



El texto original del que parte esta traducción en el momento de su traducción se puede encontrar en:

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2260137>

y fue recopilado por **Davbaker**, al que agradezco de antemano me diera el permiso para la traducción que aquí encuentras. He mantenido en cursiva la nomenclatura específica del juego cuando he considerado que la traducción dificultaría la comprensión. He añadido alguna nota relativa a las altitudes de bombardeo y algún apunte aquí y allá (gracias Fletcher y VLCZ ;) para completar un poco más esta pequeña traducción. Es evidente que la lectura de este documento no sustituye en absoluto la detenida y atenta lectura, y estudio en su caso, del manual, pretender lo contrario me habría llevado meses de trabajo y cientos de páginas. (Tarea para la que por supuesto no me siento capacitado). Según se vayan incorporando contenidos, la versión de este documento se ira actualizando convenientemente.

Espero sinceramente que os sirva de ayuda.

Version 1.0 (22 de Abril de 2010)

Version 1.1 (27 de Abril de 2010)

Aristoteles.

6.1.3 PANTALLA DE INFORMACION DE BARCOS

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2267944>

P: Los valores de alcance de algunos barcos tienen una "*" junto a su número.

¿Indica esto el alcance antiaéreo?

R: El alcance indicado es el correspondiente a enfrentamientos de superficie.

El símbolo "*" indica que el arma tiene capacidad antiaérea (es decir, es de doble utilidad), pero el alcance antiaéreo no se indica en esta pantalla, para ello deberás comprobarlo en el editor.

6.2.13 AUTONOMIA DE LOS BUQUES

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2411535>

Las TF fuera de mapa (*off map*) son capaces de utilizar recursos de repostaje de fuera del mapa (*off map*). Existe cierto consumo para los navios que se mueven hacia y desde los bordes del mapa y para aquellos que van directamente a bases fuera del mapa.

6.2.13.1 REPOSTAJE DE CVs

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2239702>

A veces lleva **dos días** repostar CVs. Se realiza el repostaje primero y después se completa el número de salidas de aviones. Si el navio estaba con poco combustible y bajo en salidas (sorties), probablemente el proceso completo lleve dos días.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2260828>

Un petrolero ("*oiler*") que utiliza la acción "*replenish at sea*" cuando realiza el repostaje en puerto y en presencia de uno o más "*tankers*" ("TK"), tomará combustible de los TK para reaprovisionarse a si mismo. Esto era una práctica común para transferir combustible directamente de los *tankers* a barcos capaces de realizar repostaje sobre la marcha en bases.

6.3.3.2 DESEMBARCOS ANFIBIOS

Es posible desembarcar prácticamente cualquier unidad del juego en un hexágono con playa desde un TF anfibio. Sin embargo, una vez hayas tomado un atolón (puerto (0,0)), necesitarás al menos apoyo naval 30 para reembarcar cualquier dispositivo cuya coste de carga sea >5, (vehículos de ingenieros, armas de mayor tamaño, etc.).

Esta regla también se aplica para aquellos TF de Transporte en puertos de tamaño 1, (es decir, necesitarás apoyo naval ("Naval support ") para ser capaz de cargar o descargar dispositivos de gran tamaño).

Sin dicho apoyo naval la información de descarga estará en color **naranja** para indicarnos que existe algún dispositivo cuyo tamaño es demasiado grande para el puerto en cuestión.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2264853>

El nivel de combate del líder de la TF tiene influencia en el éxito de la invasión.

PORCENTAJES DE CARGA

En la siguiente imagen:

US Navy TF 143 (4 ships) at Rockhampton, unloading
TG 62.1
Mission: Amphibious
Moves (m/s) 4/3, Final - 370/24
Current Load: 7181 of 19700
Float Planes: 0

Cdr: CPT Dwight L.
Leadership: 73, Inspiration: 65
Guns: 79 (100) AAA: 429 (100)
Torps: none ASW: none

AMPHIBIOUS

Human Control
Remain on Station
Mission Speed
Unload Cargo

Full Refuel
No Auto-Disband

Type	Name	Endure	Speed	Ops	Capacity	Sys	Fit	Eng	Fire	Sup	Fuel	Troops
AKA	Babelgore	12395	16	0	62/40	1	0	0	0	419	-	3rd USMC/2 Def
AKA	Alchiba #	12395	16	0	62/64	0	0	0	0	657	-	3rd USMC Def B
AP	Fuller	11425	16	0	35/06	0	0	0	0	69	-	3rd USMC/4 Def
AP	Crescent City	12126	17	0	38/11	0	0	0	0	213	-	3rd USMC/3 Def

Set TF Destination
Rockhampton - 95,152

Set TF Routing
No TF Routing specified

Set Home Port
Noumea

Mission: Amphibious
Form New TF
Transfer Ships to/from TF
Can not Disband (Troop Load)
Dock TF (27,750 tons)
Replenish TF from Port
Replenish TF at Sea
Load Supplies
Load Fuel
Load Troops
Load Oil/Resources
Cancel Unload Cargo/Troops
Unloading
Total Load: 7181 of 19700
Activate Landing Craft
Activate PT Boats
Activate MGBs

Do not react to enemy
Change HQ for all ships in TF
Show search arcs for this TF

...los números detrás de "/" indican el porcentaje de carga ya embarcado, si cargas completamente el buque verás un "X/100". Solo es posible cargar **una unidad por embarcación**. En el ejemplo el AKA *Babelgore* dispone en bodega de un 40% de su capacidad.

6.4.4 SUBMARINOS – SUBMARINOS ENANOS

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2253123>

Tan solo los submarinos Tipo C1, I-16, -18, -20, -22 Y -24 pueden transportarlos. Una vez cargados, el submarino enano (midget sub) no consume combustible durante el viaje al objetivo (esta siendo transportado). El submarino que lo transporta no puede repostar al submarino enano así que asegurate de repostarlo antes de abandonar puerto.

7.0 UNIDADES AEREAS – REPARACIONES EN PORTAVIONES

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2258374>

Las instalaciones de reparación de un portaviones (es decir, su probabilidad de reparar) están influenciadas por el daño en sistemas que sufra el navio; si el SYS = 0 las instalaciones reparan a pleno rendimiento, si el SYS = 20 las instalaciones reparan a un 80% de su capacidad nominal.

Los aviones embarcados en portaviones **NO** necesitan suministros.

Es imposible reparar aviones en un portavión una vez el daño en sistemas exceda un valor de **60**. **No existe bonus de reparación de aviones porque el portaviones se encuentre en puerto**, se producen las mismas reparaciones y a la misma tasa en mar y en puerto. **Poner un grupo en "stand down"** incrementa las probabilidades de reparación.

7.1 EXPERIENCIA DE LOS PILOTOS

Naranja significa que el piloto ha incrementado su experiencia durante el último mes. **Verde** significa que lo ha hecho durante el último turno. A principio de mes la lista se renueva.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2263271>

Los pilotos pueden perder un punto de experiencia si su avión es dañado o se pierde debido a bajas operacionales.

Siempre es una buena idea tener un par de escuadrones en la zona de retaguardia cuya única función sea formar a nuevos pilotos. Los pilotos novatos entran en el escuadrón de entrenamiento con una experiencia baja a nivel nacional y habilidades similares en todas las facetas y entrenan hasta alcanzar una buena experiencia de combate (en torno al 65-70 de habilidad). Después los puedes enviar a la Reserva General, desde donde los escuadrones de primera línea pueden reclutarlos.

TRANSFERENCIA DE PILOTOS (añadido versión 1.1)

A) **Desde la unidad a la Reserva de Grupo** ("Group Reserve")

- 1) En la pantalla de información de la unidad de aire, haz clic en "Pilots".
- 2) Haz clic izquierdo en el nombre del piloto, a continuación, haz clic en "Yes".
- 3) El piloto permanecerá en la lista de unidad, pero en gris. El piloto ahora también figura en la Reserva de Grupo.

B) **Desde la unidad a la Reserva General** ("General Reserve")

- 1) En la pantalla de información de la unidad de aire, haz clic en "Pilots".
- 2) Haz clic izquierdo en el nombre del piloto, a continuación, haz clic en "Sí".
- 3) Haz clic izquierdo en el nombre del piloto **de nuevo**, a continuación, haz clic en "Yes".

4) El piloto ya no está en la lista de unidades. El piloto ahora se mostrará en la Reserva General.

C) **De la Reserva General al Tracom**

- 1) Los nombres de los pilotos elegibles aparecen en amarillo en la lista de reserva general, (experiencia superior a 80)
- 2) Haz clic izquierdo en el nombre del piloto, a continuación, haz clic en "Yes".

D) **Limitaciones de las transferencias**

- **Pilotos asignados a unidades a punto de retirarse ("Withdraw")**

- a) Los pilotos de estas unidades puede transferirse a la reserva de grupo sin restricciones.
- b) Los pilotos de estas unidades puede transferir a la Reserva General, si la siguiente condición se cumple:
 - El número de pilotos excede el máximo de aviones para la unidad, +1.
 - Por ejemplo, si una unidad puede tener 13 aviones, debe haber al menos 15 pilotos.
- c) Los pilotos que esten por encima de este máximo pueden transferirse a la Reserva General.
- d) Los pilotos de estas unidades que tendrán derecho a transferirse se determinan al azar.

7.2 GUERRA SUBMARINA

Hasta que tus pilotos no alcancen 70+ de experiencia no realizarán ataques ASW de un modo consistente.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2260787>

Para eliminar submarinos cerca de tus puertos:

Misiones "ASW Combat"

100 pies (o 1000 si el avión no puede descender a 100 pies).

Rango máximo.

Usa bombas, no torpedos, si tienes la posibilidad.

Y para detectar submarinos lo más lejos posible:

Misión "Naval Search "

6000 pies.

Rango máximo.

Usa bombas, no torpedos, si tienes la posibilidad.

Misiones Naval search:

En altitudes elevadas el grupo identificará TFs de gran tamaño y a baja altitud, TFs de pequeño tamaño.

P: el manual indica que el alcance de misiones ASW es la mitad del alcance normal, pero si el alcance ASW es de 5, ¿cuál es el rango real, 3 o 2?

R: por norma general si cualquier parametro es dividido, la fracción se ignora, así que si tienes un alcance de 5, la mitad normalmente sería 2.

7.3 REDIMENSIONAMIENTO DE GRUPOS AEREOS

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2412310>

Solo los grupos de **F, FB, NF, DB y TB** (cazas, cazabombarderos, cazas nocturnos, bombarderos en picado y torpederos) "carrier capable" (capaces de realizar operaciones embarcadas) pueden redimensionarse de acuerdo a la **primera** de las condiciones aplicable de las abajo expuestas:

- a) Si solo hay un grupo en el CVx, el nuevo tamaño será **9/10** de la capacidad del CVx.
- b) Si la unidad es **japonesa** y el navio es CV o CVB y la fecha es inferior a 7 meses desde Diciembre de 1941, el nuevo tamaño será de **1/3** la capacidad del CV.
- c) Si la unidad es **japonesa** y el navio es CV o CVB, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:
- (i) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.375** veces la capacidad del CV.
 - (ii) Tipo **DB**, el nuevo tamaño es **0.375** veces la capacidad del CV.
 - (iii) Tipo **TB**, el nuevo tamaño es **0.25** veces la capacidad del CV.
 - (iv) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.13** veces la capacidad del CV.
- d) Si la unidad es **japonesa** y el navio es CVL, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:
- (i) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.6** veces la capacidad del CVL.
 - (ii) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.4** veces la capacidad del CVL.
- e) Si la unidad es **británica**, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:
- (i) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.6** veces la capacidad del CV dividida por el número de grupos de caza presentes a bordo.
 - (ii) Si hay mas de un un grupo de cazas y otra unidad de otro tipo, el nuevo tamaño es **0.4** veces la capacidad del CV dividida por el número de grupos que no sean cazas presentes a bordo.
- f) Si la unidad es **aliada** y el portaviones es CV o CVB y la capacidad es menor a 99, el tamaño depende del tipo de grupo:
- (i) Tipo **TB**, el nuevo tamaño es **0.132** veces la capacidad del CV.
 - (ii) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.28** veces la capacidad del CV.
- g) Si la unidad es **aliada** y el portaviones es CV o CVB y el año es inferior al 44, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:

- (i) Tipo **F**, con fecha inferior a 7 meses desde Diciembre de 1941, el nuevo tamaño es **0.3** veces la capacidad del CV.
- (ii) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.4** veces la capacidad del CV.
- (iii) Tipo **DB** y año inferior a 1943, el nuevo tamaño es **0.2** veces la capacidad del CV.
- (iv) Tipo **DB** y año=43 con un grupo DB ya presente a bordo, el nuevo tamaño es **0.4** veces la capacidad del CV.
- (v) Tipo **TB** y año=42, el nuevo tamaño es **0.17** veces la capacidad del CV.
- (vi) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.2** veces la capacidad del CV

h) Si la unidad es **aliada** y el portaviones es CV o CVB y el año >43, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:

- (i) Tipo **F** con fecha inferior a 31 meses desde Diciembre de 1941, el nuevo tamaño es **0.45** veces la capacidad del CV.
- (ii) Tipo **F** con fecha inferior a 37 meses desde Diciembre de 1941, el nuevo tamaño es **0.47** veces la capacidad del CV.
- (iii) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.4** veces la capacidad del CV.
- (iv) Tipo **DB** con fecha superior a 36 meses desde Diciembre de 1941 y más de 3 grupos presentes a bordo, el nuevo tamaño es **0.17** veces la capacidad del CV.
- (v) Tipo **DB** con fecha superior a 30 meses desde Diciembre de 1941 y menos de 4 grupos presentes a bordo y un grupo de DB presente, el nuevo tamaño es **0.36** veces la capacidad del CV.
- (vi) Tipo **DB** con fecha inferior a 31 meses desde Diciembre de 1941 y menos de 4 grupos presentes a bordo y un grupo DB presente, el nuevo tamaño es **0.38** veces la capacidad del CV.
- (viii) Tipo **TB** y año =45 y más de 3 grupos presentes a bordo, el nuevo tamaño es **0.17** veces la capacidad del CV.
- (ix) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.2** veces la capacidad del CV.

i) Si la unidad es **aliada** y el portaviones es CVE, con fecha superior a 28 meses desde Diciembre de 1941, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:

- (i) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.71** veces la capacidad del CV.
- (ii) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.3** veces la capacidad del CV.

j) Si la unidad es **aliada** y el portaviones es CVE o CVL, el nuevo tamaño depende del tipo de grupo:

- (i) Tipo **F**, el nuevo tamaño es **0.7** veces la capacidad del CV.
- (ii) Para cualquier otro tipo, el nuevo tamaño es **0.3** veces la capacidad del CV.

k) Para el resto de los casos, el nuevo tamaño es la capacidad/número de grupos del CV.

7.4 LA LUCHA EN EL AIRE

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2197900>

Los líderes de cada escuadrón pueden tener una influencia real si efectúan diferentes tiradas. La climatología durante el combate puede afectar a las pérdidas en ambos bandos.

Si se establece altitud 100 en **SWEEP** los aviones ametrallarán. Si se establece ataque a aeródromo ametrallarán y soltarán bombas.

Las misiones CAP están codificadas para tratar de llegar a los atacantes. Si la CAP es numéricamente superior a la escolta, un número de vuelos puede ser temporalmente reservado para atacar a los Bombarderos. La CAP se divide (basándose en la clasificación LDR, y otros factores PFM) y va tras los bombarderos.

¿Por qué es importante esto?

Veo que muchos de vosotros establecis CAPs de 60, 70 o incluso 90%. Puedo comprender la idea, pero considerad esto: El CV es el arma ofensiva principal de la Armada en la Segunda Guerra Mundial. ¿De qué sirve si la fuerza de choque no está suficientemente protegida y es destruida por un enemigo con CAPs de igual magnitud?

Necesitas una escolta que sea capaz de hacer llegar el máximo posible de bombarderos a su objetivo. Este es, al fin y al cabo el principal rol de los portaviones.

Esta dinámica es la que hizo de las batallas en Mar del Coral y Midway enfrentamientos tan equilibrados, siempre basándose en el juego del equilibrio entre la capacidad ofensiva y la superioridad/inferioridad numérica en el enfrentamiento defensivo.

Coordinación de RAIDs y ESCOLTAS

Recuerda, la coordinación de los ataques (raids) es establecida por el jugador mediante el establecimiento de escolta a la misma altitud. Si deseas saber el código para tratar de coordinar las distintas unidades de aire en el mismo raid, desprecúpate y **pon todos los aviones a la misma altura**. El código se encargará del resto.

MISIONES DE COMBATE DESDE CVEs

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2267701>

1. Establece la misión para tus CVE en Combate Aéreo (*Air Combat*).
2. **Asegúrate de que no estén sobrecargados** (es decir, sólo utilizar un escuadrón de 28 o escuadrones divididos de tal manera que la capacidad no se supere CVE).

3. Establece todos los escuadrones equipados con el mismo tipo de avión dentro del rango de ferry a "ningún reemplazo" (*No replacements*), incluyendo los otros grupos VR. Esto evita que los reemplazos puedan ser extraídos de ellos.

TÁCTICAS de BARRIDO (SWEEP) Y ESCOLTA

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2271929>

Envía cazas a su mejor altitud (observar bandas de rendimiento) para desactivar los aeródromos antes de enviar los bombarderos.

Los SWEEPS están destinados a barrer la zona de cazas que estén en CAPs defensivos, NO a realizar un ataque a campos de aviación a 100 pies.

La coordinación es un factor clave para determinar si los sweeps serán llevados a cabo antes, durante o después del ataque al aeródromo... o incluso si se realizarán. Necesitas considerar la meteorología, calidad de los líderes y de los pilotos de todas las unidades involucradas, para hacer las previsiones (partir de la misma base ayuda, y al contrario, la distancia entre las unidades no lo hace).

Si envías a todas las unidades en barrido desde una pista de gran tamaño, un cuartel general aéreo (AIR HQ) con un comandante decente, buena meteorología y distancias cortas al objetivo, tienes grandes posibilidades de conseguir una buena coordinación en barrido para un hexágono enemigo.

Si tienes problemas, trata de conseguir la mayor cantidad posible de los factores arriba indicados o trata de ablandar las defensas barriendo con fuertes unidades de caza antes de intentar una sostenida campaña aérea contra objetivos bien defendidos.

MISIONES DE BOMBARDEO Y LOS EFECTOS DE LA ALTITUD ASIGNADA *(añadido)*

- (1) Umbral de altitud: **10,000-15.000 pies**, los aviones realizarán ataques en picado.
- (2) Umbral de altitud: **16,000-19,000 pies**, realizarán ataques en planeo "*glide*" (picado suave).
- (3) Umbral de altitud: **100-1.000 pies**, realizarán ataques a "bajo nivel"
- (4) Umbral de altitud: **más de 20.000 pies o bien entre 1.000 y 9.000 pies**, realizarán un ataque horizontal normal.

El envío de pilotos con experiencia al **Tracom** (*Training Command*) **acelerará la fecha de graduación de los pilotos en el pool de formación anual**. Los instructores experimentados del **Tracom** no aumentan **la cantidad** de pilotos recibidos mensualmente, **ni aumentan la experiencia los pilotos recién graduados**. Pero sé cauto, quizás no te convenga enviar todos tus pilotos con experiencias superiores a 80 al TRACOM, retirándolos de zonas calientes, donde serían de mayor utilidad.

.7.4.1.1 UNIDADES AEREAS - RADAR

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2251019>

A pesar de que un radar puede tener un rango superior a las 40 millas náuticas que corresponden a un hexagono, no se extiende más allá del propio hexagono.

Si el radar tiene un alcance de más de 40 millas náuticas, recibe una serie de tiradas adicionales para detectar el ataque igual al número de hexágonos que podría haber alcanzado, (con un rango de 120nm se obtiene 3 tiradas para la detección de ataque, mientras que con un radar de 40nm sólo una).

El radar detecta aviones y a mayor alcance del dispositivo antes lo hará. Cuanto mayor es el efecto (effect) más precisos serán los datos y hará que la CAP sea más efectiva.

8.0 UNIDADES DE TIERRA

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2239994>

En modo de reposo (rest/training) NO se entrena. Los puntos de preparación han de ser 100 para ello, el modo operacional de la unidad no influye. **La mayor ganancia de experiencia se obtiene a través del combate.**

Para que una unidad HQ sea reconstruida y devuelta al juego, esta no debe no debe pertenecer al KNIL Army Command, USAFFE, Ejercito Malayo o Asiatic Fleet, y no debe estar permanentemente restringida.

Radio de Mando 1 = hexágonos en el que se encuentra la unidad HQ y los 6 hexágonos circundantes.

Las tasas de desplazamiento que aparecen en el manual son para el modo "move".

P: Me he dado cuenta de que, si bien una unidad se encuentra en modo "strat/unpacking" (1-3 días), la unidad todavía puede avanzar hacia el nuevo objetivo en movimiento o en modo de combate sin tener que esperar hasta que se cumpla este requisito. ¿Es esto intencionado? ¿No debería el LCU esperar este periodo de días antes de hacer un nuevo movimiento?

R: Esto es intencionado, mientras la unidad se reorganiza sigue siendo muy vulnerable. Esto simula a la infantería tomando las armas y la munición y comenzando la marcha, mientras que el resto de la unidad espera para organizarse y seguir a la avanzadilla.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2267892>

P: Algunas unidades (CD guns, baterias costeras) tiene un "*" en su nombre.

R: "*" significa que es una unidad estática.

SUMINISTROS

- 1) El número de "supply needed" es el necesario para mantener a la unidad durante un mes (sin combatir).
- 2) Una unidad se ve afectada en el rendimiento de combate cuando sus suministros son cero. Eso reduce su efectividad al 25%.
- 3) Una base enemiga que cuente en el hexágono con unidades propias NO produce nada.

El nivel de suministros de una unidad se ve afectado por su situación logística (es decir, suministros que la unidad tiene vs suministros que la unidad precisa), de tal modo que su efectividad se ve reducida si tiene menos de los precisos de forma gradual hasta alcanzar el 25% de su eficiencia si tiene cero suministros. Pero hay muchos otros factores que influyen igualmente (fatiga, interrupción, el modo operativo -combate, movimiento, descanso/entrenamiento, movimiento estratégico-, los valores del líder, el armamento de la unidad, el terreno).

El consumo de suministros los días que combate una unidad (atacando o defendiendo) se multiplica por dos.

EFFECTOS DE LA MALARIA *(añadido versión 1.1)*

Los efectos de la malaria son más acusados en hexágonos sin base presente y son mucho más reducidos en bases con una combinación de aeródromo/puerto más suministros por encima del doble necesario. El nivel de fortificaciones no reduce los efectos de la malaria en las bases. Los perjuicios causados por la malaria tienen su límite superior en **25 de fatiga 8 en la moral**.

8.1.1 CUARTELES GENERALES (HQ)

(N.T: He mantenido la denominación que da el juego para cada mando, para así no complicar la comprensión)

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2331661>

Command Headquarters

- Si no hay un Corps HQ al alcance, entonces el Command HQ actúa como un Corps HQ, (ver más abajo).
- Si hay un Corps HQ presente y el Command HQ está dentro de dos veces su propio alcance, el Command HQ proporciona un bonus de hasta un 90% del valor de asalto a las unidades atacantes.
- La habilidad de tierra ("Land") y los índices de Inspiración ("Inspiration") del comandante del Command HQ modifican el bonus, así que a mayor habilidad se recibirá más bonus.

- Todos los Command HQ disponen de multitud de escuadras de apoyo y algunas escuadras motorizadas de apoyo, por lo que reducen la fatiga y la interrupción a las unidades que comparten el hexágono.
- Algunos Command HQ disponen de escuadras de apoyo aéreo ("*aviation support squads*"), por lo que pueden proporcionar apoyo a las unidades aéreas presentes (Japón: 5th Command; Aliados: Southeast Asia, Far East, and CCAHQ)
- Algunos Command HQ aliados disponen de escuadras de apoyo naval, lo que les permite cargar/descargar y rearmar buques (North Pacific, Pacific Fleet, South Pacific, and Southwest Pacific)
- Un Command HQ en una base apropiadamente suministrada, **puede funcionar como fuente de reemplazos para los grupos aéreos** (con 20.000 suministros presentes, y si está dentro del alcance del HQ, el grupo recibirá reemplazos; si no está dentro del rango del HQ, se crearán sub-unidades en la base en la que este el Command HQ). De todos modos, existen otros mecanismos para que se den los reemplazos aéreos.
- **Los Command HQ acumulan suministros y a su vez los atraen a través de tierra** rápidamente a las bases donde se encuentren. Esto puede ser de utilidad para conseguir suministros en bases no costeras.

Army Headquarters

- **Ayuda en el combate terrestre.** Las unidades terrestres que se encuentren dentro del alcance del HQ, pueden recibir un bonus de hasta un 10% a su valor de asalto ("*Assault Value*" o AV), tanto en el ataque como en la defensa.
- La habilidad de tierra ("*Land*") y los índices de Inspiración ("*Inspiration*") del comandante del Army HQ modifican este bonus, así que a mayor habilidad se recibirá más bonus.
- Los Army HQ disponen de muchas escuadras de apoyo y algunas escuadras de apoyo motorizado por lo que reducen la fatiga y la interrupción a las unidades que comparten el hexágono.

Corps Headquarters

- **Ayuda en el combate terrestre.** Las unidades terrestres que se encuentren dentro del alcance del HQ, pueden recibir un bonus de hasta un 10% a su valor de asalto ("*Assault Value*" o AV), tanto en el ataque como en la defensa.
- La habilidad de tierra ("*Land*") y los índices de Inspiración ("*Inspiration*") del comandante del Corps HQ modifican este bonus, así que a mayor habilidad se recibirá más bonus.
- Los Corps HQ disponen de muchas escuadras de apoyo y algunas escuadras de apoyo motorizado por lo que reducen la fatiga y la interrupción a las unidades que comparten el hexágono.

Amphibious Force Headquarters

- **Ayuda para que las invasiones anfibias sufran menos bajas.** Las unidades descargan más rápido y con menos interrupción.

- Deben estar a bordo de un AGC y estar presentes en el hexágono de la invasión.
- Los Amphibious Corps HQs NO son Amphibious Force HQs. Son tan solo Corps HQs.
- Los Amphibious Force HQ no funcionan como Corps o Command HQs.
- Los Amphibious Force HQ cuentan con muchas escuadras de apoyo y por lo tanto ayudan a reducir la fatiga y la interrupción a las unidades en el mismo hexágono, (es preferible no bajarlas a tierra de todos modos).
- La habilidad de tierra ("Land") del líder del HQ modifica la efectividad del propio HQ.

Naval Headquarters

- **Disminuyen el tiempo necesario para las reparaciones.**
- Es conveniente contar con ellos en bases que realicen muchas reparaciones pero también son potencialmente beneficiosos en bases avanzadas con el fin de realizar reparaciones de emergencia en buques gravemente dañados y poder así evitar que se hundan.
- La calidad y habilidades del líder del HQ **NO tiene influencia** alguna en las funciones y efectividad del Naval HQ, así que estas unidades son el destino idóneo para que tus más estúpidos e ineptos comandantes se conviertan en héroes de guerra.
- La mayoría de los Naval HQ disponen de escuadras de apoyo para poder cargar/descargar y rearmar barcos a mayor velocidad.
- Algunos Naval HQ disponen de escuadras apoyo o escuadras de apoyo motorizado para poder reducir la fatiga y la interrupción de las unidades en ese mismo hexágono.

Air Headquarters

- **Permiten una mayor cantidad de salidas, coordinando las mejoras y reemplazos y apoyando a más grupos en la base en la que se encuentran.**
- **La capacidad de disponer sin penalización de grupos aéreos apilados en una base se ve aumentada por el Air HQ.** El mejor Air HQ del mismo mando que se encuentre en rango de una base puede añadir su radio de mando ("*command radius*") al número de grupos que pueden ser administrados, y si no es del mismo mando, será el HQ más cercano el que añada la mitad de su radio de mando al número de grupos. **Nota importante:** para que esto funcione, la base y el Air HQ deben estar asignados al mismo mando.
- **Los bombarderos a nivel que no estén dentro del radio de mando de un Air HQ's verán reducido su número de aviones en misiones ofensivas en un 25%.**
- Los Air HQs disponen de escuadras de apoyo, lo que les permite administrar y mantener unidades aéreas.
- La mayoría de Air HQs disponen tanto de escuadras de apoyo como de escuadras de apoyo motorizadas, y por lo tanto ayudan a reducir la fatiga y la interrupción a las unidades en el mismo hexágono.

- Toda otra unidad en misión de ataque aéreo fuera del radio de mando del Air HQ verá su número de salidas reducido en un 10%.

8.2.1 PANTALLA DE INFORMACION DE UNIDADES (Unit Information Screen)

Si una unidad está descompuesta en diferentes partes, todas las porciones de la unidad original deberán estar asignadas al mismo mando para que la recombinación sea posible.

8.4 COMBATE TERRESTRE

La primera unidad del apilamiento ("*stack*" en inglés) será la que normalmente sufra la peor parte. La pila de defensores y atacantes es elegida aleatoriamente, pero por lo general las primeras unidades del apilamiento serán las unidades de lucha en primera línea de frente. No se calcula el efecto total y luego se extiende para todas las unidades, sino que se realiza unidad por unidad. Para la fase de bombardeo y disparo la primera unidad atacante dispara a la primera unidad defensora y así se va pasando por todas las unidades hasta que se agotan las tiradas. Los defensores devuelven el fuego usando un procedimiento similar. Para la fase de Asalto se suma el valor de asalto modificado y se compara. El manual ofrece una visión general de este procedimiento.

Las unidades descompuestas ("*broken down*") son tratadas como unidades individuales. La estrategia depende del enemigo y de qué estés intentando conseguir. Si dispones de seis regimientos, podrías asaltar con cuatro y dejar dos en reserva y rotarlos según las necesidades. Hay que tener en cuenta que el valor de asalto modificado se calcula por unidad, así que si tienes una unidad con experiencia muy baja y líderes ineptos, mantener la unidad descompuesta podría mitigar los efectos de las tiradas adversas.

Ataques *Shock* a través de ríos

Si cruzas uno de los lados de un hexágono que colinda con un río que no está bajo tu poder siempre efectuarás un "*Shock Attack*".

Si entras en un hexágono ocupado por el enemigo a través del lado de un hexágono que está bajo tu control (es decir controlas ambos bancos del río), tu valor de asalto modificado deberá tener un ratio determinado respecto al valor de asalto modificado del defensor para evitar el ataque "*Shock*".

Resultado neto: las tropas de baja calidad tienen problemas para mantener cabezas de puente porque sus valores de asalto modificados son muy inferiores a sus valores de asalto nominales.

ZOC (Zonas de Control)

Sólo puedes abandonar un hexágono a través del lado de un hexágono que esté bajo tu control. Así que si entras en un hexágono enemigo a través de los seis lados de dicho hexágono el enemigo quedará atrapado.

9.0 CONSTRUCCION DE BASES

Construir en bases (0,0) para aumentarlas a nivel 1 es intencionadamente costoso.

9.4 AERODROMOS Y SATURACION (OVERSTACK)

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2219116>

Sencillamente, evita el overstack y no habrá restricciones. Si por el contrario ves que tus aeródromos están saturados (el dichoso "*") date cuenta de que sus escuadrones no están funcionando tan eficientemente como podrían. Es una situación perfectamente normal para un aeródromo en la 2GM.

Si eres nuevo en el juego, te digo, estas reglas no son totalmente nuevas. Algunas de ellas existían en WitP, antes de AE. Modificamos ciertos parámetros para evitar las Uber Operaciones Aéreas. Si intentas racionalizar TODOS tus AFs a la máxima eficiencia, otros aeródromos probablemente se conviertan en overstacked como resultado.

Hay algunos beneficios a estas restricciones. Las unidades no volarán todos sus aviones (lease pilotos) todo el tiempo y su fatiga no sufrirá como resultado. Como consecuencia, se da un ritmo más normal de operaciones que si esto no se controlara.

Del manual:

Si una base dispone de menos apoyo de aviación de la que requiere, los bombarderos a nivel reducen sus misiones ofensivas en un 25%.

El apoyo de la aviación no es sólo la llave inglesa. Es una abstracción de todas las cosas necesarias para arreglar y poner en funcionamiento un avión. Armería, los capitanes del avión, pilotos de la tripulación, las cisternas de combustible, equipo de apoyo en tierra, la lista sigue y sigue. De todos los tipos de aviones, los bombarderos a nivel fueron los que mas apoyo necesitaban. Por eso existe esta restricción. Apoya a tus Bombarderos correctamente (nada nuevo) y no será un problema.

Si tienes un campo de aviación con demasiados aviones (espacio físico) o grupos (administrativo), entonces el campo de aviación se considera overstacked. **Y esto es indicado por un '*' al lado de la pista de aterrizaje.**

Un campo de aviación overstacked afecta a la cantidad de aeronaves que se puede lanzar, las bajas y las reparaciones.

El *overstack* no es una maldición del código. Es un hecho de la vida. Como diseñadores nos propusimos para los aviones y aeródromos la opción de *overstacking*. Era parte de nuestro esfuerzo para frenar las cosas, y limar los colmillos de combate aéreo un poco.

Una pista de aterrizaje 9 + no sufre de *overstacking*.

Si puedes lograr esto a través de cualquier combinación de construcción de AF, y la manipulación del HQ, el aeródromo estará libre de la regla de *overstacking* y tendrá una fuerza aérea más eficiente.

Un ejemplo:

Saipan: Construcción de tamaño 4 con un radio del 20º Mando de Bombardeo de 5. Esto le dará un tamaño de 9. No hay penalización. Mientras el mejor HQ aéreo **del mismo mando** pueda agregar su radio de mando al número de grupos que pueden ser administrados, no habrá penalización. Si no es el caso, el Cuartel General más cercano agrega **la mitad** de su radio, no habrá un AF de 9 y se sufrirán restricciones.

Un campo de aviación puede operar a plena eficiencia **50 monomotores** (25 bimotores o 12 aviones de cuatro motores) por tamaño de AF o **un solo grupo por cada tamaño de AF**.

También se puede operar con más de 50 por tamaño de AF o más de un grupo **PERO con una penalización**. Esto es precisamente lo que perseguíamos en AE.

Además, los grupos en reposo (rest) o en entrenamiento sólo cuentan como 1 / 3 a efectos de cómputo de aviones en la base, y no cuentan para nada en el cómputo de número de grupos. Los grupos divididos (split) sólo cuentan como grupos individuales si se asignan a cuarteles generales diferentes.

Y justo aquí está la solución para evitar el *overstacking* sin mover grupos ni aviones. 6 grupos con un tamaño de AF 4. Pon 3 a descansar y ¡voilà! ($1/3 + 1/3 + 1/3 + 3$ en la formación de grupos = 6 grupos activos pero 4 en el cómputo ---> no hay penalización). Tienes cuatro grupos, pero no se ha trasladado a ninguno. Si lo prefieres puedes ponerlos todos en CAP o en ataque naval y sufrir una sanción, pero de entre todos los grupos volarían solo algunos, la mayoría, pero **no todos** los de su complemento en cada fase. Puede ser que incluso con la sanción puedas obtener más aviones en el aire que en pista. Piensa en ello.

Recuerda que si estás viendo algo distinto de lo que esperabas hay otras maneras de restringir las operaciones.

Todos los bombarderos del Nivel 3 tienen que pasar unas comprobaciones antes de volar sus aviones en aeródromos sin *overstacking*, a saber:

Una prueba de experiencia.

Una prueba de liderazgo.

Una prueba de moral.

Por cada prueba fallida, el número de bombarderos que vuelan la misión se reducirá en un 25%.

Por lo tanto, no hagas volar un escuadrón de 40 de EXP con un Cuartel General de Aire de 25 de liderazgo, con la moral baja, y evitarás las sanciones.

Luego está lo siguiente (como ya se ha comentado):

Si una base dispone de menos apoyo de aviación de la que requiere, los bombarderos a nivel reducen sus misiones ofensivas en un 25%.

Así que a pesar de que estés esperando ver un determinado funcionamiento de parte tus unidades una vez hayas superado el problema de overstacking, no significa necesariamente que consigas que todos tus LBA estén en el aire.

"¿Por qué son tratados los bombarderos tan rudamente? - puede que pienses. *Debido a que en la realidad apenas operaban en aeródromos avanzados recién capturados.* Generalmente operaban desde bases interiores que contaban con apoyo entre ellos y el enemigo.

Hemos tratado de limitar el ritmo de las operaciones aéreas. Las normas restrictivas para los LBA fueron un ingrediente clave para ello.

9.4.2 CONSTRUCCION Y REPARACION DE BASES

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2211852>

1. Si cuentas con una unidad de ingenieros en una base, recibes **un bonus de 5** en el valor total de ingenieros independientemente del modo operacional en el que se encuentre la unidad ("opMode").
2. **Las reparaciones son "gratuitas"** pero la unidad de ingenieros debe estar en modo combate, sin embargo recibes el bonus de +5 a pesar del modo operacional, así que las reparaciones pueden llegar a suceder (muy despacio) dependiendo del tamaño de la base.
3. **La construcción NO es gratuita y para que se dé, los ingenieros deben estar en modo combate.**

10.0 AVISTAR UNIDADES - BUSQUEDA

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2186265>

Si pones tus arcos de búsqueda de 0 a 0 realizaras búsquedas los 360 grados pero con penalizaciones.

Si estableces arcos de búsqueda inferiores a 360 grados, cada avión en misión de búsqueda realizará misiones en un arco de 10 grados en cada fase (mañana y tarde).

Así que si cuentas con seis aviones en búsqueda y quieres rastrear un rango de 0 a 180 grados, no podrás, porque:

Por la mañana:

El avión 1 rastrea de 0 a 10.

El avión 2 rastrea de 10 a 20.

....

El avión 6 rastrea de 50 a 60.

Por la tarde:

El avión 1 rastrea de 60 a 70.

El avión 2 rastrea de 70 a 80.

....

El avión 6 rastrea de 110 a 120 (y no se cubren los 180 grados).

Así que con 6 aviones en búsqueda puedes rastrear un arco de 120 grados (60 grados para cada fase del turno) o bien puedes realizar búsquedas de 360 grados con penalizaciones.

NOTA 1: Si dispones de más aviones que arcos de búsqueda, se asigna un avión a cada arco, para después asignar el segundo avión al primer arco, al segundo,... hasta que todos los aviones hayan sido asignados.

NOTA 2: esto solo se aplica a arcos de búsqueda superiores a 4 hexágonos.

El arco de búsqueda siempre se formula desde el primer número al segundo. Así, "270-90" sería realizar una búsqueda de Oeste a Este. El primer avión en búsqueda sería enviado a 270, el segundo a 280, etc.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2263685>

Azul es para arcos de búsqueda en la fase de la mañana.

Verde es para arcos de búsqueda en la fase de la tarde.

Los verdes y azules oscuros son para búsquedas navales.

Los más claros para búsquedas ASW.

Solo puedes ver qué arcos serán cubiertos si todos tus aviones disponibles vuelan, independientemente de lo que hayas ordenado. **Si tu área de búsqueda es mayor de lo que tus aviones pueden cubrir solo verás lo efectivamente rastreado.** Si tienes una unidad de 12 aviones enviada en misión de búsqueda con "50% Search", solo verás cubierta un área de 60

grados por la mañana y 60 grados por la tarde.

El área efectiva cubierta por tus unidades de búsqueda puede ser inferior a lo ordenado si alguno de tus aviones se avería o se estrella.

13.2.1 RECURSOS /COMBUSTIBLE/SUMINISTROS:

Es necesario cargar petróleo ("oil") en Los Angeles, pero no lo es moverlo por tus diferentes bases. La industria manufacturera utiliza combustible y no petróleo. Los únicos lugares donde necesitas petróleo son las bases con refinerías. El juego es bastante eficiente a la hora de mover petróleo, combustible, recursos y suministros a través de la red ferroviaria en los Estados Unidos.

Los Angeles cuenta con mucha industria y puede que necesite un mínimo de petróleo. Una cantidad en torno a las 25,000 unidades. Las bases se ceñirán a los valores mínimos necesarios de petróleo y recursos y no permitirán que se estos se carguen en barcos si eso implica reducir estas cantidades en la base.

Otro factor en el movimiento de suministros es el día de la semana (como sucedía en WITP). A lo largo de diferentes días de la semana, una cantidad de suministros variable puede ser desplazada. Un día a la semana se produce un elevado movimiento de suministros mientras que el resto de los días este movimiento es más reducido. Si tratas de mover suministros en estos días no conseguiras llevarlo muy lejos, ni siquiera a través de la red ferroviaria.

14.2.1 DAÑO EN BARCOS Y REPARACIONES

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2198001>

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=1922517>

Los dos elementos clave son:

- Reparar los daños en sistemas (Sys) consiguiendo así que todas las bombas de achique vuelvan a funcionar.
- Lograr que todos los daños de flotación se reparen (lo que implica bombear agua fuera del barco).

El daño principal (mayor) de flotación es estructural (agujeros en el casco, mamparos deformados, etc). Una vez que todos los daños menores de flotación hayan sido reparados, se asume que se han aplicado parches de emergencia y que el resto de la nave es impermeable.

Con o daños en sistemas (Sys), tenemos grandes probabilidades de conseguir hacer llegar el barco a puerto.

Existe la posibilidad de sufrir una serie de eventos catastróficos de bajo riesgo que pueden ocurrir con daños de flotación altos, pero aun así los daños cero en sistemas te dan la

oportunidad de seguir luchando. Trata de enviar tus barcos dañados a casa pasando cerca de puertos de tu propiedad, por si acaso.

Recuerda utilizar velocidad de crucero ("Cruise Speed") en vez de "Mission Speed".

El daño de flotación menor es la diferencia entre el daño total de flotabilidad y el mayor: ("**Minor Flood Damage**" = "Total Flood Damage" - "Major Flood Damage").

Si el daño "Major" es igual al daño "Total" no existe daño menor ("Minor").

"Minor" Damage = Agua.

"Major" Damage = Daños estructurales.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2262839>

Si reparas los daños menores en muelle y luego cambias a astilleros o barcos de reparación haces una utilización más eficiente de las instalaciones de reparación.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2403619>

Los barcos de reparación (AR, ARD) deben estar "disbanded" en puerto para aportar asistencia en las reparaciones. Los barcos que necesiten de ellos en la reparación también deben estarlo.

Los barcos de reparación son los AR, ARD y embarcaciones auxiliares ("tenders"). **No es necesario que estén cargados con suministros ni se consume al reparar.** (N.T: no es el caso de los barcos de rearme como los AKE, que si necesitan estar cargados y consumen suministros).

Los barcos de municiones, incluidas las embarcaciones auxiliares dependen del tipo de recarga que se ordene. Si se ordena "Replenish From Port", los barcos de recarga de municiones deben estar "disbanded" en puerto. Si se ordena "Replenish At Sea", los barcos de municiones (y los "tenders") deben estar en el mismo hexágono. **Ha habido cambios respecto a esto desde que se imprimió el manual, ahora, los barcos de rearmamiento deben contar con suministros a bordo y estos se consumen al cargar munición en otros buques.**

Además, los barcos encargados del rearme deben contar con capacidad suficiente para alojar el dispositivo que se esté rearmando.

REARME DE BUQUES (añadido versión 1.1)

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=1910523&mpage=13&key=AKE%2CSIZE�>

La tabla que aparece en la página 285 del manual indica los TRES métodos básicos que pueden proporcionarnos capacidad para rearmar buques en puerto y los costes asociados para cada calibre, minas y torpedos. **El coste de recarga es independiente del tamaño de puerto.**

Básicamente el rearme se da en dos categorías:

Por tamaño de puerto+Apoyo Naval o la existencia de un barco de municiones, pero no ambas cosas a la vez. En el caso de los barcos de municiones como los AKE, estos nos permitirán cargar municiones en buques grandes como CAs o BBs, (ADs en el caso de los destructores y AGs para embarcaciones pequeñas como PTs, SCs, etc, ASs para submarinos), pero para que ello sea posible el Coste de Rearme ("Reload Cost") del arma en cuestión (pg 285) debe ser inferior a la capacidad ACTUAL (el suministro que lleva en ese momento) del AKE. Si el barco de municiones tiene más, podrá hacerlo. Veamos un ejemplo:

Si un DD (pongamos q se trata del *Sims*) pretende rearmarse y el Coste de rearme de su munición con **MAYOR Reload Cost** de todas las que necesita y es capaz de montar es de 1650 (por ejemplo torpedos Mk15 de 21 pulgadas, ver manual), y contamos con una AKE desbandado en puerto con 2475 suministros en bodega, el AKE transferirá la munición de TODOS los calibres que necesite el DD y gastará suministros de su bodega (digamos que consume 80 toneladas, así que $2475-80=2395$ suministros después de la recarga). El proceso de recarga seguiría de igual modo con lo siguientes destructores de la hipotética TF.

Llegado a un punto en el que nuestro AKE hubiera rearmado unos cuantos DD más (y contase, por ejemplo, con 1635 suministros), si otro DD de la misma clase intentara recargar su munición en el mismo puerto, el AKE no podría proporcionarle munición ya que sus suministros en bodega son ya inferiores al coste de rearme de la munición "más costosa" (torpedos Mk15) del DD, ($1635 < 1650$).

Existe un número de AKEs en el juego que serán de utilidad para recargar destructores (al igual que otras embarcaciones pequeñas, por supuesto), pero necesitaremos los AKE de gran capacidad para rearmar acorazados y cruceros pesados de batalla.

Nota orientativa: Para un rearme completo, un típico DD consume alrededor de 55 toneladas, un CA (con torpedos) consume alrededor de 100 toneladas. Un BB alrededor de 250 toneladas. El Yamato consume alrededor de 300 toneladas.

El Apoyo Naval emula las instalaciones militares en un puerto civil. WITP fusionaba y basaba todo en el tamaño de puerto. En AE es posible ofrecer apoyo naval por lo que se puede aumentar temporalmente la capacidad de un puerto pequeño mediante el envío de ayuda. Se trata de equipos de reparación, personal de manipulación de carga, de almacenamiento de munición y todos los dispositivos asociados a esas operaciones.

AS: solamente pueden rearmar y asistir en las reparaciones de submarinos.

AD: solamente pueden rearmar y asistir en las reparaciones de DDs y otras **pequeñas escoltas**.

AGP: solamente pueden rearmar y asistir en las reparaciones de PT y **otras pequeñas embarcaciones**.

AG: solamente pueden rearmar y asistir en las reparaciones de **pequeñas escoltas** y **otras pequeñas embarcaciones**.

Definición de **Pequeñas Escoltas**: DE, APD, DMS, DM, AVD, E, TB, KV, PF, PB, PC, SC, AM, ML

Definición de **Pequeñas Embarcaciones**: PB, PC, SC, AM, ML, HDML, MGB, YP, YMS, AMc

15.0 LOGISTICA -PETROLEROS/COMBUSTIBLE

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2213390>

Si has leído algo sobre al respecto, probablemente sabrás que los aliados tenían una limitada flota de petroleros hasta 1944 e incluso entonces la demanda seguía siendo superior a la oferta. Los petroleros son normalmente más grandes que los barcos mercantes y requieren de astilleros de mayor tamaño. El número de astilleros en los Estados Unidos que podían construir petroleros era limitado y muchos de ellos ya estaban ocupados construyendo buques de mayor prioridad como cruceros y portaviones.

Al comienzo de la contienda, los alemanes detectaron esta carencia y enviaron sus U-Boots a la costa Este de Estados Unidos en un intento de bloquear a Gran Bretaña y sacarla de la guerra estrangulando el suministro de combustible. Los submarinos alemanes se centraron en los petroleros que se movían desde Texas hacia el Norte en dirección a Canadá para formar convoys. La campaña fue muy exitosa, pero Doenitz, temiendo perder muchos de sus submarinos (que patrullaban tan lejos de Alemania) retiró muchos U-Boots de estas misiones. Los CVEs *Sangomon*, *Santee*, *Chenago*, y *Suwanee* fueron convertidos de clase *Cimarron* a clase AO. Eran mucho mejores portaviones de escolta que los que más tarde se construirían, pero la carencia de AOs y TKs evitó que siguieran construyéndose. Los posteriores CVEs hubieron de ser construidos sobre cascos de AK de mucho menor tamaño. Si Estados Unidos hubiese tenido la capacidad de construir todos los petroleros que deseaba todos los CVEs habrían sido construidos sobre cascos de petrolero.

Así que la carencia de petroleros aliada es realista. Con algo de práctica conseguirás enviar suficiente combustible a Australia para proseguir la guerra.

Si estás enviando tandas de petroleros a Australia asegúrate de que los puertos intermedios de la ruta sean lo suficientemente grandes. El combustible y los suministros sufren pérdidas ("*spoilage*") si la cantidad embarcada rebasa el límite aceptado para el tamaño de puerto en que se detengan los barcos mercantes y petroleros. Descargar grandes cantidades de combustible en puertos pequeños resultará en mayores pérdidas por transvases.

Otro aspecto a tener en cuenta es el compromiso entre enviar petroleros en rutas largas y enviarlos con paradas a puertos intermedios y el tiempo de carga y descarga que esto supone. Algunos barcos no poseen la autonomía para viajes tan largos, por lo que será necesario realizar paradas para repostar y hacer viajes más cortos.

Asegúrate que los puertos de destino no se saturan con estos buques. Si cuentas con muchos navíos intentando descargar en un mismo puerto, un buen número de ellos permanecerán a la espera, lo que supone una pérdida de tiempo preciosa para desplazarse al siguiente destino. En ocasiones esta congestión será inevitable. Históricamente Noumea sufrió de este

problema hasta que las instalaciones portuarias fueron optimizadas. Y recuerda que puedes separar un petrolero de su TF, dejarlo en un puerto pequeño y utilizarlo como una gasolinera hasta que agote su carga.

16.0 REEMPLAZOS AEREOS:

'Replacements Delayed'

Significa que has recibido reemplazos en los últimos 7 días y que debes esperar una semana para volver a recibir aviones que completen la unidad.

El número máximo de reemplazos semanales es de 12 aviones lo que implica que completar grupos aéreos de gran tamaño lleva cierto tiempo.

16.3 REEMPLAZOS DE PILOTOS

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2168708>

Si cambias el comandante de una unidad aérea, existe normalmente un retardo de un día o más hasta que éste llega a su nueva unidad. Una vez lo ha hecho, recibirás el mensaje de que el líder está listo para ser reasignado ("**X is free for reassignment**").

16.4.1 MEJORAS DE UNIDADES DE TIERRA

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2243890>

Solo recibirás mejoras de en tus unidades terrestres si activas los reemplazos para dicha unidad (Replacements=On).

De este modo puedes asegurarte de recibir las mejoras en las unidades que te interesen desactivando los reemplazos en las unidades que quieras mejorar más adelante.

Para mejorar el TOE de una unidad si esa mejora está disponible, deja esa unidad en modo descanso (*rest*) cerca de un *Command HQ* (con más de 20.000 suministros) y se dará la mejora en la correspondiente parte de la resolución del turno.

18.0 REGLAS ESPECIALES – IA

La IA ignora todas las restricciones deHQ.

<http://www.matrixgames.com/forums/tm.asp?m=2266051>

Para quitar las variantes que incluyan "exploits" de la IA haz lo siguiente:

Borra los archivos **aeioox-007** hasta **aeioox-12** del subdirectorio scen.

(N.T: C:\Matrix Games\War in the Pacific Admiral's Edition\SCEN)

Hay 13 archivos de IA y de ellos 6 hacen que la IA vaya más allá de lo históricamente establecido.

Esto garantiza un juego en el que la IA se ciña a los planes de expansión históricos.

AYUDA ADICIONAL

En esta web, hay unos **videotutoriales** de gran utilidad:

<http://sites.google.com/site/no1487477/Home>

AE Wiki:

http://hc-strategy.com/ae/wiki/index.php?title=Main_Page