



# **OPEN GENERAL**

## **MANUAL BASICO**

**POR GUILLERMO BORES "GUILLE"**



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>INSTALACIÓN.....</b>	<b>3</b>
2.1.	INSTALACIÓN CON INSTALADOR.....	3
2.2.	ACTUALIZACIONES.....	6
<b>3.</b>	<b>LA PANTALLA DE INICIO .....</b>	<b>7</b>
3.1.	SELECCIÓN DE EFOLDER.....	8
3.2.	SELECCIÓN DE ESCENARIOS Y CAMPAÑAS .....	8
3.3.	CONFIGURACIÓN INICIAL.....	9
<b>4.</b>	<b>LA PANTALLA DE JUEGO.....</b>	<b>11</b>
<b>5.</b>	<b>COMO JUGAR.....</b>	<b>13</b>
5.1.	DESPLIEGUE .....	13
5.2.	MOVIMIENTO .....	14
5.3.	DETECCIÓN .....	15
5.4.	COMBATE.....	15
5.5.	CONDICIONES DE VICTORIA .....	18
5.6.	LÍDERES .....	18
5.7.	OPCIONES DE INGENIEROS/ZAPADORES .....	19
5.7.1.	<i>Como destruir un puente.....</i>	<i>20</i>
5.7.2.	<i>Como construir un puente.....</i>	<i>20</i>
5.7.3.	<i>Como construir fortificaciones .....</i>	<i>20</i>
5.7.4.	<i>Como construir aeródromos .....</i>	<i>20</i>
5.7.5.	<i>Destruir terreno .....</i>	<i>21</i>
5.7.6.	<i>Reparar .....</i>	<i>21</i>
5.7.7.	<i>Minas .....</i>	<i>21</i>
5.8.	OPCIONES DE ARTILLERÍA .....	22
5.9.	OPCIONES DE TRANSPORTE (AVIONES, NAVAL) .....	22
<b>6.</b>	<b>PANTALLA HQ.....</b>	<b>23</b>
<b>7.</b>	<b>UNIDADES.....</b>	<b>24</b>
<b>8.</b>	<b>PUNTOS DE PRESTIGIO.....</b>	<b>28</b>
<b>9.</b>	<b>PREGUNTAS FRECUENTES .....</b>	<b>29</b>
9.1.	ACELERANDO EL JUEGO .....	29
9.2.	TECLAS RÁPIDAS .....	29
<b>10.</b>	<b>ENLACES.....</b>	<b>30</b>
<b>11.</b>	<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>30</b>



## 1. Introducción

Open General es un juego de estrategia por turnos inspirado en el Panzer General 2 de SSI y realizado por Luis Guzmán. En sus comienzos requería una instalación previa del Panzer General 2, pero ahora es un programa completamente independiente, que no necesita de ningún otro para su ejecución. Aún así puede utilizar todo el material realizado para Panzer General 2, pero añadiendo una serie de mejoras.

## 2. Instalación

### 2.1. Instalación con instalador.

Tinyrodent ha creado un nuevo instalador, [Open General Installer](#) que permite una instalación lista para jugar, de un modo sencillo. Incluye todo lo necesario para jugar a Open General con varias campañas. Es un instalador estándar de Microsoft (.msi) con lo que se puede elegir si se quiere la instalación completa en la carpeta C:\panzer2 que es la opción por defecto, o si se quiere hacer una instalación "a medida", en cuyo caso se puede seleccionar la carpeta de instalación e instalar/actualizar solo partes. El instalador incluye también el archivo OpenIcons.dat que es el archivo alternativo al panzer2.dat que usará Open General.

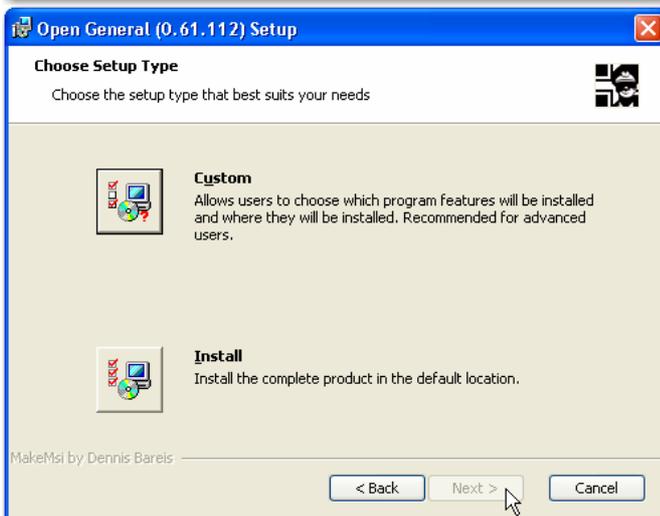
El instalador será actualizado regularmente con nuevas campañas según se vayan creando u "openizando".



Tras descargar el archivo InstallOpenGeneral.msi, haz doble clic en él y se iniciará la instalación.

En la primera pantalla se muestra la versión y la fecha del instalador.

Pulsa en “Next >” para continuar.

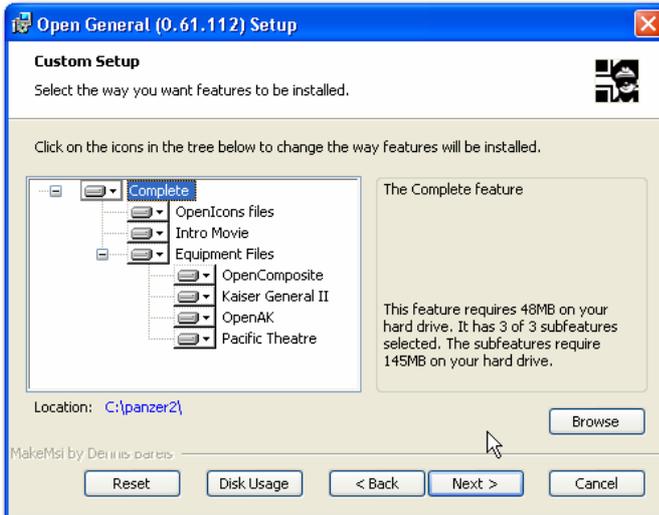


En el siguiente paso se selecciona si la instalación va a ser personalizada (“Custom”) o completa (“Install”).

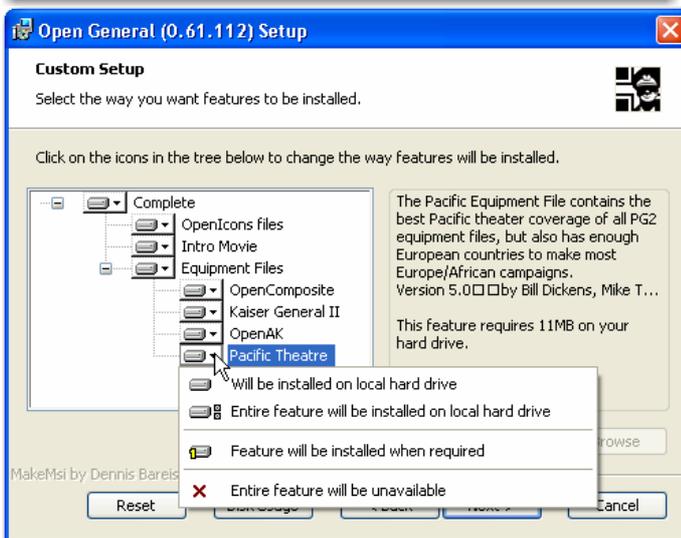
En función del tipo de instalación los pasos posteriores cambian; con la instalación completa se pasa directamente a la pantalla de inicio de la instalación.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

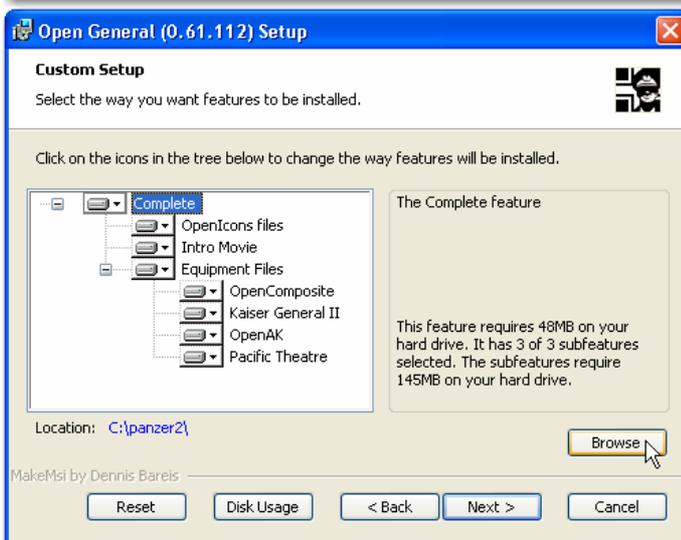


Si se opta por la instalación personalizada, en la siguiente ventana se elige que partes del programa se instalan y cuales no. Para ello se hace clic en el icono que aparece delante de las distintas opciones, con lo que se desplegará un menú para esa opción.



Las opciones son:

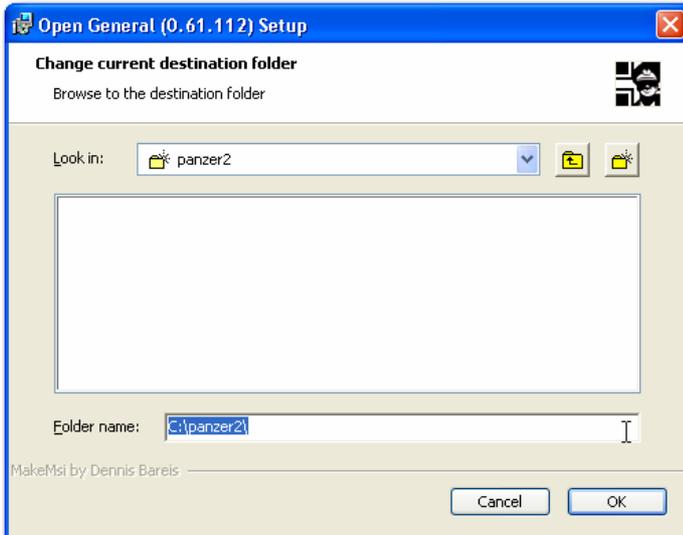
- “*Will be installed on local drive*”: la opción se instalará en el disco duro.
- “*Entire feature will be installed on local drive*”: la opción y las que dependen de ella se instalarán en el disco duro.
- “*Feature will be installed when required*”: la opción se instalará cuando sea necesaria.
- “*Entire feature will be unavailable*”: la opción no se instalará.



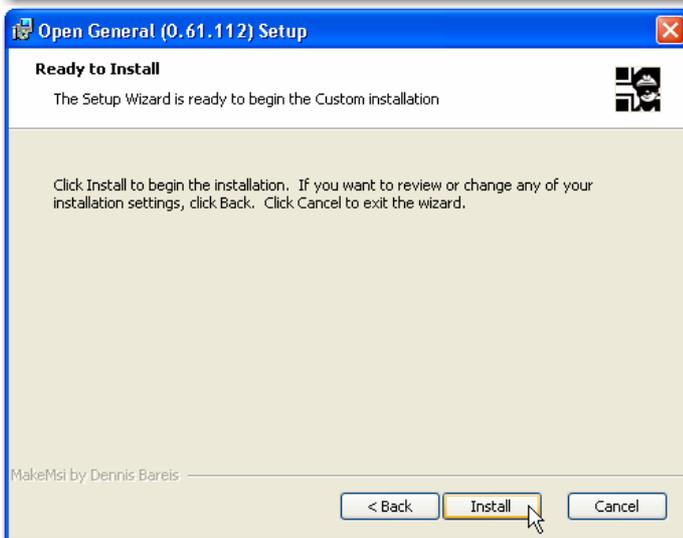
Si se quiere instalar el programa en una carpeta o disco que no sean los que aparecen por defecto (C:\panzer2), hay que hacer clic en el botón “*Browse*”.



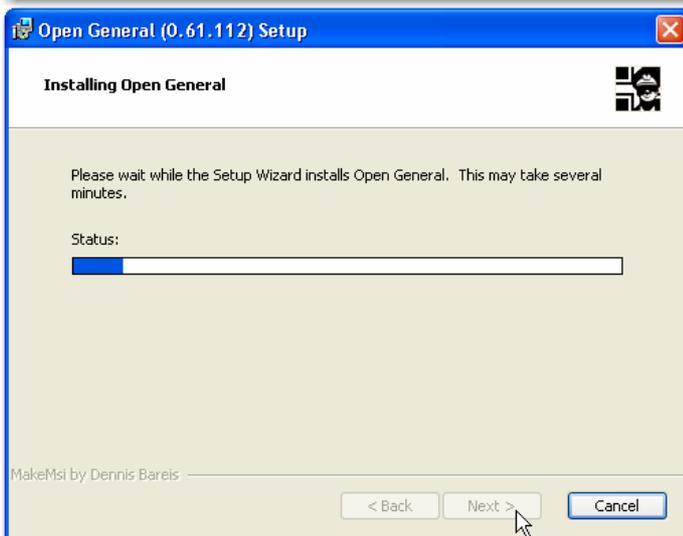
# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Se mostrará una ventana que permitirá elegir el disco y la carpeta de instalación. También es posible desde aquí crear una carpeta nueva, con el botón de la parte superior derecha.



Una vez elegidas las opciones de la instalación personalizada, o la opción de instalación completa, el programa muestra la siguiente ventana. Al pulsar el botón “Install” se iniciará la instalación.



Durante la instalación la ventana muestra una barra de progreso, que informa del cuanto tiempo queda aproximadamente.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Una vez finalizada la instalación se muestra la siguiente ventana; con pulsar “*Finish*” se sale del instalador.

## 2.2. Actualizaciones

Cuando está disponible una actualización solo es necesario descargar el paquete [OpenGenAdv](#) y descomprimirlo en la carpeta del juego.

Este paquete contiene únicamente los archivos que se han modificado, así que a veces además del ejecutable hay que actualizar algún otro fichero, normalmente de la interfaz de usuario.

Si se utiliza el instalador, los pasos serán los mismos que en el apartado anterior, teniendo cuidado de volver a seleccionar la carpeta de instalación si se instaló en una distinta de la predeterminada.



## 3. La pantalla de inicio

Una vez instalado el juego, y tras hacer doble clic en el archivo OpenGen.exe o en el acceso directo del escritorio, el juego muestra la pantalla de inicio. En ella hay una serie de botones que tienen distintas funciones.



En la parte inferior aparece el nombre del Efolder actual, así como la versión del Efile en uso. Los botones de esta pantalla son:



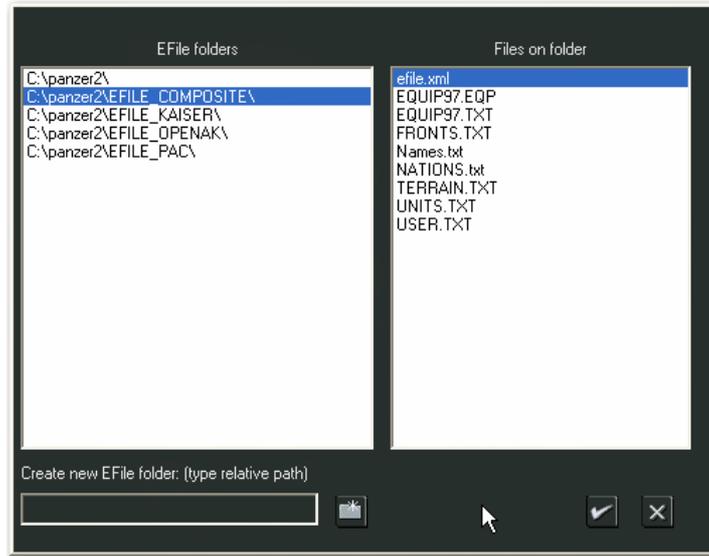
- Selecciona el Efolder a utilizar por el programa.
- Juega un escenario.
- Juega una campaña.
- Juego multijugador.
- Juego por Email (PBEM).
- Mejores puntuaciones.
- Lanza la Suite, para editar escenarios, campañas y efiles.
- Carga una partida.
- Configuración.
- Carga un archivo .xlog
- Muestra el video de presentación.
- Información del juego y de la versión.
- Sale del juego.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

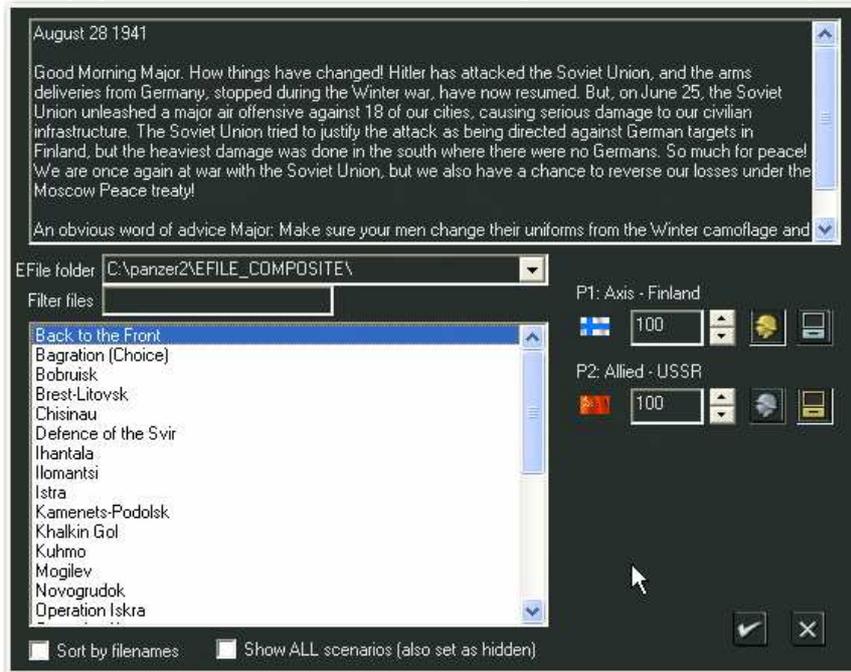
## 3.1. Selección de Efolder

Mediante el botón  se selecciona la carpeta del Efile (Efolder) que se va a utilizar, para que así Open General busque los escenarios, campañas y saves apropiados.



## 3.2. Selección de escenarios y campañas

Al pulsar el botón de jugar un escenario, se muestra una pantalla similar a la siguiente:

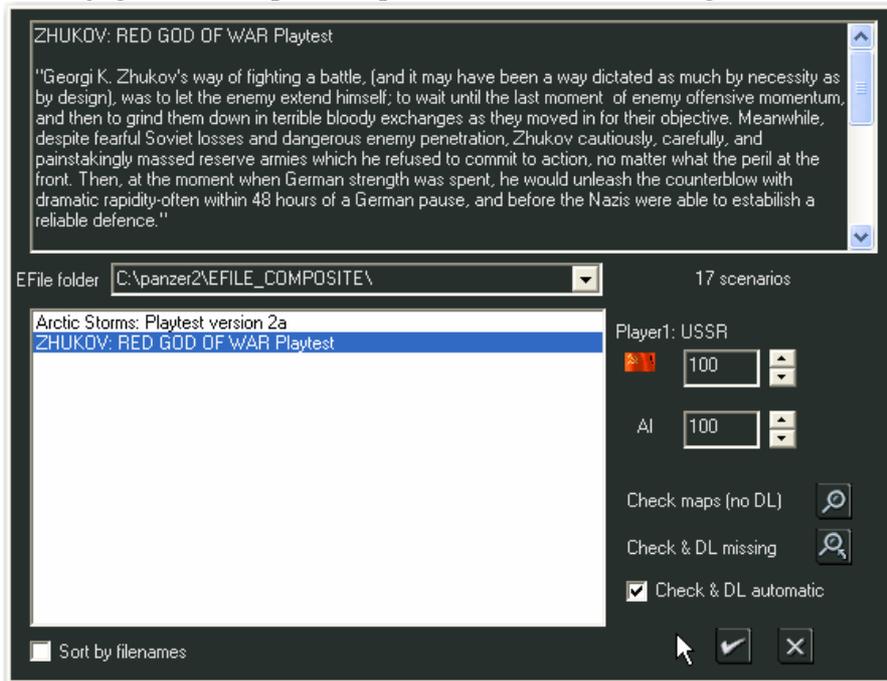


En la lista se muestran todos los escenarios del Efolder; al hacer clic en el nombre de uno de ellos se muestra en la parte superior su introducción, y a la derecha de la pantalla los dos bandos del escenario, con la posibilidad para cada uno de elegir si lo juega el jugador o la AI, así como el nivel de dificultad.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

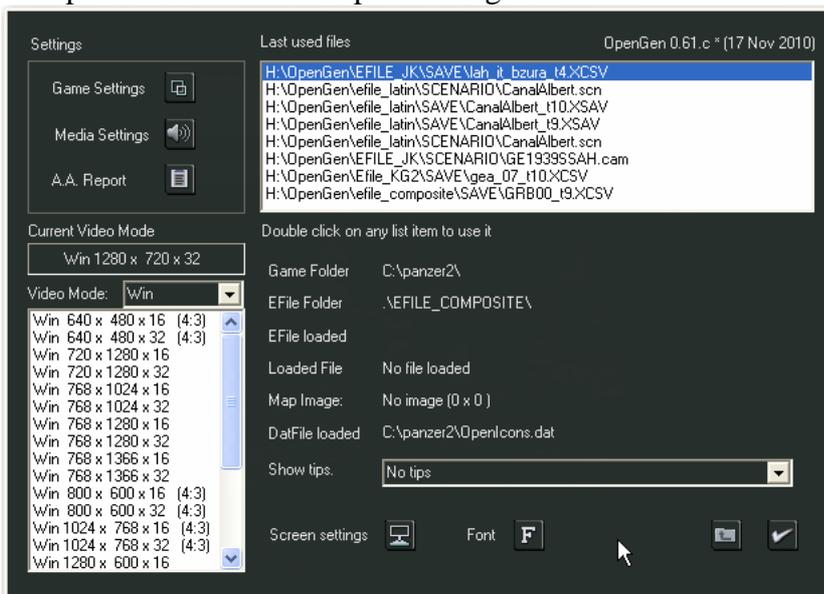
Al pulsar el botón de jugar una campaña, la pantalla mostrada es la siguiente:



La pantalla es similar a la de selección de escenarios. Además también permite comprobar si falta algún mapa para la campaña seleccionada y descargarlo. Los mapas se descargan en formato JPG con una calidad del 70%; si se quiere mayor calidad es recomendable descargarlos manualmente en formato PNG desde la página de Gilestiel, y copiarlos a la carpeta MAP dentro de la carpeta de juego.

## 3.3. Configuración inicial

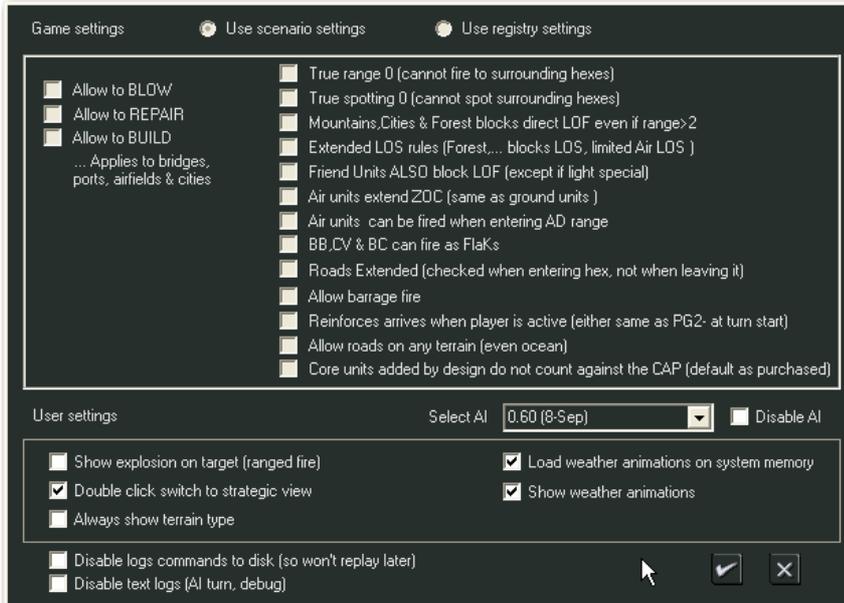
Antes de empezar a jugar es conveniente configurar ciertas opciones utilizando el botón . Tras pulsarlo se muestra la pantalla siguiente:



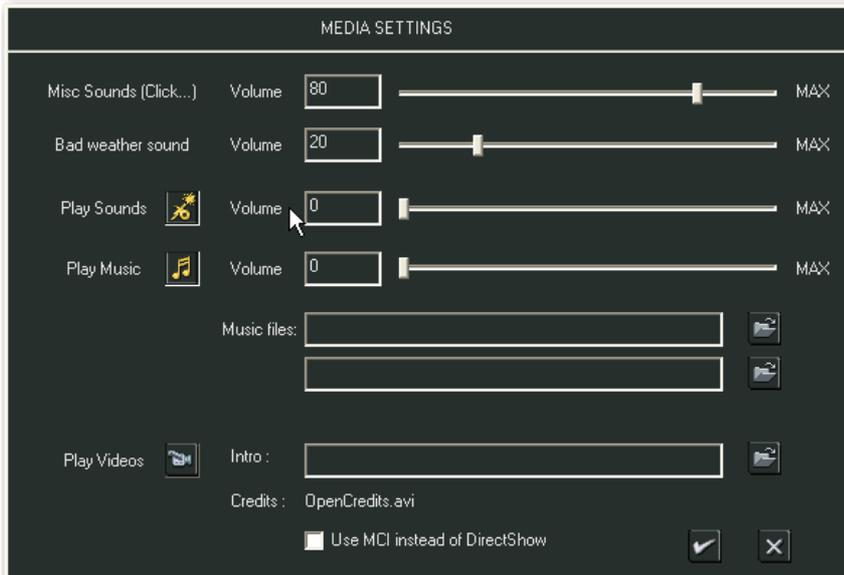
La pantalla de configuración permite al jugador seleccionar distintas configuraciones y da acceso a otras pantallas. La pantalla principal permite seleccionar el modo de video y muestra los archivos usados recientemente.



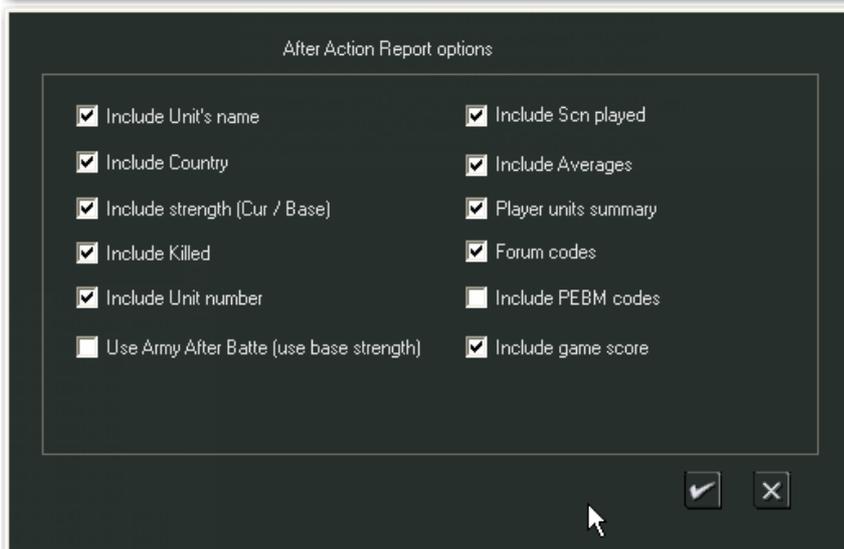
# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Con el botón  se accede a las opciones de juego (“*Game settings*”), que permiten activar o desactivar distintas reglas opcionales de Open General. Estas opciones vienen definidas por el creador del escenario, y al cargar un escenario o campaña se toman las definidas en el mismo.



La pantalla “*Media Settings*” permite fijar el volumen de la música y los efectos sonoros, así como seleccionar la música de fondo y el video de introducción.



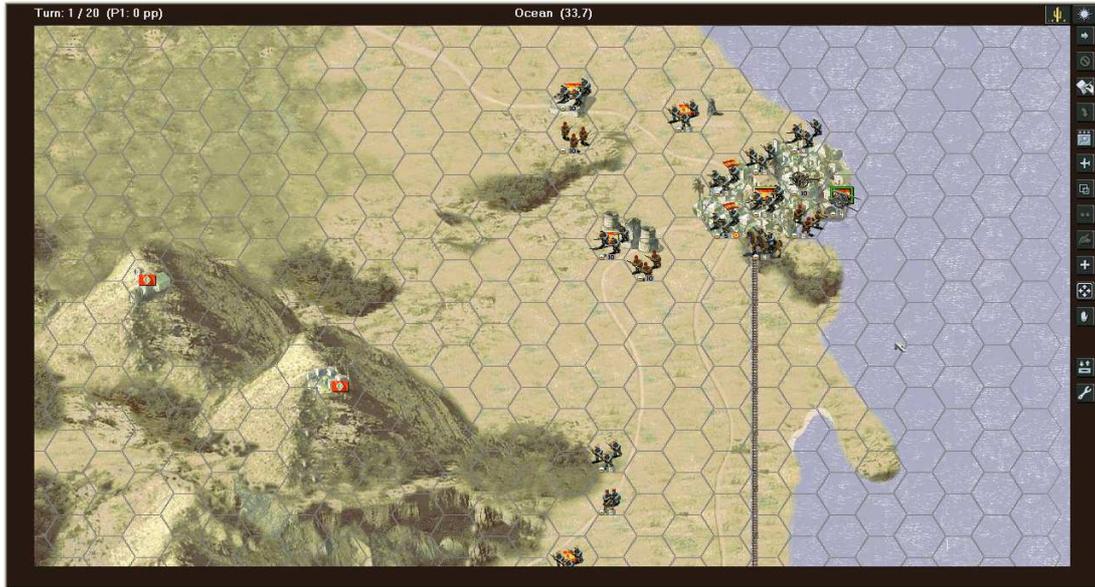
La pantalla “*After Action Report options*” permite elegir que detalles se muestran en el AAR.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

## 4. La pantalla de juego

La pantalla de juego es realmente la pantalla principal del programa y se divide en varias partes. En el centro se muestra un mapa con las unidades; el mapa puede ser mayor que la pantalla, con lo que se puede desplazar la zona visible moviendo el ratón a los extremos. En la parte superior e inferior del mapa hay barras de información, y a la derecha una serie de botones que dan acceso a distintas opciones.



En la barra de información superior se muestra el terreno, los resultados del combate, los turnos, el prestigio disponible, condiciones atmosféricas, etc.

Apuntando con el cursor a un hexágono se muestra el tipo de terreno.

Turn: 3 / 14 (P1: 90 pp)

FOREST (7.24)

Durante un combate se muestran los resultados del mismo.

Destroyed 2 Suppresed 1

Destroyed 6 Suppresed 0

En la barra de información inferior se muestra el nombre, nivel de experiencia, munición, etc. de la unidad a la que apunta el cursor.

U-18 Kolarze / 1 / 1 / 4 / Poznan

Zwiodowcy Rowerowi

Exp:173 Ent:0 Ammo:4/6

Las banderas que aparecen en distintos lugares del mapa representan objetivos; la bandera mostrada indica quien es el propietario del hexágono. Si la bandera tiene un borde, este indica un hexágono especial. Los bordes pueden ser los siguientes:

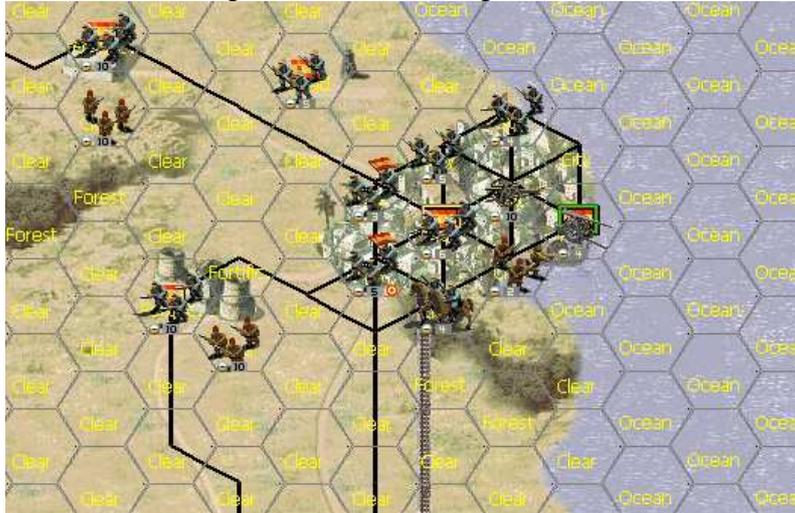
-  Hexágono de suministro.
-  Hexágono de victoria.
-  Hexágono combinado de victoria y suministro.
-  Hexágono de retirada.

Es posible acceder a una vista estratégica del mapa, pulsando el botón ; esta vista muestra el mapa completo a una escala menor, y también muestra los objetivos y unidades visibles.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

También se pueden mostrar en el mapa los tipos de terreno y las carreteras, pulsando la tecla “L” o el botón . Para mostrar los hexágonos con borde se pulsa el botón o la tecla “H”.



En la parte derecha hay una serie de botones; al apuntar a ellos con el ratón se muestra una descripción de su función; las opciones no disponibles muestran el botón en gris.



**Next unit:** salta a la siguiente unidad que no haya movido. Si todas han movido aparece desactivado.



**Cancel move:** cancela el último movimiento; puede no estar activado si con el movimiento se ha detectado una nueva unidad. Un movimiento cancelado no reduce el combustible y permite que la unidad lleve a cabo cualquier nueva acción.



**Requisition unit:** compra nuevas unidades. Mira el apartado “Pantalla de compra”.



**Deploy:** permite desplegar unidades. Mira el apartado “Desplegar unidades”.



**HQ:** muestra la pantalla del Cuartel General, donde el jugador puede ver sus unidades y comprar otras nuevas.



**Air mode:** permite alternar entre unidades aéreas y terrestres, ya que ambas pueden ocupar el mismo hexágono.



**Strategic/Battlefield map:** alterna entre el mapa normal y el estratégico.



**Replay:** muestra la repetición del último turno jugado.



**Chat:** Actualmente no funciona.



**Additional Options:** muestra las opciones adicionales.



**Full Screen:** oculta las barras de información. Muestra el mapa a pantalla completa.



**End turn:** finaliza el turno del jugador actual.



**Save/Load:** accede a la ventana que permite grabar o cargar una partida, iniciar una nueva o salir del juego.



**Settings:** Accede a la pantalla de configuración.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

Al pulsar el botón “**Additional Options**” se muestran en la parte derecha de la pantalla los siguientes botones:



**Status report:** (Tecla B) muestra la pantalla de estado del escenario.



**Scenario intro:** (Tecla I) muestra la introducción del escenario.



**List of hotkeys:** (Tecla K) lista de teclas rápidas.



**Show terrain labels and data:** (Tecla L) muestra el tipo de terreno y las carreteras.



**Show grid:** (Tecla H) muestra y oculta los bordes de los hexágonos.



**Music On-Off:** activa y desactiva la música de fondo.



**Sound effects On-Off:** activa y desactiva los sonidos de las unidades.



**Show combat results on map also:** muestra los resultados de los combates en el mapa.



**Show spotted hexes on map:** (Tecla Tab) muestra los hexágonos avistados.



**Hide unit strength & combat estimated:** (Tecla U) oculta las predicciones de combate y la fuerza de las unidades enemigas.



**Show range of fire for selected unit:** (Tecla Ctrl+R) muestra el alcance de la unidad activa.



**Video and other options:** (Tecla /) muestra la pantalla de configuración.



**Done:** (Tecla .) vuelve a los botones normales.

## 5. Como jugar

Durante el juego es posible realizar varias acciones, dependiendo de la unidad seleccionada y sus habilidades.

### 5.1. Despliegue

El despliegue de las unidades en Open General puede realizarse de varias maneras. En el escenario inicial de la mayor parte de las campañas, las unidades del jugador ya están desplegadas; en el resto de escenarios será posible desplegarlas en hexágonos de despliegue, definidos en el turno inicial del escenario, o en los hexágonos de suministro y adyacentes (dependiendo del terreno). Los hexágonos de despliegue se muestran sombreados.

Durante la fase de despliegue del primer turno, los hexágonos de despliegue permanecen visibles mientras que la ventana de despliegue siga abierta; si se cierra antes de desplegar todas las unidades, es posible desplegarlas únicamente en un hexágono de suministro y sus seis hexágonos adyacentes (dependiendo del terreno). Las nuevas unidades compradas tras la fase de despliegue inicial sólo se pueden desplegar en o alrededor de los hexágonos de suministros, tras pulsar el botón “**Deploy**”.

El despliegue de unidades aéreas es diferente, ya que sólo pueden desplegar en los aeródromos; algunos tipos de avión pueden desplegarse desde otras unidades, por ejemplo los aviones navales pueden desplegarse desde portaaviones. Si el jugador tiene más aviones que hexágonos de despliegue para los mismos, podrá desplegarlos una vez que los aviones desplegados inicialmente se muevan de los hexágonos de despliegue.

#### **Despliegue en el primer turno.**

En el primer turno del escenario, el jugador debe desplegar sus unidades core. Los hexágonos de despliegue están sombreados, como en la imagen siguiente:



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Es posible seleccionar otros tipos de sombreado pulsando las teclas **Alt + 1, ..., Alt + 6**.

## Despliegue en turnos siguientes.



Si el jugador compra nuevas unidades durante el escenario, o el diseñador del escenario ha definido menos hexágonos de despliegue que unidades core tiene el jugador, la única opción es desplegar en un hexágono de suministro o combinado suministro/victoria. Tanto el hexágono de suministro como sus seis hexágonos adyacentes son válidos para el despliegue, dependiendo del terreno. El procedimiento sería el mismo que para el primer turno.

## 5.2. Movimiento

Cuando una unidad está seleccionada y puede mover, los hexágonos a los que se puede desplazar aparecen sombreados; basta con hacer clic en uno de ellos para que la unidad se mueva hasta él. Si el hexágono está muy lejos la unidad usará automáticamente el transporte de que disponga; es posible saber antes del movimiento que hexágonos usarán el transporte, ya que el cursor se convierte sobre ellos en un camión.

Sólo las unidades aéreas pueden ocupar un hexágono ocupado por otra unidad no aérea.

El movimiento consume combustible, un punto por punto de movimiento gastado; los aviones gastan por lo menos el equivalente a un tercio de su movimiento por turno.

El movimiento puede finalizar sin alcanzar el hexágono de destino si la unidad se mueve adyacente a otra o trata de entrar en un hexágono en el que hay una unidad previamente no detectada; en este último caso se produce una emboscada.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

El movimiento a lo largo de carreteras es más rápido, sobre todo para determinados tipos de transporte.

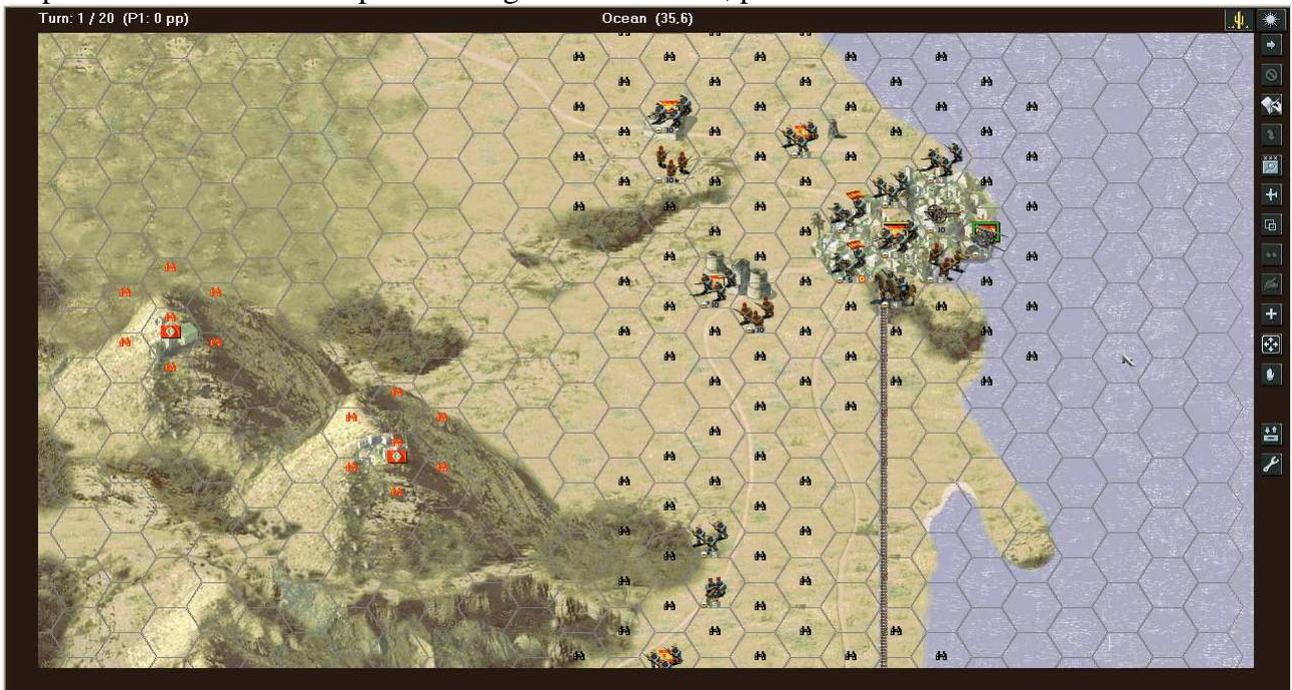
Por lo general el movimiento se hace en una sola fase, pero ciertas unidades (las de la clase *Recon* o las que tienen el atributo *Recon*) pueden hacerlo en varias fases.

## 5.3. Detección

Al principio de cada turno todos los hexágonos están ocultos, excepto los de alrededor de una ciudad, puerto o aeródromo propios, o dentro del alcance de detección de unidades propias. El alcance de detección de las unidades aéreas se divide a la mitad en Overcast; el de otras unidades se divide por la mitad cuando llueve o nieva. Una vez que un hexágono ha sido detectado en el turno de un jugador, permanece así todo ese turno. Cuando una unidad se mueve, explora todos los hexágonos dentro de su alcance de detección; las unidades enemigas dentro del mismo son automáticamente detectadas. Detectar una unidad no permite necesariamente poder atacarla, si no está al alcance de ataque.



Es posible mostrar en el mapa los hexágonos detectados, pulsando la tecla “Tab” o el botón



## 5.4. Combate

El combate generalmente solo puede ser efectuado contra una unidad enemiga detectada. Para atacar se selecciona la unidad atacante y se mueve el cursor a la unidad atacada; se mostrarán las bajas estimadas para ambos bandos. Si se quiere iniciar el ataque, basta con hacer clic en la unidad atacada.

Una vez que el ataque se ha completado, este puede resultar en bajas para una o ambas unidades, retiradas o la destrucción de alguna de ellas.

Cada unidad puede atacar una vez por turno, siempre que:

- Tenga munición
- Tenga a la unidad enemiga al alcance.
- Las condiciones ambientales y demás lo permitan

Todas las unidades pueden mover y atacar, o atacar y mover, excepto la artillería, antiaéreos y antitanques, que no pueden disparar tras moverse excepto si tienen el atributo *Mechanised*.

### Modificadores al combate

Ciertas condiciones pueden modificar los resultados de un combate



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

## Rugged defence

La “*Rugged defence*” puede ocurrir por dos motivos: si una unidad trata de moverse en el hexágono de una unidad oculta (en caso de unidades aéreas se denomina “*Out of the sun*”, y en unidades navales “*Surprise contact*”), o si una unidad atrincherada es atacada por una unidad adyacente; en este último caso la probabilidad de una “*Rugged defence*” depende de la experiencia de ambas unidades, el tipo de unidades y el nivel de atrincheramiento del defensor.

Esto representa unidades con tiempo para preparar buenas posiciones defensivas o trampas. Si el atrincheramiento es cero o si el atacante es una unidad con el atributo *Pioneer*, no hay posibilidad de una “*Rugged defence*”.

## Fuego de apoyo

El fuego de apoyo es el que prestan ciertas unidades a la defensa de otra del mismo bando. Las unidades que realizan fuego de apoyo disparan antes de que se produzca el ataque contra la unidad defensora; si la unidad atacante es destruida o sus bajas más supresión es igual a su fuerza, el ataque se rompe.

Las unidades de artillería proporcionan fuego de apoyo al resto de unidades terrestres cercanas que sean atacadas por otras unidades terrestres, mientras que las unidades de defensa aérea lo hacen contra los ataques aéreos. Hay dos tipos de fuego de apoyo de artillería: las unidades adyacentes a la unidad que da el fuego de apoyo lo reciben con fuerza completa, mientras que las que no están adyacentes lo reciben a la mitad.

El equivalente aéreo del fuego de apoyo es la intercepción. Los cazas adyacentes a bombarderos o unidades terrestres defensoras pueden interceptar unidades aéreas atacantes, pero los cazas solo realizan una intercepción por turno, y cada unidad aérea atacante solo puede ser interceptada una vez por turno.

## Supresión

La supresión representa resultados de combate distintos a la destrucción; únicamente dura un turno de combate, pero la causada por bombarderos dura el turno completo del jugador. Si una unidad sufre bajas más supresión en mayor o igual cantidad que su fuerza actual debe retirarse, y si no puede se rinde o es destruida.

## Atrincheramiento

El atrincheramiento representa las estructuras defensivas ocupadas por la unidad. El atrincheramiento necesita tiempo de preparación, de modo que cuantos más turnos la unidad permanezca inmóvil (puede atacar, abastecerse,...), su atrincheramiento aumentará; si se mueve del hexágono pierde todo su atrincheramiento. Algunas unidades se atrincheran más rápido que otras: normalmente la infantería se atrincheran rápido, mientras que los tanques tardan más.

Clase	Velocidad de atrincheramiento
Infantry	3
Tank	1
Recon	2
AT	2
Flak	1
Fortification	1
GTP	1
ART	2
AD	2
Resto	0

El atrincheramiento base es el atrincheramiento obtenido por una unidad tras un turno en un hexágono. El atrincheramiento máximo que puede adquirir una unidad es el base aumentado en 5; no obstante el diseñador del escenario puede establecer valores más altos.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

El atrincheramiento es importante porque favorece al defensor, además de aumentar la posibilidad de una “*Rugged defence*”. Cada ataque contra una unidad atrincherada reduce su atrincheramiento en 1.

Terrain	Atrincheramiento base
Clear	0
Town	3
Airfield	0
Forest	2
Bocage	2
Hill	1
Mountain	2
Snow/sand	0
Swamp	0
Ocean	0
River	0
Fortification	4
Port	1
Stream	0
Escarpment	0
Impassable river	0
Rough	2

## Iniciativa

La iniciativa representa la velocidad de reacción de la unidad en combate. Viene determinada por el equipo, el terreno y la experiencia de las unidades; además se ajusta por un factor aleatorio, para simular la incertidumbre de la batalla. Cuanto mayor sea mejor, ya que la unidad con mayor iniciativa sufre menos daños. En una “*Rugged defence*” la iniciativa del atacante es cero.

## Meteorología

Las condiciones atmosféricas se determinan al azar, basadas en el año y el lugar en el que ocurre la batalla. Las posibilidades son, de mejor a peor: *fair*, *overcast*, *rain* o *snow*.

El más tiempo en general beneficia al defensor, y al bando con inferioridad aérea, debido a la incapacidad de las unidades aéreas de atacar durante el mal tiempo, excepto que tengan el líder *All Weather*. Los momentos de mal tiempo son buenos para reabastecerse y reforzar unidades.

Se pueden comprobar las condiciones meteorológicas en la parte superior derecha de la pantalla de juego, o en el briefing del turno que se muestra con la tecla “**B**”.

## Efectos del terreno en el combate

Algunos tipos de terreno proporcionan un mayor nivel inicial de atrincheramiento, haciendo que sea más fácil defenderlos.

En terreno difícil, como ciudades y montañas, las unidades atacan el valor del “*Close defence*” del contrario, con la desventaja que esto supone para unidades que no sean de infantería. La excepción es que la unidad atacante en una “*Rugged defence*” ataca al valor de “*Ground defence*” de la unidad defensora.

La infantería y artillería pueden ser muy efectivas al defender terreno difícil, particularmente contra tanques. Por el contrario, tanques y artillería autopropulsada son extremadamente eficaces en terreno abierto, donde la infantería y la artillería deben estar atrincheradas para poder sobrevivir.

## Experiencia

Cada vez que una unidad participa en un combate gana experiencia, y cuanto más éxito tenga en el combate más experiencia ganará. Cuando dos unidades luchan, sus niveles relativos de experiencia afectan al combate y determinan las bajas. Las unidades con dos o tres niveles de experiencia deben ser consideradas veteranas, mientras que las de cuatro o cinco niveles serán tropas de élite.

La experiencia se gana en los combates según los puntos de fuerza eliminados, ponderados por las diferencias entre los valores efectivos de ataque y defensa de los contendientes.



## 5.5. Condiciones de victoria

La finalidad de cada escenario es lograr las condiciones de victoria asignadas; según el número de turnos que se tarde en conseguirlas se pueden obtener tres niveles de victoria:

- Victoria Brillante: en algunos casos se obtienen unidades gratis.
- Victoria.
- Victoria Táctica.

Las condiciones de victoria pueden ser de varios tipos:

- Conquistar todos los Hexágonos de Victoria (HV) en los turnos asignados.
- Eliminar todas las unidades enemigas, o unas unidades determinadas.
- Mantener un número de HV durante los turnos asignados.
- Conquistar determinados HV en los turnos asignados.
- Retirar del mapa un número determinado de unidades.

Algunas de estas condiciones pueden exigirse simultáneamente, pero solo es necesario conseguir una de ellas para acabar el escenario.

Generalmente las condiciones de victoria vienen explicadas en la introducción del escenario; durante la partida se pueden ver las condiciones con la tecla “B”.

## 5.6. Líderes

Cada vez que una unidad gana una barra de experiencia (cada 100 puntos, hasta los 500), tiene una oportunidad del 20% acumulable de conseguir un líder. Los líderes tienen dos habilidades que mejoran las características de la unidad o le otorgan capacidades: una de las habilidades viene determinada por la clase de la unidad que obtiene el líder, y la otra es aleatoria.

### Habilidades de los líderes de clase:

- Tanques: "Aggressive Maneuver". Movimiento incrementado en 1.
- AT (Anti-Tanque): "Tank Killer". Elimina la penalización de iniciativa por disparar tras mover.
- Artillería: "Marksman". Alcance de ataque aumentado en 1 hexágono.
- Reconocimiento: "Elite Recon Veteran". Alcance de detección incrementado en 2 hexágonos.
- AD (Defensa Aérea): "Mechanized Veteran". La unidad puede mover primero y disparar después.
- FlaK: "FlaK Support". Proporciona intercepción múltiple y fuego de apoyo.
- Infantería: "Tenacious Defense". Defensa terrestres incrementada en 4.
- Cazas: "Skilled Interceptor". Puede interceptar más de un caza enemigo que ataque a unidades amigas adyacentes en el mismo turno.
- Bombarderos tácticos: "Skilled Assault". No les afectan los resultados “Out of the sun” (no pueden ser sorprendidos).

### Habilidades aleatorias (algunas no se aplican a ciertas clases):

- Aggressive Attack: Valores de ataque aumentados en 2.
- Aggressive Maneuver: Movimiento incrementado en 1.
- All Weather Combat: No le afectan las condiciones meteorológicas.
- Alpine Training: La unidad puede moverse por hexágonos de bosque y montaña como si fueran terreno llano.
- Battlefield Intelligence: No puede ser sorprendido.
- Bridging: La unidad trata los hexágonos de río como terreno abrupto; NO tiene la habilidad de actuar como un puente.
- Combat Support: La unidad proporciona una bonificación al combate basada en su experiencia a todas las unidades adyacentes, tanto en defensa como en ataque; las unidades terrestres sólo a las terrestres, y las aéreas sólo a las aéreas.
- Determined Defense: Valores de defensa aumentados en 2.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

- Devastating Fire: La unidad tiene dos ataques por turno; puede disparar dos veces (no se incluyen los Overrun) o disparar una y reabastecerse o reforzarse en el mismo turno.
- Ferocious Defense: Ninguna unidad puede ignorar el atrincheramiento de esta unidad.
- Fire Discipline: La unidad usa la mitad de la munición normal.
- First Strike: La unidad dispara primero si gana la iniciativa (para este propósito se considera la iniciativa MAS la experiencia).
- Camouflage Expert: En bosque, ciudad, desierto, bocage o montaña, la unidad solo es detectada por unidades adyacentes, y dispara a la primera unidad en entrar en su ZoC.
- Infiltration Tactics: La unidad ignora el atrincheramiento, como los ingenieros. Además, la unidad puede actuar como una unidad de puentes.
- Influence: El coste de actualizar o reforzar la unidad es menor (la mitad, jugando al 100%)
- Liberator: La unidad proporciona prestigio adicional al capturar banderas (el doble, jugando al 100%)
- Overwatch: Cada turno, la primera unidad enemiga que entre en el alcance de esta unidad es sujeta a un “ataque sorpresa”.
- Overwhelming Attack: Algunos puntos de supresión causados por esta unidad se convierten en bajas.
- Reconnaissance Movement: La unidad se puede mover en fases, como si fuera una unidad de la clase Recon.
- Resilience: La unidad es más difícil de destruir.
- Shock Tactics: La unidad causa supresión duradera, como los bombarderos.
- Skilled Ground Attack: +4 de bonificación al atacar a unidades terrestres.
- Skilled Reconnaissance: El alcance de detección es aumentado en 1 hexágono.
- Street Fighter: La unidad ignora los atrincheramientos en ciudad.
- Superior Maneuver: La unidad ignora las zonas de control enemigas.



Las unidades que tienen un líder muestran junto a su fuerza un pequeño icono con la insignia de su país. Se pueden ver las habilidades del líder al inspeccionar la unidad; en ese caso el líder se muestra como una pequeña figura en la esquina inferior derecha. Al apuntar con el cursor a la figura se muestran sus habilidades.



## 5.7. Opciones de ingenieros/zapadores

Las unidades con el atributo “Pioneer” o “Sapper” tienen varias habilidades que les permiten realizar nuevas acciones que modifican el terreno sobre el que se encuentran. Todas estas opciones deben de estar activadas por el diseñador del escenario.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Algunas de las opciones siguientes tardan varios turnos hasta su finalización; para saber cuantos restan, coloca el cursor sobre la unidad que está construyendo y se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla el objeto en construcción y los turnos restantes.

## 5.7.1. Como destruir un puente

Para destruir un puente una unidad con el atributo “Pioneer” o “Sapper” debe situarse en el puente. A colocar el cursor sobre la unidad se muestra la opción “1 Blow”; basta con pulsar la tecla “1” en el teclado para destruir el puente.



## 5.7.2. Como construir un puente

Para construir un puente una unidad con el atributo “Sapper” debe situarse en el hexágono de río en el que se construirá el puente. Al situar el cursor sobre la unidad se muestra la opción “3 Bld Bridge”; si se pulsa la tecla “3” en el teclado se iniciará la construcción del puente.



## 5.7.3. Como construir fortificaciones

Para construir fortificaciones una unidad con el atributo “Sapper” debe encontrarse en un hexágono de terreno adecuado y no haber realizado ninguna acción. Al situar el cursor sobre la unidad, se mostrará la opción “7 Bld Fortific.”; basta con pulsar la tecla “7” en el teclado y se iniciará la construcción de la fortificación.



## 5.7.4. Como construir aeródromos

La unidad de zapadores debe tener el atributo especial “Sapper”, y el escenario debe tener activada la opción “Allow to build Pontoons, Ports, Airfields, and Forts”. Además la unidad debe estar situada en un hex de terreno llano y tener movimiento disponible. Selecciona la



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

unidad y se mostrará la opción “5 Bld Airfield”. Pulsa “5” en el teclado y la construcción comenzará.



## 5.7.5. Destruir terreno

Para destruir puentes, aeródromos, ciudades o puertos, una unidad con el atributo “Pioneer” o “Sapper” debe estar en el hexágono a destruir y no haber efectuado ninguna acción; al situar el cursor sobre ella aparecen las posibles acciones a realizar, entre ellas “1 Blow”; basta con pulsar la tecla “1” en el teclado para que la unidad destruya el hex.



## 5.7.6. Reparar

Para reparar un elemento destruido, una unidad con el atributo “Sapper” debe estar en el hexágono y no haber realizado ninguna acción; al situar el cursor sobre ella se muestran las posibles acciones a realizar, entre ellas “2 Repair”; basta con pulsar la tecla “2” en el teclado para iniciar la reparación.

## 5.7.7. Minas

En Open General las minas no son unidades, sino una característica del terreno; no tienen bando, por lo que atacarán a cualquier unidad que entre en el hexágono minado

Las minas se pueden definir en el escenario, pero también pueden ser creadas por ciertas unidades: las minas terrestres pueden ser creadas por unidades con el atributo “Sapper”, y eliminadas por cualquier unidad de infantería, mientras que las minas marinas pueden ser creadas y eliminadas por destructores y unidades con el atributo “Sapper”.

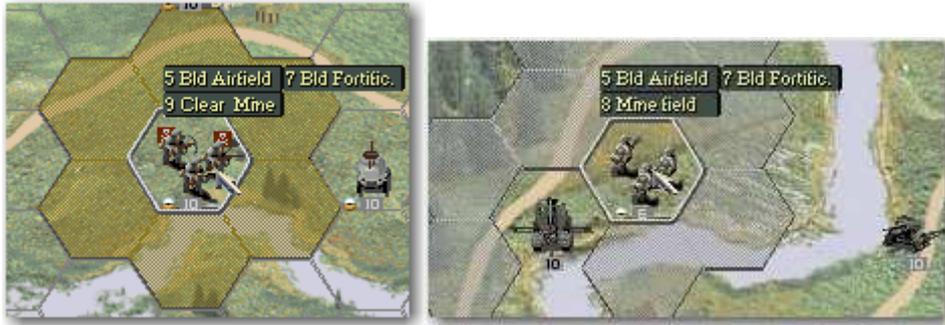
Entrar en un campo de minas detectado requiere todo el movimiento de la unidad, como los ríos, y puede causar hasta 3 puntos de bajas, dependiendo de la experiencia de la unidad y el atributo “Pioneer”. Cuando una unidad está en un campo de minas su movimiento está limitado a 1 y su defensa se reduce en 3.

Para eliminar minas, la unidad debe estar en el hexágono minado, pero no siempre tendrá éxito, en cuyo caso sufrirá bajas. Al apuntar a la unidad se mostrará la opción “9 Clear Mine”; basta con pulsar la tecla “9” en el teclado para que la unidad intente remover las minas.



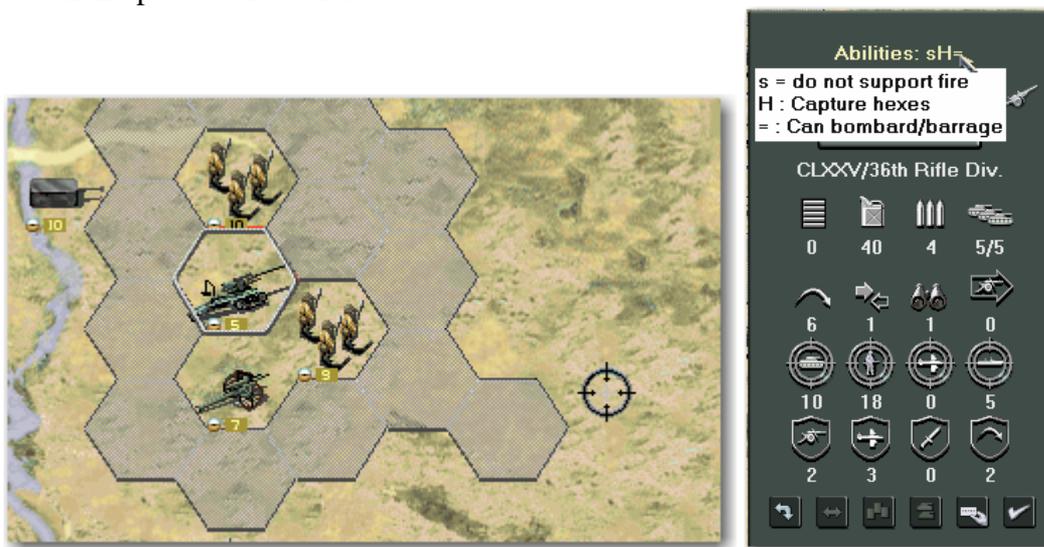
# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

Para crear un campo de minas, una unidad con el atributo “Sapper” debe estar en el hexágono y no haber realizado ninguna acción; al situar el cursor sobre ella se muestran las posibles acciones a realizar, entre ellas “8 Minefield”. Si se pulsa la tecla “8” la unidad creará el campo de minas.



## 5.8. Opciones de artillería

La artillería, además de hacer fuego indirecto sobre unidades visibles y fuego de apoyo defensivo, puede hacer fuego de barrera, siempre que el escenario tenga habilitada la opción “Allow Barrage”. Al tener seleccionada una unidad de artillería capaz de hacer fuego de barrera, el cursor se convierte en un punto de mira al colocarlo sobre hexágonos no visibles, de modo que al hacer clic son atacados; las unidades presentes en un hexágono atacado de este modo pueden perder puntos de fuerza, y el terreno puede ser destruido.



## 5.9. Opciones de transporte (aviones, naval)

Cuando una unidad está embarcada en un transporte naval o aéreo y puede desembarcar en un hexágono, el cursor se convierte en un icono que indica la posibilidad de desembarcar: unos paracaídas en caso de transporte aéreo, y una lancha de desembarco en caso de transporte naval; para desembarcar basta con hacer Ctrl + clic en el hexágono deseado.





# OPEN GENERAL - MANUAL BASICO

## 6. Pantalla HQ

La pantalla HQ muestra las unidades del jugador. Para abrirla se pulsa el botón  en el lateral derecho.



En la parte derecha de la pantalla aparecen nuevos botones:



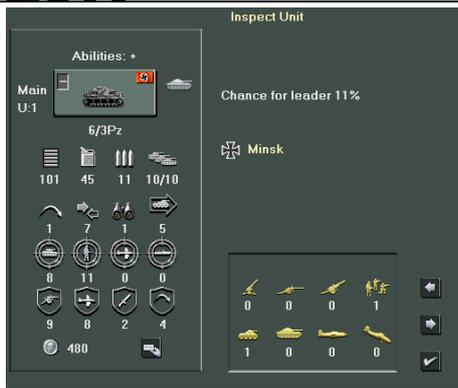
- Dossier: muestra la pantalla de resumen del líder.
- Inspect Unit: muestra información de la unidad seleccionada.
- Go to Unit: muestra en el mapa la unidad seleccionada.
- Requisition Unit: accede a la ventana de compra de unidades.
- Overstrength Unit: refuerza la unidad seleccionada en un punto cada vez que se pulsa.
- Upgrade Unit: muestra la ventana para actualizar la unidad.
- Reassign Unit: elimina la unidad del core.
- Game Function: permite grabar o cargar la partida, comenzar una nueva o salir del juego.
- Core units cost and cap values: muestra el coste de las unidades y los valores del cap.
- AAR: muestra el informe de acción.
- Exit: sale del HQ



Al apuntar con el cursor a una unidad, se muestra información sobre ella en la parte superior de la ventana. Si se hace clic en la unidad se muestran las características de la unidad en la parte izquierda de la pantalla.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Al hacer clic en el icono de la unidad de la parte izquierda de la ventana, o en el botón “Inspect Unit”, se muestra otra pantalla con mas información de la unidad, como batallas en las que ha participado, unidades que ha destruido, posibilidad de conseguir líder, o características del líder.

## 7. Unidades

Las unidades en Open General pueden pertenecer a una de las siguientes clases, cada una de ellas con habilidades y características particulares:



**Air Defence (Defensa Aérea):** unidades que defienden a otras de ataques aéreos.

**Flak:** unidades capaces de atacar a unidades terrestres y defender a un hexágono de unidades aéreas.

**Fortificacion (Fortificación):** unidades estáticas con altos valores de defensa.

**Anti Tank (Antitanque)**

**Artillery (Artillería):** unidades capaces de atacar a distancia, hacer fuego de barrera y de apoyo, y destruir terreno.

**Infantry (Infantería):** desembarca de su transporte si es atacada.

**Recon (Reconocimiento):** unidades con movimiento en fases.

**Tank (Tanque):** unidades con posibilidad de hacer “overrun”.

**Fighter (Caza):** unidades con capacidad de atacar a otras unidades aéreas y de proporcionar protección a bombarderos y unidades de tierra adyacentes.

**Tactical Bomber (Bombardero Táctico):** causan supresión duradera y pueden atacar submarinos si tienen un “Naval attack” mayor que cero.

**Level Bomber (Bombardero Horizontal):** unidades capaces de atacar hexágonos y causar supresión duradera, pérdida de prestigio y de combustible/munición.

**Submarine (Submarino):** unidades navales que solo pueden ser atacadas por destructores o bombarderos tácticos; en caso de ser atacadas tienen posibilidad de evadir el ataque.

**Destroyer (Destructor):** unidades navales que pueden crear/eliminar minas y atacar submarinos.

**Battleship (Acorazado)**

**Aircraft Carrier (Portaaviones):** unidades navales capaces de desplegar y abastecer ciertos tipos de aviones en su hexágono.

**Battle Cruiser (Crucero de Batalla)**

**Cruiser (Crucero)**

**Light Cruiser (Crucero Ligero)**



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

## Unidades Core y Auxiliares

Al jugar una campaña, el ejército del jugador contiene tanto unidades core como auxiliares. Las unidades core son las principales del ejército, ya que se mantienen de escenario en escenario; las unidades auxiliares sólo se pueden utilizar en el escenario en el que aparecen. Las unidades core tienen los números de fuerza negros, mientras que las auxiliares los tienen blancos.



Las unidades core que no se despliegan al inicio del escenario se pueden desplegar posteriormente en o alrededor de los hexágonos de suministro.

## Valores de las unidades

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en una unidad, se muestra una ventana con sus características; al apuntar con el cursor a cada símbolo, se muestra una breve explicación del mismo.



Nivel de experiencia: cada 100 puntos de experiencia se consigue una barra, hasta un máximo de 5. La experiencia incrementa la efectividad de la unidad.



Combustible: cantidad de combustible disponible o total, dependiendo de la pantalla. Cuando llega a cero la unidad debe reabastecerse para poder moverse de nuevo.



Munición: cantidad de munición disponible o la total, dependiendo de la pantalla. Cuando llega a cero la unidad debe reabastecerse o no podrá atacar, aunque si defenderse con penalizaciones.



Fuerza: la “salud” actual o total de la unidad, dependiendo de la pantalla. Cuando llega a cero la unidad es destruida.



Alcance: la distancia en hexágonos a la que la unidad puede atacar.



Iniciativa: una estimación de la habilidad de la unidad para reaccionar en combate, que se usa para calcular los resultados del combate. Puede modificarse por el terreno del defensor y la experiencia.



Alcance de detección: la distancia en hexágonos a la que la unidad detecta a las unidades enemigas.



Movimiento: la distancia a la que la unidad puede moverse por turno. Puede variar según el terreno o las condiciones meteorológicas.



Ataque blindado: capacidad de la unidad de atacar a unidades blindadas. Si es cero la unidad no puede atacar ese tipo de blancos.



Ataque no blindado: fuerza de la unidad al atacar blancos no blindados. Si es cero la unidad no puede atacar este tipo de blancos.



Ataque aéreo: fuerza de la unidad al atacar blancos aéreos. Si es cero la unidad no puede atacar este tipo de blancos.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO



Ataque naval: fuerza de la unidad al atacar blancos navales. Si es cero la unidad no puede atacar este tipo de blancos.



Defensa terrestre: habilidad de la unidad para soportar ataques de unidades terrestres y navales.



Defensa aérea: habilidad de la unidad para soportar ataques de unidades aéreas. Las unidades aéreas la utilizan para defenderse de cualquier tipo de ataque.



Defensa cercana: habilidad de las unidades que no pertenecen a la clase “Infantería” de defenderse o atacar unidades de infantería en bosques o ciudades.



Modificador de defensa lejana: habilidad de la unidad de soportar ataques a distancia de unidades terrestres. No se usa para defenderse de ataques de artillería.



Coste: el valor de la unidad, en puntos de prestigio.

En la parte superior de la ventana se muestra una imagen de la unidad, con sus barras de experiencia y su bandera; si la unidad tiene transporte se muestra el icono de una rueda en la parte inferior derecha de la imagen; es posible cambiar la ventana para que muestre las características del transporte haciendo clic en un lateral de la misma. Bajo ella está el nombre de la unidad.



En la parte inferior de la ventana “View unit” hay cinco botones que controlan varias funciones, y el botón Salir a la derecha del todo.



Montar/desmontar en su transporte



Montar/desmontar en transporte aéreo o naval.



Reabastecer.



Reforzar.



Renombrar.



Salir

## Habilidades de las unidades:

- Air Support: Permite a la unidad reabastecer a los aviones en su mismo hexágono.
- Air Transportable: Permite embarcar en aviones el transporte que también tenga este atributo.
- Allow LOF: la unidad permite disparar a través de ella al enemigo.
- Bridge: la unidad actúa como un puente, si se coloca en un río.
- Carrier deploy: la unidad puede desplegarse y reabastecerse en portaaviones.
- Combat support: la unidad presta la mitad de sus barras de experiencia a las unidades adyacentes.
- Cut LOS: la unidad no permite ver a través de ella al enemigo.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

---

- Disembark after move: la unidad abandona su transporte tras mover.
- Dismount: la unidad desmonta del transporte si es atacada.
- Engineer: la unidad ignora atrincheramientos y puede destruir puentes y eliminar minas.
- Evade: la unidad tiene un 50% de posibilidades de evitar un ataque, como los submarinos.
- Marine: permite que la unidad mueva tras desembarcar de un transporte naval.
- Mechanized: permite que la unidad mueva Y dispare.
- Mountain: la unidad mueve en colinas, montañas y abrupto como si fuera llano.
- No Dirt AP: la unidad no puede reabastecerse en aeródromos improvisados.
- No leader: la unidad no puede obtener líderes.
- No-surrender: evita que la unidad se rinda si es forzada a retirarse debido a la supresión y no puede hacerlo.
- No ZOC: la unidad no tiene zona de control.
- Recon: la unidad puede mover en fases.
- Sapper: permite que la unidad destruya, construya, repare, ponga/quite minas, siempre que el escenario lo permita.
- Support fire: la unidad proporciona fuego de apoyo.
- Torpedo: permite atacar a barcos en rango de tiro, aunque estén en diferente hexágono.
- NoSA: No puede iniciar combate contra objetivos Soft Target.
- NoHA: No puede iniciar combate contra objetivos Hard Target.
- NoAA: No puede iniciar combate contra objetivos aéreos.
- NoBuy: La unidad no aparece en la lista de unidades comprables
- NoneBuy: Nadie puede comprar esta unidad, ni obtenerla como prototipo.
- CanAA: puede atacar a aviones (para unidades terrestres y navales)
- NoProto: La unidad no puede obtenerse como prototipo.
- Capture: La unidad puede conquistar banderas.
- Carrier: la unidad puede abastecer unidades aéreas en su mismo hexágono.
- Light: la unidad no interrumpe la línea de fuego enemigo.
- Shock: la unidad infringe supresión que dura todo el turno.

## **Reparación de unidades**

Las unidades dañadas en combate se pueden reparar durante el escenario gastando prestigio. La cantidad de puntos de fuerza recuperados depende del prestigio disponible, el terreno ocupado y su proximidad a unidades enemigas.

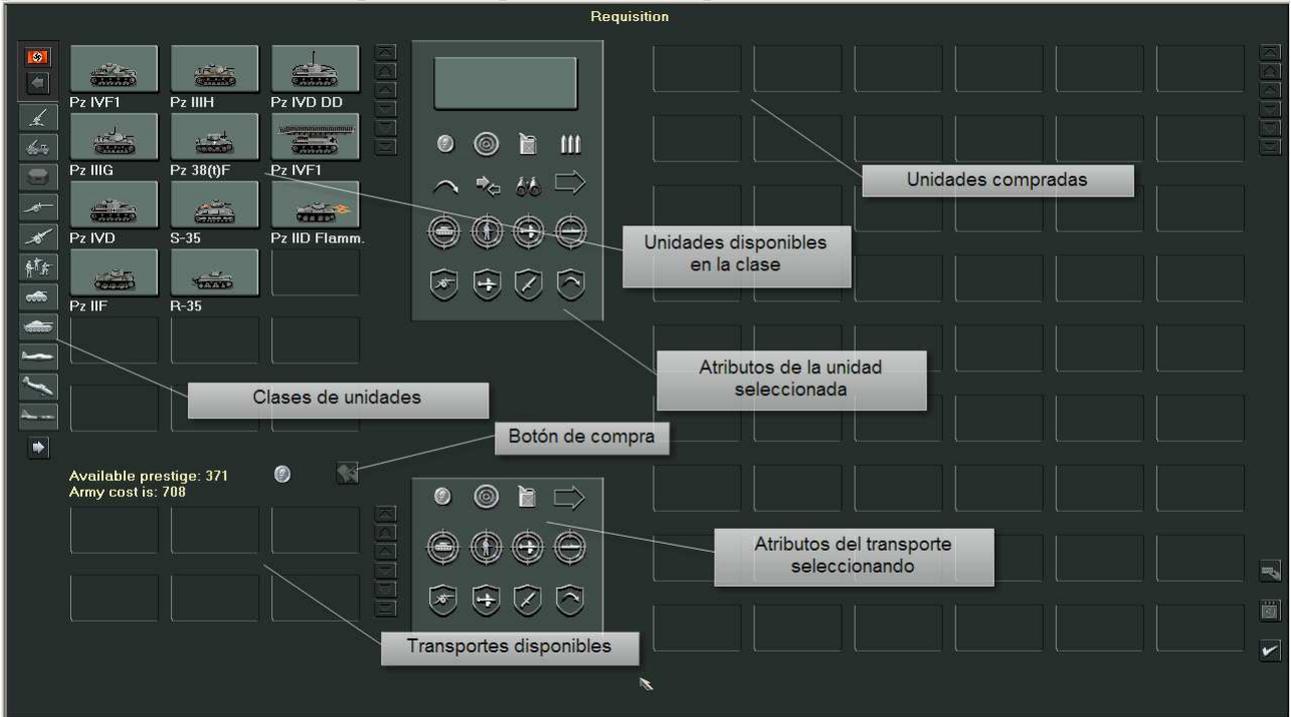
Para reparar una unidad, pulsa el botón derecho del ratón en ella y luego pulsa el botón “Reparar”.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

## Compra de unidades

El jugador puede comprar nuevas unidades si tiene suficiente prestigio. Para comprar una unidad se pulsa el botón “Purchase”, que abre la pantalla de compra.



En primer lugar se selecciona la clase de unidad a comprar y a continuación se pulsa en la unidad deseada. Si la unidad puede tener transporte, los disponibles se muestran en la parte correspondiente y se pulsa aquel que se desee comprar. A continuación se pulsa el botón “Requisition” y la unidad aparecerá en la parte derecha de la pantalla. Para desplegar las nuevas unidades se debe salir de la pantalla de compra.

En el caso de unidades autopropulsadas como los tanques, no es necesario comprar transportes. Sin embargo otro tipo de unidades como la mayor parte de la artillería, la infantería o los antitanques necesitan comprar un transporte para poderse mover más rápido, o incluso para poder moverse; la parte inferior izquierda de la pantalla muestra el transporte disponible y sus atributos.

## Actualización de unidades

Las unidades pueden ser actualizadas con equipo más moderno, según va estando disponible; esto puede ser preferible a comprar nuevas unidades, ya que la unidad actualizada conserva su experiencia.

Las unidades solo pueden ser actualizadas entre escenarios, en la ventana de HQ.

Si el jugador “actualiza” una unidad a una con un coste menor que la original, no recupera la diferencia en coste, sino que esta se pierde.

## Refuerzo de unidades

Cuando una unidad ha recibido su primera barra de experiencia (más de 100 PP), es posible reforzarla para incrementar su fuerza sobre su máximo habitual; esto solo es posible entre escenarios en la pantalla HQ. Cada barra de experiencia permite un punto de refuerzo adicional, que se paga con PP. Las unidades reforzadas son capaces de soportar e infligir más bajas en combate. Para reforzar una unidad hay que pulsar el botón “Overstrength” una vez por cada punto de refuerzo.

## 8. Puntos de prestigio.

Los puntos de prestigio (PP) representan la influencia que el jugador tiene sobre el Alto Mando. Se otorgan a lo largo del escenario (por turnos o al capturar hexágonos), o tras completar el escenario, dependiendo del tipo de victoria.



# OPEN GENERAL – MANUAL BASICO

Los puntos de prestigio tienen cuatro usos:

- Permiten reparar unidades dañadas durante el escenario.
- Permiten comprar nuevas unidades, durante, antes o después del escenario.
- Permiten mejorar las unidades, cambiando su equipo tras el escenario.
- Permiten reforzar las unidades en el HQ.

Tanto en la pantalla de selección de escenarios como de campañas, antes de comenzar a jugar, se puede modificar la cantidad de prestigio otorgado, desde el predeterminado del 100% con unos límites del 0% al 300%. Esto permite variar el nivel de dificultad, ya que cuantos más puntos de prestigio se tengan, más fácil será la partida.

Este modificador del prestigio multiplica el prestigio obtenido por turno y el prestigio obtenido por conquistar banderas. Por ejemplo:

- Prestigio por turno: 400
- Prestigio total por banderas: 200

Si se juega al 50%, el jugador recibirá 300 puntos  $((400+200)/2)$ , si se juega al 100% recibirá 600  $(400+200)$  y si se juega al 200% recibirá 1.200  $((400+200)*2)$



Para cambiar el porcentaje de prestigio usa los botones con las flechas.

## 9. Preguntas frecuentes

### 9.1. Acelerando el juego

Si el juego se ejecuta despacio puedes probar lo siguiente:

1. No juegues con el hexgrid activado.
2. Desactiva los logs, sobre todo si tu disco duro no es lo suficiente rápido (7000 rpm). Además, cuando el escenario tiene muchas unidades aéreas, la grabación del log de la AI lleva bastante tiempo.
3. Intenta usar una resolución de 800x600 o 1024x768 como mucho si tu tarjeta gráfica es antigua.
4. Jugar a pantalla completa es más rápido que jugar en modo ventana.
5. Establece el “timer” un poco más lento (Settings/Screen Settings/Refresh ratio-timer) a 40ms o así; los desplazamientos no serán tan suaves, pero ahorra tiempo del procesador.
6. En la misma pantalla configura el “Delay for rotation” a 0 (sin rotación de unidades al cambiar de encaramiento)
7. No ejecutes otros programas que necesiten mucha memoria o capacidad del procesador mientras juegas a Open General.
8. Desactiva las animaciones de meteorología.
9. No juegues con la opción “Show Terrain” activada.

### 9.2. Teclas rápidas

En cualquier momento es posible mostrar una pantalla con las teclas rápidas, pulsando F1



## 10. Enlaces

Página web de Luis Guzmán:

<http://luis-guzman.com/>

Foro en español de JP's Wargame & History Forums:

<http://www.panzercentral.com/forum/viewforum.php?f=178>

Página web del mod Kaiser General:

<https://sites.google.com/site/jkpanzer/>

Página web del blog Panzer General 2 en español:

<http://panzergeneral.wordpress.com/>

Steve PG2 Campaign (ingles):

<http://hosted.wargamer.com/pg2campaigns/steve/pg2.htm>

Gilestiel PG2 Mapfinder:

<http://pg2mapfinder.gilestiel.eu/>

Adlerkorps (inglés):

<http://www.adlerkorps.com/>

Latin Generals:

<http://gilestiel.nerim.net/lg/>

The MG Bunker (ingles):

<http://sites.google.com/site/themgbunker/>

OpenGeneral & PanzerGeneral (polaco):

<http://www.pg2.net.pl/>

Polecam (polaco):

<http://opengeneral.pl/polecam.html>

Foro en polaco:

<http://www.forum.gildiageneralow.pl/opengen/0/>

Rayydar's (inglés y alemán):

[http://www.rayy.de/raiders/pages\\_e/RayyFrames2N.html](http://www.rayy.de/raiders/pages_e/RayyFrames2N.html)

Panzerliga (inglés):

<http://www.panzerliga.de/en/index.php>

## 11. Agradecimientos

En primer lugar, quiero dar las gracias a Luis Guzmán por el esfuerzo y tiempo empleado en crear este programa, del que tantos disfrutamos.

También quiero dar las gracias a Juankar e Yriarte, que me animaron a crear este manual.

Además quiero agradecer a todos los demás creadores de contenidos para Open General su dedicación y su tiempo en crear un material que nos proporciona tantas horas de entretenimiento.

Para cualquier duda, sugerencia, o error no dudéis en escribirme a [gbs6711@gmail.com](mailto:gbs6711@gmail.com)