



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

FRONTLINE

INTRODUCCION

Tan pronto como en el primer mes de guerra, la vulnerabilidad de los tanques de determinados soldados quedó probada como dudosa. La 4.ª División de Panzer perdió 60 tanques en un solo día en los suburbios de Warsaw.

Muchas batallas en el Pacífico se libraron sin el beneficio de los tanques y la mayoría de los combates en las ciudades de Europa y Rusia fueron casi exclusivamente mantenidos por la infantería.

Frontline es una simulación de alguno de los aspectos de estas batallas. Las batallas elegidas están extraídas de diferentes teatros de guerra y, si hay demanda, produciré discos escenario para otras batallas.

Escribiendo **Frontline** he tratado de producir un juego con jugabilidad, intentando dar alguna idea de cómo eran las batallas y ayudando al jugador a entender las tácticas básicas de la infantería.

Los jugadores de juegos de mesa reconocerán muchas ideas y técnicas en **Frontline**, pero he tratado de hacer uso de los puntos fuertes del ordenador y minimizar sus debilidades frente a los juegos de mesa. Donde había un conflicto entre jugabilidad y simulación, he caído generalmente del lado de la jugabilidad. El factor más importante afectando a la actuación de las escuadras en **Frontline** es la moral. Creo que fue Napoleón el que dijo que "en la guerra lo espiritual es a lo material lo que tres es a uno". ¡Y él sabía algo sobre librar batallas! Por tanto, el concepto de moral y liderazgo es básico para el juego. Tienes que estar seguro de que las escuadras en las posiciones clave tienen el liderazgo adecuado y estarán en condiciones de resistir contra lo que sea.

Alan Lenton

CONTENIDOS - INDICE

1.0 MONTAJE	3
1.1 Eligiendo el escenario	3
1.2 Eligiendo tu lado	3
1.3 Asignando líderes	4
1.4 Asignando armas de apoyo	4
2.0 EL JUEGO	5
2.1 Tomando decisiones	5
2.2 La pantalla/terreno	6
2.3 Tus fuerzas	10
3.0 LOS ICONOS DEL PANEL DE CONTROL	11
3.1 Instruyendo a tus unidades	12
3.2 Información - Infantería	13
3.3 Información - Artillería	14
3.4 Movimiento - Infantería	15
3.5 Movimiento - Artillería	16
3.6 Fuego - Infantería	17
3.7 Fuego - Artillería	18
3.8 Bajo fuego	20
3.9 Armas de apoyo	20
3.10 Bombardeo	23
3.11 Combate cuerpo a cuerpo	24
3.12 Moral	26
4.0 DESARROLLO DEL JUEGO	26
5.0 LOS ESCENARIOS	29
5.1 Escenarios introductorios	29
5.2 Puente Pegaso	30
5.3 El final en Estalingrado	32
5.4 Guadalcanal	33
5.5 Casino	35
6.0 ORDEN DE BATALLA	37
7.0 INSTRUCCIONES DE CARGA	45

Compatibilidad

Frontline ha sido testado en una amplia variedad de máquinas, pero obviamente no ha sido posible testarlo en cada combinación posible. Si tienes algún problema, las siguientes notas pueden ayudarte.

Ratón: El juego puede bloquearse a veces si tienes un ratón antiguo. Contacta con tu proveedor de mouse para poner al día la versión. Mientras tanto puedes jugar utilizando el teclado y tecleando "N" cuando el juego pregunte si quieres usar el ratón.

Sonido: El programa es "interrupt driven" y esto puede causar problemas en ciertas máquinas, particularmente si tienes otros programas "interrupt driven" cargados. Debes dejar el sonido quitado, el programa empieza con el sonido apagado, y el "interrupt handler" no será instalado.

1.0 MONTAJE

1.1 Eligiendo el escenario

La pantalla inicial te permite seleccionar uno de estos seis escenarios:

Asalto sobre colina 139 (Assault on Hill 139) (Entrenamiento).

Limpiar el convento (Clear the convent) (Entrenamiento).

Puente Pegaso (Pegasus Bridge)

Estalingrado

Guadacanal

Casino

Selecciona el menú descendiente GAME, cliquea sobre SCENARIO y aparecerá información sobre el primer escenario. habrá dos iconos:



Cliquea para moverte al proximo escenario.



Cliquea para seleccionar el escenario mostrado en este momento.

Alternativamente puedes cargar un juego salvado; cliquea sobre LOAD GAME y sigue las instrucciones en pantalla.

1.2 Eligiendo tu lado

Una vez que se ha cargado el escenario tienes que elegir tu lado. Cliquea sobre NEXT para cambiar entre los dos lados y SELECT para seleccionar tu lado.

Para cada lado se te dará información sobre las unidades. Hay dos tipos de unidades: una brigada de infantería compuesta por cinco o diez hombres, o una pieza de artillería y su tripulación. Para las unidades de artillería se te dará el tipo de arma y su tamaño.

Si la unidad es de infantería, los número próximos al nombre de la unidad se refieren a su potencia de fuego (firepower), alcance (range) y moral. Por ejemplo, 4-5-7 significa una potencia de fuego 4, un alcance de 5 y una moral de 7.

Se te dirá también de qué armas de apoyo dispone cada lado, con la potencia de fuego y el alcance para cada arma (dónde sea apropiado). O sea, 5-11 significa un poder de fuego de 5 y un alcance de 11.

Finalmente, se te dirá qué líderes están disponibles y el conveniente modificador de combate. Unidades con líderes lo harán mejor en combate. Cuanto más bajo es el modificador de combate, más efectivo es el líder. Solamente se pueden asignar líderes a las brigadas de infantería. Las piezas de artillería pueden tener ya o no un líder de artillería.

1.3 Asignando líderes

Una vez que has seleccionado tu lado puedes asignar líderes. Se muestra información sobre cada brigada. Puedes reclamar esta información en cualquier momento. Está explicado totalmente en las secciones de INFORMACION. Se te dirá si la unidad empieza el juego fuera del mapa. Si es así, se te dirá en qué turno aparece.



Este icono te moverá por las brigadas disponibles. Cuando aparece la brigada elegida, cliquea sobre el líder que quieres asignar.



Cuando has terminado de asignar líderes, cliquea. Si cliqueas antes de que hayas terminado, puedes cambiar tu idea, pero no puedes reasignar los líderes ya asignados. Confirma que estás de acuerdo con tu asignación y procederás con la siguiente etapa.

1.4 Asignando armas de apoyo

La próxima pantalla te permite asignar armas de apoyo. Sólo puedes asignar armas de apoyo a las brigadas de infantería.

7.0 INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari

Inserta el disco programa en el drive A y cliquea sobre el icono Drive A. Cliquea dos veces sobre el icono "Front.prg" para empezar Frontline.

Amiga

Inserta el disco programa en el drive y cliquea sobre el icono disco. Cliquea dos veces sobre el icono programa para empezar Frontline.

PC

* Disco blando: Inserta el disco con el programa y teclea FRONT.

3.5" Hay dos discos de distribución de 720K. Uno contiene el programa y sus archivos de apoyo y algunos escenarios. El otro disco contiene los escenarios restantes.

5.25" Hay tres discos de distribución de 360 K. Debido a consideraciones de espacio, los datos para el escenario "Convento" han tenido que dividirse en dos discos. Antes de que puedas jugar el escenario pon los contenidos de los directorios CONVENT1 y CONVENT2 en un nuevo directorio llamado CONVENT. Necesitarás un disco aparte para hacerlo.

Disco Duro Para usar Frontline con un disco duro crea un "folder" para el juego y copia todos los archivos y directorio en el directorio que has establecido. Ahora estarás en condiciones de cargar Frontline desde el directorio del disco duro.

Si eliges tirar el dado tú mismo, el ordenador te mostrará cómo calcula el resultado o consecuencias.

El juego utiliza el equivalente de dos dados de seis caras rodando simultáneamente y sumándolos. De esa forma, el número máximo que puedes obtener es 12 y el más bajo 2.

Para todos los dados rodados, cuanto más bajo es el número, mejor es el resultado.

La "jugada" de dados puede modificarse por varios modificadores que están añadidos para tener en cuenta las circunstancias. Los modificadores pueden ser positivos o negativos. Ya que tu objetivo es obtener números bajos, pasará que modificadores negativos te ayudarán y modificadores positivos te obstaculizarán.

Por ejemplo, quieres disparar sobre una unidad enemiga que ocupa un cráter, dando una cobertura de +2. Tienes un líder de -1. Con los dados consigues un 9, luego el resultado será $9 + 2 - 1 = 10$.

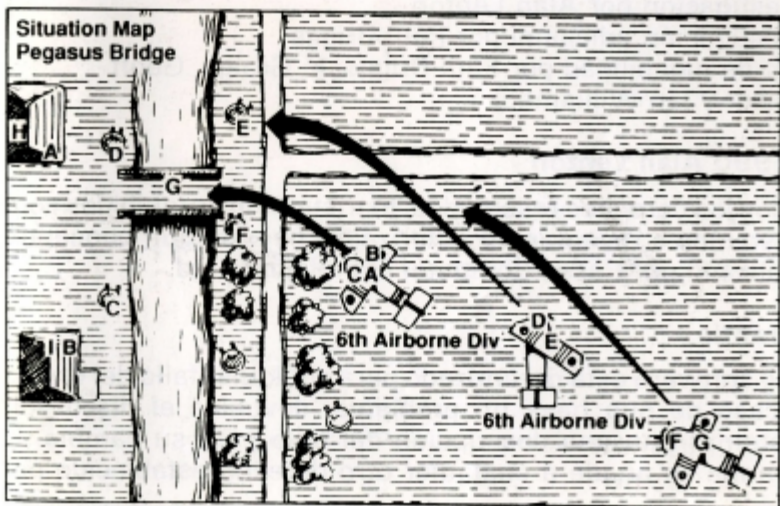
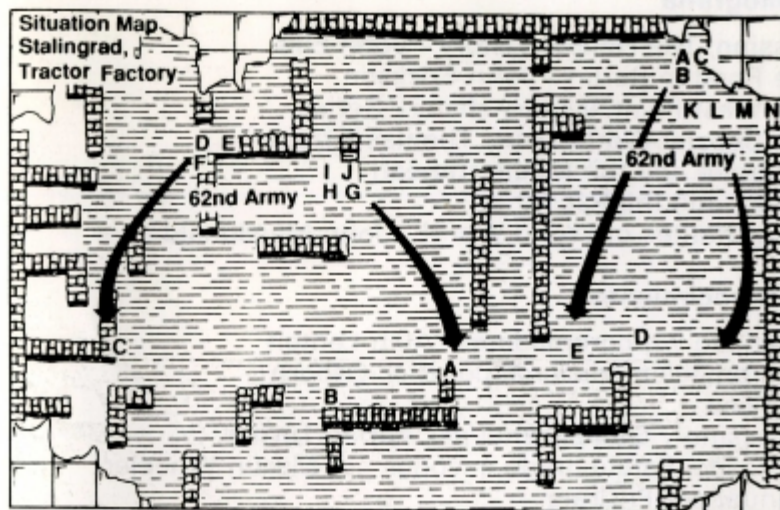
Cuando ruedas los dados, clikea el botón izquierdo del ratón una vez para empezar y una vez para parar. Clikea entonces sobre CONTINUE y el ordenador aplicará algunos modificadores para calcular el resultado.

2.2 La pantalla/terreno

La barra menú en la parte alta de la pantalla y los iconos en la parte de abajo estarán explicando cómo progresa el juego. Justo encima de los iconos hay una caja donde aparece información relacionada con el progreso del juego. Por ejemplo, diciéndote si es tu turno para mover.

En el lado izquierdo hay un panel donde se exhiben iconos de información y selección para tus unidades.

La mayor parte de la pantalla es una "ventana" que muestra la parte del mapa donde tiene lugar la acción. Al comienzo de todos los escenarios la ventana está situada en la esquina superior izquierda del mapa.



Bibliografía

Cassino, The Hollow Victory - John Ellis
The Road to Berlin - John Erickson
The West Point Military History Series
The Second World War - Thomas Griess
Europe and the Mediterranean
Asia and the Pacific
Great Battles of World War II - John Macdonald

Reconocimientos

Diseñado y programado por Alan Lenton
Programación adicional por Nick Osborn
Gráficos
Cassino y Guadalcanal por Adrian Turner
Pegado, Estalingrado e iconos por Martin Wheeler
Manual por Fi Craig
Investigación por Alan Lenton
Investigación adicional por Paul Briggs
Test de jugabilidad por Paul Briggs, Fi Graigs, Geoff Walker y Ian Williams

© 1990 Alan Lenton

Todos los derechos reservados. Estrictamente prohibidas copias, préstamos o reventas no autorizadas bajo ningún concepto. Publicado por Cases Computer Simulations Ltd.

Garantía

Este software está garantizado para cualquier fallo del disco. En el caso de que haya un problema, devuelve el disco sólo a System 4 con una descripción del fallo para su cambio. Esta garantía se añade a cualquier otro derecho establecido por la ley.



Utiliza este icono para exhibir la brigada a la que quieres asignarle y cliquee sobre el arma que quieres darle. Hay tres tipos de máquinas de armas: ligera, media y pesada, pero todas ellas tienen el mismo icono.

Recibes información sobre el arma que has seleccionado: alcance (range) y potencia de fuego (firepower), munición (ammunition) disponible y peso (weight). Ver la sección sobre ARMAS DE APOYO para más información. Lo importante en esta etapa es el peso, ya que afecta al ratio de movimiento (movement rate) de la brigada al tener que transportar armas. Una brigada completa puede llevar hasta cinco puntos; media brigada puede llevar dos puntos. Puedes asignar más de un ítem a una brigada, mientras que pueda transportar el peso.



Una vez que has terminado cliquee aquí. Puedes volver a la pantalla de asignaciones (allocations screen), pero no puedes cambiar las asignaciones ya hechas.

Confirma que has terminado de asignar y se te presentará la pantalla principal del juego.

2.0 EL JUEGO

2.1. Tomando decisiones

En FRONTLINE tomáis decisiones el ordenador y tú: a dónde mover tus unidades, a quién atacar, si entablar combate.

El ordenador resuelve las decisiones y calcula el resultado o las consecuencias. Esto se llama "rodando el dado" ("rolling the dice") por analogía con los juegos de mesa.



Si tienes la opción DISPLAY en el menú descendente XTRAS conectado, tiras el dado tú mismo. Si no está seleccionada esta opción, el ordenador resuelve las decisiones y a ti sólo se te dirá el resultado.

Trincheras (Slit trench)	0	+2	4
Edificio de piedra (Stone building)	+2	+4	3
Pantanos (Swamp/Marsh)	0	0	4
Arboles (Trees)	+2	+2	3
Agua (Water)	0	0	8
Escombros (Wreckage)	1	+2	4

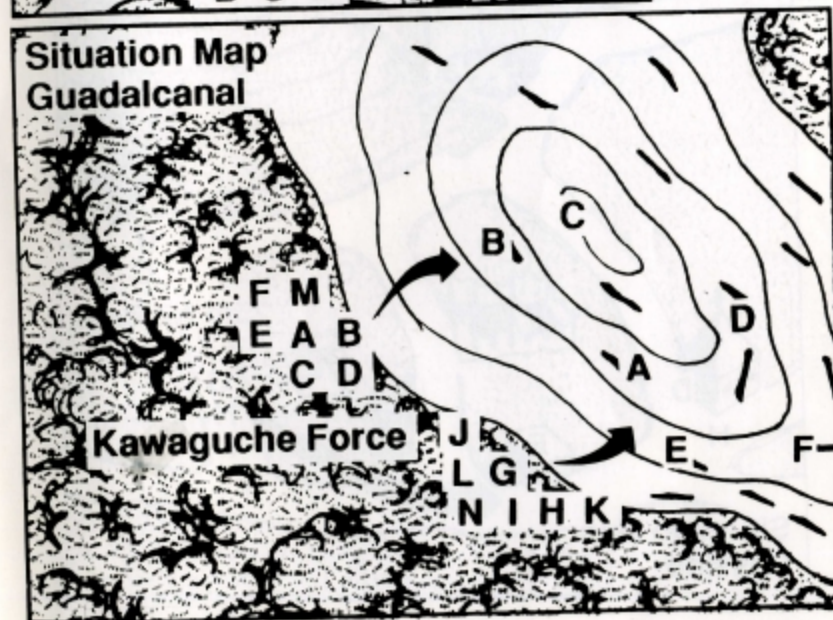
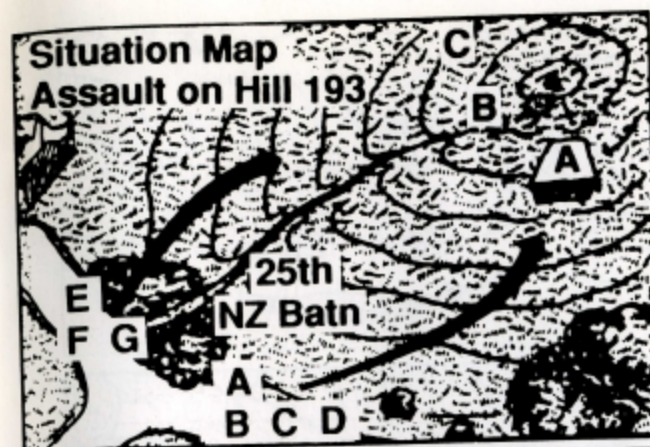
Cada uno de estos aspectos del terreno es importante por una razón diferente.

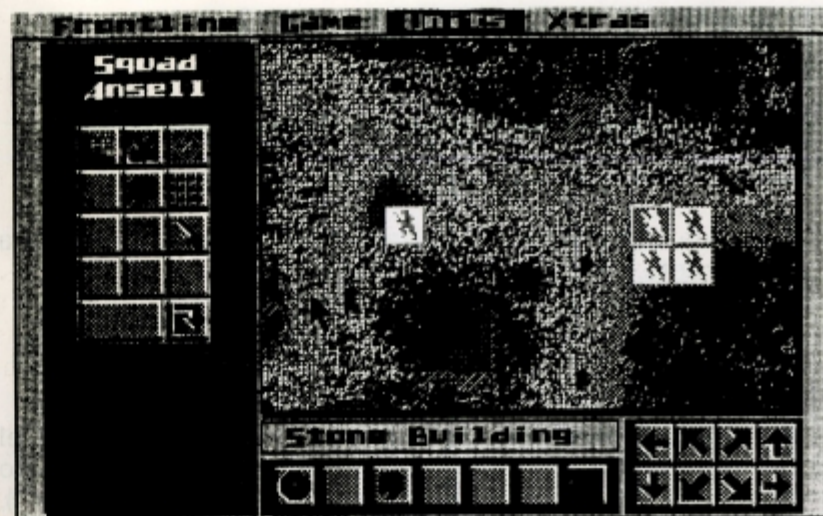
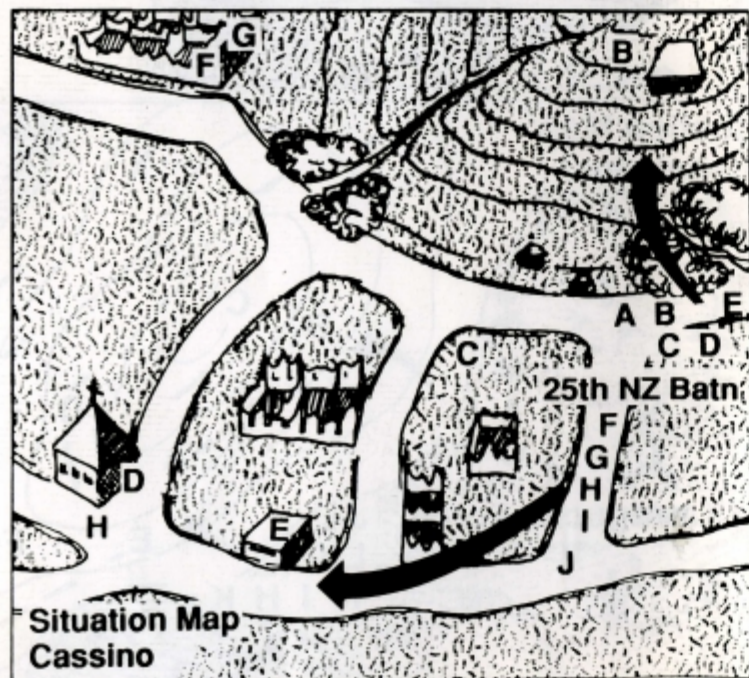
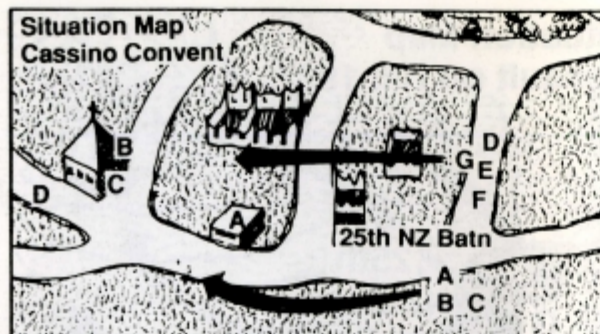
Altura (Height)

La altura del terreno que estás ocupando comparada con el terreno circundante afecta mucho al área que puedes ver. Esto es conocido como "línea de mira o de visión" ("line of sight"). Obviamente, para disparar a una unidad enemiga tienes que poder verla. Las líneas de visión son recíprocas. Si tú puedes ver a una unidad enemiga, ella puede verte a ti (¡y dispararte!). Cuando nos referimos a la altura del terreno tienes que tener en cuenta la altura "base" (base height) y la altura "característica" (feature height). Por ejemplo, un cráter tiene una altura de -1, pero si el cráter está en la cima de una colina con una altura de 3, la altura verdadera y concreta es 2.



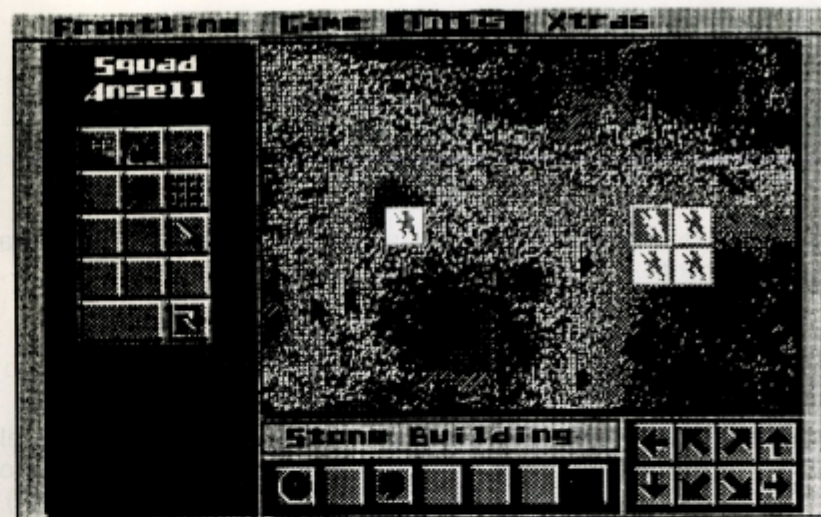
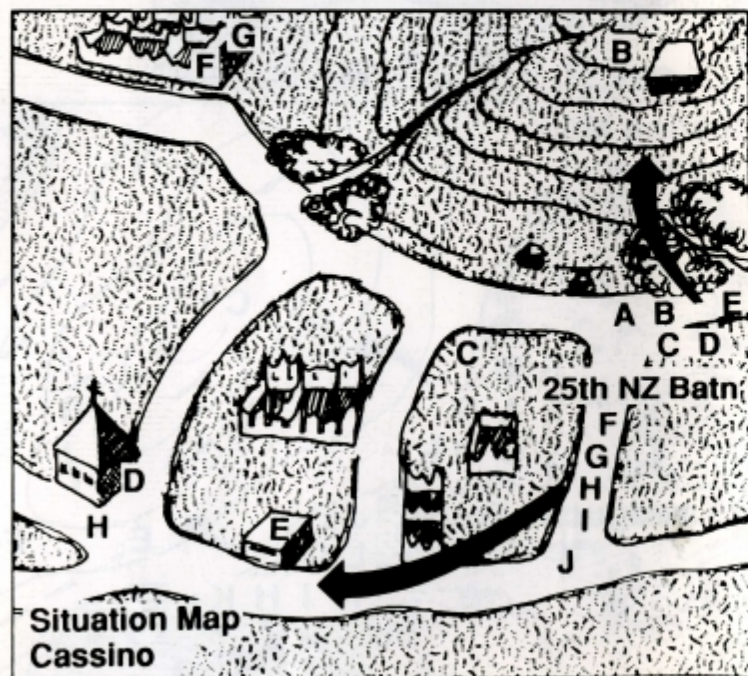
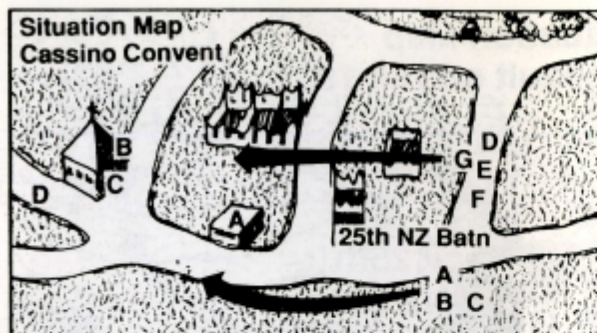
Puedes comprobar la línea de visión para cualquier unidad seleccionando la unidad y cliqueando sobre este icono. Todas las áreas del mapa que la unidad no puede ver se volverán de color gris. Esto sólo funciona para la porción del mapa exhibida en la pantalla.





La imagen da una indicación del tipo de terreno. Para información más detallada, cliquea sobre el mapa y se te dirá qué es el terreno. Los tipos de terreno encontrados en los diferentes escenarios son:

TERRENO	ALTURA	COBERTURA	COSTES MOVIMIENTO
Alambre de espino (Barbed wire)	0	0	5
Puente (Bridge)	variable	+1	2
Limpio (Clear)	0	0	2
Cráter (Crater)	0	+2	3
Cráter profundo (Deep crater)	-1	+1	3
Jungla (Jungle)	+3	+4	5
Línea férrea (Rail line)	0	0	2
Barranco (Ravine)	-1	+1	3
Carretera (Road)	0	0	2
Cascotes (Rubble)	+1	+3	4
Sacos terreros (Sandbags)	+1	+3	3



La imagen da una indicación del tipo de terreno. Para información más detallada, cliquea sobre el mapa y se te dirá qué es el terreno. Los tipos de terreno encontrados en los diferentes escenarios son:

TERRENO	ALTURA	COBERTURA	COSTES MOVIMIENTO
Alambre de espino (Barbed wire)	0	0	5
Puente (Bridge)	variable	+1	2
Limpio (Clear)	0	0	2
Cráter (Crater)	0	+2	3
Cráter profundo (Deep crater)	-1	+1	3
Jungla (Jungle)	+3	+4	5
Línea férrea (Rail line)	0	0	2
Barranco (Ravine)	-1	+1	3
Carretera (Road)	0	0	2
Cascotes (Rubble)	+1	+3	4
Sacos terreros (Sandbags)	+1	+3	3

Coste del movimiento (Movement cost)

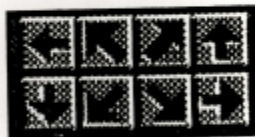
El movimiento define simplemente cómo es de fácil moverse a través de los diferentes tipos de terreno. Cada unidad tiene un número de puntos de movimiento que pueden usar en cada turno. El coste del movimiento del terreno sobre el que las unidades se están moviendo es deducido para cada movimiento. Moverse sobre colinas cuesta un punto movimiento extra y transportar armas de apoyo no empaquetadas incrementa también el coste.

Cuando mueves una unidad, tienes que tener en cuenta los factores de altura, cobertura y coste del movimiento antes de decidir qué ruta tomar. Obviamente estarás en disposición de moverte más rápido sobre terreno limpio, pero es más probable que seas alcanzado por el fuego enemigo.

2.3 Tus fuerzas

Puedes desarrollar el mapa en las ocho direcciones del compás cliqueando sobre las flechas en la esquina derecha de abajo.

Haz estos hasta que encuentres a tus fuerzas. Las unidades están representadas por un icono sobre el mapa, dependiendo el color de la nacionalidad:



Inglés y Comunidad de Naciones	Azul
Alemán	Gris
Alemán SS	Negro
Americano	Rojo
Japonés	Marrón claro
Soviético	Rojo

 Las unidades de infantería se representan por este icono.

 Las unidades de artillería se representan por este icono.

APENDICE A

Tabla de resultados del combate con fuego de infantería

Resultado	Potencia de fuego...										
	1	2	4	6	8	12	16	20	24	30	36
≤0	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
1	HALF	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
2	MC_1	HALF	HALF	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
3	MC_1	MC_1	MC_2	HALF	HALF	L_KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
4	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2	MC_3	L_KIA	L_KIA	KIA	KIA	KIA
5	OK	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2	MC_3	MC_4	L_KIA	KIA	KIA
6	OK	OK	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2	MC_3	MC_4	L_KIA	KIA
7	OK	OK	OK	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2	MC_3	MC_4	L_KIA
8	OK	OK	OK	OK	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2	MC_3	MC_4
9	OK	OK	OK	OK	OK	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2	MC_3
10	OK	OK	OK	OK	OK	OK	MC_0	MC_1	MC_1	MC_2	MC_2
11	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	MC_0	MC_0	MC_1	MC_1
12	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	MC_0	MC_0	MC_1
13	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	MC_0	MC_1
≥14	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	MC_0

SÍMBOLOS:

KIA	Muerto en acción
HALF	Brigada completa reducida a media brigada
	Media brigada muerta en acción
L_KIA	Líder muerto en acción
MC_#	Requerida comprobación de moral con un modificador de +#
OK	No efecto

APENDICE B

Calibre del cañón/Potencia de fuego equivalente

Calibre	20	30	40	50	60	70	85	100	125	150	200
Potencia de fuego	1	2	4	6	8	12	16	20	24	30	36

APENDICE C

Tabla de acierto de artillería

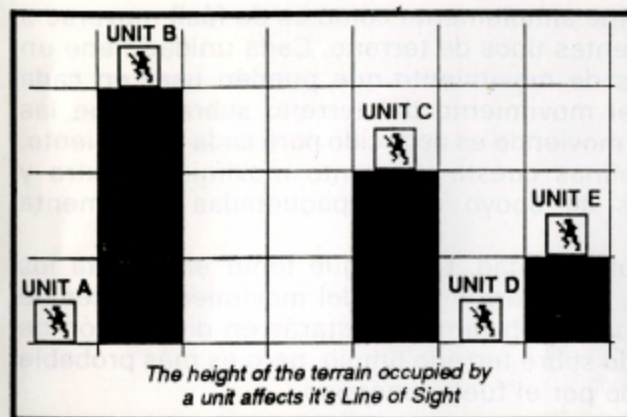
Alcance	<6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36	37-42	43-48	49-54	>54
Resultado	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1

APENDICE D

Modificadores de cañones

Modificador	Alcance...									
	<6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36	37-42	43-48	49-54	>54
-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
+1	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
+2	0	0	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2

Entonces, ¿cómo se calculan las líneas de visión?



Mirando al diagrama, que muestra cinco unidades ocupando diferentes alturas de terreno, la unidad B y la unidad C pueden verse la una a la otra, como pueden las unidades C y E. E y D están también cada una en la línea de visión de la otra,

pero D no puede ver a ninguna unidad excepto a E. La unidad A está completamente escondida para todas las demás, por tanto, tampoco puede verlas a ellas.

Cobertura (Cover)

La cobertura combina dos factores; cuánto terreno ocupa a la unidad ocupante y cuánta protección ofrece. Por ejemplo, un campo de trigo oculta a una unidad muy bien, pero no proporciona mucha protección. A la inversa, una unidad ocupando un "bunker" de piedra será bastante visible, pero generalmente varios centímetros de hormigón detienen adecuadamente una bala.

Estos dos factores están combinados para proporcionar la cifra de cobertura. Cuando tú disparas sobre una unidad, es añadido un modificador para la cobertura proporcionada por el terreno.



Da información sobre la unidad.

Te permite mover la unidad - SOLO INFANTERIA.

Instrucciones a la unidad para disparar sobre otra unidad.

Utilizado para reunir las tropas si la unidad se rompe.

Da información sobre el terreno que la unidad está ocupando.



Pone una cuadrícula sobre el mapa para asistencia en elaborar y calcular alcances o movimientos.



Da acceso a las armas de apoyo de la unidad - SOLO INFANTERIA.



Instrucciones a la unidad para pedir un bombardeo de una batería de artillería fuera del mapa, siempre que la unidad transporte una radio - SOLO INFANTERIA.



Inicia combate cuerpo a cuerpo - SOLO INFANTERIA.



Gira una pieza de artillería 90° en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario - SOLO ARTILLERIA.



Trata de reparar una pieza de artillería dañada - SOLO ARTILLERIA.



Clickea en el botón END cuando has terminado de dar órdenes a la unidad seleccionada.

3.1 Instruyendo a tus unidades

Habiendo encontrado a una de tus unidades, hay varias cosas

6.0 ORDEN DE BATALLA

El asalto sobre la colina 193

Aliados

7 X Líneas de brigadas de infantería 4-5-7
1 X -2 Líder
1 X -1 Líder
2 X Ametralladoras ligeras

Alemanes

3 X Brigadas de infantería de élite 5-4-8
1 X -2 Líder
2 X -1 Líder
3 X Ametralladoras pesadas

Limpiar el convento

Aliados

7 X Línea de brigadas de infantería 4-5-7
2 X -1 Líderes
2 X Ametralladoras ligeras

Alemanes

2 X Brigadas de infantería de élite 5-4-8
1 X Media brigada de infantería de élite 3-4-8
1 X Mortero 120 mm y tripulación (moral 8)
1 X -2 Líder
1 X -1 líder
1 X Ametralladora pesada
1 X Ametralladora ligera
1 X Mortero ligero

Puente Pegaso

Aliados

Elementos de la 6.ª División Británica
Aerotransportada
5 X Brigadas de infantería de élite 6-3-8
2 X Brigadas de infantería de élite 4-5-8
1 X -3 Líder
2 X -1 Líderes
3 X Ametralladoras ligeras
2 X Cargas de demolición

Alemanes

Elementos de la 346 División de Infantería
9 X Brigadas de infantería de línea 4-6-7
3 X -1 líderes
3 X Ametralladoras pesadas
2 X Ametralladoras medias

El final en Estalingrado

Rusos

Elementos del 62 Ejército
4 X Brigadas de infantería de élite 6-2-8
8 X Líneas de brigadas de infantería 4-4-7
4 X -1 Líderes
2 X Lanzallamas
4 X Cargas de demolición
1 X Ametralladora pesada

Alemanes

Elemento del XI Cuerpo
5 X Líneas de infantería 4-6-7
1 X -3 Líder
2 X -1 Líderes
3 X Ametralladoras pesadas
1 X Mortero ligero

Guadalcanal

Aliados

Elementos de la 1.ª División US de Marines
4 × Brigadas de infantería de élite 5-4-8
2 × Medias brigadas de infantería de élite 3-4-8
1 × -3 Líder
2 × -1 Líder
1 × Radio (acceso a una batería fuera del mapa de 155 mm)
4 × Ametralladoras pesadas
2 × Ametralladoras ligeras

Cassino

Aliados

Elementos del batallón 25 Nueva Zelanda
10 × Líneas de brigadas de infantería 4-5-7
1 × -2 Líder
4 × -1 Líder
4 × Ametralladoras ligeras
1 × Ametralladora pesada
1 × Mortero ligero

Japoneses

Elementos de la fuerza Kawaguchi
10 × Líneas de brigadas de infantería 4-5-7
4 × Líneas de medias brigadas de infantería 2-5-7
1 × -2 Líder
1 × -1 Líder
3 × Ametralladoras ligeras
1 × Mortero ligero

Alemanes

Elementos de 2/5 y 2/1 Para (1.ª División Paracaidista)
6 × Brigadas de infantería de élite 5-4-8
1 × Media brigada de infantería de élite 3-4-8
1 × Mortero 120 mm y tripulación (moral 8)
1 × -2 Líder
2 × -1 Líder
1 × Radio (acceso a batería de 155 mm. fuera del mapa)
1 × Ametralladora ligera
2 × Ametralladora media
3 × Ametralladora pesada
2 × Mortero ligero

Si no estás seguro si la unidad pertenece a tu lado o no, cliquea sobre ella. Si pertenece al enemigo se te dirá. Si es tu unidad, aparece un grupo de iconos en la caja a la izquierda de la pantalla. Este es el panel de control que utilizas para dar órdenes a la unidad seleccionada.

Una forma más rápida de encontrar a tus fuerzas es utilizar la opción BRIEFING en el menú UNITS. Esto te saca una lista de tus unidades en el panel de información. Si el nombre de la unidad está gris, significa que puede estar muerta, fuera del mapa o rota. Si es amarillo, puede todavía entrar en acción en este turno y si es blanco, está en el mapa, para ha terminado su acción por este turno.

Cliqueando sobre el nombre de la unidad si está muerta o fuera del mapa, aparece información sobre la unidad. De otro modo, cliqueando sobre el nombre centrará el mapa sobre la unidad y aparecerá el panel de control. Si la unidad está cerca del borde del mapa, la pantalla se desarrollará en un "scroll" hasta que la unidad esté tan cerca del centro como sea posible.

Cada vez que selecciones una unidad, ya sea cliqueando sobre ella o utilizando la opción BRIEFING, los colores de su icono se invierten.

3.0 LOS ICONOS DEL PANEL DE CONTROL

Cuando es seleccionada una unidad, el panel de control aparece en la caja a la izquierda de la pantalla. Algunos de los iconos en el panel de control sólo pueden ser usados por brigadas de infantería y algunos sólo por unidades de artillería. Dependiendo del estado del juego no todas las opciones estarán disponibles para la unidad seleccionada, en cuyo caso el icono estará blanco.

Los iconos en el panel de control están explicados totalmente en las secciones correspondientes del manual, pero resumidamente son:

MORAL es un indicador de con qué facilidad llegará a romperse la brigada y se explica completamente en la sección MORAL. El liderazgo afecta a los daños que la unidad producirá cuando ataque a una unidad enemiga. Como en la vida real, cuanto mejor es el líder (o sea, menor el modificador) más efectiva será la unidad.

La potencia de fuego (firepower) de la unidad afecta también a su capacidad de combate. Cuanto mayor es la potencia de fuego, mejor es el resultado en un ataque.

El alcance (Range) limita la distancia a la que la unidad puede disparar verdaderamente.

Si la unidad está transportando armas de apoyo, éstas serán listadas.

3.3 Información - Artillería

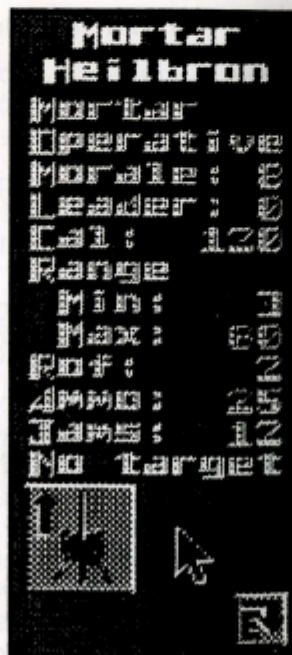


Clickeando sobre este icono tendrás información sobre la unidad de artillería seleccionada.

Otra vez, el nombre de la unidad aparece en la parte de arriba de la caja y se te dirá el tipo de pieza de artillería.

Se te mostrará el estado del cañón, si puede usarse o no. Puede estar operativo (operational); atascado (jammed), en cuyo caso debe ser reparado; inservible (U/S), que en efecto significa que no puede tomar parte en acción posterior, o roto (broken), que se refiere al estado de la tripulación, en cuyo caso necesitas reunir a los hombres antes de que puedan disparar.

El nivel de moral es un indicador de con qué facilidad se romperá la unidad cuando esté bajo fuego enemigo. Ver la sección de MORAL para detalles.



5.5 Casino

Los aliados llegan a Italia en septiembre de 1943, pero el avance fue rápidamente ralentizado y finalmente malogrado frente a la Línea Gustavo. Extendiéndose a través de Italia estaba dominada por Monte Cassino, de 1700 pies de altura y obstaculizando la carretera principal a Roma.

Mostrando una calidad de generalato reminiscente de la Primera Guerra Mundial, se lanzaron ataques masivos de frente sobre Cassino. El mal tiempo y la fuerte oposición germana infringen pérdidas considerables a las fuerzas aliadas. Sin dejarse intimidar, el alto mando decide continuar con ataques "ariete" y traer refuerzos en este caso del Cuerpo Nueva Zelanda. Las batallas continúan con furia hasta que el mal tiempo trae un alto en la lucha.

Tres semanas más tarde se renueva el ataque. El plan para la 4.ª División India era ascender las pendientes del Este de la Colina Monasterio mientras la 2.ª División Nueva Zelanda y la 4.ª Brigada Armada entraban en la ciudad.

El 15 de marzo cayeron más de 1.000 toneladas de bombas sobre las angostas calles de Cassino, seguidas por unos 200.000 tiros de bombardeo. La ciudad quedó reducida a escombros. Los generales estaban convencidos de que los alemanes había sido aniquilados. Estaban equivocados. Soldados de la 1.ª División de Paracaidistas Germanos había sobrevivido. Escombros y enormes cráteres paraban la entrada de los tanques en la ciudad y la infantería estaba sola.

Lucharon hasta abrir su camino 250 yardas hacia el interior de la ciudad, pero, bajo la cobertura de la noche, los alemanes trajeron reservas. Una

Armamento alemán Ametralladora MG42

Munición:	7,92 mm.
Cíclico:	1.200 RPM
Recámara:	Belt Fed
Velocidad inicial:	2.480 pies por seg.

La MG42 sustituyó a la MH34 y aumentó su ratio de fuego dramáticamente. Fue tan bien pensada por los aliados, que los americanos consideraron una de sus versiones para sustituir al BAR. La MG42 tiene un sonido peculiar cuando está en uso, ya que las explosiones se producen muy próximas, como cuando se rasga una tela.

semana después el desastroso asalto fue anulado. No fue hasta mayo que los aliados tomaron Cassino y sólo cuando los alemanes se retiraron. El camino estaba limpio, con un coste de 105.000 bajas.

El escenario describe el comienzo del asalto a la ciudad. La misión de las fuerzas de Nueva Zelanda es limpiar el sector representado por el mapa de fuerzas alemanas. El objetivo de los alemanes es sobrevivir...

que le puedes decir que haga. Si es una brigada de infantería, puede moverse, disparar a una unidad enemiga, ir a combate cuerpo a cuerpo (si está adyacente a una unidad enemiga), utilizar un arma de apoyo o pedir un bombardeo de una batería de artillería fuera del mapa (si tiene radio).

Una pieza de artillería puede girar el cañón del arma para apuntar en una dirección diferente o disparar sobre otra unidad. Algunas de estas acciones toman un turno completo, pero otras, como pedir un bombardeo, te permiten dar a la unidad otras órdenes en el mismo turno.

No tienes que dar todas sus órdenes a una unidad para este turno antes de dar instrucciones a otra unidad. Puedes volver atrás después a la primera.

3.2 Información - Infantería



Clickeando sobre este icono tendrás información sobre la brigada de infantería seleccionada.

Justo en el caso de que hayas olvidado de qué brigada estás ocupándote, su nombre aparece en la parte alta de la caja de información.

La brigada es o bien una brigada completa (10 hombres) o media brigada (cinco hombres).

La próxima línea se refiere al estado de la tropa que es su capacidad para combatir. Puede ser BUENA (Good) O ROTA (Broken). La importancia de esto se explica en la sección de MORAL.

Los puntos de movimiento limitan a qué distancia puede moverse la unidad en cada turno (Distintos tipos de terreno utilizan diferentes cantidades de M-P).

Squad Ansel

Full Sq
Line Inf
Good
Start: 1
Moves:
Used: 0
Left: 8
Morale: 7
Leader: 0
Fire: 4
Range: 5



MORAL es un indicador de con qué facilidad llegará a romperse la brigada y se explica completamente en la sección MORAL. El liderazgo afecta a los daños que la unidad producirá cuando ataque a una unidad enemiga. Como en la vida real, cuanto mejor es el líder (o sea, menor el modificador) más efectiva será la unidad.

La potencia de fuego (firepower) de la unidad afecta también a su capacidad de combate. Cuanto mayor es la potencia de fuego, mejor es el resultado en un ataque.

El alcance (Range) limita la distancia a la que la unidad puede disparar verdaderamente.

Si la unidad está transportando armas de apoyo, éstas serán listadas.

3.3 Información - Artillería

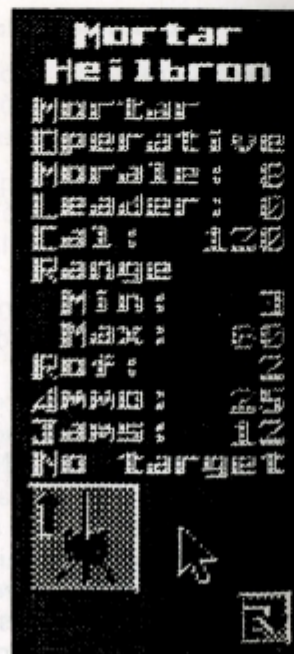


Clickeando sobre este icono tendrás información sobre la unidad de artillería seleccionada.

Otra vez, el nombre de la unidad aparece en la parte de arriba de la caja y se te dirá el tipo de pieza de artillería.

Se te mostrará el estado del cañón, si puede usarse o no. Puede estar operativo (operational); atascado (jammed), en cuyo caso debe ser reparado; inservible (U/S), que en efecto significa que no puede tomar parte en acción posterior, o roto (broken), que se refiere al estado de la tripulación, en cuyo caso necesitas reunir a los hombres antes de que puedan disparar.

El nivel de moral es un indicador de con qué facilidad se romperá la unidad cuando esté bajo fuego enemigo. Ver la sección de MORAL para detalles.



5.5 Casino

Los aliados llegan a Italia en septiembre de 1943, pero el avance fue rápidamente ralentizado y finalmente malogrado frente a la Línea Gustavo. Extendiéndose a través de Italia estaba dominada por Monte Cassino, de 1700 pies de altura y obstaculizando la carretera principal a Roma.

Mostrando una calidad de generalato reminiscente de la Primera Guerra Mundial, se lanzaron ataques masivos de frente sobre Cassino. El mal tiempo y la fuerte oposición germana infringen pérdidas considerables a las fuerzas aliadas. Sin dejarse intimidar, el alto mando decide continuar con ataques "ariete" y traer refuerzos en este caso del Cuerpo Nueva Zelanda. Las batallas continúan con furia hasta que el mal tiempo trae un alto en la lucha.

Tres semanas más tarde se renueva el ataque. El plan para la 4.ª División India era ascender las pendientes del Este de la Colina Monasterio mientras la 2.ª División Nueva Zelanda y la 4.ª Brigada Armada entraban en la ciudad.

El 15 de marzo cayeron más de 1.000 toneladas de bombas sobre las angostas calles de Cassino, seguidas por unos 200.000 tiros de bombardeo. La ciudad quedó reducida a escombros. Los generales estaban convencidos de que los alemanes había sido aniquilados. Estaban equivocados. Soldados de la 1.ª División de Paracaidistas Germanos había sobrevivido. Escombros y enormes cráteres paraban la entrada de los tanques en la ciudad y la infantería estaba sola.

Lucharon hasta abrir su camino 250 yardas hacia el interior de la ciudad, pero, bajo la cobertura de la noche, los alemanes trajeron reservas. Una

Armamento alemán Ametralladora MG42

Munición:	7.92 mm.
Cíclico:	1.200 RPM
Recámara:	Belt Fed
Velocidad inicial:	2.480 pies por seg.

La MG42 sustituyó a la MH34 y aumentó su ratio de fuego dramáticamente. Fue tan bien pensada por los aliados, que los americanos consideraron una de sus versiones para sustituir al BAR. La MG42 tiene un sonido peculiar cuando está en uso, ya que las explosiones se producen muy próximas, como cuando se rasga una tela.

Si la brigada transporta arma de apoyo desembaladas, el coste del movimiento se incrementa con el peso del arma(s) desembalada. Si quieres mover la unidad más que un par de cuadros antes de usar el arma, deberías embalar primero el arma de apoyo. De todas formas, si sólo quieréis mover la unidad una distancia corta, no merece la pena perder un turno para embalar el arma y otro para desembalarla. Ver la sección sobre ARMAS DE APOYO para detalles de como embalar y desembalar armas.

No puedes mover una brigada sobre una localización en la que haya otra unidad.

 Cuando has movido la brigada tan lejos como quieras (¡o tan lejos como puedas!), cliquea sobre el botón END para volver al panel de control. Si tus movimientos han reducido los M-P de la brigada a cero o a uno, se te devolverá automáticamente al panel.

Habiendo movido una brigada no puedes hacer más movimientos con ella en ese turno.

3.5 Movimiento - Artillería

Las unidades de artillería están inmóviles, pero si quieres disparar el cañón a una unidad enemiga, asegúrate de que está apuntando en la dirección correcta. La figura a continuación de los iconos te muestra en qué camino está apuntado el cañón.

 Utiliza estos dos iconos para girar el cañón 90° en sentido contrario a las agujas del reloj en el mismo sentido. Apuntar el cañón toma un turno completo para la unidad.

 El diagrama muestra la línea de fuego para una unidad de artillería. Cliquea sobre este icono debajo del mapa y alguna parte del mapa, no en la línea de fuego o no en visión se pondrá de color gris.

El objetivo de los rusos era eliminar completamente las fuerzas alemanas, permitiendo a las tropas sitiadoras dedicarse a otras operaciones. El objetivo de los alemanes es retrasar a los rusos resistiendo hasta el final del tiempo asignado. (Durante este período los rusos estaban apremiados para terminar con los alemanes en Estalingrado, luego ellos podrían redespigar a operaciones dedicadas a cortar el camino a las fuerzas alemanas en el Cáucaso.)

5.4 Guadalcanal

En el verano de 1942 la isla de Guadalcanal asumía de repente una mayor importancia estratégica, cuando se descubrió que los japoneses habían construido un campo de aviación. Desde esta posición podrían amenazar las líneas de comunicación US/Australia.

La primera División del Cuerpo US de Marines recibió apresuradamente la misión de tomar la isla. Dándole muy poco tiempo para prepararse, la División zarpó.

Los Marines llegan y se abren camino tierra adentro hasta el campo de aviación a medio construir, asegurándolo en 36 horas. Amenazados por la flota japonesa, los transportes y barcos de guerra norteamericanos se retiran antes de que la descarga esté completa. Estirando sus raciones lo mejor que pueden, reforzando sus defensas con armamento capturado y luchando al mismo tiempo contra los contrataques japoneses y el inmenso calor y enfermedades tropicales, los Marines terminan de construir el aeródromo.

Armamento alemán Subametralladora MP 38/40

Longitud:	832 mm (629 mm Stock Folded)
Munición:	9 mm
Cíclico:	500 RPM
Recámara:	Caja 32 tiros
Velocidad inicial:	1.250 pies por seg.

Incorrectamente conocida como la "Sche-meisser", la MP 38/40 se desarrolló en prototipo en la fábrica Erma, que todavía hoy existe. Como la MP 38 era cara de producción fue sustituida rápidamente por la MP 40 con chapa de acero estampado.

Los japoneses habían determinado retomar la isla. Llegaron varios batallones bajo el mando del General Mayor Kiyotaki Kawaguchi y las noches del 12 y 13 de septiembre intentan asaltar la cumbre separándola del aeródromo capturado, haciendo un intento total de desalojar a los marines.

Las fuerzas US estaban bien atrincheradas. En vez de resultar sorprendidas, resistieron pidiendo fuego de apoyo de artillería para disolver las concentraciones japonesas.

El combate fue intenso. En la mañana del 14 los cadáveres japoneses cubrían la pendiente: 600 muertos y 600 heridos. Los Marines perdieron 40 de sus 700 hombres con 103 heridos. Por algo se llamó al campo de batalla "Bloody Ridge" ("cumbre sangrienta").

Cinco días después llegaron mayores refuerzos US y los fatigados Marines pudieron retirarse. Los combates siguieron durante otros cuatro meses antes de la retirada final japonesa, quedando Guadalcanal segura en manos norteamericanas.

El escenario parte del último ataque japonés sobre la cumbre. Para ganar, los japoneses deben limpiar el sector de Marines US. Los Marines deben sobrevivir para ganar.

Armamento americano Subametralladora Thompson Modelo 1928 A1

Munición:	.45 pulgadas
Cíclico:	725 RPM
Recámara:	20-30 tiros
	Caja escalonada
Velocidad inicial:	920 pies por seg.

El inconveniente más importante de este arma fue su fabricación precisa y complicada. Los modelos posteriores sin compensador de velocidad inicial. Su apodo fue "Tommy Gun".

Armamento japonés Rifle tipo 99

Munición:	7,7 mm
Longitud:	1.143 mm
Recámara:	5 tiros caja interna
Velocidad inicial:	2.400 pies por seg.

Reemplazando al tipo del año 38 en 1939, era noticable por la inclusión de un alambre monovaina y barras de plomo plegables en la mira trasera. Esto era para que el soldado pudiera usarlo contra aviones. Un rifle paracaidista tipo 99, 7,7 mm. se introdujo también en 1940, pero no fue un éxito y fue sustituido por el tipo 2, 7,7 mm en 1942.

El modificador de Liderazgo (Leadership) aumentará las oportunidades de la unidad de golpear y causar daño al enemigo. Cuanto menos es el número, mejor el resultado.

El calibre es el tamaño del arma. Cuanto mayor el calibre mayor será la potencia de fuego.

El alcance del cañón limita a qué puede disparar. Algunas unidades de artillería tienen ambos alcances, máximo y mínimo.

El ratio de fuego (rate of fire) indica cuántos disparos pueden tener en cada turno.

La munición (ammunition) se refiere al número de disparos que puede hacer el cañón antes de acabarse y conseguir objetivos (targets) está explicado en la sección FUEGO - ARTILLERIA.

3.4 Movimiento - Infantería



Las brigadas de infantería se pueden mover cliqueando sobre su icono.

El segundo plano o fondo de las flechas de movimiento, en la esquina inferior derecha cambiará el color a rojo. Cliqueando sobre las flechas mueves la brigada en cualquiera de las ocho direcciones del compás.

Los puntos de movimiento (M-P) disponibles para la brigada aparecerán en la caja de información debajo del mapa. Cada vez que mueves la brigada los M-P se reducirán de acuerdo con el terreno sobre el que se está moviendo. Si la brigada se está moviendo sobre colinas, el coste del movimiento se incrementa en uno. En la parte superior derecha de la pantalla se presenta información sobre los tipos de terreno.



Clickea sobre este icono para ver los cuadros individuales del mapa que te ayudan a calcular lo lejos que la unidad puede moverse en un turno. El ordenador sabe que si te estás moviendo diagonalmente, utilizas más M-P que moviéndote horizontal o verticalmente.

detalles de disparo. En la parte de arriba se muestra la potencia de fuego de la brigada. Esta es la potencia de fuego inherente de la brigada. Si la brigada transporta una máquina de cañón, es posible añadir la potencia de fuego del cañón a la potencia de fuego inherente. Ver sección ARMAS DE APOYO.

Si la brigada dispara a quemarropa, o sea, el objetivo está en un cuadro adyacente, la potencia de fuego se dobla. Son indicados algunos modificadores para liderazgo o terreno; tener un líder aumenta el probable daño que la unidad infrinja a su objetivo, pero cuanto mejor sea la cobertura proporcionada por el terreno que ocupa el enemigo, menor daño sufrirá.

Posibles consecuencias de disparar o ser disparado son:

— — — —: No efecto.

MC: Se comprueba la moral de la unidad (no ves el resultado de la comprobación de moral de una unidad enemiga).

L_KIA: El líder de la unidad resulta muerto.

KIA: La unidad es aniquilada.

HALF: La unidad es reducida en tamaño a media brigada (las medias brigadas no se reducen a un cuarto de brigada; o sobreviven intactas o son aniquiladas).

3.7 Fuego - Artillería

 Cliqueando sobre este icono se situará una retícula sobre el mapa y te permite seleccionar tu objetivo. Utiliza las flechas para desarrollar el mapa hasta que encuentres tu objetivo.

Hay dos etapas para hacer fuego con una unidad de artillería. La primera determina si aciertas en tu objetivo o no. Se te muestra el registro básico para el arma (que es diferente para cada tipo de arma) y algunos modificadores que afectarán al resultado, liderazgo, tamaño del cañón (cuanto más largo es el cañón, más precisa es el arma) y alcance (algunos tipos de cañones son particularmente precisos a ciertas distancias y otros todo lo contrario).

El aseguramiento del puente de Caen Canal en Benouville fue uno de los objetivos asignados a la 6ª División Británica aerotransportada. Para conseguir este objetivo se decidió lanzar tres planeadores a un campo próximo al puente y apoderarse de él en un golpe de mano.

A las 00:16 horas del 6 de junio aterrizaba el primer planeador, seguido muy cerca por los otros dos (las primeras tropas aliadas que aterrizaban en suelo francés).

Las tropas se escalonaron fuera de los planeadores, habiendo conseguido sorpresa total. Los centinelas asumieron que los choques eran restos de bombardeos golpeando contra el suelo.

Parte de las fuerzas empiezan a limpiar fortines en el banco este del canal mientras que el resto de las pequeñas fuerzas se precipita al puente. Una vez sobre el puente, las fuerzas germanas en el lado más lejano fueron aniquiladas con rapidez y el cruce estaba asegurado.

La pequeña fuerza entonces mantuvo el puente durante las dos horas siguientes hasta enlazar con la fuerza más importante aerotransportada que había sido lanzada más al este.

En honor a los hombres que tomaron el puente, fue llamado más tarde "Puente Pegaso" y puesto en la insignia de las tropas aerotransportadas.

El escenario describe la toma del puente. La tarea de los aliados es tomar el puente y limpiar de fuerzas alemanas los alrededores. El objetivo de los alemanes es frustrar la intención aliada.

Armamento aliado Ametralladora ligera Bren Mark 1

Munición: .303 pulgadas
Cíclico: 500 RPM
Recámara: Caja de 30 tiros o tambor de 100 tiros

Velocidad inicial: 2.440 pies por segundo

De diseño simple y robusta construcción, fue la mejor ametralladora ligera aliada de la Segunda Guerra Mundial. Sólo tenía un fallo real, que era interrupciones debido a cartuchos con rebabas en la recámara. El ratio de fuego podía variarse con una clavija ajustable y tenía un cañón que podía cambiarse en unos segundos.

5.3 El fin en Estalingrado

La ofensiva de Rusia de Noviembre de 1943 cayó sobre las débiles fuerzas tomando los flancos del Grupo Armado del Sur. Para final de mes la Sexta Armada germana en Estalingrado estaba firmemente rodeada y los hombres atrapados esperando refuerzos que llegaran a ellos.

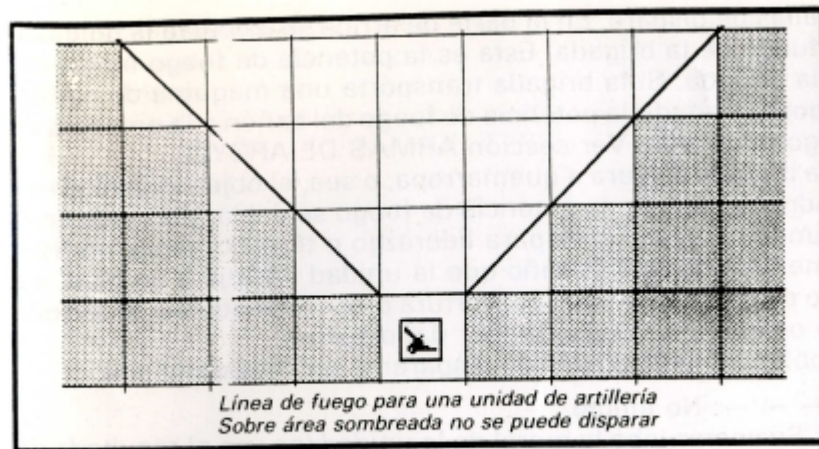
Las operaciones de refuerzo fueron confiadas a Manstein, uno de los mejores comandantes alemanes y le dieron una fuerza diversificada para cumplir la misión. Para el 12 de diciembre, las fuerzas de refuerzo estaban a sólo 30 millas de Estalingrado, pero no podrían progresar más.

Hitler, sin embargo, rechazó permitir escaparse a la Sexta Armada y, por tanto, el destino del Sexto Ejército estaba marcado... Con suministros insignificantes, los sitiados combaten otras seis semanas hasta quedar sin alimentos y sin munición y sin poder resistir mucho más.

El 31 de enero de 1943, Paulus entrega el Sexto Ejército alemán en Estalingrado, desafiando las órdenes de Hitler de mantenerse hasta el final. En el sector industrial del norte el resto del XI Corps se niegan a rendirse y continúan manteniéndose.

Se mantienen por otros dos días, luchando en los escombros de la fábrica de tractores hasta las 8:40 del 2 de febrero cuando transmiten su último mensaje al mundo exterior. Media hora después fueron finalmente invadidos por los rusos y la lucha en Estalingrado terminó.

El escenario describe el final de la lucha en la factoría.



Las unidades de artillería tienen un alcance muy largo y pueden usarse para disparar cruzando el mapa, pero el icono sólo te muestra la línea de fuego para esta parte del mapa exhibida en la pantalla.

3.6 Fuego - Infantería



Si hay una unidad en alcance, puedes dar instrucciones a tu brigada para que le dispare cliqueando sobre este icono. Aparecerá una cuadrícula sobre el mapa y puedes cliquear sobre el objetivo. Si cambias de idea, cliquea sobre la unidad que dispara y serás devuelto al panel de control.



Para disparar sobre otra unidad el objetivo debe estar bajo visión. Cliqueando sobre este icono se pondrá gris alguna parte del mapa actualmente en pantalla. La unidad no puede ver la zona gris.

¡Como en la vida real, es perfectamente posible disparar sobre tu propio lado!

Si tienes seleccionado DISPLAY, aparece una caja que da

detalles de disparo. En la parte de arriba se muestra la potencia de fuego de la brigada. Esta es la potencia de fuego inherente de la brigada. Si la brigada transporta una máquina de cañón, es posible añadir la potencia de fuego del cañón a la potencia de fuego inherente. Ver sección ARMAS DE APOYO.

Si la brigada dispara a quemarropa, o sea, el objetivo está en un cuadro adyacente, la potencia de fuego se dobla. Son indicados algunos modificadores para liderazgo o terreno; tener un líder aumenta el probable daño que la unidad infrinja a su objetivo, pero cuanto mejor sea la cobertura proporcionada por el terreno que ocupa el enemigo, menor daño sufrirá.

Posibles consecuencias de disparar o ser disparado son:

— — — —: No efecto.

MC: Se comprueba la moral de la unidad (no ves el resultado de la comprobación de moral de una unidad enemiga).

L_KIA: El líder de la unidad resulta muerto.

KIA: La unidad es aniquilada.

HALF: La unidad es reducida en tamaño a media brigada (las medias brigadas no se reducen a un cuarto de brigada; o sobreviven intactas o son aniquiladas).

3.7 Fuego - Artillería



Clickando sobre este icono se situará una retícula sobre el mapa y te permite seleccionar tu objetivo. Utiliza las flechas para desarrollar el mapa hasta que encuentres tu objetivo.

Hay dos etapas para hacer fuego con una unidad de artillería. La primera determina si aciertas en tu objetivo o no. Se te muestra el registro básico para el arma (que es diferente para cada tipo de arma) y algunos modificadores que afectarán al resultado, liderazgo, tamaño del cañón (cuanto más largo es el cañón, más precisa es el arma) y alcance (algunos tipos de cañones son particularmente precisos a ciertas distancias y otros todo lo contrario).

El aseguramiento del puente de Caen Canal en Benouville fue uno de los objetivos asignados a la 6ª División Británica aerotransportada. Para conseguir este objetivo se decidió lanzar tres planeadores a un campo próximo al puente y apoderarse de él en un golpe de mano.

A las 00:16 horas del 6 de junio aterrizaba el primer planeador, seguido muy cerca por los otros dos (las primeras tropas aliadas que aterrizaban en suelo francés).

Las tropas se escalonaron fuera de los planeadores, habiendo conseguido sorpresa total. Los centinelas asumieron que los choques eran restos de bombardeos golpeando contra el suelo.

Parte de las fuerzas empiezan a limpiar fortines en el banco este del canal mientras que el resto de las pequeñas fuerzas se precipita al puente. Una vez sobre el puente, las fuerzas germanas en el lado más lejano fueron aniquiladas con rapidez y el cruce estaba asegurado.

La pequeña fuerza entonces mantuvo el puente durante las dos horas siguientes hasta enlazar con la fuerza más importante aerotransportada que había sido lanzada más al este.

En honor a los hombres que tomaron el puente, fue llamado más tarde "Puente Pegaso" y puesto en la insignia de las tropas aerotransportadas.

El escenario describe la toma del puente. La tarea de los aliados es tomar el puente y limpiar de fuerzas alemanas los alrededores. El objetivo de los alemanes es frustrar la intención aliada.

Armamento aliado Ametralladora ligera Bren Mark 1

Munición:	.303 pulgadas
Cíclico:	500 RPM
Recámara:	Caja de 30 tiros o tambor de 100 tiros

Velocidad inicial:	2.440 pies por segundo
--------------------	------------------------

De diseño simple y robusta construcción, fue la mejor ametralladora ligera aliada de la Segunda Guerra Mundial. Sólo tenía un fallo real, que era interrupciones debido a cartuchos con rebabas en la recámara. El ratio de fuego podía variarse con una clavija ajustable y tenía un cañón que podía cambiarse en unos segundos.

2. Limpiar el convento

El segundo escenario introductorio también viene de Casino. Introduce en el juego el uso de piezas de artillería sobre el mapa. En este caso, un mortero 120 mm y su tripulación.

Armamento aliado

Subametralladora Sten Mark 2

Munición:	9 mm
Cíclico:	550 RPM
Recámara:	Caja 32 tiros
Velocidad inicial:	1.250 pies por seg.

La Sten se conoció por su poca seguridad en los primeros modelos. Su mayor debilidad era la recámara, que a menudo llevaba a interrupciones debido a no tiro en la recámara. La Mark 2 fue el caballo de trabajo, con más de 2.000.000 hechas en tres años.

El convento era uno de los pocos edificios relativamente intacto. Es tarea de los aliados sacar a las fuerzas germanas del edificio y van a la tarea con un mortero 120 mm. Los accesos están cubiertos por las tropas germanas en el convento, luego probablemente tendrán que enfrentarse con ellas primero. Los germanos pretenden frustrar a los aliados resistiendo en el edificio. Están esperando a la caída de la

noche, cuando los refuerzos estén en condiciones de introducirse rápidamente en la ciudad.

El convento está en el centro izquierdo del mapa.

Para ganar, los aliados deben limpiar el área del mapa de germanos. Los alemanes ganan si los aliados fracasan.

5.2 Puente Pegaso

El 6 de junio de 1944, los aliados abren el muy esperado Segundo Frente, invadiendo Normandía. La operación fue una de las más grandes operaciones de transporte por mar que jamás se había llevado a cabo. La tarea de asegurar los flancos de la invasión y prevenir el movimiento de refuerzos enemigos fue asignado a las divisiones marítimas.

Se usa también un modificador para un objetivo conseguido. Si el arma ya ha tenido éxito en acertar el blanco, tiene una mayor oportunidad de acertar en una segunda ocasión y se considera haber conseguido un objetivo. El objetivo se refiere al cuadro sobre el mapa, no a la unidad que lo ocupa. Luego si matas a una unidad y otra unidad se mueve al mismo cuadro, el modificador todavía actúa. Los objetivos conseguidos se conservan de turno a turno.

La información sobre la unidad te dice si es un objetivo conseguido o no. Sin embargo, no te dice dónde está el objetivo; es tu problema recordarlo.

El modificador para tamaño (size) se refiere al tamaño del objetivo. Obviamente, cuanto mayor es el blanco, más fácil es acertarle.

El resultado final que tienes que registrar para alcanzar el blanco se muestra en la caja roja en la parte superior de la pantalla.

Si fallas, tienes que intentarlo otra vez. Alguna artillería se puede disparar más de una vez en un turno. Esto se muestra como ratio de fuego (rate of fire) en la información sobre la unidad.

Si aciertas, se ruedan otra vez los dados para calcular el daño con modificadores tenidos en cuenta para el liderazgo y terreno. Si mientras disparas una unidad de artillería, registras un número igual o mayor que el mostrado para su posibilidad de atascamiento, la unidad está dañada y necesitará ser reparada en tu próximo turno. Clíquea sobre este icono y rueda los dados para probar y arreglarla. El resultado será:

- Ningún efecto, en cuyo caso deberás intentar otra vez y repararla en el próximo turno.
- Éxito, en cuyo caso es utilizable el próximo turno.
- El arma no tiene arreglo.

Intentar una reparación utiliza un turno completo.

3.8 Bajo fuego

Si el ordenador dispara sobre una de tus unidades, se te dirá que tu unidad está bajo fuego (under fire) y el mapa se centrará sobre la unidad afectada. El ordenador resolverá el combate y te dirá el resultado.

No se te dirá QUIEN te está disparando. Como en la vida real, tendrás que descubrirlo tu mismo.

Los posibles resultados del fuego enemigo son:

- Tu unidad es completamente destruida.
- Tu unidad resulta reducida a una media brigada y perderá algún arma de apoyo que no puede llevar más (si la unidad es de artillería está asumido que tiene una tripulación de cinco hombres y, por tanto, no se reduce en tamaño).
- Necesitarás chequear la moral de tu unidad (ver sección sobre MORAL).
- O tu unidad escapará sana y salva.

3.9 Armas de apoyo



Puedes tener armas de apoyo asignadas a una brigada de infantería y cliqueando sobre este icono tendrás información sobre el arma y los iconos de armas que utilizas para controlar las armas de apoyo.

Display

Si esta opción está desconectada, no verás ningún registro de dados o tablas de cálculo. Sólo se te dirá el resultado.

Sound FX

Conecta o desconecta los efectos de sonido.

Time

Si está desconectada esta opción, no hay límite de tiempo para el juego.

5.0 LOS ESCENARIOS

5.1 Escenarios introductorios

1. *El asalto sobre la colina 193*

Este escenario introductorio especial forma parte de las operaciones cubiertas por el escenario Casino. Este escenario utiliza sólo un número pequeño de brigadas y no artillería. Está diseñado para permitirte que te familiarices con la forma que funciona el juego.

Es tarea del lado aliado hacerse con el bunker localizado en la colina en la parte superior derecha del mapa. Desde este bunker los alemanes tienen una vista de mando de las operaciones en la ciudad y, si tienen una radio, estaría idealmente situado para hacer fuego directo de artillería sobre las fuerzas aliadas.

La naturaleza del terreno es tal que la infantería puede esperar pequeña ayuda de tanques y, por tanto, tienen que tomar el bunker por sí mismos. Para hacerlo necesitarán aprovecharse de cualquier cobertura disponible.

Las fuerzas germanas necesitarán desplegarse para cobertura tanto como puedan en la colina, no sólo en el bunker. El escenario muestra la necesidad de "tropas de intervalo" para proteger puntos fuertes. ¡Intenta jugar la partida usando sólo una brigada en el bunker si no lo crees!

Para ganar, los aliados deben eliminar TODAS las fuerzas germanas sobre el mapa. Los germanos ganan si los aliados fallan.

 Clickear sobre este icono centrará el mapa sobre la unidad actualmente seleccionada.

Menú FL

Frontline Da información sobre el juego.

Menú de juego

Scenario Te deja elegir qué escenario quieres jugar. Solamente está disponible al principio del juego.

Load game Carga un juego previamente salvado en disco.

Save game Salva tu posición actual a disco.

Surrender Termina el juego actual dándote la opción de empezar un nuevo juego, cargar un juego salvado o salir.

Quit Dejas el juego y reseteas la máquina.

Menú de unidades

Briefing Lista tus unidades, permitiéndote encontrarlas inmediatamente. Si el nombre de la unidad es gris, está muerta, rota o fuera del mapa; si está amarillo, todavía puede llevar a cabo acciones en este turno; si está blanco, ha terminado sus acciones en este turno.

Print status Imprime los detalles de todas tus unidades, incluyendo sus armas de apoyo, siempre que tengas una impresora. Haz esto al principio del juego para ver exactamente qué fuerzas tienes disponibles. AVISO: SI NO TIENES UNA IMPRESORA, LA MAQUINA PUEDE BLOQUEARSE.

Menú Xtras

Info Si está seleccionada esta opción, se te dirá el nombre de cada unidad enemiga de que se ocupa el ordenador. Utilizar esta opción ralentiza un poco el juego.

El peso del arma cuando está operativa restringirá el movimiento de la brigada (esto no se aplica a explosivos de demolición). Potencia de fuego (firepower), alcance (range) y munición (ammunition) son explicativas por sí mismo.

El número de atascamiento (jamming) mostrado se refiere a la probabilidad de que el arma se averíe. Si, cuanto dispara, tu registro sin modificar es mayor o igual a este número, el arma se atasca y tendrás que repararla antes de poder usarla otra vez.

El arma puede estar embalada (packed) u operativa y se te indica si el arma ya ha sido utilizada en ese turno y si está atascada.

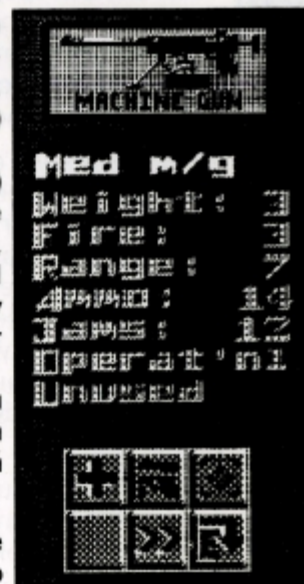


Esta opción sólo está disponible para ametralladoras. Clickeando sobre este icono se añade la potencia de fuego del arma a la

potencia de fuego inherente de la brigada. Esto resulta en una mucha mayor potencia de fuego de la brigada, aunque el alcance sólo será el de la unidad misma, que puede ser menor que el del arma propiamente. Clickear sobre este icono no dispara el arma en realidad. Para hacerlo sal de los iconos de armas y utiliza el botón de fuego en el panel de control de unidades.



Este icono da instrucciones a la brigada para embalar el arma o para montarla. Obviamente, un arma no puede usarse mientras está embalada, pero si está desembalada dificulta movimientos (excepto si es un explosivo de demolición). El peso del arma se suma a los costes de movimiento del terreno para cada movimiento. Empaquetar el arma o montarla gasta un turno.





Este icono dispara el arma separadamente de la potencia de fuego intrínseca de la brigada. Todas las armas excepto las ametralladoras tienen que dispararse de esta forma. El alcance será el del arma misma (los morteros tienen un alcance MINIMO de 2).

Si el arma de apoyo es disparada primero, la brigada puede entonces mover, lo que no puede hacerse si el arma se suma a la potencia de fuego intrínseca.

Alternativamente, habiendo utilizado el arma de apoyo por sí misma, la brigada puede usar entonces su potencia de fuego separadamente; el efecto es conseguir dos disparos en un turno. El arma de apoyo debe dispararse primero. La escuadra necesita no disparar su potencia de fuego intrínseca al mismo objetivo que el arma de apoyo.



Si un arma de apoyo se atasca necesitarás repararla antes de que pueda usarse otra vez. Cliqueando sobre este icono intentas la reparación, que toma un turno completo. Dependiendo del registro de los dados, el resultado será:

- Una reparación de éxito que significa que el arma puede usarse en el próximo turno.
- Un fracaso. En este caso tienes que volver a intentarlo en el próximo turno.
- Un completo desastre, lo que deja el arma fuera de servicio.



Si la brigada tiene más de un arma, cliquea este icono para ver la próxima.



Cliquea sobre el botón END para volver al panel de control.

Aunque las radios se cuentan como armas de apoyo y puedes obtener información sobre ellas usando el icono de armas de apoyo (¡y repararlas si sufren daños!), verdaderamente no las usas con ese icono. Ver la sección siguiente para más detalles sobre como utilizar las radios.



En tu turno, das instrucciones a cada una de tus unidades para mover, desembalar sus armas, hacer fuego o cualquier cosa que pueda ser necesaria. Cada vez que terminas con una unidad en particular, cliquea sobre el botón END para esa unidad.



Cuando has terminado todas tus instrucciones por este turno, cliquea sobre este botón en la fila de iconos bajo el mapa.

El ordenador hará sus movimientos y el nombre de cada unidad que va manejando aparecerá en la caja bajo el mapa. Puedes desconectar esta opción de-seleccionando la opción INFO en el menú XTRAS.

Si los movimientos del ordenador implican combate contra una de tus unidades, se te mostrará el resultado y tienes que tomar alguna acción necesariamente, como puede ser comprobación de moral. Una vez que el ordenador ha terminado su turno se te devuelve el control.



Cada escenario tiene un número limitado de turnos disponible. Puedes ver cuántos turnos han pasado de total cliqueando sobre este icono.



Este icono es un interruptor. Cuanto se activa, las unidades se quitan de la vista permitiéndote comprobar el terreno que ocupan.



Este icono muestra la línea de visión para una unidad seleccionada. Cualquier parte del mapa que la brigada no pueda ver se pondrá de color gris. Las líneas de visión son recíprocas. Si tú puedes ver a una unidad enemiga, ella puede verte a ti también (¡y dispararte!).



Si la unidad seleccionada es de artillería, cliqueando sobre este icono mostrará la línea de fuego. La unidad no sólo tiene que estar en disposición de ver el objetivo, también tiene que tener su arma apuntando en la dirección correcta.

3.12 Moral

Una unidad está rota cuando las tropas están más preocupadas con su personal superviviente que con conseguir su objetivo. Más que atacar están corriendo para cubrirse.

Si una unidad está rota no puede hacer nada este turno, excepto un intento único de reunir las tropas. Algunas unidades empiezan el juego acobardándose en un estado de pánico y tú debes reunir las tropas antes que estén fuera de cualquier uso.



Para intentar reunir la tropa cliquea sobre este icono. Tienes que registrar menos o igual a su nivel de moral. Se usan modificadores para liderazgo (un buen líder tiene más oportunidad de elevar el ánimo de las tropas) y para el hecho de que la unidad esté ya rota, lo que hace más duro persuadir a la tropa para mantenerse y luchar.

Si reúnes la brigada con éxito, puede proceder entonces con el turno, moviendo, luchando o lo que sea. Si fallas, la unidad no puede hacer más y tú debes intentarlo otra vez en tu próximo turno.

Si registras un 2 sin modificar, las tropas son reunidas con tanto éxito que el liderazgo de la unidad está permanentemente aumentado en 1, pero si registras un 12 sin modificar, las tropas no se impresionan por tu hueca y vacía retórica y el nivel de moral está permanentemente reducido en 1.

Uno de los posibles resultados de estar bajo fuego es que la moral de las tropas será comprobada para ver si se rompen. Esto se maneja de una forma exactamente igual que cuando intentas reunir las tropas, excepto que puede haber modificadores extra del resultado de la comprobación de la moral.

4.0 DESARROLLO DEL JUEGO

Dependiendo del lado que has elegido para jugar, el ordenador o tú tendrá el primer turno. En todos los escenarios, el lado que fue exhibido primero tiene el primer turno.

3.10 Bombardeo



Si la brigada tiene una radio, puede pedir un bombardeo desde una batería de artillería situada fuera del mapa. Para ello se utiliza este icono. Aparecerá información sobre la batería disponible, su calibre (cuanto mayor calibre, mayor potencia de fuego) y el número de cañonazos (salvos) de que dispone.

NOTA: La artillería fuera del mapa está separada de cualquier artillería sobre el mapa.

La utilización de batería de artillería incluye tres etapas y la etapa en curso se muestra en el estatus. Cada una de esas etapas toma un turno. Sin embargo, puedes ir adelante y dar a la brigada otras instrucciones, como movimiento o disparo, en el mismo turno, *siempre que utilices el bombardeo primero*.

Primeramente tienes que contactar la batería por radio. El registro de los dados decide si tienes éxito en establecer contacto. Si fallas, tienes que intentarlo otra vez en tu próximo turno. Si la radio se avería, debe ser reparada antes de que pueda volver a usarse.

Si la unidad está en contacto con la artillería, puedes seleccionar el objetivo cliqueando sobre el mapa. Una ronda de observación de tiro se presenta (no hay límite para el número disponible de observaciones de tiro). Desafortunadamente no hay garantía de que el tiro localizado caiga donde tu esperas; puede caer incluso fuera de visión, en cuyo caso tienes que pedir otro en tu próximo turno.

Un bombardeo cubrirá un área de nueve cuadros, centrados alrededor del cuadro donde cae el tiro de observación. Es una buena idea centrar el mapa en tu objetivo proyectado antes de pedir la ronda de observación de tiro, porque te da mejor oportunidad de ver dónde cae.

Merece también la pena utilizar el icono de línea de visión para comprobar cuánto terreno circundante es visible.

Si un tiro de observación cae en el mismo cuadro que una

unidad enemiga (¡o una de tus unidades!) el ordenador resolverá la decisión y te dirá el resultado. En tu tercer turno puedes pedir el bombardeo si lo deseas. Se te presentan cuatro iconos.



Uno de estos dos iconos está siempre seleccionado y tú conectas entre los dos. Determinan si el bombardeo o el tiro de observación se accionan si decides cambiar el objetivo.



Este icono te lleva atrás a la etapa 2, permitiéndote seleccionar un nuevo tiro de observación. Debes utilizar esto si el tiro de observación cae fuera del objetivo.



Este icono te permite mover un cuadro el bombardeo o el tiro de observación (el que haya sido seleccionado). Si está seleccionado bombardeo, moverá el objetivo en la dirección elegida y caerá un bombardeo; si está seleccionado tiro de observación, el icono mueve simplemente el objetivo.



Este icono hace caer el bombardeo sobre el objetivo actual; no importa que esté seleccionado el icono bombardeo o el icono tiro de observación: el bombardeo empezará.

Para cada unidad que acierte el bombardeo, incluyendo las tuyas propias, el ordenador resolverá el conflicto.

A veces merece la pena dejar caer un bombardeo sobre tu propia cabeza, particularmente si tu unidad está bien protegida, pero está rodeada de unidades enemigas descubiertas.

3.11 Combate cuerpo a cuerpo



Si una brigada de infantería está adyacente a una unidad enemiga, puede entrar en combate cuerpo a cuerpo. En combate cerrado el defensor siempre tiene el primer intento.

Las unidades de artillería no pueden iniciar un combate cuerpo a cuerpo, pero se pueden defender si son atacadas, en cuyo caso utilizan su potencia de fuego intrínseca, que es 2, y tiene cinco hombres.

En combate cuerpo a cuerpo la potencia de fuego utilizada para resolver cada ataque es la potencia de fuego intrínseca de la unidad más 1. Si las tropas son eliminadas o heridas, la potencia de fuego se reduce proporcionalmente. Si es destruida la unidad que defiende, su potencia de fuego se reduce a la mitad.

Las armas de apoyo no pueden utilizarse en combate cuerpo a cuerpo. Puedes usar un arma de apoyo para "debilitar" al enemigo antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo, pero no la puedes hacer entrar en juego una vez que el combate está en desarrollo.

La caja de información a la izquierda de la pantalla muestra el resultado de cada ataque; los dados rodados, los modificadores para liderazgo y combate cuerpo a cuerpo y el resultado.

Cada asalto de combate cerrado puede tener como resultado, o bien ningún efecto, o un número de tropas muertas. Si el número de hombres restantes se reduce a cinco o menos, la unidad se convierte en una media brigada, con la consecuente pérdida de potencia de fuego y armas de apoyo. Si el número de bajas es mayor que el número de las que quedan, la unidad es eliminada.

En cada asalto de combate cerrado, tanto tú como el ordenador, tenéis la opción de atacar o retirarse; aunque las unidades de artillería no pueden retirarse, ¡tienen que luchar o morir!

Si la unidad que defiende se retira, se irá fuera del cuadro ocupado y el atacante se meterá en él. Si la unidad que defiende está completamente rodeada no tiene más elección que rendirse. Si la unidad atacante se retira, no se moverá, sino que simplemente parará el ataque; pero el defensor está entonces en condiciones de atacar en su turno, si lo desea.

El combate cerrado continúa hasta que una unidad se retira o resulta eliminada.