesidades.
- Recibió 31 vehículos del almacén.
- Y recibió 5517 reemplazos, que utilizaron 1006 para carga.

Por último, ¿Cómo nos aseguramos de que a nuestras unidades lleguen suministros?

- Asegurándonos de que las líneas de ferrocarril están reparadas y tienen suficiente capacidad.
- Comprobar que todos los depósitos están al nivel de prioridad correcto. Nos aseguraremos que los depósitos más cercanos al frente tienen una prioridad de 4 y los depósitos que están muy atrás tienen una prioridad que no supere 1, para ahorrar capacidad.
- Comprobar que los puertos tienen un nivel de prioridad correcto y fijaremos los que son de exportación e importación.
- Mantener los depósitos cerca del frente y las unidades cerca de los depósitos. La regla de los 3 hexágonos, las unidades que estén dentro de 3 hexágonos de un depósito atraerán la carga a través del transporte equino evitando así usar camiones.
- Vigilar el número de camiones que hay en el almacén.
- Realizar retrasos en la carga. Si observamos que en un frente hay demasiados recursos, cambiemos la prioridad de los depósitos de esa zona a 0, para pausar el transporte de suministros, y así conseguiremos que la carga fluya por otros frentes a nuestro interés.
- No establezcamos a todas las unidades con la máxima prioridad.
- Cuidemos nuestras tropas. Las unidades desgastadas que están en el frente, deberemos de retirarlas a la línea de los depósitos y ponerlas en REFIT.
- Colocar los HQ correctamente y pongamos a los mejores HQ con buenas puntuaciones en logística en frentes donde vamos a realizar una ofensiva.



7. Agradecimientos y recursos adicionales.

Antes de cerrar esta guía de iniciación a Gary Grigsby's War in the East 2, quiero dar las gracias a todos los que han dedicado su tiempo a leerla y, sobre todo, a los jugadores que han compartido sus conocimientos y experiencias en la comunidad.

La comunidad oficial de WiTE2 es una de las fuentes más ricas de información y consejos. En el foro oficial de Matrix Games Forum (<https://forums.matrixgames.com/viewforum.php?f=10176>), encontrarás:

- Recomendaciones prácticas de jugadores veteranos.
- Hilos con estrategias probadas para ambos bandos.
- Explicaciones detalladas de mecánicas específicas.
- Diversos mods que mejoran gráficamente el juego.

Además, existe un abundante material en formato vídeo en YouTube, donde diferentes creadores y miembros de la comunidad han publicado:

- Tutoriales paso a paso.
- Partidas comentadas.
- Análisis de batallas históricas dentro del juego.
- Consejos de optimización logística, producción y manejo de HQs.

A todos los que han contribuido, ya sea escribiendo en los foros, subiendo vídeos o simplemente animando a nuevos jugadores a adentrarse en el complejo, pero apasionante mundo de War in the East 2: ¡gracias!

Su esfuerzo es la brújula que ayuda a los recién llegados a orientarse en este inmenso campo de batalla virtual.

