



José M.^a Villegas Castellano

Guía Gary Grigsby's War in the West

INDICE.

1. Introducción.

- 1.1. ¿De qué trata el juego?
- 1.2. ¿Cómo está estructurado el turno?

2. La pantalla de creación automática de la directiva aérea.

3. La interfaz.

- 3.1. Administración.
- 3.2. Pantallas de información.
- 3.3. Información del mapa.
- 3.4. Botones de acción de la fase aérea y fase terrestre.

4. El mapa.

- 4.1. Tipos de terreno.
- 4.2. Información del hexágono.

5. Fichas o counters de unidad.

- 5.1. Simbología OTAN.
- 5.2. Información ficha o counter terrestre.
- 5.3. Tabla de organización y equipamiento.
- 5.4. Unidades de apoyo.
- 5.5. Movimiento de una unidad.
- 5.6. Movimiento estratégico.

6. El combate.

7. La cadena de mando.

- 7.1. Generales.

8. La fase aérea.

- 8.1. Estructura de mando.
- 8.2. Información de la ficha o counter aéreo.
- 8.3. Directivas aéreas.

9. La fase logística.

- 9.1. La producción.
- 9.2. La logística.

10. Agradecimientos y recursos adicionales.

1. INTRODUCCIÓN.

Gary Grigsby's War in the West es un wargame estratégico de gran escala que sumerge al jugador en las campañas del Frente Occidental durante la Segunda Guerra Mundial, desde 1943 hasta 1945. Desarrollado por 2by3 Games, este título es una secuela y complemento de War in the East, llevando el mismo nivel de detalle meticuloso al teatro de operaciones occidental.

El juego pone al mando al jugador de las fuerzas aliadas o del Eje, abarcando desde la invasión de Italia y el desembarco de Normandía hasta la ofensiva final hacia Alemania. Cada turno representa una semana de operaciones, y las decisiones abarcan desde la planificación estratégica de suministros y bombardeos aéreos hasta el despliegue de divisiones en batallas clave.

Con un énfasis en la logística, el control aéreo y el realismo operacional, War in the West no es solo un juego de guerra, sino una simulación profunda que desafía la capacidad del jugador para pensar como un verdadero comandante supremo. Su complejidad y fidelidad histórica lo convierten en una obra imprescindible para los entusiastas del género y para quienes deseen entender la magnitud de la guerra en Europa Occidental.

1.1. ¿De qué trata el juego?

En el juego asumes el papel de comandante supremo, controlando ya sea a las fuerzas Aliadas o al Eje, con la misión de planificar y ejecutar operaciones militares a gran escala. No es un simple juego de “mover tropas” – también debes gestionar aspectos críticos como:

- Logística: asegurarte de que las tropas tengan suministros, combustible y refuerzos.
- Guerra aérea: organizar bombardeos estratégicos, defensa aérea y apoyo cercano a las tropas en tierra.
- Planificación de campañas: decidir dónde y cuándo lanzar invasiones, ofensivas y defensas.
- Movimiento y combate por turnos: cada turno representa una semana, y las batallas se calculan según las fuerzas, el terreno y la moral.



Las campañas abarcan escenarios clave como la invasión de Italia, el Día D y Normandía, la liberación de Francia, la Batalla de las Ardenas y el avance hacia Alemania.

Es, básicamente, una simulación militar realista que combina estrategia, gestión y conocimiento histórico para recrear cómo se libró la guerra en el oeste de Europa.

1.2. ¿Cómo está estructurado el turno?

En Gary Grigsby's War in the West, cada turno representa una semana de tiempo real y se divide en varias fases que reflejan el ritmo histórico de operaciones.

Aunque los detalles exactos dependen del escenario y de si controlas a los Aliados o al Eje, la estructura general del turno es más o menos así:

- Fase logística (automática).
- Fase de planificación aérea.
- Fase de ejecución aérea (automática).
- Fase de acción: donde realizaremos el movimiento terrestre y combate.

2. LA PANTALLA DE CREACIÓN AUTOMÁTICA DE LA DIRECTIVA AÉREA.

Antes de adentrarnos en la interfaz, vamos a abordar esta pantalla que nos aparece nada más iniciar un escenario. Que no cunda el pánico, podremos quitarla sin tomar ninguna decisión y volver a acceder a ella presionando “shift+d”.

Es un sistema que permite que el juego asigne automáticamente tareas a tus unidades aéreas basándose en prioridades y objetivos preestablecidos, optimizando bombardeos estratégicos, apoyo cercano, defensa aérea y reconocimiento sin intervención directa cada turno.

Elementos principales de la pantalla de la Directiva Aérea Automática:

- Lista de Frentes y Sectores Aéreos
 - Muestra las áreas geográficas o sectores donde tus fuerzas aéreas operan.
 - Puedes definir prioridades para cada sector.
- Asignación de Prioridades de Misión
 - Bombardeo estratégico
 - Apoyo aéreo cercano
 - Interceptación de bombardeos enemigos
 - Reconocimiento
 - Interdicción de suministros enemigos

Automatic Air Directive Creation

SET AIR DIRECTIVES SUMMARY AI MANAGE AIR

☒ **TACTICAL AIR NORTH EUROPE**

GROUND SUPPORT AIR SUPERIORITY

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD UNIT RAILWAY PORT FERRY INTERDICT RAILYARD

☒ **TACTICAL AIR MEDITERRANEAN**

GROUND SUPPORT AIR SUPERIORITY

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD UNIT RAILWAY PORT FERRY INTERDICT RAILYARD

AMPHIB SUPPORT NORTH OFF

AMPHIB SUPPORT SOUTH OFF

SET ALL PRIORITIES TO NONE

☒ **STRATEGIC AIR DAY**

CITY TARGET TYPES:

AFV AIRCRAFT PORT RAILYARD MANPOWER RESOURCE OIL FUEL HEAVY INDUSTRY VEHICLE ARMAMENT V-WAPON V-W LAUNCH U-BOAT

GROUND ATTACK NORTH GROUND ATTACK SOUTH

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD UNIT RAILWAY PORT FERRY INTERDICT RAILYARD

☒ **STRATEGIC AIR NIGHT**

CITY TARGET TYPES:

AFV AIRCRAFT PORT RAILYARD MANPOWER RESOURCE OIL FUEL HEAVY INDUSTRY VEHICLE ARMAMENT V-WAPON V-W LAUNCH U-BOAT

GROUND ATTACK NORTH GROUND ATTACK SOUTH

SHOW THIS SCREEN AT START OF TURN YES

El juego nos ofrece la posibilidad de que la IA lo gestione automáticamente y olvidarnos de ello, pero no hice esta guía para eso, así que más adelante explicaré cómo funciona de manera manual. Nosotros al marcar nuestras preferencias, la IA elaborará una serie de Directivas Aéreas. Vemos que en el escenario de la Gran Campaña tenemos dos teatros, el Norte de Europa y el Mediterráneo. Aquí seleccionaremos que incidencia queremos en cada una de las directivas (none, low, medium o high). Además, podremos hacer bombardeos estratégicos tanto de día como de noche e indicarle nuestras preferencias, si queremos incidir más en ataques a aeródromos o ferrocarril o en cambio atacar zonas donde almacenan combustible, etc.

3. LA INTERFAZ.

La interfaz de Gary Grigsby's War in the West está diseñada para ofrecer al jugador acceso detallado a la enorme cantidad de información que requiere una simulación militar tan compleja, aunque puede parecer intimidante al principio.

3.1. 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 guardar juego.
- 5: ventana de teclas rápidas.

3.2. 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 victoria.
- 10: ventana de meteorología.
- 11: ventana de Doctrina Aérea.
- 12: ventana de Directiva Aérea.
- 13: ventana de refuerzos y retiradas.
- 14: informe de comandantes.
- 15: eventos de la fase logística.
- 16: ventana de métricas.
- 17: pantalla de planificación aerotransportada.

3.3. 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.



- 18: poner/quitar las unidades del mapa.
- 19: aumentar el zoom del mapa.
- 20: reducir el zoom del mapa.
- 21: visualizar los hexágonos ocupados por el enemigo (aparecen en rojo).
- 22: visualizar los niveles de fortificación de los hexágonos.
- 23: visualizar el daño de las líneas de ferrocarril.
- 24: 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.
- 25: 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.
- 26: 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 americano como en el alemán.
- 27: permite visualizar en el mapa el grado de reconocimiento aéreo que tiene cada bando sobre distintas áreas del frente.
- 28: es una función o capa visual del mapa que te muestra el nivel de interdicción aérea en diferentes áreas del frente.
- 29: muestra en el mapa los objetivos asignados a las directivas aéreas para las misiones de la fuerza aérea durante el turno actual.
- 30: te permite cambiar la forma en que se muestran las condiciones meteorológicas en el mapa, algo clave para planificar movimientos, ataques y logística.
- 31: activa una capa en el mapa que resalta las localidades y objetivos estratégicos que cuentan para la victoria en la partida.
- 32: 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.

3.4. Botones de acción de la 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.

3.4.1. Botones de acción de la fase aérea.



- 33: significa que no tienes actualmente seleccionada ninguna directiva aérea activa para ver, editar o aplicar.
- 34: es una orden que asigna aviones para apoyar directamente a tus tropas durante los combates terrestres, ya sea en ataques o defensas.
- 35: es una directiva aérea ofensiva, donde tus aviones bombardean directamente a unidades terrestres enemigas antes de que ocurra cualquier combate terrestre.
- 36: es una misión aérea diseñada para atacar la infraestructura industrial y económica del enemigo, en lugar de sus fuerzas militares directamente.
- 37: ordena a tus aviones de reconocimiento que vuelen sobre áreas enemigas para recolectar información sobre sus unidades, posiciones, movimientos y defensas.
- 38: tiene como objetivo controlar los cielos en una zona determinada, enfrentando y destruyendo a la aviación enemiga.
- 39: 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.
- 40: es una función que te permite mover unidades aéreas entre diferentes bases o aeródromos usando transporte aéreo, facilitando la redistribución rápida de tus fuerzas aéreas en el mapa.
- 41: ventana de Doctrina Aérea.
- 42: ventana de Directiva Aérea.
- 43: activar o desactivar la ejecución detallada y manual de la fase aérea durante el turno.
- 44: permite a la IA que gestione automáticamente el movimiento y la asignación de tus unidades aéreas y bases sin que tengas que intervenir manualmente en cada detalle.
- 45: creación automática de Directivas Aéreas.
- 46: ver los lugares dónde se produjeron batallas.
- 47: permite ejecutar la fase en la que te encuentres del turno.

3.4.2. Botones de acción de la fase terrestre.



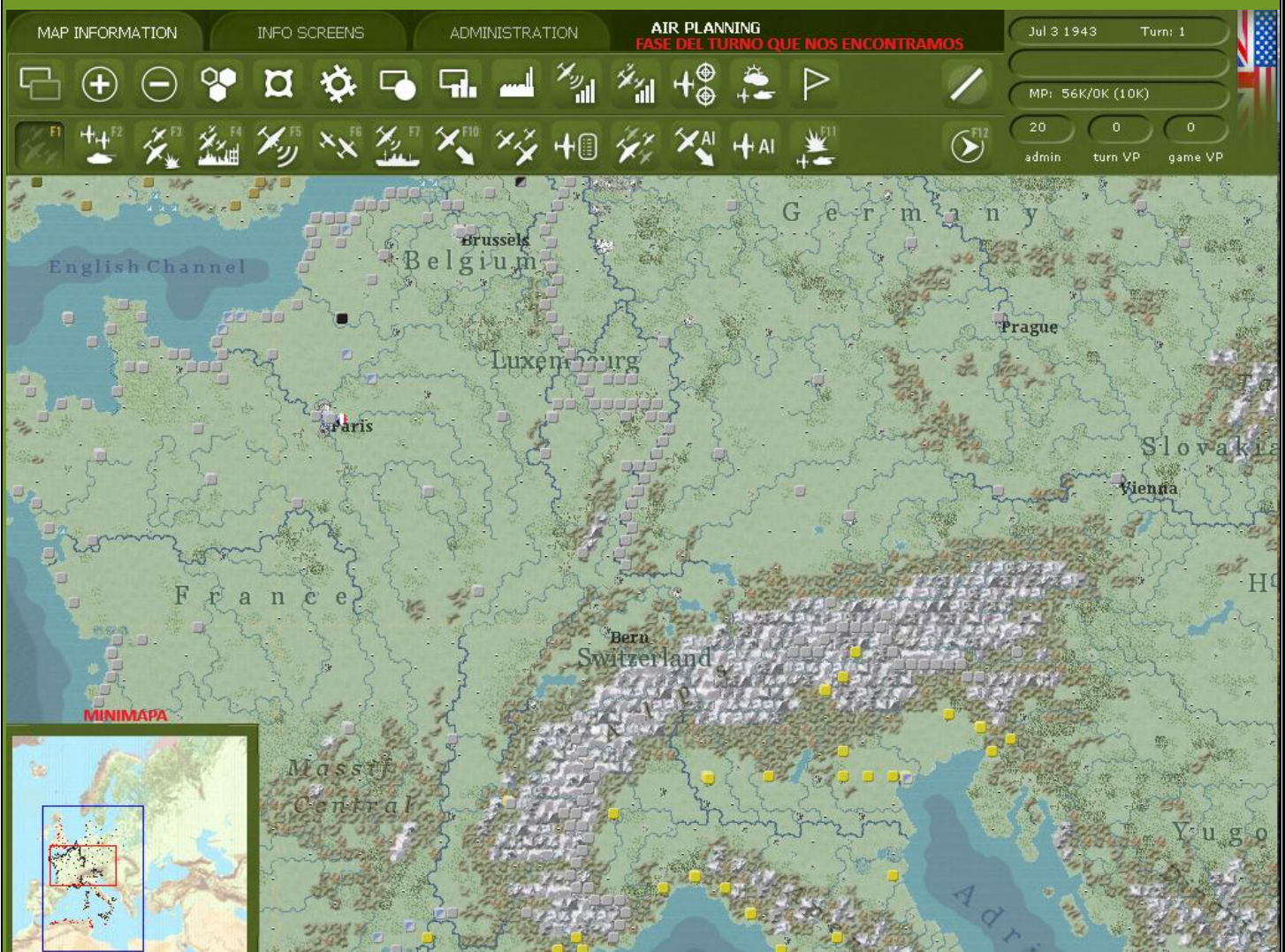
- 48: es el modo estándar que se activa cuando seleccionas una unidad terrestre para moverla por el mapa durante tu turno.
- 49: es un modo especial que permite mover unidades terrestres a través de la red ferroviaria para desplazamientos rápidos y a largas distancias dentro del mapa.
- 50: permite mover unidades terrestres a través de rutas marítimas usando barcos para transportar tropas entre puertos y zonas costeras.
- 51: es una variante especial del transporte naval (anfíbio) 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.
- 52: 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.

- 53: es una función que te permite mover unidades aéreas entre aeródromos o bases sin que participen en combates o misiones durante ese traslado.
- 54: 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.
- 55: te permite generar una unidad defensiva preparada y atrincherada en un hexágono específico del mapa.
- 56: permite a la IA que gestione automáticamente el movimiento y la asignación de tus unidades aéreas y bases sin que tengas que intervenir manualmente en cada detalle.
- 57: asigna automáticamente unidades al Cuartel General más cercano.
- 58: ver los lugares dónde se produjeron batallas.

4. EL MAPA.

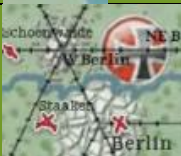
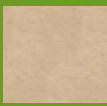
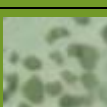
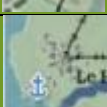
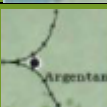
El mapa es una representación granular y precisa del Frente Occidental durante la Segunda Guerra Mundial, cubriendo desde el sur de Italia, pasando por Francia, Bélgica y Holanda, hasta el interior de Alemania.

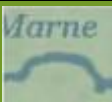
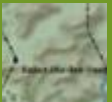
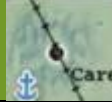
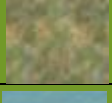
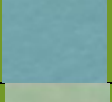
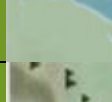
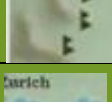
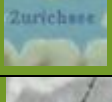
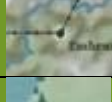
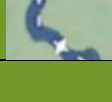
Cada hexágono del mapa representa aproximadamente 16 kilómetros (alrededor de 10 millas) de lado a lado.



4.1. 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 nivel 1/nivel 2/nivel 3	 	
Ciudad capital		
Desierto		
Ferry		Permite el movimiento entre dos hexagonos.
Bosque denso		
Bosque claro		
Lado hexagonal infranqueable (Lago/Mar)		Bloquea el movimiento, combate y el seguimiento de suministros.
Rio Mayor		Afecta a los costes de puntos de movimiento y al combate
Montaña		
Frontera nacional		
Puerto		Generan capacidad de tonelaje de transporte naval y anfibio.
Ferrocarril		Sirve para unir la red de suministro.

Río menor		Afecta a los costes de puntos de movimiento y al combate
Bocage		
Terreno irregular		
Pantanoso		
Ciudad/Urbano/Urbano denso		
Tundra		
Océano/Mar/Lago		Infranqueable, salvo transporte anfibio estratégico o naval.
Despejado		
Arena		
Costa		Pueden ser objetivo de desembarco anfibio.
Escarpa infranqueable		
Lago		Bloquea el movimiento, combate y el seguimiento de suministros.
Paso de montaña		Héxagono de montaña atravesado por vía férrea.
Playa intransitable		
Río intransitable		Puede volverse transitable si se congela.

4.2. 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.

- **París (50):** es la ciudad de Varsovia y su tamaño.
- **Heavy Urban - 90, 198:** nos indica que es una gran ciudad y las coordenadas en el mapa.
- **France - Good Roads:** París tiene buenas carreteras.
- **Depot: Railyard (1) trucks: 250 freight: 24781:** nos indica el número de camiones y la carga.
- **Rail: 45000 : 45000:** 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: SW W:** hay un río mayor alrededor del hexágono al suroeste y al oeste.
- **Minor River:** hay un río menos al sureste.
- **Rail: E SE SW W NW NE:** hay líneas de ferrocarril alrededor del hexágono al este, sureste, suroeste, oeste, noroeste 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.
- **Defense: 0 (0)** tiene un nivel de defensa de 0.



5. FICHAS O COUNTERS DE UNIDAD.

5.1. 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.



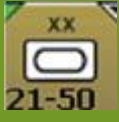
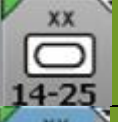
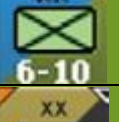
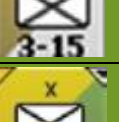
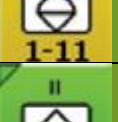
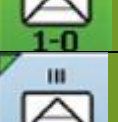
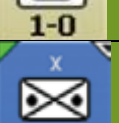
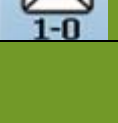
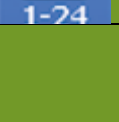
5.1.1. Tamaño de las unidades.

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

5.1.2. Tipos de unidades.

Símbolo	Unidad Tipo	Símbolo	Unidad Tipo
	BLINDADO		INFANTERÍA
	MECANIZADO		INFANTERÍA MONTAÑA
	INFANTERÍA MOTORIZADA		PARACAIDÍSTA
	INFANTERÍA AUTOPROPULSADA		AEROTRANSPORTADA
	ARTILLERÍA, MORTERO		CABALLERÍA
	ANTIAÉREO		SEGURIDAD
	ANTITANQUE		INGENIERO
	CUARTEL GENERAL		C.G. AÉREO
	C. G. ANFIBIO		
	AVIACIÓN		AMETRALLADORA
	CONSTRUCCIÓN		ZONA FORTIFICADA

5.1.3. Tipos de unidades por su procedencia.

SÍMBOLO	TIPO DE UNIDAD	SÍMBOLO	TIPO DE UNIDAD
	Estados Unidos		Oeste Grecia aliada
	Gran Bretaña		Oeste Holanda aliada
	Francia libre		Sudáfrica CW
	Canadá CW		Alemania
	Oeste Polonia aliada		Fuerza Aérea Alemana
	Brasil aliada		SS Alemana
	Nueva Zelanda CW		SS no Élite Alemana
	India CW		Italia
	Oeste Italia aliada		Hungría
	Oeste Chequia aliada		Rumanía
	Oeste Bélgica aliada		

5.2. 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:

- 49th BR Infantry División: 49ª División de Infantería británica.
- I BR Corps (9/5): I Cuerpo Británico.
- Ficha o counter:
 - XX: división.
 - Icono OTAN: infantería.
 - 10-16: 10 (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.
- Porcentaje de suministros (comida), combustible, munición.



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

49th BR Infantry Division

17,272

260

0

XX

10-16

TIPO DE UNIDAD

DETALLES SUMINISTROS

FUSIONAR UNIDAD

MOTORIZAR UNIDAD

DISOLVER UNIDAD

SUPPLY DETAILS

MERGE UNIT

MOTORIZE UNIT (1578 / 4)

DISBAND UNIT

Elements

Assigned (0)

Air Support

EXP	RDY	DAM	GROUND ELEMENT	FAT
65	24	0	Humber Mk III Armored Car	1
65	28	0	Humber Mk IV Armored Car	4
65	374	0	Rifle Section	1
65	36	0	Field Engineer Section	5
65	12	0	Motor Section	5
65	39	0	Carrier Section	4
65	97	0	PIAT	3
65	36	0	.303in Machine Gun	4
65	112	0	2in Mortar	2
65	86	0	6 Pdr Anti-tank Gun	5
65	72	0	25 Pdr Gun-Howitzer	4
65	54	0	40mm Anti-aircraft Gun	5
65	24	0	17 Pdr Anti-tank Gun	1
65	24	0	4.2in Mortar	2
65	60	0	Bren Mortar Carrier	5
65	500	0	Support	4

COMPOSICIÓN DE LA DIVISIÓN

ASSIGN SUPPORT UNITS

Combat Value

10.69 / 10.69

TOE

100 / 100

MAX TOE

ASIGNAR ESTA

100

HHQ

UNIDAD A CARGO HHQ

I BR Corps

OHQ

21st BR Army Group

Morale

65

Nation

Britain

Supply/Need

344 / 345

Fuel/Need

217 / 226

Ammo/Need

916 / 926

Support/Need

765 / 765

Construction Value

66

Transport Cost

10900 / 2460

Vehicles/Need

2305 / 2369

NON-MOTORIZED (2)

Supply status

In Supply

- **Combat Value:** 10.69 (ataque); 10.69 (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 21º británico.

- **Morale:** moral de 65. Se reducirá por perder batallas, no tener suministros, etc.
- **Nation:** la nación a la que pertenecen Gran Bretaña.
- **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.

5.3. 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	
43b BR Infantry Division		49th BR Infantry Division	
num	ground element	num	pct
52	Light Armored Car	52	100%
374	Rifle Squad	374	100%
36	Labor Squad	36	100%
12	Mech-Inf Squad	12	100%
39	Carrier-Inf Squad	39	100%
97	Infantry-AT	97	100%
36	Machinegun	36	100%
112	Light Mortar	112	100%
86	AT Gun	86	100%
72	Artillery	72	100%
54	Light Flak	54	100%
24	Heavy AT Gun	24	100%
24	Heavy Mortar	24	100%
60	HT Mor	60	100%
500	Support	500	100%
TOE IDEAL PROPUESTO POR EL JUEGO PARA ESTE TIPO DE UNIDAD		TOE DE ESTA UNIDAD	
men: 17272		men: 17272	
☐ Show Ground Element Mapping		Show Next TOE(OB) Upgrade(996)	

5.4. 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.

49th BR Infantry Division

17,272

260

0

XX

10-16

SUPPLY DETAILS

MERGE UNIT

MOTORIZE UNIT (1578 / 4)

DISBAND UNIT

Elements

Assigned (0)

Air Support

^^ I BR Corps ^^

ASSIGN SUPPORT UNITS

Combat Value

10.69 / 10.69

TOE

100 / 100

MAX TOE

100

HHQ

I BR Corps

OHQ

21st BR Army Group

Morale

65

Nation

Britain

Supply/Need

344 / 345

Fuel/Need

217 / 226

Ammo/Need

916 / 926

Support/Need

765 / 765

Construction Value

66

Transport Cost

10900 / 2460

Vehicles/Need

2305 / 2369

NON-MOTORIZED (2)

Supply status

In Supply

Pick Support Unit for '49th BR Infantry Division'

TOE

SUPPORT UNIT

HHQ

ASIGNAREMOS LAS UNIDADES DE APOYO QUE SE INCORPORARÁN A NUESTRA DIVISIÓN

Armor

102 1/33rd BR Tank Brigade

96 2/33rd BR Tank Brigade

96 3/33rd BR Tank Brigade

100 Inns of Court BR Armoured Car Regiment

99 1/1st BR Assault Engineer Brigade

99 2/1st BR Assault Engineer Brigade

99 3/1st BR Assault Engineer Brigade

Anti-Aircraft

100 102nd BR Light Anti-Aircraft Regiment

100 60th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 86th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 90th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 98th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 99th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 105th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 107th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

100 108th BR Heavy Anti-Aircraft Regiment

I BR Corps

I BR Corps

I BR Corps

I BR Corps

UK Home Forces HQ

UK Home Forces HQ

UK Home Forces HQ

I BR Corps

2nd BR Army

2nd BR Army

2nd BR Army

2nd BR Army

2nd BR Army

2nd BR Army

2nd BR Army

2nd BR Army

16

5.5. 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 blanco.
- 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.

4th Moroccan FF Mnt Div
I FF Corps (0/5)

XX
10-12

102%
138%
93%

200
READY

UNIDAD
SELECCIONADA

20067 172 26

2nd Tabor Goums FF Mnt Rgt
I FF Corps (0/5)

III
2-0

82%
0%
149%

0
READY

UNIDAD NO
SELECCIONADA

3520 12 0

I FF Corps
AFHQ (38/90)

XXX
HQ
0-0

3:10
99%
150%

0
REFIT ON
REFIT OFF

UNIDAD NO
SELECCIONADA

15000 0 0

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 de Montaña queremos moverla en la indicación de la flecha. Nuestra unidad seleccionada tiene 12 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 9 a 7, esos son los puntos de movimiento que nos cuesta atravesar un terreno irregular (2 MP). Cuando llegamos al hexágono de destino perdemos otros 2 MP por cruzar el río.

5.6. 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.

5.6.1. Movimiento estratégico en ferrocarril.



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).

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.

5.6.2. Movimiento estratégico anfibio.

El movimiento estratégico anfibio es el sistema que permite transportar tropas por mar y desembarcarlas en otro puerto o en una playa para abrir nuevos frentes o reforzar sectores alejados.

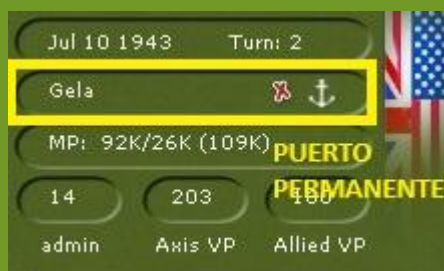
Es una de las mecánicas más importantes del juego, sobre todo para el bando aliado.



Vamos a por ese desembarco:

1. Requisitos básicos:

- Debes partir desde un **puerto permanente** con un **HQ anfibio** apilado con las unidades de combate que vayan a preparar la invasión. Desde puertos temporales no se puede preparar ni lanzar la invasión.
- Los hexágonos objetivo válidos son clear, woods, bocage o city. **Divisiones acorazadas y HQs (que no sean anfibios) no pueden desembarcar en la invasión**; podrán llegar luego por transporte naval normal.
- El HQ anfibio es la “flota” (transportes, fuego naval, escoltas y apoyo de portaaviones) y solo usa movimiento anfibio/naval.



2. Puntos de Preparación Anfibio (APP- Amphibious Preparation Points)



- Umbrales: **50 APP** en el HQ para que aparezca el hipervínculo **INVADIR**, y **30 APP** en cada unidad de combate para poder participar en la invasión. **Máximo de 90 APP por unidad**.
- Cómo se acumulan por turno: depende del tamaño del puerto y del tamaño de la pila de unidades.
- Se pierden APP al cambiar de objetivo (-2/3), al adjuntar una unidad de apoyo (-10), o si pasas una fase logística sin estar en un puerto permanente y apilado con el HQ. En puerto temporal no se gana APP.



3. Señalar el objetivo: modo anfibio (F4).

- Entramos en Amphibious Transport (F4), seleccionamos el HQ anfibio + las unidades y pulsamos en Target. Hacemos clic derecho en el hexágono válido.
 - Hexágono verde: nuestros hexágonos.
 - Hexágono amarillo: hexágonos enemigos invadibles.
 - Hexágono azul: hexágono marino en invasión.
 - Hexágono azul claro: lanzamiento paracaidista.
 - Hexágono naranja: hexágono objetivo.
- Podemos marcar objetivos, aunque el trazado cruce mares bajo control enemigo.

4. Comandos/Rangers: si están adjuntos al HQ anfibio, pueden desembarcar antes en hexágonos costeros vacíos adyacentes (uno por hexágono; hasta dos si hay dos unidades elegibles).



5. Lanzamos la invasión:

- Cuando el HQ tenga más de 50 APP y las unidades más de 30 APP, pulsaremos en INVADE. El HQ y las unidades saltarán al hexágono de mar adyacente al objetivo. La invasión se ejecuta después de la siguiente Fase Logística del Eje, en la fase anfibia.



6. Si se toma la playa:

- Se crea un puerto temporal con depósito nivel 2 y prioridad 4. Si el terreno es despejado o bocage, también se crea un aeródromo con 50% de daño.
 - Se cargan 250 toneladas de suministros en el HQ anfibio. Para que el puerto temporal siga activo, hay que mantener el HQ anfibio en un hexágono de mar adyacente.
 - El puerto temporal sirve para el movimiento naval estratégico, pero no para acumular APP.
7. Una vez consolidada la cabeza de playa, pueden entrar **fuerzas adicionales** (acorazados) por transporte naval.
8. El jugador aliado puede **convertir** hasta dos **puertos temporales en permanentes** construyendo Mulberries.
9. **Consejos:**
- Preparar con antelación la invasión en puertos grandes para alcanzar APP altos en varios HQ.
 - Ganar el cielo y el mar con interdicción aérea, neutralizar flak en puertos y lanzar paracaidistas para abrir hexágonos adyacentes que reduzcan el valor de combate del Eje.
 - Tras asegurar la cabeza de playa, devolver el HQ anfibio al puerto para reducir pérdidas de transporte y preparar la siguiente invasión.

5.6.3. Movimiento estratégico naval.

El **movimiento estratégico naval** es el sistema para **transportar unidades terrestres por mar** entre puertos controlados, usando la capacidad naval asignada a tu bando. Es más sencillo que una invasión anfibia, pero clave para repositionar rápidamente fuerzas.



Proceso:

1. Ubicar la unidad en un puerto válido

- Puede ser de cualquier tamaño, pero un puerto grande agiliza carga/descarga.
- Debe estar bajo tu control y no aislado logísticamente.



2. Seleccionar modo naval

- Activa el **Naval Transport Mode** (normalmente con tecla rápida o botón de modo).
- La interfaz resalta los puertos de destino posibles.



3. Seleccionar puerto de destino

- Haz clic en el puerto objetivo dentro de rango.
- El juego calcula si hay suficiente capacidad naval disponible en el turno.

4. Confirmar el transporte

- La unidad se mueve inmediatamente si el trayecto es seguro.
- Si el mar está bajo fuerte control enemigo, el traslado puede sufrir pérdidas o quedar bloqueado.



5.6.4. Movimiento estratégico lanzamiento de paracaidistas.

El Air Transport Mode es el modo que permite mover tropas, suministros o unidades pequeñas por vía aérea, usando aviones de transporte o bombarderos adaptados para carga.



1. Activa Air Transport Mode → lanzamiento paracaidista

- Selecciona la **unidad aerotransportada** y luego el **hexágono de salto** (dentro de alcance).



2. Condiciones para hacer un lanzamiento de paracaidistas.

- Unidad paracaidista en aeródromo amigo, en buen estado.
- Transportes suficientes y alcance hasta la zona de salto.



3. Verifica riesgos

- Evita zonas con **fuerte AA** y **mala meteorología** (dispersión/pérdidas).
- Coordina con **interdicción aérea** y **bombardeos** para suprimir defensas.

4. Ejecuta y consolida

- Vemos como aparece las coordenadas del hexágono objetivo (149,293).
- También podemos observar los puntos de preparación (P75).
- Hacemos clic en DROP para iniciar el lanzamiento.
- Si quisiéramos lanzar las dos unidades restantes. Basta con hacer clic en TARGET y a continuación seleccionaremos el hexágono objetivo.
- Nos aparecerá una nueva pantalla.

Pick Air Units for Mission

RG	UNIT	AIRCRAFT	TYPE	READY	USED
31	61st USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	56	0%
31	62nd USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	55	0%
31	64th USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	70	0%
31	313th USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	55	0%
31	314th USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	72	0%
35	No.296 RAF TR Sqn	Albemarle	Transport	14	0%
35	316th USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	68	0%
36	No.295 RAF TR Sqn	Halifax A.V	Transport	24	0%
36	60th USAAF TR Grp	C-47A Skytrain	Transport	70	0%

TPT:111 capacity:1420

Load Cost_____1048

Sorties Required_____1

Max Sorties_____2

Transporting: 3/82nd US Airborne Division

LAUNCH

ABORT

SELECT ALL

DESELECT ALL



- En la imagen superior, elegiremos aquellas unidades aéreas de transporte que harán posible el lanzamiento de paracaidistas. Como podemos observar abajo a la derecha, tiene un coste por cargarlas en el avión, nos dicen cuantas salidas se requieren y el máximo de éstas.
- Pulsaremos LAUNCH para iniciar el lanzamiento.
- El lanzamiento se resuelve en la Fase Aérea.
- La unidad aterriza dispersa y con disrupción; planea alivio terrestre rápido y/o suministro aéreo adicional.



6. 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.

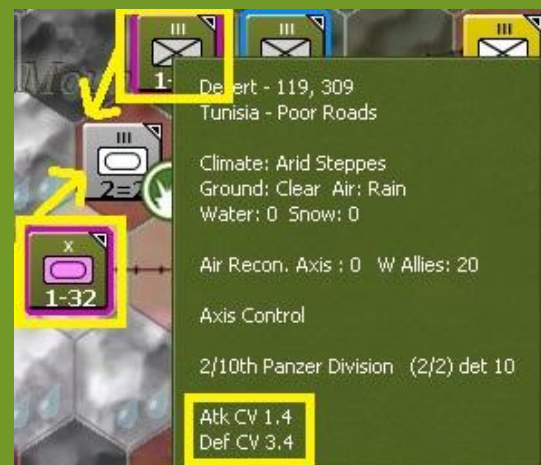


- **Deliberate Attack (Ataque deliberado):** un ataque planeado y ejecutado con todo el peso de las fuerzas disponibles, ideal para romper líneas fortificadas. Manteniendo SHIFT IZQ y botón derecho a la unidad que se quiere atacar para realizar el ataque deliberado.

- 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 aliadas y alemanas. Es un sistema profundo y detallado que simula muchos factores históricos y tácticos.

Veamos la resolución del combate:

1.02.59 X

DEFENDER	ATTACKER
Combat Value 25 => 13 2947 -45 25 -1 30 -1 0	Combat Value 25 => 5 7806 -104 100 -2 42 -5 0
Afr. 5th Panzer Army * 2/10th Panzer Division (25) UNIDADES DEFENSORAS	II US Corps * CCC 1st US Armored Brigade (15) 3/34th US Infantry Division (10) UNIDADES ATACANTES

H. von Arnim



H. von Arnim

1 : 2.5

PROBABILIDAD DE GANAR O PERDER EL COMBATE

Defending Forces HELD

Halt range 156

LAS FUERZAS DEFENSORAS HAN RETENIDO EL ATAQUE

Continue

L. Fredendall



L. Fredendall

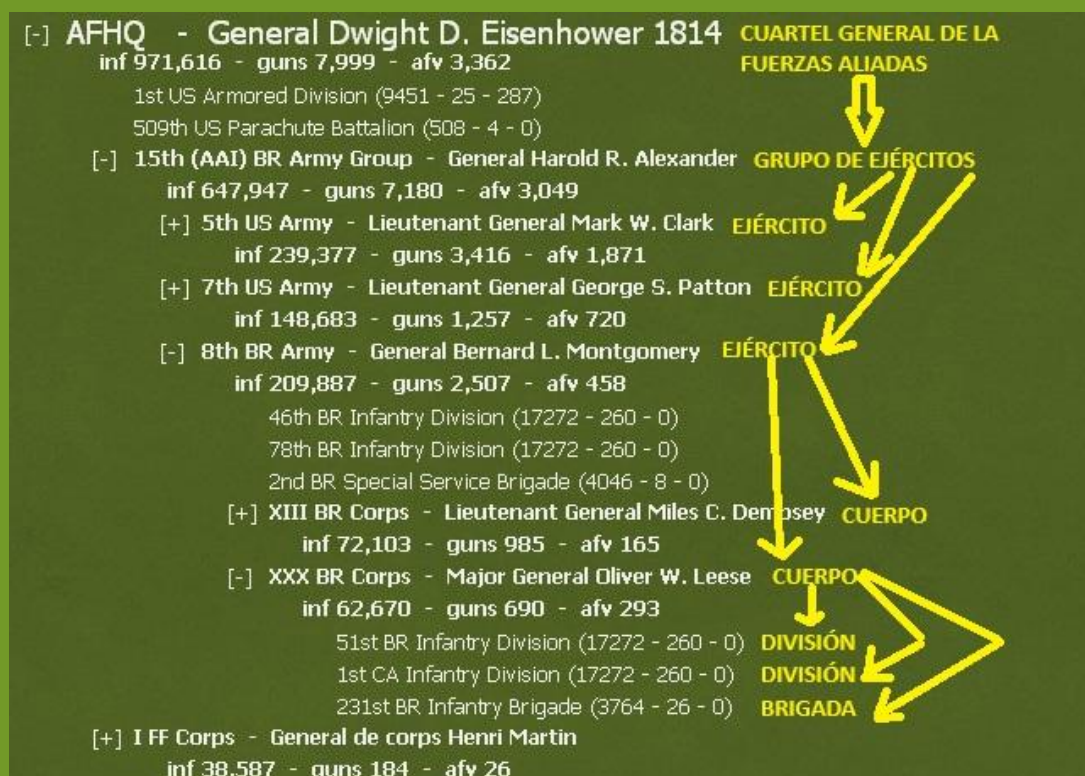
7. CADENA DE MANDO.

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.

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

7.1. Generales.

Los Generales son los líderes asignados a los distintos HQ (cuarteles generales) y unidades de alto nivel, y tienen un papel crucial en la eficacia de combate, coordinación y logística de tus fuerzas.



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

- **Political (Política)** → Influencia en asignaciones y retención de mando.
- **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.
- **Air (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.
- **Naval (Naval)** → mide su capacidad para planificar, coordinar y ejecutar operaciones navales o anfibas.

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

8. LA FASE AÉREA.

En Gary Grigsby's War in the West la fase aérea es una de las partes más críticas de cada turno, porque determina el control del cielo, el apoyo a las fuerzas terrestres y el desgaste de la infraestructura enemiga antes de la fase terrestre.

Cada turno en WITW representa una semana, y la fase aérea se ejecuta antes de que comience el movimiento y combate terrestre.



Fuente: www.fold3.com

B-17 #42-31978 / Dottie G II

El B-17G "Dottie G II" (número de serie 42-31978) fue un bombardero pesado Boeing Flying Fortress de la Segunda Guerra Mundial, asignado al 325th Bomb Squadron del 92nd Bomb Group de la 8.ª Fuerza Aérea estadounidense. Este modelo formaba parte de la última y más avanzada versión del B-17, el "G", que incorporaba mejoras defensivas como la torreta esférica inferior y la torreta de morro, diseñadas para resistir los ataques de cazas alemanes.

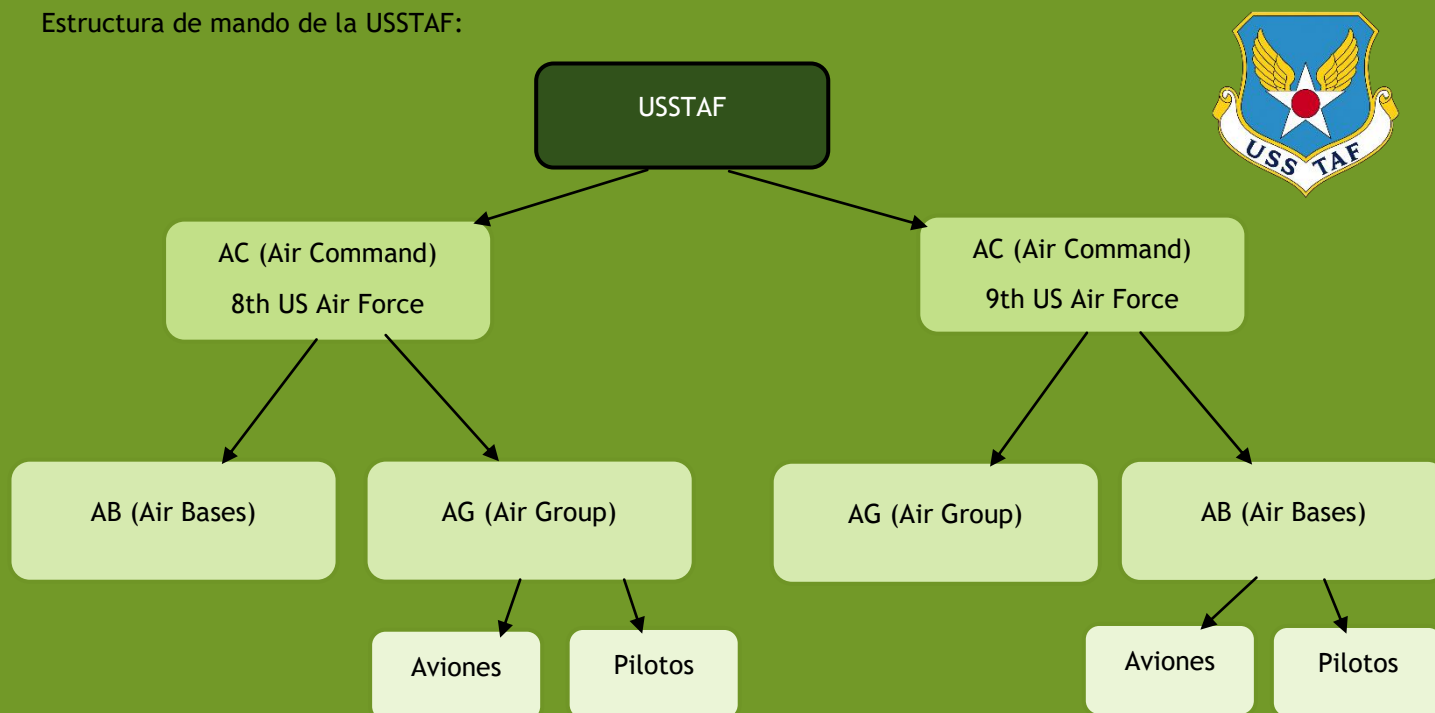
Su historia terminó el 16 de julio de 1944, cuando fue atacado por cazas alemanes durante una misión. Gravemente dañado, con un motor en llamas, parte de la tripulación logró saltar en paracaídas, mientras que el avión siguió volando hasta estrellarse cerca de Hechingen, Alemania.

8.1. Estructura de mando.

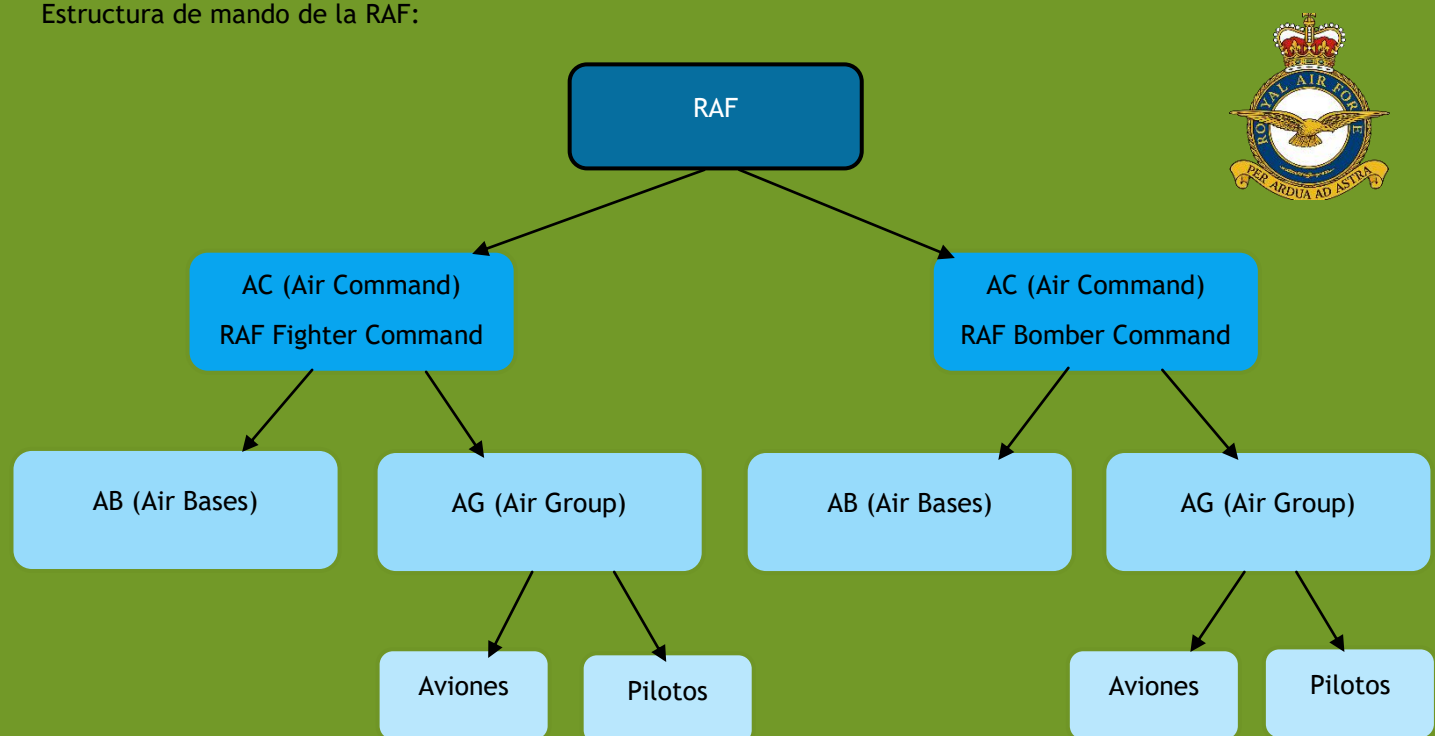
Es la jerarquía organizativa y de control que define quién comanda las unidades aéreas, cómo se distribuyen entre frentes o teatros, y qué tareas cumplen.

Cada bando tiene su propia estructura, ligeramente diferente.

Estructura de mando de la USSTAF:



Estructura de mando de la RAF:



Vamos a desgranar esto para entenderlo:

En la base de cualquier estructura de mando, ya sea la USSTAF o la RAF, tendremos a los pilotos y aviones (no tenemos control sobre ellos), si podemos tener información acerca de sus estadísticas, nombre de los pilotos, etc., pero no podemos controlarlos directamente.

Estos aviones y pilotos forman un Air Group (AG). Como podemos ver en la imagen de la derecha, hay 5 Air Groups (No.3, No.184, No.403, No.421 y el No.609) cada Air Group tiene sus respectivos aviones y pilotos.

Esos Air Groups están asignados a Air Bases, estas bases aéreas **son unidades**, pero están **fijas** en el mapa, **no las podemos mover**. Las podremos ver de color verde (hay aviones en esa base) o de color rojo (no hay aviones en esa base).



Las Air Bases están asignadas a los Air Commands (AC). Hay una particularidad y es que hay Air Groups que están asignados al Air Command (AC).

¿Qué buscamos con esto? Que siempre vamos a querer en la misma base aérea a los Air Groups con sus Air Commands, pero habrá ocasiones que no podremos tener a un Air Group en la misma base que su Air Command, no pasa nada, estaría bien, pero hay que saber que sufriremos penalizaciones.

Por ejemplo, si quisiéramos mover un Air Group a otra base que está en rojo, esta base no tendrá Air Support. O sea, que no tendrá soporte como mantenimiento y reparación de aviones, combustible, comida, etc., la IA tardará 1 o 2 turnos en hacer llegar ese apoyo aéreo a esa base aérea.

Por último y en la cúspide está la USSTAF o la RAF que es la que comanda a todas las unidades aéreas americanas o británicas.



¿Cómo se distribuyen los aviones en las bases aéreas?

Primero vamos a ver cuantos niveles de bases aéreas hay, tenemos 3 niveles:

- Nivel 1: 90 aviones.
- Nivel 2: 180 aviones.
- Nivel 3: 270 aviones.

Y segundo debemos de saber que los diferentes aviones. En función del tipo de avión, pueden tener 1, 2 o 4 motores.

Para hacernos una idea, de cuantos aviones de dos motores pueden estacionarse en una base de nivel 1 (45 aviones), nivel 2 (90 aviones) y nivel 3 (135 aviones).

8.2. Información de la 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:

En esta ficha podemos ver los siguientes datos:

- Nombre de la unidad: RAF Transport Command.
- Por quién está comandada: por la RAF HQ que está situada a 0 hexágonos de distancia de los 90 permitidos para poder que pueda recibir todas sus bonificaciones como suministros, etc.
- Vemos la ficha:
 - XXXX: ejército.
 - Simbología OTAN que representa que es una unidad aérea HQ.
 - 0-50: el valor de la izquierda representa los puntos de ataque, en este caso es de 0. El valor de la derecha representa los puntos de movimiento, en este caso es de 50.
- La flecha horizontal son los puntos de movimiento estratégico (200), para moverlos por ferrocarril, mar, etc.
- El icono del avión nos indica los Air Groups que tiene bajo su control, en este caso tiene 3.
- El icono de aeródromo nos indica cuantas Air Bases tiene bajo su control, en este caso tiene 3.
- Doctrinas, que lo veremos más adelante.
- Tiene 20000 hombres que ayudan a administrar el Cuartel General.
- Tiene 64 antiaéreos.
- Tiene 0 tanques.



Hacemos clic en “RAF Transport Command” y veremos la siguiente pantalla:

XXXX

HQ

0-50

RAF Transport Command

Frederick Bowhill

EXP

RDY

DAM

65

1000

0

GROUND ELEMENT

Support

FAT

2

Support Level

++ 3 --

Total Support

68

Organic Support

20

Total Support Need

69

TOE

100/100

MAX TOE

100

HHQ

RAF HQ -*

Morale

65

Nation

Britain

Supply/Need

384 / 400

Fuel/Need

154 / 150

Ammo/Need

0 / 0

Support/Need

952 / 49

Transport Cost

5513

Vehicles/Need

990 / 1000

MOTORIZED

Supply status

In Supply

SUPPLY DETAILS

SUPPLY PRIORITY (3)

SHOW SUBORDINATES (CR)

Elements

Assigned (3)

Air Support

¿Qué vemos en la imagen?

Vemos que este HQ está formado por Support, todas estas unidades están formadas por Support, no es el Support que podríamos imaginar. Al Support que nos referimos son todas esas personas que hacen que los aviones estén preparados, como proporcionarles combustible, que tengan munición, etc.

Vemos que es está asignado a la RAF HQ, que tiene una moral de 65, pertenece a Gran Bretaña y unos valores de suministros, fuel, munición y apoyo que tienen actualmente y que necesitan para que todo funcione correctamente.

Si quisiéramos transportarlo en ferrocarril, el costo sería de 5513.

Los vehículos que tiene actualmente (990) y los que necesitan (1000).

Veamos la pestaña “Assigned (3)”:

XXXX



0-50



TOE

100/100

MAX TOE

100

HHQ

RAF HQ -*

Morale

65

Nation

Britain

Supply/Need

384 / 400

Fuel/Need

154 / 150

Ammo/Need

0 / 0

Support/Need

952 / 49

Transport Cost

5513

Vehicles/Need

990 / 1000

Supply status

MOTORIZED
In Supply

RAF Transport Command

Frederick Bowhill

SUPPLY DETAILS

SUPPLY PRIORITY (3)

SHOW SUBORDINATES (CR)

Elements

Assigned (3)

Air Support

^^ RAF HQ ^^

ASSIGN SUPPORT UNITS

Air base (3)

Location	TOE	Max	AC Num
Abingdon	0	Auto	0 (0)
Thruxton	100	Auto	108 (108)
Upper Heyford	0	Auto	0 (0)

Vemos que esta unidad reporta a la RAF HQ.

Podemos asignarle unidades de apoyo.

Y aquí vemos las Air Bases que tiene bajo su mando, en este caso son 3 y tiene 3 Air Groups en Thruxton.

- Abingdon que no tiene aviones.
- Thruxton que están disponibles los 108 aviones de los (108) que tiene.
- Upper Heyford que no tiene aviones.

Aquí vemos Thruxton como tiene 3 Air Groups:

Thrxton BR Air Base

3,396

64

0

XX

TOE

100/100

MAX TOE

AUTO

HHQ

RAF Transp. Cmd

OHQ

RAF HQ

Morale

70

Nation

Britain

Supply/Need

71 / 70

Fuel/Need

758 / 758

Ammo/Need

204 / 240

Support/Need

68 / 69

Air Support/Need

242 / 144

Transport Cost

2394

Vehicles/Need

271 / 271

Supply status

In Supply

Air Base Size

2

Air Base Damage

0

SUPPLY DETAILS

SUPPLY PRIORITY (3)

Elements

Assigned (3)

Air Support

^^ RAF Transport Command ^^

ASSIGN FROM NATIONAL RESERVE (0)

Air Group	Ready	Aircraft	Traveled
No.161 RAF TR Sqn	36	Halifax A.V	0%
No.297 RAF TR Sqn	36	Albemarle	0%
No.512 RAF TR Sqn	36	Dakota III	0%

SET AIR GROUP HQ to 'RAF Transport Command' (0)

En la Base Aérea de Thruxton vemos que hay 3 Grupos Aéreos (161, 297 y 512), cada uno formado por 36 aviones de diferente tipo (Halifax A.V, Albemarle, Dakota III), la suma total de estos aviones serían 108 que coincide con la imagen de la RAF Transport Command.

Además, en la pestaña “ASSING FROM NATIONAL RESERVE” podremos añadir más Air Groups a esta base aérea. Nos saldrá un listado, seleccionamos el Air Group y nos aparecerá en la lista con un asterisco * que nos indica que estará disponible para el siguiente turno.

Vamos a ver la tarjeta del escuadrón “No.161 RAF TR Sqn” para ver qué información nos ofrece.

8.2.1. Información de un Grupo Aéreo.

Veamos el escuadrón “No.161 RAF TR Sqn” que está en la base aérea de Thruxton.

No.161 RAF TR Sqn

Halifax A.V - Transport



Halifax
A.V
TR

X





Air Directive: **None**

Mission Setting: **Day & Night**

Replacements: **Normal**

Aircraft change: **Manual** >>

Disband

Air HQ		Base		Aircraft	Pilots	Planes	
Grp type (max)	Squadron (24)			Max speed (mph)	260	Engines	4
Experience	77			Cruise speed (mph)	210	Armor	1
Morale	75			Climb rate (ft/min)	950	Durability	58
Fatigue	14			Max alt (ft)	23000	Maneuver	4
Aircraft				Max load (lbs)	8000	Reliability	22
ready	36			Radius (miles)	980	Crew	5
damaged	0			Sortie ammo (lbs)	20		
reserve	0			Sortie fuel (lbs)	14928		
Aircraft in pool	35			Aircraft Weapons			
Ready pilots	36			1x	.303 Browning MG	Fwd	
				1x	Gee	Int	
Aircraft kills	0			Load Out >>			
Traveled (%)	0			AUTO <NONE>			
Naval only	NO						

- **Air HQ:** reporta a la RAF Transport Command. Podríamos cambiarlo y volar esos aviones a esa base que esté asignada por el nuevo HQ que hayamos elegido.
- **Base:** su base está en Thruxton.
- **Group Type (max):** el tipo de grupo es un Squadron (24 aviones máximo).
- **Experiencia** de 77. Mejoramos la experiencia realizando misiones.
- **Moral** de 75. Mejoramos la moral ganando batallas.
- **Fatiga** de 14. La fatiga aumentará si hacen muchas misiones sin descansar, esto también hará que empeore su moral.
- **Aircraft:** vemos los que están listos (36), dañados (0) y en reserva (0).
- **Aircraft in pool:** aviones en el almacén para reponer las pérdidas (35).
- **Ready Pilots:** pilotos que están listos (36).
- **Aircraft kills:** valor de las bajas que ha provocado este escuadrón.
- **Traveled (%):** porcentaje de vuelos que hicieron.
- **Naval Only:** si seleccionamos este AG como naval no habrá apoyo a las misiones terrestres. Raramente se utiliza esta opción.

En la pestaña de Aircraft vemos sus estadísticas, como la velocidad máxima, la altitud máxima, el radio, la máxima carga que soporta, cuantos motores tiene, etc.

En la pestaña “Load Out” podremos cambiar la carga del avión, asignándole otro tipo de armamento, un tanque de combustible mayor o menor que repercutirá en las estadísticas del avión. Si ponemos el caso que le asignamos un tanque de combustible mayor, el avión reducirá su velocidad máxima, su maniobrabilidad, etc.

Pasemos a la pestaña de pilotos.

No.161 RAF TR Sqn

Halifax A.V - Transport





Air Directive

None

Mission Setting

Day & Night

Replacements

Normal

Aircraft change

Manual >>

Disband



Air HQ

RAF Transport Command

Base

Thrunxton

Grp type (max)

Squadron (24)

Experience

77

Morale

75

Fatigue

14

Aircraft

ready

36

damaged

0

reserve

0

Aircraft in pool

35

Ready pilots

36

Aircraft kills

0

Traveled (%)

0

Naval only

NO

Aircraft

Pilots

Planes

Trained Pilot Crews: 250

Get Trained Pilot Crew

Get Max Trained Pilot Crew(s)

Group pilots 36. Avg experience 77

name	type	exp	fat	kill	mis	status
V.Woodroffe	TRANS	62	19	0	0	Ready
W.Brookes	TRANS	90	14	0	0	Ready
A.Campbell	TRANS	71	17	0	0	Ready
B.Gardner	TRANS	85	11	0	0	Ready
C.Dobbins	TRANS	83	17	0	0	Ready
D.Palmer	TRANS	67	17	0	0	Ready
E.Lake	TRANS	81	17	0	0	Ready
F.Dobbins	TRANS	76	12	0	0	Ready
G.Peirse	TRANS	81	18	0	0	Ready
H.Cochrane	TRANS	74	14	0	0	Ready
I.Sparks	TRANS	81	17	0	0	Ready
J.Hicks	TRANS	79	17	0	0	Ready
K.Coffey	TRANS	71	11	0	0	Ready
L.Ainsworth	TRANS	83	12	0	0	Ready
M.Reid	TRANS	75	11	0	0	Ready
N.Langdon	TRANS	73	13	0	0	Ready
O.Dobbins	TRANS	66	12	0	0	Ready
P.Verchaw	TRANS	81	14	0	0	Ready

Aquí vemos el nombre de cada piloto, para qué fue entrenado, su experiencia, fatiga, número de bajas, misiones realizadas y su estado.

Veamos la pestaña de aviones:



Aquí veremos el tipo de avión que forma este escuadrón, su porcentaje de daño y el estado en el que se encuentra. Si algún avión aparece como dañado y no tenemos SUPPORT, no se repararán.

Arriba a la derecha podremos ver la Air Directive o la Directiva Aérea que tiene asignada, en este caso no elaboré ninguna así que aparece None.

Vemos que tiene unas opciones de misión, que podrá volar día y noche o sólo noche, o sólo día o dejarlo descansar o podemos dejarlo entrenando.

Los reemplazos podremos ponerlo en normal, restringido, prioritario o pilotos entrenados.

Aircraft change es para poder cambiar una actualización de este tipo de avión. Yo aconsejo poner todas las actualizaciones de todos los aviones en AUTO.

Vamos a ver como poner que se actualicen todos los aviones de manera automática y así despreocuparnos.

Units

HQs

Air Groups

Leaders

Battles

Locations

Equipment

COMMANDER'S REPORT (C)

X

373 Air Groups Selected

Total: 8832, Ready: 7074, Reserve: 0, Damaged: 1758

Functions

Mission Setting

Change Upgr

Replace

Disband

Add Pilots

Air Groups

Pilots

Name	Nat	Size	Aircraft	Type	Loc	Air Base	AD	MIS	Upgr	Rpl	Exp	Mrl	Fat	Rdy	Res	Dmg	Max	Plt	Kill	Trvl
[-] RAF Transport Command																				
No.512 RAF TR Sqn	Bri	Squad	Dakota III	TR	74,177	Thrunxton (2)	-	DN	A	NOR	87	75	15	36	0	0	16	36	0	0
No.297 RAF TR Sqn	Bri	Squad	Albemarle	TR	74,177	Thrunxton (2)	-	DN	A	NOR	78	75	14	36	0	0	16	36	0	0
No.161 RAF TR Sqn	Bri	Squad	Halifax A.V	TR	74,177	Thrunxton (2)	-	DN	A	NOR	77	75	14	36	0	0	24	36	0	0
[-] RAF Fighter Command																				
416th USAAF NF Sqn	USA	Squad	Beaufighter VIF (	NF	79,145	Acklington (2)	-	NO	A	TPI*	75	75	14	9	0	1	12	12	0	0
No.616 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Spitfire VB	FB-F	73,180	Poole (3)	-	DO	A	TPI*	71	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.611 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Spitfire IX	FB-F	88,167	Swannington (3)	-	DO	A	TPI*	81	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.610 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Spitfire VB	FB-F	64,183	Bolt Head (1)	-	DO	A	TPI*	71	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.609 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Typhoon IB	TACB	87,178	Manston (2)*	-	DN	A	TPI*	81	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.605 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Mosquito FB.VI	FB	84,172	Castle Camps (3)	-	DN	A	TPI*	78	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.602 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Spitfire VB	FB-F	87,167	Bircham Newt (3)*	-	DO	A	TPI*	78	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.515 RAF NF Sqn	Bri	Squad	Mosquito NF.II	NF	71,177	Hunsdon (1)	-	NO	A	TPI*	67	75	14	12	0	4	12	12	0	0
No.504 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Spitfire VB	FB-F	77,169	Henlow (1)	-	DO	A	TPI*	79	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.501 RAF FB Sqn	Bri	Squad	Spitfire VB	FB-F	86,180	Hawkinge (2)*	-	DO	A	TPI*	70	75	13	12	0	4	16	16	0	0
No.488 RNZAF NF Sqn	NZ	Squad	Beaufighter VIF	NF	69,142	Ayr (2)	-	NO	A	TPI*	82	75	13	12	0	4	12	12	0	0
No.486 RNZAF FB Sqn	NZ	Squad	Typhoon IB	TACB	79,181	Tangmere (2)	-	DN	A	TPI*	75	75	13	12	0	4	16	16	0	0
No.485 RNZAF FB Sqn	NZ	Squad	Spitfire VB	FB-F	82,178	Biggin Hill (2)	-	DO	A	TPI*	80	75	13	12	0	4	16	16	0	0
No.456 RAAF FB Sqn	Aus	Squad	Mosquito FB.VI	FB	75,177	Middle Wallo (2)	-	DN	A	TPI*	85	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.453 RAAF FB Sqn	Aus	Squad	Spitfire VB	FB-F	73,180	Poole (3)	-	DO	A	TPI*	73	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.421 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire IX	FB-F	87,178	Manston (2)*	-	DO	A	TPI*	65	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.418 RCAF NF Sqn	Can	Squad	Mosquito NF.II	NF	80,180	Ford (2)	-	NO	A	TPI*	62	75	15	12	0	4	12	12	0	0
No.416 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire VB	FB-F	82,163	Digby (2)	-	DO	A	TPI*	65	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.412 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire VB	FB-F	89,171	Halesworth (3)*	-	DO	A	TPI*	64	75	13	12	0	4	16	16	0	0
No.411 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire VB	FB-F	77,178	Lasham (2)	-	DO	A	TPI*	74	75	16	12	0	4	16	16	0	0
No.409 RCAF NF Sqn	Can	Squad	Beaufighter VIF	NF	79,145	Acklington (2)	-	NO	A	TPI*	76	75	15	12	0	4	12	12	0	0
No.406 RCAF NF Sqn	Can	Squad	Beaufighter VIF	NF	66,159	Valley (2)	-	NO	A	TPI*	63	75	14	12	0	4	12	12	0	0
No.403 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire IX	FB-F	87,178	Manston (2)*	-	DO	A	TPI*	74	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.402 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire VB	FB-F	82,163	Digby (2)	-	DO	A	TPI*	66	75	15	12	0	4	16	16	0	0
No.401 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire VB	FB-F	77,178	Lasham (2)	-	DO	A	TPI*	63	75	14	12	0	4	16	16	0	0
No.399 RCAF FB Sqn	Can	Squad	Spitfire VB	FB-F	76,177	Lasham (2)	-	DO	A	TPI*	64	75	14	12	0	4	16	16	0	0
Air HQ	Nation	Load Outs	Aircraft	Type	Filters		AC Ready	AC Total	Experience	Morale	Fatigue									
YES	ALL	Hidden	F	TACB	TR	ALL	ALL	ALL	ALL	ALL	ALL									
		Naval	FB	LB	PA	NONE	Nat.Reserve	AirBase HQ	Air Directive	Pilots										
		ALL	NF	REC	TB		ALL	ALL	ALL	ALL										
< CLEAR AIR GROUP DISPLAY FILTERS >																				

Nos vamos a la pestaña “Command Report” o pulsamos “C”. A continuación, hacemos clic en “Air Groups” y nos vamos a la pestaña “Change Upgr”, escribiremos 1 para seleccionar Auto y se cambiarán todos los aviones a una actualización automática.

Antes de avanzar, hay que detallar el entrenamiento de los aviones Cazabombarderos y ver cómo funcionan.

325th USAAF FB Grp
P-40N Warhawk - Fighter Bomber

P-40
N
FB

Air Direction
None

Mission
Fighter

Mission Setting
Day Only

Replacements
Trained Pilots

Aircraft change
Manual >>

Disband

Air HQ
Base

Strategic Air Force
Mateur

Grp type (max)
Group (60)

Experience
76

Morale
75

Fatigue
14

Aircraft

ready
47

damaged
9

reserve
0

Aircraft in pool
350

Ready pilots
60

Aircraft kills
0

Traveled (%)
0

Naval only
NO

Trained as
FIGHTER

Aircraft
Pilots
Planes

Max speed (mph)
375

Cruise speed (mph)
235

Climb rate (ft/min)
2700

Max alt (ft)
31000

Max load (lbs)
1500

Radius (miles)
280

Sortie ammo (lbs)
180

Sortie fuel (lbs)
983

Aircraft Weapons

6x .50 Browning MG
Fwd

Load Out >>

AUTO <NONE>

Engines
1

Armor
1

Durability
31

Maneuver
33

Reliability
10

Crew
1

Trained as: Pueden asignarse (haciendo clic en FIGHTER) para volar misiones de caza o bombardero. Los grupos aéreos entrenados bien para Fighter y utilizados en una misión 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 para ser entrenada.

¿Y cómo vemos esto en el mapa? Veámoslo:



Como comentamos anteriormente, la RAF Transport Command se encuentra a 0 hexágonos de la RAF HQ que es por la que está comandada.

Tiene 3 bases aéreas, representadas en el mapa con líneas azules. Vimos que en Upper Heyford y Abingdon no había Grupos Aéreos, por eso están de color rojo. Y la única que tenías 3 Grupos Aéreos era en Thruxton, por eso el icono de la base aérea es verde.

Además, vemos que las tres bases aéreas son de nivel 2, que era un dato que no habíamos mencionado anteriormente.

¿Qué detalles podremos encontrar si hacemos clic en la base aérea situada en el mapa?

Encontraremos datos vistos anteriormente como:

- AC 108/108: número de aviones disponibles y total.
- Porcentaje de suministros, combustible y munición.
- Qué tipo de aviones son: cazas (0), bombarderos (0) o aviones utilitarios que pueden ser de transporte o de reconocimiento (108).
- Número de Grupos Aéreos (3) con su nombre, número de aviones y tipo de avión.



8.3. Las Directivas Aéreas.

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

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

8.3.1. Tipos de directivas aéreas.

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

Volvamos a la pantalla que vimos al principio de esta guía.

8.3.2. Pantalla de Creación Automática de Directiva Aérea.

Automatic Air Directive Creation

SET AIR DIRECTIVES

SUMMARY

AI MANAGE AIR

TACTICAL AIR NORTH EUROPE

GROUND SUPPORT

AIR SUPERIORITY

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD

UNIT

RAILWAY

PORT

FERRY

INTERDICT

RAILYARD

N

L

M

H

TACTICAL AIR MEDITERRANEAN

GROUND SUPPORT

AIR SUPERIORITY

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD

UNIT

RAILWAY

PORT

FERRY

INTERDICT

RAILYARD

N

L

M

H

AMPHIB SUPPORT NORTH

OFF

AMPHIB SUPPORT SOUTH

ON

SET ALL PRIORITIES TO NONE

STRATEGIC AIR DAY

CITY TARGET TYPES:

AFV

AIRCRAFT

PORT

RAILYARD

MANPOWER

RESOURCE

OIL

FUEL

HEAVY INDUSTRY

VEHICLE

ARMAMENT

V-WEAPON

V-W LAUNCH

U-BOAT

N

L

M

H

GROUND ATTACK NORTH

GROUND ATTACK SOUTH

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD

UNIT

RAILWAY

PORT

FERRY

INTERDICT

RAILYARD

STRATEGIC AIR NIGHT

CITY TARGET TYPES:

AFV

AIRCRAFT

PORT

RAILYARD

MANPOWER

RESOURCE

OIL

FUEL

HEAVY INDUSTRY

VEHICLE

ARMAMENT

V-WEAPON

V-W LAUNCH

U-BOAT

N

L

M

H

GROUND ATTACK NORTH

GROUND ATTACK SOUTH

GROUND ATTACK TYPES:

AIRFIELD

UNIT

RAILWAY

PORT

FERRY

INTERDICT

RAILYARD

SHOW THIS SCREEN AT START OF TURN

YES

Puede que esta pantalla nos haya salido desde el principio y la hayamos quitado, tenemos la tecla rápida (SHIFT + D) para volver a ella.

Estamos en la pantalla de creación de la directiva aérea automática, aquí le daremos a la IA nuestras preferencias generales y a raíz de lo que pongamos, la IA creará unas Directivas Aéreas que bien podremos modificar o eliminar para crear las nuestras a nuestro gusto, si optamos a realizarla manualmente.

Para que nos salga esta pantalla cada vez que empieza un turno nuevo, tendremos que tener marcada en “YES” la pestaña “SHOW THIS SCREEN AT START OF TURN”, independientemente de si hacemos una configuración manual o automática.

Strategic Air Day/Night: aquí indicaremos nuestras prioridades a un nivel general.

Tactical Air North Europe: indicaremos nuestras prioridades a nivel del Frente del Norte de Europa y nos creará una serie de misiones que podremos modificar o no e incluso podremos añadir nuevas.

Tactical Air Mediterranean: indicaremos nuestras prioridades a nivel del Frente del Mediterráneo y nos creará una serie de misiones que podremos modificar o no e incluso podremos añadir nuevas.

Centrémonos en Tactical Air: asignaremos nuestras prioridades en este frente como pueden ser, apoyo terrestre, superioridad aérea y diferentes tipos de ataques terrestres como aeródromos, unidades, estaciones de ferrocarril, puertos, ferry, interdicción o líneas de ferrocarril, poniendo diferentes tipos de prioridad (none, low, medium o high).

41

Obviamente no podemos poner a todos con una prioridad high (alta) ya que tenemos un número limitado de aviones. Por ejemplo, en el Frente del Mediterráneo buscamos una prioridad alta en superioridad aérea, queremos más aviones realizando esa misión.

¿En qué se diferencia Ground Support frente a Ground Attack? En Ground Support buscamos que nuestros aviones apoyen a las unidades terrestres cuando están atacando o defendiendo, mientras que en Ground Attack buscamos la destrucción mediante bombardeos los distintos elementos que ahí nos indican (aeródromos, unidades, puertos, etc.).

La Strategic Air Day/Night es una estrategia global incluyendo todos los frentes. Se trata de bombardeos estratégicos en todo el Frente Occidental de la guerra.

Como podemos ver, la IA prioriza atacar centros de petróleo y combustible, además realiza ataques terrestres tanto en el Frente del Norte como del Sur.

Tenemos las dos pestañas de apoyo anfibio “AMPHIB SUPPORT NORTH/SOUTH”. Recomendando activarlas en el turno donde tengamos planificado hacer invasiones anfibias, para destinar más aviones a apoyar esas invasiones. Cuando hagamos desembarcos anfibios, los alemanes e italianos (en Sicilia) se moverán y nos atacarán. Con esta pestaña activada, lo que conseguimos es ponérselo más difícil bombardeando la zona.

Por último, tenemos dos pestañas muy interesantes:

- **AI MANAGE AIR:** si no nos sentimos cómodos realizando las operaciones de mover los Grupos Aéreos de una base a otra para que puedan hacer las distintas misiones, ya que, si un Grupo Aéreo está demasiado alejado de una misión que le hayamos asignado, y no los trasladamos a una base aérea más cercana, sufrirán penalizaciones. Tenemos esta pestaña que podremos activar, para que la IA lo haga por nosotros.
- **SET AIR DIRECTIVES:** si en las prioridades no hemos cambiado nada, pulsaremos en “NO” y si hemos realizado nuestras prioridades le daremos a “YES” para que así se actualice.

En resumen, esta pantalla de creación de las directivas aéreas es una pantalla semiautomática. Tenemos la parte manual, en la que priorizamos nuestros ataques o apoyo a nuestras unidades para que luego la IA cree las diferentes misiones automáticamente. Como ya he comentado, esas misiones que se crean en función de nuestras prioridades podremos modificarlas, eliminarlas o añadir nuevas misiones a nuestro gusto.

Si nos vamos a la pestaña de “SUMMARY” veremos todas las directivas aéreas que nos ha creado la IA en función de nuestras prioridades.

Vamos a verlo por encima:

- **RAF Bomber Command** tiene 3 misiones asignadas a bombardear ciudades (Essen, Cologne y Hamburg), vemos el área en hexágonos 9 y las millas que representan (282). Vemos la altitud a la que volarán, si lo hacen por el día o la noche, la intensidad, la meteorología, etc.
- **2nd RAF Tactical Air**, tiene 2 misiones asignadas, una de ataque terrestre y otra con una misión de reconocimiento, ambas con una intensidad media.

14 AIR DIRECTIVES													
Air HQ	Type	S Base	Alt	Intensity	Weather	Raids	Sorties	Lost	Damaged	Enemy	Exec		
	Target	Area		S Time	Groups		Mis:Esc	Mis:Esc	Mis:Esc	Lost / Dam	Detail		
RAF Bomber Command	☒ BOMB CITY	Harris Arthur T.	24000	air 6 admin 7	max AD 6	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ 112,179 (Essen)	Manston 9 (282)	18000	Night	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ BOMB CITY	Hawkinge 9 (331)	13000	Night	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ BOMB CITY	Coltishall 9 (132)		Night	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
2nd RAF Tactical Air	☒ GND ATTACK	D'Albiac John	15000	air 5 admin 6	max AD 5	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ 84,196	Newchurch 2 (25)	15000	Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ RECON	Newchurch 4 (79)		Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
8th US Air Force	☒ BOMB CITY	Eaker Ira C.	20000	air 6 admin 7	max AD 6	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ 124,162 (Schulau)	Coltishall 6 (186)	21000	Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ BOMB CITY	Manston 6 (104)	15000	Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ STRAT RECON	Manston 9 (115)		Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
Malta Air Command	☒ SUPERIORITY	Park Keith R.	15000	air 7 admin 5	max AD 6	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ 147,293	Valletta 3 (49)		Day - Both	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
Strategic Air Force	☒ GND ATTACK	Doolittle James H.	18000	air 7 admin 6	max AD 6	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ 147,293	Bizerte 9 (129)		Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
Tactical Air Force	☒ GND ATTACK	Coringham Arthur	15000	air 7 admin 7	max AD 7	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ 147,293	Victoria 3 (30)	15000	Day	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ GND SUPPORT	15th (AAD) BR Army G			9	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL		
	☒ SUPERIORITY	Victoria 3 (49)	15000	Day - Both	Medium	Auto	Excellent (0)	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	
	☒ RECON	Victoria	15000		Medium	Auto	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL	

8.3.3. Pantalla de Doctrinas Aéreas.

La pantalla de doctrinas aéreas (Air Doctrine Screen) es el menú donde el jugador define las reglas generales de empleo de la fuerza aérea.

No se trata de planear una misión específica (como en las Air Directives), sino de establecer parámetros y prioridades permanentes que afectarán a cómo se ejecutan esas misiones de manera automática y cómo la IA maneja las operaciones aéreas.

AIR DOCTRINES

	GND SUPPORT			BOMB CITY		GND ATTACK		RECON	SUPERIORITY	NAVAL PATROL		PILOTS		
				Alt	D/N	Part Esc	FPath	FHex	MinWth	Intens	Sched	Pct Fly	Mis Pct	Esc Pct
RAF Transport Command	± 0	± 0	± 108	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
RAF Fighter Command	± 1034	± 272	± 144	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
RAF Bomber Command	± 42	± 1298	± 0	18000	Night	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
RAF Coastal Command	± 0	± 160	± 293	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
2nd RAF Tactical Air Force	± 50	± 184	± 144	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
8th US Air Force	± 318	± 1054	± 138	27000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
9th US Air Force	± 0	± 0	± 0	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
IX Troop Carrier Command	± 0	± 0	± 0	22000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
Malta Air Command	± 176	± 19	± 0	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
Strategic Air Force	± 218	± 744	± 30	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
Tactical Air Force	± 541	± 524	± 123	18000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
Coastal Air Force	± 352	± 208	± 94	18000	Night	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	
XII Troop Carrier Command	± 0	± 0	± 564	22000	Day	Yes	No	-	Poor	Medium	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 20	100	100	

Aquí podremos dar unos parámetros para cada tipo de misión, ya sea, apoyo terrestre, bombardeo de ciudad, ataque terrestre, reconocimiento, superioridad aérea o patrulla naval.

Podremos modificar para toda una Fuerza Aérea la altitud, día o noche, si queremos cazas escoltas, mínimo de meteorología para realizar la misión, intensidad o que días de la semana harán esa misión pulsando en cada una de las Fuerzas Aéreas.

AIR DOCTRINES						
Strategic Air Force - James H. Doolittle (7) -						
± 218 ± 744 ± 30						
	GND SUPPORT	BOMB CITY (2)	GND ATTACK (1)	RECON (2)	SUPERIORITY	NAVAL PATROL
Altitude	15000	18000	18000	30000	25000	15000
Day/Night	-	Day	Day	-	-	-
Partial Escorts	-	Yes	Yes	Yes	-	Yes
Follow Path	-	No	No	No	No	No
Friendly Hex Interdict	-	-	No	-	-	-
Minimum Weather	Poor	Poor	Poor	Poor	Poor	Poor
Intensity	-	Medium	Medium	High	-	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	-	-	-	-	-	Yes
Percent to fly	20	20	20	20	20	20
Mission AC Pct	100	100	100	100	100	100
Escort AC Pct	100	100	100	100	-	100
Target Priorities		API: Normal AIRCRAFT: Low PORT: Ignore RAILYARD: Low MANPOWER: Normal RESOURCE: Ignore OIL: High FUEL: High HI: Low VEHICLE: Low ARMAMENT: Normal V-WEAPON: Ignore V-W LAUNCH: Ignore U-BOAT: Ignore	AIRFIELD: High UNIT: Ignore RAILWAY: Ignore PORT: Normal FERRY: Normal INTERDICT: Ignore RAILYARD: Ignore			
Apply Air Doctrines	Mediterranean Allied Air ALL	Mediterranean Allied Air ALL	Mediterranean Allied Air ALL	Mediterranean Allied Air ALL	Mediterranean Allied Air ALL	Mediterranean Allied Air ALL

8.3.4. Nivel de reconocimiento (shift+t).

Es una capa de visualización del mapa que te permite ver de forma gráfica cuánto reconocimiento aéreo tienes acumulado en cada hexágono o zona del mapa.

Es una medida de inteligencia obtenida mediante vuelos de reconocimiento. En el mapa veremos una serie de colores o números para indicarnos el nivel de reconocimiento.

Unos valores altos nos indica que tenemos más información y unos valores bajos, nos indica que la inteligencia es limitada, proporcionándonos datos poco fiables.



8.3.5. Objetivos de las Directivas Aéreas (shift+y).

La opción “Show Air Directives Target” es otra capa de visualización del mapa que sirve para mostrar claramente qué hexágonos o áreas han sido asignadas como objetivos en tus Air Directives (directivas aéreas).



Esto parece ser bastante lioso, pero lo vamos a explicar.

Cada cuadro representado es una misión, como podemos ver en la imagen, el cuadro más grande que ocupa Sicilia, es Ataque Terrestre y que lo va a realizar Strategic Air Force. También tenemos otras misiones, como RECON o SUPERIORITY.

Veamos el cuadro más grande, hacemos clic en el nombre “GND ATTACK: Strategic Air Force”.

AD ASSIGNED 4 (4) / MAX 10 (6)

- ☒ GND ATTACK Italy
- ☒ BOMB CITY Italy
- ☒ BOMB CITY Italy
- ☒ RECON Italy
- ☐ inactive / unconfirmed
- * GND ATTACK

GND ATTACK: Strategic Air Force
Mediterranean Allie (15/45)

XXXX
0-49
200
DOCTRINES

218 744 30

Edit Air Directive

TYPE: GND ATTACK
TARGET: Hex (147,293)
<TGT PRI>
S BASE: Bizerte (123,293)
AREA: 9 (129)
DAY/NIGHT: DAY
INTENSITY: MEDIUM
GROUPS: AUTO (ac 517 / esc 0)

WEATHER:
MIN FLY: ALL
CURRENT: Excellent (0)

Advanced Options

SCHEDULE: D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7

STRIKE NUM: AUTO (34)
ALTITUDE: (-) 18000 (+)
PRIORITY: (-) V HIGH (+)
MIN AC(ESC): 0 (36)
REQ AC(ESC): 72 (54)
FOLLOW PATH: NO
PART ESC: YES

SET AIR DOCTRINE

Fighter Bomber

[+] P-40N Warhawk (1) 56 / 47
[+] P-38G/H Lightning (3) 162 / 135

Level Bomber

[+] Wellington III (2) 44 / 32
[+] Wellington X (7) 154 / 112
[+] Halifax B.II (2) 44 / 32
[+] B-25C Mitchell (2) 118 / 99
[+] B-26B/C Marauder (2) 121 / 101
[+] B-17F Fortress (4) 170 / 141
[+] B-24D Liberator (2) 93 / 80

Recon

[+] F-5A Lightning (1) 14 / 12
[+] F-6A Mustang (1) 16 / 14

A la hora de seleccionar esa misión, las demás se ocultan y vemos sólo el cuadrado de Ground Attack, además, nos aparece a la derecha los parámetros de dicha misión.

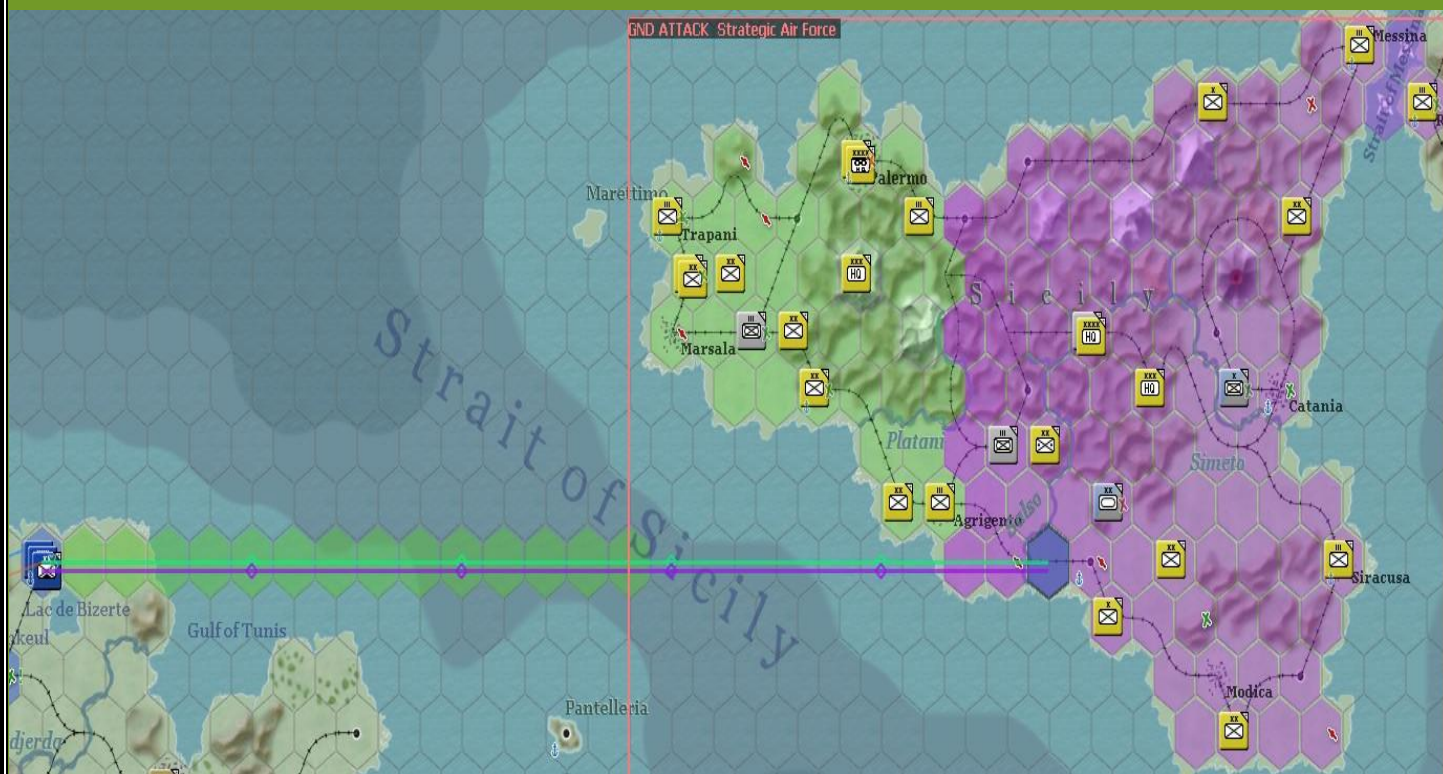
Pero antes de analizar sus parámetros, veamos que significan los colores verde y morado y las dos líneas de esos mismos colores.

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.

La línea de color verde nos indica la ruta de vuelo de cazas o escoltas.

La línea de color morado nos indica la ruta de vuelo de bombarderos o de los utilitarios (reconocimiento o transporte).

Vamos a ver más detenidamente esta directiva aérea.



Aquí tenemos cuantas AD (Air Directives) Directivas Aéreas hay seleccionadas para la Strategic Air Force, vemos que hay 4 y tiene un máximo de 10. Las que hay son de Ground Attack, 2 de Bomb City y 1 de Recon. Más abajo tenemos la opción de crear una nueva y nos viene que tenemos seleccionada la de GND ATTACK, si pulsamos crearíamos una nueva.

AD ASSIGNED 4 (4) / MAX 10 (6)		
☒	☒	GND ATTACK Italy
☒	☒	BOMB CITY Italy
☒	☒	BOMB CITY Italy
☒	☒	RECON Italy
inactive / unconfirmed		
* GND ATTACK		

Aquí podremos editar la Directiva Aérea.

- **Type:** tipo ataque terrestre.
- **Target:** viene el hexágono objetivo que es la que centra todo el cuadrado grande donde se va a producir el ataque. Además, encontramos "<TGT PRI>" dónde podremos modificar las prioridades que ya hicimos anteriormente como atacar aeródromos, puertos, ferrocarril, unidades, etc., pero de una manera más personalizada.
- **S BASE:** Bizerte, desde esta base partirán todos los aviones. Puede que tengamos los aviones repartidos en distintas bases. Pues esta base es desde donde van a partir todos para ir juntos.

Edit Air Directive	
TYPE:	GND ATTACK
TARGET:	Hex (147,293) <TGT PRI>
S BASE:	Bizerte (123,293)
AREA:	9 (129)
DAY/NIGHT:	DAY
INTENSITY:	MEDIUM
GROUPS:	AUTO (ac 517 / esc 0)
WEATHER	
MIN FLY:	ALL
CURRENT:	Excellent (0)

- **Area:** tenemos de 0 a 10. 0 representa que sólo atacará el hexágono seleccionado y 10 abarcará un cuadrado más amplio con más hexágonos. Aquí vemos que está puesto en 9 y atacará 129 hexágonos. Cuantos más hexágonos abarque nuestro ataque menos efectividad tendrá.
- **Day/Night:** el momento del día que realizaremos el ataque.
- **Intensity:** intensidad del ataque, tenemos 3 tipos, low, medium y high. A más intensidad más desgaste se producirá tanto en nuestros aviones como en los pilotos.
- **Groups:** estos son los grupos aéreos que realizarán la misión (ac aviones/ esc escoltas). Está en automático, pero los podremos elegir manualmente haciendo clic en ese hipervínculo.
- **Weather:** meteorología. En Min Fly nos referimos a la meteorología mínima para que nuestros aviones salgan a hacer la misión, yo recomiendo ponerlo en POOR. Current: es la meteorología que hay en este momento.

AIR GROUP	RDY	AIRCRAFT	RNG	TYPE	DAY//NIGHT	
ASSIGNED TO AIR DIRECTIVE			< remove all air groups >			
mission air groups						
escort air groups						
inactive air groups						
AVAILABLE AIR GROUPS			< assign all air groups >			
mission air groups						
++	No. 104 RAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	No. 142 RAF LB Sqn	16	Wellington III	115	LB	BOTH
++	No. 150 RAF LB Sqn	16	Wellington III	115	LB	BOTH
++	No. 178 RAF LB Sqn	16	Halifax B.II	191	LB	BOTH
++	No. 37 RAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	No. 40 RAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	No. 420 RCAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	No. 424 RCAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	No. 425 RCAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	No. 462 RAAF LB Sqn	16	Halifax B.II	191	LB	BOTH
++	No. 70 RAF LB Sqn	16	Wellington X	115	LB	BOTH
++	2nd USAAF LB Grp	34	B-17F Fortress	194	LB	BOTH
++	17th USAAF LB Grp	49	B-26B/C Marauder	45	LB	BOTH
++	97th USAAF LB Grp	36	B-17F Fortress	130	LB	BOTH
++	99th USAAF LB Grp	35	B-17F Fortress	130	LB	BOTH
++	301st USAAF LB Grp	36	B-17F Fortress	130	LB	BOTH
++	310th USAAF LB Grp	56	B-25C Mitchell	0	LB	BOTH
++	320th USAAF LB Grp	52	B-26B/C Marauder	43	LB	BOTH
++	321st USAAF LB Grp	43	B-25C Mitchell	341	LB	BOTH
escort air groups						
inactive air groups						
++	1st USAAF FB Grp	42	P-38G/H Lightning	20	FB-F	DAY
OUT OF RANGE (escort)						
++	14th USAAF FB Grp	48	P-38G/H Lightning	20	FB-F	DAY
OUT OF RANGE (escort)						
++	82nd USAAF FB Grp	45	P-38G/H Lightning	341	FB-F	DAY
OUT OF RANGE (escort)						
++	98th USAAF LB Grp	39	B-24D Liberator	711	LB	BOTH
OUT OF RANGE						
++	325th USAAF FB Grp	47	P-40N Warhawk	20	FB-F	DAY
OUT OF RANGE (escort)						
++	376th USAAF LB Grp	41	B-24D Liberator	711	LB	BOTH
OUT OF RANGE						

La imagen superior vemos como podremos asignar o eliminar Grupos Aéreos para esta misión.

Aquí tenemos las opciones avanzadas que deberemos desplegar en el hipervínculo para que sean visibles.

- **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. Pocos días tendremos pocos ataques y muchos días tendremos más ataques, pero más fatiga y posibles bajas.
- **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 ataques y más fatiga o posibles bajas.
- **Altitude:** este parámetro es importante para configurar una altitud adecuada para nuestros aviones, ya

Advanced Options	
SCHEDULE:	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
STRIKE NUM:	AUTO (34)
ALTITUDE:	(-) 18000 (+)
PRIORITY:	(-) V HIGH (+)
MIN AC(ESC):	0 (36)
REQ AC(ESC):	72 (54)
FOLLOW PATH:	NO
PART ESC:	YES
SET AIR DOCTRINE	

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.
- **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 (SHIFT+O) 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.

Con la combinación de teclas shift+o veremos los antiaéreos para evitar a la hora de trazar las rutas de vuelo.

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).



Por último, tenemos todos los Grupos Aéreos seleccionados clasificados por tipo de avión.

P-40N Warhawk (1) significa que tiene un Grupo de Cazabombarderos (FB) y de los 56 aviones que tiene, 47 están listos para realizar la misión.

La "F" significa que al ser aviones cazabombarderos, pueden hacer la misión como Cazas o Bombarderos, dependiendo de su entrenamiento. Si fueron entrenados como Cazas y su misión es de Caza, aparecerá una F. En cambio, si fueron entrenados como Bombarderos y su misión es de Bombarderos, aparecerá una B.

Fighter Bomber		
[-]	P-40N Warhawk (1)	56 / 47
	325th USAAF FB Grp	56 / 47 -F
[-]	P-38G/H Lightning (3)	162 / 135
	1st USAAF FB Grp	51 / 42 -F
	14th USAAF FB Grp	57 / 48 -F
	82nd USAAF FB Grp	54 / 45 -F
Level Bomber		
[-]	Wellington III (2)	44 / 32
	No. 142 RAF LB Sqn	22 / 16
	No. 150 RAF LB Sqn	22 / 16
[+]	Wellington X (7)	154 / 112
[+]	Halifax B.II (2)	44 / 32
[+]	B-25C Mitchell (2)	118 / 99
[+]	B-26B/C Marauder (2)	121 / 101
[+]	B-17F Fortress (4)	170 / 141
[+]	B-24D Liberator (2)	93 / 80
Recon		
[-]	F-5A Lightning (1)	14 / 12
	14th USAAF PR Sqn	14 / 12
[+]	F-6A Mustang (1)	16 / 14

8.3.6. Crear una Directiva Aérea.

Vamos a crear paso a paso una misión de reconocimiento en Cagliari.

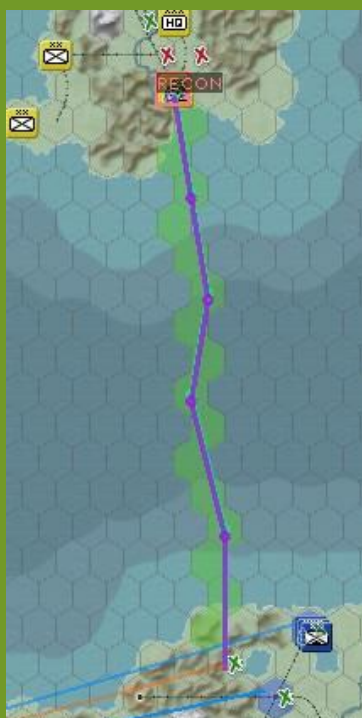
1. En Directivas Aéreas seleccionamos Air Recon.



2. Elegimos la Fuerza Aérea, preferiblemente la más cercana al objetivo. En este caso vamos a elegir “Strategic Air Force”.

RAF Transport Command	✈ 0	✈ 0	✈ 108
RAF Fighter Command	✈ 1034	✈ 272	✈ 144
RAF Bomber Command	✈ 42	✈ 1298	✈ 0
RAF Coastal Command	✈ 0	✈ 160	✈ 293
2nd RAF Tactical Air Force	✈ 50	✈ 184	✈ 144
8th US Air Force	✈ 318	✈ 1054	✈ 138
9th US Air Force	✈ 0	✈ 0	✈ 0
IX Troop Carrier Command	✈ 0	✈ 0	✈ 0
Malta Air Command	✈ 176	✈ 19	✈ 0
Strategic Air Force	✈ 218	✈ 744	✈ 30
Tactical Air Force	✈ 541	✈ 524	✈ 123
Coastal Air Force	✈ 352	✈ 208	✈ 94
XII Troop Carrier Command	✈ 0	✈ 0	✈ 564

3. Hacemos clic en el hexágono objetivo, Cagliari.



4. Configuramos nuestra misión. Y pulsamos en “CONFIRM”.

AD ASSIGNED 4 (4) / MAX 10 (6)
☒ GND ATTACK Italy
☒ BOMB CITY Italy
☒ BOMB CITY Italy
☒ RECON Italy
Inactive / unconfirmed
*** RECON**

Strategic Air Force
Mediterranean Allie (15/45)

XXXX
HQ
0-49
200
DOCTRINES

✈ 27
#AB 10

✈ 218 ✈ 744 ✈ 30

Setup Air Directive
TYPE: RECON
STRATEGIC: NO
TARGET: Hex (119,277)
<TGT PRI>
S BASE: La Sebala (121,294)
AREA: 5 (50)
INTENSITY: HIGH
GROUPS: AUTO (ac 26 / esc 137)
WEATHER
MIN FLY: POOR
CURRENT: Excellent (0)

Advanced Options
SCHEDULE: D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
STRIKE NUM: AUTO (26)
ALTITUDE: (-) 30000 (+)
PRIORITY: (-) V HIGH (+)
MIN AC(ESC): 0 (0)
REQ AC(ESC): AUTO (AUTO)
FOLLOW PATH: NO
PART ESC: YES

Fighter Bomber
[+] P-40N Warhawk (1) 56 / 47
[+] P-38G/H Lightning (3) 162 / 135
Level Bomber
[+] Wellington III (2) 44 / 32
[+] Wellington X (7) 154 / 112
[+] Halifax B.II (2) 44 / 32
[+] B-25C Mitchell (2) 118 / 99
[+] B-26B/C Marauder (2) 121 / 101
[+] B-17F Fortress (4) 170 / 141
[+] B-24D Liberator (2) 93 / 80
Recon
[+] F-5A Lightning (1) 14 / 12
[+] F-6A Mustang (1) 16 / 14

CONFIRM

Si nos vamos a la pantalla de “AIR DIRECTIVE SUMMARY” o pulsamos shift+d, veremos como nuestra Directiva Aérea se habrá confirmado.

AIR DIRECTIVE SUMMARY												
23 AIR DIRECTIVES												
Air HQ	Type Target	S Base Area	Alt	S Time	Intensity Groups	Weather	Raids	Sorties Mis:Esc	Lost Mis:Esc	Damaged Mis:Esc	Enemy Lost / Dam	Exec Detail
8th US Air Force	☒ ☒ GND ATTACK	Deanland	27000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ BOMB CITY	Manston	23000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ BOMB CITY	Hawkinge	21000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ STRAT RECON	Hawkinge	15000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
Malta Air Command	☒ ☒ SUPERIORITY	Valletta	25000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
Strategic Air Force	☒ ☒ GND ATTACK	Bizerte	18000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ BOMB CITY	Bizerte	21000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ BOMB CITY	Bizerte	25000	Day	Medium	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ STRAT RECON	Bizerte	15000	Day	High	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	ALL
	☒ ☒ RECON	La Sebala	30000	Day	High	Excellent	-	0 : 0	0 : 0	0 : 0	0 / 0	NONE

9. LA FASE LOGÍSTICA.

La fase logística constituye uno de los pilares fundamentales para el éxito militar. Esta fase refleja la complejidad de mantener a las fuerzas armadas abastecidas, móviles y efectivas en el campo de batalla. A través de la gestión de suministros, refuerzos, transporte y control de rutas, el jugador debe asegurarse de que sus unidades cuenten con los recursos necesarios para operar con eficacia. Una logística bien planificada no solo permite sostener ofensivas prolongadas y maniobras tácticas, sino que también puede marcar la diferencia entre la victoria y la derrota. En esencia, la fase logística convierte el juego en un desafío de estrategia más realista, donde la planificación y la anticipación son tan importantes como la fuerza bruta en combate.



9.1. 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 cómo funciona la producción en WITW, 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 oeste.

9.1.1. 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 							All 				
MANPOWER							USA	(100%)			
CZ	Czech	15	-	200	0	-	Britain	(100%)			
BE	Belgium	1	-	200	0	-	Other	(100%)			
NL	Netherlands	3	-	200	0	-					
PL	Poland	300	-	200	0	-					
US	USA	2700	-	5,000	0	-					
BR	Britain	964	-	5,000	0	-					
GR	Greece	2	-	200	0	-					
NW	Norway	2	-	200	0	-					
CN	Canada	240	-	10,000	0	-					
IN	India	100	-	200	0	-					
AS	Australia	20	-	300	0	-					
FF	Free French	290	-	300	0	-					
SA	South Africa	50	-	400	0	-					
IT	WA Italy	150	-	0	0	-					
BZ	Brazil	15	-	2,000	0	-					
NZ	New Zealand	80	-	500	0	-					
SPECIAL							Occupied				
-	Armaments Production	494	0	500K	0	0	All Areas				
-	Fuel Production	1558	0	717K	0	0					
-	Heavy Industry	890	0	708K	0	0					
-	Manpower	5170	0	24,900	0	0					
-	Oil Production	1510	0	0	0	0					
-	Port	322	0	-	-	0					
-	Railyard	279	0	-	-	0					
-	Resource Production	622	0	7,500K	0	0					
-	Vehicle Repair	A	-	5,000	0	0					
-	Vehicle	1460	0	1	0	0					
AIR											
US	#- Spitfire VB (US)	0	0	30	0	0					
US	P-38G/H Lightning	25	0	250	0	3 [-31]					
US	P-40N Warhawk	20	0	350	0	5 [-52]					
US	#- P-47C Thunderbolt	0	0	45	0	0					
US	P-47D-5 Thunderbolt	38	0	125	0	6 [-62]					
US	P-51A Mustang	2	0	0	0	0					
US	#- Spitfire IX (US)	0	0	50	0	2 [-23]					
US	#- Beaufighter VIF (US)	0	0	64	0	4 [-9]					
US	** P-61A/B Black Widow	3	0	0	0	0					
US	#- A-36A Apache	0	0	100	0	2 [-25]					
US	A-20G-K Havoc	21	0	80	0	1 [-10]					
US	#- B-17F Fortress	0	0	170	0	20 [-302]					
US	B-17G Fortress	55	0	350	0	0					
US	#- B-24D Liberator	0	0	50	0	5 [-62]					

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.

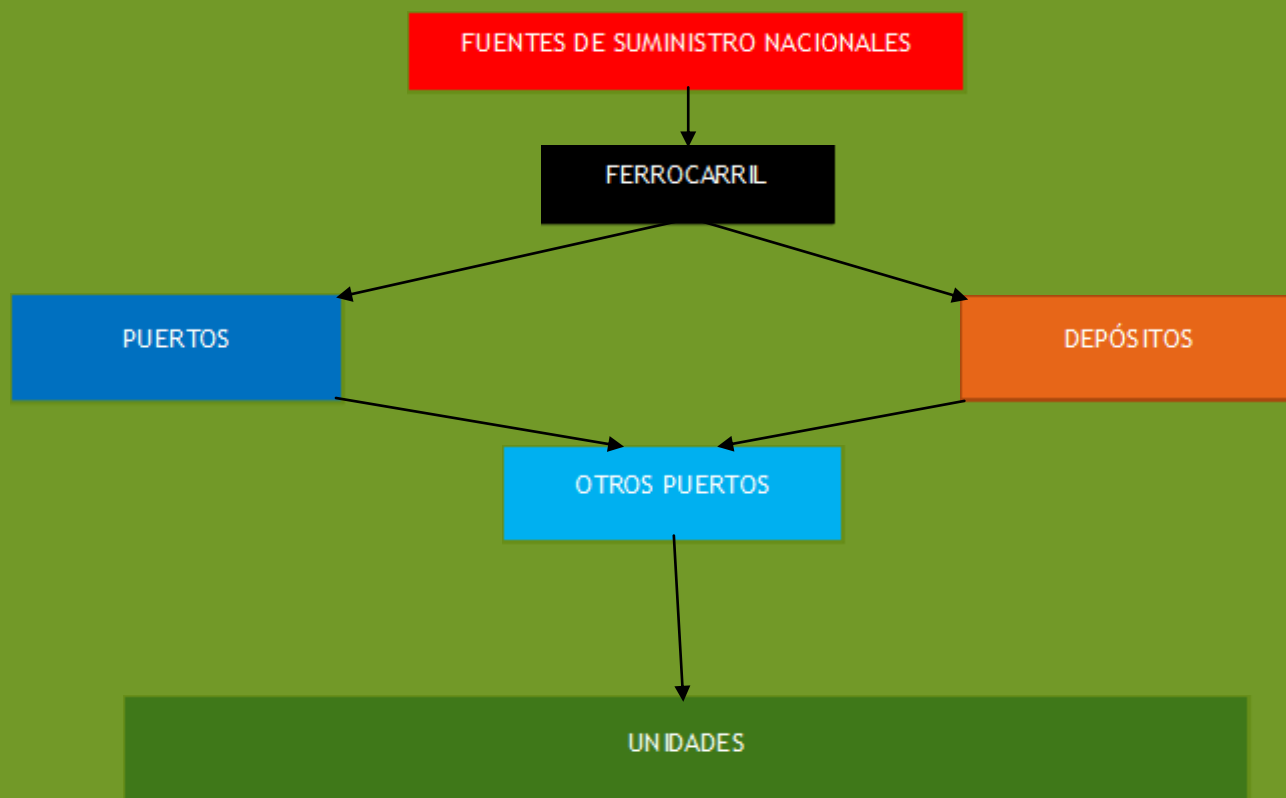
6.1.2. Fuentes de Suministro Nacionales.

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 de los Aliados donde se fabrican todos los recursos son Orán, Glasgow, Belfast, Sheffield, Birmingham y Liverpool. Y para los del Eje serían las ciudades de Berlín, Essen, Frankfurt, Viena, Praga y Milán. 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 alemán, sería mejor empezar la partida de nuevo :)



Las Fuentes de Suministro Nacionales crean, lo que el juego llama, la “carga”. Esta carga se transporta en ferrocarril, barcos, vehículos o transporte equino.

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 Glasgow:

Glasgow				ASSIGN / FORM UNITS ATTACHED
Nation: Britain	Supply:	2337		
Player: W Allies	Fuel:	1500		
Population: 29	Oil:	0		
	Resource:	1750		
NUM	DAM	DEL	FACTORY TYPE	1st Glasgow BR Mixed AA Brigade
4	0	0	Armaments Production	
5	0	0	Vehicle	
6	0	0	Port	
7	0	0	Railyard	
29	0	0	Manpower	
14	0	0	Heavy Industry	

Aquí vemos que se produce en Glasgow. Vemos que hay fábricas de todo tipo, como 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 “SHIFT+L” vemos en el mapa todas las fábricas y con pequeños iconos muy bien representados veremos que se están produciendo en esas fábricas.



9.2. 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.



Gran Bretaña se convirtió en un inmenso campamento de miles de soldados y la Operación Bolero (Bolero hace referencia, en código, a Inglaterra) transformó la isla en un almacén colosal de material de todo tipo para preparar la invasión de Francia. La operación se inició en abril de 1942, dos años antes del Día D, el 6 de junio de 1944. Su objetivo era la acumulación de material militar y el equipo en Gran Bretaña procedente de los Estados Unidos y Canadá, para apoyar una invasión prevista inicialmente para 1943.

Los puertos ingleses tenían preparados para la invasión más de 6900 embarcaciones de todo tipo. En los aeródromos estaban listos casi 12000 aparatos con sus características franjas blancas y negras. El ferrocarril tenía preparados 20000 vagones para mover los cerca de 16 millones de toneladas de material, como 8000 tanques y cañones o 140000 vehículos de transporte, necesarios para el éxito del Día D.

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 cómo funciona el transporte de suministros a través del ferrocarril.



Activaremos nuestra red logística, pulsando la tecla “N”. Ahora nuestras vías cambiarán a varios colores, las veremos verdes, amarillas, naranjas o rojas indicándonos el nivel de saturación.

¿Qué quieren decir estos colores? Las vías de ferrocarril 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 20 y si dejamos el puntero del ratón se nos despliega la siguiente información. Rail 20000, significa que su estación de ferrocarril puede transportar 10000 unidades de carga.



2014 - Bizerte (2) - Port (3)
Clear - 123, 293
Tunisia - Poor Roads
Mediterranean Sea

Depot: Port Source (3) trucks: 1000 freight: 23813
Rail: 20000 : 10000

Logistics Freight
Received: 0 - 0%
Stored: 23813 (0) - 0%
Sent Out: 1186
Lost : 0
Capacity: 220000 (220000)
Unit Truck Use: 0

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

WA Rail Usage 0
Rail: SW

Bizerte US Air Base, Size 2 (35%) / Dam 0
- 310th USAAF LB Grp 49 x B-25C Mitchell

4th Moroccan FF Mountain Division (10.4/10.4 100%) MP 12
2nd Tabor Goums FF Mountain Regiment (2.2/2.2 100%) MP 0
1 FF Corps CU 1, SU 0, MP 0

¿Cómo podemos reparar las vías de ferrocarril que están dañadas?



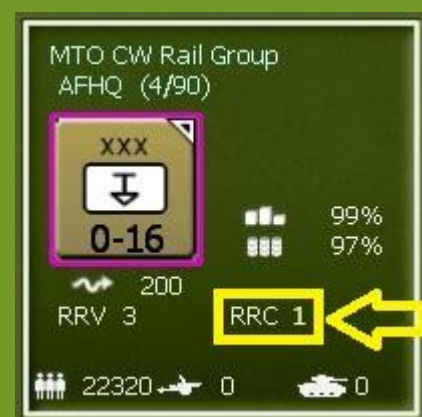
Si presionamos la tecla “R” veremos el mapa como se muestra en la imagen superior. Los puntos verdes significan que nuestro ferrocarril está operativo. Los puntos naranjas, significa que el ferrocarril ha sido reparado y podrá utilizarse (pasará a verde) en el próximo turno. Los puntos amarillos, significa 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 llegue al frente.

Para repararlo, 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.

La unidad Rail Group 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.

Dover
 Factory Move Mode
 Nation: Britain
 Player: W Allies
 Population: 4
 Rail Cost: 0

PRIORITY (2)
 DISBAND DEPOT
 ASSIGN / FORM
 UNITS ATTACHED
 1st Dover BR Mixed AA Regiment

NUM	DAM	DEL	FACTORY TYPE
2	0	0	Port
1	0	0	Railyard
4	0	0	Manpower

HACEMOS CLIC EN LA CIFRA PARA REPARAR LA ESTACIÓN DE FERROCARRIL, ASÍ COMO EL PUERTO.

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 Dover, unidades de construcción para que lo reparen.

Nos valdría con cualquier unidad de construcción, pero los Engineer GS Regiment, son los específicos para la reparación y el mantenimiento del ferrocarril.

II CA Corps
 Ernest W. Sansom

XXX
HQ
 0-12

TOE **100/100**
 MAX TOE **100**
 HHQ **1st CA Army**
 OHQ **21st BR Army Group**
 Morale **60**
 Nation **Canada**
 Supply/Need **300 / 300**
 Fuel/Need **118 / 112**
 Ammo/Need **0 / 0**
 Support/Need **37 / 37**
 Transport Cost **17076**
 Vehicles/Need **750 / 750**
 Supply status **MOTORIZED In Supply**

SET COLOR
 Elements Assigned (10) Air Support
 ^^ 1st CA Army ^^
ASSIGN SUPPORT UNITS
Armor (6)
 4th CA Armoured Division
 5th CA Armoured Division
 - 1/2nd CA Armoured Brigade
 - 2/2nd CA Armoured Brigade
 - 3/2nd CA Armoured Brigade
 - 18th CA Armoured Car Regiment
Infantry (2)
 2nd CA Infantry Division
 3rd CA Infantry Division
Anti-Tank (1)
 - 6th CA Anti-tank Regiment
Engineer (1)
 - II Crps CA Engineer Battalion

Pick Support Unit for 'II CA Corps'

TOE	SUPPORT UNIT	HHQ
Armor		
99	1/1st BR Assault Engineer Brigade	UK Home Forces HQ
99	2/1st BR Assault Engineer Brigade	UK Home Forces HQ
99	3/1st BR Assault Engineer Brigade	UK Home Forces HQ
Artillery		
100	3rd CA Medium Artillery Regiment	1st CA Army
100	4th CA Medium Artillery Regiment	1st CA Army
100	7th CA Medium Artillery Regiment	1st CA Army
100	1st BR Heavy Artillery Regiment	1st CA Army
100	6th BR Field Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	25th BR Field Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	59th BR Medium Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	61st BR Medium Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	63rd BR Medium Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	67th BR Medium Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	72nd BR Medium Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	77th BR Medium Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	2nd BR Super Heavy Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	3rd BR Super Heavy Artillery Regiment	21st BR Army Group
100	1st PO Medium Artillery Regiment	UK Home Forces HQ
Anti-Aircraft		
100	2nd CA Heavy Anti-Aircraft Regiment	1st CA Army
100	1st Gillingham BR Mixed AA Regiment	UK Home Forces HQ
Engineer		
100	1A CA Engineer Battalion	1st CA Army
Construction		
100	333rd US Engineer GS Regiment	21st BR Army Group
100	366th US Engineer GS Regiment	21st BR Army Group

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 West, la carga fluye por el ferrocarril para llegar a los depósitos dónde se almacenan para luego distribuirlos a las unidades.

Veamos el depósito de la ciudad de Tunis.

Como podemos observar tiene un depósito con una prioridad de nivel 4, pero no nos da más información. Si entramos en la pantalla de la ciudad de Tunis, tampoco nos muestra más datos, simplemente podremos modificar su prioridad.

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

Podemos ver que el puerto de Tunis es de nivel 6 y su depósito tiene una prioridad de 4.

El número de camiones es de 2030.

Freight: esta es la carga que hay en Tunis (14745).

Rail: 40000:20000: estamos moviendo 20000 unidades de los 40000 que tiene de capacidad.

Received: está recibiendo 0 unidades de carga.

Obviamente es el 0% de su capacidad.

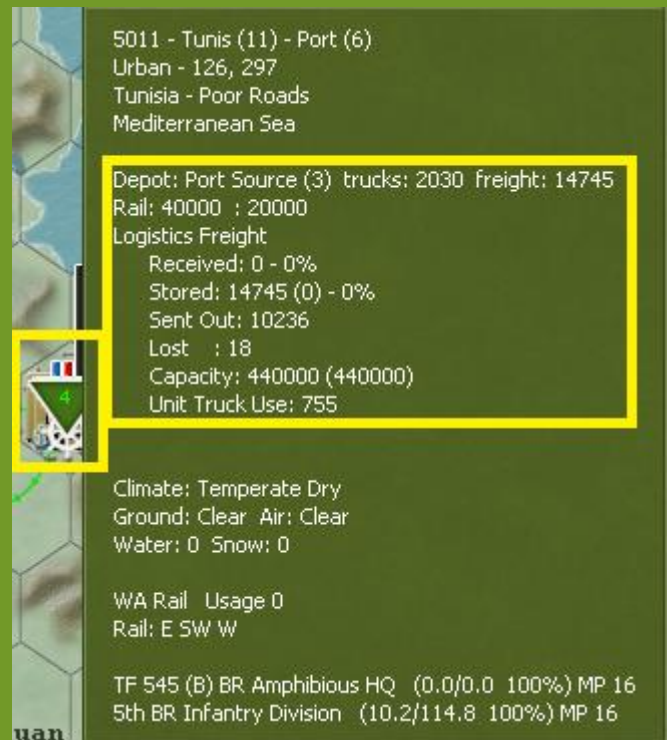
Stored: almacenado, tenemos 14745 unidades de carga. El 0% de la capacidad.

Send out: envió 10236 unidades de carga.

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

Capacity: capacidad de 440000.

Unit truck use: vehículos de unidad usados (755).



5011 - Tunis (11) - Port (6)
Urban - 126, 297
Tunisia - Poor Roads
Mediterranean Sea

Depot: Port Source (3) trucks: 2030 freight: 14745
Rail: 40000 : 20000
Logistics Freight
Received: 0 - 0%
Stored: 14745 (0) - 0%
Sent Out: 10236
Lost : 18
Capacity: 440000 (440000)
Unit Truck Use: 755

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

WA Rail Usage 0
Rail: E SW W

TF 545 (B) BR Amphibious HQ (0.0/0.0 100%) MP 16
5th BR Infantry Division (10.2/114.8 100%) MP 16

¿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.



Vamos a situar a los Grupos de Ejércitos, 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 alemanas o italianas que vayamos conquistando y que por supuesto tengan depósito o nos tocará crearlos nosotros.

¿Qué significan las barras de colores encima de los depósitos?

Barra verde: cantidad recibida.

Barra azul: cantidad almacenada.

Barra roja: cantidad que se envía a las unidades.

Barra negra: capacidad máxima.



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.

- 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.

El nivel mínimo para que un puerto envíe suministros de forma efectiva es 3.

Por ejemplo, tenemos un gran puerto en Liverpool (conectado a depósitos ferroviarios británicos). Desde allí, durante la fase logística (automáticamente), se envían convoyes de suministros al puerto de Cherburgo (si está en nuestro poder).

Cherburgo recibe el material, lo distribuye a su depósito, y desde allí a las unidades del frente en Normandía.



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 los suministros de una unidad:

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 68th BR Armoured Division tiene más combustible de lo que necesita.

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.

UNIT SUPPLY DETAIL					
6th BR Armoured Division					
Current Status					
Priority	2				
	In Unit		Required	Used	Attrition
supplies	314	[97%]	323		
fuel	1509	[136%]	1102		
ammo	1742	[98%]	1777		
vehicles	4035	[96%]	4185		
Turn 1 Supply Details					
Depots	Range	MP	FrRec	FrLost	VehRec

Received					
supplies	0	[0%]			
fuel	0	[0%]			
ammo	0	[0%]			
vehicles from pool	0	[0%]			
replacements	0	[0 freight]			
supplies consumed	0	lbs			
admin failures	0	[penalty:0]			
no freight	0				
no trucks	0				
no fuel	0				
no supply	0				
no manpower	0				

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.
- 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.

10. AGRADECIMIENTOS Y RECURSOS ADICIONALES.

Se expresa reconocimiento a la comunidad de jugadores de Matrix Games, cuya experiencia y disposición para compartir conocimientos ha contribuido de manera significativa a facilitar la comprensión de este complejo sistema de simulación. Asimismo, se agradece a los autores de manuales, guías y tutoriales no oficiales, que constituyen un valioso complemento al material oficial del juego. Finalmente, se reconoce el trabajo de Gary Grigsby y su equipo de desarrollo, por la creación de una obra que combina rigor histórico y profundidad estratégica.

Un agradecimiento especial se dirige también a los lectores de esta guía, cuyo interés y dedicación hacen posible que este esfuerzo cumpla su propósito: servir como una introducción clara y accesible a War in the West.

Para quienes deseen profundizar en el estudio y dominio de War in the West, se recomiendan las siguientes fuentes:

- Manual oficial del juego, documento de referencia principal para las mecánicas y reglas fundamentales.
- Editor's Manual, que describe las herramientas necesarias para la creación y modificación de escenarios, unidades y elementos logísticos.
- Foro oficial de War in the West en Matrix Games: <https://www.matrixgames.com/forums>, espacio de consulta, discusión y retroalimentación directa con otros jugadores y diseñadores de escenarios.
- After Action Reports (AARs) publicados en línea, que ofrecen ejemplos prácticos de campañas completas y constituyen una fuente didáctica de estrategias aplicadas.
- Recursos audiovisuales y tutoriales disponibles en plataformas como YouTube, que permiten visualizar de manera práctica la dinámica de las fases logísticas, de movimiento y de combate.

