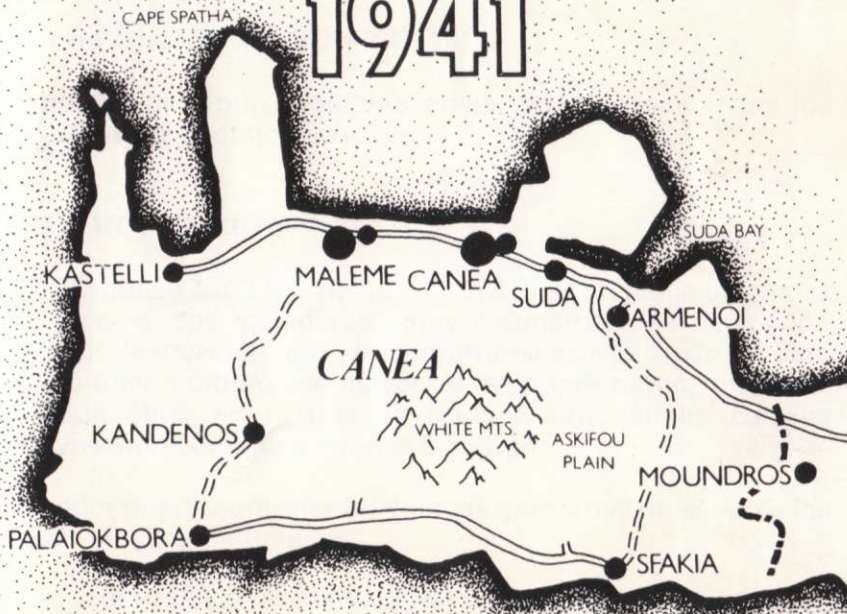


CRETA

1941



54

Paracaidistas

55

CRETA 1941

1. INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: Selecciona modo 48K. Teclea LOAD"".

Amstrad: Teclea TAPE y RUN"".

Amstrad Disc: Teclea RUN"CRETE".

Si encuentras algún problema en la carga, revisa todos los periféricos e inténtalo de nuevo.

2. INTRODUCCION

FALLSCHIRMAJAGER (PARACAIDISTAS) es un juego de guerra para uno o dos jugadores, que reconstruye la operación MERKUR, la invasión germana aerotransportada de Creta. Este fue el primer y último uso mayor de las tropas paracaidistas de Hitler de élite, en el que se produjo una batalla cerrada sobreviviendo combates cuerpo a cuerpo.

El jugador puede controlar las fuerzas germanas de asalto o las fuerzas sitiadas de defensa.

El juego dura desde la mañana del 20 de mayo de 1941 hasta la noche del 27 de mayo o hasta que todas las unidades enemigas han sido eliminadas. Están disponibles también varias opciones que pueden utilizarse para modificar la dificultad del juego.

3. ESTRUCTURA DEL JUEGO

La estructura del juego es:

- a) Establecer opciones.
- b) Asignación o reparto del convoy germano.
- c) Despliegue aliado.
- d) Fase aérea germana.
- e) Fase de órdenes germana.
- f) Fase de órdenes aliada.
- g) Fase de llegada y llegada del combate.
- h) Fase de artillería.
- i) Movimiento de unidades.
- j) Fase de combate.
- k) Retirada.
- l) Comprobaciones de victoria.
- m) Ir a d.

El juego dura 28 turnos desde la mañana del 20 de mayo hasta la noche del 27 de mayo. Cada día consiste en mañana, tarde, anochecer y noche.

4. OPCIONES INICIALES

- a) Cargar partida antigua: Y carga un juego salvado.
- b) Jugador ordenador: NONE selecciona una partida de 2 jugadores.
- c) Convoys: A: Llegada. Los convoys no serán interceptados.
D: Destruído. Los convoys serán eliminados (histórico).
V: Variable. Riesgo de destrucción de convoys (50% de posibilidades de sobrevivir).

d) Corriente del viento (Wind Drift): Decide si el aterrizaje de los paracaidistas será preciso.

e) Despliegue: Si no se selecciona despliegue libre (free deployment), las unidades tendrán que empezar a jugar dentro de sus sectores asignados de comando.

5. COMANDOS Y AGRUPAMIENTOS

Para dar un comando mueve el cursor usando las teclas de cursor (flechas) sobre la unidad deseada. Aparecerá una lista de opciones disponible. Selecciona la tecla apropiada. Algunas órdenes necesitan un destino y debería llevarse el cursor a la posición deseada y presionar ENTER.

Si una unidad tenía ya una orden MOVE (Mover), ROAD (Camino, carretera), BOMB (Bomba) o TRANSPORT (Transporte), se destino objetivo se muestra entonces por una cruz si está dentro de los límites de la pantalla actual.

Para cancelar una orden puedes hacerlo actualmente presionando la barra de ESPACIO. Muchas órdenes pueden cambiarse durante la fase de órdenes del jugador simplemente emitiendo una nueva orden. Las excepciones son las órdenes DROP (Descender), LIFT (Elevar) y TRANS. Una vez que estas órdenes se han emitido, las unidades están comprometidas.

Cuando una unidad ha recibido una orden su color de fondo se oscurecerá. El comando N (Próxima unidad) irá a través de aquellas unidades a las que no se les ha dado un comando en este turno (no sombreadas).

Hay un límite de agrupamiento (Stack) de 1. Es decir, sólo se permite una unidad en cualquier posición del mapa.

6. DISPOSICION DE LA PANTALLA

MAPA
IDENTIFICACION DE LA UNIDAD
PANEL DE INFORMACION

7. FASE DE REPARTO DEL CONVOY GERMANO

El área en el mar señalada con líneas de puntos blancos representa Grecia. Los símbolos de aeropuerto son aeródromos y las anclas son puertos. Para seleccionar unidades para convoy llévalas de un aeródromo a un puerto. Para mover una unidad selecciónala llevando el cursor sobre ella y presionando ENTER. Lleva el cursor a su destino y presiona ENTER otra vez. Presiona ESPACIO para cancelar esa orden.

Las unidades germanas sólo pueden repartirse dentro del sector griego. Nota: La unidad acorazada (armoured unit) sólo puede transportarse a Creta utilizando movimiendo de convoy. Es mejor también seleccionar unidades de desembarco aéreo para convoys, ya que las tropas paracaidistas estarán en condiciones de aterrizar sin un aeródromo.

8. FASE DE DESPLIEGUE ALIADO

Las unidades aliadas pueden ser red desplegadas dentro de sus propios sectores. Los movimientos de unidades suceden de la misma forma que en la fase de reparto germano. Si se selecciona despliegue libre, las unidades pueden desplegarse a cualquier lugar. Selecciona el despliegue con cuidado, pues

afectará mucho el resultado de la batalla. Para despliegue histórico deja esas unidades donde están.

9. VISIBILIDAD Y NOCHE

Al principio de cada fase de jugador se da la fecha y un sumario de quién comanda cada aeródromo.

El movimiento es oculto, pero cualquier unidad enemiga dentro de las cuatro posiciones del mapa de una unidad amiga será mostrada. Si hay jugadores, la pantalla no debería verse mientras el oponente está dando sus órdenes.

Durante los turnos de noche sólo serán visibles las unidades enemigas que son adyacentes a unidades amigas y no están disponibles opciones de aire. Esto incluye reconocimientos (RECCE), ataques aéreos y movimiento de tropas aerotransportadas.

10. FASE AEREA GERMANA

Sólo los germanos reciben una fase aérea, ya que no había planes aliados disponibles para las fuerzas defensoras. El poder aéreo puede confirmarse como decisivo. Durante los turnos de noche los aviones están obligados a permanecer en tierra (grounded).

El jugador recibirá una cantidad de puntos de aire y puede seleccionar entre dos acciones que cada una cuesta un punto. Si una unidad enemiga FLAK (con munición), está dentro del alcance del objetivo, el ataque aéreo o el reconocimiento (RECCE) puede ser apartado y sólo se mostrará la unidad FLAK que dispara. Los comandos posibles de aire son:

R: RECCE.

Ordena a tus aeroplanos investigar o buscar unidades enemigas. Siempre es exitoso y cualquier unidad enemiga dentro de las cuatro posiciones de alcance del mapa se mostrará.

S: STRAFF (Bombardear).

Ordena a tus aeroplanos que ataquen a una unidad. Los ataques aéreos reducen la fuerza enemiga, moral, cohesión y movimiento. Objetivos enemigos sospechosos pueden ser atacados y no necesitan ser visibles. Atacar sobre unidades FLAK no tendrá éxito.

X: EXIT (Salir).

Deja la fase aérea y vuelve a la fase de órdenes.

11. FASE DE ORDENES

Para dar una orden lleva el cursor sobre la unidad deseada. Se muestra el nombre de la unidad y posibles órdenes. Son:

H: HOLD (Mantenerse).

Se indica a la unidad que permanezca donde está. Una unidad en reserva recibirá menos daño cuando es atacada y su cohesión aumentará en la medida que tiene tiempo para reagruparse. La moral puede también aumentar si no hay ninguna unidad enemiga adyacente a ella.

M: MOVE.

Cuando se selecciona este comando, el usuario debe especificar un destino llevando el cursor a una nueva posición y presionando la tecla ENTER. Durante la fase de movimiento la unidad intentará moverse directamente a través del campo y continuará durante turnos subsiguientes hasta que alcanza su destino. Cualquier unidad enemiga con la que tropiece será enfrentada.

El terreno afectará a la cantidad de movimiento permitido y las unidades no pueden moverse sobre el mar.

R: ROAD (Carretera, camino).

Esta orden es la misma que la orden MOVE, con la excepción de que la unidad seguirá la carretera al destino deseado. Las posiciones de comienzo y final deben estar sobre una posición del tipo carretera o camino. El movimiento ROAD es normalmente más rápido y no hay implicaciones de penalizaciones de combate. Si se desea una ruta específica, es mejor emitir una serie de movimientos cortos.

B: BOMB.

Las unidades de artillería y Flak pueden utilizar fuego indirecto sobre unidades enemigas. Su alcance es cuatro y el objetivo no necesita ser visible. La fortaleza enemiga, moral, cohesión y movimiento serán reducidos. Si la cohesión de una unidad es muy baja, no será permitido el fuego indirecto.

T: TRANSPORT (Transporte).

Las unidades alemanas pueden transportar su convoy desde Grecia a Creta. Estas unidades toman entre dos o tres días para viajar, empezando desde el turno en el que se les ha ordenado que salgan. En todo caso, es mejor para ellas navegar al principio de la partida.

Los convoys pueden ser interceptados por barcos aliados dependiendo del set de opciones. Si es seleccionada Llegadas de convoy RANDOM, hay un 50% de posibilidades de que sean destruidos en ruta. Históricamente, los convoys eran destruidos o volvían a la base.

El jugador aliado puede transportar una unidad desde un puerto en cada turno sin peligro para esa unidad.

Los destinos de los transportes tiene que ser o un puerto o una playa. Si una unidad amiga ocupa esa posición, el convoy esperará mar adentro con una superior posibilidad de destrucción. Si se encuentra una unidad enemiga en la costa será atacada, pero la unidad atacante estará en notable desventaja.

E: EVAC (Evacuar).

Sólo las unidades aliadas pueden ser evacuadas desde cualquier puerto. No serán devueltas al juego, pero afectará a las condiciones de victoria.

D: DROP (Caída).

Esta es la orden de lanzamiento de paracaidistas. Sólo pueden saltar las unidades paracaidistas (aquellas que tienen el símbolo V). Está asignada una cantidad de puntos para saltos aéreos. Pueden utilizarse inmediatamente o salvados. Cada punto permite que sea lanzada una unidad. Las unidades sólo pueden ser lanzadas en sus sectores asignados. Una vez emitida, esta orden no puede cancelarse.

Los puntos de salto aéreo son acumulados por la mañana y anochecer del día 20 y la tarde y anochecer del día 21.

Si no se ha seleccionado despliegue libre, las unidades sólo pueden ser lanzadas dentro del propio sector asignado. (Algunas unidades no tienen sector asignado a ellas y pueden saltar en cualquier lugar.)

L: LIFT (Transporte aéreo).

Si se ha capturado un aeródromo se conceden puntos de transporte aéreo. Las unidades aerotransportadas sólo pueden aterrizar en aeródromos amigos. Cada aeródromo aceptará una unidad aerotransportada, pero no tiene que haber otra unidad en él.

S: STATUS (Estatus, situación).

Muestra el estatus de la unidad. Presiona la barra de espacio para volver a órdenes.

N: NEXT (Siguiente).

Mueve el cursor a la próxima unidad a la que no se la ha emitido una orden en este turno.

P: PRINT MAP LOCATION.

Muestra el terreno bajo una unidad.

BARRA DE ESPACIO

Cancela ordenes que están siendo emitidas actualmente.

X: Deja la fase de órdenes.

12. FASE DE LLEGADA

Después de que las órdenes han sido emitidas, cualquier unidad llegando a su turno es situada en el mapa. Esto incluye aterrizaje, paracaídas, transporte por mar y dos unidades aliadas de refuerzo.

Las unidades de aterrizaje aterrizarán en el aeródromo seleccionado. Si una unidad FLAK aliada está dentro del alcance del aeródromo, disparará causando algunas bajas. Una vez aterrizada intentará moverse hacia fuera del aeródromo para dejar sitio para la próxima unidad a aterrizar en el próximo turno. Si el campo no está vacío, la unidad que aterriza volverá a Grecia.

Llegadas de paracaidistas caerán también en esta fase. Si estaba seleccionado WIND DRIFT (Corriente de viento) puede que las unidades no caigan a tierra donde estaban ordenadas

que lo hicieran. Si su destino era X, las unidades podrían caer en cualquier punto O mostrado a continuación:



Esto es debido a que el viento reinante sopla Noreste. Si una unidad cae en el mar, será destruida. Si una unidad cae dentro del alcance de una unidad FLAK se disparará contra ella y tendrá pérdidas. Si cae sobre una unidad aliada, se producirá un combate. La unidad que cae luchará sólo al 25% de su fuerza, ya que los paracaidistas alemanes caen sin sus armas y tienen que recogerlas de contenedores una vez que ha tocado tierra.

Las unidades alemanas transportadas por mar llegarán si no son interceptadas. Las unidades aliadas pueden transportar una unidad cada turno y ésta siempre llega. Si su destino está ocupado por una unidad enemiga, se producirá un combate con la unidad que toca tierra fuertemente penalizada.

13. FASE DE ARTILLERIA Y MOVIMIENTO

Cualquier flak, cañón antitanque o artillería ordenado a disparar indirectamente llevará a cabo ahora sus órdenes. Las unidades alcanzadas recibirán daño inmediatamente.

Todas las unidades se moverán ahora. Las unidades se mueven simultáneamente y cuando son alcanzadas, sus destinos permanecerán o se reservarán allí (hold).

Los ratios de movimiento dependerán de los puntos de movimiento para la unidad y el terreno cruzado. Los puntos de movimiento se reducirán por fuego de artillería o bombardeo de aviones. Las unidades no pueden cruzar posiciones en el mar.

Las unidades no pasarán unas a través de otras. En todo caso, debes tener cuidado de evitar atascamientos. Cada unidad tiene una zona de control. Cuando una unidad enemiga se mueve a una zona de control, su movimiento cesará para ese turno. La unidad también se mostrará si previamente no era visible.

14. FASE DE COMBATE

Cualquier unidad moviéndose al interior de una zona enemiga de control entrará en combate. Las unidades enemigas que están adyacentes a otra, pero que ambas están en reserva (hold) no combatirán.

El resultado del combate dependerá de la fuerza, tipo, moral, habilidad táctica, cohesión y terreno de las unidades enfrentadas igual que de un poco de suerte. Las unidades con órdenes HOLD (reserva) recibirán igualmente daños reducidos, ya que están en defensa.

La potencia de fuego de una unidad está calculado y dividido equitativamente entre todas las unidades combatientes. En todo caso, es mejor atacar con cuantas unidades se pueda para minimizar el daño recibido.

Después de la fase de movimiento cada unidad disparando aparece oscura y cada unidad atacada "flashea". Se hará un sonido de fuego que es proporcional a la potencia de fuego de la unidad atacante.

Si una unidad sufre gran daño, la moral puede reducirse. Si se produce más daño, la moral recibida puede aumentar. Después del combate las unidades pueden retirarse. Cualquier unidad que haya sido destruida se quita del mapa.

Cada unidad que participa en combate tendrá reducida su cohesión en un escalón. Si la cohesión es demasiado baja, se recibirán pérdidas severas. En todo caso, es inteligente hacer descansar a una unidad reservándola después de varios asaltos en combate.

Aunque cada parte tiene su turno para disparar, debería considerarse que el combate tiene lugar simultáneamente. Las bajas son deducidas al final de la fase de combate y, en cualquier caso, no hay ventaja en disparar primero.

15. CONDICIONES DE VICTORIA

El juego termina cuando las unidades de un bando o todas las unidades han sido destruidas o después de la noche del día 27. Los jugadores pueden elegir el juego después de este período.

El ganador se decidirá de acuerdo con los puntos que ha ganado. Los aeródromos son 20 puntos y las unidades evacuadas dos puntos. Los alemanes son premiados también con dos puntos por cada unidad aliada eliminada y el jugador aliado tres puntos por unidad alemana destruida.

Esto es solamente una guía y el jugador debería de estar en condiciones de juzgar por sí mismo si el resultado es realmente una victoria o no.

16. INFORMES DE ESTATUS

Cuando son seleccionados informes de estatus se muestran los atributos de la unidad:

Name (Nombre): Nombre de la unidad.

Order (Orden): Orden actual.

Strenght (Fuerza): Número de hombres (en 5)/cañones, etc.

Movement (Movimiento): Número máximo de puntos de movimiento. Los puntos actuales pueden modificarse por fuego de artillería, etc.

Cohesión: Cómo está una unidad de bien organizada. Todas las unidades aliadas empiezan el juego totalmente organizadas. Cualquier unidad alemana lanzada al aire tendrá modificada su cohesión por el tipo de terreno en el que cae. El fuego flak reducirá la cohesión. Las unidades de artillería con baja cohesión pueden no hacer fuego y cuanto más bajo es el ratio de cohesión, menos efectiva es la unidad en combate.

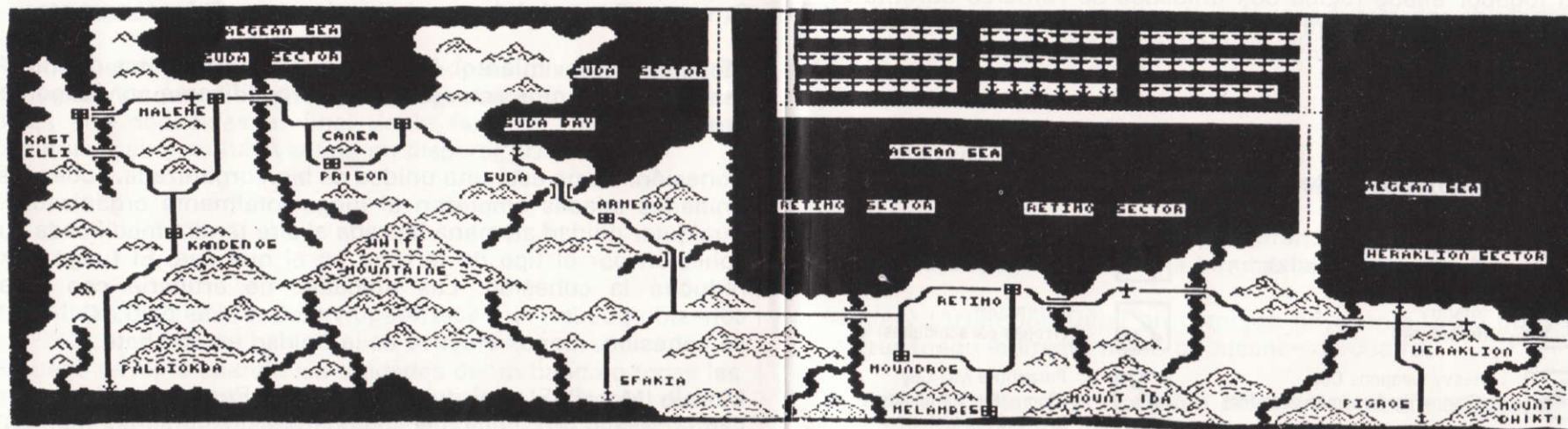
Morale (Moral): El espíritu de las tropas. Puede cambiarse por éxito/fracaso en combate, bombardeos o ataques aéreos. Puede aumentar reservándose y no habiendo ninguna unidad enemiga adyacente a ella. Afecta a la habilidad de combate y a la probabilidad de que una unidad entre en retirada.

Tactics (Tácticas): Este es el entrenamiento/experiencia de las tropas. Esto afecta al combate, pero permanece constante para la unidad a lo largo del juego.

Cohesión, moral y habilidad táctica se muestran como EXCELLENT (Excelente), V. GOOD (Muy buena), GOOD (Buena), Q.

CRETA 1941

Paracaidistas



MAPA DE OPERACIONES

Ver Párrafo 18 para detalles de unidades y párrafo 19 para detalles del terreno.

GOOD (Bastante buena), MEDIUM (Media), Q. POOR (Bastante pobre), POOR (Pobre), V. POOR (Muy pobre), ABYSMAL (Pésima), NONE (Ninguna). Para salir del display de estatus presiona la barra de espacio.

17. REFUERZOS (REINFORCEMENTS)

El jugador aliado recibe dos unidades de refuerzo durante el juego. Los Argyll y Sutherland Highlanders en la noche del 22 en el sector Heraklion y la Fuerza Lay en el anochecer del 23 cerca de Spakia.

18. UNIDADES (UNITS)



Headquarters
(Cuarteles generales/HQ)



Infantry
(Infantería)



Heavy weapons Coy
(Compañía de armas pesadas)



Engineers
(Ingenieros)



Anti-tank
(Antitanque)



Artillery
(Artillería)



Flak Unit
(Unidad que lleva munición)



Parachute HQ
(HQ Paracaidista)



Paratroops
(Tropas paracaidistas)



Parachute MG Coy
(Compañía Paracaidista de armas pesadas)



Parachute Engineers
(Ingenieros paracaidistas)



Para Anti-tank
(Paracaidistas antitanques)



Para Artillery
(Artillería paracaidista)



Armoured Unit
(Unidad acorazada)

Las unidades alemanas son negras, las unidades británicas son rojas, las unidades australianas y neocelandesas son azules y las unidades griegas son verdes. Las unidades aliadas miran a la izquierda y las unidades germanas a la derecha.

Infantry (Infantería): Tropas generales básicas. La fuerza y calidad varían considerablemente. La infantería alemana sólo puede alcanzar Creta por mar o siendo aerotransportada.

Heavy Weapons (Armas pesadas): No tan fuerte normalmente como la infantería, pero consigue un 50% de bonus de fuego debido a sus mejores armas.

Headquarters/HQ (Cuarteles generales): Igual que infantería, pero menos potencia de fuego (70% que la infantería).

Engineers (Ingenieros): Igual que infantería, excepto menos potencia de fuego (80% que la infantería).

Artillery (Artillería): Débil en combate adyacente, pero puede utilizar fuego indirecto hasta un alcance de cuatro.

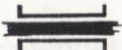
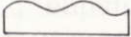
Anti-tank (Antitanque): También débil en combate adyacente, pero tiene capacidad de fuego indirecto.

Flak guns (Cañones con munición): Unidades débiles, pero tienen capacidad de fuego indirecto. Utilizados también para protección contra ataques aéreos y contra llegadas de tropas aerotransportadas y paracaidistas.

Armour (Acorazadas): Buena fuerza de ataque, pero generalmente débil en número. Los tanques aliados eran reliquias de la compañía del desierto de Africa. Las acorazadas alemanas sólo pueden llegar por transporte marítimo.

Paratroops (Tropas paracaidistas): Pueden consistir en cualquiera de los tipos de unidades anteriores, excepto Acorazadas. Representan paracaidistas y unidades transportadas en planeadores (gliderborne units) y pueden ser lanzadas sobre la isla.

19. TERRENO (TERRAIN)

Type (Tipo)	Symbol (Símbolo)	Movement Cost (Coste Mov.)	Cohesion Loss (Pérdida Cohesión)	Combat Losses (Pérdidas Combate)	Colour (Color)
Road (Carretera)		1	3	+10%	Black (Negro)
Bridge (Puede)		1	3	+20%	Black (Negro)
Town (Población)		1	5	-30%	Red (Rojo)
Port (Puerto)		1	5	-30%	Red (Rojo)
Airfield (Aeródromo)		1	2	-10%	Red (Rojo)
Clear (Despejado)		1	2	0%	Green (Verde)
River (Río)		4	7	+50%	Blue (Azul)
Low hills (Colinas bajas)		3	5	-30%	Blue (Azul)
High hills (Colinas altas)		4	6	-50%	White (Blanco)
Beach (Playa)		4	2	+40%	Yellow (Amarillo)

Las unidades paracaidistas lanzadas perderán puntos de cohesión dependiendo del terreno en el que caigan.

20. CONSEJOS DE JUEGO

El jugador alemán tiene la iniciativa, pero es esencial que capture un aeródromo rápidamente para traer tropas frescas. La elección de zonas de lanzamiento es crítica. Cuidado con las unidades flak (con munición) y terrenos accidentados, ya que pueden deteriorar tu cohesión en la caída a tierra. Asegúrate de tu potencial de reconocimiento (RECCE) en zonas de caída y tener en cuenta corriente de viento (WIND DRIFT).

Una vez que han caído fuerzas suficientes mueve rápidamente para capturar los otros campos. Puede ser beneficioso lanzar algunas unidades para detener las evacuaciones aliadas de los puertos del Sur.

Para el jugador aliado, la mejor oportunidad de éxito es hacer un buen despliegue inicial. Los alemanes están en su momento más débil justamente después de aterrizar y si una unidad aterriza sobre una de las tuyas hay una buena oportunidad de destruirla por un bajo coste. Una vez que el enemigo ha aterrizado habrá poco tiempo para ajustar tus defensas, ya que estarás bajo presión constante.

Las unidades con munición (flak units) son probablemente las unidades más importantes que tienes. Colócalas para desbaratar las tomas de tierra enemigas y también para proteger a tus tropas del poder masivo aéreo de la Luftwaffe. Asegúrate que están protegidas de ataques terrestres, ya que son muy débiles en combate adyacente.

Muchas de tus unidades son débiles, luego no las malgastes. Utiliza el comando de reservarse (hold) para reducir víctimas y forma grupos asesinos con tus unidades más fuertes. Utiliza artillería para máximo efecto y ataca cualquier artillería enemiga rápidamente antes de que reduzca tu estatus. Impide que sean

capturados tus aeródromos y lanza contraataques inmediatos antes de que puedan llegar refuerzos.

Recuerda que en cada turno puedes transportar una unidad por mar para reforzar otro sector.

Si una unidad está débil es mejor evacuarla y ganar tres puntos victoria, mejor que permitir que sea destruida por los alemanes que ganan entonces dos puntos.

Ambos bandos deben proteger su artillería, ya que es débil en combate adyacente. Es también mejor atacar con tantas unidades como sea posible con el objeto de mantener las bajas en el mínimo. Mantén un ojo mirando al estatus de tus unidades y utiliza el comando de reserva (hold) para incrementar la moral y la cohesión. Cuando sea posible, haz uso de los modificadores de terreno de combate.

Para una partida estilo histórico, selecciona Convoys destruidos y Corriente de viento conectada (Wind drift on) y no redespliegue de las unidades aliadas. Para hacer el juego más sencillo para los alemanes cambia esas opciones.

21. NOTAS HISTORICAS

Creta ha tenido siempre una significancia estratégica en el Mediterráneo, especialmente desde el advenimiento de la aviación en la guerra. En la 2.^a Guerra Mundial, los aliados y los alemanes vieron la isla como una base potencial de bombarderos. La aviación aliada podría utilizar la isla para incursiones profundas a los Balcanes y al Sur de Europa (especialmente los campos de petróleo rumanos), mientras los alemanes podrían atacar Egipto, el Canal de Suez y dar apoyo a sus operaciones en el norte de Africa.

Debido a la neutralidad de Grecia, los británicos no podrían tomar ventaja de Creta hasta que Italia invadió Grecia en octubre de 1940. Se pusieron en marcha planes para defender Creta de utilización como base naval para repostar y Churchill creyó que la Bahía Suda podría ser el paso Scapa del Mediterráneo. Los trabajos empezaron también en cinco pistas de aterrizaje, pero lentamente debido a la pérdida de soldados.

La defensa

El fracaso de la campaña de Grecia resultó en la evacuación de 25.000 hombres de la 6.^a División Australiana y de la 2.^a División Neocelandesa. Evacuados de Grecia a Creta entre el 25 y el 28 de abril de 1941. Muchas de esas tropas habían perdido todo su equipo pesado y provisiones. Se esperaba un ataque sobre Creta, pero, ya que había insuficiente transporte para evacuarlos, se decidió que tratarían de reservar la isla.

El 30 de abril, Wavell asignó el general neocelandés Freyberg para encargarse de la defensa. Freyberg estableció inmediatamente el trabajo para extraer la disposición de fuerzas que pudieran salir del comando del Este Medio. Finalmente consiguió equipar a toda su infantería y consiguió adquirir algunos tanques. Los germanos continuaron haciendo difícil el suministro de la isla efectuando ataques aéreos sobre los convoys y reduciendo facilidades en Suda.

Freyberg ordenó evacuar la isla a los 16 aviones de caza RAF que tenía disponibles, ya que sabía que serían insuficientes en el caso de un ataque y lo único que conseguiría sería arriesgarse a su total destrucción manteniéndolos allí. Igualmente pidió permiso para destruir los aeródromos, pero el Alto Mando no lo permitió, ya que pensaban que la idea podría ser conservada.

El plan aliado era dividir en grupos de brigadas separados y defender sus propios aeródromos y playas cercanas, con cada brigada operando independientemente.

El plan alemán

La idea de una invasión aerotransportada fue estimulada por el General Student, el comandante de la fuerza paracaidista germana. Quería probar la efectividad de su fuerza tomando Creta rápidamente con un audaz plan llamado Operación Merkur. Hitler estaba convencido, ya que permitiría a su fuerza aérea estar disponible para dar apoyo a su invasión de Rusia con el mínimo retraso.

Originalmente Student intentó atacar 7 objetivos clave, pero la escasez de aviones significó que tuvo que reducir los objetivos a cuatro, los tres aeródromos y Suda. Las tropas paracaidistas serían lanzadas en dos fases. La primera caería sobre Maleme y Suda seguida por la segunda ola atacando Heraklion y Retimo por la tarde. Una vez que fuese capturado un aeropuerto, podrían entrar las unidades de la 5.^a División Mountain y una fuerza posterior podría ser llevada por barco sobre cualquier emplazamiento apropiado en la isla.

Los alemanes estarían también trayendo algunas armas sorpresa consigo. El cañón Light 40 era una pieza de artillería sin retroceso que podía ser dejada caer en un planeador o aerotransportada. Disparaba el mismo proyectil que el cañón estándar del Ejército alemán 75 mm. a un alcance de 6.800 m. comparado con los alrededor de 9.500 m. para el cañón estándar.

Para cumplimentar el Light 40 estaba el Sdkfz 2, tractor motocicleta que podía transportar un cañón con munición y

tripulación a una velocidad de 65 km/h. sobre una buena superficie.

La primera oleada

A muy primera hora del 20 de mayo, la primera ola empezó su viaje a Creta. Tres destacamentos de planeadores eran para capturar los puentes clave, cañones AA y la colina 107 que comandaba el aeródromo de Maleme. El resto de las tropas eran para caer posteriormente, organizarse y completar entonces la captura del aeropuerto.

El aeropuerto y los cañones AA no fueron problema, pero el puente conllevó combates contra las fuerzas aliadas y sufrieron grandes pérdidas antes de tomar su objetivo.

El 3.^{er} Batallón del 3.^{er} Regimiento fue dispersado, con algunos hombres ahogados en el mar, pero con la mayoría de ellos cayendo en posiciones aliadas. En ese momento, las tropas germanas eran lanzadas armadas sólo con una pistola y tenían que recoger su armamento de contenedores. 400 de la fuerza de 600 lanzada resultaron muertos dentro de los primeros 45 minutos de combate en lo que buscaban los contenedores.

Los alemanes se encontraron en dificultades en todos los frentes. Una compañía del Regimiento Sturm aterrizó sobre la Península Akortiri contra los Hussars Northumberland y perdió 108 hombres de 136. El Regimiento 3 de paracaidistas tuvo un mal salto y cayó frente a la 10.^a Brigada neocelandesa y tres regimientos griegos, mientras otros cayeron en el embalse y murieron ahogados.

La segunda oleada

El desastre que estaba sucediendo en Creta era desconocido para los Cuarteles Generales de Student en Grecia y la segunda oleada se preparó para salir, debido a problemas de reposición de combustible y de polvo en el camino, la segunda ola fue despachada por partes. Los planes alemanes bombardeaban también demasiado pronto los emplazamientos de descenso lo que alertó a los aliados en relación con los lugares en los que se iban a hacer los saltos.

El Regimiento 2 de paracaidistas cayó cerca del aeródromo de Retimo, pero fueron dispersados y sujetados. Tenían que contentarse con reservar su terreno y esperar por ayuda en vez de tomar el aeródromo. El Regimiento 1 de paracaidistas recibió una suerte similar cuando cayó sobre Heraklion. Ambos bandos aumentan su potencia de fuego utilizando equipos capturados.

Al final del primer día de combate, los alemanes estaban dispersos y bajo presión extrema y había sufrido 1.800 bajas.

Los convoys

Student era sólo ahora consciente de la situación en Creta. Pensó que la mejor oportunidad era aprovisionarse en el aeródromo de Maleme y desvió su primer convoy hacia las playas cerca del aeródromo.

Cuando se aproximaban a Maleme a las 23.00 horas, fueron sorprendidos por un escuadrón crucero de la Royal Naval. Los alemanes habían sido transportados en barcos de pesca y fueron aniquilados, a pesar de un bravo intento de cubrirlos de una solitaria lancha torpedera italiana.

Un segundo convoy fue enviado el día 22, pero también tropezó con otra fuerza de cruceros y volvió a Grecia bajo la protección de la Luftwaffe. Esto dejó las fuerzas terrestres en Creta en la peor posición posible.

Un gran asalto de la Luftwaffe sobre navíos de la Royal Naval resultó después en el hundimiento de los cruceros Gloucester y Fiji, y dos destructores. Además, los cruceros Naiad y Carlisle y los acorazados Warspite y Valiant fueron dañados seriamente.

El apogeo

La noche del 20 al 21 de mayo fue el punto crítico de la batalla. Freyberg parecía haber sobreestimado la condición de las tropas alemanas de tierra y no presiona ataque domésticos ni refuerza el aeródromo de Maleme.

Muy temprano a la mañana siguiente el desastre golpea a los aliados. El comandante del 22.º Batallón de Nueva Zelanda da la orden de retirarse de la Colina 107 pensando que sus unidades avanzadas han sido rebasadas. Los alemanes tomaron ventaja rápidamente y se mueven adelante tomando el control del aeródromo.

Empezando la tarde un Ju 52 se organiza para aterrizar y dejar provisiones. Inmediatamente después las tropas alemanas de montaña habían sido transportadas al lugar y en unas pocas horas el aeródromo estaba asegurado.

Durante la noche siguiente, la última oportunidad de salvar Creta estaba perdida. Los neocelandeses se organizaron para reunir una fuerza para contraatacar y recuperar el aeródromo, pero su avance resultó pronto obstaculizado por tiradores

emboscados de los remanentes del 3.^{er} Batallón de paracaidistas que había sido destruido el primer día.

El día 22 continuó la organización de tropas frescas y el 23 los alemanes empiezan a avanzar. Un grupo se mueve al Oeste para capturar Kastelli y asegurar el aeródromo, otro se mueve al este a lo largo de la costa y un tercero corta a través de las montañas para burlar las posiciones aliadas.

Los avances alemanes fueron ralentizados por la resistencia de civiles armados que luchaban salvajemente y que mutilaban a cualquier alemán herido o muerto en su camino.

El día 24, el 100 Regimiento de montaña apoyado por los bombardeos de los Stuka abren paso a las tropas paracaidistas que habían sido contenidos cerca de Canea. El día 25 hubo una lucha salvaje alrededor de Galatas con el terreno siendo tomado primero por un bando y después por otro. La fuerza alemana y poder aéreo era demasiado de todas formas y el día 27 se tomaba la decisión de evacuar a las tropas que pudieran.

El final

Las tropas de Australia y Nueva Zelanda hicieron contraataques salvajes que engañaron a los alemanes y permitieron a las tropas empezar a moverse al Sur a los puertos de evacuación. Los alemanes fueron retrasados por acciones de retaguardia, pero finalmente alcanzaron sus tropas paracaidistas en Retimo y avanzaron para tomar Heraklion.

Los alemanes cometieron el error de pensar que los aliados estaban retirándose al este, mientras que realmente estaban moviéndose al Sur, particularmente a los puertos de Spfakia, salvando así muchas tropas aliadas de la muerte o captura.

Conclusiones

Las últimas tropas aliadas en la isla se rindieron el 1 de junio. En ese tiempo, 14.500 aliados había sido evacuados. Los aliados perdieron 1.742 muertos, 1.737 heridos y 11.835 capturados, así como un número desconocido de soldados griegos y civiles. Tres cruceros y seis destructores resultaron hundidos y varias unidades navales severamente dañadas.

Los alemanes perdieron alrededor de 6.000 hombres muertos, con algunas unidades teniendo más de 70% de bajas. Hitler estaba horrorizado por las pérdidas de sus tropas paracaidistas y decretó que no deberían usarse nunca más en grandes papeles aerotransportados. Las tropas paracaidistas de élite emplearon el resto de la guerra luchando como infantería ligera, con la excepción de unas pocas operaciones pequeñas aerotransportadas.

Es fácil hacer comentarios a posteriori, pero Creta podría haber sido mantenida. Los problemas principales fueron la pérdida de comunicaciones y la no familiarización de los comandantes aliados con las técnicas de las tropas paracaidistas.

El mando aliado sobreestimó el número de tropas lanzadas porque estaban ampliamente dispersas. Podrían haber tenido la oportunidad de destruirlas por partes. En vez de ello, titubearon y les permitieron reunirse y organizarse.

Parece que los aliados no apreciaron en ese momento que los alemanes tenían que tener un aeródromo para reaprovisionarse, ya que la habilidad de lanzar provisiones a las unidades de tierra todavía no había sido intentada. Si Freyberg hubiera ido adelante y atacado los aeródromos, no podrían haber llegado los refuerzos alemanes.

Tres semanas después de tomada la isla, la invasión de Hitler a Rusia cambió completamente la guerra. Hitler perdió interés en el Norte de Africa y el Mediterráneo, y Creta se volvió en no muy importante para el resto de la guerra.

22. NOTAS

Creta es una batalla muy interesante que podría haber ido muy fácilmente de un bando a otro. Ambas partes cometieron errores que costaron muchas vidas. Los alemanes se pasaron de confianza y no apreciaron la resolución y fuerza aliada. Los aliados no acosaron a los aeródromos y tuvieron que defender las playas tan bien como los campos.

Ambas partes sufrieron problemas de suministro y trabajaron por ellos utilizando provisiones capturadas. Ya que ambos bandos tenían el mismo problema, se ignoraron consideraciones sobre el aprovisionamiento. Los efectos de los civiles armados sobre el movimiento alemán fue desperdiciado también.

La Operación Merkur fue un intrépido y peligroso plan que sólo podría tener éxito con suerte y determinación. Probablemente, este juego recreará las presiones de ambas partes durante la duración de la batalla.

Finalmente, quiero agradecer a Dave Barlow y a Chris Preece su asistencia en la investigación histórica y test del juego.

STEVE THOMAS

© 1990 S. Thomas.

Todos los derechos reservados. Copias no autorizadas, préstamos o reventas están estrictamente prohibidas. Publicado por Cases Computer Simulations Ltd.



LA
PIRATERIA
ES DELITO



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID

Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95