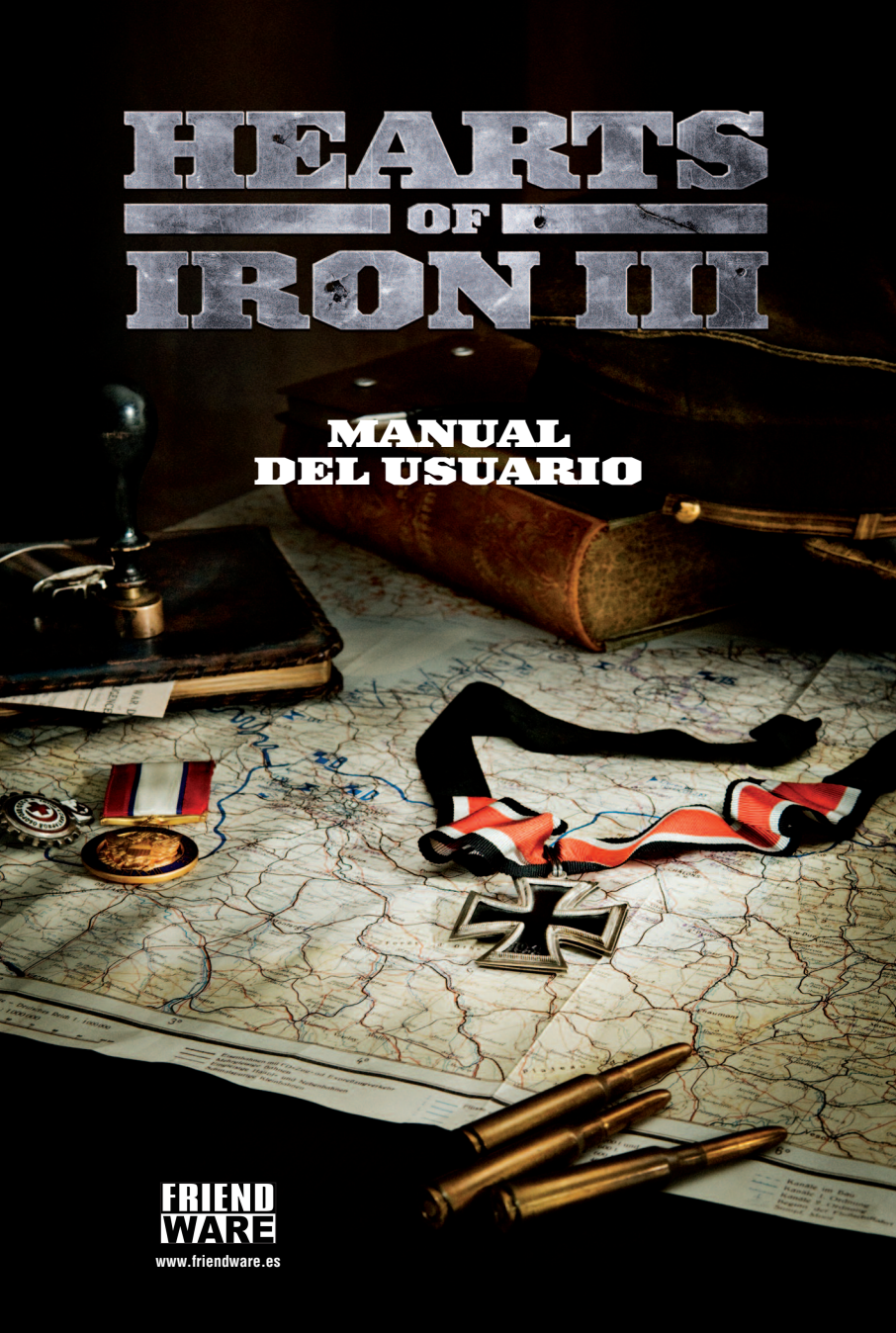
HEARTS OF IRON III

MANUAL DEL USUARIO



FRIEND WARE

www.friendware.es

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INSTALACIÓN 4

BIENVENIDO 5

A. PANTALLA DE JUEGO, MAPAS E INTERFACES 8
A6.0 Terreno 22
A7.0 Tiempo 22

B. ECONOMÍA 25
B10.0 Movilización 26

C. PRODUCCIÓN 28

D. DIPLOMACIA 32
D8.0 Acuerdos comerciales 35

E. TECNOLOGÍA E INVESTIGACIÓN 37

F. POLÍTICA Y GOBIERNO 40

G. INTELIGENCIA Y DETECCIÓN 45

H. SUMINISTRO Y LOGÍSTICAS 47
H8.0 Convoyes 48

J. UNIDADES MILITARES 51

K. GESTIÓN MILITAR 59
K2.0 Cuartel general 60
K4.0 Teatros 62

L. GUERRA TERRESTRE 65

M. GUERRA AÉREA 73

N. GUERRA NAVAL 77

P. GUERRA ESTRATÉGICA 81

Q. VICTORIA Y PUNTOS DE VICTORIA 83

R. MULTIJUGADOR 84

CRÉDITOS 87

ASISTENCIA TÉCNICA 88

INSTALACIÓN

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para jugar a Hearts of Iron III debes cumplir con los siguientes requisitos mínimos:

- Sistema operativo: Microsoft® Windows® XP/Vista
- Procesador: Intel® Pentium® IV a 2,4 GHz o AMD 3500+ (un núcleo)
- Memoria: 1 GB de RAM (2 GB de RAM en Vista)
- Espacio en el disco duro: 2 GB de espacio disponible
- Tarjeta de vídeo: NVIDIA® GeForce™ 6800 o ATI™ Radeon® X850XT (o superior)
- Tarjeta de sonido: tarjeta de sonido compatible con DirectX
- Versión de DirectX®: DirectX® versión 9.0c (4.09.0000.0904)

PROCEDIMIENTO DE INSTALACIÓN

Coloque el CD de Hearts of Iron III en su unidad de CD-ROM. Si tiene activada la opción de Reproducción automática, la pantalla de instalación aparecerá automáticamente. Si no lo hace –o la opción no está activada–, haga clic en Inicio>Ejecutar y escriba X:\Setup.exe para iniciar el programa de instalación (reemplace "X" con la designación de la unidad del CD-ROM en el que se encuentra el CD de Hearts of Iron III, D o E en la mayoría de los sistemas). Luego solo tiene que seguir las instrucciones que aparecerán en la pantalla.

ACTUALIZACIONES

Paradox tiene un profundo compromiso con sus clientes y un servicio de atención casi sin igual en la industria de los videojuegos. Los desarrolladores leen las discusiones de los foros públicos (y muchas veces participan en ellos) y en ocasiones incorporan posteriormente a los juegos algunas de las más interesantes modificaciones solicitadas por la comunidad de jugadores. También realizan cambios o alteraciones de menor importancia y eliminan los pocos fallos que habían escapado a la detección. Puede ir directamente a su página de descargas en www.paradoxplaza.com/downloads, bajo el encabezamiento de HoI3, o visitar la pujante comunidad del juego en forum.paradoxplaza.com, bajo el mismo encabezamiento.



BIENVENIDO

CONTEXTO HISTÓRICO

A mediados de los años 30, el olor de la guerra impregnaba el aire en Europa y Asia oriental.

El mundo nunca había estado tan agitado y convulso. Todo el mundo temía un resurgir de la guerra, aunque la mayoría no quería ni pensar en esa posibilidad. Pero negando su existencia no iban a hacerla desaparecer. Los conflictos aumentaron durante los años 20 y 30. En 1936, la guerra ya se había iniciado en dos continentes y se manifestaba por todas partes. La paz en Europa, precaria e inestable, amenazaba con romperse en cualquier momento. Incluso el Océano "Pacífico" se debatía con tensión reprimida.

Los rusos se habían retirado de la Gran Guerra en 1917 a consecuencia de dos revoluciones que barrieron todos los vestigios de una de las monarquías absolutistas más legendarias de Europa, arrojándolos al congelado lodo de las estepas. Desde entonces, el pueblo ruso había sufrido una corta pero cruenta guerra contrarrevolucionaria a manos de las potencias occidentales de la que emergió convertido en la Unión Soviética, quedando aislada y temerosa de los extranjeros. Después vino el colapso de la industrialización y la locura totalitaria del estalinismo que hizo que los rusos temiesen el uno del otro.

La enorme China era un crisol de señores de la guerra que competían entre sí por la supremacía cuando no estaban ocupados luchando contra los insurgentes comunistas o contra los intrusos japoneses. Japón había decidido que su futuro estaba en la conquista de China. Pero era más de lo que podía abarcar. Los Estados Unidos no querían apoyar el baño de sangre en China y, por ello, cortaron el suministro de petróleo y acero a Japón. En la mente de muchos de sus líderes, la única "vía de escape" que tenía Japón del atolladero de China pasaba por más guerra, por la captura de otros territorios para obtener el caucho y el petróleo que necesitaban desesperadamente.

Pero Japón era víctima de sus propios disturbios en los que diversas facciones políticas, orientadas hacia la democracia liberal, el comunismo, el fascismo, se disputaban el poder. Incluso había camarillas rivales que enfrentaban al ejército y la marina. El asesinato se había convertido en un arma política y los militares estaban a punto de usar un vacío constitucional para hacerse con el control de facto del gobierno.

Y luego estaba Europa…

El socialismo no era una novedad en los países europeos. Pero la revolución bolchevique de Rusia había dado una chispa de vida a nivel mundial al marxismo y al leninismo. Irónicamente, contribuyó al resurgimiento del socialismo como alternativa moderada al comunismo extremista. A principios de los años 20, Benito Mussolini había introducido una forma de socialismo popular nacionalista en Italia y lo había denominado "fascismo" en honor a las glorias de la antigua Roma. En medio de este polvorín, estalló la crisis económica de finales de los años 20. El comienzo de la Gran Depresión, que afectó a todo el mundo, hizo proliferar aquellas ideologías no tradicionales que se oponían a las monarquías conservadoras y a las democracias liberales en todo el continente.

Diversos tipos de fascismo se implantaron en Portugal, España, Austria, Hungría, Bulgaria, Rumanía y otros lugares. Incluso los gobiernos más liberales comenzaron a adoptar tendencias autoritarias para combatir los movimientos socialistas y comunistas que surgían en sus países. Pero en Alemania, el fascismo se fusionó con un intenso racismo para crear el partido nacionalsocialista de Adolf Hitler, cuya victoria en las elecciones de la República de Weimar le animaron a exigir el cargo de canciller al presidente Hindenburg. Los poderes extraordinarios de emergencia que habían utilizado los gobiernos de la época de la depresión para estabilizar la precaria economía alemana eran justo lo que Hitler necesitaba para hacerse con el control total del Reichstag e imponer una dictadura.

Australia y Nueva Zelanda también notaron la llegada de la guerra por ser miembros de la Commonwealth británica. Estaban resentidos por las dolorosas pérdidas de la Gran Guerra de 1914 a 1918, pero este conflicto inminente era algo más personal, algo más cercano a sus costas.

De forma similar, las tierras coloniales del Sudeste Asiático, Oriente Medio y África también experimentaron un aumento de la tensión. En esas regiones, prácticamente todos los territorios estaban sujetos al dominio de los poderes euro-

peos. Persia y Etiopía eran excepciones clave. La independencia de Etiopía tentó a Mussolini a la primera de varias aventuras de engrandecimiento imperialista, pero sus ejércitos se sorprendieron al no lograr la rápida victoria que habían esperado.

Solo el continente americano permanecía en una feliz ignorancia de los acontecimientos Ocupados con sus propios problemas económicos, fomentaban el desprecio y la desconfianza hacia todo lo que proviniese de más allá de sus costas. La mayoría de los americanos pensaba que les habían sacado las castañas del fuego a los europeos en 1917 y 1918, y que estos les habían pagado con demoras en los préstamos que habían empeorado el paso por la Gran Depresión. Por ello, juraron que tendría que nevar en el infierno para volver a involucrarse en una guerra europea.

Es en medio de este turbulento entorno en el que empiezas a jugar. Tendrás la oportunidad de crear un mundo mejor gracias a una diplomacia astuta o a una iniciativa violenta. En cualquier caso, es probable que acabes en guerra a pesar de tus mejores esfuerzos. Lo más sensato es que te prepares... ¡Te espera un choque entre "Corazones de Hierro"!

"Toda la furia y el poder del enemigo se volverá muy pronto hacia nosotros. Hitler sabe que tiene que derrotarnos en esta isla o perder la guerra. Si podemos hacerle frente, toda Europa será libre y la vida del mundo seguirá su marcha hacia un futuro esperanzador. Pero, si caemos, todo el mundo incluso los Estados Unidos y todo aquello que hemos conocido y amado se hundirá en el abismo de una nueva era de oscuridad, más siniestra y tal vez más larga al amparo de una ciencia pervertida. Consagrémonos todos a nuestro deber en la seguridad de que si el Imperio Británico y la Commonwealth duran todavía mil años, los hombres de esa época aún dirán que ésta fue su hora más decisiva".

Winston Churchill, Primer ministro británico 1939-1945 (discurso del 18 de junio de 1940 justo tras el colapso de Francia).

RESUMEN

Este juego está ambientado en la Segunda Guerra Mundial y lo han creado entusiastas de la historia de este período. Se han realizado todos los esfuerzos para maximizar tanto el realismo como la jugabilidad. El resultado es un excelente equilibrio entre ambos factores.

El enorme número de provincias existente permite un mayor movimiento táctico de unidades en combate, que combinado con un formato de turnos por horas, permite componer estrategias de maniobra detalladas, con pausas durante las tardes por los ataques aéreos y asaltos enemigos al amanecer desde múltiples direcciones. Es el primer juego de estrategia con un sistema de suministros realista, que lleva la cuenta de las unidades de suministros o combustibles individuales que se dirigen hacia las unidades del frente. Esto permite que el enemigo intercepte los suministros o que se interrumpan debido a cuellos de botella o carreteras embarradas. El sistema meteorológico es ya de por sí una simulación de gran complejidad y ejerce su impacto en el campo de batalla. A lo largo del tiempo, un intrincado sistema de investigación y desarrollo de nuevas armas marcará la diferencia. Hay mucho contenido para los jugadores interesados en la fidelidad a los detalles históricos.

Al mismo tiempo, ningún juego ha logrado jamás incluir este grado de flexibilidad para jugadores que, de otro modo, quedarían abrumados por los detalles. El sistema de Comandantes de teatro y Cuarteles generales permite a cualquier jugador que pueda desarrollar toda o la mayor parte de su guerra en "piloto automático", mientras se concentra en otros elementos de su preferencia. Si lo deseas, tienes todos los complejos instrumentos de la guerra a tu alcance y tienes la libertad de delegar todas o casi todas las decisiones menores a ministros o generales artificiales para que puedas disfrutar de una visión más amplia y global del juego o aprender a jugar poco a poco.

SOBRE EL MANUAL

Voy a utilizar un sistema de numeración especial en este manual que permite, por un lado, moverse por un sistema de reglas relativamente complejo y, por otro, hacer un sumario de conceptos aplicable a diversas categorías de reglas para que se puedan consultar sin saber en qué página se encuentran (cosa difícil de prever antes de que las páginas estén montadas). Cada materia o concepto principal tendrá una letra asignada (las letras "I" y "O" no se utilizarán, para evitar confusión con los numerales). Después, habrá dos grupos de números, separados por una coma o un punto. El primer número antes de la coma es el número del tema y el segundo el número del subtema. Así, G13.21 sería el vigésimo primer subtema del decimotercer tema en la sección del concepto G. Esto hace que la creación de un índice de contenidos sea diez veces más sencilla. Siempre podrás encontrar la regla H2.3, independientemente de la página en la que esté. Pido disculpas a los veteranos de Star Fleet Battles. Aunque es similar, no hemos utilizado el sistema SFB.

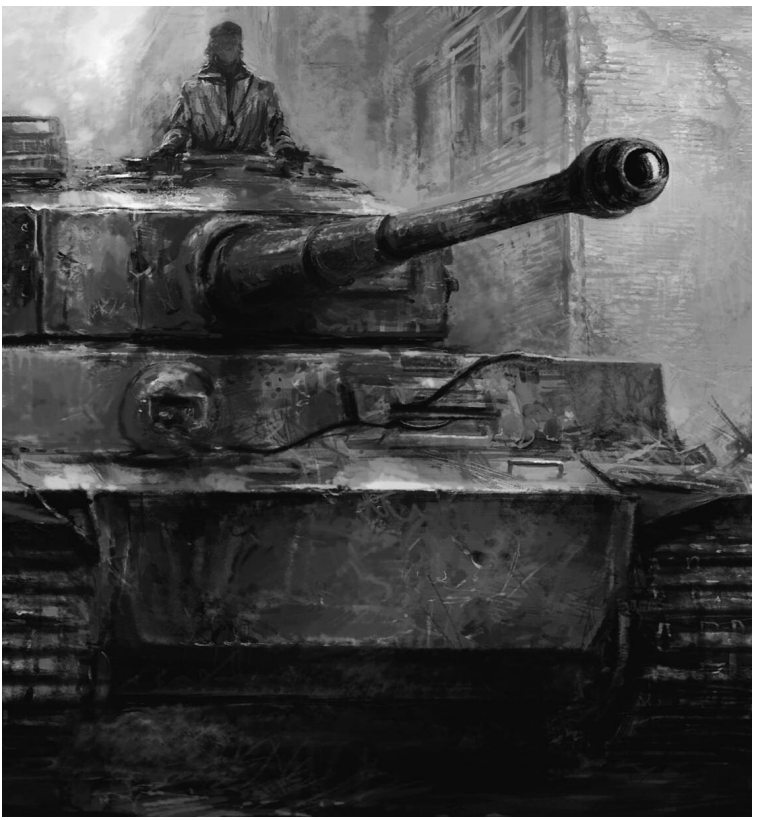
En general, cuando escribo de un término que está relacionado con reglas (por ejemplo, tiene su propia sección de reglas), lo pondré en mayúscula para simbolizarlo. Aunque no siempre es así. Por ejemplo, no siempre pondré en mayúsculas "provincia", a no ser que me refiera a la "Interfaz de provincia" o algo por el estilo. Cuando veas términos en mayúsculas, normalmente podrás encontrarlos en el índice.

Ten en cuenta que este manual no dará normalmente cifras de modificadores u otros valores del juego que puedan cambiar en el futuro debido a actualizaciones o parches. El manual es un intento de explicar la mecánica del juego y el funcionamiento del sistema. Los jugadores que

busquen detalles específicos, como los valores de un determinado parche, pueden consultar el foro de Paradox en http://forum.paradoxplaza.com.
Además de descargarte "parches" de actualización que pondrán tu juego al día de la última versión, en el foro encontrarás a otros jugadores con los que hablar sobre cualquier asunto relacionado con este título u otro de los muchos juegos de estrategia histórica de Paradox Interactive. Además, recuerda que muchos miembros se dan cita en el foro de Paradox para escribir "Informes posteriores al combate (After Action Reports o, simplemente, AARs)", que narran historias de sus partidas de diversas maneras, ya sea como historias de ficción alternativas, explicaciones directas sobre la partida o dramáticos relatos de aficionados. La peculiaridad de Paradox Games consiste en que cada uno de sus juegos es bastante distinto del resto a los que puedas haber jugado y, por ello, siempre hay algo nuevo e interesante que contar.

INICIO RÁPIDO

Aunque es recomendable que te leas completamente el resto del manual, algunos jugadores prefieren pasar directamente a la acción. Por limitaciones de espacio, la lección de Inicio rápido ha sido trasladada a la Guía de estrategia. Si lo que quieres es un tutorial rápido, es recomendable que lo consultes allí. La sección de Inicio rápido "te enseña las herramientas sin contarte las reglas". Seguro que muchos jugadores lo prefieren. Éste es un juego complicado y, es posible que los nuevos jugadores encuentren útiles estas instrucciones. Los Tutoriales de juego también resultan útiles para iniciar rápidamente la acción.



A
PANTALLA DE JUEGO, MAPAS E INTERFACES

A 1.0 OPCIONES DE INICIO Y PANTALLA DE INICIO

Cuando hayas hecho clic en el icono para iniciar Hearts of Iron III, verás una serie de escenas famosas de la Segunda Guerra Mundial mientras el juego se carga. Ten en cuenta que HOI 3 es un juego tremendamente detallado y los archivos que necesita cargar para funcionar son inmensos. Estos archivos tardarán un rato en cargarse por primera vez. Sabrás que el inicio del juego está progresando porque aparecerá un nuevo grafico a cada minuto transcurrido y el cursor del reloj de arena dará la vuelta. Este proceso ocurrirá cada vez que cargues el juego desde el escritorio, a no ser que hayas jugado desde la última vez que reiniciaste el equipo. Eso hará más rápido el inicio.

Una vez hayas cargado el juego, aparecerá un gráfico introductorio y un menú de inicio con varias selecciones. En la esquina inferior izquierda de la pantalla, verás el número de versión del juego y una "suma de verificación" (un código único de cuatro letras que indica la configuración específica y el estado de los parches de tu juego). Puedes utilizar esta suma de verificación para comprobar que has instalado correctamente el juego. También es importante de cara a las partidas Multijugador porque cada jugador debe tener el mismo código de suma de verificación para enfrentarse entre sí. Si modificas cualquiera de tus archivos de juego (como con los "mods"), tu suma de verificación cambiará. Además de las trampas, esto evita problemas de compatibilidades entre los jugadores. Aquellos archivos que se supone que puedes modificar (Ajustes de mensajes y otros) no alterarán la suma de verificación.



Al cargar el juego tendrás diversas opciones:

Un jugador: inicia una partida para un solo jugador enfrentándote al ordenador en la que serás el líder de uno de tantos gobiernos. Además, aquí es donde se cargan las partidas guardadas.

Multijugador: inicia o alberga una partida multijugador contra oponentes humanos. También podrás jugar contra tus amigos o encontrar oponentes en Metaserver (descrito con más detalle en la sección Multijugador).

Tutorial: inicia una serie de escenarios de entrenamiento que explicarán brevemente lo esencial para jugar.

Opciones: cambia diversos ajustes del juego (ver Opciones del juego).

Créditos: descubre la gente que ha creado este juego.

Inicio rápido (en la parte inferior derecha): inicia un escenario de juego preseleccionado.

A1.1 OPCIONES DEL JUEGO

Haz clic en el botón de "Opciones" en el Menú principal del juego para cambiar la configuración predeterminada del juego. Cada botón de la parte superior de la interfaz te permite ajustar un tipo de opción: juego, vídeo, sonido o controles. Después de realizar los cambios, haz clic en el botón "Aplicar" en la parte inferior del menú para guardarlos y volver al Menú principal del juego. El botón "Atrás" cancelará los cambios y te devolverá al Menú principal del juego. Muchos de estos ajustes, a excepción de Vídeo y Dificultad, también pueden cambiarse durante la partida si seleccionas el botón "Opciones" de la Interfaz de opciones del Menú principal.

Configuración del juego: configuración general

El ajuste de dificultad cambia la dificultad global del juego y la hace superior o inferior a la normal. La dificultad solo se puede cambiar antes de iniciar una partida.

La Frecuencia de guardado automático te permite configurar el juego para que guarde los avances cada mes, cada seis meses, cada año, cada cinco años o en ningún momento. Cuando veas la lista de partidas guardadas, verás una llamada "Guardado automático" y otra llamada "Guardado automático antiguo". Son las dos partidas guardadas automáticamente más recientes. Esto evita la pér-

dida accidental de una partida guardada. Además, siempre puedes guardar los avances de forma manual.

Configuración de vídeo: solo se puede cambiar al principio de una partida.
La resolución te permite escoger la resolución de pantalla más adecuada para ti. La resolución predeterminada viene determinada por la resolución actual de tu escritorio.
La tasa de actualización ajusta la tasa de actualización a partir de un valor predeterminado. ADVERTENCIA: un ajuste incorrecto puede causar daños a tu monitor. Por favor, consulta el manual de tu monitor antes de cambiar la tasa de actualización predeterminada.
El nivel de muestreo simple ajusta el nivel de multisampling (también conocido como anti-aliasing) que se utiliza para mostrar gráficos en el juego. Los niveles más altos producen una imagen visualmente más agradable pero también reducen ligeramente el rendimiento del juego.
Gamma ajusta el nivel de contraste global de los gráficos del juego. En la mayoría de los sistemas, la posición intermedia produce un contraste y un brillo excelentes. Al deslizar el control hacia la izquierda se reducirá el contraste y al hacerlo hacia la derecha éste aumentará.
Árboles (activar/desactivar) te permite desactivar los árboles del juego y evitar así sobrecargar tu sistema si éste cumple por poco con los requisitos mínimos para ejecutar el juego.

Configuración de sonido: el juego tiene una banda sonora musical completa, además de numerosos efectos de sonido. Muchos de ellos te ayudarán a jugar informándote de lo que está sucediendo.
Volumen principal ajusta el volumen general del sonido del juego. Esto no afectará al volumen principal de tu equipo.
Efectos ajusta el volumen de los efectos especiales de sonido del juego.
Música ajusta el volumen de la hermosa banda sonora que se ha compuesto específicamente para el juego.

Configuración de controles: los controles básicos que te ayudarán a ver el mapa.
Velocidad de desplazamiento ajusta la velocidad a la que se moverá el Mapa principal del juego al moverse de un extremo a otro del mismo. Esto puede evitar que el movimiento de tu pantalla salte demasiado.
Velocidad de zoom ajusta la velocidad a la que aumentarás o reducirás la vista sobre el Mapa principal con la rueda de tu ratón.
Modo en ventana: esta opción no aparece en los menús, pero es posible cambiar a Modo en ventana si editas manualmente (con el Bloc de notas de Windows) el archivo settings.txt: cambia la línea "windowed = no" a "windowed = yes" y guárdalo. Recuerda que, oficialmente, el juego no está diseñado para funcionar en Modo en ventana. Esto puede causar pérdidas de rendimiento, problemas visuales o fallos en algunos sistemas.

A1.2 TUTORIALES

Haz clic en el botón "Tutorial" del Menú principal del juego para acceder a los tutoriales en pantalla de Hearts of Iron III. Están diseñados específicamente para introducirte con rapidez en los aspectos básicos del juego. Cada tutorial se centra en un tema diferente, que va desde la gestión interna a la guerra. Para dominar completamente Hearts of Iron III hacen falta muchísimas horas de juego. No te desanimes si no lo entiendes todo desde el principio. Este manual está diseñado para proporcionar mucha más profundidad a tu aprendizaje que los tutoriales.

A1.3 INICIO RÁPIDO

Al hacer clic en "Inicio rápido" aparecerá un menú con cuatro opciones de escenarios interesantes que te ayudarán a meterte en el juego de inmediato. Estos solo son escenarios preseleccionados que te evitan la molestia de tener que elegir entre media docena de fechas de inicio y más de 100 países con los que jugar.
Si piensas que preferirás el Inicio rápido, antes deberías consultar la Guía de estrategia, donde se explican brevemente algunos de los conceptos básicos del juego. En realidad, lo mejor sería probar alguno de los Tutoriales en línea, ya que te ayudan con el aprendizaje.

A1.4 INICIAR UNA PARTIDA PARA UN JUGADOR

Haz clic en el botón "Un jugador" del menú principal de juego y aparecerás en la Pantalla de inicio de Un jugador. Aquí, podrás iniciar una nueva partida en cualquier momento histórico o fecha señalada y cargar un juego previamente guardado.
Verás un mapa de Europa con países de colores. Aquí es donde decides el país con el que vas a jugar. El mapa se desplazará para que puedas explorar todo el mundo y elegir tu país. En la parte central superior, verás la opción de escenario por defecto, que comienza el 1 de enero de 1936. Sin embargo, puedes elegir otros escenarios en el menú de la parte superior izquierda. Si haces clic en uno de los escenarios, el mapa mundial cambiará para reflejar los cambios geográficos o históricos ocurridos entre 1936 y el inicio de ese escenario.
Cuando selecciones un escenario, verás una breve explicación de qué hace que esa fecha sea un punto de partida interesante para un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial. En la parte central inferior hay también un cierto número de banderas que representan a potencias mundiales con las que sería interesante jugar. Si haces clic en una de esas banderas, seleccionarás ese país para jugar. Por otra parte, siempre puedes echar un vistazo para encontrar un país que te guste más.
Cuando hayas escogido país y un escenario apropiado, haz clic en el botón "Jugar" situado en la esquina inferior dere-



cha. También puedes seleccionar "Atrás" para volver al menú de Inicio.
Mientras el juego termina de cargar tu escenario, verás más escenas de la Segunda Guerra Mundial y, después, el Mapa principal y la pantalla de juego.

A1.5 INICIAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Haz clic en el botón "Multijugador" del Menú principal de juego y aparecerás en la Pantalla de inicio de Multijugador. Aquí habrá diversas opciones para jugar contra otras personas. Pueden ser amigos tuyos o gente que no conozcas. Consulta la sección R para obtener más información sobre las opciones del menú y cómo empezar en partidas multijugador.

A2.0 INTERFAZ PRINCIPAL DE PANTALLA

A2.1 BARRA DE INFORMACIÓN (BARRA SUPERIOR)

La Barra de información está en la parte superior de tu pantalla. En el extremo izquierdo aparecerá la bandera y el nombre de tu país. Justo encima está la fecha en la que has comenzado. Puedes hacer clic en la fecha para poner la partida en Pausa o reanudarla. Justo a la derecha de la fecha hay dos marcas rojas que representan al indicador de "Pausa". Si no estás en pausa, aparecerá un montón de "flechas hacia arriba" o "sardinetas" que indican tu Configuración de velocidad. Los botones "+" y "-" te permiten aumentar o reducir la Velocidad del juego. Hearts of Iron III discurre en "turnos" de una hora. Puedes jugar muy despacio, a un ritmo de una hora de juego cada pocos segundos o a toda máquina, a un ritmo acelerado de 24 horas en ese mismo intervalo. Hay otro indicador de pausa en el otro lado de los botones de Velocidad del juego.
A lo largo de lo más alto de la pantalla de juego, el resto de la Barra de información muestra, en primer lugar, tus Reservas de recursos (de izquierda a derecha: energía, metal, materiales raros y crudo) que indican las cantidades que tienes actualmente de cada recurso. Los números verdes indican que las reservas van aumentando cada día y los números rojos indican un déficit que hará que ese recurso se agote en algún momento futuro.
Si pasas el cursor del ratón por encima de los números, aparecerá una ventanilla de información que explicará que es ese recurso y a qué ritmo estás almacenándolo o gastándolo. También te indicará dónde van esos recursos empleados o de dónde provienen los que estás almacenando.
A continuación, a la derecha, verás tres números subdivididos. Representan la Capacidad industrial (o "CI"). El primer número es lo que se llama CI desperdiciada. Se trata de la CI que podrías estar utilizando pero no utilizas (y, por supuesto, es algo que quieres solucionar). El siguiente número, al otro lado de la primera barra, es la CI disponible, la capacidad industrial que puedes utilizar. El último número, a la derecha de la barra, es la CI básica. Simboliza el número de "fábricas" (en realidad, puntos industriales) que tiene tu país y que componen el grueso de la CI disponible.
A la derecha de tu CI hay más recursos, los Suministros, el Combustible y el Dinero. De nuevo, los números rojos son mala señal porque representan pérdidas y los verdes son buena señal porque representan ganancias. Algo más a la derecha verás cifras que representan a otros valores importantes. Son Recursos humanos, Puntos diplomáticos, Puntos de espionaje, Puntos de oficiales, Disensión y Unidad Nacional (todos se explican más adelante en el manual).

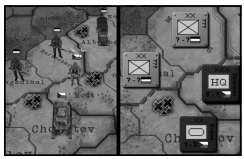
A2.2 MENÚ INTERNO DEL JUEGO

El último icono de la fila superior de la Barra de Información es el botón de Menú, que te permite acceder a diversas opciones:
Guardar partida: te permite guardar la partida actual, ya sea para tener un registro (por si acaso) o para continuarla más tarde.
Opciones del juego: te permite cambiar gran parte de la configuración descrita anteriormente (los mismos ajustes que puedes cambiar desde el Menú de inicio).
Renunciar. Finaliza la partida actual y te muestra la Pantalla de avance de victoria, desde donde podrás volver al Menú de inicio, que te permitirá escoger una nueva partida o cargar una ya existente (¡acuérdate de haberla guardado previamente!).
Configuración de los mensajes: te permite personalizar la manera en la que serás informado de todos los pequeños detalles que ocurren en la partida. También puedes configurarlo para que no te molesten.
Salir: finaliza el programa Hearts of Iron III y te devuelve al escritorio (¡acuérdate de guardar antes!).
Debajo de toda esta información, pero aún en la Barra de información, hay una serie de seis "pestañas" que puedes utilizar para abrir interfaces importantes que te permitirán dirigir las funciones de tu país y su gobierno.

A2.3 GRÁFICOS ANIMADOS O CONTADORES

Entre las Opciones del juego puedes elegir el modo en el que se representarán tus ejércitos,
ya sea como "Gráficos animados" (modelos visuales de soldados de infantería, tanques, etc.) o como contadores al estilo de los wargames clásicos.

Los Gráficos animados son imágenes gráficas en tres dimensiones de las unidades. Muchos jugadores los prefieren porque son más interesantes desde el punto de vista visual. Aunque estés utilizando Gráficos animados, si alejas suficiente la vista de las unidades, éstas se convertirán en contadores.



Cada contador te mostrará el símbolo del tipo de unidad (infantería, blindados, etc.), su nivel organizativo (división, cuerpo, etc.) y un indicador numérico que mostrará sus valores aproximados de Ataque y Defensa (en el formato "1 – 2"). Recuerda que esos valores son aproximados y solo representan valores de combate relativos, no reales. Si acercas la vista, aparecerá más información sobre el contador, como la bandera de su nación y el nombre del líder asignado a la unidad.

A2.4 **PAUSA**

La partida comenzará pausada. Esto te permitirá establecer tu Gobierno, examinar el mundo y realizar diversas acciones antes de que debas preocuparte por eventos, guerras y demás. Aunque solo tienes que hacer clic en la fecha para pausar o reanudar la partida, puede que te resulte más fácil utilizar la tecla Pausa de tu teclado. Ten en cuenta que puedes configurar tus Configuración de los mensajes para que detengan el juego automáticamente cuando ocurra un determinado evento del juego. Puedes establecer preferencias para cada categoría de mensaje.

A2.5 **VENTANAS EMERGENTES DE EVENTOS**

Una Ventana de evento ("emergente") te informará de que está ocurriendo algo frente a lo que deberías reaccionar. Las Ventanas de evento aparecerán en medio de la pantalla y pueden detener la partida, según lo hayas configurado. Se configura con la interfaz de Configuración de mensajes (ver A2.10). Puedes acceder a ella con el botón de Opciones del Menú principal. En general, se trata de algo que necesitas que te vayan recordando. Te informarán del inicio o fin de un Combate, de un evento histórico y cosas por el estilo.

Las Ventanas de evento se pueden mover por la pantalla si haces clic y arrastras de cualquier parte de la ventana que no sea un botón. Las ventanas se pueden cerrar normalmente si pulsas "Intro" en el teclado o haces clic en el botón "Cerrar" con el ratón Cuando hayas leído el evento, si pulsas Intro realizarás la opción marcada de forma predeterminada en la Ventana de evento. De este modo, confirmarás la recepción de la información y se cerrará la ventana. Asegúrate de que se trate de una ventana informativa y no una de las diversas que solicitan que escojas una entre varias opciones. La mayoría de esas ventanas no tienen una respuesta predeterminada y no se cerrarán si pulsas Intro, pero es mejor asegurarse.

Si aparece una ventana de evento para una categoría de evento del que no te interesa que te informen con una ventana emergente, puedes hacer clic con el botón derecho del ratón para acceder al menú que te permite especificar los ajustes de mensajes de esa categoría y decirle al ordenador cómo quieres que te informe de ese tipo de eventos.

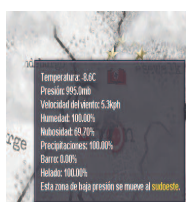
A2.6 **ALERTAS**

A veces aparecerán iconos de alerta en la esquina superior izquierda de tu pantalla que te avisará de situaciones que necesitarás tener presente. Puede ser un aviso de nuevas Leyes disponibles que pueden ajustarse mejor a la situación del mundo o puede ser un aviso de que has construido unidades que debes desplegar.



A2.7 **VENTANILLAS DE INFORMACIÓN**

Si la información proporcionada por los gráficos del juego no basta para responder todo lo que quieres saber, siempre puedes colocar el puntero del ratón sobre el objeto del que quieres ver una ventanilla de información. La Ventanilla de información es una caja informativa que aparece junto a un objeto para proporcionar datos adicionales. Los últimos parches para el juego incluyen ventanillas de información actualizadas y más útiles, si es que necesitas un mayor nivel de información.



A2.8 **OFERTAS DIPLOMÁTICAS (ALERTAS DE BANDERA)**

Los mensajes diplomáticos aparecerán como banderas nacionales redondas en la parte superior izquierda de la pantalla y, a medida que se acumulen, seguirán expandiéndose por la fila superior. Esto indica que hay otros países interesados en tener tratos contigo. Estos iconos permanecerán 23 días antes de que empiecen a parpadear. Cuando empiecen a hacerlo, solo permanecerán ahí durante siete días más. Haz clic en el mensaje para res-

ponder. Si no respondes en un plazo total de 30 días, habrás rechazado la oferta de manera "automática".

A2.9 **DESCRIPTOR**



El descriptor es una herramienta de información básica que puedes personalizar para que te proporcione el estado instantáneo de los asuntos más importantes que quieras tener controlados, como los ejércitos, armadas o estructuras de cuarteles generales entre otras cosas. Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el botón de la esquina superior derecha de la Pantalla de juego para activar o desactivar el descriptor. Sobre él aparecerán una serie de pestañas que te permitirán escoger la información que quieres consultar.

Si haces clic en una entrada del descriptor, ya sea un a unidad o un combate, centrarás la vista sobre esa posición y se abrirá la interfaz de la unidad o batalla. Consulta J1.5 para obtener más información sobre el uso del descriptor.

A2.10 **CONFIGURACIÓN DE LOS MENSAJES**

Hearts of Iron III puede mantenerte informado de la mayoría de eventos que ocurren en tu país y el resto del mundo a través de varias interfaces. La configuración de los mensajes te permiten personalizar el tipo de información que quieres recibir y la manera en que ésta te llega. Para configurar los ajustes, haz clic en el botón "Configuración de los mensajes" de la Interfaz de opciones del Menú principal, que abrirá un menú desplegable. Aquí aparecen todos los tipos posibles de mensajes. Tardarás un poco en revisarlos, pero merece la pena. No tienes que revisarlos todos de una vez. Puedes encargarte de ellos cuando se produzca la situación apropiada. Cuando veas un Mensaje en el Historial o en una Ventana de evento que desees cambiar, haz clic con el botón derecho del ratón y aparecerá un menú que te preguntará cómo quieres gestionar esos mensajes.

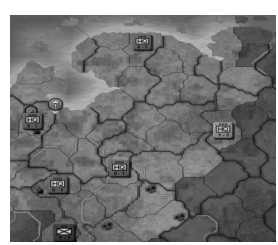
También hay un modo manual de editar estos Ajustes, que igual resulta más fácil para algunos. Con un editor de texto, abre el archivo "messagetypes_custom.txt", que puede estar en la carpeta principal de HOI 3 o, si utilizas Windows Vista, en otra carpeta (si es necesario, haz una búsqueda para encontrar el archivo). Usa siempre un editor de texto, como el Bloc de notas (no un procesador de textos), porque conseguirás hacer un guardado "limpio". Antes, haz una copia de seguridad del archivo por si cambias por error alguna otra cosa y poder volver al original. Cada tipo de mensaje aparece en mayúsculas. Las opciones de Ajustes de mensajes aparecerán en una lista junto a "=sí" o "=no". Cambia lo que desees para personalizar los Ajustes a tu gusto. Asegúrate de no cambiar ningún otro carácter y de no añadir ningún espacio adicional y demás. Mantén el archivo en su formato original y ten cuidado con lo que cambias. Después, guarda el archivo. Si el juego funciona de forma extraña, puedes guardar ("Guardar como") el archivo de seguridad con el nombre original del archivo y volverá a la normalidad.

A3.0 **MAPA PRINCIPAL**

El mapa de Hearts of Iron III está diseñado para que recuerde a un mapa histórico de la Segunda Guerra Mundial para ayudarte con la ambientación y meterte en el juego.

El mapa principal domina la pantalla en la que comienzas. La partida estará pausada al principio y, automáticamente, comenzarás en el "modo de mapa geográfico", que muestra el terreno, los ríos, las montañas y los desiertos a todo color. Cuando el juego se cargue por primera vez, la pantalla estará centrada en el país que hayas seleccionado. Para mirar a tu alrededor, mueve el cursor hacia el borde de la pantalla para que el mapa se mueva en esa dirección. También lo puedes mover con los cursores del teclado.

Si seleccionas una provincia, aparecerá de un color algo más claro que el color normal de las demás provincias del país que no están seleccionadas. Las provincias no seleccionadas de tu país o del país de un aliado aparecerán con color y brillo normales. Además, aquellas provincias que sean provincia tanto de tu país como del país de un aliado, aparecerán en un color más oscuro que las demás (como en una niebla) y las unidades de esas provincias estarán "ocultas".



A medida que tus unidades se muevan por el mapa (o incluso cuando están quietas), tienen un cierto "radio de visión", que te permite hacerte una idea limitada de su entorno. Esta "visión" también se extiende desde cualquier provincia controlada por ti o por otro país de tu facción o alianza. Esto se explica con mayor detalle en la sección G (Inteligencia). Las provincias o zonas marítimas adyacentes a tus unidades o a provincias aliadas aparecerán con un sombreado más claro que el territorio que las rodea (las otras aparecen "agrisadas"). Normalmente podrás ver a las unidades enemigas o neutrales en esas provincias, aunque no podrás saber todo lo que te gustaría acerca de qué son o qué tipos de brigadas componen cada división.

La mayoría de las unidades o provincias mostrarán una ventanilla de información si colocas el puntero del ratón sobre ellas. Según el modo de mapa en el que estés, aparecerán diversas ventanillas. La información de las unidades que no sean tuyas será muy limitada.
Si pulsas la tecla "Inicio" del teclado, el Mapa principal se centrará en tu capital.

A3.1 ZOOM

Si tu ratón tiene botón de rueda central, puedes utilizarlo para aumentar o alejar la vista del mapa. Cuanto más lo muevas hacia atrás, más amplitud del mapa aparecerá. A un aumento máximo, puedes examinar de cerca el detalle del paisaje, los soldados y el resto de unidades del mapa. A un aumento mínimo, verás la mayor parte de continentes enteros.
Si has escogido el uso de "gráficos animados" (modelos visuales de soldados de infantería, tanques, etc.) en lugar de contadores al estilo de los wargames clásicos, el mapa se inclinará al aumentar la vista para que puedas ver el detalle de los gráficos. Al alejarte, los gráficos animados se convertirán en contadores, que muestran información mucho más detallada.

A3.2 PUNTERO DEL RATÓN

Una flecha verde y continua aparecerá si la unidad seleccionada puede moverse a una provincia amistosa (controlada por tu país o por un aliado). Una flecha roja y continua aparecerá si la unidad seleccionada puede moverse a una provincia hostil (controlada por un enemigo). Una "x" roja parpadeante aparecerá si la unidad que has seleccionado no puede moverse hacia esa provincia o zona marítima.

A3.3 PROVINCIAS Y REGIONES

El mapa consta de 10.000 provincias terrestres que abarcan todo el mundo, con varios miles más de zonas marítimas. Esto es casi cuatro veces más provincias que las que había en HOI 2. La inclusión de más provincias debe suponer una mayor flexibilidad de movimientos y combate, en lugar de más tedio al conquistar al enemigo. Por este motivo, hemos tratado de controlarlo y equilibrarlo todo con mucho cuidado.
Verás que las provincias más pequeñas están situadas en las zonas en las que, potencialmente, se desarrollará la mayor parte del combate terrestre, mientras que las más extensas están en zonas donde no se espera que pasen los ejércitos. El enorme número de provincias permitirá más batallas tácticas y maniobras, ya que una parte de los ejércitos podrá moverse con rapidez a una provincia adyacente para flanquear o rodear a un enemigo.
Según el Modo de mapa, estas provincias aparecerán en diversos colores. En el Modo de mapa geográfico por defecto, el mapa aparece coloreado para indicar el tipo de Terreno de cada provincia (tonos verdosos para el bosque, ocre para el desierto y demás). También aparecen las montañas y los ríos. En otros modos de mapa, el color de la provincia indicará algo específico de ese modo.



Las fronteras rojas dividen los países y las negras las regiones. La zona más clara de la región que se muestra es la provincia de Casablanca. A un mayor aumento, también tendrá una frontera negra más fina alrededor.

Las provincias se agrupan en regiones más grandes que son útiles para las misiones aéreas. La mayoría de las regiones tienen cuatro o cinco provincias. Las regiones están definidas por fronteras más oscuras que engloban a más de una provincia. A medida que alejas la vista, las fronteras provinciales desaparecen y solo quedarán las fronteras regionales. Si haces clic sobre ellas, las provincias individuales seguirán apareciendo una a una. Cada provincia aparecerá como una zona más clara en el interior del borde de la región.
Las fronteras de los países aparecen como unas líneas rojas brillantes. Las capitales de los países aparecen como un punto blanco y rojo (un símbolo de diana).

A3.4 INSTALACIONES ("EDIFICIOS")

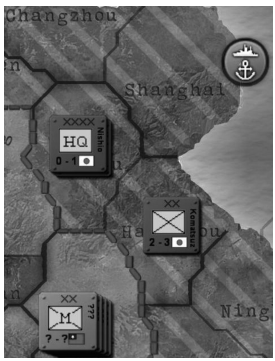
Verás diversos "iconos" en el mapa que representan instalaciones or "edificios". Como todos los elementos del juego, las instalaciones se construyen con CI (capacidad industrial, ver sección B), mediante la cola de producción. Una base naval con barcos en sus muelles aparecerá en color azul, en lugar de en color gris y tendrá un icono de un barco en el interior del círculo.

Una base aérea que tenga escuadrillas estacionadas allí y en tierra (por ejemplo, no están fuera en una Misión) tendrá un color más claro y aparecerá un icono de una aeronave en el interior del círculo.

A3.5 **PROPIEDAD Y CONTROL**

Las provincias tienen dos clases de estado, propiedad (el país al que pertenecen) y control (el país que las ha ocupado temporalmente y que las gobierna durante la guerra). En tiempos de paz, la propiedad y el control pertenecerán a la misma nación.

Una provincia suele aparecer en el color de su propietario pero, cuando sea ocupada por otro país que obtenga su control, en el modo de mapa político aparecerá con un patrón entrelazado de ambos colores En otras, solo aparecerá la frontera. El color predominante de una provincia es siempre el color del país que la controla, pero el color de su propietario aparece sobreimpreso para indicar de quién era originalmente.



Cuando las únicas unidades que queden (que no se estén retirando) en una provincia sean las unidades del enemigo de su propietario, el control cambiará de manos y la provincia adoptará un patrón de color cuadriculado que significa que el país conquistador tiene el control. Lo normal es que una provincia siga siendo Propiedad del país original durante la mayor parte del juego. Sin embargo, el Control puede cambiar de manos hasta que lo recupere su Propietario o el país sea liberado por un aliado. La Rendición del Propietario puede transferir ciertas Provincias núcleo a la Propiedad de otro país.

A3.6 **MINIMAPA**

El pequeño mapa del mundo situado en la esquina inferior derecha de la pantalla se denomina Minimapa. Muestra el lugar que estás viendo en este momento en el Mapa principal y te ofrece la posibilidad de hacer clic en él para ver cualquier parte del mundo. La caja blanca del Minimapa muestra lo que estás viendo en este preciso momento en el Mapa principal. Si alejas la vista se hará más grande y, si la acercas, más pequeño. Si haces clic en un lugar del Minimapa, el Mapa principal se centrará allí automáticamente.



A3.7 **HISTORIAL**

La gran flecha o triángulo situado a la derecha del Minimapa (el pequeño mapa del mundo) es el botón que sirve para activar el Historial. Puedes utilizar este botón para activar o hacer visible el Historial. Al hacerlo, aparecerá una lista que se actualiza continuamente, ordenada por días, de todos los eventos importantes y secundarios del juego, según lo tengas configurado en Configuración de los mensajes. La flecha que apunta hacia arriba te permite mostrar el Historial. Con la flecha que apunta hacia abajo, podrás cerrarlo.

El Historial está situado en el centro de la parte inferior de la Pantalla principal. El Historial se desplazará, mostrando una lista cronológica de los eventos más recientes del juego. Puedes desplazarlo hacia atrás con la barra de desplazamiento del extremo derecho del Historial para poder ver qué es lo que ha pasado hasta el momento en que iniciaste la actual sesión de juego. Si colocas el puntero del ratón sobre el Historial, también puedes utilizar la rueda central de tu ratón. Si haces clic con el botón izquierdo del ratón sobre una entrada del Historial, el Mapa principal se centrará en el lugar donde sucedió ese evento.

Puedes personalizar los eventos que aparecerán en el Historial si haces clic en el botón "Opciones" del Menú principal y vas a Configuración de los mensajes. También puedes hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier elemento del Historial para abrir un menú que te permitirá determinar cómo quieres recibir la información de ese tipo de mensajes en el futuro. Normalmente, se tratará de cosas de las que quieres estar informado, aunque no tan importantes para que aparezca una ventana emergente o se detenga el juego. Consulta A2.10 para obtener más información sobre Configuración de los mensajes.

A4.0 **MODOS DE MAPA**

A4.1 **MODO DE MAPA GEOGRÁFICO**

Este Modo de mapa muestra el tipo de terreno que contiene cada provincia. Además de ser el Modo de mapa más estético, también es el más útil para los combates, aunque las características del Terreno también aparecen en otros Modos de mapa.

El Terreno es crucial. Es algo que tienes que tener controlado, ya juegues con este Modo de mapa o utilices las texturas gráficas y la Interfaz de provincia para observarlo. El tipo de terreno en el que tienen lugar las batallas puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota. Los ata-

cantes y los defensores pueden sufrir penalizaciones al Combate según sea el terreno. El Terreno se explica con detalle en A6.0.

A4.2 MODO DE MAPA POLÍTICO

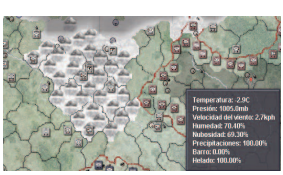
Este Modo de mapa muestra cuáles son los límites de los países y, aunque en otros Modos de mapa lo indican con una línea roja brillante a lo largo de la frontera, esta versión es diferente. También muestra las provincias que están bajo el control de otro país. Un patrón de franjas en una provincia indica ese estado mixto (Propietario contra Controlador). El color del país controlador será el color predominante de la provincia, pero el color del Propietario estará presente en franjas sobre la provincia para indicar al Propietario original.

El Terreno de fondo de este modo de mapa y otros se muestra con texturas de fondo pero es posible que tengas que comprobar la Interfaz de provincia para estar seguro del tipo de Terreno.

A4.3 MODO DE MAPA DEL TIEMPO

El Modo de mapa del tiempo te permite ver qué condiciones meteorológicas están afectando a tus campos de batalla. Se puede utilizar para planificar rutas de movimiento y ofensivas. El control del tiempo es muy importante, sobre todo para la aviación, ya que podría cambiar para cuando terminen su Misión. También es recomendable mantener a tus flotas alejadas de Tormentas serias, ya que el mal tiempo o una visibilidad limitada puede provocar bajas por "fuego amigo".

Las siguientes descripciones solo explican cómo aparece cada tipo de tiempo en el Modo de mapa del tiempo. Para tener más información sobre el desarrollo de estas condiciones meteorológicas, consulta A7.0, o L5.5 para conocer sus efectos sobre los combates.



A4.4 MODO DE MAPA DE INTELIGENCIA

Hay diversos tipos de "Inteligencia" que consisten en información sobre el enemigo o países vecinos. Esta información, junto a otros tipos diversos de Inteligencia es la que te proporciona el Modo de mapa de inteligencia. Podrás "mirar" en las provincias adyacentes para ver que fuerzas militares hay en ellas.

Otros métodos reunirán inteligencia sobre otros factores y sobre unidades que estén desplegadas lejos en territorio extranjero. Estas formas de inteligencia se describen en la sección G.

A4.5 MODO DE MAPA DE RIESGO DE REVUELTA

El Modo de mapa de riesgo de revuelta muestra la probabilidad de que se produzca una revuelta provincial. Las Provincias que aparecen en verde son "seguras" y no es probable que se rebelen. Las Provincias que aparecen en rojo tienen una probabilidad de revuelta mayor.

A4.6 MODO DE MAPA DIPLOMÁTICO

El Modo de mapa diplomático muestra de manera gráfica las Guerras, Alianzas y otras relaciones entre tu país y los demás. Tus enemigos en guerra aparecerán en rojo. Los Aliados que no estén en guerra aparecerán de un color verde azulado y los Aliados que estén involucrados actualmente en tu guerra aparecerán en verde. Si el país seleccionado reclama una provincia de otro país como núcleo (ver sección de Diplomacia) o tiene un Casus belli sobre otro país (una excusa para declarar la guerra), el país objetivo aparecerá con cuadrículas verdes o a franjas de color verde y gris.

A4.7 MODO DE MAPA DE REGIONES

Al seleccionar este Modo de mapa podrás ver los códigos de color que organizan a las provincias en sus Regiones correspondientes. Las Regiones se utilizan para algunas Órdenes de misión aérea.

A4.8 MODO DE MAPA DE SUMINISTROS

El Modo de mapa de suministros muestra las Líneas de suministros que tu país utiliza para abastecer a tus ejércitos y las Rutas de convoyes que estás utilizando para llevar suministros desde y hacia tu país. Saber por dónde viajan exactamente los Convoyes y los Suministros puede serte muy útil para proteger esas zonas. También es útil ver dónde puede producirse un atasco en el tráfico de suministros.

Una provincia que aparezca en verde, estará recibiendo todos los Suministros que necesita y cada Unidad estará Abastecida. Una provincia que aparezca en rojo indica que los Suministros solicitados para la nueva posición de las unidades aún no han llegado. Un color intermedio o amarillo, indica que el suministro es parcial.



Las Líneas de suministro de la ciudad asediada de Königsberg.

Las Rutas de comercio exterior están marcadas con líneas rojas y verdes que se extienden a lo largo de la ruta. En rojo aparecen los convoyes salientes y, en verde, los que vuelven a tu país. Cada Convoy aparece también en la Interfaz de producción, en la esquina inferior derecha.

A4.9 **MODO DE MAPA DE INFRAESTRUCTURA**

El Modo de mapa de infraestructura te muestra el nivel de Infraestructuras de cada provincia. Las provincias que aparecen en un color verde brillante tienen un alto nivel de Infraestructura. El color cambia a un tono verde más oscuro y al amarillo a medida que el nivel baja, hasta llegar al rojo para los lugares con Infraestructura pobre. El nivel más bajo de Infraestructura es el marrón oscuro.

A4.10 **MODO DE MAPA DE PUNTOS DE VICTORIA**

Este Modo de mapa te mostrará las provincias importantes y su valor en Puntos de victoria. Los Puntos de victoria son un medio para determinar quién gana en cada momento y lo cerca que está el ganador global del fin de la partida. A corto plazo, te da una idea de lo cerca que está un país de la Ruptura, una condición que puede llevar a la Rendición. Las Provincias cuyos Puntos de victoria estén bajo tu control o el de uno de tus aliados aparecerán en verde. Las Provincias cuyos Puntos de victoria estén bajo control de un país neutral aparecerán en marrón. Las Provincias cuyos Puntos de victoria estén bajo control de un país enemigo aparecerán en rojo. Si colocas el puntero del ratón sobre una provincia, aparecerá una ventanilla de información que te dirá cuántos Puntos de victoria tiene.

A4.11 **MODO DE MAPA DE TEATRO**

Cada Teatro aparecerá con un color diferente. Puedes utilizar este Modo de mapa para ver cómo se definen los límites de cada Teatro y cómo puedes modificar esos límites para que reflejen mejor tus prioridades militares.

A4.12 **MODO DE MAPA DE RECURSOS**

Si haces clic en el Modo de mapa de recursos, verás qué provincias son valiosas por sus recursos. Un color verde indica la presencia de un recurso disponible y un icono te muestra qué recurso o recursos puedes encontrar allí. Si el icono no es lo suficientemente claro, una ventanilla de información también te dirá en que consiste ese Recurso.

A5.0 **INTERFACES**

Hay una gran variedad de aspectos en los que se te pedirá que gobiernes tu país. Uno de ellos es el Gobierno. Esto supone supervisar la Política gubernamental, las Leyes y la Política. También pueden aspectos de Diplomacia, Economía, Producción y Espionaje. Estos elementos se controlan mediante pestañas de la Barra de información de la parte superior de la pantalla. Cada pestaña abre una Interfaz que se describe en detalle más adelante en esta misma sección.

A5.1 **MOVER Y CERRAR VENTANAS DE INTERFAZ**

Las ventanas de Interfaz principales que se describen en esta sección llenarán generalmente toda la pantalla y no se pueden mover.

Las ventanas de la Interfaz se pueden cerrar con la "x" de la esquina superior derecha de la misma, al seleccionar otra vez la pestaña de la parte superior (la que abrió inicialmente la Interfaz) o cualquier otra pestaña (que hará cambiar una Interfaz por otra) o pulsando la tecla "Esc" del teclado.

A5.2 **INTERFAZ DE PROVINCIA**

La Interfaz de provincia aparece en la parte inferior izquierda de tu pantalla cuando haces clic en cualquier provincia, ya sea tuya o de otro. Te muestra datos necesarios sobre la provincia.

En la parte superior izquierda de la Interfaz de provincia, verás una imagen general que representa el tipo de Terreno que hay en ella. Si pasas el puntero del ratón sobre la imagen, aparecerá una ventanilla de información que describirá el Terreno con gran detalle. El nombre de la provincia aparece sobre la imagen y una bandera indica a qué país pertenece en ese momento. Si un poder enemigo tiene el Control sobre esa provincia, la bandera del país estará superpuesta en un círculo sobre la bandera del país original.



En la parte superior derecha de la Interfaz verás cada provincia limítrofe con la provincia seleccionada. Si hay un Vado en esa frontera, aparecerá como una "curva en s" azul a lo largo de la frontera verde. Las fronteras con las Zonas marítimas serán azules. Si una provincia bordea un Estrecho (cauce de agua que se puede cruzar sin barcos), aparecerá con una banda azul más ancha sobre el fondo verde.

Bajo la imagen del Terreno habrá una descripción de las condiciones meteorológicas de esa provincia. Además de la Temperatura y la Velocidad del viento, también indicará si hay nubes, lluvia o incluso nieve. Si el terreno de esa provincia está Helado, verás un icono blanco "Helado" a la derecha del Viento (la Provincia también aparecerá como "helada" en el Modo de mapa geográfico). De forma similar, el barro será un icono marrón.



En el centro de esta Interfaz hay una serie de cifras con iconos. La cámara representa tu nivel de Inteligencia acerca de la provincia. El rifle muestra el Riesgo de levantamiento en la provincia. Los soldados muestran los Recursos humanos aportados por la provincia. La bandera ajedrezada muestra la cantidad de Puntos de oficiales que se generan. La segunda fila incluye los recursos que se producen. Estos son, de izquierda a derecha: Energía, Metal, Materiales raros y Crudo.

Cuando estés mirando una provincia controlada por alguien que no pertenezca a tu Facción o Alianza, los símbolos de interrogación "?" aparecerán en aquellos valores que no hayan sido detectados por tu servicio de Inteligencia y, por tanto, desconozcas.

En la parte inferior de esta Interfaz, verás filas de indicadores que muestran tu nivel de cada tipo de Instalación (descrito en A3.4). Si los bombardeos u otros daños han reducido el valor total de una Instalación en tiempos de guerra, la Interfaz también mostrará el nivel hasta el que podrá recuperarse.

A5.3 **INTERFAZ DIPLOMÁTICA**

Aquí es donde puedes gestionar la Diplomacia de tu país, además de controlar tu relación con los demás países.

La principal característica de esta pantalla es el indicador del lado derecho, llamado Espectro ideológico. Sus tres puntos representan las tres Facciones (alianzas ideológicas y militares principales) del juego. La posición de un país en este espectro triangular es acorde a su postura ideológica. Esa postura tenderá a variar por influencias internas o externas, incluidas las acciones diplomáticas de otros países. La cantidad de influencia se puede ver en una ventanilla emergente si pasas el puntero del ratón sobre el rondel del país en el Espectro.

Sobre el Espectro ideológico están las tres facciones: el Eje (Fascistas), los Aliados (Democracias) y el Comintern (Comunistas). Cualquier país que se convierta en miembro de una Facción tendrá su rondel aquí. El total de Puntos de victoria relativos de cada Facción también aparece aquí, lo que te da una idea de cómo lo están haciendo.

A la izquierda, puedes examinar la información sobre Diplomacia y Comercio de cada país del mundo mediante una lista de discriminadores. En la parte superior izquierda hay cuatro filas de opciones de discriminadores. Además, aquí es donde inicias Acciones diplomáticas hacia cualquier país.

Debajo de esto, en la esquina inferior izquierda de esta Interfaz están las opciones de Decisiones disponibles (ver F3.3).

Cerca de la parte central superior del despliegue verás la bandera del país seleccionado junto al Partido gobernante actual. Debajo, está la Barra de progreso de rendición, que normalmente es verde. Si la barra está parcialmente en rojo, ese país está en guerra y ha perdido territorio. Es posible que se rinda si las cosas no cambian.

Debajo de esta sección está la información diplomática relevante, como los países que tiene como aliados o aquellos con los que está en guerra. Tus Relaciones actuales con ellos también aparecen, junto a los valores relativos de Amenaza y los valores relativos de Neutralidad. Cualquier Tratado o relación diplomática importante del país aparecerá debajo de sus Relaciones contigo. Si haces clic en el icono de flecha doble de esa casilla, activarás una lista de todas las Relaciones diplomáticas de ese país con los demás.

Hacia la parte central inferior de la Interfaz hay una lista de Acciones diplomáticas disponibles. No puedes escoger ningún botón que aparezca en gris. Una ventanilla de infor-



En la Cola de producción, los objetos tienen un código de color para indicar si tienen bastantes fondos asignados a su construcción. Debajo, hay una lista de peticiones de Medios que proceden de los Teatros. Puedes ignorarlas o aprobar su envío a la Cola si haces clic en "Hacer".

mación te indicará el motivo. Si es de un color dorado, podrás utilizar esa Acción diplomática en el país seleccionado. Una ventanilla de información te explicará brevemente lo que hará cada acción pero, si quieres información más detallada, consulta D6.0.

Una de las Acción diplomáticas más comunes es el Acuerdo comercial, donde es recomendable utilizar la lista de países y Recursos (a la izquierda). La lista de países y sus Recursos se puede personalizar con discriminadores. Si un país experimenta un déficit en el suministro de cierto Recurso, aparecerá de un color rojizo. Una ventanilla informativa te mostrará las cifras exactas de cuanto déficit o excedente tiene un país de ese Recurso. En D8.0 se explican más detalles sobre los Acuerdos comerciales.

A5.4 INTERFAZ DE PRODUCCIÓN

En la parte superior derecha de esta pantalla, verás una serie de controles deslizantes que se utilizan para asignar tu Capacidad industrial (CI) a determinadas prioridades. Estos controles deslizantes son móviles, por lo que tendrás que bloquearlos, ya sea haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón o clic con el botón derecho una sola vez, para evitar que se muevan del valor que deseas. Cada control deslizante tiene un número a su derecha para indicar la cifra necesaria. Si lo que has asignado es inferior a esta cifra, el número aparecerá en rojo. En cualquier otro caso será blanco. La cifra necesaria también aparece a la izquierda de cada elemento. Si haces clic con el botón izquierdo del ratón sobre esa cifra, el control deslizante se ajustará automáticamente para cubrirla (y lo bloqueará para que no se mueva de ahí).

Las opciones son:

Modernizaciones: a no ser que todas tus Brigadas se hayan mejorado hasta el límite de tu tecnología, podrías querer utilizar parte de tu CI en mejorar unidades para que utilicen las mejores y más avanzadas armas y lo último en Tecnología que hayas descubierto. De otro modo, podrían estar en desventaja en combate. Aunque todo esté mejorado por completo, es posible que necesites Mejorar algunas unidades en el momento en que investigues una nueva Tecnología. Una ventanilla informativa te dirá cuántas unidades tienes que Mejorar y cuánta de esa inversión está cubierta por el CI asignado actualmente.

Reforzar: las unidades que se encuentren en combate sufrirán bajas que habrá que reemplazar. Incluso en tiempos de paz, hay un cierto nivel de Desgaste debido a enfermedades, retiros, etc. La CI asignada a los Reforzar supone el ritmo al que te recuperas de esas pérdidas. Una ventanilla informativa te explicará lo urgente que es esa necesidad y cómo responde tu inversión a ella.

Suministros: tus unidades necesitan suministros para

seguir funcionando de forma adecuada. Estos suministros son de la mayor importancia, en especial para el combate.

Tu país tiene reservas de Suministros en una ubicación central (tu Capital) y depósitos en otros puntos del mundo, si tienes territorios exteriores (están situados previamente en cualquier parte o en donde los dejan tus convoyes). Para garantizarte el éxito, debes mantener unos Suministros adecuados. Puedes Comerciar con parte de tu excedente, pero si la guerra te impide comerciar o necesitas un suplemento a tus importaciones, puedes asignar CI para producir más Suministros.

Producción: cuando quieras que tu país produzca barcos, aviones, divisiones u otras cosas, tendrás que asignar CI a la Producción. Verás el nivel actual de CI para producción reflejado en la Cola de producción de la parte izquierda de la pantalla (es posible que tengas que cerrar la ventana y volver a abrirla para que se actualice la información). De eso hablaremos en breve.

Bienes de consumo: igual que los soldados necesitan Suministros, la población de un país necesita una cierta cantidad de Bienes de consumo para ser feliz. Cuando estés en guerra, la población lo entenderá y demandará menos bienes. En cualquier caso, si no asignas una parte de tu CI a satisfacer la demanda de Bienes de consumo, la población será infeliz y aumentará la Disensión. Si sube mucho, puede suponer un problema. Los soldados también necesitan Bienes de consumo durante los tiempos de paz.

Justo a la izquierda de los controles deslizantes de la CI hay una lista de Recursos con valores que indican cuánto tienes de cada uno y el ritmo al que aumentan o se consumen. Consulta A9.0 para obtener más información sobre estos Recursos.

Bajo la lista normal de Recursos hay una ranura para Bombas nucleares. Cuando hayas desarrollado la Tecnología adecuada, podrás producir Bombas nucleares. Cuando eso ocurra, aquí aparecerá una lista de tus reservas (consulta P3.0 para tener más información sobre Armamento nuclear).

En el lado izquierdo de la Interfaz de producción verás las categorías de unidades que puedes construir: División, Escuadrilla y Flotilla (es decir, unidades terrestres, aéreas o navales). Debajo de estos encabezados hay tres opciones de Producción relacionadas: Brigada agregada (una única Brigada que puedes asignar a una División ya existente de tu elección), Base aérea y Base naval. En C2.0. se explica con más detalle la Interfaz de producción de unidades.

Debajo de estos botones que te permiten producir cosas, está la Cola de producción, que muestra todas las unidades que estás creando actualmente. Si la lista es más larga que la ventana, aparecerá una barra de desplazamiento en el lado derecho que te permitirá ver todas las unidades.

A la derecha, cada unidad de la Cola de producción mostrará detalles de la unidad que se está construyendo (nombre del barco, designación de División, etc.). A la izquierda, verás la fecha de finalización estimada si la unidad es producida al 100% de velocidad posible o a una cantidad menor, además de cuanta CI total consume durante la producción. Las unidades que no tengan suficiente CI o cuya prioridad no sea suficiente como para que el CI las cubra, aparecerán en verde si se están produciendo a máxima velocidad, en amarillo si solo cuentan con fondos parciales y en rojo si no están progresando en la Cola de producción (no tienen bastante CI).

Puedes seleccionar el orden exacto de producción de las unidades asignándoles prioridad con los botones en forma de flecha verde o roja. Los botones hacia abajo reducen la prioridad y los botones hacia arriba la aumentan. Los botones de "avance rápido" (dos triángulos uno sobre el otro) te permiten mover a esa unidad hasta el final o hasta el principio. Esta selección de prioridad te ayudará a que las unidades más importantes avancen en la Cola de producción, a pesar de no tener suficiente CI para construir todo el contenido de la misma a máxima velocidad.

Bajo la Cola de producción hay una lista de peticiones de Medios que proceden de tus Teatros, ordenadas por números de Brigadas, Escuadrillas y Barcos. Si quieres empezar a construir cualquiera de las peticiones, haz clic en el botón "Hacer". En la parte más inferior de tu pantalla hay una casilla que permite que el ordenador despliegue automáticamente las unidades en cuanto acabe la Producción. Irán a un Teatro según tus instrucciones o a cumplir con la petición del Teatro.

Si haces clic en "Despliegue automático" en la parte inferior de la Interfaz, la IA intentará tomar decisiones sensatas sobre el envío de las unidades que produzcas, a no ser que ya estén asignadas a un Teatro.

Debajo de los controles deslizantes de la CI, verás dos secciones relacionadas con el Comercio internacional. La superior hará una lista de todo tu Comercio activo, junto a aquello con lo que estás comerciando. Una ventana informativa te mostrará cuanto se comercia. Si este Comercio se ve suspendido por cualquier motivo (falta de recursos para el Comercio o de convoyes para su transporte) aparecerá en rojo. Haz clic en la "x" junto a un Acuerdo comercial para cancelarlo.

Debajo de esta casilla hay otra que muestra todos tus convoyes activos, que pueden ser Convoyes de recursos o Convoyes de suministros. Mostrará el punto de origen y de destino de cada convoy, lo que transporta (con una ventanilla de información) y el número de unidades del Convoy y de la Escolta. Los convoyes inactivos o con menos fuerzas de lo normal aparecen en rojo. El verde indica que operan de forma adecuada.

Los transportes disponibles y las Escoltas aparecen encima de la casilla. Ten en cuenta que los Transportes del convoy (cargueros) son diferentes de los Barcos de transporte, que se utilizan para Transportar tropas. El botón Crear convoy te permite iniciar un nuevo Convoy. Su funcionamiento se describe en H8.0.

A5.5 **INTERFAZ DE TECNOLOGÍA**

En la parte superior izquierda de esta pantalla aparece un grupo de cuatro controles deslizantes que puedes utilizar para dividir el número total de Puntos de liderazgo que tienes. Básicamente, es un medidor de "recursos humanos intelectuales".

Puntos de liderazgo: cada provincia controlada por tu país genera una cierta cantidad de Puntos de Liderazgo que están visibles en la Interfaz de provincia. Estos Puntos de liderazgo se suman a tu nivel nacional y puedes asignarlos para solucionar problemas en tu país o necesidades en cualquiera de cuatro posibles categorías. Piensa en esta reserva como en el "banco de cerebros" de tu nación que se puede utilizar para manejar necesidades de alto nivel. Puedes repartir tus Puntos de liderazgo con los controles deslizantes de la Interfaz de tecnología. Estos controles se pueden bloquear, como aquellos de la Interfaz de producción, ya sea con un clic del botón derecho del ratón o un doble clic del botón izquierdo.

Las categorías a las que puedes asignar Liderazgo son:
Oficiales: los Oficiales, incluidos los suboficiales, son la fuerza que guía a tus unidades militares. Una escasez de Oficiales puede tener un grave impacto negativo en las habilidades de combate de tus unidades, incluida la posibilidad de que se desmoronen con mayor facilidad. Con todos sus efectivos al completo, una División necesita 100 oficiales.
Investigación: la supervivencia a largo plazo de cualquier país importante puede depender de cuánta investigación bélica puede desarrollar y del ritmo de la misma. Aunque los países más pequeños no pueden esperar ponerse al nivel de las principales potencias, pueden suplir algunos defectos en ciertas áreas con prioridades de Investigación bien elegidas.
Diplomacia: el número e importancia de Misiones diplomáticas que puedes enviar a negociar Tratados u otros acuerdos diplomáticos depende del número de Puntos diplomáticos que hayas acumulado. Solo puedes tener un máximo de 100 puntos a la vez así que, si no estás utilizando esos puntos, asígnalos a algo.
Espionaje: los Puntos de Liderazgo asignados a Espionaje suministran los espías y agentes de Inteligencia de tu país.



La mayor parte de la Interfaz está ocupada por una red de Tecnologías que se pueden investigar. Las pestañas en la parte superior de la pantalla te permiten escoger categorías de Investigación. En el extremo izquierdo de la Interfaz de Tecnología, bajo los controles deslizantes de Liderazgo, está la Cola de investigación que funciona de forma bastante similar a la Cola de producción y muestra qué es lo que están investigando los científicos. En la parte inferior de la Interfaz hay una lista completa de los niveles actuales de Conocimiento de tu país en diversos campos Teóricos y Prácticos.
Gran parte de la utilidad de la Interfaz de Tecnología tiene que ver con la elección y gestión de tus prioridades de investigación. Como es algo más complicado que las funciones de otras de las Interfaces que hemos comentado, el funcionamiento de esta Interfaz y una imagen de su aspecto aparecen en E4.0.

A5.6 **INTERFAZ POLÍTICA**

La situación del Partido político de tu país está situada a la derecha. El Partido gobernante aparece en la parte superior de esta columna de información política, junto a un color que corresponde a su Ideología.
La Tabla de organigrama muestra la "fortaleza" de las estructuras de cada uno de los principales Partidos políticos de tu país. La Tabla de opinión pública, que no tiene que coincidir necesariamente con la de organigrama, aparece debajo y muestra el apoyo relativo de la Población hacia cada Partido. Las dos tablas tienen códigos de colores que muestran la ideología política: azul para occidental o liberal, roja para socialista o comunista y gris para fascista o nazi. Unas ventanillas de información te informarán también de qué color representa a cada Partido. Ahora hablaremos de cómo esos Partidos se relacionan entre sí en la sección de Política interna (F2.0).



Debajo de la Información del partido está el indicador de Guerra estratégica (consulta la sección P para obtener más información sobre Guerra estratégica). Si estas en guerra, esto indicará un estado positivo o negativo de tu Guerra estratégica (la guerra tal y como la perciben tus ciudadanos y su impacto en tu Unidad nacional).
Debajo de esto, verás botones para Movilizar a tu ejército (ver F4.0), Liberar países (ver F8.0) y Crear un estado títere (ver F9.0).
La parte superior izquierda de la Interfaz muestra la ideología que sigue tu Partido gobernante, junto a un icono que muestra la facción a la que ese Partido es más afín. También se menciona cuando el Partido gobernante celebrará Elecciones (si es el caso). Debajo hay una lista de tus



Jefes de estado y Gobierno, además de los puestos de Ministros que ayudan al funcionamiento de tu Gobierno.

En la parte inferior izquierda hay una lista de las categorías de Leyes que tienes el poder de escoger. Haz clic en cualquier categoría para cambiar la Política gubernamental a través de Leyes promulgadas (ver F3.2). A la derecha hay una lista de aquellos países que has ocupado, junto al tipo de Gobierno de ocupación que has establecido allí (ver F7.0).

Esto es solo un breve resumen de la Interfaz política. En la sección F podrás encontrar más detalles acerca de cómo opera cada parte de la Interfaz.

A5.7 **INTERFAZ DE INTELIGENCIA**

La Interfaz de inteligencia te permite la gestión de todos los aspectos de tus capacidades de Espionaje y Reconocimiento. También te permite consultar información importante sobre diversos países que se han descubierto mediante el uso de estas herramientas.

En la parte superior izquierda de esta Interfaz está la información acerca de la situación de la Inteligencia en tu país. La Eficacia partisana que aquí aparece es un indicador del odio que sienten hacia ti en los países ocupados. Cuanto más alto, mayor será el nivel de Experiencia de los Partisanos que lucharán contra ti. Debajo de esto hay una lista de todos los países que pueden ayudarte a tomar decisiones sobre el envío de Espías y demás. Esta lista se puede filtrar con los botones que aparecen justo encima de ella.

A la derecha, verás una amplia selección de información sobre el país que has seleccionado en el Mapa antes de acceder a la Interfaz, o de cualquiera que escojas de la lista de países. Utiliza los tres botones a lo largo de la lista de Información militar, Ejército, Escuadrilla y Flotilla, para alternar entre la información de cada forma de Unidad militar. La cantidad de información que tienes sobre cada país puede variar según las operaciones de tu Inteligencia allí, pero aquí es donde puedes ver cuántos Espías tienes en ese país. Esto lo indica el número en el círculo. Observando el número de espías, también puedes ver lo activas que están las operaciones de Contraespionaje de ese país. Con la Interfaz que está justo debajo del número de espía, podrás asignarles misiones.

El funcionamiento en profundidad del sistema de Inteligencia se explica en la sección G.

A5.8 **PESTAÑA DE ESTADÍSTICAS (HISTORIAL)**

Al hacer clic sobre la Pestaña de estadísticas, aparecerán una serie de tablas que contienen importante información sobre todos los países, incluido el tuyo. Cada una de estas tablas será útil para determinar cómo lo estás haciendo en determinadas áreas, para planear cómo continuar y para mostrar tus unidades militares en un formato que no está disponible en ninguna otra parte del juego. En el momento en que se está escribiendo este manual, aún se están añadiendo nuevas tablas. Es recomendable que consultes la Guía de estrategia de HOI 3 para obtener más información acerca de la disponibilidad de tales tablas y de cómo sacarles el máximo partido.

CÓMO FUNCIONA EL MUNDO DE HOI 3.

Es mejor que expliquemos determinados detalles sobre el mundo de HOI 3, antes de abordar en profundidad las diversas Interfaces del juego y cómo gobernar un país. Ten en cuenta que estos valores son "variables". Pueden ser modificados por programadores aficionados y, por tanto, pueden ser diferentes en algunos parches o "mods".

A6.0 TERRENO

El Terreno puede tener una importancia crítica de cara a determinar el resultado de los combates y de las maniobras y despliegues que preceden al mismo. Un jugador sensato siempre tendrá en cuenta el tipo de terreno en el que se moverán y lucharán sus unidades.

Todas las penalizaciones o bonificaciones por Terreno se aplican a nivel de División. Una Brigada que funcione bien en un determinado tipo de Terreno repartirá su bonificación entre todas las Brigadas de su División.

A6.1 TIPOS DE TERRENO

Llanuras: llanuras abiertas y tierras de labranza por las que los ejércitos se mueven con facilidad. Este tipo de terreno no lleva asociada ninguna penalización o bonificación.

Desierto: parajes secos con poca o ninguna vegetación. Causa un Desgaste mayor (pérdidas en Recursos humanos y Fuerza).

Ártico: parajes congelados que son muy duros para los hombres y el equipo. Las temperaturas asociadas a este terreno también causan Desgaste.

Montaña: zonas altas montañosas que restringen bastante el movimiento. Todos los ataques en Montaña sufren penalizaciones, pero las unidades especializadas en este Terreno sufren menos. El desgaste es mayor.

Colinas: el terreno en pendiente e irregular puede limitar los desplazamientos y las líneas de visión. Las unidades Motorizadas y Mecanizadas tienen penalizaciones al movimiento. Las unidades de montaña sufren menos penalizaciones.

Bosque: los Bosques provocan penalizaciones al movimiento de todas las unidades, pero las unidades Mecanizadas o Motorizadas lo acusan más. Los ataques de estas unidades también sufren una penalización. A las unidades aéreas también les cuesta más trabajo atacar.

Espesura: una versión menos densa del bosque que solo se compone de algunos árboles. Las limitaciones al movimiento y al combate serán similares pero reducidas.

Jungla: igual que un bosque, pero con complicaciones añadidas como humedad, calor y corrosión. Provoca penalizaciones al Movimiento y al Ataque. En general, la infraestructura es más baja en estas provincias, lo que complica las tareas de mantenimiento y Suministro. Las altas temperaturas asociadas a este Terreno pueden causar Desgaste.

Pantano/Ciénaga: terreno inundado similar al de las llanuras... Excepto por el agua. El agua es un problema serio para las unidades terrestres. Este Terreno causa penalizaciones al movimiento, al ataque y a los suministros. La Infantería de marina sufre una penalización menor al ataque. El desgaste es mayor.

Urbano: las ciudades y demás áreas edificadas. Las unidades no blindadas reciben una Bonificación a la Defensa. Las unidades de blindados reciben una penalización al Ataque ya que las zonas Urbanas son una pesadilla para ellas.

Fortificación: aunque ya se ha mencionado como si fuese un "edificio", el efecto que produce es como el de un tipo de Terreno. Una Fortificación terrestre o costera añade ciertos modificadores defensivos y ventajas al tipo de Terreno cuando sufre un ataque. Los atacantes sufren una penalización a su Eficacia o a su Modificador de ataque así que, mientras estén en pie, las Fortificaciones reducen el número de bajas y pérdidas permanentes en la organización. Las Divisiones con Brigadas de ingenieros sufren una penalización más reducida al atacar. Las Fortificaciones terrestres protegen a toda la provincia de los ataques ya que estos deben tener en cuenta determinadas consideraciones estratégicas. Sin embargo, las Fortificaciones costeras solo protegen contra ataques procedentes del mar.

A6.2 LADOS DE TERRENO

Algunos tipos especiales de Terreno solo se aplican a lo largo de una o más fronteras de la provincia.

Río: los ríos suponen un obstáculo para el movimiento y aumentan la dificultad al atacar. Las Divisiones con Brigadas de ingenieros sufren una penalización más reducida al atacar (solo para esa División). La Infantería de marina también sufre una penalización menor al ataque y al movimiento.

Estrechos: es un cuerpo de agua adyacente a una costa que causa un retraso significativo en el movimiento pero que se puede cruzar por ferry o en bote y no implica que las Unidades terrestres deban embarcar en Barcos de transporte para cruzarlo. Los Estrechos pueden estar bloqueados por Flotas enemigas y el Control de uno o más lados del mismo puede bloquear el paso por ese punto de cualquier flota que no sea de submarinos. El movimiento y el ataque a través de un Estrecho tienen graves penalizaciones, que son algo inferiores para la Infantería de marina.

Fortificación costera: igual que las Fortificaciones terrestres, las Fortificaciones costeras protegen al defensor de bajas y pérdidas en la organización al reducir la Eficacia del atacante. Las Fortificaciones costeras solo se pueden defender frente a Ataques anfibios.

A7.0 TIEMPO

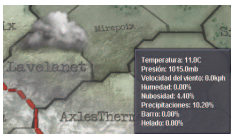
A diferencia de otros juegos en los que se utiliza un tiempo abstracto, HOI 3 tiene un sistema meteorológico complejo, detallado y realista. Diferencia entre sistemas de alta y baja presión, niveles de humedad y temperaturas para determinar la posibilidad de lluvia, la velocidad del viento y el movimiento de los sistemas meteorológicos. Esto puede resultar útil si eres capaz de anticiparte a las condiciones climáticas y saber cuál será su desarrollo. La mayor parte de estos detalles solo están visibles en el Modo de mapa del tiempo (ver A4.3), donde hay ventanillas de información que te ofrecerán más detalles.

El tiempo de cada provincia se describe según cuatro valores:

- **Temperatura (Celsius):** la temperatura es un dato útil para predecir la posibilidad de Barro y Terreno helado.
- **Presión:** la presión barométrica es lo que mueve el Tiempo por el mapa. Controla las zonas de presión para hacerte una idea de cuándo cambiará el tiempo.
- **Velocidad del viento:** la velocidad del viento indica hacia dónde y cuándo se moverá el Tiempo. También puede repercutir en las Misiones aéreas.
- **Humedad:** los niveles de humedad tienen relación con la Lluvia y te ayudan a predecirla.

Estos valores tienen diversos efectos:

- **Nubosidad:** los días nublados pueden afectar o impedir ciertas misiones aéreas.
- **Precipitaciones:** la Lluvia, la Nieve o la Tormenta pueden afectar a la Detección y a los Combates.
- **Estado del terreno:** si el terreno esta embarrado o congelado puede afectar al Movimiento o al Combate.



A7.1 PAUTAS METEOROLÓGICAS

Tener controladas las Pautas meteorológicas a medida que se mueven y cambian puede ayudarte a anticipar las condiciones, favorables o no, que vas a encontrar en una ofensiva planeada. En el mar, el Tiempo tiene un tremendo impacto en la visibilidad y la Detección, factores clave en el Combate naval. También puede repercutir negativamente en el combate. Consulta L5.5 para obtener más información sobre el modo en que el Tiempo afecta a todos los aspectos del juego.

Es posible predecir en gran medida el efecto que produce el Tiempo sobre tus operaciones. Por ejemplo, si llueve estará nublado. Eso afectará a muchas Misiones aéreas. Sin embargo, a medida que siga lloviendo, el nivel de Humedad bajará y, con el tiempo, la lluvia cesará porque las nubes han perdido su humedad. Esto funciona igual con la nieve. La única diferencia es la temperatura. Cuando la humedad baje lo suficiente, la Nubosidad empezará a desaparecer y la lluvia a disminuir. Es el momento en que tú, como planificador de misiones, debes darte cuenta de que las Misiones aéreas, tuyas o del enemigo, pronto volverán a ser posibles. Llegará un momento en que deje de llover, aunque puede quedar algo de nubosidad parcial, según las condiciones.

La lluvia también aumentará la probabilidad de Terreno embarrado, que puede tener un tremendo impacto en tus operaciones de combate y en tu capacidad de proporcionar suministros a tus tropas. La nieve y las temperaturas heladas acabarán por causar Terreno helado, que pondrá las cosas difíciles a tus tropas a medida que el suelo se convierta en barro con el calor. Las altas temperaturas también son duras para tus soldados.

A7.2 CONDICIONES METEOROLÓGICAS

Las Condiciones meteorológicas que pueden afectarte son las siguientes:

Nubosidad: si el nivel de humedad es alto pero no lo suficiente como para causar lluvias, habrá Nubosidad. Esto afecta a las Misiones aéreas.

Lluvia: si el nivel de humedad es alto, puede llover. Cuanto más bajas sean las temperaturas, más posible es que llueva a niveles de humedad más bajos. Las Colinas o las Montañas en una provincia harán que la lluvia sea más probable porque podrá suceder a niveles de Humedad inferiores. La Lluvia o la Nieve harán que la provincia "descargue" su Humedad. Esto hará que la Lluvia o la Nieve cesen en algún momento.

Tormenta: una tormenta ocurre cuando hay condiciones lluviosas con una velocidad del viento superior a 30 mph (un vendaval en la escala de Beaufort). Tendrá un impacto sobre el Combate y la Detección, además de imposibilitar las Misiones aéreas.

Nieve: la nieve se formará exactamente bajo las mismas condiciones que la Lluvia, pero la temperatura debe ser inferior a la de la congelación. Igual que con la Lluvia, la Nieve cesará en el momento en que la Humedad de la provincia baje lo suficiente.

Ventisca: una ventisca sucede cuando hay condiciones nevosas con una velocidad del viento superior a 30 mph (vendaval). Es una Tormenta de invierno, con los mismos efectos más las condiciones invernales.

Terreno helado: para que se forme Terreno helado, la Temperatura debe ser inferior a la de la congelación durante un cierto tiempo. Si no es así, la provincia solo experimentará Nieve o Ventisca. Si la temperatura de una provincia con Terreno helado sube por encima de la de congelación, el suelo se descongelará y se creará Terreno embarrado.

Terreno embarrado: el Terreno embarrado se puede formar si una provincia experimenta Lluvia o Tormentas, modificado por la Infraestructura y el Tipo de terreno. También puede ocurrir que la provincia tenga Terreno helado y la Temperatura suba por encima de la de la congelación. Los Pantanos, Ciénagas y Junglas tienen más posibilidades de Terreno embarrado. El Terreno embarrado ralentiza el movimiento de las unidades terrestres y aumenta el "Coste de suministros" para que estos puedan llegar a las unidades.

Consulta la tabla de L5.5 para obtener más información

Ten en cuenta que, en el momento en que se redactó este manual, el Tiempo del juego aún estaba en fase de pruebas y desarrollo. Puede que haya cambios en la forma en que las cosas funcionan antes de que Hearts of Iron III llegue a tus manos. Lo mejor es que consultes la Guía de

estrategia de HOI 3 para obtener información más detallada y precisa sobre el funcionamiento del Tiempo y su impacto en las Operaciones militares.

A8.0 HORA DEL DÍA

Como HOI 3 opera por turnos de una hora, la Hora del día es un factor importante para los jugadores, no solo por los complejos horarios que exigen que los ejércitos estén bien coordinados. En especial, las Misiones aéreas deben estar designadas como Solo diurnas, Solo nocturnas o Ambos. La noche tiene un gran impacto negativo sobre la Efectividad de las Misiones, a no ser que se hayan Investigado tecnologías como el Reconocimiento aéreo o el Radar de navegación. La noche también es importante en el Combate terrestre. Los ataques nocturnos tendrán una Efectividad menor. Los ataques coordinados en un momento concreto del día pueden ser una estrategia importante para ganar la partida.

A9.0 RECURSOS

Justo a la izquierda de los controles deslizantes de la CI hay una lista de Recursos con valores que indican cuánto tienes de cada uno y el ritmo al que aumentan o se consumen. Estos son los tipos de Recursos:

Energía: representa a los combustibles a excepción del Petróleo y el Combustible (por ejemplo, el carbón) que son necesarios para mantener al país en funcionamiento, además de la energía hidroeléctrica o de otras fuentes. Las fábricas utilizan 2 de Energía para producir 1 de CI y, si andas escaso de Energía, las fábricas pueden dejar de producir toda la CI que podrían.

Metal: representa las necesidades de minerales de tu industria, como el acero o el hierro, pero también representa a metales menos utilizados como el estaño y el cobre. Cada CI necesita 1 de Metal, así que si andas escaso de ellos, puede que no produzcas toda la CI posible.

Materiales raros: representa a minerales menos conocidos o frecuentes y otros recursos que tu país necesita para operar a plena capacidad industrial, como el antimonio, el manganeso, el oro, el caucho o los fosfatos. Como son raros, es posible que tu país no los produzca. Eso hará que tengas que comerciar para obtenerlos. Si estás en guerra, más vale que tengas suerte porque es posible que en lugar de comerciar debas conquistarlos. Cada punto de CI necesita medio punto de Materiales raros.

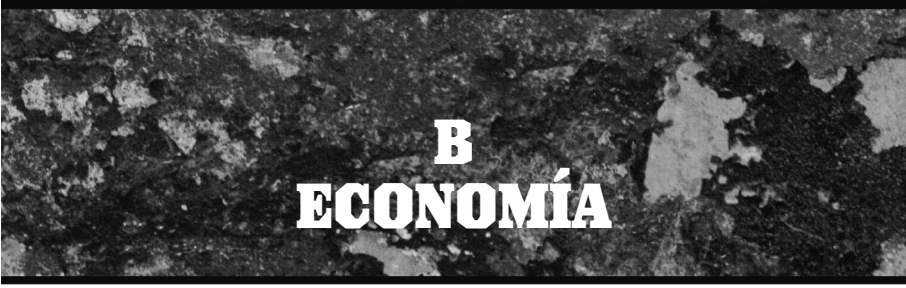
Crudo: representa el petróleo sin refinar, tal y como sale de la tierra. Normalmente no sirve de mucho, excepto para quemarlo. El Crudo se tiene que transportar a tu Capital, donde las refinerías lo convertirán en combustible que puedan utilizar tus unidades militares. El ritmo de este proceso lo determina la CI que tengas disponible, en una base de uno por cada punto de CI. Esto se puede modificar mediante avances tecnológicos.

Suministros: representa a los materiales, como la comida, que toda unidad militar necesita para funcionar, incluso aunque no esté en movimiento. El Movimiento o el Combate pueden aumentar significativamente la necesidad de Suministros de una unidad.

Dinero: representa tus reservas monetarias que, a veces, pueden ser más útiles que los Recursos ordinarios. El dinero no se utiliza para "comprar" unidades (eso se hace con CI), pero sí para comerciar a cambio de Recursos (ver D8.0), que es lo que alimenta a la CI necesaria para tu maquinaria bélica.

Combustible: representa al combustible refinado y listo para su uso que necesitan tus máquinas para funcionar. Tienes que distribuir Combustible a todas las unidades Mecanizadas o Motorizadas y a las unidades aéreas y navales, estén donde estén o puede que no se muevan o no lo hagan con rapidez.

Armamento nuclear: cuando desarrolles la tecnología necesaria, podrás Producir Bombas nucleares. Aquí aparecen tus existencias de ellas (ver P3.0).



B
ECONOMÍA

B1.0 CAPACIDAD INDUSTRIAL (CI)

En HOI 3, el potencial económico de tu nación se expresa en términos de Capacidad industrial (normalmente conocida como CI) que, a grandes rasgos, equivale al número de "Fábricas" que tienes en todas tus provincias. Cada "Fábrica" representa a cientos de fábricas modificadas por Avances tecnológicos, Ministros y otros factores.

La CI se produce de modo diario y, aunque es tentador pensar en ella como en un ingreso diario, no se acumula como el dinero. Si no se utiliza se desperdicia, así que es más acertado pensar en ella como en tu "ancho de banda" diario (por decir un término relacionado con la informática). Es aquello en lo que quieres que tu industria trabaje ese día. Aunque no hay mucho que se pueda hacer en un solo día en los grandes proyectos, el trabajo continuo en un mismo proyecto acabará por completarlo.

Como jefe de estado que supervisa la economía y es comandante en jefe de los ejércitos, tendrás que decidir qué es lo que quieres producir mediante la asignación de CI a Bienes de consumo, Suministros, Refuerzos, Modernizaciones y Producción.

Los tres valores de CI que aparecen en la Barra de información se refieren a tu CI desperdiciada, tu CI disponible y tu CI básica.

CI desperdiciada supone la cantidad de CI disponible que no has asignado (está disponible pero no sirve de nada). Es importante tener en cuenta esta cifra porque significa que no estás utilizando tu economía a pleno rendimiento y puede que quieras añadir Órdenes de producción o reasignar la CI para aprovechar los puntos adicionales.

CI disponible supone tu CI básica, modificada por tus Ministros, los Recursos disponibles, tus Políticas y Leyes y cualquier Avance tecnológico que hayas hecho y que afecte a la Industria.

CI básica es el número total de Fábricas del país de origen y un porcentaje de las Fábricas ocupadas menos aquellas que hayas perdido por bombardeos o conquista del enemigo.

Para que funcione, la Capacidad industrial debe estar abastecida por Recursos, como se explica en A9.0. Ten en cuenta que la CI desperdiciada es aquella parte de tu CI disponible que no utilizas y también puede reducirse de tu potencial por escasez de Recursos o Combate. Tu potencial de producción completo actual solo se manifiesta si tienes suficientes reservas de Recursos y puedes proteger adecuadamente tu Industria.

Las leyes repercuten sobre la CI disponible, igual que los Ministros, algunas tecnologías y los daños pro Combate.

B2.0 PETICIÓN DE RECURSOS

Cada CI (básicamente, cada unidad de fábricas) necesita una cierta cantidad de Recursos para operar: 2 de Energía, 1 de Metal y medio de Materiales raros.

Tendrás que mantener reservas de estos Recursos para cuando se necesiten. Si, por algún motivo, las reservas de Recursos se reducen por debajo de tus necesidades diarias, las fábricas empezarán a detenerse y la CI disponible se reducirá hasta el punto que sea sostenible para los Recursos disponibles. A medida que añadas recursos a tus reservas, ya sea por Comercio, por la apertura de más Rutas de convoyes u otros medios, volverás a disponer de toda tu CI.

B3.0 RECURSOS Y COMERCIO

Los recursos solo se pueden comprar con Dinero, que puedes obtener a través de la Producción de Bienes de consumo o de otros Acuerdos comerciales. Consulta D8.0 para saber más sobre cómo establecer Acuerdos comerciales.

El Comercio internacional implica el transporte de las mercancías, lo que supone que esos Recursos pueden ser objeto de ataque por parte de submarinos o incursores enemigos en tiempo de guerra. El comprador siempre ha de transportar la Mercancía en sus barcos.

Hay una excepción. Si los dos países pertenecen al mismo continente, pueden Comerciar entre ellos por tierra.

B4.0 DEUDA

Durante la guerra, tienes la posibilidad de generar Deuda. Esto es algo que queda a tu elección. Puedes empezar a comprar cosas en el mercado mundial con Crédito de guerra. Esta decisión es bilateral, ya que es un Intercambio diplomático en lugar de una Decisión política. Para dar y obtener Crédito, ambos países tienen que acceder.

B5.0 **REGLA ESPECIAL DEL COMINTERN**

Los países del Comintern pueden ceder Recursos a otros países del Comintern como regalo (es decir, comerciar gratis). Al principio, esta regla es secundaria, porque los otros países del Comitern están bloqueados y en otro continente distinto.

B6.0 **PETRÓLEO Y COMBUSTIBLE**

En lugar de tener que pensar solamente en los suministros de petróleo, HOI 3 tiene un sistema más realista para el Combustible que implica que hay que refinar el petróleo. Tienes que obtener petróleo y traerlo a tu país. Entonces, la capacidad de refinado de tu país lo convertirá en Combustible para tu maquinaria de guerra. También puedes convertir Recursos energéticos (como el Carbón) en Crudo, utilizando un proceso relativamente poco eficiente que se puede mejorar con el descubrimiento de nuevas Tecnologías de conversión. Al mejorar tu Tecnología de refinado, podrás Convertir el petróleo en Combustible más rápidamente. El ritmo de Conversión de Petróleo a Combustible lo marca tu CI, modificada por las Tecnología que tengas en campos relacionados. También puedes Comerciar por Petróleo o Combustible con otros países.

Los barcos, vehículos y otras máquinas necesitan Combustible refinado en lugar de Crudo para funcionar. Si las unidades de vehículos motorizados o mecanizados que necesitan Combustible no están conectadas con la Capital por una Línea de suministros, un Convoy tendrá que llevar el Combustible a un Depósito de suministros que tengan cerca. Consulta la sección H para obtener más detalles sobre Convoyes y Depósitos.

B7.0 **DINERO**

El dinero se genera como un efecto lateral de tu Capacidad industrial y por la producción de Bienes de consumo. También se obtiene en el mercado mundial a cambio de la Venta de los excedentes de Recursos. Por ello, los países deben crear reservas de Dinero en tiempos de paz. El Dinero se utiliza para comprar cosas como, por ejemplo, Recursos en el mercado mundial (Comercio). Si un país se queda sin dinero durante una guerra, puede optar por generar Deuda y empezar a comprar cosas con "crédito de guerra".

B8.0 **BIENES DE CONSUMO**

Los Bienes de consumo son aquellas cosas que la gente normal encuentra necesarias para su vida cotidiana (comida, gasolina, artículos para el hogar y demás). Durante una guerra, la gente suele ser más comprensiva de que corren tiempos duros y su demanda de Bienes de consumo baja. Sin embargo, incluso entonces hay que mantener un suministro disponible de estos bienes, o la gente comenzará a sentirse insatisfecha y la Disensión empezará a influir sobre la Unidad nacional.

Hay un nivel mínimo de Bienes de consumo que debes producir. Se trata del nivel mínimo para evitar la aparición de Disensión. Sin embargo, si lo que quieres es evitar o reducir la Disensión, tendrás que usar los controles deslizantes de la Interfaz de producción para producir un nivel de Bienes de consumo algo mayor. El nivel de demanda de Bienes de consumo se puede modificar a través de Leyes y Políticas Industriales o Educativas, Ministros, Ideología gobernante y entrando o saliendo de una guerra. Si tu país ha perdido un montón de Puntos de victoria en la guerra (vas perdiendo), la demanda de Bienes de consumo de tus ciudadanos también será menor. En tiempos de paz, todas las unidades militares necesitan una cierta cantidad de Bienes de consumo, aunque esta necesidad finaliza cuando son movilizadas por completo. Sus prioridades pasan de las preocupaciones domésticas de la paz a necesidades de índole puramente militar. Un índice elevado de Neutralidad hace que baje la necesidad de Bienes de consumo de tus unidades.

B9.0 **AGOTAMIENTO BÉLICO (AB)**

Los países que lleven demasiado tiempo en guerra tendrán niveles elevados de Agotamiento bélico (AB), que les restarán voluntad de continuar la lucha. Elementos como las pérdidas en combate, las pérdidas territoriales y la Guerra estratégica repercutirán en el Agotamiento bélico del país. Esto no tiene efecto alguno en tiempos de guerra pero, cuando vuelva la paz, los países con mayor Agotamiento bélico tendrán menos voluntad de iniciar otra guerra. AB se expresa como un incremento en el valor de Neutralidad de un país en el momento en que éste ya no se encuentre en guerra. Este valor de Neutralidad influenciado por el AB se reducirá con el tiempo hasta desaparecer.

B10.0 **MOVILIZACIÓN**

B10.1 **MOVILIZACIÓN EN TIEMPOS DE PAZ**

Hay ciertas restricciones en cuanto a lo rápido o a los métodos que puedes utilizar para prepararte para una Guerra antes de que ésta se haya declarado. A las Democracias les costará mucho explicar por qué han tomado tales medidas sin razones aparentemente válidas. Estas razones pueden tomar la forma de Amenazas internacionales válidas, que se representa por los valores de Amenaza (ver D3.0). A medida que crezca la Amenaza hacia tu país por parte de enemigos potenciales, tendrás más libertad en el nivel de agresividad con el que te preparas para la guerra. Esa libertad se refleja en valores de Neutralidad inferiores. De otro modo, tendrás que esperar el momento oportuno y establecer prioridades que te permitan prepararte para la guerra sin tener realmente todas las herramientas que quisieras a tu disposición.

Una nota sobre Concentración: el termino "concentración" tiene una larga tradición en Paradox games y es importante explicar como ha cambiado en HOI 3. La "concentración" de producción, como se utilizaba en HOI 2, como una bonificación por procesos industriales estandarizados, es algo que ya no existe. Este concepto se ha sustituido por

el concepto de Conocimiento práctico en Campos tecnológicos, lo que te da básicamente el mismo beneficio pero de una manera más permanente y valiosa.

B10.2 **CONCENTRACIÓN INDUSTRIAL: ECONOMÍA DE GUERRA**

Normalmente se puede considerar que una economía es una "economía civil", "en pie de guerra" o algún punto intermedio entre ambos conceptos. Algunos gobiernos, (como los Fascistas, por ejemplo), pueden llegar a convertir parte de su economía al concepto "en pie de guerra", antes incluso de estar en guerra. Otros tipos de Gobierno pueden encontrarse en guerra pero sin querer comprometer toda su economía al conflicto.

El proceso de comprometer la economía a una guerra se denomina "Concentración". Puedes influir sobre la Movilización de tu economía civil a través de Leyes económicas, escogiendo el paso a una economía más Movilizada. También puedes influir sobre ella en cierta medida a través de las Leyes y Políticas Industriales. Tus Leyes económicas pueden ser limitadas por el tipo de Gobierno y el nivel de Amenaza. Si la Amenaza disminuye, también tendrán que hacerlo tus políticas de Concentración o supondrá una penalización a tu Unidad nacional. Algunas Leyes económicas o civiles solo se permiten si estás en Guerra, según el tipo de Gobierno, o bajo una grave Amenaza.

La población de tu país esperará que finalices la Movilización en cuanto llegue la paz. Si no lo haces, la Disensión aumentará Determinadas opciones, como algunas Leyes que hayas establecido, tendrán que ser revocadas para reflejar la situación de tiempo de paz. Si previamente habías movilizado tus reservas, puedes seleccionar Desmovilizar en la Interfaz política.

B10.3 **RESERVAS (UNIDADES)**

La producción de unidades militares como Reservas puede ayudarte a crear un potencial militar sin necesidad de aumentar rápidamente los costes de su mantenimiento. Cuando te movilizas, estas unidades incrementarán su Fuerza para, con un poco de suerte, estar listas. El coste de las Reservas en tiempos de paz depende de tu Ley de reclutamiento.



C
PRODUCCIÓN

Debes gestionar la Producción industrial de tu país a través de la Interfaz de producción y la Cola de producción, que es la lista de proyectos en construcción (ver A5.4).

C1.0 RECURSOS HUMANOS

Producir unidades no solo tiene un coste económico, también requiere que tengas suficientes Recursos humanos como para componerlas. Los Recursos humanos se generan como Recurso desde cada provincia controlada, aunque las provincias conquistadas generarán menos que las provincias de las que eres el Propietario y tienes el Control.

Aunque seas el Propietario de provincias de ultramar, estas proporcionarán menos Recursos humanos que aquellas que están en el mismo continente que tu Capital.

Los Recursos humanos se consideran una reserva que se puede utilizar para crear unidades y, por tanto, está contenida en las mismas. Sin embargo, las unidades pueden perder Recursos humanos en concepto de Desgaste, ya sea el normal producido de forma rutinaria o por pérdidas debidas a enfermedad o al entorno. Por ello, cada unidad tendrá una necesidad mensual de Recursos humanos en forma de Refuerzos.

Los Recursos humanos se ven afectados por las leyes de Movilización y Reclutamiento.

C2.0 INTERFACES DE PRODUCCIÓN DE UNIDADES

C2.1 INTERFAZ DE CONSTRUCCIÓN DE DIVISIÓN

Las nuevas unidades terrestres se han de construir como Divisiones que incluyan entre dos y cinco Brigadas, con unos Recursos humanos iniciales mínimos de 5.000 hombres. Las "Divisiones" de una sola Brigada se construyen con la Interfaz de Brigada agregada y tendrán unos efectivos inferiores al mínimo de 5.000. No podrán ser consideradas divisiones hasta que no logren ese calificativo. Al principio, tu país tendrá un límite al número de Brigadas que puede tener por División, pero las mejoras tecnológicas te pueden permitir ampliar este número.

Las Brigadas pueden ser Brigadas de combate o Brigadas de apoyo. Normalmente, querrás que cada División cuente con al menos una Brigada de combate. Las brigadas de apoyo permanecen detrás de las líneas enemigas para ofrecer asistencia a las Brigadas de combate.

A lo largo de la parte superior de la Interfaz, aparecen los diversos valores de Combate y Organización. Cada Brigada tiene una cifra para cada valor que representa su habilidad en ese campo. Para una explicación de esos valores, consulta la tabla anterior de C2.0.

Cuando haces clic en Brigadas para seleccionar su construcción, aparecerán en la caja de Componentes de división de la derecha, que te mostrará cuantas Brigadas has seleccionado y el número que tienes permitido. La caja cercana mostrará las estadísticas acumuladas de la División que has propuesto. Si haces clic en la "x" de una Brigada en la caja de Componentes de división, esa Brigada se eliminará de la División planeada.

Sobre la caja de Componentes de división habrá una imagen del tipo de Brigada que has seleccionado, además de un icono azul junto a ella que mostrará que la Tecnología práctica aumentará si produces esa Brigada.

Recuerda que las Divisiones que tengan un valor de Blandura combinado entre el 33 por ciento y el 66 por ciento, obtendrán una bonificación de Armamento combinado en el Combate.

Si prefieres utilizar Divisiones predeterminadas, verás una variedad de Plantillas en la parte superior derecha de la pantalla. Puedes escoger una de esas Plantillas para construir una División estandarizada del tipo que tu país construiría normalmente. También puedes modificar una Plantilla vacía o ya existente y utilizar "Guardar plantilla" para contar con ese diseño más adelante.

En la parte inferior de tu pantalla, verás un indicador de cuanto tiempo tardará en construirse la División propuesta, además de su coste de CI y Recursos humanos. Puedes elegir entre construir más de una unidad idéntica seleccionando "En serie", que iniciará esa unidad idéntica tal y como finalice la construcción de la primera o "En paralelo", que hará que el número seleccionado de unidades entren en la Cola de producción al mismo tiempo. Si escoges "En paralelo", el coste de CI y Recursos humanos cam-

Lista principal de valores de las unidades

Valor de la unidad	Terrestre	Aérea	Naval	Significado o propósito
Fuerza	x	x	x	Porcentaje de Fuerza máximo. En las unidades terrestres, el porcentaje de fuerza de tropas.
Organización	x	x	x	Capacidad de la unidad para coordinarse efectivamente en combate.
Anchura de combate	x			El espacio que ocupan las divisiones de combate en el frente
Ataque antipersonal	x	x		Capacidad de la unidad para atacar a elementos "humanos" de las unidades terrestres (por ejemplo, infantería).
Ataque anticarro	x	x		Capacidad de la unidad para atacar a elementos "blindados" de las unidades terrestres (por ejemplo, blindados).
Antiaéreo (Ataque aéreo)	x			Capacidad de la unidad para contraatacar ante aeronaves enemigas.
Defensa	x			Capacidad de la unidad para no recibir daños en combate defensivo.
Resistencia				Capacidad de la unidad para no recibir daños en combate ofensivo
Defensa aérea	x	x	x	Capacidad de la unidad para no recibir daños causados por aeronaves enemigas.
Velocidad	x	x	x	Velocidad de la unidad.
Neutralización	x			Capacidad de la unidad para prevenir revueltas por parte de rebeldes o partisanos.
Consumo de Suministros	x	x	x	Consumo diario de Suministros de la unidad.
Consumo de Combustible	x	x	x	Consumo diario de Combustible de la unidad (cuando está operando).
Coste de construcción (CI)	x	x	x	Coste diario de CI para construir la unidad.
Coste Recursos humanos	x	x	x	La cantidad de Recursos humanos que necesitará la unidad para su construcción.
Tiempo de construcción	x	x	x	El número de días que la unidad tardará en ser construida (al actual coste de CI).
Debilidad	x			El porcentaje de la unidad que se considera un objetivo humano.
Ataque marítimo		x	x	Capacidad de la unidad para atacar a barcos.
Antiaéreo (Ataque aéreo)		x	x	Capacidad de la unidad para atacar a aeronaves.
Ataque estratégico		x		Capacidad de la unidad para atacar objetivos estratégicos, como infraestructuras, recursos o CI.
Defensa marítima		x	x	Capacidad de la unidad para no recibir daños causados por fuego antiaéreo de unidades terrestres o navales.
Detección superficie		x	x	Capacidad de la unidad para detectar barcos enemigos.
Detección aérea		x	x	Capacidad de la unidad para detectar unidades aéreas enemigas.
Detección submarina			x	Capacidad de la unidad para detectar submarinos enemigos.
Capacidad de transporte		x	x	Capacidad de la unidad para transportar tropas amigas (capacidad de transporte de peso).
Máximo alcance de misión		x	x	Alcance máximo de la unidad para realizar misiones desde su base y regresar.
Distancia de disparo			x	Distancia de disparo óptima para el barco en Combate naval.
Casco			x	Resistencia del casco del barco y su capacidad para absorber daños.
Posicionamiento			x	Habilidad del barco para encontrar la posición más ventajosa en combate.
Ataque a convoy			x	Capacidad del barco para atacar convoyes enemigos.
Ataque a submarino			x	Capacidad del barco para atacar submarinos enemigos.
Visibilidad			x	Vulnerabilidad del barco al avistamiento.
Bombardeo costero			x	Capacidad del barco para atacar a unidades terrestres adyacentes.

biará para reflejar el pedido total que estás haciendo. Si escoges "En serie", el Tiempo de construcción cambiará para reflejar el tiempo necesario para construir todas las unidades que has ordenado.
Puedes marcar la casilla Como reservas para que la unidad o unidades se construyan directamente en la Reserva (ver C4.0). Cuando estén completadas, aparecerán con las restricciones de una División de reserva.
Puedes asignar o retirar Brigadas de una División tras su construcción, mediante los botones Reorganizar y Combinar. Con el botón de Brigada agregada de la Interfaz de producción, también puedes crear Brigadas individuales.
Cuando lo hayas hecho, puedes Cerrar sin guardar la construcción de la unidad o "Empezar producción" con los botones de la parte inferior.

C2.2 INTERFAZ DE BRIGADA AGREGADA

Aquí es donde puedes construir Brigadas individuales que se pueden agregar a Divisiones existentes u operar por su cuenta. Puede ser arriesgado que una Brigada opere en solitario pero, a veces, es útil. Es más fácil hacerlo así que construyendo una División de cero. La parte principal de la Interfaz de Brigada agregada es idéntica a la tabla descrita para la Interfaz de construcción de División.
Solo has de seleccionar el tipo de Brigada que deseas construir y, si quieres hacer más de una, escoger entre producirlas En serie o En paralelo. Aparecerán el coste de CI, el coste de Recursos humanos y el Tiempo de construcción. También podrás escoger construir la Brigada como unidad de Reserva (ver C4.0). Los valores de unidad son los mismos que los de las Unidades terrestres (ver tabla en C2.0).

Cuando lo hayas hecho, puedes Cerrar sin guardar la construcción de la unidad o "Empezar producción" con los botones de la parte inferior.

C2.3 INTERFAZ DE CONSTRUCCIÓN DE ESCUADRILLA

Esta Interfaz es muy similar a la Interfaz de construcción de División, a excepción de que no hay plantillas. Cada Escuadrilla se compone de un solo tipo de aeronave. El modelo exacto de cada tipo cambia según avanza la Tecnología relacionada.

A lo largo de la parte superior de la Interfaz, aparecen los diversos valores de Combate y Organización. Cada Escuadrilla tiene una cifra para cada valor que representa su habilidad en ese campo. Para una explicación de esos valores, consulta la tabla anterior de C2.0.

Cuando selecciones un tipo de aeronave, verás sus especificaciones en una caja de la parte inferior izquierda de la pantalla. Aparecerá una imagen de ese tipo de aeronave específica junto a su nombre y designación. Bajo el nombre, verás el nivel de Tecnología de cada uno de los tipos de componentes del avión. Por ejemplo, una aeronave construida en 1941 tendrá componentes "Modelo 1941" para su Motor, su Depósito de combustible, Fuselaje y demás. Sin embargo, puede tener un modelo más avanzado de Radar de reconocimiento aéreo o un modelo de arma obsoleto, según tu nivel tecnológico en cada una de esas categorías.

En la parte inferior derecha de la pantalla, verás un indicador del tiempo estimado de construcción de la unidad propuesta, además del coste de CI y Recursos humanos. De nuevo, si construyes más de una unidad idéntica, puedes escoger entre construirlas "En serie" o "En paralelo". Las estadísticas de costes o tiempo de construcción cambiarán para reflejar lo que hayas decidido. Debajo de estos datos, aparecerá un icono azul de un avión, que indicará la tecnología que recibirá una mejora práctica cuando se produzca la unidad.

Cuando termines, puedes Cerrar sin guardar la construcción de la unidad o "Empezar producción" con los botones de la parte inferior.

C2.4 INTERFAZ DE CONSTRUCCIÓN DE FLOTILLA (NAVAL)

La Interfaz de construcción de Flotilla se parece a la Interfaz de construcción de Escuadrilla en apariencia, pero es más parecida en su funcionamiento a la Interfaz de construcción de División porque te permite mucho más control sobre las modificaciones de los barcos que construyes.

A lo largo de la parte superior de la Interfaz, aparecen los diversos valores de Combate y Organización. Cada barco tiene una cifra para cada valor que representa su habilidad en ese campo. Para una explicación de esos valores, consulta la tabla anterior de C2.0.

Cuando seleccionas un tipo de barco de la lista, aparece una "copia de referencia" del Barco en cuestión en una línea bajo la lista para que puedas observar más fácilmente sus valores cuando lo modifiques. Igual que en la Interfaz de construcción de Escuadrilla, hay una imagen del barco, su nombre y clase (la clase es el modelo específico de barco) y, debajo, una lista de componentes modificables. A medida que aumenten tus niveles tecnológicos, habrá disponibles nuevos componentes más eficaces que se podrán incorporar a los nuevos barcos que construyas. En algunas circunstancias, puedes ahorrar dinero utilizando un componente más antiguo. Depende de ti. Algunas líneas de componentes pueden aparecer en gris, indicando que no hay modelos alternativos del mismo.

Bajo la Pantalla de selección de modelo, hay una casilla que te preguntará si quieres "Añadir GAE". Esta opción aparecerá en gris para todos los barcos que no sean Portaaviones. Esto se refiere a los Grupos aeronavales embarcados (ver C3.0) y te permite escogerlos y asignarlos a tus Portaaviones. Para ello, solo has de marcar la casilla y el número total de unidades de GAE que pueda llevar el Portaaviones se añadirán a tu Cola de Producción cuando se apruebe la orden.

Ten en cuenta que aunque los barcos de tamaño crucero y superiores representan a barcos individuales, los Destructores, Submarinos y Transportes representan a varios barcos de ese tipo, organizados en escuadrones, flotillas o escuadrones submarinos que funcionan como una sola unidad.

En la parte inferior de tu pantalla, verás un indicador de cuanto tiempo tardará en construirse el barco propuesto, además de su coste de CI y Recursos humanos. De nuevo, si construyes más de una unidad idéntica, puedes escoger entre construirlas "En serie" o "En paralelo". Las estadísticas de costes o tiempo de construcción cambiarán para reflejar lo que hayas decidido. Bajo estos datos, aparecerá un icono azul de un barco, que indicará la Tecnología que recibirá una mejora práctica cuando se produzca el barco.

Cuando termines, puedes Cerrar sin guardar la construcción de la unidad o "Empezar producción" con los botones de la parte inferior.

C2.5 INTERFACES DE CONSTRUCCIÓN DE INSTALACIONES

Cada uno de estos botones te permite construir un punto de estos objetos para que lo coloques en la provincia que deseas. Las Instalaciones también se pueden construir si haces clic en sus iconos de la Interfaz de provincia, que colocará el elemento en la Cola de producción. Cuando se complete, la Instalación aparecerá automáticamente en la provincia.

C3.0 GRUPOS AERONAVALES EMBARCADOS (GAE)

Los Grupos aeronavales embarcados son escuadrones de aviones que están asignados a un Portaaviones. La capa-

cidad de transporte de GAE varía según el Portaaviones. Cada GAE tiene más de un tipo de avión asignado, que representan a las diversas capacidades de intercepción y bombardeo táctico que puede desplegar un Portaaviones. Cuando decides construir un GAE para un Portaviones, el sistema de Producción asignará automáticamente el número adecuado de escuadrillas al GAE, según la capacidad del Portaaviones. No es necesario producir un GAE al mismo tiempo que el Portaaviones, pero se puede construir de forma independiente a través de la Interfaz de construcción de Escuadrilla.

El GAE existe de forma independiente al Portaaviones. En la mayoría de los casos, opera como una Unidad aérea normal. Mientras esa unidad opere como GAE, aparecerá en su propia sección de la parte inferior de la lista de barcos de la Flotilla. También puede operar desde Bases aéreas como cualquier otra Unidad aérea.

C4.0 DIVISIONES DE RESERVA

Las Divisiones que se construyen como Reservas empezarán con una fracción de su Fuerza máxima y seguirán así hasta que aumentes tu nivel de Movilización. Cuando empieces a Movilizar tu economía, este nivel irá gradualmente en aumento. Cada paso en la Movilización añadirá fuerza a tu unidad de la Reserva paulatinamente, aumentando cuanto más te acerques a la Movilización completa. Aunque tu Movilización económica sea completa, tus Reservas aún no estarán al 100%. Esto no sucederá hasta que Movilices el ejército con el botón "Movilizar" de la Interfaz política. Consulta B10.0 para saber más sobre la Movilización.

Las Divisiones de reserva también consumen suministros según su porcentaje de Fuerza. A un 50% de capacidad, consumirán un 50% de los Suministros que consumiría una unidad movilizada.

C5.0 DESPLIEGUE DE UNIDADES PRODUCIDAS

Las unidades producidas solo se pueden desplegar en el país del jugador, pero puedes asignarlas a un Teatro. En cuanto estén desplegadas, el Teatro se encargará de mover las unidades hacia el frente.

Las Unidades de construcción reciente se pueden colocar en cualquier provincia de tu propiedad. Solo has de hacer clic en el botón de Alerta, que aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla para indicarte que tienes Unidades por colocar. Luego, haz clic con el botón izquierdo del ratón en la provincia en la que quieres la Unidad. Los elementos producidos que se asignan a un Teatro, aparecerán automáticamente allí. Las Unidades navales operan del mismo modo, pero han de desplegarse en una provincia que tenga una Base naval. Del mismo modo, las Unidades aéreas deben desplegarse en una provincia que tenga una Base aérea.



D
DIPLOMACIA

Puedes utilizar tu Influencia diplomática (Puntos diplomáticos) para llevar a cabo Acciones diplomáticas. Hay un número de consideraciones diplomáticas de importancia.

D1.0 FACCIÓN

Hay tres ejes en el espectro político triangular: Aliados (las democracias occidentales), Eje y Comintern. Desde un punto de vista histórico, cada una de estas alianzas era "filosóficamente opuesta" a las otras. Aunque ese modelo quedó algo distorsionado por la "política de la realidad" de los años 30 y 40 (por ejemplo, el pacto Molotov-Ribbentrop), es bastante aproximado a lo que HOI 3 intenta simular. Nos referimos a estas alianzas como Facciones. Un gobierno puede elegir "Alinear con facción" y encaminarse ideológicamente hacia una de esas grandes alianzas. Después, es posible invitar a los países a pertenecer a la Facción en calidad de Miembros. En 1936, al principio del juego, solo unos pocos países pertenecen a Facciones.



Francia reclama como suya una provincia alemana, como se muestra en las franjas del Modo de mapa diplomático y en el círculo de la Interfaz de provincia.

Estar alineado a una Facción no es lo mismo que ser Miembro de la misma. La membresía se adquiere cuando el líder de la Alianza invita al país a unirse a la misma. Cuando seas miembro de una Facción, tu país ya no se moverá en el Espectro ideológico.

Cuando un Miembro declara la guerra a un país, todos los miembros son invitados a unirse a esa guerra. La IA tomará en cuenta estas penalizaciones cuando decida si se une o no a la guerra. La IA también te informará, si eres el país que declara la guerra, de cuales son los países de la Alianza que probablemente no se unirán a ti. Un país que escoge no ir a la guerra en un principio puede cambiar de idea más tarde.

D1.1 HABILIDADES ESPECIALES DE LA FACCIONES

Cada Facción posee una "habilidad especial" única debido a la naturaleza de su gobierno que le ayuda a distinguirse de las otras Facciones.

Aliados - Los países que pertenecen a los Aliados están protegidos por un tratado de asistencia mutua universal. Si un Miembro de los Aliados es atacado, todos los miembros lo considerarán un ataque hacia ellos y se considerarán automáticamente en guerra con el atacante o con la Facción atacante. Los países de la Facción aliada necesitan más Bienes de consumo en tiempos de paz, pero menos en tiempos de guerra (por el sentimiento cívico de la población de apoyo a la guerra).

Eje – Los Miembros del Eje pueden Declarar guerra limitada sobre otro país. Pueden atacar a otro país sin invitar a los otros Miembros de la Facción a que se les unan. Además, esto les permite conservar el territorio ganado para ellos y no compartir el botín de la victoria. Si el país se mete en problemas, aún pueden lanzar una Llamada a las armas, que invita a sus aliados de la Facción a que se unan a ellos a ayudarles. Los países del Eje tienen menos restricciones en lo referente a cuándo Declarar la guerra y obtienen una bonificación cuando luchan en provincias que son propiedad del enemigo y Núcleos del país del Eje.

Comintern – Como los países del Comitern están estrechamente ligados a nivel ideológico, unen sus recursos en aras del bien común y pueden Comerciar con Recursos con otros Miembros de Comitern sin necesidad de utilizar Dinero (pueden regalar Recursos a otro Miembro de la Facción). Los espías del Comitern tienen una bonificación a su Efectividad.

D2.0 NÚCLEOS

Las provincias núcleo son territorios cuya propiedad se la disputan uno o más países. Se trata de importantes focos de conflicto y pueden jugar un papel importante en el

desencadenamiento de la Segunda Guerra Mundial en el juego, igual que sucedió históricamente. Esencialmente, un Núcleo es una reclamación de propiedad legítima sobre una provincia de otro país ("Núcleo" se utiliza en dos sentidos. Una provincia puede ser un núcleo de otro país y ese país puede tener o "retener" un Núcleo en otro país).
Si examinas el Modo de mapa diplomático, verás todos los Núcleos que tienes en provincias fuera de las fronteras de tu país. Aun país con un Núcleo en otro país será más hostil hacia ese país. Las Relaciones diplomáticas también serán menores entre ambos y sus niveles de amenaza serán mayores. Todo esto facilita la Declaración de guerra. Si conquistas un país durante la guerra, podrás integrar esos territorios Núcleo en tu país cuando se negocie la paz.

D3.0 **AMENAZA (BELIGERANCIA) Y NEUTRALIDAD**

Cada país tiene un valor de amenaza que afecta a los países cercanos según el tamaño del país amenazador y su proximidad al país objetivo. Pueden reaccionar de forma negativa o positiva a la amenaza que supones.
La Amenaza afecta a la Neutralidad a través de acciones hostiles hacia otros, haciendo que la población y el gobierno de un país estén más dispuestos a considerar una guerra. Esto es el detonante o inicio de muchas Leyes o Acciones diplomáticas como Declaraciones de guerra, incorporaciones a alianzas, etc.
Cualquier país puede declarar la guerra a otro que tenga un valor de amenaza que sobrepase a su propia Neutralidad. Además, los países Fascistas (Facción del Eje) pueden declarar la guerra a cualquier país en el momento en que su propio nivel de Amenaza pase de cierto nivel (se dan cuenta de que son amenazadores y deciden sacarle partido). Si un país realiza un acto hostil, ese acto se refleja en el valor de Amenaza de ese país y sus efectos se notan a escala mundial de manera inmediata.
Algunos países ven como algo "benevolente" que liberes a un país creando un Estado títere. Esto puede reducir tu nivel de Amenaza.

D4.0 **RELACIONES DIPLOMÁTICAS**

Cada país tiene un valor de Relación diplomática con cada uno de los otros países que determina lo bien o mal que se llevan. Este valor puede entrar en juego a la hora de considerar Ofertas diplomáticas, como proposiciones de Acuerdos comerciales.

D4.1 **REVANCHISMO**

El Revanchismo es el deseo de recuperar territorio que tu propio país reclamó en anterior ocasión. Fue una de las causas históricas de la Segunda Guerra Mundial. El Revanchismo también afecta al movimiento de la Alineación. Un país que tenga Núcleos en otro país empezará a mirar a ese país con malos ojos y a alejarse de su Alianza.

D5.0 **MOVIMIENTO DE LA ALINEACIÓN**

A lo largo del juego, cada Facción competirá con las demás para intentar atraer a otros países a su filosofía con la posible intención de que pasen a formar parte de su Facción. Esta competición y el posicionamiento resultante de cada nación en el espectro político triangular se denominan Alineamiento. Cualquier movimiento hacia una Facción, supondrá un alejamiento de las otras dos
El Alineamiento de los países tenderá a moverse dentro del espectro triangular como resultado de Iniciativas diplomáticas que compitan entre sí, entre otros factores. Entre estos otros factores está la tendencia de un país a sentir aversión por el Alineamiento de una gran potencia vecina por el sentimiento de amenaza que genera, pero también puede inclinarse hacia ese Alineamiento por el mismo motivo.
Los factores más importantes que determinan el movimiento de la Alineación son las Acciones diplomáticas, en las que las cosas buenas atraen y las malas repelen; la Proximidad, en la que un país se siente amenazado por un vecino poderoso, y la Ideología del gobierno (por ejemplo, si es democrático, tenderá a alinearse con los Aliados). La proximidad se mide no solo por la posición, sino también por el tamaño.



La elección del Ministro de Asuntos Exteriores de un país afectará a la rapidez del movimiento del mismo hacía una dirección ideológica concreta.
La Amenaza (o Beligerancia) también influye en ese movimiento. Si un país es Amenazador, es posible que otros países que no compartan su Ideología teman a ese país y se alejen de él hasta alcanzar un "punto de inflexión". Cuando se alcance ese punto, su miedo incrementado a un alto nivel de Amenaza empezará a atraer a esos países hacia su seno, a medida que deciden que es inútil resistirse.

D5.1 **INFLUENCIA**

Los miembros de facciones tienen la habilidad de ejercer

Influencia diplomática sobre otros países de su Facción. Esto tendrá un coste en Puntos diplomáticos, como el resto de las Acciones diplomáticas. También puede ser la manera de cambiar o ralentizar el alejamiento de un país de la Facción.

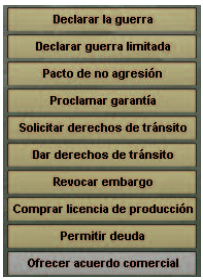
D5.2 ALINEAR CON FACCIÓN

Un país puede escoger "Alinear con facción" (una Acción diplomática con el Líder de la facción), que supone una manera de influenciar a tu propio país para que se mueva en la dirección ideológica que quieres.

D6.0 ACCIONES DIPLOMÁTICAS

D6.1 ACTOS DE AMISTAD

Hay diversos "Actos de amistad" que te permiten dar forma al mundo en el que vives, aunque te encamines hacia la guerra. Puede ayudarte a escoger quién quieres que luche a tu lado en la guerra y quién quieres evitar que se una al otro bando. También es una manera de asegurar Recursos que pueden ayudar a tu economía a sobrevivir al conflicto.



Tu capacidad para realizar Actos de amistad será limitada si estás en guerra con un país. Además, solo el líder de la Facción puede declarar la paz.

Fuerza expedicionaria: te permite enviar una fuerza armada (parte de tu ejército, marina o fuerza aérea) para ponerla al mando de un país aliado. Para ello, tienes que tener una Alianza con ese país y este último debe estar en guerra. Cuando hayas enviado la fuerza expedicionaria, podrás reclamarla posteriormente, pasado un cierto tiempo.

Ofrecer alianza: ofreces un vínculo entre los países que les compromete a ir a la guerra para la defensa mutua.

Pacto de no agresión: promesa mutua de no atacar. Es solo un trozo de papel, pero aporta algo de tranquilidad. Habrá penalizaciones de Disensión si, después de firmar el pacto, atacas al otro país.

Proclamar garantía: el Garante se ofrece a Declarar la guerra si el país es atacado, en cuyo caso habrá menos restricciones para que la opción esté disponible.

Solicitar derechos de tránsito: pedir permiso para mover tus unidades militares por el territorio del otro país. Esto puede permitirte alcanzar a un país con el que estás en guerra.

Dar derechos de tránsito: permitirás a un país que mueva sus fuerzas armadas por tu territorio.

Influir en una nación: te permite utilizar una parte de tus Puntos diplomáticos en intentar influenciar el movimiento ideológico de otro país para que se acerque más a tu Facción. Esto solo se puede hacer entre miembros de la Facción. Puede que el efecto individual de esta Acción no parezca gran cosa, pero si se influye en una nación de manera persistente se puede cambiar gradualmente su órbita política y el curso de la historia.

Alinear con facción/Invitar a la facción: puedes decidir alinear tu país con una de las Facciones principales, lo que hará que se mueva ideológicamente en esa dirección. El líder de la Facción puede pedir a otro país que se una a la misma como Miembro. Es la única manera de que un país pase a formar parte de cualquier Facción. Ha de ser invitado. Para invitar a una Facción, es necesario que el país tenga un nivel de Neutralidad lo suficientemente bajo como para que se sienta impulsado a crear una Alianza de cara a la guerra.

Comprar licencia de producción: esto te permite solicitar a un país amistoso o neutral si te permite construir un tipo de Unidad o Tecnología que está más allá de tus capacidades tecnológicas. Esto permite que pequeños países, por ejemplo, puedan crear cazas. No podrían desarrollar normalmente esta unidad debido a lo limitado de su presupuesto de Investigación.

Permitir deuda: permites que un país compre Recursos con Dinero que no tienen (es decir, les prestas el Dinero para que hagan la compra). Estos préstamos se han de "devolver" pero, en la práctica, esto puede que no ocurra nunca, ya que el juego puede haber acabado antes de que se haga el esfuerzo de devolverlos.

Ofrecer acuerdo comercial: te ofreces a pagar Dinero a cambio de Recursos que posee el otro país, o a vender tus propios Recursos a cambio del Dinero del otro país. Consulta D8.0 para saber más sobre cómo establecer Acuerdos comerciales.

Nota: Liberar país no es una Acción considerada una Acción diplomática. En vez de eso, se logra a través de la Interfaz política. Puedes obtener más información sobre como hacerlo y cuales son sus condiciones en F8.0. Se anota aquí porque se trata de un "acto de amistad" y muchos jugadores lo buscarán aquí.

D6.2 ACCIONES HOSTILES

Declarar guerra: el resultado obvio de esta acción es que emprenderás la Guerra contra el otro país. Hay algunos requisitos estrictos antes de que la mayoría de los países puedan declarar la guerra. La Amenaza entre tu nación y la nación enemiga debe ser mayor que tu Neutralidad.

Declarar guerra limitada (solo Eje): es lo mismo que Declarar la guerra, excepto que a los Aliados del país que la declara no se les exige, ni se les pide, que entren en la guerra.

Llamada a las armas (solo Eje): esta acción solicita una Declaración de guerra a Aliados que antes no habían estado involucrados en una Guerra limitada, lo que la convertirá en una guerra generalizada. Es una opción a elegir si, por ejemplo, la guerra resulta ser demasiado para el país que la inició.

Embargo: te niegas a Comerciar con un país. También afecta a tus Estados títeres.

D7.0 ALIANZAS

Las Alianzas solo las pueden ofrecer países cuya Neutralidad esté por debajo de un cierto nivel. Este país tiene que estar esperando una guerra, o no tendría motivo para formar una alianza. Las alianzas te obligan a ayudar al otro país en caso de ataque, aunque hay algunas excepciones.

D8.0 ACUERDOS COMERCIALES

Al seleccionar "Ofrecer acuerdo comercial" se abre la Interfaz de acuerdo comercial. Ésta te permite seleccionar un Recurso que tienes o necesitas y Comerciar con él con otro país a cambio de Dinero. No puedes cambiar un Recurso por otro, solo puedes cambiarlo por Dinero.



Utiliza los controles deslizantes en cada Recurso para establecer una cantidad. Cualquier número de Recursos entrantes o salientes pueden incluirse como parte del Acuerdo comercial y se calcula el coste en Dinero para la otra parte del mismo. La cantidad del coste se mide en unidades por día. Si haces clic en el icono de Reiniciar (la flecha girada), el control deslizante se pondrá a cero.

Las selecciones que hayas hecho aparecerán bajo los controles deslizantes con el formato "Ofrecemos a país x comercio x al día por y al día". Debajo de este contador, verás la estimación de tu Ministerio de Asuntos Exteriores sobre las posibilidades que hay de que el país con el que quieres comerciar acepte el trato que propones. A medida que vayas haciendo más atractivo el Acuerdo para el otro país, la estimación irá mejorando, aunque algunos acuerdos seguirán siendo "Imposibles" sin importar lo atractivos que los plantees. En la parte más inferior, hay dos botones que te preguntarán si quieres Rechazar o Aceptar el Acuerdo comercial. Si haces clic en Aceptar, se propondrá el Acuerdo comercial y el otro país responderá probablemente en unos días.

Cuando se realizan ofertas de Acuerdo comercial, hay un tiempo límite para que las acepten. Si la oferta no es aceptada en un plazo de varias semanas, se asume automáticamente que ha sido rechazada. También puedes cancelar un Acuerdo comercial posteriormente, haciendo clic en la "x" a la derecha del mismo en la Interfaz de producción.

D9.0 FUERZAS EXPEDICIONARIAS

En algunas circunstancias, puedes enviar una Fuerza expedicionaria a otro país para que les ayude en una guerra. Puede tratarse de una Guerra limitada o puede ser tu participación limitada en una guerra. El envío de una Fuerza expedicionaria es diferente de las operaciones de Unidades normales, porque delegas el mando de tu Unidad en otro país Aliado.

Tienes que ser Aliado del país al que envías la Fuerza expedicionaria, pero eso no significa que tengas que unirte directamente a su guerra. Hay circunstancias en las que aunque ya estés en guerra, puedes enviar Fuerzas expedicionarias para permitir que tu aliado las integre en su estructura de mando. Gran Bretaña hizo esto por Francia en 1939 y 1940.

El envío de una Fuerza expedicionaria es una Acción diplomática. Al seleccionar esta Acción, aparecerá la Interfaz de fuerza expedicionaria. Tienes tres pestañas entre las que escoger: Ejército, Fuerza aérea y Flota. Haz clic en cada Unidad individual que quieras enviar. Puedes enviar una Unidad a la semana.



Los alemanes han decidido enviar su ejército de Berlín en ayuda de los finlandeses. Al hacer clic en la flecha cercana a Berlín, podrás enviar Divisiones individuales bajo su mando. Se puede enviar un nivel de mando (División, Cuerpos, etc.) cada vez bajo el mando de un Aliado.

Una "Unidad individual" puede encontrarse a cualquier nivel de mando y, así, puedes asignar el mando de cualquier Teatro tan fácilmente como si fuese una única División, con el límite de un envío por semana. La vista por defecto mostrará el Cuartel general de mayor rango. Los

Cuarteles generales con unidades más pequeñas bajo su mando aparecerán con una flecha más oscura junto a la unidad. Si deseas enviar una Unidad más pequeña que esa, haz clic en la flecha y aparecerán las unidades que estén asignadas a ese Cuartel general. Entonces, podrás seleccionar cualquiera de esas unidades o hacer clic en otra flecha verde para que aparezcan Unidades adicionales más pequeñas bajo el mando de ese Cuartel general.

Tendrás que hacer clic en "Aceptar" para confirmar la orden de envío de la unidad. Si decides no enviar la unidad, haz clic en "Rechazar".

Cuando hayas asignado una Unidad como Fuerza expedicionaria, su control quedará en manos de la IA de otro país (podrá moverla, enviarla al combate, etc.). La Interfaz de unidad indicará que la Unidad es una Fuerza expedicionaria que no está bajo tu control. Si deseas solicitar el regreso de la Unidad bajo tu control, tendrás que hacerlo a través de otra Acción diplomática. Habrá un retraso de 30 días para que tu aliado pueda hacer los preparativos. Después de 30 días, la unidad ya no tendrá el estado de Fuerza Expedicionaria y recuperarás su control.

Si estás en posición de hacerlo, también puedes aceptar Fuerzas expedicionarias de otros países. Tendrás que Aceptar la oferta cuando sea enviada y tomar el mando de esa Unidad como si fuese tuya. Esto durará hasta que el otro país te pida que se la devuelvas. Tendrás un periodo de gracia de 30 días antes de tener que devolver las unidades.

Para enviar una Fuerza expedicionaria no es necesario un Tratado de acceso militar, solo una Alianza. La unidad tendría que poder dirigirse a una línea costera para recuperarse, si es que revocas su estado de Fuerza expedicionaria. No podrá regresar hasta que la vuelvas a enviar con Fuerza expedicionaria o solicites Acceso militar.



E
TECNOLOGÍA E INVESTIGACIÓN

E1.0 CONCEPTO DE TECNOLOGÍA EN HOI 3

Hearts of Iron III utiliza el concepto de Puntos de liderazgo, que representan el talento intelectual. Estos puntos se pueden invertir en Investigación y Tecnología, entre otras cosas. Los investigadores no pueden trabajar en un modelo de producción completo de una máquina o unidad de una vez. En lugar de eso, investigan Componentes del producto final que alterarán por separado los valores de Combate y otras estadísticas del producto acabado.

A medida que vas adquiriendo nuevos elementos de cada categoría de tecnología (por ejemplo, un cañón de carro ligero o un motor de carro ligero), te acercas al punto en el que puedes producir ese nuevo elemento de equipo o implementar esa teoría bélica. Mientras, las unidades existentes se irán beneficiando de las mejoras graduales. En su momento, las mejoras harán que unidades antiguas empiecen a utilizar Tecnologías y tácticas nuevas.

Cada elemento de Tecnología tiene un "año de inicio", lo que significa que si desarrollas esa tecnología pasado ese momento, no tendrás penalización alguna al hacerlo. Si tu Investigación se desarrolla más rápido de lo que lo hizo históricamente, tendrás una penalización por intentar obtener una tecnología "adelantada a su tiempo".

E2.0 TEORÍA CONTRA PRACTICA

Hearts of Iron III hace una distinción entre Conocimientos prácticos y teóricos, ya que son diferentes conceptos. La investigación genera Conocimiento teórico, que es de ayuda con los conceptos nuevos y avanzados. El Conocimiento práctico, por otro lado, consiste en la experiencia acumulada en el trabajo e implementación de esa Tecnología.

El Conocimiento práctico no se puede obtener con Investigación. Solo se obtiene poniendo en práctica el Conocimiento Teórico que hayas obtenido. Por tanto, para aumentar tu Conocimiento práctico, tendrás que Producir unidades que utilicen esa tecnología o utilizar esas unidades en Combate. Lo mejor es ambas cosas.



En la parte inferior de la Interfaz de tecnología, verás los valores de Conocimiento práctico y teórico que tienes. El Conocimiento teórico (Teorías y Doctrinas) aparece en verde. Las tecnologías de Conocimiento práctico aparecen en azul. Cuando investigas una Tecnología, utilizas aproximadamente un 30% de Teoría y un 70% de Práctica. Cuanto más altos sean estos valores, más rápido podrás investigar la Tecnología. Podrás ver el impacto de cada Tecnología en las ventanillas de información asignadas a cada elemento de Investigación

E3.0 PÉRDIDA DE CONOCIMIENTOS

Si has desarrollado una Tecnología pero no desarrollas esos Conocimientos, con el tiempo se perderán. Los científicos e ingenieros involucrados en el proyecto serán trasladados a otros asuntos y las fábricas serán remodeladas. El Conocimiento práctico y teórico irá descendiendo. Sin embargo, algunos Ministros te permitirán reducir esa Pérdida en ciertas Tecnologías. Las Unidades que se utilicen en Combate tendrán menos pérdidas en las Tecnologías que utilicen.

E4.0 INVESTIGACIÓN

Justo debajo de los controles deslizantes de Liderazgo, verás las Tecnologías que has escogido para investigar. Es la Cola de Investigación. El indicador que está justo encima muestra el número de proyectos que has seleccionado para su Investigación, comparado con el número de proyectos que es posible Investigar a la vez con el Liderazgo que has asignado. Tranquilo, si hay más proyectos de los

que puedes hacer a la vez, los otros comenzarán a medida que se completen los anteriores.

A la derecha de los controles deslizantes de Liderazgo, verás una fila de pestañas que muestran diversas categorías de Tecnologías. Solo verás aquellas Tecnologías que estén recogidas bajo el encabezado que hayas seleccionado en la parte superior (la lista de las categorías va desde Tecnologías de infantería a Tecnologías aéreas). Al hacer clic en cada pestaña, aparecerá un grupo de Tecnologías específicas. Algunas estarán agrupadas en ramas de Tecnologías relacionadas. Las flechas que van desde los requisitos tecnológicos previos a las Tecnologías más avanzadas te indican qué es lo que necesitas para investigarlas.

En la pestaña de cada Tecnología, verás el nombre de la misma. Diversos iconos te indicarán qué categorías de Conocimiento práctico (iconos azules) y Conocimiento teórico (iconos verdes) mejorará la Investigación de esa Tecnología concreta.

Un número dentro de un círculo negro te indicará la dificultad relativa del programa de investigación. Los números verdes indican que es fácil y los rojos serán proyecto de Investigación a largo plazo.

Si no hay ningún número y hay una marca de confirmación de color verde brillante en la esquina superior derecha de la Tecnología, significa que ya has investigado con éxito la Tecnología. Las Tecnologías que ya hayas investigado aparecerán en color beige. Las tecnologías que aparecen en verde son aquellas cuyos requisitos previos has cumplido. Las tecnologías que aparecen en gris son las que aún no están a tu alcance. Estos códigos de color se explican también por la fecha que aparece a la derecha de cada Pestaña de tecnología. Se trata del año en que, históricamente se obtuvo esa tecnología. Si intentas investigar algo años antes de su tiempo, como Tecnologías atómicas a finales de los años 30, sufrirás penalizaciones en el tiempo de Investigación.

Las Tecnologías con una barra verde claro extendida parcialmente bajo su nombre ya han sido investigadas en parte y las siguientes Investigaciones se iniciarán en el punto en que se dejaron.

Haz clic en una Tecnología para seleccionarla y aparecerá más información sobre la misma en la ranura de la parte inferior de la pantalla. Si quieres investigar esta Tecnología, haz clic en el botón "Iniciar investigación", si está de color marrón, y la incluirás en la Cola de Producción. Si aparece en gris, significa que no cumples con los requisitos previos (su lista de Tecnología que aparece encima tendrá que ser gris).

En el extremo izquierdo de la Interfaz de Tecnología, bajo los controles deslizantes de Liderazgo, está la Cola de investigación que funciona de forma bastante similar a la Cola de producción. Muestra todas las Tecnologías que estás investigando y su fecha de finalización estimada. Encima de la Cola está el número de proyectos seleccionados y el número más alto posible de proyectos que se pueden Investigar de forma simultanea, que tendrían que coincidir con el número de Puntos de liderazgo asignados a Investigación. Si has escogido más Tecnologías que las que cubrirán los Puntos de liderazgo, algunas tendrán que esperar. Puedes asignar prioridades a las tecnologías con los botones en forma de flecha hacia arriba y hacia abajo, igual que en la Cola de producción.

En la parte más inferior de la pantalla hay una representación de todo el Conocimiento teórico y práctico de tu país, además de sus aptitudes en cada campo, organizados por categorías. Estas tecnologías te ayudarán con la velocidad de Investigación (Conocimiento teórico) o con la de Producción (Conocimiento práctico).



Por cada nivel de Tecnología que completes, es normal que los costes de construcción y manejo del equipo investigado se incrementen ligeramente.

E4.1 PRUEBA DE CAMPO

Al utilizar las unidades en Combate, obtendrás Conocimiento práctico en los campos representados por esa unidad (por ejemplo, la Infantería lo aportará en Tecnología de armas portátiles). Esto se debe a que estas aprendiendo cosas nuevas sobre esa tecnología al ponerla en práctica.

E5.0 MEJORAS TECNOLÓGICAS

A medida que mejore tu tecnología, podrás construir armas o elementos de equipo más avanzados y podrás reemplazar el material obsoleto que tus ejércitos estén utilizando. Puedes dedicar un porcentaje de tu CI a Mejoras. En la Interfaz de producción hay ventanillas informativas que te explican cuántas unidades necesitan la mejora y cuánto tiempo llevará.

Las Tecnologías mejoradas suelen afectar a una o más estadísticas de las unidades que las utilizan. Por ejemplo, mejorar a un nuevo nivel de Mortero aumentará la Resistencia de una unidad de Infantería, mientras que las Tecnologías sobre Ametralladoras aumentarán su Defensa. Cuando se mejora una unidad, recibe todas las cualidades de una unidad nueva, como si hubiese sido producida con ese nuevo equipo. Por ejemplo, si acabas de desarrollar el Me-109F, ese avión reemplazará a todos tus modelos Me-109E si has asignado CI a Mejoras.

E5.1 MEJORAS DE BARCOS

Los barcos son un caso especial en HOI 3. Puedes producir un barco de una determinada clase (por ejemplo, clase Bismarck o clase Alaska), pero ese barco contendrá una serie de componentes. Estos componentes no tienen que ser necesariamente del mismo nivel de avance tecnológico (puedes tener un barco con un nivel de blindaje de 1918 y motores del nivel de 1934).

La investigación de Tecnologías navales te permitirá la construcción de mejores Clases de barcos. Sin embargo, solo algunos componentes de los barcos existentes se podrán mejorar con la nueva Tecnología. Estos incluyen el Radar y el armamento Antiaéreo y Antisubmarino.

E5.2 MEJORAS DE OTRAS TECNOLOGÍAS

También es posible mejorar ciertas tecnologías no relacionadas con unidades. Por ejemplo, hay Tecnologías que permiten operar a las Estaciones de radar como Estaciones de intercepción de señales. Otras mejoran la Eficacia de las instalaciones antiaéreas terrestres y permiten la construcción de Fortificaciones.

E6.0 LICENCIAS DE TECNOLOGÍA

Por un coste, un país puede negociar con otro la "Construcción bajo licencia" de un tipo de unidad del nivel tecnológico del otro país. La Licencia permite la construcción de una única Brigada, Escuadrilla o Barco, u otros, al nivel tecnológico del otro país. No se puede dar licencias de Grandes unidades de combate naval o Bombas nucleares.

Para hacer esto, ve a la Interfaz diplomática, selecciona el país con el que quieres negociar y haz clic en "Comprar licencia de producción" en la lista de Acciones diplomáticas. Verás una lista de tipos de unidad disponibles para ese país y más avanzadas que las que tú puedes construir. Las ventanillas de información te indicarán los valores de cada unidad. Hay un precio por defecto sugerido, pero puedes ofrecer más para que sea más probable que el otro país acepte. Se pueden comprar Licencias para más de una unidad a la vez con los controles deslizantes de producción en Serie o en Paralelo.

Cuando se haya cerrado el trato, los elementos cuya Licencia hayas adquirido aparecerán en tu Cola de Producción, pero aún tendrás que pagar CI para construirlos. La compra de Licencias de producción puede aumentar tu Conocimiento práctico en el campo de las unidades que vas a producir, lo que puede facilitarte la construcción de modelos propios similares en un momento posterior.

E7.0 ESPIONAJE DE TECNOLOGÍA

No solo puedes asignar Espías para descubrir qué Tecnologías están investigando otros países, también es posible asignar Espías para sabotear sus proyectos de Investigación. Por supuesto, ellos te pueden hacer lo mismo.

F
POLÍTICA Y GOBIERNO

F1.0 GOBIERNOS

Cada país tiene un gobierno, un conjunto de líderes que lo gobiernan. En HOI 3, tú representas a ese gobierno, además de los Ministros y Líderes militares que pones al mando y las Decisiones, Leyes y otras opciones que eliges a lo largo del juego.

Mientras que tu puesto como jugador es bastante estable y no es susceptible de cambio, no ocurre lo mismo con los miembros del Gobierno actual de tu país ni para los Ministros que están en el poder. Puedes escoger solo Ministros que estén alineados con el partido político que está actualmente en el poder en tu país, sobre el que no tienes un control absoluto.

Cada país tiene un Partido político gobernante. Este partido existe al comienzo del juego y estará al mando hasta que unas Elecciones, un Golpe, una Revolución u otro evento del juego hagan que pierda el poder. Cuando un Partido pierde poder, otro ocupa su puesto y tu selección de Ministros puede cambiar o no según el tipo de cambio.

F1.1 IDEOLOGÍA

Cada gobierno tiene una ideología que tenderá a seguir. El jugador no puede controlar la Ideología. Es la que es, según el Partido. Cuando un nuevo Partido asume el poder, la Ideología del gobierno del país puede cambiar o no, pero el Partido mantendrá la misma.

F1.2 MINISTROS

Una manera de dar forma a tu país consiste en elegir qué Ministros estarán a cargo de las diferentes partes de tu Gobierno. Cada país tiene 10 Ministerios y cada uno de ellos controla una parte de tu gobierno. Cada ministerio tiene una ideología que puede ser necesario que coincida con tu filosofía de gobierno, un valor de lealtad oculto y diversas habilidades que dependen de la posición de gobierno que se ha asignado a esa persona. También tienen una "fecha de inicio" que indica el momento en que estarán disponibles para el cargo.

Las habilidades de cada Ministro determinan qué partes de tu gestión Militar, Económica o Productiva se ven afectadas, de forma positiva o negativa, por su elección. Por ejemplo, tu elección de Ministro de Asuntos Exteriores, afecta sobre todo a la dirección ideológica en la que se moverá tu país. Haz clic en el botón "Sustituirr" para ver cuales son tus opciones. Haz clic en "Elegir" para elegir a ese Ministro o cancelar.

Debido a la naturaleza de programa de final abierto de HOI 3, se puede representar una amplia variedad de ideologías con la reserva de Ministros de cada país. Por ejemplo, si Alemania se vuelve un estado Socialista en lugar de Fascista, tendrá Ministros socialistas.

F1.3 CAPITALES

Tu Gobierno reside en la Capital de tu país, tu sede de Gobierno. Esta ciudad es muy importante desde el punto de vista estratégico, porque su captura influirá enormemente en tus Puntos de victoria y, muy posiblemente, en tu base industrial. Los gobiernos derrotados pueden abandonar sus Capitales y establecerse en una Capital aliada a modo de Gobierno en el exilio (ver F6.0).



F2.0 POLÍTICA INTERNA

F2.1 ORGANIZACIÓN DEL PARTIDO Y POPULARIDAD

La Organización del partido se refiere normalmente al poder de cada partido político en lo referente a la habilidad que tienen para influir en la opinión pública. La popularidad, por contrapartida, muestra el sentimiento real del país (lo atraídos que se sienten hacia el partido). La suma de la organización total de todos los Partidos políticos de un país supone un 100%. Si uno gana en Organización, los otros perderán.

El partido gobernante será normalmente una fuerza política fuerte y los demás, serán débiles. Si no es ese el caso, puedes esperar que el partido gobernante no permanezca en esa posición durante mucho tiempo. Tu interfaz política te mostrará cuando están previstas las siguientes elecciones, si es que las hay. La Organización del partido determina la influencia del mismo en las opiniones políticas internas del país. Solo los agitadores comunistas pueden aumentar la atracción del pueblo hacia el comunismo. La presencia militar de las tropas de otra Facción en un país aumenta la influencia de los partidos de esa Facción. Por ejemplo, en la Guerra Civil Española, las tropas comunistas respaldaban a los republicanos mientras que las tropas alemanas e italianas respaldaban a los nacionales. Las Misiones de espionaje también pueden aumentar la influencia política de un partido en un país.

F2.2 DISENSIÓN

La Disensión actúa directamente contra el Partido político en el poder: el Partido gobernante. Si la Disensión se tolera, posiblemente provoque la pérdida del poder del Partido gobernante frente a otro Partido de otra Ideología. En los regímenes autoritarios que no celebren Elecciones, una alta Disensión puede hacer que sea probable un Golpe o una Guerra Civil, además de Revueltas localizadas de alcance limitado. La Disensión también es muy perjudicial para la posición económica de tu país y socava la Unidad nacional. La Disensión causa penalizaciones a cualquier tipo de combate.

F2.3 ELECCIONES EN LAS DEMOCRACIAS

Los Partidos cobran fuerza en las elecciones gracias a la Popularidad y a la Organización del partido. La proximidad a un miembro de una Facción reforzará esa ideología (opinión popular) de cara a las Elecciones de ese país (es decir, los países vecinos de los nazis se volverán más fascistas con el tiempo a no ser que haya una influencia que equilibre la balanza por el otro lado).

F2.4 PARTIDOS AUTORITARIOS

Si en un país democrático es elegido un partido autoritario, empezará una crisis nacional. Esto depende en parte de la Unidad Nacional, pero el Gobierno autoritario acabará suspendiendo los procesos democráticos a consecuencia de un Evento para "salvar al país de la crisis". Un Partido gobernante autoritario se irá fortaleciendo a medida que sus oponentes se vuelvan más débiles. Una menor disensión por parte de partidos opuestos supone una mejora en la Unidad nacional.

Continuarás dirigiendo el país, pero habrá un nuevo conjunto de Ministros que estarán alineados ideológicamente con el Partido gobernante autoritario y tendrán unas normas básicas diferentes.

F3.0 EVENTOS, DECISIONES Y LEYES

F3.1 EVENTOS

A menudo, verás un mensaje emergente que te informará de que ha ocurrido algo, un "Evento". A veces, solo se trata de información sobre una nueva situación que debes tener en cuenta (puede cambiar ligeramente el juego o alterar por completo tu posición en el mismo).

Algunos Eventos te piden que escojas entre una o más opciones. Tu elección determinará los efectos de tal Evento y estos aparecerán en una ventanilla de información si pasas el puntero del ratón sobre cada opción de la ventana de Evento.

Nota para los veteranos de Paradox: muchos de los Eventos históricos que habéis visto en versiones anteriores del juego, se representan aquí de forma muy diferente. Los eventos del pasado estaban diseñados para que ocurriesen en un momento particular que coincidiese con la historia pero, a veces, no reaccionaban de forma realista a cambios importantes en la línea de sucesos, como una victoria del Eje sobre Gran Bretaña. Las decisiones, por otra parte, tienen en cuenta la situación y, cuando las condiciones coinciden en gran medida con aquellas que históricamente derivaron en ese suceso, entran en acción u ofrecen una alternativa al jugador, aunque la fecha no sea históricamente precisa. Esto permite mucha más flexibilidad y un alto grado de realismo. Esta función se manejaba con controles deslizantes en versiones anteriores pero ha sido reemplazada por Decisiones y Leyes que pueden resultar familiares a jugadores de "In Nomine". Las Leyes y Decisiones son opciones que te permiten establecer políticas que te ayuden a alcanzar tus metas. Algunas son específicas de un país y otras de una ideología. Las dos diferencias principales entre esto y el modo de funcionamiento de los juegos anteriores consiste en que son sensibles al contexto sin estar vinculadas a una fecha histórica concreta y que no "reinician un límite de tiempo" que hacen que debas esperar un año para tomar una decisión de un tipo similar.

F3.2 LEYES

Las leyes son opciones políticas de repercusión nacional y son iguales para todos los países. Algunos países, en especial las Democracias, pueden no tener la posibilidad

de promulgar algunas leyes (como la Prensa censurada, por ejemplo) en ciertos momentos o puede que nunca. Hay restricciones en lo referente a qué Leyes tienen poder político para promulgar. Estas leyes dependen del contexto. Esto supone que no puedes iniciar el alistamiento hasta que la opinión pública no vea un motivo para ello. Este sistema facilita la preparación para una guerra a medida que otros poderes mundiales empiezan a perfilarse como una Amenaza. Cuanto más autoritario sea tu sistema de gobierno, menos tendrás que preocuparte de los deseos de la gente.

Aparte de la Movilización militar final, que se gestiona con un botón de la parte inferior derecha de la Interfaz política, la mayor parte de la Movilización se gestiona a través de Leyes (ver B10.0). A medida que el mundo se va convirtiendo en un lugar más peligroso, más países empezarán a tener disponibles sus opciones de Movilización. Si mueves el puntero del ratón sobre la casilla de verificación verás ventanillas emergentes que te explicarán qué es lo que tiene que suceder antes de que puedas promulgar una Ley. Un asterisco verde ("*") significa que has alcanzado esa condición y uno rojo significa que aún no lo has logrado. Si juegas a ser un poder agresivo, tendrás que tener en cuenta los efectos que tu militarismo tendrán sobre la Movilización de tus enemigos.



F3.3 DECISIONES

Las Decisiones son medidas que tomas para controlar la política de tu país. Pueden repercutir en la preparación militar, las relaciones económicas con otros países y una variedad de otros aspectos. Una gran diferencia entre una Decisión y un Evento consiste en que es el jugador el que decide cuándo tomar la Decisión. Las Decisiones potenciales aparecen en la Interfaz diplomática.

Algunas Decisiones se toman por "reacción" a Decisiones tomadas por otros países. Una vez que un país ha tomado una Decisión, otra opción de Decisión aparecerá para otros países. De este modo, el antiguo sistema de activación de Eventos relacionados sigue en uso pero de una forma que resulta realista según el contexto de la historia alternativa que se haya desarrollado en tu partida (por ejemplo, los E.E.U.U no promulgarán la Ley de Préstamos y Arriendos si Gran Bretaña no está en guerra).

Hasta que los hechos que la activan de forma potencial no se hayan producido, no se mostrará una Decisión como opción. Es necesario que se cumplan la mayoría de condicionantes para que sea posible. En ese momento, aparecerá en tu lista con una casilla de confirmación agrisada junto a ella. Eso significa que puede esperar la posibilidad de tomar esa Decisión en un futuro próximo. Una ventanilla de información explicará qué condiciones faltan por alcanzar para que esa Decisión sea una opción disponible. Cuando cumplas con estas condiciones (si llegas a hacerlo), la casilla de confirmación de la Decisión se pondrá en verde. Puedes tomar la Decisión en cualquier momento si confirmas esa casilla. El juego te pedirá que confirmes tu decisión.

F4.0 MOVILIZACIÓN

En la parte inferior derecha de tu Interfaz política hay un botón que te permite movilizar a tus Unidades de reserva. Esta movilización militar es algo completamente independiente de la Movilización industrial que se logra a través de leyes (ver B10.0). Puede que haya requisitos políticos internos para que te puedas Movilizar sin los cuales sufrirás las consecuencias políticas de realizar esta acción porque la opinión pública no lo encuentre necesario.

F5.0 UNIDAD NACIONAL

La Unidad nacional es el control que un país tiene sobre el apoyo a sus políticas y su gestión de los Recursos (minerales, militares o humanos) para defenderse. Un país que no está unido es débil y vulnerable. Por eso, lo mejor es estar unidos.

La Unidad nacional se ve afectada por las Decisiones del gobierno, las perdidas en una Guerra o la Guerra estratégica. Algunas Leyes o Decisiones pueden afectar a la Unidad Nacional aunque no sean la decisión más "sensata". Por ejemplo, las purgas soviéticas aumentaron su Unidad nacional, aunque dañaron al país en otros aspectos. Algunas Leyes afectarán de forma negativa a la Unidad nacional e incluso a la Disensión.

Un país cuya Unidad nacional caiga demasiado bajo puede sufrir una Revuelta o simplemente cambiar de Gobierno a través de unas Elecciones. Obviamente, es poco probable que un Partido que haya permitido que la Unidad nacional caiga tan bajo siga en el poder tras unas Elecciones.

F5.1 GOLPES Y GUERRAS CIVILES

Un país con baja Unidad nacional corre el riesgo de un Golpe o una Guerra civil, que puede suceder a través de un Evento desencadenado. Es más probable si hay un Partido en la oposición con un alto valor de Organización. Una oposición bien organizada es garantía de desastre para un Partido que está teniendo problemas para mantener su Unidad nacional. Aunque es raro que un Partido gobernante tenga baja la Unidad nacional y alta la Organización del partido, esta situación hará más improbable un Golpe o una Guerra civil.

Un Golpe se puede producir cuando un Partido poderoso de la oposición tiene una buena posibilidad de éxito frente a un Partido gobernante débil. Es más fácil que ocurra un Golpe en un país no democrático, ya que las Elecciones suelen equilibrar a las Democracias antes de que la situación llegue al punto en que pueda producirse.

Los Golpes pueden fracasar, abriendo la posibilidad de una

Guerra civil. Ten en cuenta que es muy difícil que se produzca una Guerra civil no histórica en una partida de HOI 3 que no sea de un mod.

F5.2 RUPTURA

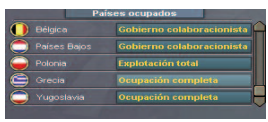
Durante una guerra, la Unidad nacional de un país puede bajar tanto que llegue al punto de la Ruptura. Cuando esto sucede, el Gobierno tiene que tomar una decisión. Puede Rendirse, caso en el que el país conquistador puede escoger entre Anexionarse el país o crear un Estado títere, que no es lo mismo que un Gobierno de ocupación. Sin embargo, el país conquistado también tiene la opción de crear un Gobierno en el exilio con los restos del Gobierno y militares del país. Si esto ocurre, se reubicarán en la Capital de un Aliado. Cualquier unidad militar que aún esté trabada en combate en su territorio nacional (que no esté separada de la Capital geográficamente) se rendirá. Las provincias no ocupadas continuarán la lucha, bajo el liderazgo del Gobierno en el exilio. Otros gobiernos pueden decidir enviar tropas para apoyar la defensa pero, si no lo hacen, esas provincias caerán pronto ante el victorioso ejército enemigo.
La formula de Ruptura tiene en cuenta el porcentaje de Puntos de victoria (provincias importantes) que ha perdido el país. Luego lo compara con la Unidad nacional y el nivel de compromiso de la Tropas aliadas como porcentaje del ejército del país defensor y, por último, aplica otras probabilidades más complejas. Solo las provincias que estén en el país de origen cuentan de cara a la Ruptura (por ejemplo, las colonias no cuentan).

F6.0 GOBIERNOS EN EL EXILIO.

Un Gobierno en el exilio (GEE) se constituye cuando el país de origen entra en Ruptura pero el Gobierno decide continuar la lucha y traslada a sus Ministros a un país amistoso de la misma Facción.
Cuando se forma un Gobierno en el exilio, todas las unidades del país original son eliminadas, pero aquellas que estuviesen fuera del país de origen pasan al control del mismo. Si hay otra Alianza en guerra con el país conquistador, el GEE se trasladará a ese país y será "albergado" por el Líder de la alianza. En cualquier caso, el GEE permanece inactivo hasta que haya una guerra entre el país conquistador y otro país. Si el Líder de la alianza hace la paz con el país que controla su país, el GEE puede pasarse a otra alianza que sí esté en guerra con el país conquistador. La ideología del GEE siempre coincidirá con la Ideología del Líder de la alianza que lo alberga y su Capitales serán la misma ciudad.
El GEE tiene cinco puntos de CI, además de una pequeña cantidad de Recursos humanos procedente de ciudadanos exiliados que buscan unirse a su causa. Con esto, puede producir unidades militares dentro de sus restricciones tecnológicas. Las restricciones tecnológicas permanecen iguales a las existentes antes de la creación del GEE, pero se puede utilizar CI para Investigar mejora graduales. No obstante, a veces será mejor comprar Licencias para poder construir unidades de Tecnología superior. Las unidades producidas por el GEE tendrán los niveles de Organización y Doctrina del Líder de la alianza que las alberga.
Si el país original es liberado, el GEE deja de existir y el Gobierno es restaurado en su capital original. Si el país original vuelve a ser ocupado por una Alianza diferente que decide organizar un Estado títere, el GEE se fusionará con él y se convertirá en el Gobierno títere bajo el control de esa Alianza, junto a cualquier fuerza militar que posea. Esto también ocurre si el Líder de la alianza que alberga al país llega a un acuerdo de paz y no hay ninguna otra Alianza en guerra con el país conquistador (es decir, no queda sitio donde ir).
Si el gobierno conquistador pierde el control del territorio del GEE (por ejemplo, es anexionado), el GEE deja de existir.

F7.0 GOBIERNOS DE OCUPACIÓN Y POLÍTICAS

Cuando una Alianza asume el mando en una provincia o país, tiene que determinar una Política de ocupación que marque el tipo de gobierno que ejercerá sobre esas provincias. Normalmente, cuanto más explotadora sea la Política de ocupación impuesta, más Recursos obtendrá el país conquistador pero descenderán los Recursos humanos disponibles y aumentará el Riesgo de levantamiento (Partisanos). Las Decisiones nacionales marcarán restricciones a algunos países en lo referente a las Políticas de ocupación que pueden aplicar.



Gobierno colaboracionista: un gobierno de colaboración utiliza a miembros del gobierno existente que estén dispuestos a dirigir el país por ti. Es la Política de ocupación menos represiva. Genera un Riesgo de levantamiento menor, pero también los menores niveles de Producción. Sin embargo, los Recursos humanos que aporta son los más altos posibles, ya que la gente quiere colaborar uniéndose a las fuerzas armadas.
Gobierno militar: se pone al mando de las provincias conquistadas a un comandante militar anónimo que las dirige con eficiencia militar pero sin una represión muy fuerte. La mayoría de la administración civil se queda como estaba. Esto aumenta los beneficios de Producción del conquistador, pero es algo más molesto para el pueblo, que tendrá una tendencia a levantarse algo mayor. Los Recursos humanos serán también algo menores.
Ocupación completa: los militares asumen el control total de las provincias y despliegan una fuerte presencia policial acompañada de administradores civiles traídos de su país. Esto es más probable que cause un levantamiento, pero los

beneficios de Producción son mucho mayores. Es poco probable que el conquistador obtenga Recursos humanos.
Explotación total: se toman todas las medidas necesarias para que los administradores militares y la fuerza policial de represión exprima toda la Producción posible de las provincias conquistadas. Lógicamente, este trato lleva a la rebelión. Además, pocos nativos querrán unirse a tu reserva de Recursos humanos.

F8.0 LIBERAR PAÍSES

Si tu Facción alberga a un Gobierno en el exilio amistoso y has recapturado parte del territorio que era de su Propiedad, incluyendo a la Capital, puedes Liberar ese país. EL GEE reclamará el legítimo control del Gobierno de su propia tierra y, desde entonces, operará como el país individual que fue en un principio. Solo has de hacer clic en el botón "Liberar país" de la parte inferior derecha de la Interfaz de política

F9.0 ESTADOS TÍTERES

Si controlas otro país, puedes liberar a ese país si haces clic en "Crear títere" en la Interfaz política. Esto crea un país gobernado de forma "independiente" en su propio territorio, que está principalmente bajo el control de tu país. Es un Aliado y te permite Derechos de tránsito por su territorio. Su política exterior la controlas tú.
Un Estado títere siempre será Aliado del país que lo instauró. Hará descuentos al Comerciar con su país patrón. Las unidades militares de un Estado títere permanecen bajo su propio control.

F10.0 PARTISANOS Y REBELDES

Hay varios tipos de Partisanos en HOI 3. Los tipos de Rebeldes son Partisanos, Nacionalistas, Patriotas y Chusma descontenta. En los territorios conquistados habrá Partisanos y Chusma descontenta en tu país. El tipo de Rebelde no es de gran importancia, a excepción de los Partisanos, que llegan a convertirse en unidades enemigas bajo el control de otro país o el Gobierno en el exilio.

F10.1 RIESGO DE LEVANTAMIENTO

El Modo de mapa de riesgo de revuelta te proporciona una buena guía global sobre los lugares donde pueden aparecer Rebeldes o Partisanos. Sin embargo, la Interfaz de provincia ofrece información detallada sobre el riesgo actual, además del tipo de Rebeldes que verás en esa provincia. Diversos factores pueden aumentar el Riesgo de revuelta en una provincia (se ve mejor en el Modo de mapa de riesgo de revuelta pero también hay una Alerta de riesgo de revuelta), entre ellos la Disensión y el Nacionalismo causado por una reciente ocupación.
Pasa el puntero del ratón sobre la cifra que hay junto al icono del rifle en la Interfaz de provincia (Riesgo de levantamiento) y aparecerá una ventanilla informativa que te mostrará el tipo de Rebeldes que están causando problemas y el Riesgo de revuelta total. El "Riesgo de revuelta mínimo" muestra cosas como el Nacionalismo, que siempre genera este peligro.

F10.2 NEUTRALIZACIÓN

Ciertos tipos de Brigadas (Policía militar, Guarnición, etc.) son útiles para Neutralizar la actividad de Partisanos y Rebeldes con el uso de sus valores de Neutralización. La presencia de estas unidades reduce el Riesgo de revuelta. Estas unidades también podrán luchar en caso de que la Neutralización no tenga éxito. Algunos jugadores preferirán utilizar Brigadas individuales de este tipo para mantener el orden detrás de sus líneas.

F10.3 EFICACIA PARTISANA

En la Interfaz de inteligencia de tu país, verás un índice de Eficacia partisana. Esto es un indicador parcial del odio que despierta tu país, porque determina el nivel de Experiencia de los Partisanos que se alzarán para oponerse a ti cuando ocupes otro país.

F11.0 AGOTAMIENTO BÉLICO

Los países que lleven demasiado tiempo en guerra tendrán niveles elevados de Agotamiento bélico (AB), que les restarán voluntad de continuar la lucha. Elementos como las pérdidas en combate, las pérdidas territoriales y la Guerra estratégica repercutirán en el Agotamiento bélico del país. Esto no tiene efecto alguno en tiempos de guerra pero, cuando vuelva la paz, los países con mayor Agotamiento bélico tendrán menos voluntad de iniciar otra guerra. AB se expresa como un incremento en el valor de Neutralidad de un país en el momento en que éste ya no se encuentre en guerra. Este valor de Neutralidad influenciado por el AB se reducirá con el tiempo hasta desaparecer. El Agotamiento bélico se va acumulando gradualmente en tiempos de guerra. Cuando vuelve la paz, el AB bajará a un ritmo más rápido que cuando aumentaba.

F12.0 RENDICIÓN, PAZ Y ANEXIÓN

Debido a la existencia de Gobiernos en el exilio, a veces no hay negociaciones de rendición para miembros de Facciones en HOI 3. Además, la Segunda Guerra Mundial fue una "guerra total", que no tuvo en consideración la posibilidad de una "paz por separado" o una "victoria parcial". Se permiten algunos Tratados de paz, pero generalmente se gestionan mediante los Eventos. Se asume que, aunque un país esté completamente ocupado, siempre habrá algunos miembros del Gobierno que decidan huir y continuar la lucha. Por tanto, ningún gobierno desaparece realmente en HOI 3 hasta que una Facción se hace con la victoria final sobre otra.
Los países que no son miembros de una Facción pueden luchar y negociar la paz en los términos de un Cese de hostilidades (sin cambios territoriales), la Anexión de un territorio Núcleo disputado (el vencedor se queda con aquellas provincias que estima que le pertenecen por derecho) o la Anexión total, que solo sucede cuando se ha conquistado el país entero.

G
INTELIGENCIA Y DETECCIÓN

G1.0 CONCEPTOS DE ESPIONAJE E INTELIGENCIA.

Cualquier país tiene tres fuentes de Inteligencia: Reconocimiento terrestre, Intercepción de señales y Espías. Las provincias tienen nueve niveles de Inteligencia, que afectan a cuánto es posible averiguar sobre las unidades enemigas y la situación interior de la provincia. Las unidades militares tienen cinco niveles de Inteligencia.

G1.1 RECONOCIMIENTO TERRESTRE

Este tipo de Reconocimiento solo afecta a lo que se puede ver desde el suelo. Por ello, hay una limitación obvia a la distancia que se pueden detectar las cosas desde fuentes de observación Aliadas. Se asume que cualquier lugar fuera del límite de la Niebla de guerra, te permitirá un Nivel de detección 1 para cada unidad, actualizado cada hora. Hay diversos factores que aumentan el Nivel de detección de estas unidades.

G1.2 ESTACIONES DE RADAR E INTERCEPCIÓN DE SEÑALES

Las Estaciones de radar no solo tienen esa función, también sirven para la Intercepción de señales. Su alcance es limitado, pero es más amplio que el de la simple observación. Este alcance llega, a grandes rasgos, hasta dos regiones más allá de tu unidad o punto de observación más cercano. Sin embargo, el Nivel de detección resultante es menos preciso que el de otros métodos. Por ejemplo, solo puedes deducir en qué Región está una unidad, en lugar de en qué Provincia específica.

Este tipo de Inteligencia se puede mejorar con avances tecnológicos y mejorando el nivel de la Estación de radar (construyendo otro nivel). Las Estaciones de nivel más alto pueden ver y detectar más lejos desde el punto de observación. Las unidades de Cuartel general son más fáciles de detectar que las demás mediante la Intercepción de señales. Cuanto más alto sea el nivel de Cuartel general y más alto el nivel de la Tecnología de radio utilizada, más fácil es que los detecten.

Tanto la Detección por radar como la Intercepción de señales pueden darte información sobre barcos en el mar (ver N2.0).

G1.3 ESPÍAS Y ESPIONAJE

La Interfaz de espionaje te permite seleccionar un país y, después, escoger el nivel de Actividad de espías que quieres ejercer allí. Básicamente, estás estableciendo prioridades relativas. La AI enviará a tus espías disponibles a esos países según la prioridad que hayas establecido y lo que hayas ampliado el despliegue de los mismos. Si no estableces una prioridad en un país, no mandarás ningún espía allí.

Cuantos más Puntos de espionaje tengas en un país, más probable es que encuentres la información que andabas buscando. Esto queda modificado negativamente por el despliegue de Contraespionaje del país objetivo.

Los descubrimientos y la Detección de los Espías se calculan de forma mensual. Cuando un país se rinde, es posible que algunos de tus círculos de espías se pierdan en el tumulto de los acontecimientos. Si estás ocupando el país, los espías restantes se dedicarán al Contraespionaje interno. En cualquier otro caso, tus Espías son transferidos al país ocupador.

G1.4 CONFIGURACIÓN DE ESPIONAJE

En la Interfaz de Inteligencia, puedes escoger una de varias opciones para los Espías en cada país. Estas incluyen:

Ninguno: los espías permanecen en un rol pasivo, recopilando información de Inteligencia ocasionalmente, pero sin tomar riegos que podrían causar que los atrapasen (esto no siempre les protegerá). Pueden que recopilen información de cualquier cosa.

Contraespionaje: esto te ayuda a seguir el rastro y eliminar a espías enemigos desde dentro.

Militar: investigarán la fuerza, organización y posición de las unidades militares del país objetivo.

Tecnológico: buscan información sobre las investigaciones del objetivo.

Político: tus Espías se infiltrarán en Grupos políticos de tu Ideología y los utilizarán para crear agitación contra el Partido gobernante y bajar la Unidad Nacional, haciendo que sea más probable un Golpe o la Rendición.

Aumentar la amenaza: trataremos de conseguir que este país parezca más amenazante a la paz mundial mediante la propaganda y las acciones encubiertas.
Apoyar partido gobernante: realizarán actividades de organización y propaganda para fortalecer al Partido gobernante sin importar su Ideología.
Apoyar nuestro partido: crearán agitación en el país para intentar reforzar al Partido político que sea más cercano a tu Ideología de gobierno.
Desbaratar la unidad nacional: realizarán actividades de agitación política que perjudicarán la confianza popular en el Gobierno.
Apoyar a los rebeldes: aumentarán el Riesgo de revuelta de Partisanos en aquellas provincias que sean territorio ocupado por otro país.
Desbaratar la investigación: los Espías intentarán entorpecer o destruir partes vitales de un Proyecto de investigación y, con suerte, harán que los científicos o ingenieros sigan un camino equivocado.
Desbaratar producción: los Espías realizarán misiones de "sabotaje" que causarán retrasos en la Producción de unidades u otros elementos del país.
Si no se ha establecido una Misión específica para los Espías que están en un país, se dedicarán a realizar Misiones del tipo de las anteriores de forma aleatoria.
Los Espías en otros países pueden estar en modo Pasivo o Activo. Un Espía en modo Activo encontrará información con más facilidad, pero es más fácil que lo descubran y lo eliminen. Al escoger la misión "Ninguno" pondrás a los Espías en modo Pasivo. Es una buena manera de reservarlos para cuando los necesites de verdad.

G1.5 FUNCIONES DE ESPIONAJE INTERNO.

También puedes desplegar Espías en tu propio país. Hay un ajuste de prioridad para tu país (en la parte superior izquierda de la Interfaz de inteligencia) que te permite establecer el grado de concentración de Espías en tu propio país.
Estos Espías internos se pueden utilizar para una de estas tres misiones:
Contraespionaje: te ayuda a localizar y eliminar a Espías enemigos desplegados en tu país.
Apoyar partido gobernante: realizarán actividades de organización y propaganda para fortalecer al Partido gobernante sin importar su Ideología.
Neutralidad inferior: estos espías se utilizan para filtrar información y lanzar historias a través de los periódicos y la radio de tu país acerca de la Amenaza que suponen otros países. Esto puede hacer que baje la Neutralidad de tu país.
Elevar la unidad nacional: mediante la persuación, el mecenazgo, el soborno o los arrestos, podemos convencer a las personas más importantes del país para que apoyen a nuestro régimen, lo cual refuerza nuestra unidad.

G2.0 NIVELES DE DETECCIÓN

Una provincia tiene nueve niveles de Detección (lo que se sabe sobre ella) que revelarán una serie de cosas, según tu nivel de Inteligencia.
Una unidad tiene cinco niveles de Detección, que van revelando cada vez más información. Estos se pueden descubrir como resultado de los niveles de Detección de la provincia, a través de Espionaje militar directo u otros métodos.
Cuando se descubre algo de información, ésta se "almacena" hasta que se vuelve a comprobar la detección y esa información se pierde o vuelve a ser detectada a nivel 3 y es redirigida a nivel 3 a una situación alternativa. Si se detecta a una unidad a nivel 1 o 2 en una región y se mueve a otra región, el riesgo de que el nivel de detección se ponga a 0 es mayor la próxima vez que se intente detectar. Estos valores quedan guardados. Normalmente, al detectar una unidad descubriremos poco más que la región en la que está. Es posible detectar a una unidad a nivel 1 ó 2 en más de una región (obviamente, ambos datos no pueden ser reales). De cara a la IA, cuanto más cerca esté una unidad detectada del frente, más posibilidades hay de detectarla, así que esta información se puede considerar más fiable que la de unidades que estén más lejos del frente.

G3.0 UNIDADES DETECTADAS

Las Unidades detectadas a un nivel de Detección relativamente alto son visibles en el mapa. Las Unidades detectadas aparecen tal como son en la capital de la Región en la que han sido detectadas. Sin embargo, pueden estar a una o dos provincias de distancia en el interior de esa misma Región. Inicialmente aparecerán marcadas como "supuestas reservas". Si una unidad aparece en el frente, a una provincia de distancia de observadores amigos, se asume que era esa unidad previamente avistada tras las líneas (si la información detectada coincide, claro) y la unidad avistada previamente desaparece.
Las unidades que han sido vistas abandonando el frente se mueven a una posición estimada en el interior de la Niebla de guerra pero en la misma Región. Al final, esas unidades desaparecerán porque es imposible saber si siguen en la misma zona (la Inteligencia caerá).

H
SUMINISTRO Y LOGÍSTICA

Los jugadores veteranos de Hearts of Iron estarán familiarizados con el concepto de Capacidad de transporte, que ha sido eliminado de HOI 3 y sustituido con un sistema mucho más realista, como veremos a continuación.
Además, observa que con el Traslado estratégico, tus unidades ya no utilizan el sistema de "teletransporte", con el que desaparecían y aparecían después en otro lugar. En lugar de eso, las unidades de HOI 3 se mueven por rápidas líneas ferroviarias donde son visibles y vulnerables a ataques aéreos enemigos.

H1.0 **INFRAESTRUCTURA**

La Infraestructura es el sistema de carreteras y ferrocarril que facilita el movimiento de un punto a otro sin necesidad de embarrarse los zapatos. La Infraestructura afecta enormemente a cosas importantes como la rapidez a la que se mueven las unidades por la provincia y a la eficacia del transito de Suministros hacia tus unidades.
El nivel de Infraestructura de una provincia aparece en su Interfaz de provincia, que se puede consultar haciendo clic sobre la misma. También hay un útil Modo de mapa de infraestructura que te proporciona un buen resumen general. La Infraestructura representa el nivel de "construcción" o "civilización" de una provincia. La mejora de cosas como carreteras, ferrocarril y redes de comunicación de una provincia aumentará su nivel de Infraestructura. Si es escenario de Combates, bombardeo u otros ataques hostiles, el nivel de Infraestructura puede reducirse.
Si haces clic en el icono de Infraestructura de la pantalla de provincia podrás Construir infraestructura que se sumará a la Cola de producción. Tarda un año en construirse y costará 1 punto de CI. Cuando esté construida, gradualmente a lo largo de varios días aparecerá como un nuevo punto de Infraestructura.
Los daños a la Infraestructura de una provincia disminuirán temporalmente la capacidad de la misma para cumplir con su Rendimiento potencial de suministros.

H2.0 **RENDIMIENTO**

El Rendimiento es el volumen de Suministros que puedes transportar por una provincia al día (según permita o limite el nivel de Infraestructura). Imagina a dos camiones frente a frente en una carretera estrecha y embarrada.



"¿Cómo le explicaremos esto al Führer?" La provincia aislada de Kyiv muestra una necesidad de 3,61 de Suministros, pero un Rendimiento de cero, lo que es negativo para la unidad (al principio tendrá que tirar de sus reservas para 30 días).

Tu Rendimiento de suministros está limitado por la provincia con menor Infraestructura en la ruta de los Suministros. Esto genera un cuello de botella. Si hay demasiado tráfico, tus sargentos de Suministros intentarán pasar por otras rutas pero, en frentes muy transitados, las otras rutas también pueden experimentar atascos.

H3.0 **TECNOLOGÍA DE LOGÍSTICA**

Algunas Tecnologías te permitirán aumentar el Rendimiento de suministros por punto de Infraestructura. Con Tecnología, también se puede reducir el consumo de Suministros de cada unidad.

H4.0 **SUMINISTROS Y LÍNEAS DE SUMINISTROS**

Cada provincia, y cada Unidad en la misma, consumen suministros procedentes de una provincia central de tu retaguardia. Tienes que poder mover los Suministros para tus ejércitos desde el Depósito centralizado hasta tus unidades sin que sean interceptados.
Los Suministros se mueven a lo largo de la Línea de suministros a razón de una provincia diaria, hasta llegar a la

unidad a la que tiene que abastecer. Cuando una unidad se mueve, su nueva posición se envía por las líneas y nuevos pedidos de Suministros se envían a la nueva posición. Este sistema crea un retraso, que puede repercutir en los Suministros de la unidad. La Línea de suministro puede tardar un día o dos en ajustarse y empezar a entregar suministros en la nueva posición de la unidad. Si nuevas unidades con necesidad de suministros se mueven a una provincia, podrás ver cómo los colores del Modo de mapa pasan del verde (Suministro cubierto) al marrón (Suministro parcial), indicando que el ritmo de Suministros no puede satisfacer el aumento de la demanda de las unidades adicionales. La ruta de Suministro es flexible. Si el sistema de gestión logística no puede transportar suficientes Suministros a través de una provincia, buscará otras rutas para llevar la cantidad necesaria.

Las unidades tienen reservas de suministros de 30 días, que pueden agotarse si la unidad está continuamente por delante de sus líneas de suministro.

El Suministro a provincias de ultramar queda limitado por el tamaño del puerto que los recibe. A veces, debido a la gran longitud de las líneas de suministro, puede ser más eficaz realizarlo directamente por mar.

H4.1 COSTE DE SUMINISTROS

Como el proceso de transporte de Suministros también los consume (Combustible, etc.), hay un pequeño Coste de suministros por provincia que puede incrementarse según la distancia. Si alguna parte de la Línea de suministros pasa por Terreno embarrado, esa parte de la línea supone un coste adicional de transporte ("Coste de suministros").

H5.0 SUMINISTROS AGOTADOS

Las unidades que se quedan sin Suministros no podrán recuperar su Organización, recibir Refuerzos ni Mejoras. Cada día se calculan las unidades que no tienen suministros. Las unidades que se encuentre temporalmente en esta situación pueden padecer Escasez de suministros parcial y sentirán el efecto de tal carencia. Antes que eso, estas unidades agotarán su reserva de 30 días (es decir, no sentirán los efectos hasta entonces).

Los periodos extensos de tiempo sin Suministros degradarán seriamente la Fuerza combativa de la unidad.

H6.0 MODO DE MAPA DE SUMINISTROS

Es muy recomendable que examines el mapa del Modo de mapa de suministros para hacerte una idea de como se manejan tus Suministros. El uso del Modo de mapa de suministros se explica en A4.8. Las Rutas de comercio exterior están marcadas con líneas rojas y verdes que se extienden a lo largo de la ruta.

H7.0 PETRÓLEO Y COMBUSTIBLE

HOI 3 hace una distinción en el Recurso clásico del petróleo. Por un lado está el Crudo y por otro el Combustible refinado. El crudo es un recurso que se produce en ciertos lugares. Debe ser transportado a tu país de origen para ser refinado a un ritmo que lo marca tu CI, modificada por la Tecnología

Entonces, las unidades de tu país de origen tendrán Combustible refinado a su disposición y lo podrás transportar a otras unidades mediante Convoyes o Líneas de suministro. Puedes Comerciar con Crudo o Combustible refinado en el mercado mundial, que es el medio habitual de cubrir tus necesidades. Es más barato que convertirlo a partir de Energía.

Cada país tiene una habilidad limitada para Convertir recursos energéticos en Crudo. Consiste en transformar Energía en Crudo por una proporción muy poco eficiente. Para cubrir tus necesidades de Combustible, lo mejor es refinar Crudo.

H8.0 CONVOYES

Si tu país tiene territorio en un lugar separado geográficamente de tu capital, tendrás que mantener una especie de conexión de Suministros. Si no se mantiene la conexión con el territorio distante, podrías perderlo rápidamente en caso de guerra. Normalmente, también tendrás unidades militares asignadas allí. Necesitarán Suministros para operar.

Para mandar suministros a ultramar, tendrás que construir y asignar Convoyes. Los Convoyes son grupos de cargueros y buques cisterna que transportan Suministros y Combustible por grupos, haciendo así que sean más fáciles de proteger de ataques enemigos. El Comercio de Recursos también requiere Convoyes. El país que hace la oferta tiene que proporcionar los barcos para transportar la mercancía. Si el Convoy no consigue llegar al país comprador, los Recursos se dan por perdidos.

Los Convoyes se gestionan con la Interfaz de producción. En la parte inferior derecha hay una lista de las actuales Rutas de comercio. Aquí se describen los Recursos con los que se comercia pero no los propios convoyes. Debajo de eso hay una lista detallada de todos tus Convoyes, ya sean de transporte de Recursos como de Suministros. La lista muestra el origen, el destino, la carga y el número de puntos de Convoy y de Escolta asignados. El número de Transportes de reserva y de Escoltas aparece sobre el despliegue.



Para organizar un Convoy, haz clic en el botón "Crear convoy" que hay debajo de la cifra de Escolta disponible.

Aparecerá un despliegue que te preguntará el origen del Convoy, ofreciéndote una lista de Puertos marítimos de origen. Cuando hayas seleccionado un origen, tendrás que escoger un destino de la misma forma, de entre la lista de Puertos marítimos de ultramar que están bajo tu control.
Si seleccionas esa opción, los Convoyes se pueden crear automáticamente mientras haya barcos disponibles para ello. Si están disponibles, también se añadirán Escoltas.
Se utiliza una fórmula para determinar en qué punto de sus ruta se encuentra un Convoy. Si hay submarinos enemigos o barcos de superficie en la Zona marítima, hay una posibilidad de que puedan atacar al Convoy. Si el Convoy sufre daños, los Recursos o Suministros que transporta se perderán en proporción al número de transportes hundidos.
Si empiezan a producirse ataques de Submarinos o atacantes de los convoyes en una Zona marítima, el sistema de gestión de Convoyes ajustará automáticamente la Ruta del convoy para intentar evitar la zona de peligro. Se trata de un proceso continuo que puede hacer que los ataques a los Convoyes sean un juego de adivinanzas para el enemigo.

Además de las Escoltas de los convoyes que se asignan con el sistema de Convoyes habitual, puedes asignar Barcos de tus Bases navales para que patrullen y custodien Rutas de convoyes específicas Estos barcos navegarán por la Ruta asignada y tratarán de entablar combate con cualquier atacante. También se dedicarán a perseguir Submarinos, pero esta tarea será más difícil que la de localizar Barcos de superficie. Se puede asignar cualquier clase de Barco a esta tarea, pero las Flotillas de destructores son las más eficaces para encontrar submarinos. Consulta N1.1 para obtener más información sobre estas Misiones navales

H8.1 BASES NAVALES

El tamaño de una Base naval determina la cantidad de reservas que puede tener y la rapidez con la que puede reponerlas. También determina la rapidez con la que los Barcos que tienen su base allí pueden recuperar su Organización y Reparar su Fuerza.



Hay dos tipos de Escolta. Los Destructores y Corbetas (Escoltas en el juego) se pueden asignar al propio convoy. Igual sucede con los Barcos. Aquí, una Flotilla de cruceros ha sido asignada a la protección de un convoy y a patrullar su ruta. El Crucero también se puede asignar al Ataque de convoyes aliados.

H8.2 DEPÓSITOS DE SUMINISTROS O COMBUSTIBLE

Un convoy de suministros puede dejar una reserva de Suministros en una Base naval. De ella obtendrán sus Suministros todas las provincias cercanas. Éste será el punto de distribución central y todas las unidades cercanas deberán de mantener algún tipo de contacto con este depósito para obtener Suministros. No hay reservas de Recursos de ultramar. Tienes que enviarlo todo a tu país de origen o se perderá.

H8.3 ESCOLTAS

También querrás construir y asignar Escoltas para proteger tus Convoyes de Submarinos e incursiones. De otro modo, hundirán tus barcos más de rápido de lo que podrás reemplazarlos. Los puntos de Escolta se producen y se asignan de la misma manera que los Puntos de Convoy.

H8.4 INTERCEPCIÓN DE LOGÍSTICA Y ATAQUES A CONVOYES

Las unidades terrestres pueden interferir en las Líneas de suministro enemigas si ocupan físicamente provincias por las que éstas tiene que viajar. Es posible capturar o destruir Suministros al atacar las Líneas de suministros enemigas. Una porción de los Suministros capturados se puede emplear en tus propias unidades. Esto puede ser justo lo que necesitas si has avanzado más allá de tus propias Líneas de suministros.

Los Ataques aéreos logísticos pueden crear penalidades adicionales al Suministro de unidades alejadas. Esto se consigue bombardeando la Infraestructura de las provincias que están en la ruta de los Suministros. Estos Ataques logísticos pueden destruir temporalmente la Infraestructura y destruir permanentemente los Suministros, lo que significa que el enemigo puede quedarse sin Suministros por un día.

Hay dos tipos de Escolta. Los Destructores y Corbetas (Escoltas en el juego) se pueden asignar al propio convoy. Igual sucede con los Barcos. Aquí, una Flotilla de submarinos ha sido asignada a la protección de un convoy y a patrullar su ruta. El Submarino también se puede asignar al Ataque de convoyes aliados.

Por supuesto, los Convoyes pueden ser atacados en el mar por fuerzas navales como Submarinos o Atacantes de convoyes. Los aviones también pueden atacar las Rutas de los convoyes en el mar. El hundimiento de Convoyes interrumpirá el envío de Suministros por mar y pueden dejar a unidades sin los mismos.

H9.0 SUMINISTRO DE FLOTA

Una Flota siempre tiene que estar conectada con una Base naval del país de origen y toma sus Suministros de esa Base, aunque no esté allí. Mientras la Base tenga suficientes Suministros para la Flota y ésta no haya sobrepasado su máximo alcance antes de regresar a la Base, continuará disponiendo de Suministros. Si no es capaz de alcanzar una Base naval antes de sobrepasar su alcance máximo, su velocidad bajará considerablemente.

H10.0 SUMINISTROS AEROTRANSPORTADOS

Hay una Misión aérea para aviones de transporte que consiste en entregar por aire una cantidad limitada de Suministros a unidades alejadas o aisladas. Los suministros salen de lo que haya disponible en la Base aérea de la que parte el vuelo.

H11.0 TECNOLOGÍA DE LOGÍSTICA

La investigación tecnológica puede mejorar tu capacidad de transporte de Suministros. También puede reducir el consumo de Suministros de tus unidades. Esto también se puede lograr con buenas Habilidades de líder o Habilidades.

H12.0 TRASLADO ESTRATÉGICO

El Traslado estratégico es un método de movimiento por tren de unidades de una zona a la siguiente. Pueden moverse por delante de su Línea de suministro y llevarán Suministros con ellas, lo que les permitirá aguantar hasta que se reestablezcan las Líneas.

El Traslado estratégico de unidades las moverá a una velocidad de 20 mph por cada punto de nivel de Infraestructura. Por tanto, la velocidad variará en función de los niveles de Infraestructura de la ruta. Estas unidades perderán 1 punto de Organización por día y utilizarán el doble de Suministros. Las unidades que utilizan Combustible, como los tanques, no consumirán este recurso mientras son trasladadas estratégicamente.

J
UNIDADES MILITARES

J1.0 INTERFACES DE UNIDADES

J1.1 VENTANILLAS DE INFORMACIÓN DE UNIDADES

Si pasas el puntero del ratón por encima de una unidad o grupo de unidades, verás una Ventanilla de información que dará una explicación de las mismas. Si se trata de una unidad enemiga o neutral, la información será limitada.
Cada División aparecerá con su bandera nacional sobre su símbolo militar (Infantería, etc.). El nombre de la unidad aparecerá en la línea superior, junto a su nivel de Fuerza y Organización. Debajo aparecerá el Líder de la División. Si la unidad tiene órdenes de movimiento, la ventanilla de información te dirá dónde se está moviendo y cuándo llegará allí, siempre que no participe en un combate por el camino.
Si hay unidades aéreas presentes, aparecerán en la ventanilla de información bajo las unidades terrestres. Mostrarán el icono del tipo de unidad, junto a la Fuerza y Organización de la misma.

J1.2 SELECCIONAR UNIDADES

Para poder dar instrucciones a una unidad debes seleccionarla y hacer clic sobre ella. También puedes seleccionar un grupo de unidades o un número de unidades de distintas provincias. Para ello, traza un Recuadro de selección alrededor de las unidades a las que quieres dar órdenes.

J1.3 RECUADROS DE SELECCIÓN

En determinadas circunstancias, es útil poder trazar un Recuadro de selección sobre una o más unidades.
Para trazar un Recuadro de selección, selecciona un punto como esquina de un recuadro que cubrirá la zona necesaria y mantén pulsado el botón del ratón mientras lo arrastras hacia la esquina opuesta hasta que tengas el recuadro que necesitas. Cuando sueltes el botón, las unidades que haya dentro del recuadro quedarán seleccionadas. Si hay Unidades terrestres presentes, solo se seleccionarán esas unidades. Si quieres seleccionar Unidades aéreas o Unidades navales, selecciona una de ellas y, a continuación, traza el Recuadro de selección.

Hay algunas órdenes que solo se pueden dar a una unidad individual cada vez, a unidades en una sola provincia o zona marítima o a un solo tipo de unidad (como, por ejemplo, el movimiento en zonas marítimas, algo que las unidades terrestres no pueden realizar).



Con un Recuadro de selección, seleccionas a todas las unidades de su interior. Puedes mandar una orden a todas ellas o escoger a una si haces clic en la pestaña "Seleccionar" junto a la unidad.

Se puede dar la misma orden a cualquier número de unidades terrestres u otras unidades similares, pero no pueden ir combinadas (ver más abajo).

J1.4 COMBINAR Y DIVIDIR UNIDADES

Varias flotas o unidades aéreas seleccionadas pueden unirse en una única unidad si se utiliza el botón "Combinar" de la Interfaz de unidad.
Las Unidades terrestres pueden hacer lo mismo, pero solo dentro de la estructura divisional. Si todas las Brigadas seleccionadas caben dentro de una División sin exceder el número máximo de las mismas, se pueden Combinar.
Puedes construir Brigadas individuales y moverlas por el mapa. Cuando lleguen a su destino se pueden "Combinar" en una División. Puedes llegar a construir incluso una única Brigada de apoyo, pero tienes que tener cuidado de que no llegue a entrar en Combate. Se desmoronaría de forma casi inmediata por la falta de tropas.
Las unidades en Combate no se pueden dividir o reorganizar en diferentes unidades. Para hacerlo, tendrás que sacarlas antes del Combate. Las unidades que se Retiran tampoco se pueden reorganizar hasta que salgan de la zona de Combate de la que se Retiran.

J1.5 **DESCRIPTOR**

El Descriptor te ayudará a controlar tu estructura militar de mando y a localizar su posición. Haz clic en el símbolo "+" de la parte superior derecha de tu pantalla y aparecerá el Descriptor.En la parte superior, hay varias pestañas de selección que se activarán (en verde) o se desactivarán (en negro) para que puedas seleccionar qué parte de toda la información disponible quieres ver en el Descriptor. Puedes cambiarlo en cualquier momento para poder centrarte en cosas más específicas. Estos elementos incluyen elementos que suelen ser de utilidad, como una lista de Unidades y la estructura de tu Cuartel general, las batallas en curso y cosas por el estilo.



J2.0 **MOVIMIENTO**

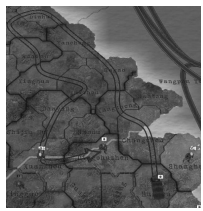
Para mover cualquier unidad, primero has de seleccionarla y, después, debes hacer clic derecho sobre la provincia a la que quieres que vaya. Verás aparecer una flecha (verde para el movimiento normal y roja para el de ataque) que indicará el camino escogido por el ordenador para llegar al destino escogido. El ordenador siempre escoge el camino más rápido, aunque no sea el camino que tu querrías e incluso no sea la ruta más corta en distancia. Una zona con Infraestructura alta siempre permite que el movimiento sea más veloz que en una de bajo nivel o en zonas con Terreno difícil.

Si diriges el movimiento de todas las unidades con un Recuadro de selección, todas irán a ese punto sin importar en qué provincia estén. Asegúrate de que eso es lo que quieres. Ten en cuenta que todas las Divisiones se mueven a la velocidad de su Brigada más lenta. A veces, esto se modifica si hay presente una Brigada de Ingenieros.

Si envías a una unidad terrestre a una provincia en la que está el enemigo, estarás ordenando un ataque. HOI 3 asume que "el movimiento es el ataque" (ver L1.0). Aquellas unidades entrarán inmediatamente en Combate porque los hombres de cada bando están cerca y, los que vayan en vanguardia se encontrarán a las avanzadillas enemigas.

J2.1 **MOVIMIENTOS COMPLEJOS**

Si no quieres que tus unidades sigan la ruta de movimiento por defecto seleccionada por el ordenador (la más veloz), puedes invalidarla. Para ello tendrás que hacer un movimiento dividiendo la ruta en secciones múltiples. Primero establece normalmente la ruta: selecciona una provincia o zona marítima a la cuál moverte y que esté lo suficientemente cerca de tu destino. Puede que tengas que hacer pruebas para encontrar el camino adecuado. Luego, cuando hayas establecido el movimiento cerca del punto al que quieres ir, arrastra la siguiente sección de la ruta manteniendo pulsada la tecla "Mayús." del teclado o el botón derecho del ratón hasta llegar a tu destino final.



Una unidad motorizada japonesa toma una ruta en círculo seleccionando cada parte de su viaje con "Mayús." o el botón derecho del ratón.

Si deseas más información, también puedes consultar L1.1 (Interfaz de Movimiento/Ataque) sobre como usar el botón derecho del ratón para dar órdenes más específicas a tus Unidades terrestres.

J3.0 **RECURSOS HUMANOS**

Los Recursos humanos son importantes tanto para la construcción de nuevas unidades como para el Refuerzo de las ya existentes porque siempre habrá un cierto nivel de Desgaste. Esto puede aumentar en condiciones hostiles o cuando las unidades tiene los Suministros agotados. Consulta C1.0 para saber más sobre los Recursos humanos.

J4.0 **ORGANIZACIÓN DE UNIDAD**

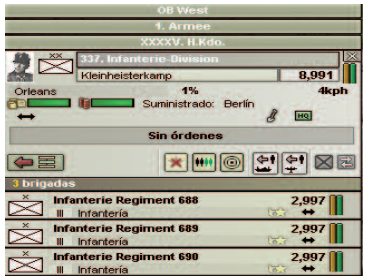
La unidad individual más pequeña que se utiliza en HOI 3 es la Brigada. Salvo por algunas excepciones siempre querrás organizar tus Brigadas en Divisiones. Las Divisiones se organizan en Cuerpos, que a su vez se organizan en Ejércitos y, por último en Grupos. En la cima de la estructura organizativa está el Teatro, que es el nivel más alto de organización de una región. En cada nivel, las unidades están lideradas por un cierto grado de Comandante. Un General de brigada (o el equivalente nacional) manda una Brigada, aunque estos generales de rango inferior no están representados en el juego, los Generales de división mandan Divisiones, los tenientes generales mandan Cuerpos,

los Generales mandan ejércitos y los Mariscales de campo mandan grupos y Teatros. Consulta L5.2 para conocer más información sobre la estructura de mando.
Las Escuadrillas son la Unidad aérea más pequeña y constan de unas 100 aeronaves. Las Unidades aéreas pueden agruparse para contener una o más Escuadrillas. Cuando veas estas unidades en el mapa, cada Escuadrilla aparecerá representada con una "x", igual que una Brigada. Como no hay una organización de unidad mayor que los "grupos" no oficiales de Unidades aéreas, nunca verás junto nada más grande que una Escuadrilla. Sin embargo, las Unidades aéreas se pueden asignar a Cuarteles generales de Teatros.
Los grandes barcos, a partir de los Cruceros ligeros, consisten en un solo barco por unidad. Pero las unidades de Destructores, Submarinos y Barcos de transporte contienen varios barcos por unidad. Cada barco aparece con una "x" en la Interfaz de unidad, igual que una Brigada. Los barcos siempre se consideran parte de una Flota, por lo que verás Flotas en el Mapa marcadas con "xx" aunque solo consten de un barco.

J5.0 UNIDADES TERRESTRES

J5.1 INTERFAZ DE UNIDAD TERRESTRE

Un indicador de División muestra el símbolo militar de su unidad primaria (Infantería si se compone sobre todo de Brigadas de infantería). El comandante aparece junto al indicador.
Cuando hagas clic en una División (vuelve a hacer clic) para pasar por varias Divisiones de una vez, la Interfaz de Unidad terrestre aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.
Si la unidad en la que has hecho clic tiene un valor superior a la designación "xx" de una División junto a la cara de su comandante, habrás hecho clic en un Cuartel general (ver K2.0). Si es ese el caso, haz clic en una unidad "xx" que aparezca en la Interfaz de la unidad de Cuartel general para poder ver una División.
En la parte superior izquierda, verás una imagen del Líder de la División. Junto a ella, a la derecha, está el símbolo militar de la unidad y junto a eso, el nombre de la División. Debajo del nombre de la unidad está el nombre del Líder que la manda. A la derecha del nombre, aparecen los efectivos totales de la División y dos columnas coloreadas: la columna dorada indica Fuerza y la verde indica Organización. Sobre ellas está el botón "x", que cierra la Interfaz.
Debajo de esa fila superior, a la izquierda, verás en qué provincia está esa unidad. A continuación, justo a la derecha aparece el grado de Desgaste que sufre la unidad y, en el extremo derecho, la velocidad máxima de la misma (en kilómetros por hora).
Debajo hay dos filas coloreadas. La primera muestra el estado de abastecimiento de Suministros y la segunda muestra el estado de abastecimiento de Combustible. En caso de que tu unidad carezca de algo, las ventanillas de información te lo indicarán. Si alguno de estos indicadores aparece en rojo en lugar de en verde, aunque solo sea parcialmente, significa que la unidad no tiene suficientes Suministros para operar a su máxima capacidad y su Organización y Recursos humanos comenzarán a resentirse. Si le falta Combustible, no podrá moverse con toda la rapidez que podría.



A la derecha, debajo de estas barras, hay un punto en el que puede aparecer una pala. Si aparece la pala, significa que la unidad se ha "atrincherado" y tiene modificadores especiales a la Defensa. Una ventanilla de información te indicará lo atrincherada que está, el valor de atrincheramiento máximo y cuánto beneficio obtendrá de ello la unidad. Las unidades atrincheradas se comentan en L5.6. Cualquier otro modificador aparecerá reflejado con su propio icono. Los otros iconos que pueden aparecer aquí indican si la Unidad es una Unidad de reserva y si está al alcance de Radio de su Cuartel general.
Debajo de esto, una barra oscura mostrará cualquier Orden asignada a la unidad y, debajo, una fila de varios botones. El primer botón de la izquierda muestra una flecha que apunta hacia o parte de un icono de Cadena de mando. Si la flecha es verde y apunta a la cadena, al hacer clic en ella te permitirá asignarla a cualquiera de tus Cuarteles generales. Si la flecha es roja y parte de la cuadrícula de estructura, al hacer clic sobre ella retirará a la unidad de la estructura de Cuartel general que tenga asignada y la hará independiente de cualquier mando externo. El siguiente botón a la derecha, que es el único visible si la unidad no pertenece a un mando, te permite crear un nuevo Cuartel General al que será asignada esa División.
Los próximos siete botones, de izquierda a derecha, funcionan de la siguiente manera. El primero será una estrella verde o gris con una "x" roja encima. Esto último indica que esta unidad no tiene prioridad de cara a recibir mejoras y refuerzos. El otro estado anterior significa que la unidad tiene prioridad sobre otras para recibir mejoras y refuerzos. Debes dar prioridad a las unidades más importantes o mejor situadas. El siguiente botón, con cuatro imágenes de soldados, determina si la unidad tendrá la oportunidad de recibir Refuerzos que estén disponibles. A

veces, es preferible evitar que algunas unidades obtengan Refuerzos para que estos no se pierdan en unidades que no los necesitan con urgencia. El siguiente botón es un punto dentro de un círculo. Determina si la unidad tendrá la oportunidad de recibir Mejoras que estén disponibles. Igual que con los Refuerzos, querrás que tus mejores unidades reciban las Mejoras antes. El siguiente botón te permite embarcar esta unidad en un Transporte naval (ver J5.10). El siguiente botón te permite cargar esta unidad en un Transporte aéreo (ver J5.11). El siguiente botón es una "x" que te permite disolver la unidad. El último botón son dos flechas que apuntan a direcciones opuestas. Eso te permite reorganizar las Brigadas de la unidad, permitiéndote destacar una o más de ellas para que formen su propia unidad.

Justo debajo de la fila de botones hay una barra de color marrón que indica el número de Brigadas agregadas a esa División. Debajo de eso, verás cada Brigada representada de forma individual junto a su símbolo militar a la izquierda, el nombre de su unidad y debajo el tipo de esa unidad. A la derecha, verás el número de hombres asignados a la unidad y, a continuación, la barra de Fuerza de esa Brigada individual (marrón) y la barra de Organización (verde). El total acumulado de todos los valores de estas barras se reflejarán en la barra de Fuerza y la barra de Organización de la División en la parte superior de la Interfaz. Las Brigadas individuales pueden sufrir mayores bajas que las otras. Por eso se muestran de forma individual. Puedes hacer clic izquierdo en una Brigada para obtener más detalles.

J5.2 AMPLITUD DE COMBATE (FRENTES)

Cada frontera provincial suele tener amplitud suficiente como para permitir que haya tres o cuatro Divisiones de Brigadas de combate a la vez en el frente. Este campo de batalla se representa por varias "casillas". Cada Brigada ocupa una casilla completa.

Las Divisiones nunca se separan en combate. Atacan juntas y se retiran de la misma manera. Incluso si todas las casillas del Frente de combate están ocupadas excepto una, otra División (con todas sus Brigadas de combate) aún podría "colarse" en el campo de batalla, por lo que el Frente de combate actual aún podría ser una o dos casillas más ancho de lo normal.

J5.3 UNIDADES DE ARMAMENTO COMBINADO

Las Divisiones que tengan un valor de Debilidad entre el 33 por ciento y el 66 por ciento están utilizando una mezcla de Brigadas de infantería, blindados y otros tipos. Se consideran Unidades de armamento combinado y obtendrán una bonificación en el Combate. Aunque tu unidad no se haya construido así, puede integrar Brigadas agregadas para configurarlas de este modo antes de entrar en combate.

J5.4 UNIDADES DE APOYO

Algunas unidades no están pensadas para que entren en combate en primera línea de forma intencionada. En lugar de eso, ofrecerán apoyo a las Brigadas de combate desde detrás de las líneas. Si alguna vez operan como Brigadas individuales, serán muy vulnerables.

J5.5 CONCEPTO DE CUARTEL GENERAL (CG)

La mayoría de las Unidades terrestres al principio del juego estarán "asignadas" a Cuartel general, con su conexión con el mando del ejército que tiene ciertas funciones de importancia. Es posible que las unidades estén en el mapa sin formar parte de una estructura de Cuartel general, pero no es el sistema ideal para combatir, sobre todo porque HOI 3 incluye una serie de bonificaciones por Líder que funcionan a todos los niveles de mando y proporcionan experiencia a todos los demás niveles de mando. Una División o Brigada que opere como unidad individual no transmite sus bonificaciones a niveles superiores ni tampoco los recibe. No recibe bonificaciones por Líder ni aporta Experiencia en combate. Ambas cosas tienen un papel muy importante en la ayuda que recibe un jugador para ganar guerras. Los Cuarteles generales más pequeños que no estén unidos a otros superiores también perderán algunos de sus beneficios.

La idea de unidades de "Cuartel general" resultará familiar a jugadores de anteriores ediciones de HOI, pero el concepto ha cambiado mucho en HOI 3. Desde ahora, así tienes que poner orden en un campo de batalla abarrotado, además de asignar Unidades a la IA para que las dirija a tus Objetivos si es que tienes que concentrarte en otra cosa.

J5.6 DESCRIPCIONES DE UNIDADES

Ten en cuenta que no todos los tipos de Brigadas están disponibles para todos los países al principio del juego. Algunos tipos son tan especializados que solo las principales potencias contarán con ellos al final de la guerra. Si lo deseas, puedes dar prioridad a las Tecnologías de Combate terrestre para producir alguna de esas unidades. La mayoría de estas unidades tienen alguna capacidad compartida. Puede ser Infantería en Brigadas acorazadas y algo de Artillería en Brigadas de infantería. Esto se representa por sus componentes "anticarro" y "antipersonal".

Acorazadas: las unidades acorazadas se componen principalmente de tanques, aunque pueden tener unidades más ligeras agregadas. Hay diferentes tipos de Unidades acorazadas, desde Blindados ligeros a Blindados superpesados.

De montaña: una Brigada de montaña está especialmente entrenada para luchar en condiciones montañosas y recibe bonificaciones especiales durante el Combate en el entorno en que está especializada. Esto consiste en que no tiene las penalizaciones que tienen las otras unidades.

Infantería: la columna vertebral de cualquier ejército de la Segunda Guerra Mundial era la incansable Infantería. Estas "botas sobre el terreno" podían no ser muy especializadas,

pero eran el núcleo de las fuerzas de combate. Las Brigadas de infantería solían ir acompañadas de Brigadas especializadas, como Brigadas de artillería o de tanquetas. La infantería que estaba alejada del frente iba acompañada de Policía militar o Brigadas antiaéreas.

Caballería: hasta poco antes de la Segunda Guerra Mundial, muchos de los ejércitos del mundo consideraban que su fuerza de gran movilidad para maniobrar eran los caballos y no los tanques. En la Segunda Guerra Mundial se dieron muy pocas batallas de Caballería pero, a mediados de los años 30, cuando comienza HOI 3, había bastantes Brigadas de caballería en todo el mundo. La Caballería se utilizaba de forma parecida a como se utilizaron las Unidades acorazadas en la Segunda Guerra Mundial. Eran muy maniobrables pero necesitaban protección. Los ejércitos que al estallar la guerra no habían entendido que la caballería estaba obsoleta en el escenario de combate principal, lo entendieron por las malas.

Milicia: a veces consistía en soldados alistados que habían sido reclutados y entrenados de forma local. Tenían entrenamiento como fusileros de infantería y poco más. Esas unidades eran útiles para mantener el orden y para rellenar los huecos si no había más remedio. Normalmente, no podían contar como unidades militares profesionales.

Guarnición: como la Milicia, eran soldados que no tenían el entrenamiento de combate ni la experiencia de las unidades de primera línea. Sus obligaciones consistían en mantener el orden y en proteger ciudades importantes y otros lugares tras las líneas.

Blindado: estas Brigadas solían desempeñar un papel intermedio entre la Caballería y las Brigadas acorazadas. Eran útiles para el reconocimiento y, cuando estaban bien protegidas frente a los ataques de la Infantería, añadían un poco de potencia a las Divisiones de Infantería propias o un poco de flexibilidad a una División acorazada.

Motorizada: básicamente, se trata de una Brigada de infantería con el beneficio y los inconvenientes de ir montada en camiones. Estas Brigadas, que desempeñaban la misma función que las Brigadas de infantería normal, se podían mover más rápido que estas, lo que les otorgaba una ventaja significativa en combate. Su inconveniente es que dependían del suministro de Combustible.

Mecanizada: una Brigada de infantería montada en semiorugas y otros vehículos blindados ligeros. Algunas iban acompañadas de unidades más pesadas que complementaban su potencia de fuego. Estas unidades relativamente bien protegidas eran vulnerables a los ataques aéreos pero, en el resto de los aspectos duraban más que las Unidades de infantería y tenían potencia de fuego para atacar en sitios en los que la Infantería corriente tendría serias dificultades.

Antitanque: brigadas de infantería que irán armadas con un gran número de cañones anticarro pequeños pero de gran velocidad, y que se pueden posicionar en emboscadas o a lo largo de las líneas del frente para encargarse de los objetivos blindados que se presenten. A veces, la Infantería puede llevar rifles antitanque portátiles, colarse en los lugares donde hay tanques enemigos y sorprenderlos.

Antitanque: un tanque pesado de gran blindaje equipado con un cañón de gran calibre o alta velocidad (o ambas cosas) que sirve para perforar el blindaje de un tanque normal. Las Brigadas que cuentan con ellos están mejor equipadas que las unidades Antitanque normales porque son unidades autopropulsadas y cuentan con blindaje suficiente como para protegerse de la Infantería e incluso de ataques de Blindados.

Antiaérea: una vez más, la importancia del poder aéreo en el campo de batalla moderno ha quedado demostrada. Sobre todo hacia el final de la guerra, muchas Divisiones se aseguraron de contar con Brigadas antiaéreas especiales que pudiesen ofrecerles protección contra los aviones.

Artillería: hace mucho tiempo que los obuses y la artillería de campo ejercen un gran impacto en el arte de la guerra. En la era moderna, la Artillería solía ser una fuerza por sí misma y su aplicación cuidadosa en el campo de batalla de la Infantería o los Blindados demostró ser muy útil.

Ingenieros: una Brigada de ingenieros especialmente entrenados para resolver problemas, construir cosas con rapidez y hacer posible lo imposible. Pueden ser de gran utilidad para enfrentarse a Fortalezas o para cruzar ríos. Los ingenieros también son muy útiles en la defensa, proporcionando bonificaciones al Atrincheramiento. Los ingenieros pueden aumentar la velocidad global de una División y pueden ser de especial utilidad al cruzar ríos.

Policía militar: la Policía militar es una unidad más barata de producir que una de Guarnición o Milicia porque no está entrenada para el Combate. Sin embargo, es más eficaz que esas otras para enfrentarse a Partisanos y Rebeldes y eliminarlos.

Infantería de marina: unidades de Infantería especializadas en operaciones marítimas e Invasiones anfibias. Fueron la principal unidad de las batallas del Pacífico en ambos bandos pero, sobre todo para los Estados Unidos, eran siempre las primeras unidades en llegar para asegurar una cabeza de playa.

Paracaidistas: una Brigada de infantería ligera que está especialmente entrenada para saltar en paracaídas en una Zona de combate y sorprender al enemigo con una fuerza de combate detrás de sus líneas. Los paracaidistas suelen ser muy débiles en combate y, por tanto, pueden ser vulnerables. Se espera que esas unidades se desplieguen de tal forma que puedan recibir apoyo con rapidez en el momento en que la sorpresa inicial se desvanezca.

J5.7 MEJORAS DE UNIDAD TERRESTRE

Los valores de Combate de una Brigada y sus estadísticas no siempre permanecen iguales desde el momento de su producción. A medida que la Investigación desarrolla mejoras a las Doctrinas o al equipo, estás se irán añadiendo a las unidades existentes en forma de Mejoras, siempre y cuando estas unidades puedan recibirlas y estas Mejoras dispongan de CI. Estas Mejoras pueden cambiar los valo-

res y estadísticas de la unidad. Las Brigadas, Divisiones u otras estructuras completas de mando pueden tener prioridad o quedar excluidas de las Mejoras mediante los botones descritos en la Interfaz de Unidad terrestre.

J5.8 UNIDADES DE RESERVA

Una unidad construida como Unidad de reserva cuesta menos de construir que otra normal, según tu nivel de Movilización (ver B10.0). Permanecerá a cierto nivel de Fuerza reducida hasta que sea Movilizada por completo (está esperando a que estalle la guerra). Estas Divisiones consumen menos Suministros porque se componen de menos hombres pero también tienen reducidos sus valores de Fuerza y Organización. Pueden aumentar su Fuerza y Organización en cuanto el ejército del país sea Movilizado. Cuando se declare la guerra, estas restricciones se anulan y la unidad alcanza su Fuerza y Organización normal con el tiempo.

Ten en cuenta que hay que asignar CI a Refuerzos (ver A5.4) para poder aumentar la Fuerza de las Unidades de reserva. Si no es así, continuarán a niveles reducidos.

Observa que hay dos tipos de unidades a las que llamamos "de reserva": de combate y Divisiones. Las Unidades de reserva se convierten en Divisiones normales tras su movilización, pero una unidad puede utilizarse como "reserva" en términos de combate. Se trata de unidades que esperan la oportunidad de entablar combate.

J5.9 TRANSFERENCIA DE BRIGADAS

Las Brigadas están asignadas a una determinada División cuando se producen pero también se pueden desvincular y reasignarse posteriormente. Esto permite al jugador cambiar la estructura de su ejército para adaptarse a la situación actual o a circunstancias imprevistas.

J5.10 EMBARCAR TROPAS EN BARCOS

A veces, será necesario cargar Divisiones en barcos, ya sea para Asaltos anfibios o para transportarlas a nuevas bases de ultramar. Para poder cargar una División en un Barco de transporte, haz clic en la División que deseas embarcar. Si hay un Barco de transporte en un Puerto de la provincia en la que está la División, uno de los botones organizativos no aparecerá en gris. Haz clic en el botón y la unidad se cargará de inmediato.

Ten en cuenta que cada transporte posee una Capacidad de transporte que llega a un cierto "peso". Si la División es demasiado "pesada", tendrá que "adelgazar" dejando atrás a una Brigada. Para descargar la unidad, selecciona la flota y haz clic en la unidad tal y como aparece en la parte inferior de la Interfaz de unidad naval. Uno de los botones organizativos te permitirá descargar la División. Las tropas embarcadas nunca se descargan al llegar. Debes descargarlas donde tú quieras.

El Transporte llevará Suministros para la unidad mientras esté embarcada. Sin embargo, por cada día que el Transporte lleve tropas, su Organización bajará.

Para más información sobre Asaltos anfibios, consulta L8.0.

J5.11 EMBARCAR TROPAS EN TRANSPORTES AÉREO

Para poder cargar una División de paracaidistas en un Avión de transporte, haz clic en la División que deseas embarcar. Si hay una Escuadrilla de transporte en una Base aérea de la provincia en la que está la División, uno de los botones organizativos del Transporte aéreo no aparecerá en gris. Para descargar la unidad, selecciona la Unidad aérea y haz clic en la unidad tal y como aparece en la parte inferior de la Interfaz de unidad aérea. Uno de los botones organizativos te permitirá descargar la División.

Para más información sobre Lanzamiento en paracaídas, consulta M7.0.

J6.0 UNIDADES AÉREAS

J6.1 CONCEPTO DE DISEÑO DE UNIDAD

Las Escuadrillas son la Unidad aérea más pequeña y constan de unas 100 aeronaves. Las Unidades aéreas pueden estar agrupadas para contener una o más Escuadrillas. Cuando veas estas unidades en el mapa, cada Escuadrilla aparecerá representada con una "x", igual que una Brigada. Como no hay una organización de unidad mayor que los "grupos" no oficiales de Unidades aéreas, nunca verás junto nada más grande que una Escuadrilla. Sin embargo, las Unidades aéreas se pueden asignar a Cuarteles generales.

J6.2 INTERFAZ DE UNIDAD AÉREA

Si haces clic en una Base aérea en la que hay estacionadas unidades aéreas, o si haces clic en las unidades de una provincia que contiene aviones, verás la Interfaz de unidad aérea. La mayor parte de la Interfaz está diseñada exactamente igual que la Interfaz de unidad terrestre. Por ello, muchos de los indicadores te resultarán familiares. En la parte superior, a la derecha del nombre del Líder, está el número de Escuadrillas asignadas a esta Unidad aérea. La barra oscura bajo los botones organizativos muestra cuantas Escuadrillas de cada tipo tiene asignadas la Unidad aérea. Los propios indicadores de Unidad son



Una Unidad aérea japonesa. A la derecha aparece la información sobre un Ala de cazas específica, a la que se accede haciendo clic en el Ala de la Interfaz de unidad aérea. Puede aparecer más información en una Ventanilla de información, como se muestra bajo la Interfaz de unidad aérea, si pasas el puntero del ratón sobre el Ala en la Interfaz de unidad aérea.

muy parecidos a la Interfaz de unidad terrestre y se explican por sí mismos. En la parte inferior de la Interfaz está la Capacidad de transporte de peso, que supone el peso de las unidades que puede transportar la Unidad aérea combinada. Para esto se necesita un mínimo de una Escuadrilla de Aviones de transporte. De otro modo, la Capacidad de transporte de peso siempre será cero.
Si un Transporte aéreo lleva embarcados Paracaidistas, estos aparecerán como División en la Capacidad de transporte de peso.

J6.3 DESCRIPCIONES DE UNIDADES

Interceptor: el diseño básico de caza, que tiene que ser capaz, no solo de derribar Bombarderos enemigos interceptándolos de camino a sus objetivos, sino de enfrentarse a los Cazas de escolta enemigos o a sus Misiones de superioridad aérea.
Polivalente: algunas aeronaves estaban diseñadas para cumplir con diversas tareas y esa versatilidad hacía que tampoco fuesen especialmente buenas en nada. Una Escuadrilla polivalente será muy útil en combates de superioridad aérea, pero no tanto como una Escuadrilla interceptora. También son útiles en el Bombardeo táctico o en el Apoyo aéreo cercano, pero no tanto como los Bombarderos especializados.
Bombardero táctico: bombarderos pequeños bimotores con una carga de bombas limitada pero que pueden moverse con rapidez y atacar objetivos con precisión. También pueden funcionar como Bombarderos estratégicos, pero no son tan útiles debido a su poca capacidad de transporte de bombas y alcance limitado.
Apoyo aéreo de proximidad: pequeños y maniobrables bombarderos en picado o aviones de ataque de bajo nivel que están especializados en apoyar a las tropas de tierras, principalmente frente a tanques. Independientemente del enemigo, es interesante contar con ellos.
Bombardero naval: un tipo de aeronave propulsada por dos o cuatro motores que está especializada en reconocimiento a larga distancia y bombardeo de barcos. Pueden utilizar torpedos o bombardeo rasante. Son excelentes aviones de reconocimiento.
Bombardero estratégico: un bombardero cuatrimotor de gran tamaño que puede transportar una gran carga de bombas hasta territorio enemigo para atacar sus ciudades, Recursos, Fábricas e Instalaciones principales. Estos bombarderos podían defenderse pero siempre era más seguro que fuesen acompañados por Cazas de largo alcance.
Cohetes y artillería autopropulsada: estas tecnologías de la última parte de la guerra consisten básicamente en bombarderos no tripulados utilizados con fines de guerra estratégica.
Interceptor de misiles: una de las tecnologías más avanzadas del juego te permite construir el Interceptor de misiles, que tiene la habilidad de colarse en una formación de Bombarderos lo bastante rápido como para que no le impacte el fuego defensivo mientras dispara sus misiles o cañones contra suficientes Bombarderos como para derribar a algunos en cada pasada.
Grupo aeronaval embarcado: aunque no se trata de una Escuadrilla unificada de aviones, como las unidades que tienen su base en tierra, el GAE es una mezcla de aeronaves cuya misión consiste en abatir objetivos navales y defender de ataques al Portaaviones y a ella misma. Un GAE no puede operar sin un Portaaviones. Si el Portaaviones se pierde en combate, lo mismo pasará con el GAE.

J6.4 MEJORAS DE ESCUADRILLAS

Las Mejoras graduales pueden aumentar las estadísticas de una Escuadrilla o sus valores de Combate. Algunas tecnologías dejarán obsoleto a un modelo de avión antiguo y las Mejoras reemplazarán ese modelo con uno nuevo.
Hay que asignar CI a Modernizaciones para que se realicen estas actualizaciones en las unidades. Recuerda que puedes marcar a las unidades que no sean esenciales para que no reciban Mejoras (al menos hasta que las hayan recibido todas las otras unidades importantes, tal y como ocurría realmente) y dar prioridad a otras unidades importantes (los controles están en la Interfaz de Unidad aérea). Deben tener suficiente CI asignada. Una Unidad aérea debe estar descansando y no tener Misiones asignadas.

J6.5 GRUPOS AERONAVALES EMBARCADOS

El Grupo aeronaval embarcado (GAE) es un tipo de Unidad aérea que opera como cualquier otra pero que puede utilizar una Base aérea o un Portaaviones para sus operaciones. Solo los GAE pueden operar desde Portaaviones. Consulta C3.0 para operaciones adicionales de los GAE.

J7.0 UNIDADES NAVALES

J7.1 CONCEPTO DE DISEÑO NAVAL

Los tipos de Barcos pueden ser Grandes unidades de combate naval, Escoltas u otros. Se supone que los barcos de Escolta se adelantan a las Grandes unidades de combate naval para poder protegerlos mientras los primeros intentan acercarse al Centro de la línea para atacar a sus equivalentes desde un alcance relativamente largo. Normalmente, los barcos de apoyo intentarán evitar el combate.

J7.2 INTERFAZ DE UNIDAD NAVAL

La Interfaz de Unidad naval está diseñada de manera muy parecida a la Interfaz de Unidad aérea, que es muy parecida a la Interfaz de Unidad terrestre. La barra oscura bajo los botones organizativos muestra el número de Grandes unidades de combate naval, Escoltas y Otros barcos (consulta las Unidades navales para ver descripciones de las categorías de barco).
La Capacidad de transporte naval aparece de la misma manera que la de las unidades aéreas. Si un barco de transporte tiene Divisiones embarcadas, estas aparecerán

una por una bajo la Capacidad de transporte naval.

J7.3 DESCRIPCIONES DE UNIDADES

Acorazado: el Acorazado, la principal unidad naval de anteriores guerras, aún constituía el núcleo de la mayoría de las flotas de las principales potencias a mediados de los años 30. Algunos aún se aferraban a la visión de batallas navales a gran escala entre Acorazados en alta mar. Otros pensaban que el Acorazado se había convertido en una poderosa arma de apoyo pero que nunca volvería a decidir el resultado de batallas importantes.

Acorazado superpesado: una versión más pesada del Acorazado normal.



Un Grupo aeronaval embarcado japonés junto a su Flota, en la Interfaz de Unidad naval.

Crucero de batalla: un diseño clásico de compromiso que tenía sentido sobre el papel pero no era eficaz en la práctica. Básicamente, se trata de un Acorazado con menos blindaje y más velocidad. La velocidad lo hacía más versátil en combate, pero la falta de blindaje lo dejaba muy vulnerable cuando se enfrentaba cara a cara con Acorazados o aviación enemiga.

Crucero pesado: muchas flotas que no podían permitirse la construcción de Acorazados, se conformaban con un puñado de Cruceros pesados para formar el núcleo de sus flotas. Eran lo bastante fuertes como para hacer cualquier cosa excepto luchar contra un Acorazado (aunque algunos lo intentaron) y podían dominar una batalla con barcos más pequeños.

Crucero ligero: como barco pequeño, ligero y con poco o ningún blindaje, el Crucero ligero era un navío de ataque rápido que podía actuar como "escolta pesada" para proteger a las Grandes unidades de combate naval de un ataque directo. Como eran magníficos contra los Destructores, pero no eran rival frente a barcos más grandes, los Cruceros ligeros solían utilizarse para el reconocimiento en lugar del combate.

Destructores: rápidos y ágiles, estos navíos de escaso armamento y blindaje tenían la misión de proteger a las Grandes unidades de combate naval organizando una pantalla alrededor de ellas. A veces, sin embargo, su papel defensivo se desarrollaba al límite realizando audaces ataques con sus potentes torpedos sobre la formación enemiga. Estos barcos eran poderosos en gran número y era mejor no subestimarlos.

Barcos de transporte: los transportes de tropas se movían más rápido que el barco de carga medio. Algunos habían sido barcos de pasajeros de lujo antes de la guerra. Los Barcos de transporte tenían una gran capacidad para transportar unidades militares y dejaban las tareas mundanas de convoy a barcos más pequeños y lentos.

Submarinos: se utilizaron por primera vez en gran número durante la Primera Guerra Mundial. Su potencial quedó demostrado de tal forma que algunos predijeron que sería el arma que haría vencer o perder a los británicos. Como eran difíciles de detectar, estos barcos podían colarse en una formación y asestar un golpe mortal antes de que el enemigo llegase a enterarse de que estaban allí. Los submarinos se podían utilizar contra Grandes unidades de combate naval o contra Convoyes enemigos.

Portaaviones: en cierto modo es una novedad en el período en el que comienza HOI 3. Algunos predijeron que los Portaaviones revolucionarían la guerra pero otros se negaron a creerlo. Capaces de transportar un Grupo aeronaval embarcado (GAE), estos navíos permitían asestar un golpe mortal desde muy larga distancia. A veces, mucho antes de que éste se diese cuenta de la amenaza. Sin embargo, los Portaaviones eran tremendamente vulnerables a los ataques de superficie enemigos.

J7.4 MEJORAS NAVALES

Solo se pueden Mejorar determinados componentes de los barcos: Radar, Armamento antiaéreo y Armamento antisubmarino. Las clases más antiguas de barcos se quedarán obsoletas y los avances Tecnológicos solo mejorarán los principales componentes de clases de barcos de nueva construcción.

J7.5 GRUPOS AERONAVALES EMBARCADOS

La ventaja de tener un Grupo aeronaval embarcado (GAE) en tu flota es que si encuentras a una flota enemiga cerca pero no puedes alcanzarla con los barcos, aún tendrás una oportunidad de asestarle un golpe. Los Grupos aeronavales embarcados pueden proteger a una Flota con apoyo aéreo incluso cuando esté muy lejos del alcance de la aviación basada en tierra. Los GAE siempre asestaban un duro golpe cuando tenían la oportunidad de atacar primero. Consulta C3.0 para operaciones adicionales de los GAE.

K
GESTIÓN MILITAR

K1.0 CONCEPTOS DE GESTIÓN

Hearts of Iron III está diseñado para encargarse de la mayoría de las tediosas tareas de rutina y del abrumador número de unidades y órdenes que tendría que realizar el jugador hasta que se encuentre preparado para asumirlas. Para ello, hemos creado un Cuartel general integrado y una estructura de mando de Teatro. Todo esto se puede manejar con la IA del ordenador.

La estructura del Cuartel general es tan flexible que puedes realizar ascensos en el campo de batalla y designar nuevos Cuarteles generales al mando de un nuevo General en cualquier momento. Cualquier nivel de Cuartel general quedará bajo el control de la IA (que también se encargará de cada Cuartel general que le sea asignado).

La estructura de mando de Teatro te permite entregar el mando de cualquier Cuartel general o Unidad terrestre, aérea o naval individual a la Inteligencia Artificial (AI) para que realice su gestión en tu lugar, según las especificaciones y parámetros que establezcas.

Nota para los jugadores veteranos de HOI 2: muchos de nosotros, en muchos juegos de este tipo, estamos acostumbrados a mover grupos de unidades por el mapa sin consideración alguna a la estructura de mando central. Sin embargo, así no es como se luchó en la Segunda Guerra Mundial (¡ni tampoco en muchas otras!). La Estructura de mando del Cuartel General es esencial en el combate de la Segunda Guerra Mundial. Es recomendable que os familiarícéis con la forma en que interactúan, luchan juntos y se coordinan los Ejércitos, Cuerpos y Grupos para que podáis sacar partido de los beneficios integrados que proporciona HOI 3 a cualquier estructura de mando integrada.



El grupo de ejército de Eisenhower en Italia. Observa que este CG de cinco estrellas es parte del Cuartel general de un Teatro ("Fueraza aliada") y que ha solicitado un cierto número de Unidades aéreas y terrestres para poder cumplir con éxito sus órdenes de mantener una Posición defensiva. Los indicadores de unidad que tiene alrededor son parte de su mando y parpadean con un color azul-verdoso para distinguirlas de Unidades asignadas a otros mandos.

K2.0 CUARTEL GENERAL (CG) Y ESTRUCTURA DE MANDO

Los Cuarteles generales existen a muchos niveles y están unidos entre sí por una "cadena de mando" o Estructura de mando del Cuartel General.

Al mirar a cualquier División que forme parte de una Estructura de mando del Cuartel General, verás una o más capas de barras de colores oscuros sobre la Interfaz de Unidad terrestre, sobre el nombre de unidad de la División. Cada barra con capas es un Cuartel general superior al que pertenece esa unidad. Si haces clic en la barra que está justo encima del nombre de la División, aparecerás en el Cuartel general del Cuerpo o Ejército que, con un poco de suerte, estará situado en las cercanías. El mapa también habrá cambiado para mostrar la posición del CG. La Interfaz de Cuartel general mostrará el propio Cuartel General, que es una Brigada no combatiente de 3.000 hombres. A continuación debería aparecer cada una de las unidades más pequeñas que están bajo su mando.

Los Cuerpos y los Ejércitos son intercambiables en cierto modo. Ambos pueden contener Divisiones directamente bajo su estructura de mando. Sin embargo, un Ejército también puede contener Cuerpos. Algunos Grupos pueden contener Ejércitos, Cuerpos y Divisiones. Los tres tipos a la vez. Un CG puede tener un máximo de 5 Unidades terrestres asignadas.Cada una de esas unidades de bajo nivel aparece en una lista. Eso te informará de cuántas hay de cada tipo de mando (Ejércitos, Cuerpos, Divisiones, etc.). Además, puedes distinguir los niveles de mando por el indicador de "x". Si haces clic en alguno de ellos por encima del nivel División, verás otra Interfaz de Cuartel General que puede mostrar unidades asignadas al mismo y los Cuarteles generales de mayor nivel de los que provienes.

De este modo, puedes empezar a ver la naturaleza fluida de la Estructura de mando de Cuartel general: cada unidad se une con fluidez a sus estructuras inferiores o superiores. Al menos, eso es lo que tendría que ocurrir. Es como una especie de estructura de carpetas como la que utilizas en tu ordenador en la que tienes una carpeta en la parte superior de la que parten subcarpetas, que a su vez incluyen más subcarpetas (Divisiones). Puedes moverte con suavidad dentro de la "jerarquía de unidades" y siempre tendrás un "mapa" que te indicará dónde puedes ir, ya sea hacia arriba o hacia abajo en la cadena de mando.

Solo en lo más alto de cualquier Estructura de mando de Cuartel general dejarás de ver los Cuarteles generales superiores en una barra sobre la Interfaz de la unidad de Cuartel general. Si el ejército de tu país es lo suficientemente grande como para justificar un mando superior, como debería suceder en el caso del ejército de una gran potencia, la cima ideal de cualquier estructura de mando sería el Cuartel general de Grupo ("xxxxx") o el de Teatro ("xxxxxx"), a no ser que busques la estructura de mando de algún puesto colonial.

K2.1 CREAR NUEVOS CUARTELES GENERALES

Siempre que te parezca oportuno que tendría que haber una estructura de mando superior (digamos que tienes tres Ejércitos operando en un frente pero todos tienen Cuarteles generales del mismo nivel) puedes añadir una. Cualquier unidad de una División no asignada de un Cuartel general no asignado a cualquier nivel bajo el de Teatro puede crear de la nada un Cuartel general adicional a un nivel superior al suyo. Esta unidad de Cuartel general comienza como una Brigada de 600 hombres que se retiran automáticamente de tus reservas de Recursos humanos y tendrán a un General asignado. Serán necesarios 100 puntos de oficiales. Si es susceptible de recibir Refuerzos, podrá alcanzar una Fuerza máxima de 3.000 hombres. Puedes asignar cada uno de los Ejércitos que antes eran independientes al nuevo Cuartel general de Grupo y habrá un comandante cuya responsabilidad es la de gestionar y facilitar el mando subsidiario. Su bonificación de Liderazgo pasará a través del escalafón y obtendrá experiencia por cada batalla que ocurra a lo largo de todo el frente.

Ten en cuenta que los Comandantes de Teatro tienen una función muy importante: reducir el impacto de las penalizaciones de coordinación que generan un gran número de Divisiones al colaborar. Tal penalización, a no ser que quede compensada por un Comandante de Teatro, puede tener un impacto en Combate que puede suponer la diferencia entre la victoria o la derrota. A no ser que tengas un Comandante de Teatro y una estructura de mando integrada, tendrás que aprender a afrontar esa penalización en cada batalla.

Por tanto, siguiendo el ejemplo anteriormente dado, valdría la pena crear un nivel de mando adicional, un Cuartel general de Teatro, sobre el de Grupo que acabas de crear. De ese modo, cada unidad recibe el beneficio, y no solo el comandante de Grupo, que añadirá sus bonificaciones y también las del Comandante de Teatro. Consulta K4.0 para saber más sobre los Teatros.

K2.2 ALCANCE DE RADIOCOMUNICACIÓN

Cada nivel de Cuartel general (Ejército, Grupo, Cuerpo, etc.) tienen un cierto alcance en sus comunicaciones de radio, que le permite mantener el contacto con sus Unidades asignadas. Las Unidades que estén fuera de este alcance no pueden beneficiarse de las ventajas especiales que proporcionan los Comandantes de Cuartel general (diferentes ventajas dependiendo del nivel, como aparece en L5.2) El alcance de radio de Cuartel general se puede aumentar con avances Tecnológicos.

K2.3 AUTOMATIZACIÓN POR DEBAJO DEL NIVEL DE TEATRO

Un Cuartel general no tiene que ser un Teatro para recibir sus propios objetivos e instrucciones de la IA. Se puede

Rasgos de líder y sus efectos

Rasgo	Tipo	Efecto
Vieja guardia	Todos	Estos oficiales "chapados a la antigua" tienen dificultades para aprender nuevos trucos. Obtendrán Experiencia más despacio que los demás.
Ingeniero	Terrestre	Puede compensar la ausencia de una Brigada de ingenieros, ya que sus unidades reciben una penalización menor al cruzar ríos.
Doctrina defensa	Terrestre	Un buen especialista en acción defensiva. Obtiene una bonificación al Modificador de Defensa (Eficacia).
Doctrina ofensiva	Terrestre	Un buen especialista en acción ofensiva. Obtiene una bonificación al Modificador de Ataque (Eficacia).
Mago de la logística	Terrestre	Sabe como apañárselas con menos cosas. Por ello, el consumo de Suministros de su unidad es menor (esto se aplica a todas las unidades a su cargo si está al mando de un Cuartel general).
Experto plazas fuertes	Terrestre	Estos comandantes saben la mejor manera de superar una fortaleza y sus unidades sufren menos penalizaciones al atacar una.
Líder panzers	Terrestre	Estos líderes comprenden cómo integrar los blindados con las demás fuerzas de combate y tienen una bonificación de Armas combinadas en el combate.
Comando	Terrestre	¿Quién necesita una línea de suministros? Estos comandantes pueden operar tras las líneas enemigas (Suministros agotados) con menores efectos negativos sobre el combate y el movimiento.
Especialista invierno	Terrestre	Las unidades sufren Desgaste cuando hace frío de verdad, pero estos comandantes se anticipan y toman medidas para que sus unidades sufran menos.
Experto ardides	Terrestre	A este astuto líder le gusta hacer lo inesperado o preparar emboscadas. Tiene más probabilidades de obtener un modificador de Sorpresa.
Destructor de flotas	Aéreo	Las unidades aéreas de este comandante tienen mayores probabilidades de causar daños a barcos en Bases navales enemigas o en el mar.
Experto contra carros	Aéreo	Este comandante rinde al máximo si se le utiliza en Apoyo aéreo de Proximidad o Bombardeo táctico de intercepción de Unidades acorazadas, porque sabe mejor que nadie cómo eliminarlas.
Especialista bombardeo en alfombra	Aéreo	Este comandante sabe cómo sacarle partido a sus Bombarderos estratégicos a fin de destruir la moral o la industria del enemigo.
Piloto nocturno	Aéreo	Este comandante rinde al máximo si se le utiliza donde pueda realizar tareas de defensa frente a Bombarderos nocturnos enemigos, porque sabe mejor que nadie cómo detectarlos y eliminarlos.
Avistador	Naval	Este es el comandante que necesitas cuando se trata de buscar al enemigo. Tiene la capacidad de suponer donde puede estar oculto y así, detectarlo con más facilidad.
Lobo de mar	Naval	Este comandante de submarinos nato puede dirigir con gran éxito a un grupo de submarinos contra barcos o convoyes.
Táctico excepcional	Naval	Este comandante está mejor capacitado para sacar partido del campo de batalla naval y otorgar la ventaja a sus barcos.

automatizar de forma independiente cualquier nivel de Cuartel general (aunque todas sus unidades asignadas sigan la orden). En el centro de la Interfaz de la unidad de Cuartel general aparecerá una bandera agrisada, a la izquierda. Si haces clic en esa bandera activarás la Automatización y la bandera brillará en color verde.

Entonces tendrás que establecer una Actitud. No tienes que establecer Objetivos, pero tiene sentido hacerlo. Para fijar una provincia como Objetivo, haz clic con el botón derecho sobre ella con la unidad de Cuartel general. De este modo estableces esa provincia como Objetivo. Aparecerá una bandera verde brillante en la provincia en el Modo de mapa de teatro (solo en ése). La unidad de Cuartel general te indicará que esa provincia es ahora un Objetivo. Los Objetivos que estén en tu territorio son Objetivos defensivos. Los que estén en territorio enemigo son Objetivos a capturar. Cualquier Cuartel general puede establecer una Actitud, como se describe en K4.5.

El espacio situado justo debajo de los Objetivos muestra una estimación de la potencia de tus fuerzas frente a las que tu Comandante cree que el enemigo tiene bajo su mando. Está dando su impresión acerca de las posibilidades que tiene de conseguir los Objetivos asignados.

La Automatización se puede cancelar en cualquier momento si haces clic otra vez en la bandera verde de la Interfaz de la unidad de Cuartel general. Esto solo se puede hacer al nivel en que se hizo por primera vez.

K3.0 CONCEPTOS DE LIDERAZGO

En HOI 3, se supone que cada unidad por encima del nivel de División tiene que tener un Comandante y cada nivel de Comandante contribuirá con Rasgos y Habilidades a la situación general del combate.

Adicionalmente, puedes construir una "Cadena de mando" desde lo más alto de las fuerzas armadas de tu país (el Comandante en jefe, es decir, tú), pasando por los Comandantes de Teatro, Ejército y, por último, División. Los

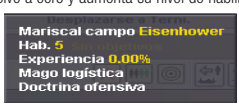
distintos comandantes tienen diferentes niveles de responsabilidad y cada uno de ellos tiene la habilidad de tomar el mando independiente de las unidades a su cargo para luchar sin que tú le digas lo que tiene que hacer.
Los Líderes obtienen Experiencia y pueden ganar Puntos de habilidad al mismo tiempo. También es posible ascender a los Líderes, lo que les permite comandar a Unidades más grandes (por ejemplo, Cuerpos en lugar de Divisiones), aunque comienzan de cero a ganar experiencia otra vez desde su nuevo rango.
Los Rasgos y Habilidades de los Líderes también aportan bonificaciones. La puntuación de Habilidad de los Comandantes de cada nivel afecta a diversos aspectos de las unidades. Por cada nivel ascendente en la cadena de mando, la bonificación aplicable a cada unidad se reduce a la mitad de lo que era en el nivel anterior. Un comandante de División aporta un beneficio completo, mientras que un comandante de Cuerpo solo aporta la mitad, aunque lo proporcione a todas las Unidades a su cargo. Si hay cinco Líderes en la cadena de mando, una División obtendría, en teoría, cinco bonificaciones. En la práctica serían casi dos bonificaciones completas una vez restadas todas las divisiones. Los Líderes habilidosos pueden modificar el nivel al que una unidad se desmoronará.

K3.1 ASIGNAR COMANDANTES

Si haces clic en la Interfaz de unidad de cualquier tipo de unidad, luego podrás hacer clic en la ranura donde aparece el nombre del Comandante. Independientemente de que esté en blanco o ya aparezca un nombre, podrás escoger un nombre de la lista para que se encargue de esa unidad. Si reemplazas a un Comandante, volverá a la Reserva de comandantes.

K3.2 EXPERIENCIA DEL LÍDER Y HABILIDAD

La experiencia en Combate irá aumentando gradualmente las habilidades del líder. La experiencia la comparten todos los comandantes que estén involucrados en una batalla, aunque estén en el Cuartel general del Grupo a 200 kilómetros en la retaguardia. Los Comandantes que están "sobre el terreno" y "en el frente" obtendrán más, pero todos se beneficiarán.En cualquier momento que una parte de la estructura de mando de un Líder entra en combate, él gana experiencia. Cuando su nivel de experiencia llega a 100, vuelve a cero y aumenta su nivel de habilidad.



K3.3 ASCENSOS

A veces, se necesitarán Comandantes de alta graduación, capaces de asumir mayores responsabilidades. Esto ocurrirá a veces, a medida que crezca tu ejército. Para ascender a un Comandante a un nivel mayor del generalato, haz clic en la Unidad que manda actualmente y haz clic en el Botón Ascender de la pantalla de Reserva de comandantes. Ese Comandante ya no podrá dirigir la Unidad que tenía a su cargo. En vez de eso, ahora podrá encargarse de una Unidad que tenga un nivel más alto que aquella. Cuidado: puede perder algo de Habilidad y Experiencia al empezar a acumular experiencia para su nuevo Mando.
Estas Promociones también son necesarias para mandar Unidades aéreas y Flotas, aunque no estén sujetas a las restricciones de rango de las Unidades terrestres.

K4.0 TEATROS Y MANDO DE CG

Un Teatro es una región del campo de batalla o una porción del mundo así designada, donde un Comandante del nivel de un Mariscal de campo se encarga de la dirección independiente de todas las operaciones militares de la zona. Establecer un Teatro facilita dar órdenes a una región en la que no quieres tomar el control de las operaciones y reduce el nivel de microgestión sin importar la relevancia del mismo.

K4.1 INTERFAZ DE TEATRO

Un Mando de teatro es solo otra estructura de Cuartel general, que resulta ser la que está encima del resto de su estructura. Por tanto, su Interfaz funciona exactamente como se ha descrito en K2.3 para los CG de nivel más bajo. Sin embargo, la diferencia está en que el Teatro puede solicitar unidades de forma específica y asignarlas para completar sus obligaciones. La IA del Teatro hará planes para lograr los Objetivos que has establecido y te avisará cuando se necesiten Medios para ello. Los Medios que envíes pueden ser una combinación de diferentes "armas", como fuerzas Terrestres y Navales que permitan a la IA planear Invasiones extranjeras a gran escala.Puedes designar a ciertas Unidades (Medios) como "Asignadas" a un Teatro si las incorporas a la Estructura de mando del Cuartel General del mismo. Es posible asignar unidades en construcción a un Teatro antes de que estén completadas. Cuando haces clic en el Cuartel general de un Teatro que está bajo control de la IA, el CG parpadeará en verde brillante alrededor de los bordes de su Indicador. Todas las unidades bajo el mando de ese Teatro empezarán a parpadear en azul brillante alrededor de sus bordes, lo que te permitirá ver hasta dónde llega la responsabilidad de ese Teatro (o CG) sin tener que revisar el Modo de mapa de teatro.

K4.3 OBJETIVOS

Puedes fijar Objetivos para cada Teatro, que pueden estar en tu Territorio o en el de tu enemigo. Si se trata de tu territorio, el Objetivo consistirá en su defensa. Si se trata de territorio enemigo, la IA del Teatro intentará tomar el control del Objetivo, siempre que esté configurado bajo el control total de la IA.Mientras esté seleccionada la Unidad de CG, haz clic con el botón derecho del ratón sobre una



Cuando se ha seleccionado Automatización, el Teatro seleccionado (el de von Witzleben) aparece resaltado en verde y sus mandos subsidiarios en azul. La Actitud del Teatro se ha ajustado a Preparación y se han establecido seis provincias como Objetivos. El General cree que no tendrá necesidad de Blindados y Unidades aéreas adicionales para cumplir con su misión.

provincia para establecerla como Objetivo a capturar o defender. Cuando se establezca el control de la IA, ya no darás órdenes de Movimiento a la Unidad con el botón derecho del ratón (porque ahora lo hará la IA)

K4.4 PETICIONES DE MEDIOS

Cuando el Comandante de un CG cree que necesita Brigadas o Unidades adicionales, enviará una petición que aparecerá debajo de tu Cola de producción. Si accedes, estas unidades se añadirán a la Cola y se asignarán de forma automática en cuanto estén listas. No estás obligado a ordenar este nivel de automatización y siempre podrás asignar unidades de forma independiente a la Producción o a los Teatros. Si apruebas las Brigadas, Escuadrillas o Barcos solicitados, simplemente haz clic en el botón "Construir todo". Las unidades entrarán en la Cola de producción y se asignarán a ese Teatro.

K4.5 ACTITUDES

A fin de dejar "órdenes previstas" para tu Teatro o tus Comandantes de CG, puedes establecer una Actitud. Esta Actitud determinará qué acciones emprenderá la IA en tu ausencia cuando se enfrente a una variedad de situaciones. Si eliges una Actitud agresiva, la IA seguramente atacará cuando se presente la oportunidad. En una Actitud defensiva, podrían permanecer quietos sin importar lo buena que sea la oportunidad y podrían incluso a llegar a pedirte más Medios a través de una ventana emergente.

Las Actitudes son:

Preparación: el Teatro o CG se dedicará a Reparar, Reforzar, Recuperar o almacenar Suministros en preparación para una Ofensiva o para un ataque enemigo previsto. No se planean muchos movimientos ofensivos, aunque se atacará a objetivos evidentes que se presenten.

Defensiva: el Teatro o CG se preparará para defenderse de ataques enemigos. Toda su prioridad consiste en devolver los golpes y evitar que capturen sus Objetivos defensivos.

De ataque: el Teatro o CG avanzará ordenadamente pero de forma agresiva para tomar sus Objetivos. Atacar al enemigo se convierte en la prioridad, haciendo hincapié en buscar rutas hacia los Objetivos asignados.

Relámpago: el Teatro o CG buscará cualquier pequeña brecha en el enemigo para sacarle ventaja y rodearlo. No se preocupará de posibles peligros en sus flancos o de bolsas de tropas rodeadas tras sus líneas. Eso será problema de otro y, cuando obtengas la victoria, seguramente no importará. La Infantería cubrirá los huecos y puntos débiles mientras que los Blindados y las Unidades motorizadas avanzan rápido hacia delante. También es posible que la IA prefiera guardar una reserva móvil para acabar con toda resistencia. Esta actitud funciona con mayor efectividad si hay muchas divisiones Motorizadas, Mecanizadas y de Blindados en el Teatro.

Si un Teatro controlado por la IA tiene demasiados Objetivos para los Medios asignados, te informará de ello.

K4.6 EJE DE AVANCE

Si tienes un CG o Teatro seleccionado, y está bajo control de la IA, puedes hacer clic con el botón derecho del ratón sobre una provincia para establecer el Eje de avance. Ésta es la dirección en la que pides al Comandante que consiga sus Objetivos.

K5.0 DOCTRINAS

K5.1 DOCTRINAS TERRESTRES

Tu investigación en Doctrinas de batalla teóricas mejorará el modo en el que luchan tus unidades militares. Algunas

de estas Tecnologías son para una sola vez, y producen efectos especiales. En tierra hay cuatro categorías principales de Doctrinas que puedes seguir paso a paso, y cada uno de ellos contribuirá al apoyo de la Doctrina global:

Doctrina de punta de ataque: las doctrinas de estilo alemán se centran en los tanques, rupturas del frente, y combate y movimiento rápido. La movilidad puede extenderse a mejorar la defensa mediante estrategias "elásticas".

Doctrina de la potencia de fuego superior: las doctrinas de estilo americano se basan en las divisiones más grandes, armas combinadas y un enfoque mecanizado y motorizado. ¡Si no se mueve, oblígale! Tiene una demanda mayor de Suministros.

Doctrina del plan de la gran batalla: las doctrinas británicas se basan en los contraataques, reemplazo de reservas y el papel central la infantería. Obviamente, este estilo de ataques requiere mucha planificación, en los que cada pieza del ejército tiene su papel.

Doctrina de la oleada humana: es el estilo soviético, ideal para un ejército formado por Milicia y Partisanos, teniendo una visión amplia de que la mayoría de estas tropas son prescindibles, pero la masa siempre superará al enemigo y se impondrá.

K5.2 DOCTRINAS NAVALES

La Doctrina naval en la que te concentres dependerá de tu visión sobre cómo deberías usar tu marina. Piensa cuáles son los elementos que consideras las unidades básicas más importantes de tu Flota y ahí deberías centrarte.

Doctrina de portaaviones: con el uso de Portaaviones como tu fuerza de combate principal en el mar, esta Doctrina mejora la eficacia de barcos de apoyo diseñados para proteger a los Portaaviones. Esta Doctrina es muy móvil ya que lleva la guerra al enemigo.

Doctrina de la interceptación de las rutas marítimas: esta Doctrina protege tus intereses vitales concentrando la potencia de artillería pesada (acorazados) donde más se necesite, mientras proteges el resto de las rutas marítimas vitales con barcos de patrullas más ligeros. Los "Acorazados de Almirantes" entrarían en esta categoría porque buscan defender áreas vitales a la espera de un enfrentamiento decisivo con el enemigo en el que sus armas se impongan.

Doctrina submarina de interceptación del comercio esta doctrina se concentra en esos Buques (o barcos) que tengan más posibilidades de impactar a Convoyes enemigos. Los Submarinos y Cruceros se deslizarán a través de las defensas enemigas en gran número e impactarán vías marítimas vitales.

K5.3 DOCTRINAS AÉREAS

Las Doctrinas aéreas tienen mucha mayor libertad de movimiento que las Doctrinas navales o terrestres, porque los componentes de cada una no dependen directamente de los otros (aunque hay algunos requisitos). Puedes investigar partes del camino de una Doctrina y partes de otra diferente. Las Tecnologías individuales se apoyan mutuamente, aunque la construcción de un tipo concreto de aeronave puede serte de más utilidad global en tu guerra. La investigación de la misma Doctrina también apoya mutuamente a las Tecnologías de esa categoría mejorando el Conocimiento práctico y teórico que ayudará a las Tecnologías de la misma Doctrina.

Doctrina de la superioridad aérea: centrada en la superioridad aérea o en las estrategias de intercepción que pueden ser tanto defensivas como ofensivas (aunque en un rol ofensivo querrás bombarderos para cuando el camino esté despejado).

Doctrina control bases: se basa en el ataque con bombarderos ligeros contra tropas e instalaciones enemigas.

Doctrina aviación ejército: se concentra en el apoyo en batalla a corto alcance en el momento en que ocurre, atacando a las tropas enemigas en primera línea.

Doctrina del bombardeo: consiste en llevar la batalla a la tierra natal del enemigo atacando fábricas y minando la moral. Se concentra en la Guerra estratégica más que en el éxito en el campo de batalla táctico.

Doctrina aviación naval: esta Doctrina es adecuada principalmente para potencias que esperan que gran parte de la guerra se desarrolle contra armadas enemigas y bases en islas.

K6.0 BASES

Las unidades aéreas y navales necesitan Bases aéreas y Bases navales respectivamente para poder funcionar. Como dependen de estas Bases para los Suministros, deben regresar a su Base de vez en cuando, dependiendo de su Alcance (lo lejos que puedan llegar sin repostar). Cuando las Bases aéreas o Puertos marítimos son capturados por el enemigo, las unidades allí destinadas huirán automáticamente a la Base amiga más cercana.

K6.1 GESTIÓN DE BASE AÉREA

Aunque no hay "límite al apilamiento" para las Unidades aéreas, el requisito de Suministros impone lo que es esencialmente un límite al apilamiento, porque una vez que el número de Escuadrillas aumenta hasta un cierto punto, la Base aérea no dispondrá de bastantes Suministros para abastecerlas. Temporalmente pueden albergar unidades por encima de ese límite para el apilamiento porque cada Base aérea mantiene una reserva de suministro de 30 días para las unidades aéreas allí destinadas.

K6.2 GESTIÓN DE BASE NAVAL

El tamaño de una Base naval afecta al número de Barcos que pueden repararse a la vez y a cuántos de ellos pueden recuperar la Organización estando en esa Base. El tamaño de una Base naval también determina el Rendimiento de los Suministros, que se gestiona mediante Convoyes.

K7.0 VELOCIDAD DE REPARACIÓN

Cuando las Unidades e Instalaciones sufren daños en Combate o a causa de un Bombardeo, confían en su Velocidad de reparación para reparar gradualmente el daño y recuperar toda su Fuerza.La Velocidad de reparación es una fórmula de juego estándar que se ve modificada por tus niveles de Tecnología. Cuanto mayor es tu Velocidad de reparación, más rápido se recuperan tus unidades de los daños de Combate.

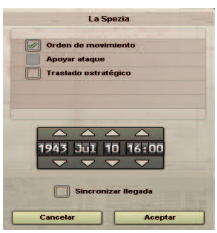
L
GUERRA TERRESTRE

L1.0 EL MOVIMIENTO ES EL ATAQUE

Si envías a una unidad terrestre a una provincia en la que está el enemigo, estarás ordenando un ataque. HOI 3 asume que "el movimiento es un ataque", lo que significa que si ordenas un movimiento a una provincia adyacente ocupada por unidades enemigas, se iniciará de inmediato el Combate. Las tropas de cada bando habrían estado observándose a poco más que distancia de rifle y, como ya no queda una gran "tierra de nadie" entre las unidades enemigas, puedes asumir que en cuanto avancen, se encontrarán rápidamente con hostigadores enemigos.

L1.1 INTERFAZ DE ÓRDENES DE UNIDAD Y ATAQUE DE APOYO

Hay un modo más preciso de dar órdenes de Movimiento o Ataque a las Unidades terrestres. Selecciona las Unidades a las que quieres dar órdenes, ya sean unidades individuales o un grupo. Haz clic con el botón derecho mientras pulsas la tecla Crtl del ratón sobre la provincia a la que te quieres mover o atacar. Aparecerá la Interfaz de órdenes de unidad.



Si haces clic con el botón derecho del ratón pulsando la tecla Crtl puedes ordenar a la unidad o unidades que apoyen un ataque de otras unidades, o que efectúen un Traslado estratégico. Consulta H12.0 para más detalles sobre cómo realizar un Traslado estratégico y cómo mover rápidamente a tus unidades "por ferrocarril".

Apoyar un ataque es una orden que puedes dar a tus Unidades para que se unan a un ataque, pero permanecerán en el lugar cuando hayan ganado la batalla; no seguirán al enemigo que se bate en retirada. Normalmente, esto se hace para evitar la escasez de Suministros o para mantener una fuerza de reserva, de manera que las unidades que avancen no se vean interrumpidas.

L2.0 FRENTES DE COMBATE Y LÍNEA PRINCIPAL

Para Veteranos de Hearts of Iron: el mayor cambio que hemos realizado en HOI 3 es que cada unidad tiene una "huella frontal", denominada Amplitud de combate, y cada campo de batalla tiene una extensión de frente limitada. Por tanto, solo un cierto número de unidades cabe en el Frente. Se trata de un serio paso adelante en el realismo en combate, pero puede requerir un poco de ajuste sobre cómo se entiende el mismo.

En HOI 3, cada Unidad terrestre tiene una cierta "Amplitud" de combate que es la extensión que pueden alcanzar estas fuerzas de combate. Este espacio debe encajarse con el resto de Unidades que hay a lo largo del Frente de combate (el espacio que hay disponible para entablar combate con el enemigo).

Cada frontera provincial ocupa 10 casillas del Frente de combate. Cuando se inicia el combate, los elementos de combate principal de todas las unidades trabadas en combate se asignan aleatoriamente a estas casillas, ocupando cada Brigada una de ellas. A efectos de combate múltiple (ver L4.7), una provincia tendrá más casillas a cada lado, de modo que un ataque por el flanco desde una segunda provincia, puede provocar que se amplíe el Frente de combate, permitiendo que más Divisiones se incorporen al mismo.

En el campo de batalla hay dos filas posibles: Frente y Reserva. Hay un espacio máximo en cada campo de batalla, y una vez alcanzado el espacio límite, las otras Divisiones deben hacer cola mientras esperan la posibilidad de avanzar. Estas tropas se convierten en las Reservas.



Aquí, en la Interfaz de la batalla a la izquierda, observamos una División polaca en la provincia de Brieg que han sido atacadas por una División acorazada alemana, tres Divisiones de infantería y dos Cuarteles generales, que además cuenta con otra División de infantería y otro Cuartel general en la Reserva. El número del círculo negro indica que aquí el Frente de combate es de 15, y las Divisiones alemanas tienen 16, algo que está permitido si una casilla está desocupada. La última División de infantería debe tener una Amplitud de combate de uno. El indicador de la Amplitud del Frente de combate muestra que los alemanes no han conseguido ningún suceso de combate. A cada lado se sitúan los Líderes de cada bando y, sobre ellos, hay varios iconos indicando qué modificadores están activos en esta batalla (una ventana informativa te explica lo que significa). El Terreno de la provincia aparece entre las banderas de los combatientes. En la parte superior de la Interfaz de la batalla, justo debajo del nombre de la provincia, hay un indicador del progreso de la batalla mostrando que los alemanes están muy próximos a la victoria. Esta proporción también se refleja, como puedes observar, en el propio mapa, en el que el "100" verde indica que el ataque está ganado en un 100%. La ventanilla informativa que hay encima del mapa muestra el lugar de la provincia en el que está cada División cuando pasas el puntero del ratón. Un último detalle de utilidad: si no encontramos oposición aparece un triángulo.

Hay una penalización por saturación, denominada penalización a la Coordinación, que penaliza a cada bando por cada Brigada que tengan en el Frente o en la Reserva. Resulta difícil coordinar a tantas Unidades, pero un Liderazgo eficaz debe saber cómo hacerlo.

Debido a la composición estándar de la mayoría de unidades de combate, cada División tendrá tres o cuatro Brigadas de combate, que ocuparán esas casillas del Frente. Las Divisiones restantes se situarán en la fila de Reserva. Normalmente, hacen falta tres Divisiones para cubrir el Frente de una provincia entera (con tres o cuatro Brigadas de combate cada una).

Las Reservas son Unidades de apoyo y unidades que intencionadamente se mantienen fuera de combate, ya sea porque son vulnerables o porque su misión consiste en precipitarse por las brechas que queden abiertas para derrotar al enemigo antes de que pueda avanzar.

L2.1 UNIDADES EN RESERVA

Las Divisiones mantenidas en Reserva no podrán luchar a menos que avancen a las Líneas de combate del frente más adelante en la batalla. Cuando los Eventos de combate, las Pérdidas en combate u otras circunstancias provocan un espacio abierto de una o más casillas en el Frente de combate, cabe la posibilidad de que una División en la Reserva ocupe esa posición e inicie el combate. Esta posibilidad es aleatoria para cada División, y una vez que la División es elegida, ocupa la casilla desocupada.

Es posible perder una batalla por las Unidades que están en el Frente de combate sin que las Divisiones de reserva hayan tenido la oportunidad de intervenir en el combate. Las Reservas deben abrir el camino a la Retirada cuando las tropas del frente la inicien, aunque estén preparadas para combatir.

L3.0 VALORES Y ESTADÍSTICAS DE COMBATE

Las Unidades terrestres tienen una gran variedad de Valores y Estadísticas de combate. La lista de Valores de unidad en C2.0 incluye una tabla en la que se explican.

Fuerza: el número de soldados asignados a la Unidad. Cuando la Fuerza de la unidad se reduce por el Combate o el Desgaste, la Fuerza se muestra como el número total de soldados y como un porcentaje de su Fuerza total.

Organización: la habilidad de la Unidad para operar en la forma que se supone que ha de hacerlo. Una unidad con

Organización baja será más vulnerable a la Derrota o se verá obligada a Retirarse, aunque su Fuerza sea alta.

Efectividad: hay dos tipos de cálculos de efectividad: Ataque y Defensa. Aparecen en las ventanillas de información de Unidades en la Interfaz de Combate, que normalmente se refiere a ellas como Modificador de Ataque o Modificador de Defensa. Es el mismo valor y no tiene que confundirse con otros modificadores del combate como el Tiempo, la Experiencia, el Liderazgo, etc.

Amplitud (anchura) de combate: la cantidad de espacio existente en el "Frente del Combate" en cada batalla que no está ocupado por la Unidad. Las Tecnologías pueden reducir la Amplitud de combate de algunas Brigadas, para dar más cabida a más potencia de fuego en el mismo espacio.

Ataque antipersonal: la capacidad de la Unidad frente a objetivos no blindados.

Ataque anticarro: la capacidad de la Unidad frente a objetivos blindados.

Ataque aéreo: la habilidad de la Unidad para derribar aviones atacantes.

Defensa: la habilidad de la Unidad para defenderse de Unidades terrestres atacantes.

Resistencia: la habilidad de la Unidad para defenderse del fuego defensivo cuando está atacando Unidades terrestres enemigas.

Neutralización: la habilidad de la Unidad para evitar la actividad partisana o una rebelión en una provincia.

Debilidad: el porcentaje de Fuerza de la unidad que es "humana" en lugar de "blindada" (en materia de blindaje). Como se explicaba en L4.1, esta característica se tiene en cuenta en la fase de designación de objetivo de cada ronda de Combate, y se usa para determinar el valor que está usando el atacante contra el objetivo.

Cuando una unidad llega a un valor cero en Organización, debe Replegarse del Combate e iniciar la Retirada pero, como se trata de una retirada organizada (a diferencia del Desmoronamiento), una unidad se puede adelantar desde la fila de Reserva para ocupar su puesto.

Tanto la Fuerza como la Organización se calculan en el Combate para toda la División y las bajas se reparten por las Brigadas individuales de la misma. Ninguna Brigada puede Replegarse, Desmoronarse o realizar acción o actividad alguna de forma independiente a la División completa.

L4.0 RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Para algunos jugadores será más importante comprender el progreso de una batalla y para otros será más irrelevante. Depende de tu estilo de juego. Cuando empiecen a dolerte los ojos, será el momento de dejar de leer está subsección y aprender los puntos más útiles jugando un poco. Para que te hagas una idea, cada período de una hora de combate se juega en una serie de "turnos" de una hora y en una serie de "disparos" y "fases" por ronda. Los disparos se producen en la Fase de disparo, que es el momento en que se causan daños a las unidades. En las fases posteriores a ésta, se resuelven las cosas que no tienen relación directa con el Combate entre Unidades.

En resumen, los valores importantes de una unidad de cara al combate directo son Ataque antipersonal, Ataque anticarro, Debilidad, Defensa, Resistencia y Fuerza. Hay dos valores separados llamados Eficacia de Ataque y Defensa (Modificadores de ataque y defensa) que se generan por "condiciones" de Combate tales como Liderazgo, Tiempo o Terreno entre otros. Puedes ver estos valores de Eficacia en una ventanilla informativa si pasas el puntero del ratón sobre el símbolo o nombre de cada unidad en la Interfaz de combate. Los valores de Ataque antipersonal y Ataque anticarro de una División se modifican al multiplicarlos por la Eficacia de ataque de la misma. Los valores de Defensa y Resistencia de una División quedan modificados al multiplicarlos por la Eficacia de defensa de la misma.

Recuerda que todo el combate se desarrolla entre dos Divisiones o Brigadas individuales. A no ser que una Brigada exista de forma individual y no esté asignada a una División, la Brigada se ignora como unidad individual y se considera solo una parte de su División.

L4.1 FASE DE DISPARO

Solo las Divisiones que están en el Frente de combate pueden participar en el Combate en un turno cualquiera. Según quién haya iniciado el combate, las Divisiones se consideran Atacantes o Defensoras; las divisiones Atacantes aparecerán a la izquierda de la Interfaz de combate y las Defensoras a la derecha. Las unidades que aún estén en la Reserva no pueden participar, aunque cabe la posibilidad de que se muevan y empiecen a entablar combate en un momento posterior de la batalla. La Fase de disparo consiste en una serie de Disparos cuyo número puede variar de hora en hora, según la capacidad de las unidades involucradas. Se numeran como "Disparo 1", "Disparo 2" y así sucesivamente. La Fase de disparo continuará hasta que no queden más Divisiones capaces de realizar un Disparo en el turno de una hora.

Cada División tiene un número de disparos disponibles en cada Fase de disparo. Este número depende en gran medida de sus valores de Ataque antipersonal y Ataque anticarro, modificados por su Eficacia. También se ve ligeramente afectado por factores aleatorios. En cada turno, cada División seleccionará aleatoriamente una División enemiga sobre la que disparar. Entonces, determinará aleatoriamente si el fuego recae sobre la parte humana o blindada de esa División. La probabilidad la determina el valor de Debilidad del objetivo. Una División que dispare sobre una División de infantería con un 70% de Debilidad tendrá una posibilidad del 70% de que sus disparos alcancen la parte humana del objetivo y un 30% de que alcancen su parte blindada. Cuando los objetivos se hayan seleccionado para el turno, se determina si esa División puede disparar en ese turno.

Para determinar si puede disparar, su Ataque antipersonal y Ataque anticarro son modificados por su Eficacia, según esté disparando a la parte humana o blindada del objetivo. Los Atacantes tienen Eficacia de ataque y los Defensores Eficacia de defensa. Si el valor de Ataque, modificado por la Eficacia de ataque, es mayor que el número del disparo, entonces podrá disparar (por ejemplo, si el Ataque anticarro modificado de una unidad es 7,8, redondeado hacia abajo, podrá realizar el Disparo 5, pero no el Disparo 8). Ten en cuenta que incluso si la División se "salta" un turno porque sus valores de Ataque no han excedido el número de Disparo, aún puede tener la oportunidad de disparar en un turno posterior con un valor distinto y más alto, si es que lo tiene. Un ejemplo sería una División con Ataque anticarro 2 que no realiza el Disparo 3 contra un Objetivo blindado, pero que luego dispara contra un Objetivo humano en el turno 6 con su valor de Ataque antipersonal modificado de 6,2.

Cuando se ha determinado la capacidad de disparo, esas unidades disparan a sus objetivos. El objetivo tiene la oportunidad de evitar ser impactado. Las Divisiones que se defienden usan su valor de Defensa multiplicado por su Eficacia de defensa. Las Divisiones que atacan usan su valor de Resistencia multiplicado por su Eficacia de defensa. De un modo similar a la que los valores resultantes de Ataque determinan cuantos turnos puede disparar una División, los valores resultantes de Defensa o resistencia, permiten a una División evitar ese número de disparos procedentes de Divisiones enemigas durante una Fase de disparo. Por tanto, si una División que se defiende tiene una Defensa de 6,3 puede evitar ser impactada por los primeros seis disparos que le dirijan. Cualquier disparo adicional impactará.

Como probablemente habrás deducido por la forma en que está organizada la Fase de disparo, que te superen en número de Divisiones en el campo de batalla puede resultar peligroso, igual que aquellas Divisiones con valores de Ataque antipersonal o Ataque anticarro que excedan bastante a tu Defensa o Resistencia. Esto último es especialmente peligroso, porque el enemigo arrollará tus valores de Defensa o Resistencia mientras que tú no podrás evitar que te impacten en los últimos turnos de Combate.

L4.2 DAÑO DE COMBATE

Cualquier División que sea impactada durante la Fase de disparo sufrirá un cierto daño. Es de esperar sufrir daños en la Organización e incluso también en la Fuerza. La cantidad de daños depende de los valores relevantes que se utilicen durante los disparos (por ejemplo Ataque antipersonal o Ataque anticarro), multiplicado por el porcentaje de Fuerza de esa unidad. Por tanto, una unidad al 50% de Fuerza solo causará la mitad del daño que haría con todos sus efectivos. Cuando acaba la Fase de combate, comienza la fase post combate. Las fases post combate están condicionadas. Solo ocurren cuando se dan ciertas condiciones, con lo que no ocurrirán en algunas horas del combate.

L4.3 DESMORONAMIENTO

Durante cada ronda de Combate, cada División pasa por chequeos para ver si se Desmorona. Normalmente, una unidad que haya perdido la mayor parte de su Fuerza u Organización y/o haya agotado a su cuerpo de Oficiales, tiene posibilidades de Desmoronarse. El Liderazgo, los Oficiales (al mando) y la Experiencia de la unidad pueden servir de protección frente al Desmoronamiento, pero cualquier unidad acabará llegando a su punto de ruptura Los supervivientes de una unidad Desmoronada se Replegarán de forma automática e inmediata del combate hasta la capital del país, donde la unidad debe ser "reconstruida" casi de la nada (según el ritmo de Reparación, los Recursos humanos disponibles, etc.). La Fuerza se puede recuperar mediante Refuerzos. La unida conservará cualquier fragmento de su Experiencia que haya sobrevivido a la batalla. Cualquier unidad desmoronada que no tenga una línea de suministros válida se Rendirá y será eliminada de la partida. Un "resultado cercano al fallo" en el chequeo de Desmoronamiento acarreará una Desorganización total y la unidad se Retirará inmediatamente del Combate, sin opción alguna a reemplazarla con una Unidad de reserva.

L4.4 FASE DE DESBANDADA

En cada turno de Combate hay una posibilidad de que se produzca un efecto de Desbandada. Esto es más probable que ocurra cuando el Defensor ha sufrido serias bajas en Combate y se ha tenido que Replegar. Si se determina que ha ocurrido una Desbandada, la Infraestructura e Instalaciones de esa provincia sufrirán algunos daños colaterales.

L4.5 FASE DE REORGANIZACIÓN

Si un turno de Combate acaba con una casilla de Frente de combate libre, ya sea por bajas en Combate, un Repliegue o el Desmoronamiento de una unidad, existe la posibilidad de que una de las Divisiones que estaban en Reserva pueda moverse para ocupar esa casilla. Puede que ocupe casillas adicionales para acomodar su Amplitud de combate, lo que puede causar un ensanchamiento del Frente de Combate. También existe la posibilidad de que ninguna de las Divisiones de reserva sea capaz de avanzar.

L4.6 EVENTOS DE COMBATE

Los Eventos de combate son específicos del Ataque o la Defensa y ayudarán al atacante o defensor de un modo específico. Cada una de las Doctrinas que puedes seguir para el combate terrestre tiene un Evento de combate específico para ataque y defensa, aunque cualquier Doctrina puede provocar cualquiera de estos Eventos.

Ten en cuenta que estos Eventos de combate pueden cambiar en cierto modo en parches posteriores o incluso antes del lanzamiento del juego.

Asaltar: el atacante obtiene una bonificación al daño causado al enemigo.

Cerco: aumenta la Amplitud de combate en la batalla en casi la mitad, lo que permite que más unidades de ambos bandos se traben en Combate.
Retraso: el Defensor consigue que el Atacante mantenga una velocidad de movimiento inferior a la normal en el campo de batalla.
Choque: el Defensor sufre un modificador negativo a los daños que inflija.
Contraataque: el Defensor obtiene una bonificación a los daños que inflija.
Repliegue táctico: reduce la Amplitud de combate en el campo de batalla a casi la mitad, lo que significa que el Defensor puede contener a algunos de los Atacantes en un cuello de botella (el Terreno lo favorece), impidiendo el avance por más que una avenida estrecha.
Penetración: permite al Atacante moverse más rápidamente en el campo de batalla, lo que significa que puede avanzar con más rapidez frente al enemigo.
Emboscada: el Defensor puede engatusar al Atacante y ponerlo en una mala situación, con lo que el Atacante no tendrá la habilidad de infligir tanto daño durante esa ronda.

L4.7 ATAQUES POR EL FLANCO

En la mayoría de los juegos, un ataque efectuado desde una segunda dirección (un flanco) solo añade penalizaciones al Combate. Sin embargo, de manera realista, el Defensor se habría protegido teniendo cuidado y anticipándose a la posibilidad. En HOI 3, esta acción se representa extendiendo el Frente del combate a los flancos de la batalla; un ataque sobre otro Flanco simplemente impacta a las unidades adicionales que estén situadas allí (es decir, si los Flancos estaban protegidos). Se aplica una penalización por defender en frentes múltiples.
En caso de que un Atacante activo esté sufriendo un ataque por el Flanco (un Contraataque), existe un procedimiento utilizado para determinar cómo reaccionan las unidades ante un Ataque por el flanco. El defensor traerá unidades de Reserva para llenar las casillas adicionales del Frente de combate ampliado.
Con ello se consigue ampliar el Frente de combate de la provincia: en lugar de trabarse en una sola frontera de la provincia, el Frente la ha ampliado a una segunda (o tercera) frontera de la provincia. Esto, obviamente, permite que Brigadas se traben a la vez, y es una buena razón para mantener las Reservas listas para proteger en caso de Ataques por el flanco.
Si se da el caso de que haya más de una batalla en proceso en una misma provincia, una derrota en un Frente se considera una derrota en todos los Frentes.
Hay una penalización a la defensa cuando se recibe el ataque de una segunda provincia (en un segundo frente). La ampliación de nuevos frentes añade otras penalizaciones. Si una unidad está totalmente cercada, hay una penalización adicional.

L4.8 OTRAS CONSIDERACIONES

La situación de una División puede cambiar de una hora de Combate a la siguiente, incluida la Fuerza (debido a las pérdidas sufridas por los daños), y la Efectividad en Ataque y Defensa, que puede cambiar según una serie de condiciones. Una División también puede verse obligada a Retirarse del Combate debido a pérdidas de Organización u otros resultados de combate.

L4.9 FINALIZACIÓN DEL COMBATE

El Combate termina cuando un bando u otro hayan Retirado a todas sus unidades, ya sea como resultado del mismo o por una Retirada voluntaria. Cuando un bando u otro no dispongan de más Brigadas en el Frente, se considerará que ha perdido y el Combate ha finalizado, aunque el bando perdedor aún tenga Reservas. Si las Reservas no consiguieron alcanzar la fila frontal, es demasiado tarde.

L5.0 MODIFICADORES A LA EFICACIA EN COMBATE

La Eficacia aparece en la Interfaz de la batalla como el Modificador de Ataque o Defensa. Una gran variedad de modificadores puede afectar a la Eficacia.

L5.1 PENALIZACIÓN POR COOPERACIÓN

Cuanto mayor es el número de Divisiones trabadas en combate, más difícil les resulta coordinarse con eficacia. Un Comandante de Teatro habilidoso puede aumentar esta habilidad, evitando la penalización. Básicamente se trata de una penalización por saturación. En este sentido pueden ayudar la Investigación de algunas Doctrinas y los avances tecnológicos. La Penalización por cooperación es aproximadamente del 1% por Brigada, incluso si no está en combate (reserva), y habrá una reducción del 1% por cada nivel de habilidad del Comandante del Teatro. Como resultado de esta Penalización, un ejército compuesto en su mayor parte de Divisiones de apoyo pesado (es decir, solo Brigadas de combate), puede encontrarse con problemas por coordinación.

Contribución de las Habilidades del líder a la estructura del Cuartel General

Nivel de Cuartel General	Rango/Grado	Mando	Contribución de la Habilidad de líder
******	Mariscal de campo	Teatro	Reduce la penalización a la Coordinación por nº de unidades.
*****	Mariscal de campo	Grupo	Reduce el consumo de Suministros de las unidades que estén dentro del alcance.
****	General	Ejército	Mejora la Organización de las unidades cercanas.
***	Teniente general	Cuerpo	Mejora las posibilidades de que las Reservas se muevan hacia delante.
**	General de división	División	Aporta una bonificación a la Eficacia en combate.
*	General de brigada	Brigada	Nada. No obtiene experiencia.

Efectos del Terreno

Terreno	Efecto
Llanura	Ninguno
Desierto	Ninguno, a excepción de que a veces se producen altas temperaturas (Desgaste).
Ártico	Ninguno, a excepción de que a veces se producen bajas temperaturas (Desgaste).
Montaña	El movimiento y el ataque sufre penalizaciones (menor para unidades de montaña).
Colinas	Las unidades Mecanizadas o Motorizadas sufren penalizaciones al movimiento y al ataque (menor para unidades de montaña).
Bosque	Las unidades Mecanizadas, Motorizadas o Acorazadas sufren penalizaciones al movimiento y al ataque. Penalización al ataque antiaéreo.
Espesura	Restricciones similares a las del Bosque pero reducidas.
Jungla	Restricciones similares a las del Bosque pero con altas temperaturas y baja infraestructura.
Pantano/Ciénaga	Penalizaciones al movimiento, ataque y Suministros.
Ciudad	Las Unidades acorazadas sufren penalizaciones al ataque y otras obtienen bonificaciones a la Defensa.
Río grande	El movimiento y el ataque sufre penalizaciones (menor si hay Ingenieros).
Río pequeño	Menor impacto en el movimiento y el ataque al cruzar.
Estrechos	Permite que las tropas y los barcos se muevan si no hay enemigos presentes.

L5.2 EFECTO DEL LIDERAZGO EN COMBATE

Los Líderes aplican su Experiencia (ganada durante cada combate), su Habilidad (ganada mediante la Experiencia acumulada) y sus Rasgos cuando lideran una unidad militar. Estos factores de liderazgo pueden suponer una gran diferencia en combate, y también pueden hacer que los Eventos de combate sean más probables.

Si un Líder con Rasgos o niveles de Habilidad se traslada a un nuevo mando, debe "orientarse" y acomodarse a su nuevo mando antes de que sus capacidades vuelvan a ser utilizables.

L5.3 RASGOS (LÍDERES TERRESTRES)

Igual que los Ministros, los comandantes de unidades de combate también pueden tener Rasgos. Estos rasgos pueden suponer una ventaja específica en Combate, o pueden ayudar a la División a trabarse en combate en primer lugar (bonificaciones por avance, etc.). Recuerda que no todos los Rasgos son beneficiosos. Consulta la tabla de K3.0 para obtener más información.

L5.4 TERRENO

El Terreno sobre el que se desarrolla un Combate proporcionará penalizaciones a algunas Unidades o a todas, dependiendo del tipo que sean.

Ciertas Tecnologías pueden mitigar o eliminar penalizaciones al combate por determinados tipos de Terreno (por ejemplo, las Tecnología marinas puede reducir las penalizaciones de los Asaltos anfibios).

L5.5 CONDICIONES METEOROLÓGICAS

Ciertas Condiciones meteorológicas afectarán al Combate mediante modificadores negativos para atacar o defender (consulta A7.0 para ver cómo ocurren estas condiciones).

L5.6 ATRINCHERAMIENTO Y FORTIFICACIÓN

Atrincheramiento, o "atrincherarse," es la forma en la que muchas fuerzas militares más pequeñas sobreviven contra oponentes mucho más grandes. Si permaneces inmóvil en una provincia durante una serie de días, incluyendo cuando permaneces estacionado en época de paz, una unidad de tierra ganará un grado adicional de protección con pequeñas fortificaciones como zanjas, trincheras, terraplenes o barricadas, que colectivamente se denominan atrincheramientos.

Una unidad ganará un valor de "Atrincheramiento" que se mostrará en la Interfaz de Unidad terrestre y en la Ventanilla de información de la Unidad. Una unidad que esté Atrincherándose ganará un nivel al día hasta su nivel máximo. Tan pronto como una unidad se mueva voluntariamente, pierde todo el Atrincheramiento que haya ganado y deberá empezar de nuevo en su nueva posición; incluso si empieza a moverse y después se detiene, se asume que ha dejado atrás el atrincheramiento previo. Una unidad también pierde algún valor de Atrincheramiento (un nivel por orden de Retirada) si la hacen retroceder en combate.

Hay una Bonificación de sorpresa que el atacante tiene posibilidad de conseguir si está atacando a una Unidad que

Efectos atmósfericos

Tipo	Efecto
Nubosidad	Reduce la visibilidad. Podría anular algunas Misiones
Lluvia	Anula algunas Misiones aéreas, penalizando Combate Aéreo/Terrestre/Naval y la visibilidad
Nieve	Anula algunas Misiones aéreas, penalizando Combate Aéreo/Terrestre/Naval y la visibilidad
Tormenta	Prohibe las Misiones aéreas, penalizando Combate Aéreo/Naval y la visibilidad
Terreno embarrado	Penalizaciones al Movimiento; incrementa tasa de Suministros
Terreno helado	Ninguna, excepto que puede originar Terreno embarrado cuando se deshiele
Altas temperaturas	Alto desgaste para las unidades
Bajas temperaturas	Alto desgaste para las unidades

no se ha atrincherado durante el primer día de batalla. Una Fortaleza (Fuerte) es una forma de "Atrincheramiento" más sólida que tarda meses o incluso años en ser construida. En la Interfaz de Provincia aparecerá el valor de Fortificación en forma de una serie de rectángulos verde claro tras el símbolo de Fuerte.
Las Fortificaciones (Fuertes) proporcionan un nivel de protección similar, aunque mucho mayor. Un Fuerte en una provincia atacada permite a las unidades defensoras guarecerse de los ataques de Fuerza y Organización. Un Fuerte debe estar ocupado por, al menos, una Unidad amiga, para considerarse útil. De otro modo, el Fuerte caerá en manos enemigas.
Tanto el Atrincheramiento como la Fortificación proporcionan un modificador a la Eficacia del Atacante (Modificador de ataque), que hará que sea más difícil impactar y dañar a las Unidades defensoras.

L5.7 **COMBATES MÚLTIPLES**
Si una sola provincia está siendo atacada por más de una provincia adyacente, el Frente de combate la rodeará para abarcar sus flancos, ampliando el campo de batalla. Si esto ocurre, el defensor sufrirá una penalización en Combate.

L5.8 **BOMBARDEO COSTERO**
Cuando un barco capaz de efectuar un Bombardeo costero (un Crucero Ligero o una unidad más fuerte) está en una zona marítima adyacente a las Unidades terrestres enemigas, usará su valor de bombardeo contra la costa, que aparecerá como un Modificador al Combate.

L5.9 **SUMINISTROS AGOTADOS**
Una Unidad con Suministros agotados sufrirá una penalización seria en la defensa (tampoco podrá atacar). Lo mismo se aplica también a las Unidades que necesitan Combustible pero no tienen suficiente.

L5.10 **DISENSIÓN**
Uno de los Modificadores al Combate más persistentes es el nivel de Disensión en el país de origen, que afecta a cada Combate por Tierra, Mar o Aire.

L6.0 CONSIDERACIONES DESPUÉS DEL COMBATE

L6.1 **RETIRADA**
En lugar de simplemente retirar las unidades del bando perdedor a la provincia siguiente, HOI 3 considera la Retirada más detenidamente. Las Divisiones individuales se retirarán, pero no todo el ejército. Cada unidad se Retira a una cierta distancia de la provincia por turno, a la velocidad a la que avance el Atacante. Si el Atacante Avanza el 50% del camino para atravesar la provincia, el Defensor se Retira el 50% de la provincia. Para expulsar al Defensor de la provincia, el Atacante debe avanzar el 100% del camino. En términos de juego, el porcentaje de batalla ganada se considera equivalente a la cantidad del territorio de la provincia que le queda por capturar.
Una unidad que pierda toda su Organización se verá obligada a Retirarse. Algunas Unidades (como aquellas con deficiencia de Oficiales (consulta L6.4) pueden verse obligadas a Retirarse antes de que su nivel de Organización llegue a cero.
Por razones obvias, una unidad que se bate en Retirada nunca puede recibir la orden de Atacar. Las Brigadas que se retiran tampoco pueden participar en una segunda batalla Defensiva.

L6.2 **DAÑOS A LA INFRAESTRUCTURA**
La infraestructura sufre daños en lo que se denomina un efecto de Desbandada, que es muy probable que ocurra cuanto más dure el Combate. Un Combate en el que el Atacante gane rápidamente y obligue a los defensores a retirarse causará pocos daños en la Infraestructura (lo que permite que el Avance sea más rápido), mientras que un Combate que dure muchas Rondas es mucho más probable que cause más daños a la provincia en su Infraestructura (y ralentice el Avance, ya que necesita que su Infraestructura esté intacta).

L6.3 **DAÑO A LAS FORTIFICACIONES**
Una unidad que esté localizada en una Provincia fortaleza y se vea obligada a "retirarse" como resultado del combate no se retirará realmente. En lugar de ello, un nivel de la Fortaleza quedará destruido y el combate continúa con los nuevos valores del Fuerte reducido (como si hubiera tenido ese nivel desde el principio). Los resultados de retiradas posteriores causan daños que provocan la destrucción de más niveles del Fuerte, hasta que este ya no exista y la Unidad se vea obligada a retirarse normalmente.

L6.4 **BAJAS DE LOS OFICIALES**
Como tus unidades sufren bajas en combate, tus Oficiales (y Suboficiales) también sufrirán bajas en combate y deberán sustituirse por otros de la reserva nacional (mostrada en la Barra de Información en la parte superior de tu Pantalla Principal). Si tu cuerpo de Oficiales está muy agotado, tus Oficiales no pueden desempeñar sus tareas y tus unidades serán más vulnerables a la derrota.

L6.5 **EXPERIENCIA**
Una unidad gana experiencia mientras está en combate, y esto le ayudará en batallas futuras gracias a un modificador a la resolución del combate. Cuando una unidad sufre bajas, su experiencia se reduce en consonancia, ya que soldados inexpertos sustituyen a las bajas. La Experiencia de la unidad se convierte en un factor en Combate, y se le aplica un modificador a la Eficacia en Ataque o Defensa.

Recuerda que los Líderes también obtienen Experiencia, aunque de un tipo diferente (consulta K3.0).

L6.6 RECUPERACIÓN DE LOS DAÑOS EN COMBATE

Como con otros elementos de HOI 3, las Unidades terrestres se recuperarán gradualmente de los daños que hayan recibido en Combate. Si la Unidad tiene Suministros, recuperará su Organización al mismo ritmo que la Velocidad de reparación de la nación (consulta K7.0). Las pérdidas graves se recuperan mediante un reemplazo gradual de Recursos humanos, siempre que haya suficientes, hayas asignado CI a Refuerzos y la Unidad tenga establecida la capacidad de recibirlos.

L7.0 APOYO AÉREO DE PROXIMIDAD Y TÁCTICO (AAP)

Cuando a las Unidades aéreas se les asignan funciones Aéreas tácticas contra unidades enemigas, seleccionarán casillas al azar para bombardearlas. El número de casillas a bombardear dependerá de la Doctrina aérea que utilicen.

L8.0 DESEMBARCOS ANFIBIOS

Para una información más detallada sobre cómo se ordenan los Desembarcos anfibios, consulta N1.1.

Una vez desembarcada, cada División cuenta con Suministros para 30 días. Esto significa que, cuando las unidades desembarcan, deben establecer rápidamente la comunicación con un Puerto marítimo, o se quedarán sin Suministros y empezarán a sufrir una pérdida de Organización. Incluso si la unidad tiene acceso a una Base naval, puede agotar los Suministros si la Base es demasiado pequeña para hacer frente a los Suministros requeridos. El acceso a la Base naval tiene una gran importancia para el éxito de los Desembarcos anfibios, y limita el tamaño del desembarco en función de los Suministros existentes.



M GUERRA AÉREA

M1.0 INTERFAZ DE ÓRDENES AÉREAS

Haz clic con el botón derecho del ratón en cualquier provincia "objetivo" o Zona marítima para dar una orden de movimiento a una Unidad aérea (o a varias de ellas). Aparecerá la Interfaz de órdenes aéreas. En la parte superior aparecerá el nombre de la provincia en la que está destinada la unidad.

Debajo de ella, a la izquierda, verás una lista de Órdenes de misión que puedes dar a las aeronaves elegidas.



M1.1 MISIONES AÉREAS

Superioridad aérea: la Unidad aérea (que debe estar formada básicamente por Escuadrillas de Interceptores y Escuadrillas polivalentes) volarán hasta la zona del objetivo atacando a toda aeronave enemiga que encuentren a su paso.

Interceptación aérea: la Unidad aérea está preparada para responder (Despegue de emergencia) siempre que una Unidad aérea enemiga sea detectada aproximándose a la zona objetivo designada. Se parece a la Misión de superioridad aérea pero es menos agresiva y ahorra Organización de la escuadrilla y combustible.

Bombardeo estratégico: una misión de bombardeo consiste en atacar el territorio del enemigo o las Provincias ocupadas para destruir Recursos o Instalaciones.

Bombardeo logístico: una misión de bombardeo requiere el ataque a una Infraestructura de la provincia (presumiblemente para ralentizar el Avance, o para reducir los Suministros de las Unidades enemigas).

Bombardeo aeródromo: consiste en un ataque a una base aérea enemiga con la intención de destruir todas las aeronaves enemigas estacionadas en tierra y/o reducir el nivel de la Base aérea.

Ataque a instalaciones: una misión que consiste en destruir Instalaciones de una provincia.

Ataque terrestre: es una forma de Apoyo aéreo de proximidad y tienen como objetivo destruir la Fuerza y Organización de las Unidades terrestres enemigas.

Interceptación: consiste en un ataque más amplio a las Unidades terrestres enemigas, ya que las Unidades situadas tras las líneas también pueden ser el objetivo.

Ataque contra puerto: la Unidad aérea volará a la Base naval enemiga designada para atacar tanto las Instalaciones de la base naval como a los Barcos atracados allí. Esta misión puede ser particularmente difícil y peligrosa porque puede que tengas que enfrentarte a cazas enemigos y al Fuego antiaéreo tanto de los Barcos como de la Base naval. Para iniciar la misión, selecciona la provincia en la que esté tu Base naval objetivo.

Ataque naval: la Unidad aérea sobrevolará el océano tratando de encontrar Unidades navales enemigas a las que atacar. La Unidad aérea se enfrentará al Fuego antiaéreo cuando alcance el objetivo, y puede que incluso a un contraataque de un GAE o de la cobertura aérea enemiga con base en tierra (las Misiones de superioridad aérea asignadas a cazas instalados en tierra). Selecciona una Zona marítima, Región marítima, Cono o Zona asignada para este tipo de Misión, concentrando tu ataque donde sepas o sospeches que pueda haber una Flota enemiga.

Ataque a convoyes: la Unidad aérea sobrevolará el océano en busca de Convoyes enemigos a los que atacar. Los Escoltas del convoy mantendrán la resistencia con fuego antiaéreo, pero no se trata de una Misión peligrosa a menos que haya cobertura aérea de cazas enemigos que estén dentro del alcance. Selecciona una Zona marítima, Región marítima, Cono o Zona asignada para este tipo de misión, concentrando tu ataque donde sepas o sospeches que pueda haber una Ruta de convoy.

Reservista: en una Base aérea con muchas escuadrillas de aeronaves del mismo tipo, selecciona una Escuadrilla en reserva para que sustituya a una porción dañada de naves del mismo tipo con la Fuerza y Organización de la Escuadrilla en reserva. Es un modo de compensar las pérdidas y de proporcionar más resistencia a las Escuadrillas que emprenden Misiones de alto riesgo. Selecciona la provincia en la que esté situada la Base aérea para iniciar esta Misión.

Cambio de base: las aeronaves trasladarán su base de operaciones de la Base aérea actual a una nueva. Selecciona una provincia con la Base aérea "nueva" y, a continuación, selecciona Cambio de base. No importa que se haga de día o de noche, pero asegúrate de desmarcar "Continuo".

Cada Misión de ataque acabará con el ataque de una Unidad aérea a un objetivo durante 4 horas. Si existe una Instalación antiaérea con base en tierra (a cualquier nivel), esa Instalación disparará a la Unidad aérea cada hora.

Obviamente, las Misiones solo pueden emprenderse si las aeronaves seleccionadas pueden desempeñarlas. Si seleccionas varias aeronaves, puedes emprender una Misión si al menos algunas de ellas pueden desempeñarla, aunque solo esas aeronaves llevarán a cabo la Misión y las otras las acompañarán como apoyo. Las Misiones que no puedan desempeñar las aeronaves seleccionadas aparecerán en gris, o no aparecerán en la lista.

M1.2 CONTROLES DE ORDEN ESPECÍFICA

Junto a la columna de Órdenes de misión, a la derecha, hay una herramienta de Selección de área. ¡No te amilanes, aunque parezca que te hemos dado un mapa y una brújula para que elabores una ruta! Esta herramienta solo impresiona si la dejas, pero esta situación no debería darse si sigues las instrucciones cuidadosamente.

Hay cuatro modos en los que puedes dirigir tu Misión y cada uno de ellos requiere que hagas clic en una provincia inicial que esté dentro del alcance de tu Unidad aérea:

Provincia: la Misión se desarrollará y estará limitada a la provincia que hayas elegido.

Región: la Misión se desarrollará en la región de tres o cuatro provincias que hayas elegido.

Cono: la Misión se desarrollará en un Cono empezando en la provincia que hayas elegido y se irá ampliando en la dirección que hayas establecido con los controles de la Interfaz. Debes usar estos controles para establecer los parámetros del Cono, fijando el control deslizante de Alcance para que aparezca el número de kilómetros que los aviones tendrán que volar antes de alcanzar el "tramo" exterior y fijar el ángulo de deslizamiento para saber cuándo el Cono alcanzará su extensión máxima.

Área: la Misión se desarrollará dentro del radio de la provincia que hayas seleccionado, extendiéndose al Alcance que hayas establecido con el control deslizante.

Debes establecer la Actitud de la misión aérea y la Prioridad. La Actitud te explica cómo buscar activamente al enemigo o como pasar desapercibido. La Prioridad establece la probabilidad de que una Misión aérea reciba Refuerzos para recuperarse de las pérdidas sufridas durante las Misiones.

Puedes establecer si quieres que estas Unidades aéreas operen únicamente durante el Día, durante la Noche, o si sus Escuadrillas siguen cumpliendo sus órdenes durante las 24 horas hasta la consecución de su Misión. Obviamente, si las estableces Día y Noche, no dispondrán de tiempo para recuperarse entre misiones. Se asume que no toda la unidad opera las 24 horas, pero si la unidad se ve implicada en más de un combate ocasional, no tendrá flexibilidad para descansar y recuperar su fuerza. Bajo estos controles hay dos Calendarios que puedes utilizar para fijar la fecha de inicio y de fin de las Órdenes que estas dando.

En la parte inferior de la Interfaz de Órdenes aéreas hay una casilla de confirmación que te permite ordenar a la Unidad que efectúe una Misión repetidamente ("Continuo") y dos botones para "Cancelar" (e ignorar tus órdenes) o "Aceptar".

M2.0 DETECCIÓN Y DEFENSA AÉREA

Las Unidades aéreas son detectadas en el momento en que atacan, cuando entran en espacio aéreo aliado, cuando son avistadas por barcos aliados o cuando entran dentro del radio de alcance de Estaciones de radar aliadas. Las Unidades aéreas enemigas también pueden Detectar los aviones si están en la misma provincia.

M2.1 ESTACIONES DE RADAR

Las instalaciones de Radar terrestres ayudarán a detectar Unidades aéreas enemigas y Misiones aéreas. También añaden una bonificación a las Unidades aéreas en combate que estén dentro de su alcance.

M2.2 RADAR DE UNIDAD AÉREA

El Radar de búsqueda aérea y el Radar de navegación (ambos a bordo de la aeronave), desempeñan una función diferente a la de las Estaciones de radar terrestres. Ayudan a las Unidades aéreas en sus Misiones de combate. Una vez desarrolladas, mejoran ciertas habilidades de detección de Unidades aéreas frente a Unidades aéreas enemigas, dependiendo del tipo de aeronave que tenga instalado el Radar.

El Radar montado en la aeronave mejora ciertos valores de Ataque y Defensa de las Unidades aéreas durante la noche, y les permite operar con cierta independencia de la navegación exclusivamente visual. El Radar de búsqueda aérea puede resultar útil durante el día, pero es mucho más eficaz en combates contra Bombarderos nocturnos enemigos. Los Bombarderos estratégicos equipados con Radar de navegación tienen una bonificación a su Bombardeo estratégico.

M2.3 VUELO POR ALARMA E INTERCEPCIÓN

Cuando se detecten Unidades aéreas enemigas inminentes invadiendo territorio aliado, se dará una orden de Despegue de emergencia a todas las Unidades aéreas asignadas a la Superioridad aérea o Intercepción.

Los Cazas asignados en Actitud defensiva tendrán que esperar a que la unidad enemiga invada el espacio aéreo aliado para tratar de interceptarla. Actitudes más agresivas tratarán de interceptarla mucho antes de que la unidad invada el espacio aéreo aliado.

M2.4 ANTIAÉREO

Las Unidades aéreas enemigas que intenten atravesar una provincia equipada con una Instalación antiaérea serán atacadas por la misma. Cada nivel de la Instalación antiaérea supondrá una oportunidad de atacar a la Unidad aérea. La mayoría de las veces estos ataques causarán pocos daños a la Fuerza por cada nivel antiaéreo, pero causarán un daño mayor a la Organización.

Las Unidades terrestres también tienen valores antiaéreos, sobre todo si la División incluye una Brigada antiaérea. Este valor antiaéreo se emplea del mismo modo contra Unidades aéreas enemigas que atacan a esa Unidad terrestre, pero solo si la Unidad terrestre es atacada.

M3.0 VALORES Y ESTADÍSTICAS DE COMBATE

Las Unidades aéreas siempre se considera que tienen el tamaño de una Brigada, pero pueden volver a asignarse libremente a cualquier estructura que se desee. La Organización es muy importante para las Unidades aéreas porque es lo que les permite continuar desempeñando sus Misiones con eficacia. Cada Escuadrilla tiene una Fuerza de unos 100 aviones. Como ocurre con otros tipos de unidad, la Fuerza de cada Unidad es un porcentaje de esa Fuerza máxima. Se asume que no todos los aviones participan en cada Misión y que una proporción de la Escuadrilla se reserva y rota en cualquier otra Misión continua en la que estés participando.

Para más información sobre lo que significa cada valor de combate y cómo se usan en combate, consulta la tabla en C2.0. Los valores de la tabla se usan tanto en combate aire-aire como en combate aire-tierra.

M4.0 RESOLUCIÓN DEL COMBATE AÉREO

Se produce un combate cuando las Unidades aéreas enemigas se encuentran, o cuando las Unidades aéreas atacan Unidades terrestres o navales. Esta sección trata de cómo resolver ese Combate.

M4.1 INTERFACES DE COMBATE AÉREO

Igual que en la Interfaz de Combate terrestre, la Interfaz de Combate aéreo muestra el progreso en la barra de la parte superior indicando un éxito relativo en la batalla. Aparecen las banderas nacionales y los Comandantes, así como una hilera de iconos que indican los Modificadores activos durante esa ronda de batalla.

Las dos columnas de combatientes están encabezadas por un indicador del número de Escuadrillas que hay en cada batalla, o en el caso de una batalla aire-tierra, un bando sabrá cuántas Unidades terrestres están siendo atacadas. Se muestran la Fuerza y Organización de cada unidad. Las ventanillas de información proporcionan una información más detallada sobre Modificadores a la eficiencia.

M4.2 FASE DE DISPARO

El Combate aéreo se resuelve de un modo muy similar al Combate terrestre, excepto que no hay Frentes, ni Reservas y únicamente la Fase de disparo. Cada turno de una hora tiene una serie de Disparos. Los valores, multiplicados por el Modificador de Ataque o Defensa (Eficiencia), determinan cuántos Disparos puede efectuar cada Unidad, y los valores interactúan del mismo modo. Los objetivos se eligen al azar entre los que hay disponibles.

En Combate aire-aire, cada bando usa su valor de Ataque aéreo modificado contra el valor de Defensa aérea modificada de la unidad enemiga. En Combate aire-tierra, la Escuadrilla usará su valor de Ataque anticarro o antipersonal contra el valor de defensa Aéreo de la Unidad terrestre.



Dos tipos de Combate aéreo. Un Combate de superioridad aérea entre Escuadrillas enemigas aparece a la izquierda, y a la derecha aparece una Misión de bombardeo. En ambas Interfaces de Combate aéreo, los Modificadores implicados aparecen con iconos que tienen Ventanillas de Información.

Las Unidades terrestres usarán su valor de Ataque aéreo (o Antiaéreo) contra el valor de Defensa frente a superficie de la Escuadrilla. En caso de Ataques a instalaciones, o de Ataques de bombardeo estratégico, la Unidad aérea usará su valor de Ataque estratégico.
Los Ataques a barcos usarán el valor de Ataque marítimo contra el valor de Defensa aérea del Barco, y el Barco debería utilizar su valor de Ataque aéreo frente al valor de Defensa frente a superficie de la Escuadrilla.

M4.3 DAÑO DE COMBATE

El Daño se resuelve exactamente del mismo modo que el Combate terrestre, excepto que los impactos en Barcos se ven modificados por (o divididos por) el valor del Casco del Barco. Las unidades que pierdan toda su Organización, o que queden por debajo de su umbral de Organización, se retirarán. En circunstancias excepcionales, una Unidad puede quedar destruida si pierde toda su Fuerza.

M4.4 FINALIZACIÓN DEL COMBATE

En Combate aire-aire, si todas las Unidades aéreas pertenecientes a un bando han abandonado el Combate voluntariamente, han sido destruidas, o se han visto obligadas a retirarse por falta de Organización, el Combate se da por finalizado. Lo mismo se aplica en caso de Combate aire-tierra cuando todas las Unidades aéreas han sido destruidas, retiradas o expulsadas, o la duración de la Misión ha llegado a su fin después de cuatro horas.

M4.5 RECUPERACIÓN DE LOS DAÑOS EN COMBATE

Como con otros elementos de HOI 3, las Unidades aéreas se recuperarán gradualmente de los daños que hayan recibido en Combate. Si la Base aérea de la unidad está abastecida, recuperará su Organización al mismo ritmo que la Velocidad de reparación de la nación (consulta K7.0). Las pérdidas graves se recuperan mediante un reemplazo gradual, siempre que hayas asignado CI a Refuerzos y la Unidad tenga establecida la capacidad de recibirlos.

M5.0 MODIFICADORES A LA EFICACIA

M5.1 EFECTO DEL LIDERAZGO EN COMBATE

Los Líderes aplican su Experiencia (ganada durante cada combate), su Habilidad (ganada mediante la Experiencia acumulada) y sus Rasgos cuando lideran una unidad militar. Estos factores de liderazgo pueden suponer una gran diferencia en combate, y también pueden hacer que los Eventos de combate sean más probables.

M5.2 RASGOS (LÍDERES DE AIRE)

Igual que los Ministros, los comandantes de unidades de combate también pueden tener Rasgos. Estos rasgos pueden suponer una ventaja específica en Combate, o pueden ayudar a la Unidad aérea a trabarse en combate en primer lugar (bonificaciones por avistamiento, etc.). Recuerda que no todos los Rasgos son beneficiosos.
Consulta la tabla de K3.0 para obtener más información.

M5.3 DISENSIÓN

Uno de los Modificadores al Combate más persistentes es el nivel de Disensión en el país de origen, que afecta a cada Combate por Tierra, Mar o Aire.

M6.0 APOYO DE PROXIMIDAD Y TÁCTICO

Las Unidades aéreas asignadas a atacar a las Unidades terrestres (Apoyo aéreo de proximidad, Intercepción, etc.) se enfrentarán no solo a Instalaciones antiaéreas en la provincia, sino también al valor de los Ataques aéreos (o Antiaéreos) de las unidades a las que están atacando.

M7.0 LANZAMIENTOS EN PARACAÍDAS

Cuando quieras efectuar un lanzamiento en paracaídas, primero debes embarcar a la División de Paracaidistas en una Escuadrilla de transporte y, a continuación, dirigir a la Escuadrilla a la provincia elegida, seleccionando la Misión de lanzamiento en paracaídas de la Interfaz de órdenes aéreas. También puedes lanzar a los Paracaidistas embarcados a bordo sobre una Base aérea aliada. Los Paracaidistas embarcarán, permitiéndote llevar los aviones de transporte hasta la Base aérea de destino, donde debes usar el botón Desembarcar en la Interfaz de la Unidad terrestre.
Las Divisiones de paracaidistas, igual que otras unidades, tienen un suministro de 30 días que pueden usar una vez hayan desembarcado en la localización elegida.

N GUERRA NAVAL

N1.0 INTERFAZ DE ÓRDENES NAVALES

Si haces clic derecho en una Zona marítima cuando hayas seleccionado una flota, aparecerá la Interfaz de órdenes navales. Ésta te permitirá fijar las Órdenes de movimiento y/o una Misión para la Flota.



N1.1 MISIONES NAVALES

Orden de movimiento: la Flota se moverá a la Zona marítima elegida y permanecerá allí.

Cambio de base: si seleccionas una Zona marítima o una provincia con una Base naval, la Flota cambiará su Base naval de operaciones a la que hayas seleccionado. El tren de Suministros de la Flota tardará unos días en llegar e iniciar el suministro activo a la Flota.

Reservista: los Barcos de la Flota se usarán en Misiones de "relleno" por otra flota que también se haya instalado en la misma Base naval. Por ejemplo, si otra Flota tiene asignada la Misión de Patrullar, pero sus barcos pierden Organización debido al Combate u otros factores, los Barcos de reserva de la Flota serán asignados para rellenar la carencia de Barcos que necesitan descansar o ser reparados. Los Barcos retirados de su Misión serán enviados a la Flota de reserva mientras descansan.

Patrullar: la Flota se moverá a la Zona marítima seleccionada y, entonces, se moverá aleatoriamente hacia Zonas marítimas vecinas en busca de barcos o aviones enemigos. Continuará este patrón hasta que se agote su Alcance.

Interceptar: la Flota permanecerá en puerto hasta que se detecte una Flota enemiga en las proximidades, en cuyo punto abandonará la Base naval y tratará de Interceptar a la Flota enemiga.

Salida: la Flota abandonará su Base naval y se dirigirá a la provincia seleccionada en algún tipo de Patrulla, pero regresará a su Base naval. Una Salida es una Patrulla breve, que normalmente se efectúa por una razón específica.

Ataque a convoyes: el modelo de movimiento de un Ataque a convoyes es similar al de Misión de patrulla, salvo que la Flota buscará Convoyes enemigos (que suele ocultarse en las Unidades navales regulares). Estas Flotas son visibles para las Flotas enemigas (no están "fuera del mapa" como los Convoyes), pero no buscarán el Combate con una Flota enemiga si son ellos los que la ven primero. El enemigo sigue pudiéndose trabar en combate con ellas.

Transporte: una misión para Transportes cargados (y Barcos escolta) únicamente, de forma que podrás mover a las Unidades terrestres cargadas a la Base naval que selecciones.

Invasión: otra misión para Transportes cargados (y Barcos escolta) únicamente. Es recomendable dar una Orden de movimiento para acercarte a la provincia en la que quieras efectuar un Asalto anfibio (Invasión), y, una vez allí, ordenar a la Flota que inicie la Invasión de una provincia específica.

Escoltar desde/hasta: esta misión es la opuesta a Ataque a convoyes. La Flota se moverá por un mapa siguiendo la Ruta del convoy, protegiendo a los Convoyes que haya en esa ruta. Si detectan una Flota enemiga, tratarán de atacarla. Pero si la misión del enemigo es Ataque a convoyes, su Flota intentará no trabarse en Combate con la Flota de escolta.

Si das Órdenes de misión naval, deberías fijar una Actitud y Prioridad. La actitud determinará cuál será el despliegue de la Flota (si es Agresiva buscará el combate y desplegará la formación para aumentar las posibilidades de Avistamiento). Las Flotas en Actitud defensiva hacen lo contrario. La Prioridad determina qué Flota recibe Refuerzos y Reparaciones primero, siempre que no estén dispuestas para recibir Refuerzos y reciban los Suministros a través de su Base naval.

N2.0 BÚSQUEDA, AVISTAMIENTO Y DETECCIÓN

La Visibilidad es la probabilidad de que tu barco sea detectado, y la Detección en superficie es tu habilidad para detectar otros barcos (modificada por el Radar, etc.).
Las Flotas con una Actitud agresiva extenderán su formación, tratando de detectar flotas enemigas. Las Flotas con una Actitud defensiva tratan de evitar ser detectadas, y serán más difíciles de Avistar.
La Detección por radar es posible si está dentro del alcance del Radar del barco. La Intercepción de señales puede ayudar a determinar la presencia de una flota. Puede efectuarse desde barcos con Radar y desde Estaciones de radar terrestres.
Si una Flota entra dentro de un cierto radio de una Base naval enemiga, se arriesga a ser detectada por un avión de patrulla de esa Base naval.

N3.0 COMBATE BARCO A BARCO

Hay tres tipos de Barcos: Grandes unidades de combate naval, escoltas y otros, excluyendo los Convoyes y Escoltas que "están fuera del mapa" y cada uno coopera para protegerse entre sí o para conseguir los objetivos de su misión.
Grandes unidades de combate naval: tus Acorazados, Cruceros de batalla y Cruceros pesados se dirigirán a una posición desde la que pueden disparar mejor sobre el enemigo con sus cañones pesados. Escoltas: tus Destructores y Cruceros ligeros tratarán de proteger tus Grandes unidades de combate naval.
Para más información sobre lo que significa cada valor de combate y cómo se usan en combate, consulta la tabla en C2.0. Los valores de las listas en la tabla se utilizan en Combate barco a barco y en barco-aire.

N3.1 POSICIONAMIENTO

Una vez se determina que dos Flotas se han encontrado, cada buque efectúa una "tirada de búsqueda" para determinar su posición respecto a otros Barcos al inicio de la primera ronda. Esta tirada de búsqueda está modificada por el Tamaño del buque (las Grandes unidades de combate naval tendrán menos variabilidad en la posición), Actitud (Agresiva, Defensiva, Pasiva), y Doctrinas navales.
Algunas posiciones de los buques pueden estar fuera del alcance de los cañones de un Barco enemigo, por tanto estos Barcos no entrarán en combate hasta que no estén dentro del alcance. Sin embargo, la mayoría de los Barcos tratarán de entrar en Combate, a menos que sean un Transporte o un Portaaviones, o si están tratando de evitar el combate por otras razones (como daños masivos en Combate). Mejores tiradas situarán al Barco más cerca de su Distancia de combate óptima. El Posicionamiento es la probabilidad de cálculo de un Barco para impactar a su objetivo. Cuanto mejor sea el Posicionamiento, más daño podrá infligir a su objetivo. Esto tiene en cuenta la Distancia que hay entre dos Barcos, ya que el Barco más próximo a su Distancia de combate óptima tendrá la mejor Posición. También tenemos en cuenta otros factores que pudieran parecer aleatorios, pero que representan otras consideraciones reales, como qué Barco puede usar todos sus cañones para contrarrestar los del enemigo.

N3.2 ALCANCE Y LÍNEA CENTRAL

Cada Barco tiene una Distancia de combate óptima (la Distancia mostrada en la tabla de Barcos), que es donde puede usar mejor sus cañones o torpedos para causar daños al enemigo. Los Barcos vulnerables, como los de Transporte o los Portaaviones tienen un alcance establecido de modo que siempre tratarán de ponerse fuera de la distancia de combate (es decir, huir). Los Barcos con daños graves también tratarán de Retirarse y abandonar el combate.
En Combate, hay una "línea central" en medio de la zona de combate, con los dos Barcos enemigos situados uno a cada lado. Para poder combatir entre ellos, cada Barco que quiera unirse al Combate tendrá que aproximarse a la Línea central tanto como pueda para llegar a su Alcance óptimo y empezar a causar daño.
Los escoltas siempre se sitúan entre la Línea central y las Grandes unidades de combate naval de su Flota (u "otros" Barcos vulnerables como los Portaaviones). Las Grandes unidades de combate naval se aproximarán al combate tras los Escoltas, y generalmente tendrán un Alcance que les permitirá enfrentarse a las Grandes unidades de combate naval enemigas desde su posición cercana a la Línea central, pero detrás de sus Escoltas.
La única excepción a "Salto a alcance óptimo" es cuando los barcos enemigos tienen un Alcance más corto que la Gran unidad de combate naval, pero no hay objetivos de "valor alto" tras los escoltas enemigos que la Gran unidad de combate naval quiera alcanzar. En estos casos, las Grandes unidades de combate naval tratarán de tener el alcance ideal más allá del Alcance óptimo del enemigo, para que las Grandes unidades de combate naval puedan disparar, pero no las del enemigo.

N3.3 ESCOLTAS

El papel de los escoltas es el de servir de "pantalla" (protección) para evitar que las Grandes unidades de combate naval sean atacados por Escoltas enemigos o las Grandes unidades de combate naval enemigas. Tradicionalmente estas unidades ligeras usarían sus cañones ligeros contra los Escoltas enemigos (que normalmente tienen poco blindaje, y por tanto pueden ser penetrados por armas de pequeño calibre), para hostigar a las Grandes unidades de combate naval enemigas con daños de cañón ligero, o para efectuar ataques de torpedo a las Grandes unidades de combate naval enemigas.
Los Cruceros ligeros y los Destructores desempeñan el papel de Escoltas. Estos Barcos se sitúan entre las Grandes unidades de combate naval y los Barcos enemigos (independientemente de su tamaño). Para aproximarse a las Grandes unidades de combate naval, un enemigo primero debe derrotar a los Escoltas. Cuando uno de los

bandos no disponga de Escoltas, los Escoltas del otro bando saltarán a Distancia de combate óptima de las Grandes unidades de combate naval enemigas y empezaran a combatirlas. Si en un bando solo hay Escoltas involucradas en un combate, no protegen nada, solo combaten normalmente. Su comportamiento es realmente el mismo, ya que el Combate normal los ha puesto en combate con el enemigo, de ser posible.
Generalmente, los Escoltas son más rápidos que las Grandes unidades de combate naval y pueden alcanzar y mantener más fácilmente su Distancia de combate.

N3.4 INTERFAZ DE COMBATE NAVAL

Cuando hayas seleccionado una Flota que esté en batalla, habrá una barra en la parte inferior de la Interfaz de la unidad naval que indicará cuál es (con el formato: "Batalla de _____"). Si haces clic en la barra, aparecerá la Interfaz de combate naval.



La Interfaz de batalla naval muestra cómo el USS New Orleans está batallando contra los Kuchikukantai. Tres barcos americanos han tomado posiciones para disparar, pero los japoneses esperan refuerzos. Las ventanillas de información de la parte superior de la Interfaz te indicarán qué Modificadores hay en juego (Tormenta, Liderazgo, etc.).

El nombre de la batalla aparecerá en la parte superior, con un botón "x" que puedes usar para cerrar la Interfaz. Inmediatamente bajo el nombre habrá una barra marrón y verde, mostrando la Fuerza estimada de cada bando de la batalla. Debajo de la barra de estimación, verás la bandera de las flotas que intervienen y la imagen y el nombre del Líder de cada Flota. El atacante aparecerá a la izquierda, y el defensor a la derecha. Debajo de los iconos que representan los Modificadores que hay en juego durante la batalla, verás una barra coloreada mostrando el total de Barcos que intervienen por cada bando (cuantos más barcos, mayor será la Penalización por saturación). Los Barcos del atacante aparecerán a la izquierda y los del Defensor a la derecha. Debajo aparecerá una lista de cada unidad, incluyendo barcos tamaño Crucero o más grandes, así como Flotillas de destructores o Escuadrones submarinos. Una barra de desplazamiento te permite ver todos los Barcos si son demasiados para mostrarlos. Aparecerá el nombre del Barco o Flotilla, además de las barras de Fuerza y Organización. El propio Barco estará representado por una ilustración genérica del tamaño apropiado para indicar de qué tipo se trata. Esta ilustración aparecerá oscura si el Barco no ha entrado aún en Combate; si está en Combate, aparecerá coloreada con destellos provenientes de su torreta. Nota: esta imagen genérica sirve para indicar si el Barco está o no en combate; no sirve para indicar que la torreta delantera del Buque puede disparar, ni tampoco para indicar una dirección relativa respecto a la Flota enemiga.

N3.5 FASE DE DISPARO

Como ocurre con el Combate terrestre, el Combate naval se libra en una serie de turnos de una hora con varias oportunidades para Disparar. El primer turno de combate se realiza desde las posiciones de batalla iniciales entre barcos que estén a distancia de alcance y en Combate. En turnos posteriores, los barcos se moverán hacia la Línea central (a menos que traten una Evasión), y habrá otro turno de combate entre esas unidades. Las unidades que no estén en Combate se irán acercando a la Línea central en cada turno. Cada barco usa su valor de Velocidad para determinar lo rápido que se acerca. Los objetivos se eligen aleatoriamente entre los Barcos que están a distancia de alcance y que hayan sido Avistados. Los Barcos dispararán sobre su objetivo hasta que esté destruido o se retire, o hasta que no esté a distancia de alcance o no sea visible.
Los Barcos usarán el valor de Ataque marítimo contra el valor de Defensa marítimo del barco enemigo y se calcula exactamente del mismo modo que los Combates terrestres y aéreos excepto que se modificarán dependiendo del Posicionamiento. La Habilidad del líder también juega un papel más importante en el Combate naval que en otros tipos de combate. Las Doctrinas también pueden ser factores importantes.

N3.6 ATAQUES AÉREOS A BARCOS

Las Escuadrillas pueden atacar Barcos, usando sus valores de ataque marítimo contra el Valor de defensa aéreo del Barco. Los Barcos usan su valor de Ataque aéreo (o Antiaéreo) para devolver los disparos, y la Escuadrilla usará su valor de Defensa en superficie para evitar ser impactada.

N3.7 DAÑOS EN COMBATE NAVAL

Cuando se ha impactado un Barco en una fase de disparo, y el impacto no se ha evitado, existe una buena probabilidad de causar daños en la Organización al objetivo. Hay una probabilidad menor de causar daños a la Fuerza. La cantidad de daños causados se determina por el valor de Ataque marítimo multiplicado por la Fuerza del Barco que dispara (es decir, reducida por las pérdidas de Fuerza), y dividido por el valor del Casco del objetivo. También cabe la posibilidad de causar un Impacto crítico, que podría causar daños graves a la Organización o a la Fuerza de un Barco.

N3.8 RECUPERACIÓN DE LOS DAÑOS EN COMBATE

Como ocurre con otros procesos en HOI 3, los Barcos repararán gradualmente los daños que hayan recibido en combate. Si la Base naval del Barco tiene Suministros, el Barco recuperará la Organización y Fuerza a la Velocidad de reparación de la nación (consulta K7.0). Los Barcos cuyas Bases navales no dispongan de bastantes Suministros pueden tener dificultades en ser reparados.

N3.9 RETIRADA Y EVASIÓN

Ciertos Barcos tratarán de evitar el combate si son vulnerables (caso de los Portaaviones), si tienen daños graves o si se ven superados en número. Los Barcos con daños graves que traten de retirarse pueden notar que esto les resulta difícil a causa de sus daños.

En cada turno de Combate naval existe la posibilidad accidental de romper el contacto. Con el tiempo, la probabilidad es mayor y resulta más fácil que ocurra, sobre todo si uno de los bandos trata de Evadirse y escapar. La noche y/o el mal Tiempo pueden facilitar que se rompa el contacto, ya sea de forma accidental o intencionada. Curiosamente, el Combate no acaba automáticamente aunque los Barcos de ambas Flotas intenten Retirarse; solo hará que sea más probable. Los Barcos que han perdido el contacto pueden acabar regresando al Combate más adelante. Los Barcos que estén en medio de una Tormenta o que tengan poca visibilidad pueden entrar y salir del Combate en cuestión de horas. Cuando el contacto entre dos Flotas se rompe, ambas permanecen en la misma Zona marítima, pero su nivel de Detección se reduce y hay pocas probabilidades de que vuelvan a encontrarse.

En cada turno de Combate naval existe la posibilidad accidental de romper el contacto. Con el tiempo, la probabilidad es mayor y resulta más fácil que ocurra, sobre todo si uno de los bandos trata de Evadirse y escapar. El Radar hace que sea más difícil romper el contacto.

Si una Flota pierde toda su Organización, puede verse obligada a retirarse a la Base naval más cercana.

N4.0 MODIFICADORES A LA EFICACIA EN COMBATE

N4.1 PENALIZACIÓN POR SATURACIÓN

Cuanto mayor sea el número de Barcos en combate durante un turno, más difícil resultará coordinar sus ataques. Esto se expresa como una penalización que afecta al Modificador de Ataque o de Defensa (Eficacia). Cuando los Barcos se retiran, o son hundidos, se reduce la Penalización por saturación.

Los Almirantes de nivel más alto reducirán las Penalizaciones por saturación.

N4.2 EFECTO DEL LIDERAZGO EN COMBATE

Los Líderes aplican su Experiencia (ganada durante cada combate), su Habilidad (ganada mediante la Experiencia acumulada) y sus Rasgos cuando lideran una unidad militar. Estos factores de liderazgo pueden suponer una gran diferencia en combate, y también pueden hacer que los Eventos de combate sean más probables.

La habilidad de un Líder naval influye mucho en la buena actuación de sus Barcos en Combate. A diferencia del Combate aéreo o terrestre en los que la Habilidad es uno de muchos factores, en el caso del Combate naval la Habilidad es uno de los factores decisivos.

N4.3 RASGOS (LÍDERES NAVALES)

Como los Ministros, los Comandantes de Barcos también tienen Rasgos. Estos rasgos pueden suponer una ventaja específica en Combate, o pueden ayudar al Barco a trabarse en combate en primer lugar (bonificaciones por avistamiento, etc.). Recuerda que no todos los Rasgos son beneficiosos.

Si un Líder con un Rasgo se traslada a un nuevo mando, debe "orientarse" y acomodarse a su nuevo mando antes de que su Rasgo vuelva a ser utilizable.

N4.4 TIEMPO EN EL MAR

Las Tormentas (consulta A7.0) también ocurren en el mar y pueden afectar a tus modificadores durante el Combate naval. Siempre que la Velocidad del viento exceda la de un Vendaval (30 mph), podrá ocurrir una Tormenta, que puede afectar negativamente al Combate. Cualquier Precipitación (Lluvia, Nieve o Tormenta) también reducirá tu Habilidad de detección y tu Alcance de disparo.

N4.5 DISENSIÓN

Los niveles de disensión en casa también tendrán un efecto sobre tu eficacia en el Combate naval.

N5.0 SUBMARINOS

Los Submarinos están sujetos a reglas diferentes de las de los Barcos en Combate. A un Submarino se le asignan una Misión y una Actitud, igual que otras Unidades navales. Pero el Avistamiento se aborda de forma diferente. Los Submarinos pueden participar en un Combate naval sujetos a circunstancias especiales.

Contra Convoyes enemigos, el Submarino opera automáticamente, sin avisarte de que hay una batalla, ya que estas batallas suelen ocurrir en un abrir y cerrar de ojos.

En lugar de recibir una reacción a tus batallas en la Interfaz de combate, encontrarás los resultados de Combate submarino normal en ventanas emergentes de Evento, a menos que estén combinadas en una Flota con Barcos de superficie normales.

N6.0 CONVOY/RESERVAS DE ESCOLTA Y DESPLIEGUE

Cuando construyas nuevos Transportes del Convoy (cargueros) y Escoltas, aparecerán en una "reserva". Cuando uses la opción de "Crear convoy" para empezar a crear convoyes, los podrás sacar de esta reserva para que asignes barcos nuevos a un Convoy.

P
GUERRA ESTRATÉGICA

P1.0 PUNTUACIÓN DE GUERRA ESTRATÉGICA

La Guerra estratégica implica el uso de poder militar para debilitar la resolución del enemigo y desmoralizarlo para que no siga luchando. Hay varios aspectos en la Guerra estratégica. El Bombardeo estratégico, el Ataque a convoyes y los ataques Nucleares son factores a tener en cuenta en la Guerra estratégica.

El efecto global de la Guerra estratégica es reducir la Unidad nacional del país ya que, si baja demasiado, causa la quiebra del país. Las victorias en batalla tienen un efecto en la Guerra estratégica, ya que aumentan la moral y resolución del país, del mismo modo que una derrota las reducen.

El Bombardeo estratégico dañará la CI (temporalmente, ya que después se repararán) y destruirá Recursos. Los Cohetes y el Armamento nuclear pueden causar daños del mismo modo. El Armamento nuclear produce un impacto mucho mayor que su fuerza solo.

Un esfuerzo concertado de Guerra estratégica no tiene por qué doblegar a un país, aunque puede ocurrir si el país objetivo no contraataca. Un fallo en el combate contra una Guerra estratégica inclinará el equilibrio de las victorias parciales contra el de derrotas parciales, llegando a bajar la Unidad nacional del país.

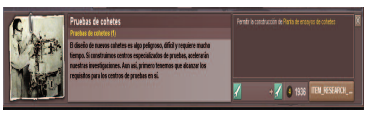
Ninguna nación se verá obligada a rendirse sin algunas "botas sobre el terreno" conquistando provincias y afectando al desarrollo de la guerra.

La sección de Guerra estratégica de la Interfaz de producción solo detecta lo que está ocurriendo en la situación de Guerra estratégica en tu propio país. Puedes estar a punto de causar la desmoralización de tu enemigo después de dispararle una carga de Cohetes y un Bombardeo estratégico pero si se escapa a un solo Bombardeo estratégico o de un ataque de convoy, tu propio resumen de Guerra estratégica puede mostrar un valor negativo (porque no está contando todos tus ataques al enemigo).

P2.0 COHETES

Los Cohetes son tipos de equipo especial (bombas volantes o misiles balísticos) que se utilizan únicamente con fines de Guerra estratégica. Una vez investigados, pueden lanzarse para atacar ciudades enemigas y poco se puede hacer para detenerlos.

Una vez desarrollados, los Cohetes pueden producirse en la Cola de producción, igual que cualquier otra unidad. A todos los efectos, una unidad de Cohete actúa como una Unidad aérea, excepto que no se le pueden devolver los disparos. Los cohetes se sustituyen continuamente para que puedan volver a dispararse.



P2.1 PLANTAS DE ENSAYOS DE COHETES

El único modo de investigar en Tecnología de cohetes avanzada es construyendo plantas de ensayos de cohetes, que es un requisito para producir Unidades de cohetes. Estas plantas pueden construirse hasta el nivel 10 y cada nivel supondrá un beneficio en la investigación. También aumentarán tu velocidad de producción, del mismo modo que ocurre con tus conocimientos de Investigación. Las Plantas de ensayos de cohetes pueden atacarse y sufrir daños, igual que otras instalaciones.

P3.0 ARMAS ATÓMICAS (ARMAMENTO NUCLEAR)

Igual que los Cohetes, puedes producir Bombas nucleares cuando hayas adquirido la Tecnología necesaria para poder fabricarlas. Estas armas tendrán un efecto sobre las Instalaciones, CI, Infraestructura, Recursos y otros elementos de la provincia, igual que el Bombardeo estratégico. Pero también pueden causar daños masivos a las Unidades militares de la provincia objetivo, y pueden ejercer influencia sobre la Unidad nacional.

P3.1 **REACTORES NUCLEARES**

El único modo de investigar Técnicas atómicas avanzadas es construyendo Reactores nucleares, que es un requisito para producir Bombas nucleares. Estos reactores pueden construirse hasta el nivel 10 y cada nivel supondrá un beneficio en la investigación. También aumentarán tu velocidad de producción, del mismo modo que ocurre con tus conocimientos de Investigación. Los Reactores nucleares pueden ser atacados y sufrir daños, igual que otras instalaciones. Puedes construir tantos Reactores como quieras.



Q
VICTORIA
Y PUNTOS DE VICTORIA

A menos que completes una Conquista mundial (CM), no habrá un momento en el que de repente hayas "ganado la partida". La mayoría de jugadores determinará cuáles son sus objetivos mentalmente y sabrá cuándo los ha logrado. Una vez dicho esto, hay modos de establecer "cómo ganar la partida". El sistema de Puntos de victoria por provincia de HOI 3 recompensa a la facción que controla esa provincia (independientemente de a quién le pertenece). Cada facción conoce el total de Puntos de victoria que ha obtenido, y puede consultarse en la pestaña de Estadísticas, o cuando renuncias a la partida.



R
MULTIJUGADOR

R1.0 INICIAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Iniciar una partida Multijugador no es muy diferente de iniciar una partida para Un solo jugador. Una vez hayas hecho clic en el botón de Multijugador en el Menú principal del juego, aparecerá una pantalla con varias opciones para conectarte a oponentes Multijugador. Hearts of Iron III soporta partidas Multijugador hasta un máximo de 32 jugadores, aunque a efectos prácticos solo puedes tener ese número de jugadores en una LAN. Las partidas jugadas a través de internet están limitadas a doce o menos.
Un jugador debe ser siempre el Anfitrión. El resto de jugadores serán Clientes. El Anfitrión ideal será el jugador que tenga más velocidad y mejor conexión a internet. Debido al gran número de datos transmitidos en una partida Multijugador, no resulta práctico jugar con un módem convencional por red telefónica.

R1.1 REQUISITOS PRELIMINARES

Antes de iniciar el juego, cada jugador debería asegurarse que su sistema está preparado para recibir y transmitir datos. Muchos ordenadores ya están preparados y no es necesario cambiar la configuración. Sin embargo, los sistemas cortafuegos pueden bloquear la transmisión de la partida, así que las partidas Multijugador deberían suponer una excepción a las reglas del cortafuegos. Muchas personas pueden querer jugar con un ordenador detrás de un router. La mayoría de routers incluyen cortafuegos, que también pueden interferir en la partida. Un Anfitrión que esté detrás de un router necesitará casi con toda seguridad un puerto con el que establecer la conexión con los Clientes.
HOI 3 usa los puertos 1630-1635 y el protocolo de transferencia UDP (o, si estás usando un Metaserver, probablemente te pida que uses el puerto 1639; consulta el foro para asegurarte). Puede que tengas que asegurarte que el software de tu cortafuegos permita a HOI 3 acceder a internet, y que el puerto esté habilitado en tu router, si es posible. Debido al gran número de software y hardware disponible, no podemos proporcionar instrucciones exhaustivas a este respecto con tu configuración específica. Por razones legales y prácticas, no podemos automatizar este proceso. Por favor, consulta las guías de usuario de tu router y cortafuegos para determinar cómo puedes conseguir estos requerimientos.
Si vas a jugar una partida en la que los jugadores se conecten directamente a internet sin usar el "Metaserver" gratuito de Paradox, el Anfitrión tendrá que determinar la IP de su ordenador y comunicársela a los Clientes.

R2.0 INTERFAZ DE INICIO EN MULTIJUGADOR

Cuando hagas clic primero en Multijugador en el Menú principal del juego, aparecerá la Interfaz de inicio en Multijugador. Primero, deberías teclear tu Nombre de jugador en el campo Nick; es el nombre por el que te conocerán el resto de jugadores.

R2.1 ANFITRIÓN

Para hacerte Anfitrión de una partida, selecciona el botón "Anfitrión". Esto te permitirá ser el Anfitrión ya sea por LAN o mediante comunicación directa por internet. Para hacerlo adecuadamente, puede que tengas que configurar tu cortafuegos, o que tengas que abrir puertos específicos. Si necesitas ayuda sobre este punto, consulta el foro de Paradox.
Se te pedirá que elijas un nombre para tu sesión de juego. A continuación, haz clic en "Anfitrión" otra vez en esa Interfaz y te dirigirá al Vestíbulo multijugador, donde tendrás que esperar a que el resto de jugadores se incorpore.

R2.2 UNIRSE A JUEGO EN LAN

Para unirte a un juego en LAN, primero haz clic en el botón "Buscar" en la interfaz actual. La partida del Anfitrión debería aparecer en la lista de la parte superior del menú. Resalta el nombre y haz clic en "Unirse a juego en LAN". Desde aquí pasarás al Vestíbulo multijugador.

R2.3 UNIRTE A JUEGO EN INTERNET

Si te conectas a un Anfitrión directamente a través de inter-

net, haz clic en "Unirse a juego en internet" en cuyo caso se te pedirá la dirección IP de tu Anfitrión para entrar, dirección que debería haberte suministrado antes de jugar. Una vez hecho, el ordenador tratará de establecer una conexión con el Anfitrión, y quedarás a la espera en el Vestíbulo multijugador. Si no puedes encontrarlo, espera un momento y vuelve a probar, o ponte en contacto con el Anfitrión para que te dé más instrucciones.

R2.4 METASERVER

Paradox Interactive ofrece un servicio gratuito para buscar oponentes en partidas Multijugador. Los jugadores se reunirán en el Vestíbulo del metaserver mientras esperan a que arranque la partida. El Metaserver ayudará a crear e incorporará las partidas desde allí. Cuando la conexión se haya establecido, el Metaserver autoriza al Anfitrión y a los jugadores, que jugarán la partida como si hubieran establecido la conexión directamente a través de internet.

R3.0 VESTÍBULO MULTIJUGADOR

El Vestíbulo multijugador es el lugar en el que los jugadores se reúnen antes de iniciar una partida Multijugador. Todos los jugadores tienen que estar presentes y deben elegir un país antes de que la partida dé comienzo. Esto lo controla el Anfitrión.

El Vestíbulo es muy similar a la pantalla que ves cuando seleccionas un país en el modo de un solo jugador. El panel de la izquierda muestra las mismas opciones para partidas señaladas o partidas guardadas. En medio está el mapa, mostrando la situación del mundo actual y los países que pueden seleccionarse. A la derecha hay un panel donde aparecerá el nombre y bandera de cada jugador a medida que se incorporen al Vestíbulo.

Si estás reanudando una partida guardada, el Anfitrión debería cargarla primero. El archivo se cargará en el ordenador del Anfitrión comprimido y, a continuación, se enviará a cada uno de los ordenadores de los Clientes. Cada Cliente descomprimirá y cargará la partida guardada, para que todo el mundo tenga la misma información desde el principio. Este proceso puede llevar unos minutos dependiendo de la velocidad de la conexión a internet. Todos los jugadores deben cargar la partida guardada antes de empezar el juego.

Primero aparecerá una bandera "Rebelde" (negra y roja) junto al nombre que has dado. Cuando elijas un país, la bandera que aparece junto a tu nombre se cambiará por la que hayas elegido. Esto funciona igual que la interfaz de selección de Un solo jugador.

Hearts of Iron III soporta el juego de colaboración, de modo que dos o más jugadores pueden elegir el mismo país. Tendréis que decidir cuál de vosotros lo controla. Es una cortesía acordar de antemano que más de un jugador jugará con ese país. Al revés, puede considerarse una descortesía que un jugador aparezca de repente en el país de otro. ¡Si se planifica adecuadamente, el juego cooperativo puede quitar mucha presión a los jugadores y permitir una experiencia de juego mucho más divertida!

Puedes enviar mensajes de diálogo a otros jugadores en el Vestíbulo haciendo clic en la caja de texto que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla, teclear tu mensaje y pulsar la tecla Intro de tu teclado. Todos los jugadores que estén en ese momento en el Vestíbulo verán tu mensaje. Los mensajes privados solo están disponibles durante el juego, aunque muchos jugadores tienen métodos de comunicación privados alternativos fuera del juego.

Cuando cada jugador haya seleccionado un país, el botón "Jugar" del Anfitrión aparecerá resaltado en dorado, indicando que el juego puede empezar. Es costumbre que el Anfitrión confirme a través de mensajes de diálogo que todo el mundo está preparado. A continuación, el Anfitrión hace clic en el botón "Jugar" e inicia la partida.

Todos los jugadores comprobarán que la partida empieza a cargarse, y una ventana en el centro de la pantalla mostrará el proceso de cada jugador. Naturalmente, en este momento el juego está pausado. Cuando se confirme que los jugadores están preparados para iniciar la partida, se iluminarán sus respectivas banderas para indicar que están listos para empezar a jugar. El Anfitrión hará clic en "Jugar" y la partida se iniciará.

R4.0 EL METASERVER

Paradox Interactive mantiene un servicio de emparejamiento Multijugador para los propietarios registrados de HOI 3. Cuando registres tu copia del juego, te dará la opción de si quieres registrarte en el Metaserver. El proceso solo lleva uno o dos minutos, en los que tendrás que crear un nombre de usuario y contraseña para empezar a usar el Metaserver. El servicio es gratuito.

Cuando te hayas registrado, haz clic en el botón del "Metaserver"desde el Menú de tipos de conexión para conectarte a nuestro servicio. Tendrás que introducir tu nombre de usuario y contraseña. Pasarás al Vestíbulo principal de mensajes de diálogo del Metaserver, donde aparecerá un listado de todos los jugadores que están en línea y que podrían unirse a una partida. Asegúrate de usar el Puerto 1639 con el Metaserver.

Cuando encuentres a unos cuantos jugadores que quieran incorporarse a la partida, puedes crear un canal privado de mensajes de diálogo donde puedes comentar los detalles del Anfitrión y otros temas. Cuando todo esté preparado, la persona que haya sido seleccionada como Anfitrión hará clic en el botón "Crear juego" para iniciar la partida en el Vestíbulo de partida Multijugador. El resto de jugadores verán que aparece la nueva partida en la lista y que pueden incorporarse a ella.

Como se trata de un servicio mundial gratuito y público que puede usarlo gente de cualquier edad, pedimos que al usar el Metaserver todos sus miembros mantengan un nivel de cortesía y respeto para con el resto de miembros. Se considera incorrecto usar un lenguaje inapropiado o vulgar, y

la etiqueta sugiere que antes de unirte a una partida de la lista, comentes primero tus intenciones al Anfitrión. Cuando los jugadores hayan seleccionado sus países usando el mismo proceso detallado antes para el Vestíbulo de partida Multijugador, el Anfitrión hará clic en "Jugar" para iniciar la partida. El Metaserver asegurará que todos los jugadores están conectados adecuadamente, y a continuación devolverá la conexión al Anfitrión. De ahora en adelante, la partida se desarrollará igual que una partida Multijugador.

R5.0 **PARTIDA MULTIJUGADOR**

La Inteligencia Artificial diseñada para utilizar en partidas de un solo jugador de HOI 3 debería proporcionar una experiencia de juego agradable y desafiante para cada jugador, pero muchos prefieren la experiencia incomparable de enfrentarse a un oponente real. Por esta razón, las partidas Multijugador son más difíciles y presentan un juego más complejo.

Es recomendable que examines los consejos que te damos en la Guía de estrategia si quieres más información relativa a cómo jugar una partida Multijugador. Hay una sección más completa dedicada a los desafíos de las partidas Multijugador.

R5.1 **MENSAJES DE DIÁLOGO EN PARTIDAS MULTIJUGADOR**

La diferencia principal entre partidas de un solo jugador de HOI 3 y las de Multijugador es que en estas últimas dispones de una ventana de diálogo. Para activar esta función, pulsa la tecla del tabulador en tu teclado. Cierra la ventana de diálogo usando la "x" en la ventana. El texto tecleado por ti y el resto de jugadores aparecerá en la pantalla, en la parte extremo izquierda de tu pantalla para no estorbar a Interfaces abiertas. Un círculo sobre cada jugador sirve para identificar quién está hablando.



CRÉDITOS

HEARTS OF IRON III

PRODUCER: Johan Andersson
GAME DESIGN: Johan Andersson, Chris King
LEAD PROGRAMMER: Thomas Johansson
PROGRAMMING: Thomas Johansson, Dan Lind, Johan Andersson, Henrik Fåhraeus, Anna Drevendal
2D ARTIST: Jonas Jakobsson
3D ARTIST: Fredrik Persson
ASSISTANT ARTIST: Nina Olsson, Mikael Olsson
TUTORIAL: Thomas Johansson, Chris King
ORIGINAL MUSIC: Andreas Waldetoft
LEAD TESTER: Chris King
MANUAL AND STRATEGY GUIDE: Ed Hanks
BETA TESTERS: Frank van Aanholt, Gregory Anderson, David Ballantyne, Jeffrey M Barkhauer Sr., Davide Benedetti, John S. Boyd, Stewart Bragg, Thomas Broman, Michael Carrington, Gunnar Carstensen, Luis Miguel Nunes Corujo, Tony Cristanelli, David DiCicco, Karl Anders Ellingsen, Alexander John Fowler, Håkan Gunneriusson, Anders Gärdlund, Edwin Hanks, Charles Hardinger, Michael Hermann Kurt Herold, Alexander Hochbaum, David Horkoff, Miha Hribernik, Simon Jäger, Chris Keating, Nicolas Kowarsch, Chris Krause, Robert Kruse, Vincent Lahousse, Guillaume Lanthier, Julien Lejeune, Gustaf C. F. Lindquist, Arne Lindström, Romuald Louvrier, Jacob Michael Lundgren, Urban Lundqvist, Jorge Martin, Luc Mangas, Carsten 't Mannetje, Nenad Milovanovic, Magnus Palm, Shervin Patel, Christian A. Pedersen, Maxime Penen, Mark Potter, Alan Riddell, Mathias Rotgeri, Henrik Rothén Christoph Safferling, Rick Schirtzinger, Felix Schürmann Andy Smith, Rick Stewart, Albert Söderqvist, Frederic Alexandre Tauxe, Lars Thomsen, Mark Kvistgaard Thomsen Tuomas Tirronen, Russell Venaska, Andrew Sydney Welsh, Patrick Wegerle, Taylor White, Luke Whitehorn, Gene Whitmore, Mark Leslie Williams, Roger Wincek Jr., Thomas Wintersig, Dan Wright, Ivan Zec
Special thanks to all our forum members, partners and supporters, who are integral for our success.

FORZA DJURGÅR'N!

PARADOX INTERACTIVE:

CEO: Fredrik Wester
CFO: Lena Eriksson
Finance & Accounting: Annlouise Larsson
EVP Sales & Marketing: Reena M Miranda
Sales Suport: Karen Veerasami
Director of PR & Marketing: Susana Meza
PR & Marketing: Boel Bermann
Product Manager: Jeanette Bauer
Cover art research: Carl Zarmén, Army Museum
Cover art photo: Olivia Jeczmyk
Graphic Design/Packaging Layout: Electric Boogie Design Coop
Manual and Strategy Guide layout: Christian Sabe
Logo: Electric Boogie
Editor: Digital Wordsmithing/Ryan Newman
Marketing Assets: 2Coats
Localization: S&H Entertainment Localization
Thanks to all our partners' worldwide, in particular long-term partners: Southpeak (USA), Koch Media (Germany), Snowball (Russia), Ascaron (UK), Friendware (Spain), Cyberfront (Japan), New Era Interactive Media Co. Ltd (SE Asia), CD Projekt (Poland), Porto Editora (Portugal), Cenega (Poland), Hell-Tech (Greece), Plan1 (Finland)
Authors thanks: I would like to offer special thanks to TheLand, Safferli, Peekee, Piggy, Gen. Schuermann, RHALX, SA Avenger, Kriegspieler, Kanitatlan, Veldmaarschalk, Potski, Hallsten, DVD-IT, Johan and King for your extra help in understanding the details of the game, and for all the work the rest of the Beta and Paradox Teams have put into making this work as well as possible! Extra special thanks to Darkrenown for going over the Manual with a fine-toothed comb! Thanks to my family for understanding as I spent many hours working away at this. I would also like to remind players that some of the people who participated in the massive conflict we know as World War II are still alive in virtually every country of the world, though fewer and fewer every year. Please make the effort to reach out to them, make sure they're cared for, and learn from them! They're real people, and once they're gone, all we will have is this game andtheir legacy.
– Sincerely, Ed Hanks (Rensslaer on the Paradox Forum)

FRIENDWARE:

Dirección de pruebas/control de calidad: Juan Manuel Gallejones

ASISTENCIA TÉCNICA

Friendware se compromete a ofrecerle Asistencia Técnica sobre el software, sujeta a las siguientes condiciones:

- La Asistencia Técnica se limitará a orientar por carta, por teléfono o por E-Mail sobre aquellos problemas que puedan surgir en la instalación y puesta en marcha del software, sin incluir en ningún momento pistas, trucos o cualquier otro tipo de solución del software.
- Friendware ofrecerá Asistencia Técnica en horarios de oficina de Lunes a Viernes, sin incluir días festivos, y siempre y cuando esté el personal de Friendware indicado disponible en el momento de realizar la consulta.
- Friendware ofrecerá Asistencia Técnica dentro de sus posibilidades en cada momento, sin comprometerse a solucionar todos los problemas que puedan derivarse en la instalación y puesta en marcha del software.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Friendware, utilice la dirección que se detalla a continuación:

FRIENDWARE
Departamento de Servicio al Cliente
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 917242880
Fax 917259081

E-Mail: Soporte@friendware.es
Web: www.friendware.es

Horario de asistencia técnica:
De Lunes a Jueves de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 17:30 h.
Viernes de 9:00 a 14:00 h.
En el mes de Agosto de 9:00 a 14:00 de Lunes a Viernes

NOTAS

NOTAS

www.friendware.es