



DIGITAL
REALITY
V

10T
10TACLE STUDIOS

ADVERTENCIA SOBRE LA FOTOSENSIBILIDAD

Lee esto antes de utilizar este juego o dejar que tus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de sufrir ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o a patrones luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven la televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si tú o alguien de tu familia ha tenido síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulta a tu médico antes de jugar.

Es recomendable que los padres supervisen la utilización que hacen sus hijos de los videojuegos. Si tú o tu hijo experimentáis cualquiera de los síntomas siguientes: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, al utilizar un videojuego, deja de utilizarlo INMEDIATAMENTE y consulta a tu médico.

PRECAUCIONES A SEGUIR DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No permanezcas demasiado cerca de la pantalla. Siéntate a una buena distancia, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Preferiblemente juega en una pantalla pequeña.
- Evita jugar si estás cansado o no has dormido demasiado.
- Asegúrate de que la sala en la que juegues esté bien iluminada.
- Descansa de 10 a 15 minutos por hora mientras utilizas un videojuego.

ADVERTENCIA PARA LOS POSEEDORES DE UNA TELEVISIÓN DE PROYECCIÓN

Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evita la utilización repetida o prolongada de videojuegos en televisiones de proyección de pantalla grande.

NOTA DE PRÓLOGO

La historia, los eventos y los personajes son totalmente ficticios. Cualquier similitud con personas, lugares y/o eventos reales es puramente casual y no intencionada.

War Front: Turning Point © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Desarrollado por Digital Reality, Ltd. Todos los derechos reservados. GameSpy y el diseño "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Este producto contiene tecnología software licenciada de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. El nombre NVIDIA y el logotipo de NVIDIA son marcas comerciales registradas de NVIDIA Corporation. La frase "The way it's meant to be played", y el logotipo "NVIDIA: The way it's meant to be played" son marcas comerciales de NVIDIA Corporation. Windows, Windows NT y Windows XP son marcas comerciales de Microsoft. El sistema DirectX es una marca comercial de Microsoft. Utiliza Miles Sound System. Copyright © 1991-2007 por RAD Game Tools, Inc. Utiliza Bink y Smacker Tools, © 1994-2007, RAD Game Tools, Inc. Todos los derechos reservados.

ÍNDICE

ADVERTENCIA SOBRE LA FOTOSENSIBILIDAD 1

NOTA DE PRÓLOGO 1

ÍNDICE 2

INTRODUCCIÓN DE “WARFRONT – TURNING POINT®” 3

INICIO DEL JUEGO 3

CAMPAÑA 3

MODO DE JUEGO MULTIJUGADOR 6

MECÁNICA DEL JUEGO 8

HÉROES 15

HÉROES DE LAS FUERZAS ALIADAS 15

Coronel John Lynch 15

Anna Herzog 15

Vincent Sagnier 15

HÉROES DE LAS FUERZAS ALEMANAS 16

Oberstleutnant (Ten. Cor.) Roland Hellmann 16

Dietrich Preiss 16

Elsa Adler 17

HÉROES DE LAS FUERZAS SOVIÉTICAS 17

Aleksei Mikhalkov 17

Nadia Amanova 17

General Nazarov 18

LOS EDIFICIOS Y UNIDADES DE LAS FUERZAS ALIADAS 19

LOS EDIFICIOS Y UNIDADES DE LAS FUERZAS ALEMANAS 28

LOS EDIFICIOS Y UNIDADES DE LAS FUERZAS SOVIÉTICAS 38

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE 48



INTRODUCCIÓN DE “WARFRONT – TURNING POINT®”

“Warfront – Turning Point” es un juego de estrategia en tiempo real en 3D en el que se juega una versión alternativa de la Segunda Guerra Mundial, en la que la historia como la conocemos se ha alterado completamente por un solo evento, y las cosas han pasado a ser un poco más difíciles... y poderosas.

INICIO DEL JUEGO

Cuando ejecutas “Warfront – Turning Point” por primera vez, el juego tiene un perfil predeterminado creado que se llama “Jugador”. Puedes crear un perfil nuevo o gestionar los existentes en cualquier momento en el menú “Cambiar perfil”.

Si ya tienes creado un Perfil, después de las películas introductorias del juego, pasarás al Menú principal.

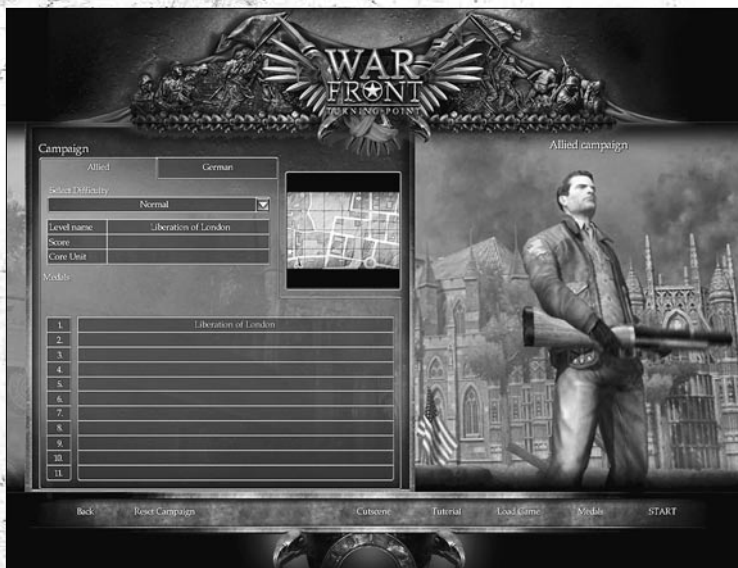
El Menú principal contiene los siguientes elementos: Campaña, Cargar partida, Multijugador, Escaramuza, Cambiar perfil, Opciones, Créditos y Salir.

CAMPAÑA

Antes de empezar una nueva Campaña tienes que seleccionar tu Nación (Aliados o alemanes) y la dificultad de la Campaña. Si inicias una campaña por primera vez, se te preguntará si quieres jugar el tutorial o no. Puedes saltar el tutorial, pero te sugerimos que lo termines si no estás familiarizado con los juegos de estrategia en tiempo real en 3D, con su control o con su sistema de gestión de recursos y/o unidades.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL

Tras elegir la campaña deseada, en la pantalla de selección de nivel puedes ver las misiones futuras y las terminadas. Si estabas a la mitad de una misión y guardaste aquí tu partida, puedes cargarla haciendo clic en el botón Cargar partida. Si no estás satisfecho con tu actuación actual y te gustaría empezar toda la campaña desde el principio, también puedes hacerlo aquí, pulsando el botón Reiniciar campaña. También puedes ver todas las escenas desbloqueadas disponibles pulsando el botón Escenas.



También puedes examinar tu caja de medallas, haciendo clic en el botón Medallas.

PANTALLA DE MEDALLAS

En la Pantalla de medallas puedes examinar todas las medallas que has conseguido durante las misiones cumplidas. Para lograr un mejor rendimiento y conseguir nuevas medallas, puedes repetir las misiones cumplidas, seleccionando la misión en la Pantalla de selección de nivel.

PANTALLA DE ÓRDENES

En la Pantalla de informe conocerás los antecedentes del próximo evento, y los objetivos principales y secundarios de la misión, además de recibir datos de reconocimiento, conseguidos por los servicios de inteligencia de tus fuerzas. En esta pantalla tienes tres opciones: Atrás, Saltar informe y Empezar misión. Si saltas el informe, no aparecerán los elementos narrados, pero puedes leer toda la conversación en el cuadro de diálogo.



Nota: Para vencer en la operación completa es necesario completar todos los objetivos principales. La consecución de los objetivos secundarios no es esencial, pero sí recomendable para conseguir mejores posiciones tácticas durante la partida, aprender más de la historia y también es útil para conseguir más puntos y lograr mejores estadísticas al final de la misión.



MODO DE JUEGO MULTIJUGADOR

“Warfront – Turning Point” es compatible con las conexiones a Internet y por TCP/IP/LAN. Se puede jugar mediante conexión directa (Dirección IP directa) o mediante la herramienta de búsqueda de partidas GameSpy. Al jugar por GameSpy en Internet entrarás en la lista de servidores, en el que se mostrarán todos los servidores disponibles, junto con información de los servidores individuales. Puedes elegir entre “Create” (Crear) o “Join” (Unirte) a una partida ya existente. Si eliges la opción “Create Game” (Crear partida), pasarás a una nueva ventana en la que debes configurar los ajustes de la partida a crear.

Si eliges la opción Join Game (Unirse a partida) puedes elegir una partida de la lista de partidas disponibles o escribir la dirección IP directa del servidor en el que se está ejecutando el juego.

Si eliges albergar tu propia partida, tendrás una amplia gama de elecciones para hacer, que incluyen el tipo de juego, los ajustes del mismo, el tipo de mapa y las opciones del entorno.





En “War Front – Turning Point” se proporcionan los dos tipos siguientes de partidas multijugador, “Deathmatch / Team Deathmatch” (Partida a muerte / Partida a muerte multijugador), “Secret Orders” (Órdenes secretas) y “Conquest” (Conquista).

PARTIDA A MUERTE / PARTIDA A MUERTE POR EQUIPOS

En una partida a muerte o partida a muerte por equipos “Deathmatch / Team Deathmatch”, tu objetivo es aniquilar por completo a tus enemigos. Para eliminar a un jugador en Deathmatch, debes destruir todas sus unidades y edificios. A este modo también se puede jugar en equipos.

ÓRDENES SECRETAS

En la partida Órdenes secretas (“Secret Orders”) tu oponente y tú recibís distintos objetivos principales secretos. Gana la partida el jugador que cumpla primero todos sus objetivos.

CONQUISTA

En el modo Conquista (“Conquest”), además de las reglas de Deathmatch, también puedes ganar la partida si logras ocupar todas las áreas de “Conquista” durante una cantidad de tiempo determinada.

La sesión multijugador tiene otros detalles modificables, que se pueden configurar en el Panel de propiedades avanzadas. Puedes definir el Límite del ejército, fijar el Tiempo, activar o desactivar los Cajones, y otras opciones diferentes. También puedes cambiar las Condiciones de victoria, que definen las reglas principales de la victoria en la sesión.

Demolición: Ganas al destruir todos los edificios enemigos.

Aniquilación: Destruye todos los edificios enemigos capaces de construir unidades de combate o construcción, y todas las unidades enemigas (sin incluir transportes de recursos).

Secuelas: Lo mismo de antes, pero después de que el enemigo haya perdido sus edificios, la niebla de guerra deja de existir.

Conquista: Controla y conserva todas las áreas durante un tiempo dado para ganar la partida.

Órdenes secretas: Completa tus objetivos antes que nadie para ganar la partida.

MECÁNICA DEL JUEGO

INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO

La interfaz gráfica de usuario, o G.U.I. (Graphical User Interface) es uno de los elementos de control principales en “Warfront – Turning Point”. Podemos dividir la G.U.I. en tres partes principales.



La parte inferior de la GUI (de izquierda a derecha) contiene el Minimapa, el Panel de acción y el Panel de información.

El Minimapa te proporciona información general y actualizada sobre los eventos del campo de batalla, sobre las posiciones tácticas aliadas y las reveladas del enemigo y las ubicaciones exactas de tus objetivos principales y secundarios (Tool tip incluido). En el Minimapa, los códigos de colores diferentes representan las unidades aliadas (verde), neutrales (azul) y enemigas (rojo). También representan las ubicaciones de los recursos disponibles en el mapa, mostrando su tipo con un icono en sus posiciones. Al seleccionar un edificio con capacidades de construcción de unidades lo muestra en el mapa con su punto de reunión designado.



El Panel de acción contiene los botones de acción del edificio o unidad(es) seleccionados. Desde aquí puedes gestionar tus construcciones, estrategias de combate y las habilidades investigadas de tus unidades. Sobre el Panel de acción (de izquierda a derecha) también tienes información sobre el tamaño actual del ejército/límite del ejército, la cantidad de recursos actualmente a tu disposición, y energía utilizada/energía disponible. En la parte izquierda del panel de acción también puedes seleccionar el ingeniero OCIOSO más cercano (si está disponible) pulsando el icono de Trabajador ocioso., seleccionar todas las unidades aéreas de tu ejército pulsando el botón del Avión, reiniciar la posición de la cámara pulsando el botón de la Cámara, y marcar una ubicación en el minimapa para tus aliados (sólo en multijugador). En la parte derecha del panel tienes las opciones siguientes. Puedes vender un edificio seleccionado (botón del Signo del dólar) o Suicidar a una unidad seleccionada, que se eliminará del fondo de límite de ejército (botón de la Calavera), empezar a reparar un edificio seleccionado pulsando el botón de Cuchillo paleta, o iniciar una orden de reparación global (esto mantiene reparándose todo hasta que se desactiva, siempre que tengas suficientes recursos o se hayan arreglado todos los edificios) pulsando el botón de Cuchillo paleta, con el subtítulo “Todol”, o puedes activar el bucle de producción en el edificio seleccionado con el botón de las flechas que giran.

El Panel de información contiene la imagen del edificio o unidad seleccionados, su nombre, salud y graduación actual y los puntos de experiencia reunidos. Además, en tipos específicos de edificios como los cuarteles generales, puedes mejorar tu nivel tecnológico y desarrollar investigaciones adicionales en esta ventana.

El elemento superior de la GUI, la “Barra rápida” muestra los números de grupo de la unidad ocupada, y haciendo clic en ellos, puedes ir al grupo elegido.

Los mensajes del juego se muestran en la parte media izquierda de la pantalla, y te informan de todos los eventos y conversaciones en el juego.

MANEJO DE UNIDADES Y CONTROL BÁSICO DEL JUEGO

Para seleccionar una unidad, haz clic izquierdo en ella en la pantalla principal. Puedes seleccionar varias unidades al mismo tiempo manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrando una caja alrededor de las unidades que desees seleccionar. Al hacer doble clic en la unidad seleccionarás todas las unidades de ese tipo visibles en la pantalla. Al mantener pulsada la tecla Mayús mientras utilizas cualquiera de esos métodos, añadirás las nuevas unidades a la selección actual.



Para mover tus unidades seleccionadas, haz clic derecho también en la ubicación a la que quieras que se muevan las unidades. Este destino puede ser en la pantalla principal o en el minimapa. Puedes dar la orden de mover a una sola unidad o a un grupo de unidades.

La mayoría de las unidades tienen al menos una habilidad. Para activar una habilidad, selecciona la unidad deseada y luego la habilidad haciendo clic izquierdo en el botón de la habilidad y luego, si la habilidad tiene que activarse en el suelo o en una unidad o edificio enemigo, haz clic izquierdo en el objetivo en el campo de batalla.

MANEJO DE UNIDADES Y CONTROL AVANZADO DEL JUEGO

Al seleccionar varias unidades, el panel de información mostrará un icono de cada tipo de unidad con la cantidad de unidades dentro de la selección, ordenado según el mayor nivel de amenaza por la IA; encima de él una imagen de la unidad que implica la mayor amenaza representa todo el grupo (p.e.: unidades con el mayor alcance de fuego o la habilidad de reparar el vehículo más cercano, etc.). Un sólo clic en uno de los grupos de unidad llevará sus órdenes únicas específicas de unidad al panel central, y hacer doble clic en el grupo de unidades dejará sólo esas unidades en tu selección.

Puedes dar órdenes de movimiento táctico a grupos más grandes de unidades. Si seleccionas una cantidad de unidades aleatoria con velocidades de desplazamiento significativamente diferentes, una orden de movimiento con doble clic hará que ajusten su velocidad a la unidad más lenta del grupo. Si das la orden de movimiento con un sólo clic, cada unidad se moverá según su velocidad máxima.

COMANDOS AVANZADOS:

Atacar terreno – Las artillerías básicas y de cohetes tienen la habilidad de atacar una posición específica en el mapa dentro de su alcance de fuego, y de este modo puedes defender pasajes estrechos manteniéndolos bajo una cortina de fuego.

Movimiento de ataque – Envía a las unidades seleccionadas hacia el destino objetivo, pero se detendrán y atacarán a cualquier unidad enemiga que tengan a la vista.

Forzar ataque – Las unidades seleccionadas atacarán a lo que puedan (incluso a tus propias unidades), en las que hagas clic.

Proteger zona – Las unidades seleccionadas atacarán a cualquier unidad hostil en la zona protegida, y en cualquier otro caso mantendrán su terreno hasta que se les ordene otra cosa.

MANEJO BÁSICO DE LA CÁMARA

Una de las cosas más importantes en un juego de estrategia en tiempo real en 3D, como “Warfront – Turning Point”, es controlar la cámara en 3D con soltura. Para desplazar el mapa, mueve el cursor a cualquiera de los bordes de la pantalla principal, hacia la dirección que deseas desplazar. Para controlar el ángulo de visión de la cámara, pulsa y mantén pulsado el botón central del ratón y mueve el ratón a la izquierda o a la derecha para rotar la vista horizontalmente, y hacia arriba o hacia abajo para inclinar la vista verticalmente. También puedes alejar y acercar el zoom en el campo de batalla utilizando la rueda del ratón. También puedes moverte por el mapa haciendo clic en cualquier punto del minimapa.

INTERFAZ DE EDIFICIOS Y UNIDADES

Cuando seleccionas una o más unidades o un edificio, la interfaz mostrará el edificio o las unidades seleccionadas, sus estadísticas en el panel de información y las claves de acción, como habilidades de las unidades seleccionadas, y botones de producción y mejora del edificio seleccionado en el panel de información.

Si sólo has seleccionado un edificio o unidad, el panel de información mostrará información ampliada de esa unidad, incluyendo el nombre, salud, mejoras y rango.

CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS

Cuando seleccionas la unidad de ingenieros, verás muchos edificios en la pantalla de información. La mayoría de los edificios sólo se pueden construir si alcanzas un nivel tecnológico mayor, como nivel 2 o 3. Selecciona una unidad de ingenieros, y luego selecciona el edificio específico que deseas que construya tu ingeniero. Si la silueta del edificio es clara, habrás seleccionado una ubicación válida. Si la silueta del edificio brilla en rojo, no puedes colocar allí el edificio.

RECOGIDA DE RECURSOS

Antes de poder construir edificios y solicitar unidades, es necesario recoger recursos. Hay dos tipos de recursos en “War Front – Turning Point”.

Puedes recoger recursos con tus recolectores de recursos de;

- Minas de oro
- Depósitos de materiales



Puedes recoger recursos adicionales capturando los siguientes edificios con tu infantería;

- Pozos petrolíferos
- Bancos

Nota: Después de capturar al menos uno de los edificios mencionados arriba, ese edificio generará una cantidad exacta de recurso cada cantidad específica de tiempo de forma continua mientras el edificio esté bajo tu control. Además, algunos de los edificios, como los laboratorios de investigación, también pueden generar recursos si se investiga la mejora apropiada.

Hay una tercera forma de recoger recursos. La mayoría de los niveles tienen al menos una zona de lanzamiento, que recibe envíos regulares de cajones de recursos. Esos cajones siempre tienen recursos y puedes recogerlos con tus unidades terrestres para ampliar tus finanzas militares.

CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Cada unidad se crea en un edificio particular, como cuarteles, fábricas bélicas y/o aeródromos. Para crear una unidad, primero debes construir el edificio apropiado, y cuando tengas los recursos, puedes crear la unidad seleccionando el edificio y haciendo clic en el icono de la unidad deseada. Aquí también puedes mejorar unidades específicas y hacer investigaciones de edificios adicionales.

Puedes acumular varias unidades para ser construidas en un edificio, pero el edificio sólo puede crear una unidad cada vez. Las unidades prepedidas adicionales estarán en cola hasta que se termine la primera unidad. Los aeródromos también pueden crear y almacenar de dos a cuatro cazas y/o bombarderos por campo (dependiendo de la mejora del aeródromo).

Nota: Para acceder rápidamente a cualquiera de los edificios y crear las unidades mucho más rápido, puedes asignar cada uno de los edificios a un grupo específico, del Grupo 1 al 0 (Ctrl+1 a Ctrl+0). Un botón de Bucle de producción también te ayuda a mantener tu ejército: si deseas tener un suministro constante de una unidad específica, colócala en la cola de producción y pulsa el botón Bucle de producción. De esta forma producirás continuamente la unidad seleccionada hasta que detengas la producción, alcances el límite de tu ejército o te quedes sin recursos.

GESTIÓN DE ENERGÍA

En “War Front – Turning Point”, dos naciones tienen que gestionar los requisitos energéticos de la base, los alemanes y los rusos (jugables sólo en multijugador). Mientras que los edificios de las fuerzas Aliadas son autoalimentados, a los edificios de las otras dos naciones se les tiene que suministrar electricidad mediante centrales de energía (Central eléctrica: alemanes, Acumulador: rusos). Si los edificios no tienen suficiente energía a su disposición, su producción disminuirá de forma significativa, y las estructuras defensivas dejarán de funcionar, dejando la base indefensa.

Nota: Si juegas con las fuerzas Aliadas pero capturas un edificio alemán o soviético, ese edificio no estará equipado con generadores incorporados y tendrás que construir centrales eléctricas o acumuladores para suministrar energía a tu edificio recién adquirido (puedes construirlos capturando el cuartel general alemán o soviético y creando una unidad constructora).

CONTROL DE UNIDADES DE APOYO

Puedes solicitar unidades de apoyo a edificios específicos (principalmente aeródromos), haciendo clic en el icono de la unidad de apoyo después de seleccionar el edificio. Después de que hayas elegido la unidad de apoyo deseada, haz clic izquierdo en cualquier punto del campo de batalla para seleccionar su destino o área objetivo.

Nota: Aproximadamente 300 metros antes de su objetivo designado, cada uno de los bombarderos de apoyo y transportes de paracaidistas desciende a su altitud de ataque o crucero, se hace visible en el campo de batalla, y por tanto vulnerable a cañones antiaéreos o cazas interceptadores.

MODO DE SHOOTER EN PRIMERA PERSONA

Puedes utilizar la vista de shooter en primera persona (FPS) en tipos específicos de edificios, búnkeres, torretas y cañones. Puedes cambiar al modo en primera persona pulsando la tecla “F” o haciendo clic en el icono de FPS en el panel de acción del edificio. Puedes controlar la vista en el modo FPS con el ratón, y si quieres salir de este modo, pulsa de nuevo la tecla “F”.

Nota: El modo de shooter en primera persona sólo está disponible en cañones antiaéreos, cañones antitanque y búnkeres.

MODO CÁMARA DE PERSECUCIÓN

Puedes usar el modo de Cámara de persecución para obtener una mejor vista del combate terrestre. Sólo puedes entrar en la vista de Cámara de persecución con unidades terrestres.

HORA DEL DÍA DINÁMICA

En “War Front – Turning Point” la hora del día también cambia de forma dinámica, lo que afecta a la efectividad de las unidades, p.e. las tormentas afectan a los aviones y anulan el radar. Puedes compensar estos efectos con mejoras e investigaciones específicas.

NÚCLEO DEL EJÉRCITO

Si tienes unidades en tu ejército que han sobrevivido a muchas batallas y han avanzado a un nivel superior, tienes la habilidad de llevarlas a la misión siguiente si las añades al Núcleo del ejército. Puedes hacer esto seleccionando la unidad o unidades, y haciendo clic en el botón Núcleo del ejército en el Panel central. El número de unidades que puedes reunir juntas está limitado dependiendo del número de la misión en que juegues actualmente.

RANGOS Y ASCENSOS

Todas tus infanterías y vehículos empiezan en un nivel novato básico. En “War Front – Turning Point” cada una de las unidades puede alcanzar cuatro niveles de fuego a medida que consigue experiencia después de cada víctima. Cada una de tus unidades que consigue niveles más altos gana bonificaciones en sus puntos de vida y en el daño base de las armas.

EVALUACIÓN

En “War Front – Turning Point” cada uno de tus actos tiene un valor exacto en puntos, que cuenta en tu evaluación final. Cada uno de tus movimientos, construcciones terminadas o capturas de unidades, víctimas, pérdidas, investigaciones y mejoras tiene un valor exacto en puntos.

HÉROES

HÉROES DE LAS FUERZAS ALIADAS



CORONEL JOHN LYNCH

El coronel John Lynch es el héroe principal de las Fuerzas Aliadas - su lanzagranadas es muy eficaz contra la infantería, vehículos ligeros y edificios.

HABILIDADES: **Incendiar:** El minilanzagranadas tiene la posibilidad de lanzar una granada incendiaria que cubre la zona de llamas. **Reparación rápida (Habilidad activa):** Al activar esta habilidad, Lynch reparará los vehículos cercanos durante 15 segundos. **Alto explosivo (Habilidad pasiva):** Aumenta en 5 puntos el daño del lanzagranadas. **Ingeniería (Radio):** Aumenta el blindaje de cualquier vehículo en 3 y su daño en 3.



ANNA HERZOG

Anna Herzog es una agente secreta británica y la heroína de las Fuerzas Aliadas. Sus principales armas son el encanto y el despiste.

HABILIDADES: **Paralizar:** Los disparos de Anna tienen una posibilidad de detener a una unidad objetivo, y de reducir en un 50% de su cadencia de fuego. **Encanto (Habilidad activa):** Nadie puede atacar a la heroína directamente durante 30 seg. **Informante (Habilidad pasiva):** Proporciona 100\$ durante 10 seg., y 100\$/nivel adicionales. **Visión ampliada (Radio):** Aumenta el campo visual de las unidades amigas en 20% en el radio de la heroína.



VINCENT SAGNIER

Vincent Sagnier es el héroe francés en el bando Aliado. Es un experto en demoliciones y también puede defender a sus aliados de las explosiones.

HABILIDADES: **Disparo penetrante:** Utilizando proyectiles perforantes de blindaje, el héroe tiene una posibilidad de causar daños letales al objetivo. **Bomba (Habilidad activa):** Vuela el edificio objetivo. **Pericia (Habilidad pasiva):** Disminuye el daño recibido por explosiones en un 50%. **Explosión (Radio):** Aumenta el daño por explosión amiga en un 20%.

HÉROES DE LAS FUERZAS ALEMANAS



OBERSTLEUTNANT (TEN. COR.) ROLAND HELLMANN

Roland Hellman es el principal héroe de Alemania, y es letal contra vehículos blindados, tanto ligeros como pesados, con su panzerfaust de tres tubos.

HABILIDADES: **Demolición:** El panzerfaust tiene más posibilidades de destruir instantáneamente el vehículo objetivo, pero depende de la salud de la unidad enemiga apuntada. **Valentía (Habilidad activa):** El héroe recibe 30 puntos de blindaje adicionales durante 30 seg. **Resistencia (Habilidad pasiva):** Aumenta los puntos de vida en un 10% y con un 10% adicional por nivel. **Disparo rápido (Radio):** Aumenta el alcance de disparo en un 10% y con un 10% adicional / nivel.



DIETRICH PREISS

Dietrich Preiss es un héroe veterano de la Resistencia alemana. También es un maestro del sabotaje, las artimañas y las operaciones de reconocimiento.

HABILIDADES: **Reducción:** Disminuye el alcance de disparo de las unidades hostiles cercanas en un 80%. **Refuerzos (Habilidad activa):** El héroe puede pedir refuerzos junto a él. **Puntería (Habilidad pasiva):** Aumenta el daño del arma en 2 y con 2 adicionales / nivel. **Punto débil (Radio):** Reduce el blindaje de las unidades hostiles en 10 en el radio del héroe, y con 5 / nivel adicionales.



ELSA ADLER

Elsa Adler es una espía joven pero con talento, de la Resistencia alemana. Es rápida, precisa en las operaciones, cauta y una auténtica superviviente.

HABILIDADES: **Regenerar:** Regenera las unidades de infantería cercanas un 200% más rápido, y las unidades de héroe cercanas un 100% más rápido. **Retirada (Habilidad activa):** Aumenta la velocidad en 15 durante 30 seg. y Elsa no puede morir hasta que la habilidad se desactiva. **Conciencia (Habilidad pasiva):** Aumenta el alcance de visión en 5 y con 5 adicionales / nivel. **Carga rápida (Radio):** Aumenta la cadencia de fuego en un 20%, aumenta el daño recibido en un 10%. La cadencia de fuego consigue un 10% adicional / nivel.

HÉROES DE LAS FUERZAS SOVIÉTICAS



ALEKSEI MIKHALKOV

El misterioso Aleksei Mikhalkov es uno de los mayores héroes del Ejército Rojo soviético. Es bastante eficaz y mortífero contra cualquiera y cualquier cosa con su fiel ametralladora pesada.

HABILIDADES: **Ráfaga:** Dispara a la vez a varios objetivos (en un cono en la parte delantera de su ametralladora). **Enloquecer (Habilidad activa):** Aleksei recibe una bonificación de 300% de daño, pero daña al héroe en 5 puntos por seg. **Resistencia (Habilidad pasiva):** Aumenta los puntos de vida en un 10% y disminuye el daño recibido en 1. Gana un 10% en cada una de las estadísticas y -1 al daño recibido / nivel. **Intimidar (Radio):** Disminuye la cadencia de fuego de las unidades hostiles en un 20% y con un 20% adicional / nivel.



NADIA AMANOVA

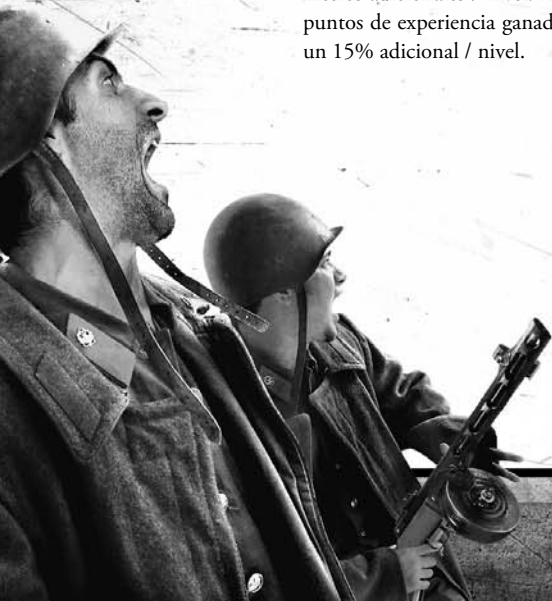
Nadia Amanova es la agente especial de primera clase del Ejército Rojo soviético. Es tranquila, letal, eficaz e invisible.



GENERAL NAZAROV

El general Nazarov es un líder natural del Ejército Rojo soviético. Es carismático, una auténtica mente maestra y también un francotirador de élite.

HABILIDADES: **Ascenso:** 1% de posibilidades de que cada unidad individual en su radio gane experiencia para subir instantáneamente un nivel. **Disparo de precisión (Habilidad activa):** Dispara al conductor de cualquier vehículo, neutralizándolo. **Presencia (Habilidad pasiva):** Aumenta el alcance del aura de mando en 5 metros y con 5 metros adicionales / nivel. **Liderazgo (Radio):** Aumenta los puntos de experiencia ganados en combate en un 20% y en un 15% adicional / nivel.



LOS EDIFICIOS Y UNIDADES DE LAS FUERZAS ALIADAS

EDIFICIOS ALIADOS



CANÓN ANTIAÉREO

El cañón antiaéreo es una estructura de defensa tierra-aire, eficaz contra todas las unidades aéreas.



INSTALACIÓN DE INVESTIGACIÓN AÉREA

Proporciona acceso a las investigaciones aéreas, dando oportunidad de mejorar todos los tipos de unidades aéreas.

MEJORAS: Suministros de la patria (Nivel técnico 2): Un avión de apoyo soltará paquetes en el edificio, proporcionando unos ingresos de recursos normales.

INVENTOS: Avión blindado (Nivel técnico 3): Todas las unidades aéreas consiguen un blindaje adicional del 50%.

Propulsión a reacción (Nivel técnico 2): Aumenta la velocidad de todos los aviones en un 20%. **Misil aire-tierra** (Nivel técnico 2): El P-38 Lightning obtiene misiles aire-tierra. **As de caza** (Nivel técnico 3): Los cazas ganan un +40% de bonificación de daño. **Ataque aéreo pesado** (Nivel técnico 3): Se pueden pedir simultáneamente varios B-17 para realizar ataques aéreos.



AERÓDROMO

Produce y alberga a todos los cazas y proporciona acceso a apoyo aéreo.

MEJORAS: Aeródromo ampliado (Nivel técnico 2): Añade 2 plazas de aparcamiento más al aeródromo, con lo que se pueden construir y almacenar dos aviones adicionales en el edificio mejorado.



TORRETA AT

La torreta antitanque es una estructura defensiva terrestre, eficaz contra tanques y vehículos.



CUARTEL

Los cuarteles producen unidades de infantería Aliada, y proporcionan acceso a sus mejoras.

INVENTOS: **Capturar edificios (Nivel técnico 1):** Esta investigación permite a las infanterías capturar estructuras enemigas, aunque lleva tiempo capturar los edificios. **Alto explosivo (Nivel técnico 3):** Los rangers obtienen la habilidad de colocar y detonar bombas de tiempo de alto explosivo en estructuras enemigas.



CUARTEL GENERAL

El cuartel general es la principal estructura de las fuerzas Aliadas. Produce camiones de ingenieros, proporciona acceso a investigaciones de nivel tecnológico y estrategias de combate investigables.

MEJORAS: **Nivel técnico 2 (Nivel técnico 1):** Las unidades, estructuras y mejoras avanzadas pasan a estar disponibles. **Nivel técnico 3 (Nivel técnico 2):** Las unidades, estructuras y mejoras más avanzadas pasan a estar disponibles.

INVENTOS: **Estrategias de combate (Nivel técnico 2):** Tres estrategias pasan a estar disponibles, lo que afecta a tipos específicos de unidades o edificios en el campo de batalla. Sólo puede estar una activa cada vez. **Construcción rápida (Nivel técnico 3):** Aumenta la velocidad de todas las construcciones de edificios en un 25%. Recuerda que esta investigación aumenta los costes de producción en un 10%.



FORTÍN

El fortín es una estructura de defensa ligera tierra-tierra, eficaz contra todos los tipos de infantería.



ESTACIÓN DE RADAR

La estación de radar proporciona el minimapa, además de un mayor campo de visión alrededor del edificio. La estación de radar es la estructura principal de reconocimiento de la Inteligencia Aliada.

MEJORAS: Interferidor de radar (Nivel técnico 2): Oscurece todas las unidades y edificios en el aura del radar, ocultándolos del campo de visión de enemigo y haciéndolos invisibles en el minimapa.

INVENTOS: Reconocimiento (Habilidad, Nivel técnico 2): Esta mejora proporciona la habilidad de “iluminar” una zona seleccionada, revelando todos los edificios y unidades ocultos por la niebla de guerra. El territorio revelado se vuelve a oscurecer con el tiempo. **Trampa explosiva (Habilidad, Nivel técnico 2):** El jugador puede solicitar una ayuda con cajones de recursos falsos, soltando la carga en una zona objetivo seleccionada. Todos los enemigos verán la carga, pero en lugar de recursos, las cajas contendrán explosivos que se activarán al tocarlos. **Escaneo de radar (Habilidad, Nivel técnico 3):** Tras ser desarrollado, proporciona una oportunidad de revelar todas las unidades en movimiento en el minimapa durante 30 segundos.



ALIJO DE SUMINISTROS

El alijo de suministros es la principal fuente de ingresos. Los recolectores de recursos transportan aquí las mercancías tras recogerlas de minas y depósitos. Cada uno de los alijos de suministros empieza con un recolector de recursos gratis en su cola de producción.

**INVENTOS: Capacidad aumentada (Nivel técnico 2):**

Los camiones recolectores de recursos ganan un 15% más de capacidad.

FÁBRICA DE ARMAS

La fábrica de armas produce todos los vehículos y tanques para las fuerzas aliadas.

MEJORAS: Ninguna.

UNIDADES DE APOYO LOGÍSTICO**CAMIÓN DE INGENIEROS**

El camión de ingenieros es el vehículo de construcción Aliado, capaz de construir todo tipo de edificios Aliados al alcance de su nivel técnico actual.

**STUDEBAKER**

El camión Studebaker es el recolector de recursos de las fuerzas Aliadas. Es muy resistente y tiene una gran capacidad. Puede utilizarse para llevar recursos al depósito de suministros desde los sitios donde se encuentran los recursos. Es muy rápido y se repara más rápido que otra unidad.

**TANQUE PUENTE**

El tanque construye puentes Bailey puede construir elementos de puente y colocarlos sobre el río. Puede producir un puente de la anchura de un tanque que se puede utilizar para que el ejército atraviese un río.

**CAMIÓN DE REPARACIONES BEDFORD**

El Bedford es un camión de reparaciones desarmado y ligeramente blindado del ejército Aliado. Repara automáticamente los vehículos Aliados cercanos dañados.

UNIDADES DE INFANTERÍA



INFANTERÍA CON AMETRALLADORA

La infantería aliada es la primera línea de infantería del ejército Aliado, equipada con una ametralladora Thompson. Las unidades de infantería son baratas, relativamente rápidas y efectivas en escuadrones grandes. La infantería Aliada también puede capturar edificios, lo que la hace muy peligrosa contra las bases enemigas.



SOLDADO CON BAZUCA

Las unidades con bazucas son la primera línea antitanque del ejército Aliado, eficaces contra edificios y vehículos blindados pesados y ligeros.



RANGER

Los rangers son la infantería de élite de las fuerzas Aliadas, equipada con rifles de francotirador M3 Springfield. Pueden disparar a las unidades enemigas desde una gran distancia, y también son excelentes exploradores. Con la mejora de las bombas explosivas, pueden destruir fácilmente cualquier edificio.

UNIDADES BLINDADAS LIGERAS



MATILDA

El Matilda es el tanque ligero y la unidad más eficaz de exploración de las fuerzas Aliadas, equipado con blindaje y armas ligeras, con las que ataca con eficacia a unidades de infantería y vehículos blindados ligeros.



SEMIORUGA

El transporte semioruga blindado de personal es un rápido vehículo acorazado que puede llevar unidades de infantería a gran velocidad, y que está dotado con una ametralladora para defenderse de las unidades de infantería.

UNIDADES BLINDADAS PESADAS



SHERMAN

El M4 Sherman es el tanque más popular del ejército Aliado. Es relativamente rápido y está dotado con blindaje y armamento medios. El Sherman es eficaz contra vehículos y tanques con blindaje ligero.



SHERMAN CALLIOPE

The Sherman Calliope es una versión mejorada del tanque Sherman estándar, equipada con un lanzacohetes en su parte superior. El lanzacohetes produce un daño medio en un área además del daño del cañón del Sherman, lo que convierte al Calliope en muy eficaz también contra edificios e infantería.



PERSHING

El Pershing es el tanque pesado del ejército Aliado, que tiene blindaje y armamento pesados. El Pershing tiene un alcance de fuego mayor que la mayoría de los tanques pesados.

UNIDADES DE APOYO EN COMBATE



PRIEST

El M7 Priest es la artillería ligera del ejército Aliado, equipado con blindaje ligero y armamento de largo alcance, capaz de producir una gran devastación desde larga distancia. El Priest es muy eficaz contra infantería, edificios y defensas de bases.



M40

El M40 es la artillería pesada del ejército Aliado. Tiene un blindaje medio y un cañón de largo alcance que produce daños elevados en una gran área. Muy eficaz también contra infantería y edificios, puede dañar a vehículos ligeros.



GENERADOR DE ESCUDO DE FUERZA (O.R.B.)

El Generador de escudo de fuerza (Omni-Repulsión-Barrera) es una unidad móvil experimental de las fuerzas Aliadas, que puede proteger a otras unidades Aliadas que tenga alrededor con su escudo de energía. El escudo tiene un radio relativamente pequeño y sólo puede absorber eficazmente impactos de armas de pequeño y medio calibre. El escudo también puede autoregenerarse lentamente.

UNIDADES ANTIAÉREAS MÓVILES



BOFORS

El Bofors es la principal arma antiaérea móvil del ejército Aliado. Es rápido y maniobrable, pero su blindaje es ligero.

AVIONES ALIADOS



MUSTANG

El P-51D es la columna dorsal de los cazas interceptores de la Fuerza Aérea Aliada. Este rápido y maniobrable caza puede localizar a los bombarderos enemigos, o proporcionar apoyo cercano a tierra con sus ametralladoras a las infanterías y batallones blindados.



LIGHTNING

El P-38F es un excelente cazabombardero, que puede llevar misiles aire-tierra, lo que le convierte en un buen cazatanques y eficaz contra infantería y edificios. El P-38F también está equipado con ametralladoras, que le permiten defenderse de los interceptadores enemigos, pero la falta de velocidad y maniobrabilidad impiden que sea un caza interceptor más eficaz, como el P-51D.



HELICÓPTERO

El helicóptero es un transporte aéreo de tropas único de las fuerzas Aliadas con su posibilidad VTOL (Aterrizaje y despegue vertical). Está armado con dos cañones gatling contra los enemigos terrestres, pero es muy vulnerable contra armas antiaéreas y cazas. Puede llevar a gran número de unidades de infantería por cualquier tipo de terreno a gran velocidad.

APOYO ALIADO ADICIONAL



AFRODITA

El Afrodita es un avión B-17 controlado a distancia y específicamente modificado para albergar alto explosivo, capaz de realizar ataques kamikaze contra las defensas de las bases enemigas, edificios y grandes cantidades de fuerzas terrestres enemigas.



BOMBARDERO B-17

El B-17 Flying Fortress es el avión insignia de la flota de bombarderos pesados Aliados, dotado con un gran número de bombas y blindaje pesado. El B-17 es capaz de realizar misiones de bombardeo eficaces contra todo tipo de unidades y edificios. La falta de velocidad y maniobrabilidad hace del B-17 un avión muy vulnerable contra armamento antiaéreo y cazas interceptadores.



BOMBA TERREMOTO

El Halifax es un bombardero de largo alcance modificado que lleva el arma experimental de las fuerzas Aliadas, la bomba terremoto. Esta bomba puede dañar gravemente cualquier edificio en la superficie, incluyendo los búnkeres, dañando además todo lo que haya en la superficie en un amplio radio, pero es menos eficaz contra la infantería. Debido a su falta de velocidad y maniobrabilidad, el Halifax es muy vulnerable contra armamento antiaéreo y cazas interceptadores.



ATAQUE NUCLEAR

El XB-35 Northrop es un avanzado bombardero pesado de largo alcance, capaz de transportar una bomba nuclear a bordo. Su blindaje es pesado y es menos vulnerable contra los cañones antiaéreos y los interceptadores que los demás bombarderos. La bomba nuclear es muy eficaz contra todos los tipos de unidades, defensas de bases y edificios.



PARACAIDISTAS

Los paracaidistas regulares son el apoyo aire-tierra de bajo nivel de las fuerzas Aliadas, llevados en un B-17 modificado al campo de batalla, que suelta paracaidistas y unidades de infantería ligera del avión a la zona objetivo seleccionada.



PARACAIDISTAS PESADOS

Los paracaidistas pesados son el apoyo aire-tierra de nivel medio de las fuerzas Aliadas, llevados en un B-17 modificado al campo de batalla, que suelta paracaidistas, unidades de infantería ligera y soldados con bazucas del avión a la zona objetivo seleccionada.



COMANDOS PARACAIDISTAS

Los comandos paracaidistas son el apoyo aire-tierra de nivel pesado de las fuerzas Aliadas, llevados en un B-17 modificado al campo de batalla, que suelta rangers del avión a la zona objetivo seleccionada.

LOS EDIFICIOS Y UNIDADES DE LAS FUERZAS ALEMANAS

EDIFICIOS ALEMANES



AERÓDROMO

Produce y alberga a todos los cazas y proporciona acceso a apoyo aéreo.

MEJORAS: **Aeródromo ampliado (Nivel técnico 2):** Añade dos plazas de aparcamiento más al aeródromo, con lo que se pueden construir y almacenar dos aviones adicionales en el edificio mejorado.



CUARTEL

El cuartel produce unidades de infantería y proporciona sus mejoras.

INVENTOS: **Capturar edificios (Nivel técnico 1):** Esta investigación permite a la infantería de la Wehrmacht capturar estructuras enemigas, aunque lleva tiempo capturar los edificios.



BÚNKER DE LANZALLAMAS

El búnker de lanzallamas es la principal estructura defensiva de las fuerzas alemanas. Muy eficaz contra infantería.



BÚNKER AT 88

El búnker AT es la principal estructura defensiva de las fuerzas alemanas. Muy eficaz contra vehículos.



BÚNKER AA

El búnker AA es la principal estructura defensiva antiaérea de las fuerzas alemanas. Muy eficaz contra todas las unidades aéreas.



CENTRO DE MANDO

El centro de mando es la estructura principal de las fuerzas alemanas. Produce ingenieros, proporciona acceso a investigaciones tecnológicas de nivel superior y estrategias de combate.

MEJORAS: **Nivel técnico 2 (Nivel técnico 1):** Las unidades, estructuras y mejoras avanzadas pasan a estar disponibles. **Nivel técnico 3 (Nivel técnico 2):** Las unidades, estructuras y mejoras más avanzadas pasan a estar disponibles.

INVENTOS: **Estrategias de combate (Nivel técnico 2):** Tres estrategias pasan a estar disponibles, lo que afecta a tipos específicos de unidades o edificios en el campo de batalla. Sólo puede estar una activa cada vez. **Edificios reforzados (Nivel técnico 2):** Al investigar esta mejora, todos los edificios alemanes consiguen +30% de puntos de vida adicionales en su salud base. **Entrenamiento básico (Nivel técnico 3):** Tras la mejora, todas las unidades alemanas recién creadas empiezan con el rango de regulares.



ACADEMIA DE COMBATE

La academia de combate es un edificio de entrenamiento vital de la Wehrmacht, que proporciona un aumento de experiencia de vez en cuando para todas las unidades básicas en el área del edificio.

MEJORAS: **Hermanos en armas (Nivel técnico 2):** Las unidades de infantería en el alcance de la academia de combate consiguen una bonificación adicional del 15% a su cadencia de fuego mientras están en el radio del edificio.

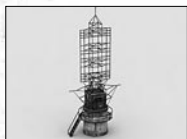


CENTRAL ELÉCTRICA

La central eléctrica es la principal fuente de energía de los edificios alemanes. Proporciona la electricidad necesaria requerida por otras instalaciones.

MEJORAS: **Generadores avanzados (Nivel técnico 2):**

Con esta mejora, la central eléctrica proporciona 100 más de electricidad. No se trata de una mejora global, sino que todas las centrales eléctricas necesitan mejorarse una a una para conseguir electricidad adicional.



INSTALACIÓN DE RADAR

La instalación de radar proporciona el minimapa, además de un mayor campo de visión alrededor del edificio.

INVENTOS: **Interferidor de ataque aéreo (Habilidad, Nivel técnico 2):** Los aviones enemigos no pueden soltar bombas ni atacar a otros aviones alrededor de la instalación de radar durante un corto período de tiempo.



LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN

El laboratorio de investigación proporciona acceso a todas las armas importantes, vehículos terrestres e investigaciones relacionadas con misiles.

MEJORAS: **Milagro económico (Nivel técnico 2):** Los laboratorios de investigación producen dinero si no hay otro desarrollo en progreso.

INVENTOS: **Barriles mejorados (Nivel técnico 2):** Todas las unidades de tanques alemanes ganan +25% de cadencia de fuego. **Fósforo blanco (Nivel técnico 2):** Las unidades de lanzallamas hacen un +50% más daño al objetivo. **Munición trazadora (Nivel técnico 2):** Todas las ametralladoras ganan una bonificación de +25% de alcance. **Aleaciones experimentales (Nivel técnico 2):** Todos los tanques alemanes ganan un 20% adicional a su valor de blindaje.

Acción evasiva (Nivel técnico 3): Todas las unidades de vehículos terrestres reciben un 25% menos de daño cuando se están moviendo. **Recarga rápida (Nivel técnico 3):** La mejora disminuye el tiempo de recarga en un 20% para todas las armas de artillería. **Proyectiles pesados (Nivel técnico 3):** Las unidades alemanas que producen daño en área, ganan un 30% adicional en su radio de daño.



DEPÓSITO DE SUMINISTROS

El depósito de suministros es la principal fuente de ingresos. Los recolectores de recursos transportan aquí las mercancías tras recogerlas de minas y depósitos. Cada uno de los depósitos de suministros empieza con un recolector de recursos gratis en su cola de producción.

INVENCIÓN: Turbocargador (Nivel técnico 2): La mejora del motor aumenta la velocidad de todos los camiones recolectores de recursos en un 30%.



FÁBRICA DE TANQUES

La fábrica de tanques produce todos los vehículos y tanques para las fuerzas alemanas.

MEJORAS: Frente nacional (Nivel técnico 2): Esta mejora aumenta la velocidad de producción de la fábrica en un 25%.



RAMPA DE LANZAMIENTO DE V1

La rampa de lanzamiento de V1 es la instalación de lanzamiento de cohetes V1.

MEJORAS: Sitio de lanzamientos de V2 (Nivel técnico 3): Mejora la rampa de V1 para poder lanzar misiles V2. Más de una rampa V mejoradas pueden lanzar múltiples misiles a la vez a zonas objetivos diferentes.

UNIDADES DE APOYO LOGÍSTICO



CAMIÓN DE INGENIEROS

El camión de ingenieros es el vehículo de construcción alemán, capaz de construir todo tipo de edificios alemanes al alcance de su nivel tecnológico actual.



OPEL BLITZ

El Opel Blitz es el camión alemán estándar, que tiene una gran capacidad de carga. Se utiliza para llevar recursos de los lugares donde se encuentran a los depósitos de suministros alemanes.



CAMIÓN DE REPARACIONES

Esta unidad es el camión de reparaciones desarmado y con blindaje ligero de las fuerzas alemanas. Repara automáticamente los vehículos aliados cercanos.



TANQUE PUENTE

El Bruckenleger es el tanque puente de las fuerzas alemanas; capaz de construir puentes de pontones sobre el agua. Puede producir un puente destruyible con la anchura de un tanque que puede usar el ejército para cruzar cualquier río.

UNIDADES DE INFANTERÍA



INFANTERÍA DE LA WEHRMACHT

La infantería de la Wehrmacht es la infantería de primera línea del ejército alemán, equipada con una ametralladora MP40. Las infanterías de la Wehrmacht son baratas, pero bien entrenadas. Son relativamente rápidas y muy eficaces en grandes masas.



PANZERFAUST DE LA WEHRMACHT

Los panzerfaust de la Wehrmacht son la principal infantería antitanque del ejército alemán, equipados con un panzerfaust, capaces de luchar contra vehículos blindados ligeros, medios y pesados.



INFANTERÍA CON JETPACK

La infantería con jetpack de la Wehrmacht es un pelotón de infantería de élite experimental y avanzado equipado con un jetpack y un lanzallamas. La infantería con jetpack puede saltar de un lugar a otro, cruzar terreno infranqueable, y saltar sobre objetos o gran cantidad de unidades enemigas.



EXOSKELETON

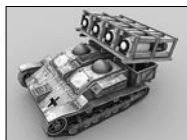
El soldado pesado alemán, conocido también como el Exoskeleton es un arma experimental de la Wehrmacht, equipada con blindaje pesado, ametralladoras pesadas de largo alcance y 6 cohetes de alcance medio. Los Exoskeleton son muy eficaces contra todo tipo de unidades terrestres, incluyendo tanques ligeros y medios.

UNIDADES BLINDADAS LIGERAS



FLAMMWAGEN APC

El Flammwagen APC es un transporte blindado de personal alemán modificado y equipado con lanzallamas. Tiene un alcance de fuego relativamente corto, pero es capaz de producir daños elevados a unidades de infantería, búnkeres, vehículos blindados ligeros y edificios. Las unidades Flammwagen son muy peligrosas en grandes grupos. Puede llevar 12 unidades de infantería.



WURFRAHMEN

El Wurfrahmen es un lanzacohetes experimental de las fuerzas alemanas. Su misión es proporcionar apoyo de artillería móvil para otras unidades terrestres aliadas. El Wurfrahmen es una artillería ligera de alcance medio que produce un daño moderado.

UNIDADES BLINDADAS PESADAS



PANTHER

El Panther es el tanque más común de la Wehrmacht, que se utiliza principalmente para misiones de reconocimiento. El Panther también se puede utilizar en gran número para aplastar a pequeñas cantidades de pelotones terrestres enemigos, incluyendo formaciones de infantería y columnas de vehículos blindados ligeros.



TIGER

El Tiger es el tanque medio alemán con blindaje y armamento medios, que combina con una velocidad y maniobrabilidad relativamente elevadas.



ELEPHANT

El Elephant es el cazatanques pesado alemán, que tiene blindaje pesado y armamento pesado que perfora blindaje. La mayor desventaja del tanque es el sistema estabilizador de la torreta. El Elephant necesita pararse para abrir fuego contra cualquier objetivo.



MAUS

El Maus es el tanque pesado alemán de la Wehrmacht, que tiene un blindaje y armamento muy pesados, pero la falta de velocidad y maniobrabilidad hacen del Maus un tanque pesado formidable, pero no invencible.

UNIDADES DE APOYO EN COMBATE



HUMMEL

El Hummel es el obús de artillería alemán, construido sobre el chasis del viejo PZKW III. Es capaz de proporcionar apoyo artillero móvil para las unidades terrestres aliadas desde gran distancia. El Hummel es muy eficaz contra defensas de bases y edificios.



TANQUE SÓNICO

El tanque sónico alemán es una tecnología de vanguardia avanzada y experimental, que es capaz de disparar ondas sónicas, produciendo daños elevados a las fuerzas terrestres, afectando a todo a su paso.

UNIDADES ANTIAÉREAS MÓVILES



WIRBELWIND

El Wirbelwind es la unidad antiaérea principal de las fuerzas alemanas, dotada con cuatro cañones antiaéreos, con una cadencia de fuego extremadamente alta. El Wirbelwind es un enemigo temible para cualquier avión hostil.



RHEINTOCHTER

El Rheintochter es un arma móvil antibombardero equipada con un misil guiado tierra-aire. Su sistema de guiado nunca falla su objetivo, y el cohete destruye de forma instantánea a cualquier avión.

AVIONES ALEMANES



ME-262

El Messerschmitt ME-262 es el primer avión de combate propulsado a reacción del mundo. Su gran velocidad, combinada con una maniobrabilidad excelente, hacen del ME-262 el mejor caza interceptor del cielo. El Messerschmitt ME-262 también es capaz de localizar a formaciones de bombarderos enemigos y proporcionar apoyo aéreo cercano a unidades terrestres aliadas.



STUKA

El tristemente célebre Ju-87D Stuka es un bombardero en picado, capaz de volar directamente sobre su objetivo, y luego realizar un bombardeo en picado a un ángulo de casi 90 grados.



ZEPELÍN GIGANTE

El zepelín gigante es un avión experimental. Con su estructura de aluminio, motores avanzados, y grandes cañones artilleros aire-tierra, el zepelín gigante es una gran amenaza para cualquier unidad terrestre enemiga. Sólo es vulnerable contra el armamento antiaéreo y los cazas enemigos. Los zepelines destruidos dañan a todas las unidades enemigas o aliadas cercanas en un gran radio después del impacto.

APOYO ADICIONAL ALEMÁN



BOMBARDERO HORTEN

El Horten es un bombardero de largo alcance propulsado a reacción equipado con bombas pesadas de alto explosivo, capaz de realizar devastadores bombardeos en alfombra contra unidades terrestres, defensas de bases y edificios enemigos. El Horten es rápido y maniobrable, y está equipado con un blindaje medio que le hace menos vulnerable contra cañones antiaéreos y cazas enemigos.



BOMBARDERO JUNKERS

Bombardero pesado capaz de borrar del mapa defensas de bases, edificios y grandes concentraciones y formaciones de fuerzas terrestres hostiles con un bombardeo. La falta de velocidad y maniobrabilidad hacen al Junkers vulnerable a armamento antiaéreo y cazas.



PARACAIDISTAS

Los paracaidistas son el apoyo aire-tierra de bajo nivel. Un Junkers modificado lleva y suelta unidades de infantería regular en la zona objetivo seleccionada.



PARACAIDISTAS PESADOS

Los paracaidistas pesados son el apoyo aire-tierra de nivel medio. Un Junkers modificado lleva y suelta unidades de infantería con panzerfausts en la zona objetivo seleccionada.



COMANDOS PARACAIDISTAS

Los comandos paracaidistas son el apoyo aire-tierra de nivel alto. Un Junkers modificado lleva y suelta unidades con jetpack en la zona objetivo seleccionada.



LOS EDIFICIOS Y UNIDADES DE LAS FUERZAS SOVIÉTICAS

(Jugable sólo en multijugador)

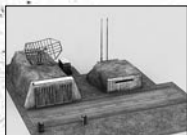
EDIFICIOS SOVIÉTICOS



ACUMULADOR

El acumulador es la principal fuente de energía de los edificios soviéticos. Proporciona la electricidad necesaria requerida por otras instalaciones.

INVENTOS: **Generador de emergencia (Habilidad, Nivel técnico 2):** Proporciona electricidad incluso si no se produce suficiente energía durante un corto período de tiempo.



AERÓDROMO

Produce y alberga a todos los cazas y proporciona acceso a apoyo aéreo.

MEJORAS: **Aeródromo ampliado (Nivel técnico 2):** Añade dos plazas de aparcamiento más al aeródromo, con lo que se pueden construir y almacenar dos aviones adicionales en el edificio mejorado.



BÚNKER DE AMETRALLADORAS

El búnker de ametralladoras es la principal estructura defensiva de las fuerzas soviéticas. Muy eficaz contra infantería.



BÚNKER AT

El búnker AT es la principal estructura defensiva de las fuerzas soviéticas. Muy eficaz contra vehículos.



BÚNKER AA

El búnker AA es la principal estructura defensiva antiaérea de las fuerzas soviéticas. Muy eficaz contra todas las unidades aéreas.



GULAG

El gulag proporciona ingresos de las unidades enemigas capturadas.

MEJORAS: Mano de obra forzada (Nivel técnico 2): La mejora aumenta el ingreso con cada prisionero en un 25%.

INVENTOS: Presión (Nivel técnico 2): Expansión del gulag, para almacenar un 50% más de prisioneros..



TORRE DE PROPAGANDA

Proporciona mejoras relacionadas con la propaganda, y ralentiza de forma significativa las unidades enemigas a su alcance.

MEJORAS: Emitir propaganda (Nivel técnico 2): Reduce la cadencia de fuego de las unidades hostiles en un 30% en el aura de la torre.

INVENTOS: Desertar ahora (Habilidad, Nivel técnico 3): La mejora proporciona la habilidad de convertir instantáneamente cualquier unidad enemiga en una amiga. El jugador no puede tener más de una de estas habilidades aunque construya más torres, ni pueden afectar a unidades especiales como héroes, superarmas o unidades constructoras. La habilidad sólo afecta a unidades de combate genéricas.

Nacionalismo: (Habilidad): Todas las unidades ganan un +25% de bonificación a su cadencia de fuego.



ESTACIÓN DE RADIO

La estación de radio proporciona el minimapa, además de generar un mayor campo de visión alrededor del edificio.

INVENTOS: **Ataque de artillería (Habilidad, Nivel técnico 3):** Las artillerías soviéticas de largo alcance desde fuera del nivel realizarán una descarga de artillería sobre el área seleccionada. **Apoyo partisano (Habilidad, Nivel técnico 2):** “Convoca” a unidades partisanas en el área seleccionada.



INSTALACIÓN DE INVESTIGACIÓN

La instalación de investigación proporciona acceso a todas las investigaciones importantes relacionadas con vehículos terrestres.

INVENTOS: **Proyectiles HE (Nivel técnico 2):** Los vehículos de artillería ganan una bonificación de daño adicional del 15%. **Estandarización (Nivel técnico 2):** Esta mejora reduce en un 10% el coste de todos los vehículos en la fábrica de guerra. **Turnos dobles (Nivel técnico 3):** Esta mejora reduce en un 10% adicional el coste de todos los vehículos en la fábrica de guerra. **Arrasador Kharkov (Nivel técnico 3):** El tanque Kharkov gana +30% de bonificación de cadencia de fuego y daño pero también se mueve un 20% más lento y recibe un 40% más de daño mientras esta habilidad está activa. Esta habilidad dura 30 segundos y tarda 1 minuto en recargar.



CENTRO DE SUMINISTROS

El centro de suministros es el cuartel general de las fuerzas soviéticas. Produce camiones de ingenieros, proporciona acceso a investigaciones de nivel tecnológico, estrategias de combate y también sirve como depósito de suministros.

MEJORAS: **Nivel técnico 2 (Nivel técnico 1):** Las unidades, estructuras y mejoras avanzadas pasan a estar disponibles. **Nivel técnico 3 (Nivel técnico 2):** Las unidades, estructuras y mejoras más avanzadas pasan a estar disponibles.

INVENTOS: Estrategias de combate (Nivel técnico 2):

Tres estrategias pasan a estar disponibles, lo que afecta a tipos específicos de unidades o edificios en el campo de batalla. Sólo puede estar una activa cada vez. **Edificios reforzados (Nivel técnico 2):** Todas las estructuras ganan un 30% adicional de puntos de vida sobre su valor base. **Neumáticos de invierno (Nivel técnico 2):** Los camiones ganan un 15% de velocidad y un 15% más de capacidad.

**MERCADO NEGRO**

El mercado negro permite al jugador comprar vehículos enemigos.

MEJORAS: Bonos de guerra (Nivel técnico 3): El mercado tecnológico producirá dinero. Más mercados tecnológicos con esta mejora proporcionan más ingresos

**CAMPO DE ENTRENAMIENTO**

El campo de entrenamiento produce unidades de infantería y proporciona sus mejoras.

INVENTOS: Capturar edificios (Nivel técnico 1): Esta investigación permite a la infantería del Ejército Rojo capturar estructuras enemigas, aunque lleva tiempo capturar los edificios. **Linterna (Nivel técnico 1):** El campo de visión de la unidad de infantería aumenta en un 50%. **Reclutamiento forzado (Nivel técnico 3):** Después de la mejora, el campo de entrenamiento adiestrará a dos unidades de infantería del Ejército Rojo a la vez, cada una a mitad de precio.

**FABRICA DE GUERRA**

La fábrica de guerra produce todos los vehículos y tanques para las fuerzas soviéticas.

MEJORAS: Producción en masa (Nivel técnico 2): La mejora aumenta la velocidad de producción de la fábrica en un 15%.

UNIDADES DE APOYO LOGÍSTICO



INGENIERO DE COMBATE

El ingeniero de combate es la principal unidad constructora rusa, capaz de construir edificios al alcance de su nivel tecnológico disponible. Los ingenieros de combate pueden ser llevados en transportes blindados de personal.



ZIS-151

El camión ZIS-151 es el recolector de recursos de las fuerzas soviéticas. Es muy resistente y tiene una gran capacidad de carga. Se puede utilizar para llevar recursos a los centros de suministros desde cualquier fuente de recursos. Es relativamente rápido y tiene una pequeña posibilidad de resistir todo el daño de un impacto.



TANQUE DE REPARACIÓN

El T-34 Recuperador desarmado es el tanque de reparación de las fuerzas soviéticas, equipado con blindaje ligero. Repara automáticamente los vehículos aliados dañados que estén cerca.



CAMIÓN PUENTE

El camión construye puentes es capaz de construir puentes de pontones sobre el agua. Puede producir un puente destruable con la anchura de un tanque que puede usar el ejército para cruzar cualquier río.

UNIDADES DE INFANTERÍA



INFANTERÍA DEL EJÉRCITO ROJO

Las unidades de infantería del Ejército Rojo soviético están siempre en primera línea. Son baratas, están equipadas con una vieja ametralladora y debido a su falta de adiestramiento sólo se pueden usar con eficacia en gran número.



MÉDICO DEL EJÉRCITO ROJO

El médico, una unidad desarmada, está bien adiestrado para realizar primeros auxilios, pero es bastante inexperto en combate. También puede curar a unidades de infantería heridas cercanas dentro de un pequeño radio, incluso en situaciones de combate.



COMISARIO

Los comisarios son oficiales y supervisores crueles, pero eficientes, del Ejército Rojo. Su trabajo es mantener alta la moral dentro del Ejército rojo por cualquier medio.



VENDEDOR DE VODKA

El vendedor de vodka es un comerciante externo, que trabaja para el Ejército Rojo soviético. Puede distribuir vodka a las unidades de infantería, subiendo su moral y haciéndolas inmortales mientras está vivo.



INFANTERÍA CON MOLOTOV

La infantería con molotov es un soldado a pie normal equipado con cócteles molotov altamente inflamables. Es muy eficaz contra vehículos blindados ligeros, medios y pesados.

LIGHTLY ARMORED UNITS



T-70

El T-70 es un tanque ligero de reconocimiento, equipado con blindaje y armamento ligeros. Su gran velocidad le convierte en un excelente cazador de unidades de infantería.



ZIS-42

El ZIS 42 es un transporte blindado de tropas barato, un vehículo blindado rápido que puede llevar unidades de infantería a gran velocidad. Está dotado con una ametralladora para defenderse.



APC MOLE

Este APC Mole es un transporte blindado de tropas subterráneo, capaz de llevar a un gran número de tropas por el subsuelo hasta el campo de batalla. Esta unidad subterránea está desarmada, tiene un blindaje medio y también es capaz de moverse por la superficie.

UNIDADES BLINDADAS PESADAS



T-34-85

El T-34-85 es el tanque medio estándar del Ejército Rojo soviético, dotado con blindaje y armamento medio. Como el Stalin, el T-34-85 se produjo en grandes cantidades, pero la producción en masa provocó la pérdida de la integridad estructural, haciendo al tanque mucho más vulnerable que los demás tanques.



IS-3 STALIN

El IS-3 Stalin es el tanque pesado más común del Ejército Rojo soviético, equipado con blindaje y armamento pesados. Desarrollado a partir de la generalmente exitosa serie IS-2, este vehículo combinaba un cañón de 122 mm tremendamente potente con un diseño de blindaje innovador, que incluía placas inclinadas y una torreta hemisférica aplanada.



ARRASADOR KHARKOV

El Kharkov es el tanque acorazado del Ejército Rojo soviético, equipado con un blindaje ultrapesado y cinco torretas independientes de gran calibre. Aunque el Kharkov es mucho mejor que cualquier tanque Aliado o alemán, la carencia de armas antiaéreas, velocidad y maniobrabilidad le hacen vulnerable a cualquier amenaza no terrestre.

UNIDADES DE APOYO EN COMBATE



KATYUSHA

El Katyusha es un lanzacohetes barato de construir, pero aún así muy eficaz. Puede proporcionar apoyo artillero móvil a otras unidades terrestres aliadas. Los misiles son de largo alcance, pero son imprecisos y sólo eficaces contra grandes concentraciones de fuerzas enemigas. El Katyusha es la artillería ligera del Ejército Rojo soviético.



TORRETA GIGANTE MÓVIL

La torreta gigante móvil es una artillería móvil desplegable, equipada con blindaje pesado, y con motores relativamente poco potentes. Tiene un alcance de disparo grande, pero debido a la falta de estabilizador móvil y de servosistemas de la torreta, sólo puede disparar en una posición desplegada y en un arco estrecho.



ESCUPEHIELO

El escupehielos es uno de los experimentos más novedosos del Ejército Rojo soviético, desarrollado simultáneamente con el Aliento invernal, que transporta una enorme cantidad de nitrógeno líquido. El escupehielos es capaz de congelar a las unidades hostiles con su arma durante un tiempo considerable.

UNIDADES ANTIAÉREAS MÓVILES



ZSU-37

El ZSU 37 es la principal plataforma móvil antiaérea del Ejército Rojo soviético. Es rápido y maniobrable, pero su blindaje es ligero.



AVIONES SOVIÉTICOS

YAKOVLEV

El Yakovlev Yak-9 es el principal interceptor de la Fuerza Aérea soviética. Es rápido y maniobrable, capaz de localizar formaciones de bombarderos enemigos y proporcionar apoyo aéreo cercano a las unidades terrestres aliadas. Su antigua pero fiable construcción convierte al Yak-9 en un avión solvente, pero es un competidor débil contra los cazas Aliados y alemanes.



STURMOVIK

El Il-2 Sturmovik es un cazabombardero fiable, un buen cazatanques y eficaz contra la infantería y los edificios. Su falta de velocidad y maniobrabilidad le hacen muy vulnerable ante los interceptadores enemigos, como el P-51D o el ME-262.

APOYO ADICIONAL SOVIÉTICO

ATAQUE DE ARTILLERÍA

Solicita una descarga de artillería pesada en la zona objetivo seleccionada, capaz de producir un daño moderado a grandes grupos de soldados, vehículos, defensas de bases y edificios.



BOMBARDERO TUPOLEV

El Tupolev TB-3 es un bombardero pesado, equipado con una carga de bombas y blindaje pesado. El TB-3 es capaz de realizar misiones de bombardero eficaces contra todo tipo de unidades y edificios. La falta de velocidad y maniobrabilidad hacen del TB-3 un avión muy vulnerable contra el armamento antiaéreo y los cazas interceptadores.



ALIENTO INVERNAL

El bombardero de hielo, con el nombre en código de "Aliento invernal" es un Tupolev TB-3 modificado, que transporta un arma experimental, la bomba de hielo, hasta el área objetivo. Después de la explosión, el nitrógeno líquido congela a todas las unidades y edificios dentro de un gran radio. Como el

TB-3 estándar, su falta de velocidad y maniobrabilidad hacen del TB-3IB un avión muy vulnerable contra armas antiaéreas y cazas interceptadores.



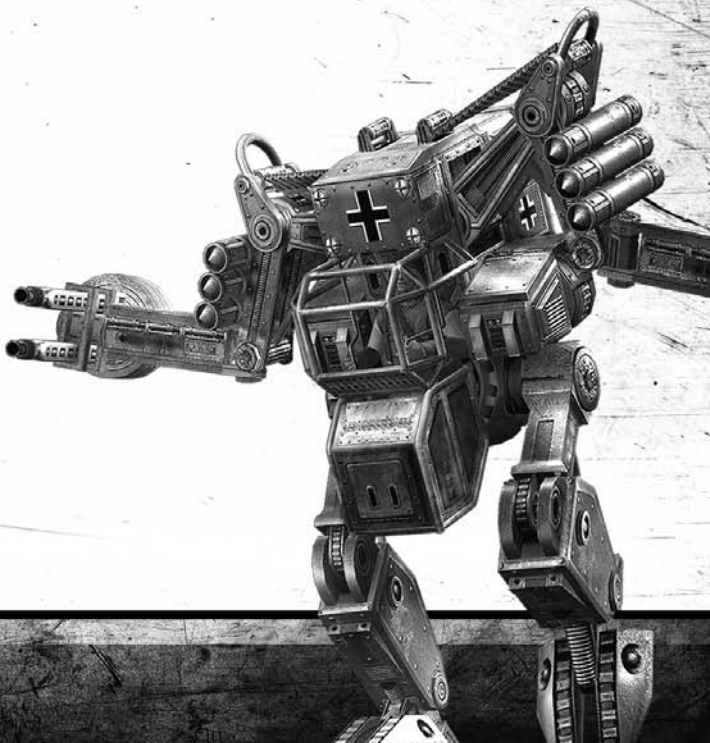
PARACAIDISTAS

Los paracaidistas son las únicas fuerzas de apoyo tierra-aire de las fuerzas soviéticas, llevados en un Tupolev modificado al campo de batalla, que suelta unidades de infantería en la zona objetivo seleccionada.



PARTISANOS

Los partisanos son un grupo bien organizado de adiestrados luchadores por la libertad, que coordinan sus acciones devastadoras con las operaciones del Ejército Rojo soviético. Puede infiltrarse en cualquier base, entrando sin ser detectados y dejando intactas las defensas de la base. Aumentan en número cuando se ven envueltos en una lucha.



WAR FRONT

TURNING POINT

Comando de unidades

Defender	G
Moviento de ataque	A
Ataque	K
Parar	S
Posición de ataque (Solo artillería)	P
Capturar (Solo infantería)	R
Atrincherarse / Desatrincherarse (Solo tanque soviético))	D

Manejo de unidades

Heroe 1	F1
Heroe 2	F2
Heroe 3	F3
Crear grupo del 0 al 9	CTRL + 0-9
Seleccionar grupo del 0 al 9	0-9
Producir directamente al grupo 0 al 9	ALT + 0-9
Seleccionar todas las unidades nucleo	CTRL + C
Seleccionar todas las unidades aéreas	W
Seleccionar todas las unidades terrestres	Q

Controles generales del juego

Guardar partida	CTRL + S
Cargar partida	CTRL + L
Guardado rápido	F6
Saltar Gui(Interfaz gráfica del usuario)	F8
Carga rápida	F9
Mostrar objetivos	F10
Bucle de producción	L
Cambiar cuartel general	H
Reparar todos los edificios	CTRL + R
Seleccionar trabajador ocioso	CTRL + W
Enfocar Último evento	SPACE

Angulos de cámara / Control de cámaras

Restaurar cámara	SHIFT + C
Cambiar a vista FPS (Solo los búnker)	F
Cambiar a vista TPS (Solo los vehículos)	T

