

GUÍA ALIADA

SOBREVIVIR EN EL PRIMER AÑO DE GUERRA



Autor: Haplo_Patryn aka Agustí Barrio

Versión: 1.00 (09-06-08)

Puntadelanza: <http://www.puntadelanza.net/Index.php>

Agradecimientos

A **Santiago Plaza** por hacer esto posible. Sin él no habría un foro sobre el WitP en castellano y tampoco **Puntadelanza**, una segunda casa para mí de la que siempre guardaré grandes recuerdos pase lo que pase.

A todos mis rivales habidos y por haber que han disfrutado y soportado conmigo noches de insomnio, turnos terribles y momentos de gloria guerreando en el Pacífico.

Al mejor wargame del mercado: **War in the Pacific**.

La guía aliada. Algunas explicaciones previas

1. Introducción

Hacer una guía más o menos coherente explicando los posibles pasos a seguir por el jugador aliado durante gran parte del primer año de guerra es un poco complicado, porque existe el riesgo de dar consejos que se alejen de las preferencias de quien los lea, además de que hay demasiadas variables a tener en cuenta que pueden dar un rumbo muy diferente a la partida respecto a como estaba prevista, haciendo que los consejos que aquí ofrezco tengan que ser adaptados a las nuevas circunstancias. A eso hay que añadir las distintas opciones estratégicas que puede desarrollar el jugador japonés y que tienen un efecto directo sobre lo que puede o no hacer el jugador aliado e incluso sobre la efectividad de los planteamientos iniciales de éste.

No obstante, hay suficiente sustancia para poder establecer una pauta de lo que se puede hacer en los primeros meses - independientemente de la dirección que tome la partida - y marcarse unos objetivos a cumplir a corto y medio plazo. Mi intención es exponer un listado de recomendaciones de la manera más amena que me sea posible pero siempre teniendo en cuenta que se trata de precisamente de eso, consejos o recomendaciones, y que cada uno es libre de hacer lo que crea conveniente con ellos. Muchas de las cosas que aquí explico provienen de **experiencias propias** que pueden ser diferentes a las experimentadas por el resto de jugadores, pero creo que son esencialmente bastante lógicas y que, casi con total seguridad, un gran número de jugadores usan algunas de ellas en sus partidas.

No pretendo con esta guía establecer procesos automáticos que conviertan la Campaña en una repetición de movimientos estudiados porque eso sería moldear con excesiva rigidez la evolución de la misma y podría llevar al jugador aliado a cometer errores ante un jugador japonés muy versátil, pero sí que pretendo que los jugadores aliados, partiendo de unos consejos y principios elementales, puedan aportar su propio granito de arena al planteamiento que aquí ofrezco y sean capaces de adaptarse a los cambios y circunstancias que transcurran en la partida, sin caer en "corsés" que limiten su capacidad de reacción ante el enemigo. Si consigo que algunos jugadores aprendan cosas nuevas, me daré por satisfecho con el trabajo realizado.

Así que, más que entrar en cuestiones muy concretas y en definir movimientos muy rígidos mi propósito es trazar **unas líneas generales** sobre la situación estratégica y plantear un listado de acciones a emprender en cada sector del mapa, entrando solamente en detalles cuando lo vea necesario. Si alguien busca consejos del tipo: "*crear una TF con x buques, con un mando x, dirigiéndose a x, y para realizar x misión*", esta guía no es lo que busca porque no es posible ponderar de forma sucinta todas estas variables y daría pie a la aparición de mecanismos rígidos que no harían ningún bien al jugador aliado.

Soy consciente que la presentación de esta guía coloca al jugador japonés ante una visión privilegiada que le permitiría explotar muchas de las cosas de las que aquí se hablan, pero lo cierto es que el WitP es un juego tan complejo que no resulta nada fácil salirse del guión para entorpecer decisiones y movimientos del enemigo que se prevén con anterioridad, entre otras cosas porque las distancias del juego, los suministros y un sinnúmero de variables impiden que el japonés pueda sacar mucho provecho de esa información - no tanto como a él le gustaría -.

En todo caso las cosas que voy a exponer en esta guía pueden adaptarse a nuevas circunstancias imprevistas y es por eso que el jugador aliado debe tener la mente abierta, ser capaz de flexibilizar su estrategia y orientar los consejos que ofrezco teniendo en cuenta lo que hace su rival. Si el jugador aliado es capaz de hacer esto, al japonés no le servirá mucho saber lo que aquí se dice, porque de saberlo a saber contrarrestarlo dista mucho.

2. El mod CHS

La guía se fundamenta en el **mod CHS con el mapa extendido** así que todo lo que aquí se diga tendrá en cuenta la premisa de que se está jugando la partida de Campaña con este mod.



**Un pantallazo del mapa con el mod CHS.*

El motivo para usar el mod CHS como base para esta guía es que es un mod que los jugadores veteranos ponen como requisito previo para jugar - ya casi como un imperativo - por motivos que van tanto por su aproximación más realista al escenario del Pacífico como por su mayor diversidad y detalle en tropas, aviones, bases y buques, entre otras muchas cosas. Ciertamente la experiencia con el mod CHS es mucho más gratificante y retadora que con el stock game y sólo los que han jugado al mod CHS pueden dar cuenta de los cambios tan radicales que ofrece respecto al juego original, para bien.

A los jugadores que no lo hayan probado nunca les animo a que lo hagan, pero si siguen en sus trece esta guía les puede ayudar más de lo que se pudiera pensar en un principio, aunque habrá cosas que evidentemente no les servirán de mucho.

Si alguien quiere echar un vistazo a los cambios masivos que trae el mod CHS respecto al stock game, en este enlace encontrará más detalles:

http://www.bur.st/~akbrown/witp/CHS_documentation/CHS.html

Como el mod CHS ofrece muchos cambios respecto al juego original y algunos tienen un papel muy importante en la forma de plantear las estrategias en una partida de Campaña, voy a exponer los cambios más importantes que aporta el mod respecto al stock game y que tienen un papel muy directo sobre los pilares en los que se sustenta esta guía:

- **Las bases chinas** se han incrementado en número así como los requisitos de guarnición japonesa (*las guarniciones, recuerdo, evitan que los partisanos chinos puedan causar daños en las instalaciones industriales*).
- **Burma** ha sufrido un cambio muy interesante en cuanto a número de bases y localización de las mismas. Pero sobre todo ha sufrido un cambio radical en el **coste de movimiento**, algo que es extensible a otras partes del mapa pero no se hace notar tanto como en esa parte del Sudeste Asiático. Esto implica que los jugadores tardan mucho más en moverse por la zona durante el primer año de guerra, ofreciendo nuevos retos estratégicos.
- **El norte de Australia** ya no es autosuficiente y requiere el envío de suministros y fuel para mantener operativas las bases que se encuentran en esa zona. Por el contrario, la **costa oriental australiana** es más autosuficiente que en el stock game.
- La parte situada al **noreste de Australia** ha cambiado radicalmente. Ahora existen **más bases** que dan un juego más interesante a la defensa y/o conquista de Australia y a las posibilidades estratégicas de la zona, tanto para el jugador aliado como para el japonés.
- Las nuevas bases de **Aden** (India) y **Panama City** cobran una importancia muy grande ya que son 2 puertos donde aparecen muchos buques capitales de forma regular, así como refuerzos de tierra y aire. **Aden** es importante además como base logística, ya que produce muchos suministros y fuel (además de oil)
- El jugador aliado dispone de una **mayor variedad de buques auxiliares** al principio de la campaña, especialmente de **buques minadores** y de un preciado **MLE** (buque auxiliar minador). Esto es extensible al número de buques de transporte y petroleros de que disponen ambos bandos, con tonelajes y velocidades muy variadas, algo que es de agradecer y que se ajusta más a la realidad.
- **El bonus de los Zeros desaparece** pero a cambio **aumenta la experiencia de sus pilotos** y se **reduce** la de los aliados, exceptuando los **Tigres Voladores**, que siguen siendo la unidad aérea aliada más experimentada.
- El combate aéreo es **menos sangriento** y se producen resultados más “equilibrados”. Aumenta el número de aparatos dañados por combate mientras que las bajas por combate aéreo se reducen bastante.
- Muchos de los regimientos de ingenieros, Seebees y unidades de apoyo a la aviación aliadas disponen ahora de pequeños **valores de asalto** - algo que no ocurría con el stock game - permitiendo que las bases puedan estar mejor resguardadas. Además ha habido cambios importantes en la composición de las fuerzas iniciales y de refuerzo de muchos países, como la India y Australia, ajustándolos a hechos históricos.
- **Los CVs británicos** disponen ahora de **3 escuadrillas de aviones**, 2 de cazas y 1 de torpederos navales. Eso supone un incremento de 1 escuadrilla de cazas respecto a los CVs del stock game, haciéndolos más duros en defensa y convirtiéndolos en una amenaza más seria para el jugador japonés.

3. Tres estrategias para enfocar el primer año de guerra

Antes de empezar me gustaría explicar qué tipo de guía es esta. No estamos ante una guía conservadora, de tintes defensivos, sino más bien lo contrario. Como iréis viendo mi apuesta es por una **estrategia agresiva** durante el primer año; agresiva sin perder el norte; agresiva sin perder la compostura; agresiva sin perder la timidez.

El objetivo de cualquier estrategia que se vaya a adoptar debe ofrecer lo siguiente: **ganar el máximo tiempo posible, consiguiendo el máximo de daño, con el mínimo desgaste posible**. Después de muchos años de jugar al WitP, he llegado a la conclusión que ser tímido en exceso con los aliados no es el mejor camino y que es conveniente enseñar los dientes de vez en cuando para **conseguir frenar al japonés el máximo de tiempo posible** y así facilitar la creación de un frente defensivo estable que haga girar la tuerca de la iniciativa a nuestro favor o, como mínimo, equilibrar la partida.

Lo que intento explicar en la guía -y espero conseguirlo- es que el jugador aliado tiene que ser **muy dinámico** durante los primeros meses y **no debe renunciar a acciones ofensivas** sólo porque el japonés tenga la iniciativa teórica. Demostraré que se pueden establecer objetivos parciales a corto y medio plazo y que si se logran pueden suponer un gran éxito a largo plazo, aunque parezca que todo acaba mal. Demostraré que se puede ser agresivo sin necesidad de sacrificar buques insustituibles o de sacrificar la fuerza aérea aliada en combates suicidas o muy desfavorables en proporción, y que se puede ser prudente y agresivo a la vez en el uso de los limitados recursos de los que dispone el jugador aliado.

Otro aspecto que planteo en esta guía es la necesidad de **establecer una línea de defensa intermedia** que permita ganar tiempo para la creación de una línea final más atrasada, que ya no pueda ser posteriormente rebasada por el japonés. Una especie de "**frontera final**" en la que el jugador aliado diga - "basta" - y a partir de la cual no haya retirada que valga. Y para crear esa línea intermedia que ha de servir de freno es requisito indispensable que el jugador aliado sea **ambicioso** y, hasta cierto punto, **agresivo**. Por eso el enfoque de esta guía va en esa dirección.

Antes de explicar por qué pienso que la mejor estrategia es ser agresivo, creo conveniente primero analizar las alternativas que el jugador aliado puede escoger, porque así podemos ser críticos y comparar qué aporta de bueno y malo cada una. Para conseguir asociar una estrategia con la idea que hay detrás, he decidido nombrarlas de manera que sean fáciles de captar y muy intuitivas.

Bajo mi punto de vista **hay 3 estrategias** que un jugador aliado puede plantearse antes de empezar a dar las órdenes en el turno 1 y, de la decisión de cuál escoger, dependerá bastante lo que ocurra con los aliados durante gran parte primer año de guerra.

La estrategia de la Avestruz

La *estrategia de la Avestruz* es una estrategia muy gráfica: **huir, huir y huir**. Evacuar todo lo que se pueda y mientras se pueda y "*cagando leches*"; sacar todos los buques importantes y dirigirlos hacia bases más seguras en retaguardia; dejar lo mínimo indispensable y escapar. Es una estrategia en la que se **renuncia al combate**, mostrando una **actitud muy conservadora** en todas las acciones. El lema que sustenta esta opción estratégica es: "**mejor retirarse de la lucha a tiempo para combatir otro día, que morir en el intento**". El problema es que no se lucha nunca porque siempre se huye.

Esta estrategia es una que apliqué sobre todo cuando me iniciaba en el juego, pero acabé altamente insatisfecho de ella porque el jugador japonés se **envalentonaba** al detectar mi timidez, de manera que se volvía cada vez más descarado. Y no hay nada peor que el jugador

rival se percate de que renuncias al combate o que estás atemorizado, porque entonces se motivará acelerando el ritmo y consiguiendo un “timing” de conquista que puede poner en apuros a cualquier jugador aliado.

Esta estrategia **envalentona psicológicamente** al japonés, a no ser que el rival sea uno muy precavido y que no se fíe de nada. El enemigo pierde el miedo a que “algo pase mal” y se arriesga más de lo normal consiguiendo éxitos parciales que con un enfoque defensivo aliado distinto, podrían tener un resultado más satisfactorio para éste. Pero como acaban bien para el japonés porque el aliado renuncia a realizar cualquier acción de riesgo, el proceso de conquista para aquél se acelera logrando en poco tiempo objetivos importantes y lo que es más grave, **gana tiempo** para realizar operaciones más ambiciosas en otros escenarios.

Uno de los puntos que defiende esta estrategia es la de evacuar todas las tropas que se pueden de todas las bases posibles y transportar algunas de las unidades terrestres evacuadas hacia puntos muy retrasados de retaguardia (demasiado en la retaguardia). No dejar nada valioso referente a barcos y escuadrones a merced del enemigo y atrincherarse en lugares situados en posiciones muy retrasadas del frente. Esta estrategia es pesimista porque da por supuesto que hay determinadas bases que caerán pase lo que pase, así que lo mejor es que caigan con el mínimo daño posible para el aliado y para ello lo mejor es “*quitarlo todo de en medio y dejar que el japonés vaya haciendo*”. Esta forma de actuar no supone ningún desgaste (o un desgaste mínimo) para el aliado pero – y aquí es donde está el problema - **¡tampoco lo supone para el japonés!**

En el fondo el planteamiento no es malo, el problema es que no es ambicioso y puede dar alas al enemigo. Si la retirada fuera dirigida hacia una posición no tan retrasada (una idea más ambiciosa) la *estrategia de la Avestruz* no estaría mal del todo. El problema es que la retirada es muy drástica y no se establece una línea intermedia de defensa. Se trazan, de hecho, 2 líneas: **la del frente y la de la retaguardia segura**. No hay una línea intermedia entre estos 2 puntos.

Y, ya para acabar, llegamos otro de los problemas que condiciona esta estrategia. El hecho de querer evacuar muchas fuerzas supone **consumir muchos Puntos Políticos** para cambiar el mando de las unidades terrestres con mando restringido (tropas australianas, neozelandesas y holandesas básicamente), puntos que pueden ser insuficientes para mantener el ritmo de evacuación que nos gustaría y más al principio de la partida.

La estrategia del avaricioso

Esta estrategia es bastante opuesta a la anterior y pregona el principio de **querer defenderlo todo sin excepción**, poniendo empeño en entorpecer al enemigo y que a cada paso éste se encuentre delante una fuerza defensiva terrestre y/o aeronaval aliada que le obligue a sudar un poco. Es una estrategia superagresiva que a veces puede adquirir tintes algo suicidas porque es un comportamiento similar a como actúa alguien que “*se deja llevar por el corazón y los sentimientos en vez de dejarse llevar por la razón*”.

El dicho que dice “**quien mucho abarca, poco aprieta**” nos viene aquí de perlas, porque si queremos defenderlo todo acabaremos por no defender nada o hacerlo mal. A corto plazo los resultados acostumbran a ser malos, con una alta probabilidad de sufrir daños graves en las fuerzas de superficie, además de un desgaste excesivo en la fuerza aérea que, en momentos puntuales en los que convendría tener reservas a mano, podría verse en la tesitura de tener que quedarse en tierra por falta de aparatos. Es una estrategia que **desgasta más al aliado que al japonés** porque la producción aérea aliada - y más la holandesa - es de risa durante muchos meses y los reemplazos terrestres se consumen a un ritmo vertiginoso, consumiendo a su vez gran cantidad de suministros. Si se presenta batalla aérea de forma regular hay un momento en que la situación es crítica y no se puede hacer ya frente al enemigo, dejándole los cielos a su merced.

Esta estrategia supone que hay que **dejar siempre detrás algo con lo que luchar**, aunque sean las tropas de guarnición que hay en las bases juntos con sus escuadrones aéreos y por muy

malo que sea el estado combativo de estas unidades. Eso sí, **ahorramos muchos Puntos Políticos** porque no evacuamos a nadie, todos mueren en sus puestos como valientes. Sin duda se gana más tiempo que con la *Estrategia del Avestruz* pero el coste es, bajo mi punto de vista, excesivo y gratuito.

Con combates aéreos usando **fuerzas parciales** contra fuerzas aéreas japonesas superiores, lo normal es que el desgaste tenga un ritmo brutal que sólo haga que perjudicarnos. Combatir por todo está bien, pero de ahí a combatir mal hay una línea muy fina que puede producir una aceleración de la caída de las bases aliadas por falta de apoyo aéreo y de fuerzas navales con CAP que puedan intimidar a las del enemigo. A este efecto le llamo yo "**efecto dominó**" porque si el desgaste es muy elevado las bases van cayendo por su propio peso de forma ininterrumpida y sin oposición alguna.

La estrategia Manstein

Llegados a este punto, se hace necesaria la reflexión siguiente: si las 2 estrategias comentadas, que son como el blanco y el negro porque mantienen puntos de vista radicalmente diferentes, no son las mejores para que el aliado las lleve a la práctica, ¿qué estrategia puede llevarle a ganar más tiempo o a provocar un desgaste mayor sobre el enemigo sin sufrir en el intento bajas inaceptables? ¿Qué es lo que puede hacer el aliado con todas las limitaciones presentes en el primer año?

El **Mariscal de Campo Von Manstein** pregonaba, durante su mandato de la Agrupación de las Fuerzas Sur en el frente ruso durante la 2ª GM, una **estrategia operacional flexible que permitiera retiradas tácticas de lugares indefendibles o poco expuestos para concentrar las fuerzas en puntos clave y en el momento adecuado, logrando así ventajas puntuales que permitirían éxitos parciales o totales.**

Pero es evidente que el Pacífico no es el frente ruso, así que hay que trasladar la forma que tenía de ver las cosas el General Manstein al frente del Pacífico. ¿Cómo hacerlo?



***El mariscal de campo Von Manstein**

La idea que hemos de tener grabada con fuego es que presentar combate parcial con nuestras fuerzas aéreas y terrestres sólo puede acabar mal y con el añadido de sufrir un desgaste innecesario. Y retirarse hacia posiciones excesivamente retrasadas tampoco es una decisión brillante (*la estrategia del Avestruz*). Se hace necesario combinar algo de las 2 estrategias mencionadas anteriormente y darles un toque adicional.

Por una banda, *la estrategia Manstein* aconseja retirar o evacuar tropas de determinadas bases incluyendo los escuadrones aéreos que estén muy expuestos al iniciarse la contienda, pero dejando algo detrás para ir combatiendo y molestando. Aunque no lo queramos, no podemos sacar de las bases todo lo que nos gustaría porque los **Puntos Políticos** limitan cualquier plan de evacuación de tropas terrestres con mando restringido, así que tenemos que escoger bien qué unidades vamos a evacuar y cuáles dejaremos a su suerte. Que algo quedará siempre detrás para combatir, eso es seguro, pero hay diferencia entre dejarlo todo y dejar lo que no podemos mover por obligación o limitación derivadas de las reglas del juego.

Como pregonaba Manstein, hay que **retirar tropas** - terrestres, aéreas y navales - **de allí donde no hacen falta o donde la situación es insostenible** y enviarlas a un lugar desde donde actuar en el futuro con **concentración de fuerzas** y **mayor capacidad de “punch”**. Y el lugar que creo mejor para ser escogido como punto de concentración de esas fuerzas en el mapa de Campaña del WitP no es una posición muy retrasada, sino una **posición intermedia** que corre el riesgo de convertirse en un par de meses en una zona muy caliente de la contienda. Esa posición intermedia es **la isla de Java**. **Java** será el bastión y el eje central de nuestra defensa y todas las decisiones que tomemos en la India, pasando por Australia, las Filipinas, China y el Pacífico tendrán detrás como objetivo número uno la **defensa de Java**.

Así a priori esta afirmación puede parecer extraña y chocante. ¿Cómo puede afectar, os debéis preguntar, de forma directa o indirecta lo que ocurra en China y/o en el Pacífico en la defensa de Java? La explicación no es tan compleja como pueda parecer y cuando acabéis de leer la guía espero que tengáis la respuesta bien clara.

La *estrategia Manstein* es bajo mi punto de vista la mejor. Por un lado evitamos bajas innecesarias y por otro vamos **acumulando reservas en un punto intermedio del mapa**. Esta acumulación de fuerzas va a permitir que podamos batirnos con unos ratios más favorables en los combates aéreos, a tener buena cobertura naval (con buena CAP) para intimidar al japonés y una defensa terrestre más cohesionada, con valores de Fuerza de Asalto muy altos porque hemos ido desembarcando allí tropas sacadas de otros sitios. Además vamos a poder estar mejor preparados para cualquier invasión, obligando al japonés a realizar una campaña previa de reblandecimiento de las bases y de las fuerzas presentes en la isla holandesa si no quiere sufrir daños importantes (y para ello primero debe acabar con nuestras fuerzas aéreas, algo que no le será fácil).

Además, esta estrategia pregonaba el uso de la táctica de “*tirar la piedra y esconder la mano*”, que viene a ser lo mismo que **golpear cuando se pueda y duramente, para luego desaparecer** antes de que el japonés pueda responder. En resumidas cuentas, lo que pide es ser agresivo en momentos puntuales, en el lugar y momento adecuados, aprovechando los errores del enemigo y explotando cualquier ventaja que veamos sin dilación. El tener las fuerzas concentradas en un punto (Java) va a permitir que puedan llevarse a cabo operaciones más complejas con mejores medios y con una mejor coordinación.



****La Isla de Java será el eje central de la defensa de la estrategia Manstein. Es el lugar de concentración escogido pero, como veremos, podemos cambiar Java por otra isla como punto de referencia.***

El **motivo último** por el cual vamos a centrarnos en defender Java, es que queremos lograr que ésta **no sea tomada antes de abril o mayo del 42**, cuanto más tarde, mejor. Todo lo que sea pasar esa fecha es una gran noticia. Y en el proceso debemos procurar causar el máximo desgaste posible al japonés en aviones y buques, así como en tropas de tierra. Pero el objetivo es marcarse un espacio temporal en el que Java ha de aguantar como sea porque cuanto más tarde en ser capturada, **más tiempo tardará el japonés en sacar las tropas de allí y destinarlas a realizar otra aventura**". Además, Java es la base más alejada de las Indias Holandesas y, por tanto, es la que cae última normalmente así que todo se reduce a ganar tiempo para fortalecer la isla y prepararse para el golpe final del enemigo.

Llegados a este punto, alguno puede argumentar que la **concentración de fuerzas** no es una buena estrategia porque obliga al japonés a hacer lo mismo y, ante la superioridad numérica japonesa al inicio de la contienda, el aliado sale perdiendo. No deja de ser cierto pero es una verdad relativa. A esa explicación la puedo rebatir con la afirmación de que **es preferible una concentración de fuerzas** que suponga un desgaste mayor al enemigo a costa del propio, que **combates parciales** contra fuerzas igualmente superiores donde el desgaste sería todavía peor para el aliado mientras el japonés saldría bastante bien parado.

Ejemplo:

- *Un combate aéreo entre **150 Zeros & 50 Cazas aliados de diversos modelos**. Es un 3 a 1 a favor del japonés. El resultado se acercará a un 3 a 1, quizás más si me apuráis, a favor del primero. El japonés puede llegar a perder entre 15 y 25 cazas o más (recordad que en el CHS el combate aéreo no es tan sangriento y el Zero no dispone del bonus, sólo de pilotos más experimentados que en el stock game). El aliado puede llegar a perder entre 35-45 aparatos, más o menos.*
- *Ahora tenemos otro combate parcial, donde **30 Zeros se enfrentan a 5 cazas aliados**. El resultado será superior al 3 a 1 seguro. Quizás logremos derribar algún cero pero lo que es seguro es que perderemos los 5 sin ocasionar ninguna baja o 1 como mucho.*

Comparando los 2 combates yo prefiero perder casi todos mis cazas pero habiendo logrado entre 15 o 25 derribos (o más) que no derribar ninguno y perderlos todos. Esto es lo que ocurriría con combates parciales y es por eso que la acumulación de fuerzas es algo que aconsejo en estos casos. Entraré en más detalles sobre esto más adelante, porque hay otras consideraciones que hay que analizar en los combates aéreos como, por ejemplo, la distancia a la que se realizan los ataques aéreos, que tiene un papel importantísimo.

No debemos olvidar que durante los primeros meses el japonés tiene que configurar su industria aeronáutica de tal forma que pueda ajustarse a los requisitos del combate, esto es, aumentar la producción de los Zeros - entre otras muchas cosas - para poder reemplazar las bajas y actualizar las escuadrillas del caza Claude - desfasado -. Hasta que el efecto del aumento de la producción de Zeros no sea efectivo pasará un par de meses, de manera que al japonés tampoco le interesa perder muchos aviones porque no podría entonces mantener un buen ritmo de avance. Así que el mantenimiento de combates muy duros, donde podemos conseguir un ratio decente, le perjudica más que si puede mantener combates esporádicos contra fuerzas aliadas muy inferiores numéricamente y en combates marginales. **No debemos seguirle el juego.**

Y luego tampoco debemos olvidar que los reemplazos de los experimentados pilotos de caza Zero son bastante escasos y una pérdida dolorosa puede significar que la experiencia media de las escuadrillas japonesas caiga algunos puntos, lo que a la larga nos beneficiaría.

LA INDIA

1. El buque auxiliar MLE

En la base de **Trincomalee** (en Ceilán) existe el único buque auxiliar minador (MLE) que va a tener el jugador aliado hasta pasados unos cuantos meses y, por eso mismo, es uno de los buques más importantes para el jugador aliado al iniciarse la Campaña. Su protagonismo radica en que puede permitir el minado de muchas bases y dificultar o retrasar cualquier invasión naval. No evitará que sean tomadas pero puede causar muchos daños en los transportes u obligar al japonés a perder días en enviar buques MSW para limpiar las aguas, ganando un tiempo extra.

En la India ya existen diversas bases con un puerto de nivel 9, como **Calcutta** o la misma **Trimcomalee**, así que éstas pueden reaprovisionar a los buques y/o submarinos minadores que deban reponer existencias sin necesidad de tener que recurrir al MLE (recordad que un puerto de nivel 9 es el tamaño necesario para que los buques minadores o SS minadores pueden recargar minas). Esto nos plantea una de las primeras preguntas a las que tenemos que hacer frente al dar las órdenes iniciales en este sector: **¿hacia dónde debemos dirigir el MLE para sacarle el máximo rendimiento?**

| | | | | | |
|--------------------------------------|-----|---|-------|----------------|-------|
| MLE Camanga | |  | | Max Speed | 11 |
| Crew Experience - Day/Night: 22 / 12 | | | | Cruise Speed | 10 |
| Captain: CDR Randall C. | | | | Manuever | 55 |
| Leadership: 39 | | | | Endurance | 15000 |
| Inspiration: 65 | | | | Fuel | 1000 |
| Device | Num | Face | Mount | Armor | Armmo |
| | | | | Belt Armor | 0 |
| | | | | Deck Armor | 0 |
| | | | | Tower Armor | 0 |
| | | | | Durability | 14 |
| | | | | A/C Capacity | 0 |
| | | | | Victory Value: | 14 |

***El MLE Camanga, el único MLE que va a disponer el aliado durante meses.**

Mi consejo es moverlo a **Java** (porque recordemos que estamos optando por la estrategia *Manstein y Java es el eje central de la misma*). Java dispone de un par de bases interesantes y, al ser el objetivo último del jugador japonés, el aliado dispone de un tiempo extra para preparar una buena defensa y minar las principales bases (Batavia, Soerabaja) para dificultar las tareas de desembarco o bombardeo naval. La base de acogida que recomiendo es **Soerabaja**, tanto por sus dimensiones como porque generalmente acaba siendo una de las últimas bases que conquista el Japonés cuando se lanza a por Java. En todo caso entraré en más detalles cuando hable de las Indias Holandesas.

Otro destino posible es el **norte de Australia**. Como decía anteriormente cuando hablaba del mod CHS, las bases septentrionales australianas están mal pertrechadas porque no disponen de suministros y tampoco de recursos propios, así que son pasto fácil para una futura invasión japonesa. ¿Por qué no mejorar las defensas minando algunas de las bases de la zona, especialmente **Darwin**? Darwin se conecta fácilmente por carretera con el centro-sur de Australia y dispone de tramos de ferrocarril que pueden acelerar una invasión nipona, así que minar sus aguas permitiría causar más daños y añadir dificultades. Mejor eso que nada, ¿no?

No obstante yo me inclino por **Java** porque es un lugar más apetitoso y rico en recursos que Australia y el jugador japonés irá antes a por Java que por el norte de Australia, por regla general. Además si el jugador japonés conquista Java y decide ir luego por el norte de Australia, el jugador aliado aún puede retirar los buques minadores y el MLE de Java y dirigirlos hacia Darwin para minar toda la zona antes que el japonés ponga pie en tierra australiana.

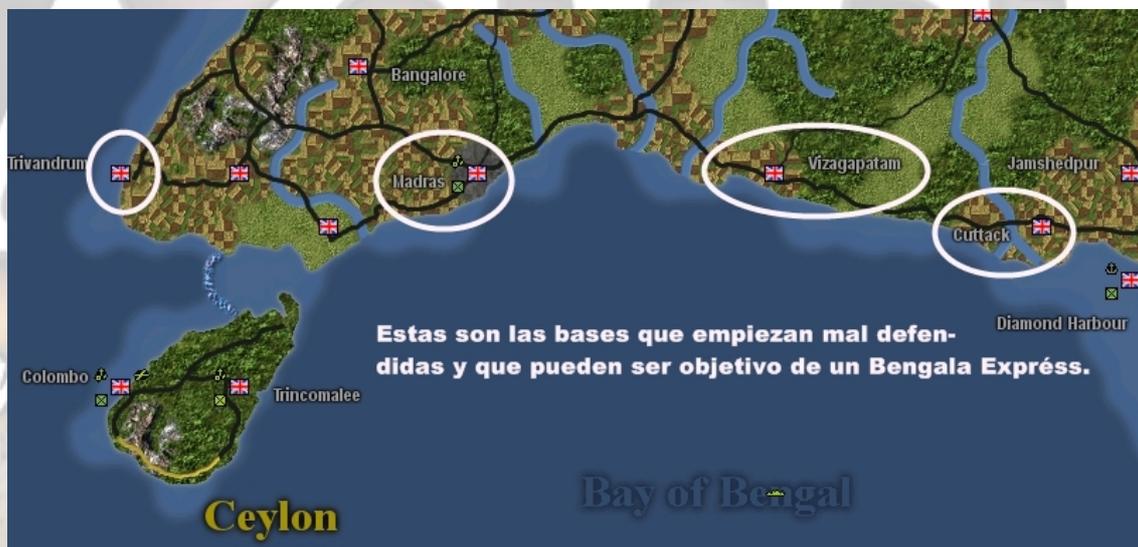
2. La estrategia defensiva india: el Bengala Exprés o campaña a través de la selva en Burma

Uno de los planteamientos que hay que hacer cuando se estudia el tema indio es dónde trazar la línea defensiva terrestre con las tropas disponibles y las que irán llegando en forma de refuerzo. Pero eso depende también del planteamiento estratégico del jugador japonés, así que hay varias alternativas a escoger en función de lo que haga aquél. El japonés, de hecho, tiene 2 alternativas muy claras al abordar el tema indio: una es lo que llamo el **Bengala Exprés**, y la otra es una **campaña tradicional a través de la selva en Burma**.

Bengala Exprés

El mod CHS trae consigo un incremento en el coste de movimiento de las tropas por zona de selva y jungla, así que **Birmania** y **Burma** sufren este efecto de lleno, haciendo que el movimiento por la zona sea muy lento. De ello se deduce que un jugador japonés agresivo y muy decidido puede tomar la decisión de rodear la lenta Burma selvática para desembarcar en algunas de las bases continentales del sudoeste de la India (**Madras, Vizagapatam, Cuttack, Trivandrum**) y que están débilmente defendidas al inicio de la partida (*a esta estrategia nipona tan agresiva la llamaré a partir de ahora **Bengala Exprés***).

Si el japonés desembarca en la isla de **Ceilán** el peligro se incrementa más que si desembarcara en alguna de las bases citadas arriba, porque **Colombo** y **Trincomalee** son dos bases con infraestructuras muy buenas y muy desarrolladas, con lo que el enemigo podría explotar su potencial aéreo para someter el resto de bases indias con puerto a la Bahía de Bengala a base de bombardeos masivos, agravando la situación.



**En círculos aparecen las bases más expuestas para un Bengala Exprés. Madras es la única base de las citadas que tiene alguna unidad defendiéndola nada más empezar la partida de Campaña.*

No hay nada más apetitoso para el jugador japonés, si se decide a por un **Bengala Exprés**, que poder tomar 2 o 3 bases desprotegidas, conquistando el sur de la India con gran facilidad mientras las tropas indias se mueven con dificultad en la selva birmana intentando volver atrás desesperadamente para tapan las brechas que el desembarco japonés ha provocado en la Bahía. Un desembarco aerotransportado con paracaidistas es algo que tampoco hay que descartar y podría ser un primer paso para una invasión más seria. El peligro añadido que tiene un Bengala Exprés es que la zona de la India atacada dispone de muy buenas infraestructuras ferroviarias y el enemigo podría moverse por la zona con mucha velocidad, lo que dificultaría la defensa de la zona.

Hay indicios y pistas que pueden indicarnos si el jugador japonés quiere actuar en la India de forma agresiva usando el **Bengala Exprés**. Para empezar, el jugador japonés debería bordear **Singapur (Malaya)** con muchas TF de transporte, ya que inicialmente no dispone de transportes en Birmania para poder cargar las tropas situadas allí, así como tampoco bases con puerto directo a la Bahía de Bengala. Y para moverse con cierta libertad primero debería dominar la **Península Malaya** sino quiere correr el riesgo de sufrir ataques aéreos y/o problemas logísticos. Y si quiere cubrir los desembarcos debería usar muchos buques de combate y la **Kidobutai**. Es evidente que la presencia de todos estos elementos en esa zona es un claro indicativo de que el japonés ha optado por un Bengala Exprés. También puede decidir dejar Malaya para más tarde y dirigirse presto hacia la India, pero entonces aquí el riesgo que se corre es mayor y las variables a considerar más numerosas.

Otra pista se puede dar cuando el jugador japonés es muy agresivo en **Malaya** desde el principio de la partida. En esta situación es fácil pensar que el nipón tiene mucha prisa por tomarla para así poder luego atacar la India, aunque también podría querer disponer de las tropas para atacar en cualquier otra parte del mapa (Java o Australia, por ejemplo). Como veis, hay demasiadas variables a tener en cuenta y es importante tener una visión general para sacar conclusiones.

En todo caso se hace imperativo tomar medidas, aunque sean mínimas, para **reducir los efectos de un Bengala Exprés**. Listo unas cuantas acciones a considerar:

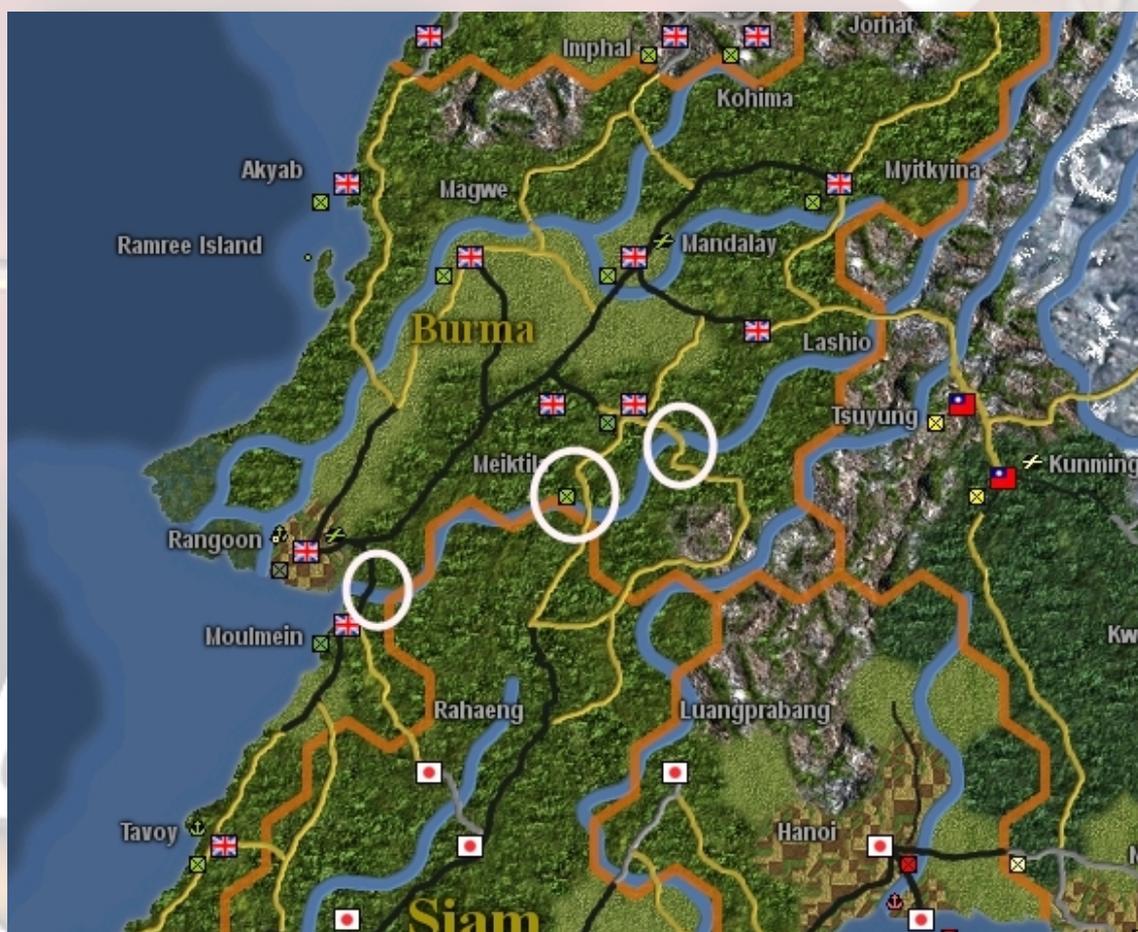
- Mover algún regimiento y/o unidades de ingenieros con valores de asalto a las bases de **Madras, Vizagapatam, Cuttack y Trivandrum** en cuanto sea posible y estén disponibles. Esta acción podría permitir que los desembarcos japoneses fueran más costosos o que se lo pensara 2 veces antes de intentar tirar adelante el **Bengala Exprés**. Se trata de no enviar todo a Burma y dejar algo en reserva por si el japonés quiere correr una aventura.
- Lo prioritario, una vez lleguen esas unidades a las bases con puerto a la Bahía de Bengala, es que se pongan a **mejorar las fortificaciones**, dejando la mejora de los aeródromos y de los puertos para el futuro, cuando se aclare el panorama y sea evidente qué quiere hacer el japonés en la India. Es frustrante ver cómo se mejoran las instalaciones para que luego el japonés se apodere de las mismas explotando sus ventajas. Le hemos facilitado el trabajo de manera gratuita. Mejor **priorizar en las defensas** y que sea el japonés el que tenga que mejorar los puertos y los aeródromos pagando con sus propios suministros, además de perder tiempo en la mejora (*si los jugadores juegan con la House Rule de limitar el número de aviones en función del tamaño del aeródromo, entonces esto puede tener efectos añadidos favorables al aliado*).
- Las bases de **Colombo y Trincomalee** (Ceilán) empiezan mejor defendidas que el resto arriba citadas, pero no mucho más. Si puede ser deberíamos enviar algún regimiento hacia allí, sobre todo si vemos que el japonés actúa muy agresivamente en la zona. Si el enemigo se toma las cosas con más calma (avanza por Burma), entonces podemos retrasar el envío de refuerzos a Ceilán para más adelante, cuando las prioridades en otras zonas ya estén cubiertas.

Campaña a través de la selva birmana

Si el japonés opta por **avanzar hacia la India y adentrarse en Burma a través de la selva**, no tardaremos mucho en descubrirlo tampoco. Es fácil ver si esto es así porque el japonés avanzará con fuerza en dirección al eje **Moulmein-Rangoon-Mandalay**, a no ser que sea un finta con muy pocas tropas para despistarnos (¡importante el reconocimiento aéreo para evitar fintas!). En este caso los **cruces de los ríos** pueden servirnos para montar una defensa fuerte que retrase cualquier avance y estanque a los japoneses, así que debemos mover nuestros regimientos más cercanos a esos hexágonos sin falta. Cualquier cruce de río supone un **shock attack** para el que lo cruza y la reducción en consecuencia del valor de asalto enemigo, así que las posibilidades de aguantar allí con éxito durante cierto tiempo son bastante altas. Se pueden bloquear los diversos cruces de río en Burma con tropas suficientes para hacer que el avance

japonés sea lento o que se vea obligado a bombardear durante semanas para poder lograr una ruptura.

En este caso, el objetivo aliado es ganar tiempo y que el japonés tarde muchos turnos en avanzar un simple hexágono, teniendo que consumir tiempo en reblandecer los cruces o traer más refuerzos del sur. Cada semana o día que consigamos es más tiempo ganado para fortalecer nuestras posiciones en retaguardia y una reducción en el tiempo de llegada de las divisiones indias de refuerzo.

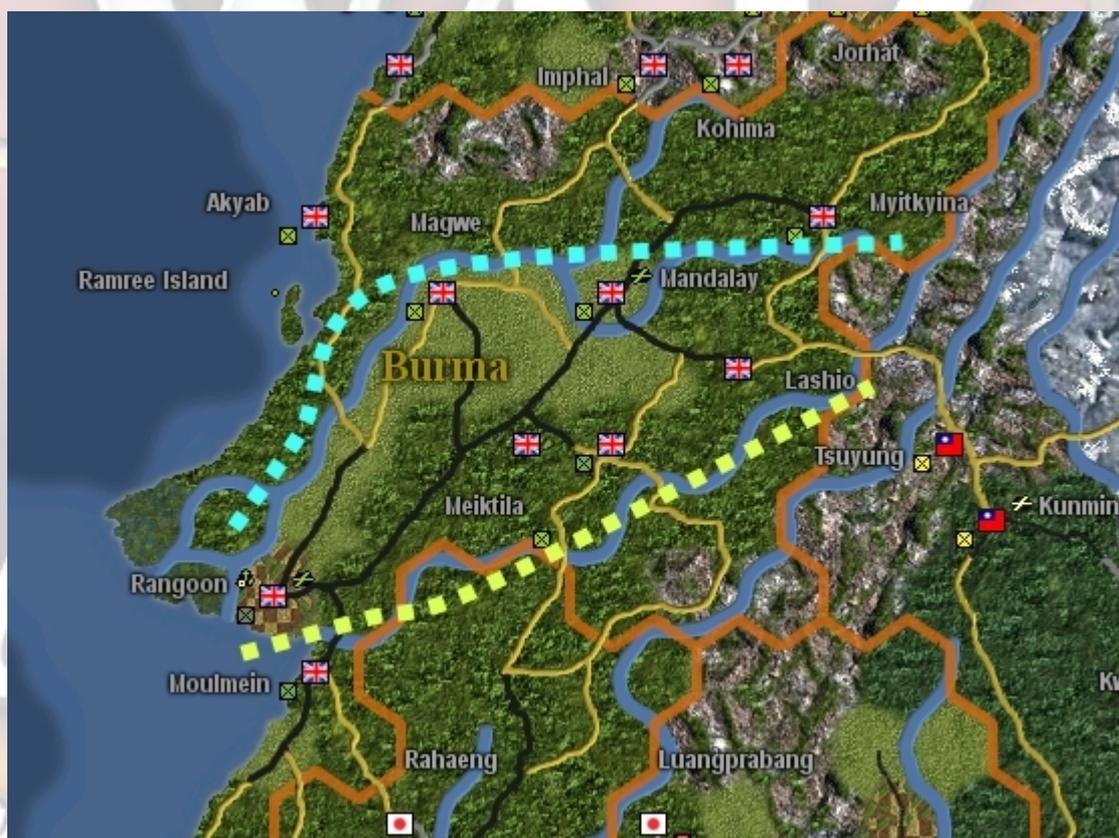


**En esta imagen podemos ver los cruces de río que hay en Burma, redondeados en blanco. Los dos situados más a la izquierda son los que debería priorizar el aliado, ya que el de más a la derecha queda demasiado lejos para el japonés y tardaría mucho en desplazarse por la senda que lo recorre.*

No hace falta decir que a medida que vayan llegando los refuerzos terrestres a **Aden** los hemos de ir embarcando y trasladando con destino a **Calcutta** o **Diamond Harbour**, para luego moverlos por tierra hacia **Mandalay**, **Meiktila**, **Lashio** y el resto de bases situadas en la zona. Muchos jugadores japoneses avispados optan a menudo por enviar varios submarinos hacia la zona de Calcutta y Diamond Harbour al principio de la partida con el objetivo de causar el caos entre las TF de transporte que van sin protección ASW desde Aden o las Ceilán. Y más adelante, con el dominio aéreo de los Nell y los Betty, esas TF corren el riesgo de sufrir un fuerte descalabro, sobre todo si el enemigo dispone de la base de Rangoon y Moulmein. Por eso el aliado tiene la opción de reducir el riesgo descargando las tropas trasladadas desde Aden en las bases occidentales indias y que las tropas se muevan luego por ferrocarril hasta Burma. El ferrocarril permite moverse rápidamente y, aunque es algo más lento que trasladar las tropas por mar, el aliado se asegura no sufrir daños en el viaje ni sorpresas desagradables, como la aparición súbita de la Kidobutai o de la mini Kidotuai.

En el caso de un ataque japonés a través de Burma nos podemos plantear si es mejor ir a buscar al enemigo por debajo de Mandalay o si es mejor esperar al norte de esta base. Personalmente creo que lo ideal es **ir a buscarlo**, moviendo las divisiones y refuerzos varios que van llegando hacia la zona para taponar los cruces de los ríos y proteger las bases principales. Creo que esto ya lo he expresado claramente más arriba. Retirarse sin trabar combate hacia el norte de Mandalay supone correr un grave riesgo ya que la **carretera de Burma** podría quedar cortada y, por tanto, China perdería los suministros que le llegan a través de la misma.

Los Tigres Voladores, los Hurricane y Mohawk IV y serán importantes para establecer una buena CAP y el japonés tendrá que poner mucho empeño en intentar dominar el aire para proseguir su campaña con éxito. Cuanto más tiempo ganemos retrasando su avance, en mejor disposición estarán los refuerzos para establecer una defensa sólida.



**Líneas de defensa aliadas en caso de que el japonés opte por un avance tradicional a través de Burma. En amarillo marco lo que sería la 1ª zona de defensa aliada, con el papel clave de los cruces de río. En azul tenemos la 2ª línea de defensa, siendo Mandalay el eje central de la misma. La clave para lograr que las tropas japonesas no pasen de la 2ª línea es ser muy agresivo e ir a buscar al enemigo a la altura de Rangoon (línea amarilla). Conseguir que las tropas japonesas se estanquen entre las 2 líneas tendría que ser el gran objetivo aliado para este escenario durante el primer año de guerra.*

3. Las divisiones chinas

No debemos subestimar ni olvidarnos de las **divisiones chinas** que están bajo mando del **Sudeste Asiático** y que empiezan en la base sita más al noroeste de China, **Tsuyung**. Se trata de 6 divisiones, no demasiado potentes, pero que pueden servir de “tapón” hasta que llegan las tropas indias desde otros puntos. Mi recomendación es moverlas en seguida desde su base de origen y enviarlas en dirección a **Lashio**, ya que en China no hacen nada y dejarlas allí sería

desaprovecharlas. Una vez lleguen a Lashio es cuestión de ver cómo está el panorama para decidir a dónde deben ir luego.

Juntas tienen unos valores de combate que van de los 450 a los 500 puntos, así que no están nada mal para molestar y pueden venirnos muy bien justo en el momento oportuno. Se pasarán casi 2 meses moviéndose por las montañas que hacen de frontera entre Burma y China, así que sólo debemos preocuparnos de darles un destino y moverlas desde el turno uno.



**El viaje de Tsuyung a Lashio es difícil.*

4. La retirada británica

A partir de enero-febrero de 1942 entrará en vigor la **Propuesta de Retirada Británica** que se repetirá mes a mes durante casi el resto de la partida. El juego nos planteará retirar diversos buques, normalmente buques capitales (CA, CLs, BBs, CVs) o perder a cambio un número de Puntos Políticos bastante considerable.

Aquí la decisión depende mucho de si el jugador aliado quiere usar los Puntos Políticos (PP) para cambiar el mando HQ de algunas fuerzas aliadas con mando restringido. Puesto que esta guía está basada en *la estrategia Manstein* e implica evacuar algunas tropas con mando restringido a **Java**, mi consejo es que **vale la pena retirar algunos de los buques** que nos proponen y así **ahorrar PPs** que nos pueden venir de perlas para el refuerzo de la isla holandesa.

Los **BBs** británicos más antiguos, los que no superan los 21 nudos de velocidad, son buenas opciones para cumplir con los requisitos de Retirada (si nos piden retirar algún BB), porque se trata de buques que no van a ayudarnos mucho durante el primer año y porque, por su **velocidad**, no son fáciles de usar contra un enemigo que dispone de buenos aparatos de reconocimiento y de los temibles torpederos de largo alcance (Nells y Bettys). Algunos BBs son más modernos y son los deberíamos intentar mantenerlos (*se puede ver el valor que cada barco tiene asociado dentro del juego accediendo a su pantalla de información, a la derecha*).

Respecto a los **CAs**, más de lo mismo. También considero que se pueden retirar sin sufrir con ello un menoscabo grave en el poder defensivo de la Royal Navy en la zona. En cambio soy partidario de mantener a los **DDs** porque tienen unos valores ASW muy grandes y porque el británico no va sobrado de buques ASW durante los primeros meses.

Evidentemente esto va a gustos y cada uno tendrá su opinión al respecto. Lo que también tengo claro es que prefiero quedarme con los **CVs** antes que retirarlos, por mucho que cuesten el mantenerlos en el mapa. En el mod CHS los CVs británicos valen mucho la pena e incluso los CVL son buques que van muy bien para defender o amenazar a un japonés muy "envalentonado" (recuerdo que los CVs británicos tienen más escuadrillas abordo que en el stock game, 3 para ser exactos).

Mi opinión pues, es que vale la pena ahorrar PPs retirando algunos de los buques más caros que nos solicitan (BBs y CAs), sobre todo durante los primeros meses de Campaña, porque con ello podremos comprar el cambio de HQ de algunas unidades terrestres que pueden venirnos bien para defender alguna base x en momentos muy graves; y, en cambio, mantener los DDs y CVs en el mapa siempre que podamos.

Esta política ahorradora **puede cambiar** con el paso del tiempo, no tiene porqué ser siempre la misma. Si en el futuro ya tenemos una buena reserva de PPs entonces podemos evitar el retirar los buques que nos piden pero durante los 3-6 primeros meses la urgencia de recurrir a todo lo que tengamos a mano nos exige ser ahorradores en PPs y tener siempre una cantidad apreciable para poder tirar de ella cuando sea necesario.

5. Los portaaviones británicos

A no ser que el japonés intente un **Bengala Exprés** o un ataque a las **Ceilán**, la presencia de los CVs británicos en aguas indias no tiene mucho sentido. Si el japonés no se muestra agresivo en la Bahía de Bengala, el permanecer con los CVs en aguas indias sólo se entendería como un argumento disuasorio para que el japonés tuviera que “*enarcar una ceja*” antes de intentar nada en la zona. Pero tener a cualquier CV de espectador, aunque apostemos por su papel disuasorio, no es una táctica recomendable, de manera que si los acontecimientos lo permitieran deberían moverse a aguas más comprometidas.

Para finales de enero el británico dispone de 2 CVs que llegan a **Aden**. Para entonces y depende de cómo se estén desarrollando las cosas en las Indias Holandesas, **Java** debería seguir estando en manos aliadas y/o las **Timor**. Mal tienen que haberle ido las cosas al japonés para no haber tomado ya gran parte de Borneo y Palembang en Sumatra.

Si **Java** y/o las **Timor** siguen estando en manos aliadas, son un lugar ideal para enviar una TF con los 2 CVs británicos acompañado de algunos buques capitales (CA, CL y CLAAs). Los lentos BBs no los pondría, más que nada porque ralentizarían la marcha de la TF y al estar en “aguas peligrosas” se correría el riesgo de sufrir algún susto en caso de que el japonés use la Mini Kidobutai o la Kidobutai y haya que “*salir por patas*”.

| | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|--------------------|------|-------|-------|------|--|-----|--------------|-------|
| CV Indomitable | | | | | |  | | Max Speed | 30 |
| Crew Experience - Day/Night: 61 / 77 | | | | | | | | Cruise Speed | 15 |
| Captain: CPT Eccles, J.A.S. | | | | | | | | Maneuver | 25 |
| Leadership: 60 | | | | | | | | Endurance | 11750 |
| Inspiration: 50 | | | | | | | | Fuel | 4300 |
| Device | Num | Face | Mount | Armor | Armo | Belt Armor | 112 | | |
| 4.5in/45 QF Gun | x 8 | F | (2) | 5 | 36 | Deck Armor | 75 | | |
| 4.5in/45 QF Gun | x 8 | R | (2) | 5 | 36 | Tower Armor | 0 | | |
| 2 pdr Mk VIII AA Gun | x 24 | RS | (8) | 0 | 50 | Durability | 92 | | |
| 2 pdr Mk VIII AA Gun | x 24 | LS | (8) | 0 | 50 | A/C Capacity | 54 | | |
| 20mm Oerlikon AA Gun | x 5 | RS | (1) | 0 | 50 | Victory Value: | 254 | | |
| 20mm Oerlikon AA Gun | x 5 | LS | (1) | 0 | 50 | | | | |
| Type 279 Radar | x 1 | A | (1) | 0 | 0 | | | | |
| No.800 Squadron FAA | 12 x Fulmar | | | | | Los CVs británicos disponen de 3 escuadri- llas. | | | |
| No.880 Squadron FAA | 12 x Sea Hurricane | | | | | | | | |
| No.817 Squadron FAA | 24 x Albacore | | | | | | | | |

***Los CVs británicos están mucho mejor representados en el mod CHS que en el stock game, y son buques mucho más completos e interesantes de los que el japonés haría bien en no subestimar.**

La presencia de un par de CVs británicos reforzaría Java como centro neurálgico defensivo, concentrando en la zona un potencial aéreo y naval nada desdeñable. La TF con los CVs podría operar en el **Mar de Java** para coger por sorpresa alguna TF japonesa desprotegida e incluso

dañar y/o hundir algún buque capital enemigo. Y más que cualquier otra cosa, supondría un desgaste psicológico para el japonés porque no podría moverse con toda la libertad que le gustaría. Quizás este movimiento con los CVs británicos le haga plantearse al japonés la necesidad de enviar allí a la **Kidobutai** para hacer frente a la amenaza y así alejarla de otros escenarios, o a tener que enviar más escuadrones aéreos a la zona para reforzar la situación. Pase lo que pase, el aliado sale ganando (iiiexcepto si pierde los CVs, claro!!!) porque el japonés deberá sacar fuerzas de otros sitios para reforzar su ofensiva sobre Java.

Lo que es evidente es que **Java** o incluso el **norte de Australia** resultan escenarios más idóneos para los CVs británicos que el que éstos sigan en las Ceilán o en Aden con la tripulación abriantando las cubiertas y más si el japonés opta en la India por moverse a través de la selva birmana, quedando la **Bahía de Bengala** libre de peligro. Si el jugador aliado opta por una *estrategia Manstein*, los CVs británicos en Java son un movimiento que la refuerza y le da nueva dimensión.

6. Rangoon

Rangoon es una de las bases más importantes de **Burma**, no sólo por sus instalaciones portuarias y su aeródromo, sino porque también es un lugar donde se producen muchos recursos y oil, además de servir de almacén para otras bases productoras interiores. El problema es que Rangoon queda rápidamente dentro del alcance de la aviación enemiga y es el objetivo número 1 de las tropas japonesas que avanzan hacia el norte.

La zona al **sudeste de Rangoon** y al **noreste de Moulmein** es un lugar idóneo para establecer algunas tropas y “clavar” el avance japonés por tierra, ya que es un hexágono que está justo en el **cruce de un río** (*shock attack para el que lo cruza y, por tanto, reducción en el valor de asalto*). Rangoon puede ser atacada por aire diariamente casi desde el principio de la partida, así que aquí cada uno es libre de actuar como crea conveniente para entorpecer esos ataques, moviendo por ejemplo a los **Tigres Voladores** hacia allí y/o desplazar a los **Hurricane** que van llegando a Aden en cuentagotas.

Tampoco es seguro que Rangoon vaya a ser atacada por aire nada más empezar la partida porque los escuadrones aéreos japoneses son más necesarios, en teoría, para reducir las bases situadas en Malaya, así que es muy posible que pase un tiempo hasta que Rangoon sea un objetivo diario de la aviación enemiga. En todo caso si la base cae lo hará a manos de las tropas de tierra niponas, de manera que lo que nos interesa es frenar todo el tiempo que podamos el avance terrestre nipón usando todo lo que tengamos a mano y aprovechando al máximo las configuración orográfica del terreno.



Rangoon **no debería ser evacuada** sin más a pesar de su situación tan expuesta y a consejo ofrecer una resistencia tenaz en el cruce del río y en la propia base mientras no implique el comprometer gran número de tropas o escuadrones aéreos, sobre todo si vemos que el enemigo es muy superior y aprieta fuerte, porque entonces corremos el riesgo de quedar copados y/o muy castigados para el futuro más inmediato.

Hay que recordar que la producción aérea aliada no da para mucho durante los primeros meses y si las bajas de aviones son muy altas quizás no se pueden reponer con la suficiente celeridad para mantener el ritmo de combate. Lo ideal es poder ir aguantando para ganar tiempo y que vayan llegando las unidades de refuerzo terrestres desde Aden y el interior de la India. También podemos jugar *“al gato y al ratón”*, moviendo muchos escuadrones aéreos de golpe a Rangoon para causar una sorpresa a los bombarderos japoneses que empiezan a visitar la base, y luego sacarlos en el siguiente turno, por ejemplo. Con estos movimientos sorpresivos, de golpear con el puño y luego esconder la mano, podemos causar muchos daños a un japonés confiado y llevarle a ser más cuidadoso, forzándole a perder turnos mientras realiza reconocimientos aéreos o acondiciona a los escuadrones dañados por nuestros cazas. En todo caso si esperamos demasiado, los daños en el aeródromo de la base pueden evitar que esta táctica pueda tener éxito, así que debemos apresurarnos y ser muy agresivos cuando veamos que empieza una campaña de bombardeo sobre una base clave como Rangoon.

Lo que también es muy recomendable es **dejar algunos AKs y TKs** en la zona de Rangoon para ir **sacando los recursos y el oil** de allí y llevarlos hacia Calcutta o Diamond Harbour, siempre que los aviones japoneses nos dejen y mientras podamos mantener una CAP mínima. Todo lo que caiga de menos en manos japonesas será bienvenido y, cuanto antes empecemos, mejor.

7. Aden



Aden es una base fundamental para la logística aliada ya que desde ahí llegan al mapa el 99% de los refuerzos aéreos y terrestres británicos, además de que es una base que genera **8.000 unidades de suministro y fuel diario**. No sólo es una base importante para la India, sino que también tendría que tener un papel protagonista como fuente de suministros para otros sectores o países del mapa.

Aunque empieza la campaña con pocas existencias almacenadas es cuestión de tiempo que vaya generando unas reservas suficientemente cuantiosas para que puedan usarse para suministrar otras zonas, como el **norte de Australia** o las **Indias Holandesas**. El norte de Australia es un buen destino para enviar alguna TF de suministros de forma regular ya que es una zona que está exenta de recursos propios y que se queda sin suministros hacia finales de febrero - inicios de marzo de 1942.

| | |
|--------------------|------------|
| Supplies: | 5000/8000 |
| Supplies Required: | 2001 |
| Fuel: | 10000/8000 |
| Fuel Requested: | 18000 |
| Oil Storage: | 8000/800 |
| Resource Storage: | 8000 |

***Información sobre Aden. Además de generar suministros y fuel, también almacena oil que podemos enviar a Australia de vez en cuando para abastecer sus fábricas.**

También hay que considerar seriamente el enviar alguna TF cargada con suministros y otra de fuel hacia **Java** ya que es una isla que se queda corta de esas materias en un par de meses y más si dirigimos hacia allí muchas de las tropas que se evacuan de otras regiones durante las primeras semanas de guerra. Es evidente que, de ser así, faltarán suministros para mantener todas estas fuerzas operativas y si además queremos recuperarlas con reemplazos del pool, las necesidades aumentan. El flujo naval de transportes y buques de guerra que atraviesan el Mar de Java o que usan los puertos de Java como amarraderos también suponen un desgaste de suministros y fuel muy fuertes.

Hasta pasado un mes o más Aden no podrá generar los suministros suficientes para “dar de beber” a tantos lugares a la vez, pero con paciencia y priorizando necesidades (aquí cada jugador debe hacerse su propia lista de prioridades) Aden tiene que servir para ir tapando las carencias logísticas que existen en algunas partes de la India (Ceilán por ejemplo), el norte de Australia y las Indias Holandesas (especialmente Java).

A efectos de poder transportar los refuerzos terrestres y aéreos que llegan a Aden de forma continua y con el fin de poder crear TF de suministro/fuel en el futuro, se hace necesario que esta base disponga de grandes cantidades de AKs, APs y TKs. Por eso, al iniciarse la partida, es recomendable **evacuar gran parte de los buques de transporte y petroleros** que hay en algunas bases indias que rodean la Bahía de Bengala y moverlas hacia Aden cuanto antes. Siempre podemos dejar algunos buques en esas bases para emergencias o para tenerlas a mano para cualquier cosa que se nos ocurra pero casi todo debería enviarse a Aden. No hacer nada sería cometer un error y no podemos permitirnos el lujo de quedarnos cortos en buques en momentos clave en los que se hace necesario transportar tropas, aviones y suministros desde Aden sin perder tiempo alguno.

Recordad también que los Hurricane y los Spitfire son aviones que tienen **muy poco alcance operativo** y que desde Aden no pueden volar estratégicamente hacia bases continentales indias por sí solos, así que tendrán que ser transportados por mar hasta alguna base de la costa, lo que implica perder un tiempo extra en tener las escuadrillas operativas – repararlas - una vez descargadas.

8. Addu Atoll y Port Blair

Addu Atoll es un pequeño atolón sin instalación alguna al oeste de las Ceilán. Si se envía ingenieros puede llegarse a desarrollar hasta alcanzar un nivel de infraestructuras más que decente. Por ese motivo muchos jugadores japoneses se atreven a realizar un desembarco allí en fechas tempranas para establecer algunos aviones de reconocimiento y tener así bajo control el tráfico naval de la zona proveniente de o hacia Aden. Quizás la toma del atolón sólo sea una medida suplementaria a un desembarco en las Ceilán o del Bengala Express, o quizás sólo sea para estorbar, molestar y enturbiar la zona un poco, pero sea lo que sea un desembarco nipón en esa base siempre traerá molestias.



Así que uno de los primeros pasos a realizar en la zona sería el de **enviar alguna unidad de ingenieros** (si puede ser que tenga **puntos de apoyo de aviación**) para mejorar las instalaciones y defender el atolón mínimamente. En el CHS los ingenieros de apoyo a la aviación disponen, la gran mayoría, de pequeños valores de asalto. Una de esas unidades sería ideal ya que si no tuviera valor de asalto sería pasto fácil en un desembarco japonés. Tampoco se trata de llevar hacia allí alguna brigada de infantería pero sí algo que permita una defensa mínima sin comprometer muchas fuerzas. Al fin y al cabo se trata sólo de un atolón sin desarrollar, no de una base fundamental como Aden, Calcutta o Colombo.

Respecto a **Port Blair**, es la isla situada al oeste de Rangoon que dispone de un pequeño aeródromo y puede servir de base avanzada para detectar el movimiento de fuerzas navales japonesas en la zona a corto plazo si se envía alguna unidad de apoyo a la aviación y algunos hidroaviones. Para el japonés puede suponer un problema a medio/largo plazo si el aliado decide mejorar sus instalaciones, ya que desde Port Blair podrían partir aviones torpedero o bombarderos navales que interceptarían el tráfico marítimo japonés de la zona. En este sector del mapa existen diversas bases productoras de recursos y/o oil (como Rangoon) y al nipón no le haría ninguna gracia ver como el transporte de estos recursos tan preciados se ve impedido por culpa del aeródromo de Port Blair.



Veo más difícil justificar la defensa de Port Blair que la de Addu Atoll, sobre todo porque Port Blair es una base mucho **más expuesta**, pero si se cree conveniente y el desarrollo de la partida lo permite, no estaría de más defenderla mínimamente. El principal problema es que estaría **indefensa** de los ataques aéreos enemigos ya que está muy cerca de las bases japonesas en Birmania (Tavoy, Moulmein y Rangoon si cae en sus manos), así que quizás sería arriesgarse demasiado. Aquí cada uno puede actuar como crea conveniente. Personalmente no la defiendo casi nunca pero en alguna partida, y debido sobre todo al desarrollo de los acontecimientos en la zona, me he permitido el lujo de hacerlo logrando crear una sensación de fuerza que es más psicológica que real.

Respecto a este tema, quiero hacer un pequeño apunte. En vez de usar como guarnición para Addu Atoll o Port Blair a tropas indias o británicas que ya están en la India o que llegan a Aden como refuerzo, yo acostumbro a **evacuar al inicio de la partida** alguna unidad de ingenieros desde **Singapur** y llevarla directamente, dando un rodeo por Sumatra (evitando así el estrecho de Malacca) hacia Addu Atoll y/o a Port Blair. En Singapur los ingenieros de apoyo a la aviación no me van a servir de mucho porque el dominio aéreo va a ser japonés en poco tiempo, así que evacuar alguna pequeña unidad o un par de ellas con 30 puntos de apoyo a la aviación no es mala idea para reforzar las bases citadas o alguna de las dos.

9. Los HQ de Zona

Es importante dar un buen uso a los HQ de Zona. Como ya deberíais saber, estos HQ dan un plus en la concentración de suministros en la base donde se encuentren, incrementando en 20.000 unidades la capacidad de almacenaje de la misma.

Inicialmente el **HQ del Sudeste Asiático** se encuentra en **Colombo (Ceilán)**, algo que es una insensatez porque ahí no hace nada. Una de nuestras primeras decisiones en el turno 1 sería crear una TF que transportara este HQ hacia Diamond Harbour o Calcutta, para luego trasladar el HQ por tierra hacia **Imphal**, al norte de Mandalay. El motivo para moverlo hacia allí es que el enemigo, a no ser que opte por un Bengala Exprés, avanzará a través de Burma y el combate prioritario tendrá lugar en el sector comprendido entre **Mandalay-Magwe-Meiktila-Lashio**. Al haber mucha selva y jungla en toda esa zona la llegada de los suministros no es fácil, con lo que la presencia de un HQ de Zona en una base cercana al frente de combate, permitiría un flujo mayor de suministros hacia las unidades de primera línea.

Imphal es una base intermedia, ni muy expuesta ni muy situada en retaguardia, lo que cumple perfectamente con los requisitos para ser la base de acogida. No exponemos al HQ de Zona a ser capturada o destruida ni tampoco la situamos muy en retaguardia, donde el flujo de suministros es lo de menos y donde su papel sería anecdótico.

Situar el HQ de Zona en **Mandalay** es otra buena opción, mucho más agresiva que situarla en Imphal, pero sólo la recomiendo si estamos en disposición de mantener Mandalay libre de bombardeos aéreos y de la amenaza de ser capturada, y más sabiendo que durante los primeros meses es una base que vive en constante amenaza de ser atacada por tierra y aire. En todo caso considero esta 2ª opción bastante innecesaria, porque siempre estaremos a tiempo de poder avanzar el HQ de Zona al frente si la situación se estabiliza con el paso del tiempo, pero mientras tanto más vale evitar que corra el riesgo de ser capturada o que se vea seriamente comprometida en combates que la desgastarían sin necesidad (y más siendo como es una unidad de apoyo y no una unidad de combate).

El **HQ de la India** juega un papel similar y es una unidad añadida en el CHS y que no existe en el stock game. Tiene su base inicial en **Delhi**. Tiene un papel idéntico al HQ de Zona restantes y también podemos moverla hacia Burma o dejarla más en retaguardia mientras no estemos seguros de si el japonés optará por un Bengala Exprés o por la ruta más tradicional a través de Burma. Al tener 2 HQ de Zona en la India siempre podemos mover uno hacia Burma y el otro dejarlo en retaguardia a la espera de acontecimientos. En este sentido el británico tiene mucha flexibilidad.

10. La fuerza aérea británica

Las fuerzas aéreas británicas incluyen a los **Tigres Voladores**, la unidad aérea más experimentada con la que cuenta el jugador aliado en todo el mapa. Se trata de varias escuadrillas de **Warhawks** con pilotos que gozan un grado de experiencia cercano a los 75 puntos. Prácticamente es la única fuerza aérea con la que cuenta el británico en la India al iniciarse la partida. Posteriormente van llegando escuadrillas de Hurricane y otros modelos pero lo hacen muy espaciadas en el tiempo. Para febrero el británico ya dispone de 6 o 7 escuadrillas de cazas Hurricane, más los escuadrones de cazas Buffalo y de otros modelos que haya podido sacar o evacuar de Malaya (si es que los ha movido hacia la India y no hacia las Indias Holandesas o Australia).

¿Cómo debe usarse la fuerza aérea británica? Los Tigres Voladores son una amenaza para el japonés, que lo sabe y se andará con ojo cuando realice misiones en Burma, pero los Tigres tienen un problema: **no hay reemplazos suficientes del modelo de avión que usan** (P-40B Tomahawk) de manera que pueden encontrarse cortos de efectivos a la que tengan un par

de encuentros duros y sangrientos. Mi consejo es que **hay que procurar usar a los Tigres en situaciones ventajosas o sorprendivas**. Para lograr este efecto es importante ver las rutinas de bombardeo del japonés. Si éste realiza ataques regulares con poca protección hacia determinadas bases podemos sorprenderle en algún turno ofreciendo como CAP a los Tigres, causándole muchas bajas y obligándole a tener que plantearse la situación y, si la partida ya está más avanzada, podemos añadir algunos Hurricane para completar la jugada.



***El P-40B Tomahawk, el avión insignia de los Tigres Voladores.**

998 - 2nd Squadron AVG
Squadron - US Army (24)
Attached to: **China Command**
Based at: Mandalay
P-40B Tomahawk - Fighter

Aircraft Ready: 20
Aircraft being Repaired: 6
Aircraft in Reserve: 0

Ready Pilots: 26
Average Experience: 75
Morale: 75
Fatigue: 14
Kills: 0

Get New Pilot

Commander: **MAJ Howard V.**
Leadership: 76
Inspiration: 76

***Datos de uno de los 3 escuadrones de los Tigres voladores (pilotos con una medida de 75 de experiencia)**

Aunque los Tigres son muy valiosos por su potencial, los escuadrones de Hurricane tampoco se quedan cortos y pueden ofrecer mucha guerra. La **fabricación de Hurricane es mejor** que la de Warhawks, así que en un par o tres de meses podemos tener suficientes reservas para plantear una batalla más constante y regular. En todo caso y en cuanto podamos, deberíamos actualizar el modelo P-40B Tomahawk al modelo **P-40E Warhawk**, pero seguramente no podremos hacerlo hasta bien avanzado marzo del 42 por culpa de la baja producción. Debemos estar atentos y desactivar la actualización de todas las escuadrillas de Tomahawk P-40B **excepto las de los Tigres Voladores** (porque son los mejores y deberían recibir primero el nuevo modelo). Estos detalles cuentan y mucho. No hace gracia ver cómo se actualiza antes una escuadrilla que está en la costa americana mientras que en la India los pilotos de los Tigres se quedan en tierra por falta de aparatos o que han de combatir con modelos desfasados.

Siguiendo con el tema de la estrategia aérea, creo que lo ideal es plantearse un **juego del gato y el ratón** con los aviones japoneses, atacándole allí donde más daño se le puede hacer y rehuendo situaciones que impliquen ratios de combate muy desfavorables. Ofrecer CAP cuando el enemigo menos se le espere y cuando tenga confianza absoluta en tener el dominio del aire, tanta que le lleve a cometer un error; atacar con bombarderos alguna base escasamente defendida para obligarle a presentar CAP y que sus escuadrones de caza no puedan escoltar en mayor número a sus bombarderos en las misiones ofensivas, etc.

Este sistema desgasta mucho al japonés porque la pérdida de aviones y pilotos le acabará pasando factura a medio plazo. Recordad que durante los primeros meses de guerra el japonés no tiene todavía una producción de cazas y bombarderos suficientemente grande como para soportar bajas elevas. Casi seguro que su producción es mucho mejor que la producción aliada pero, teniendo en cuenta que dispone de muchos escuadrones activos en el mapa, su capacidad para reemplazar aviones, ya sea por modelos obsoletos, bajas por combate o bajas operacionales, no es ilimitada y también estará estresado intentando lograr reservas que le permitan ser más agresivo en determinadas ofensivas.

Algo que **debemos evitar**, sobre todo si nuestro rival es muy agresivo, es **ofrecer una CAP que no sea ni muy fuerte ni muy débil** – entre 20 y 40 aviones - de forma constante sobre

una misma base. El motivo es que un ataque masivo – un Sweep attack – de 100-120 Zeros durante los primeros 3 o 4 meses puede causar un fuerte descalabro sobre nuestras fuerzas aéreas británicas. Si realmente queremos ofrecer CAP sobre alguna base, **debemos hacerlo a conciencia**, con una **concentración masiva** y siempre que no vulneremos alguna House Rule particular – como la que dice que no se puede tener más de 50 aviones por nivel de aeródromo -. El motivo es que un duelo entre 80-100 aparatos británicos y un número parecido de aviones japoneses puede acabar, como mucho, en un 2 a 1 a favor del japonés, algo que le resultaría muy caro. En cambio en un duelo de 20-30 aviones contra 100 Zeros saldríamos perdiendo claramente (70-80% de bajas) y él saldría ileso con bajas cercanas al 10-15%.

Más que las pérdidas de pilotos, lo realmente sangrante para el británico durante los primeros 3-4 meses sería el tener que enfrentarse al problema de reemplazar un número elevado de cazas derribados. La pérdida de 30 o 40 Hurricanes durante uno o dos combates supondría ver reducido en mucho la reserva de aparatos de ese modelo, obligándonos a abandonar los cielos de Burma durante un tiempo para recuperarnos industrialmente. Es por todo esto que si realmente queremos ofrecer CAP debemos ser conscientes de que poner un par de escuadrillas es una “llamada de sirena” para los Zeros japoneses, que podrían venir en masa para darse un festín. Debemos tener mucho cuidado con esto e ir moviendo los escuadrones de base en base o **concentrarlos** en una o dos de ellas para evitar ratios muy desfavorables.

La llegada del **Spitfire** británico no cambia demasiado las cosas. Es un caza mejor que el **Hurricane** pero no podemos por ello pensar que dominaremos los cielos gracias a ellos como por arte de magia. Debemos seguir siendo prudentes y dando golpes de mano cuando sea posible. Igualmente importante es **no actualizar todos los Hurricane de golpe al Spitfire**, más que nada porque la producción de un nuevo modelo siempre lleva un tiempo antes de que acumule suficientes reservas y, si el japonés es muy agresivo, quizás lo mejor sea **actualizar sólo los mejores escuadrones de Hurricane** y dejar el resto tal como están para no perjudicar la producción y uso de los Spitfire. De hecho la llegada del Spitfire puede permitir un equilibrio en la creación de reservas de Hurricanes, ya que para la producción de aparatos aliada es mejor repartirse las bajas entre 2 modelos de avión que sólo tener bajas en un único modelo. Además, al actualizar los Hurricane al Spitfire generamos una reserva inmediata de Hurricanes igual al número de aviones por escuadrón actualizado.

Por cierto, el Spitfire tiene un **mayor alcance** que el del stock game, así que vamos a poder usarlos en misiones de LRCAP con más asiduidad, algo que es de agradecer. Sin duda el problema principal del Spitfire es su escaso alcance, algo que se agrava y mucho en el stock game.



*El Spitfire Vb

| Aircraft | Speed | Cruise | Max Alt | Climb | Mvz | Durab | Armor | Endure | Load | Gun Value | Type |
|---------------------|-----------|--------|-----------------|-----------------|-----|--------|-------------|-----------|----------|-----------|---------|
| Spitfire Vb | 374 | 270 | 35500 | 2666 | 34 | 30 | 1 | 170 | 500 | 16 | Fighter |
| Aircraft Guns | | | | | | Effect | Penetration | Range | Accuracy | | |
| 20mm Hispano Cannon | x2 | F | Aircraft Cannon | 4 | | 3 | 2500 | 25 | | | |
| 303 Browning MG | x4 | F | Aircraft Cannon | 2 | | 1 | 1500 | 34 | | | |
| Maximum Load | | | | | | | | | | | |
| 250 lb GP Bomb | x2 | XT | GP Bomb | | | | | | | | |
| radius | 180 miles | | | extended radius | | | | 240 miles | | | |

***Características del Spitfire Vb. Tiene mayor alcance (rango) que el del Stock game**

Otra cuestión. Algunos jugadores mueven a los Tigres **hacia China** aprovechando que el japonés tiene una gran superioridad en la zona. Aquí es donde una CAP sorpresiva puede ser brutal, causando pérdidas cuantiosas y obligando al japonés a desplazar cazas de otros escenarios para hacer frente a la amenaza. En este sentido el objetivo viene a ser el mismo que si actuaran en la India: **conseguir el máximo daño posible con las mínimas bajas posibles**. En todo caso entraré en más detalles cuando hable de **China**, más adelante.

Tanto si se actúa en la China como en la India, este método de proceder del jugador aliado puede poner muy nervioso al japonés porque nunca estará seguro de cuándo recibirá una sorpresa, viéndose en la obligación de mover escuadrones y colocarlos en CAP para evitar emboscadas.



WAR IN THE PACIFIC

The Struggle Against Japan 1941 - 1945

MALAYA

1. Singapur

Singapur es la principal base de la **Península Malaya** y una de las bases aliadas más importantes de todo el mapa. Sus instalaciones de primer nivel y su situación estratégica la convierten en una base importantísima para el aliado y, naturalmente, el japonés. Poco se puede decir del resto de Malaya pero de Singapur hay bastante de qué hablar.

Al iniciarse la contienda, Singapur es la base de muchos buques capitales, escuadrones aéreos y de un buen surtido de buques auxiliares y de transporte pero, a diferencia del stock game, no es una base de submarinos importante (sólo hay 1 SS en la base al iniciarse la contienda).



***Listado de barcos que están amarrados en puerto durante el turno 1 en Singapur.**

Seguidamente explico una serie de acciones que recomiendo tomar durante el primer turno en Singapur (recordando siempre que hemos escogido *la estrategia Manstein*):

- Tanto si Singapur ha sido duramente atacada como si no por la fuerza aérea japonesa en el primer turno, lo prioritario es **sacar los buques principales del puerto** cuanto antes. Entre los barcos presentes en la zona se haya el **BC Repulse** y el **BB Princes of Wales (La llamada “Fuerza Z”)**, además de varios CLs y DDs. El BC Repulse se encuentra al sur de Singapur en una TF, mientras el Prince of Wales está en el puerto, así que puede ser que resulte dañado. Tanto si están en perfecto estado después del primer turno como medianamente tocados, es prioritario sacarlos en dirección a **Java** (a Batavia por ejemplo) y **evitar el Estrecho de Malacca** a toda costa. Luego, una vez en Java, podemos decidir si los enviamos a la India para intentar repararlos en los astilleros de Ceilán, Aden o Diamond Harbour o si, estando en buen estado, los dejamos en Java para futuras operaciones en la zona.
- Recomiendo **no mezclar buques muy dañados con otros que están en buen estado** porque los dañados reducirán la velocidad de toda la TF y podrían perjudicar al resto innecesariamente. Lo que yo acostumbro a hacer es crear TF en función del tipo de buque y de la velocidad a la que pueden moverse. Es preferible crear una TF con un único buque dañado o uno que tenga poca velocidad que ponerlo en una TF con barcos que están en buen estado o que se mueven a velocidades muy superiores, porque en caso de ataque aéreo podrían salir perjudicados estos últimos (yendo a tan poca velocidad, los SS japoneses también se podrían poner las botas). Si el daño no es muy grande entonces no pasa nada si mezclamos barcos dañados con otros que están bien porque la pérdida de

velocidad no sería tan grave (mezclar buques de combate con varios DDs, aunque algunos estén ligeramente o medianamente dañados, queda compensado por el hecho de que los DDs ofrecen cobertura ASW).

Si el daño sufrido en algunos de los buques principales durante el primer turno de Campaña es muy grave, con incendios y vías de agua, lo mejor sería dejarlos en Singapur con la esperanza de que su situación mejore al estar atracados en puerto y rezar para que las instalaciones portuarias de Singapur no reciban más ataques aéreos durante el proceso. Cuando se estabilice la situación se deberían sacar del puerto y llevarlos a un lugar más seguro siempre que fuera posible.

- Hay que sacar de Singapur a los varios **DMs** que hay en la base (buques minadores). Los barcos minadores son importantes para la defensa aliada y habría que enviarlos a **Java**. De camino hacia allí podrían hacer un alto por **Palembang** y minar el puerto (minar Singapur no tiene mucho sentido porque sus defensas costeras pueden dar un disgusto a cualquier TF enemiga que se acerque al puerto y, en cambio, Palembang es el objetivo número 1 japonés en las Indias Holandesas y no tiene una buena defensa costera). Singapur **no** dispone de instalaciones adecuadas para el reaprovisionamiento de minas así que dejar a los DMs allí tampoco tiene sentido alguno (recordad que el MLE de las Ceilán viaja hacia Java).
- Hay que sacar al único **SS** de la base si está en condiciones después del turno 1. Hay además varios SS en alta mar en la costa oriental Malaya que sería conveniente moverlos para bloquear las aguas alrededor de los puertos de desembarco escogido por los japoneses (recomiendo "leer" las direcciones que toman las TF enemigas para saber dónde podemos interceptarlos).
- Respecto a los transportes AKs y APs, recomiendo evacuar **1 unidad de ingenieros de apoyo a la aviación (ENG)** y enviarla a **Addu Atoll**, al oeste de las Ceilán, para guarnecer esa base y acondicionarla para su uso como base para hidroaviones (este tema ya lo he abordado cuando hablé de la India). También se la puede trasladar hacia Ceilán, Burma, Port Blair o a Java mismo.

| | | | |
|--|------|---|-----------|
| No. 101 RN Base Force, Engineer Unit (19/52) | |  | |
| Attached to: Southeast Asia | | Infantry: 0 | |
| British unit | | Vehicles: 2 | |
| Commander: LTC Ellsworth C. | | Guns: 14 | |
| Leadership: 40 - Inspiration: 51 | | Other Troops: 1427 | |
| Experience: | 40 | This unit is composed of: | |
| Morale: | 40 | 6in CD Gun | (1) x 1 |
| Disruption: | 0 | 3in/20wt AA Gun | (2) x 2 |
| Fatigue: | 0 | 2pdr AA Gun (2) | (2) x 2 |
| Supplies: | 78 | Vickers AAMG (2) | (2) x 2 |
| Supplies Required: | 71 | Aviation Support | (19) x 11 |
| Support: | 17 | Support | (33) x 17 |
| Support Required: | 12 | Engineers | (6) x 4 |
| Assault Strength: | 0 | Engineer Vehicle | (1) x 1 |
| Load Cost AP: | 2052 | | |
| Load Cost AK: | 7832 | | |
| Load Cost LST: | 2704 | | |
| Control Zone: | S | Control: Human | |

***Panel informativo de la unidad que recomiendo evacuar de Singapur: 101 RN Base Force.**

El motivo para sacar esta unidad ENG es que en Singapur **sobrarán** tarde o temprano **puntos de apoyo a la aviación** porque la fuerza aérea británica no será nunca lo suficientemente numerosa en la zona como para necesitar grandes cantidades de apoyo. Bajo esa perspectiva, retirar alguna unidad ENG de Singapur o de alguna otra base Malaya no supone ningún inconveniente e incluso se pueden retirar más tropas para reforzar otras

bases que estimemos oportuno. La unidad que acostumbro a retirar es la **101 RN Base Force**, que tiene 30 puntos de apoyo a la aviación.

Además, como estas unidades no tienen valores de asalto importantes, la pérdida es mínima y no tiene un efecto importante.

- En cuanto a los **AOs y TKs** que hay en la base, a mí me gusta usar alguno o casi todos para **cargarlos de fuel** antes de escapar y luego moverlos a Java o el norte de Australia para descargar con tranquilidad, en previsión de futuras operaciones navales en esos sectores. Es una pena que Singapur caiga en manos enemigas con tanto fuel sin usar, así que sacar un poco siempre viene bien y cuanto menos caiga en manos japonesas, mejor. En todo caso los AO son para mí muy importantes y si debemos dejarlos en puerto durante un par de turnos para cargarlos de fuel podemos correr el riesgo de que sean torpedeados por aviones enemigos. Su importancia radica en que, al ser los únicos buques que pueden destinarse a repostar otras TF en alta mar, vienen muy bien para su futuro papel en sectores “calientes” cuando, por ejemplo, aparezcan los CVs británicos en Aden hacia mediados de enero junto con algunos buques capitales.

Si el aliado decide enviar los CVs a Java, Timor o el norte de Australia, se puede encontrar falto de fuel al alejarse de sus bases de aprovisionamiento y correr el riesgo de tener que varar a esa TF en algún puerto (con el riesgo que eso supone de ser avistada por algún observador costero enemigo y que pueda sufrir algún ataque aéreo) o tener que reducir la marcha para ahorrar combustible. Por eso, la presencia de una TF con AOs puede ser providencial. Aquí cada jugador debe elegir si prefiere optar por salvar a los AO sin correr riesgos o si quiere, antes de huir de Malaya, intentar llenarlos con el fuel de Singapur a sabiendas de que pueden ser hundidos por los aviones japoneses en los siguientes turnos. Siempre puede destinar a los TKs para esa labor y salvar a los AO. La pérdida de los AO de la zona puede provocar que en el futuro los **CVs británicos** no puedan alejarse de la **Bahía de Bengala** por falta de fuentes de aprovisionamiento cercanas, limitando nuestras opciones estratégicas, o bien hayan de correr el riesgo de atracar en alguna base holandesa de la isla de Java, con el peligro que puede suponer si el japonés ya controla Borneo, Sumatra o las Timor.



****Esta es la ruta que recomiendo para todos los buques que saquemos de Singapur, en dirección a Batavia (norte de Java). Una vez en esta base***

holandesa, los barcos que queramos enviar a la India lo pueden hacer por la costa occidental de Sumatra y así evitar el peligroso Estrecho de Malacca.

- **Los buques auxiliares AS y AE** también los saco de la base siempre que puedo y los nuevo hacia Java. Estos barcos son importantes, especialmente el AS, porque los SS aliados son fundamentales durante los primeros 3-4 meses de guerra cuando los japoneses andan realizando operaciones por todos lados y hay mucha presencia de TF enemigas en el mar. Cuando los SS sean dañados o requieran reaprovisionarse de torpedos los AS permitirán cubrir sus necesidades y acelerar el proceso de reparación de aquéllos. El **buque AE** de momento no tiene un papel a corto plazo importante, pero si lo podemos salvar mucho mejor. El AE no lo cargo de suministros antes de salir porque Malaya necesitará todos los suministros posibles en el futuro inmediato.
- Respecto a la **fuerza aérea** presente en la base considero que es un tema más complejo y que requiere una visión más general, así que lo trataré en el siguiente punto.

2. Estrategia defensiva en Malaya

La estrategia que escojamos seguir en Malaya está muy influenciada por la **situación de indefensión** en la que se encuentra el británico durante los primeros meses de guerra. Sin apenas producción aérea, con recursos mínimos, el puerto y el aeródromo de Singapur bombardeados (casi con seguridad) y con el desembarco en la costa oriental de fuerzas japonesas, la cosa pinta mal. Si a eso le sumamos que el dominio aéreo está a favor del japonés y que suministrar Malaya es muy difícil y más a través del Estrecho de Malacca, lo que queda preguntarse es si vale la pena defender Malaya o si sería mejor evacuarla.

Este es uno de los planteamientos que hay que considerar pronto porque no hay tiempo para decidir y luego corregir. Si el japonés es un jugador experimentado, Malaya pronto recibirá la visita de cientos de cazas y bombarderos que dejarán los aeródromos inoperativos, destruyendo nuestros aviones de caza e inhabilitando nuestros escuadrones para realizar operaciones ofensivas. Sin posibilidad de ofrecer CAP y con nuestros bombarderos sin escolta o en números muy reducidos, la labor de defenderse del ataque japonés y mantener alguna esperanza es harto complicada.

Y, por si fuera poco, Malaya acostumbra a ser una especie de “*campo de pruebas*” donde los jugadores japoneses desarrollan su vena creativa, realizando desembarcos múltiples en bases de una punta y otra de la Península, en bases adyacentes a la misma Singapur, moviendo TF de bombardeo de una costa a otra para machacar las defensas, etc, etc. Todo con el claro propósito de reducir cuanto antes Malaya y tomar el objetivo principal de este sector: **Singapur**.



***Malaya al iniciarse la contienda.**

El motivo por el cual los jugadores japoneses intentan ser tan creativos es que es fácil rodear y crear bolsas de tropas aliadas para evitar que estas lleguen a Singapur y aumenten el valor defensivo de esta base, facilidad a la que hay que dar las gracias a la **particular orografía** de la Península Malaya (alargada y fácil de cortar en dos).

Normalmente los japoneses desembarcan en **Kota Bharu**, por la costa oriental, y van bajando por ella hasta Singapur, mientras desde **Singora** el resto de fuerzas japonesas atacan la costa occidental. Así llegamos normalmente a un punto donde las tropas japonesas bajan por las 2 costas hasta Singapur, con las tropas aliadas huyendo y viéndose obligadas a entrar en Singapur como último reducto defensivo, sin posibilidad de salida alguna.

Para evitar esa conglomeración de fuerzas aliadas que huyen hacia Singapur desde las 2 orillas de la Península, los jugadores japoneses acostumbran a realizar **desembarcos intermedios** para romper el descenso de las tropas aliadas que huyen, rodeándolas y dejándolas aisladas a su suerte (desembarcos en Malacca, Mersing o Kuantan, por ejemplo, para cortar la huída de las tropas que se encuentran en las bases de Georgetown, Kota Bharu, etc). Ante este panorama está claro que el japonés tiene todas las de ganar y que Malaya, hagamos lo que hagamos, acabará en manos niponas. Nosotros como mucho podemos procurar retirarnos con las tropas que van a ser copadas e intentar salir de cualquier intento de cerco, pero es fácil decirlo y difícil cumplirlo porque el japonés puede usar vehículos motorizados que le permitan avanzar rápidamente y cazas a las tropas aliadas en retirada.

Supongamos que el jugador aliado decide **defender Malaya** muy agresivamente. Por aire va a tener un serio problema porque los pilotos aliados son bisoños y sus niveles de experiencia son irrisorios. Y a eso hay que añadir que la producción aliada de aviones es escasa para no decir patética. A la que haya 3 o 4 combates muy duros los reemplazos van a dejar de llegar y los pilotos se van a quedar en tierra por falta de aparatos. De esto se deduce que intentar ser agresivo en Malaya es muy complicado y siempre lo podremos llegar mientras el jugador japonés nos deje o quiera, porque en el momento que decida coger el toro por los cuernos, se acabó la historia. Si el japonés quiere, todos los aeródromos de Malaya pueden cerrarse con un par de semanas de bombardeos intensos, así que no podemos hacer mucho más que esperar acontecimientos.



***En blanco los 2 frentes que puede abrir el japonés para cortar la retirada de las tropas aliadas hacia Singapur.**

Puesto que combatir en Malaya es frustrante queda la opción de intentar evacuar el mayor número de fuerzas posibles, pero el problema es que si los aviones japoneses están por la labor supondrán una amenaza terrible para los transportes. Es preferible ver a las tropas aliadas terrestres luchando, aunque sea en inferioridad, que verlas hundirse en el mar con los transportes. Es por eso que mi consejo va en la dirección de que si optamos por una evacuación parcial, la hagamos durante los primeros turnos porque posteriormente no tendremos margen de maniobra.

Mi propuesta **no es evacuar** masivamente toda Malaya, además de que sería imposible por falta de PPs y de cobertura aérea. Pero dentro de *la estrategia Manstein*, deberíamos evacuar **lo indispensable** y ahorrarnos **bajas aéreas** inútiles en combates parciales. Hay que defender Malaya como mejor podamos, bombardeando con las tropas de tierra; intentando usar algún aeródromo operativo de vez en cuando para hundir algún transporte; realizar algún raid con alguna de nuestras TF de Superficie, etc. Eso sí, hay que evacuar a los aviones en el momento en que empezemos a sufrir bajas serias o cuando el japonés tenga una CAP importante, sobre todo los escuadrones de torpederos **Vildebeest IV y Swordfish**. Debemos ser conscientes que Malaya caerá tarde o temprano y que su defensa es “casi” imposible dadas las circunstancias.

Intentar suministrar Malaya también es complicado porque sin CAP los buques que atraquen en cualquier puerto podrían ser pasto de los torpederos navales nipones, perdiendo con ello suministros vitales (y al principio de la partida no sobran en ningún lado) y transportes. Se puede intentar pero sólo si creemos que podemos desembarcar con cierto margen de seguridad.

¿Y reforzar Malaya con tropas de tierra de otras zonas? Es algo factible que se pueda reforzar Malaya con tropas procedentes de la India, pero el problema en este sector no es que no lleguen refuerzos a Malaya sino que el dominio de los aires y del mar por parte del enemigo hace que la llegada a salvo de esas fuerzas sea más que dudoso; y a eso hay que añadir que el principal problema será la **falta de suministros** suficientes para mantener a todas las tropas en estado operativo. Si ya es difícil que aguanten los suministros para las tropas presentes inicialmente en la Península Malaya, ya no digamos si encima enviamos refuerzos. Por estos motivos, hagamos

lo que hagamos, Malaya acaba cayendo por falta de suministros así que enviar tropas de más no sería una solución. Habría que acompañar esa acción con un envío masivo de pertrechos y veo difícil que una TF cargada hasta los topes pueda llegar y desembarcar tan tranquila en el puerto de Singapur o en alguna de las bases que aún tengamos en la zona sin que el japonés reaccione.

Recomiendo **desactivar los reemplazos** de todas las tropas de tierra aliadas en Malaya. Al fin y al cabo toda esta zona caerá en manos japonesas y puesto que los suministros escasearán tarde o temprano, mejor sería ahorrar un poco y evitar que los reemplazos lleguen a estas tropas que están condenadas. Mejor que los reemplazos vayan a las tropas británicas en la India, donde no hay peligro de que queden copadas como en la Península Malaya. No sólo ahorramos suministros sino que además ahorramos un consumo de reemplazos que convienen más en unidades situadas en frentes menos comprometidos a corto plazo pero que estarán bregando contra los japoneses a medio y/o largo plazo.

Finalmente, creo que es conveniente detener cualquier mejora de puerto y/o aeródromo de Malaya y centrarse exclusivamente en mejorar las fortificaciones, para ahorrar suministros y evitar que el japonés se aproveche en el futuro del esfuerzo de mejora realizado.

WARRIORS IN THE PACIFIC

The Struggle Against Japan 1941 - 1945



LAS INDIAS HOLANDESES

Las Indias Holandesas comprenden un sector muy grande del mapa de Campaña del WitP y son una parte vital de los acontecimientos que tienen lugar durante los primeros meses de la contienda. Están formadas por las islas y/o penínsulas de **Sumatra, Burma, Borneo, Soemba, Flores, Timor, Ceram y las Molucas**.

A la hora de enfocar la defensa de todo este sector debemos plantearnos el “plantarnos” en algún lugar de las Indias Holandesas para frenar a las fuerzas niponas. He explicado anteriormente que en la India el jugador aliado puede “empantinar” al japonés en la zona que cubre los cruces de río en Burma para conseguir ganar tiempo y que lleguen más refuerzos. Algo parecido debe hacer el aliado en las Indias Holandesas porque si logra ganar tiempo, más complicado tendrá luego el jugador japonés el intentar alguna aventura en Australia, en la India o en el Pacífico con las fuerzas que quedarán libres después de la conquista de las Indias Holandesas.



**Vista general de las Indias Holandesas. Java es la base más alejada y será una de las últimas en ser invadida por los japoneses.*

El objetivo del aliado en la zona ha de ser el **ganar el máximo tiempo posible poniendo en práctica una política agresiva- que no suicida - concentrando fuerzas en Java para retrasar el avance japonés**. La utilización de Java como eje central de la defensa aliada en la zona es un elemento clave de esta estrategia porque el japonés deberá perder mucho tiempo en reunir fuerzas para aislarla, reblandecerla, limpiar los aires y los mares, y luego invadirla.

En todo caso la defensa activa también puede extenderse a otros puntos de las Indias Holandesas, no sólo en Java, porque cualquier lugar es bueno para intentar retrasar el avance japonés lo máximo posible. Lo que sí ha de quedar claro es que Java será el punto de reunión de todas las fuerzas usadas en la zona -como si fuera un Santuario - y que desde allí partirán las operaciones aliadas para intentar responder al ataque japonés en la zona. Si conseguimos que Java aguante hasta finales de abril o mayo del 42, estaremos haciendo un buen “timing”. Si cae antes el japonés tendrá más tiempo para realizar aventuras en otros puntos del mapa.

1. Los barcos y submarinos minadores

Los MLs y DMs que hay esparcidos en diferentes bases holandesas deberían ser enviadas sin falta hacia Soerabaja (Java), ya que allí es donde se reunirán con el MLE que baja de la India y que tardará 1 semana o semana y media en llegar. Concentrando nuestra fuerza minadora en Java logramos centralizar el proceso de reabastecimiento y evitar dispersar las fuerzas en bases con poca CAP o en posiciones más expuestas al ataque aéreo enemigo.

Listado de buques minadores en las Indias Holandesas y su localización en el turno 1 de campaña:

- Palembang: 2 ML
- Batavia: 1 ML
- Soerabaja: 2 ML
- Balikpapan: 1 ML
- Tarakan: 1 ML
- SS O-19 y SS O-20 empiezan al norte de Borneo, cerca de la costa.

La importancia de estos buques es muy grande porque son un arma defensiva que puede ir bien para retrasar cualquier operación japonesa y que pueden dar un disgusto a un enemigo que no tome las precauciones pertinentes. Ayudarán en la defensa de Java, Celebes y las bases de Borneo minando algunos de sus puertos.

Las principales bases a minar en Java son **Soerabaja** y **Kragen** (en la parte meridional de la isla) y **Batavia** y **Merak** (en la parte septentrional). El motivo de minar bases de escasa importancia -a priori- como Merak y Kragen, es que son objetivos ideales para desembarcar tropas porque comienzan mal defendidas y es mejor hacerlo en estas que hacerlo en bases mejor preparadas para la defensa como Batavia o Soerabaja, donde vamos a concentrar un buen número de tropas terrestres. Normalmente los jugadores japoneses buscan desembarcar en bases pequeñas y mal defendidas para evitar sufrir bajas excesivas y luego mover esas fuerzas a través del ferrocarril holandés para atacar los objetivos clave. Por eso Merak y Kragen cumplen con esas premisas y por eso deberían ser visitadas por nuestros minadores.

También hay una táctica para la conquista japonesa de Java que consiste en realizar dos desembarcos a la vez, uno en el norte (Merak) y otro hacia la zona de Kragen, para dividir la isla en dos y evitar que las tropas aliadas de la parte septentrional vayan descendiendo hacia el sur, quedando copadas. Así que tenemos otro buen motivo para minar Merak y Kragen, y ya van varios...

Mientras Borneo no caiga y Palembang (Sumatra) tampoco, los minadores se pueden mover con cierta libertad en la zona alrededor del Mar de Java realizando sus tareas. Tendríamos que crear tantas TF de minadores como **distintas sean las velocidades** a las que pueden moverse esos buques, para explotar la velocidad máxima de cada TF. Mezclar minadores que se mueven a velocidades distintas es perder el tiempo y nosotros queremos usar todos los días como si fueran el último.

Los SS minadores holandeses son el **O-19** y el **O-20** los podemos usar para minar bases más avanzadas que, de otro modo, sería muy arriesgado minar con buques MLs o DMs por miedo a los bombardeos aéreos japoneses. Podemos usarlos para minar las bases más septentrionales de las Celebes, la costa oriental de Borneo o Palembang. Al empezar la partida deberíamos cambiar su misión a **Minado Submarino** ya que empiezan con la orden de patrulla submarina. Y, por cierto, no estaría de más **desactivar la actualización automática prevista de estos 2 submarinos** porque de no hacerlo perderán su capacidad minadora.

2. La Fuerza Z y/o el conglomerado de fuerzas de superficie

No sabemos en qué estado quedará la **Fuerza Z** (Prince of Wales y Repulse) después del turno 1, pero si la cosa ha ido bien y sus daños son pocos o nulos, deberíamos plantearnos el enviar la Fuerza Z con los buques de apoyo presentes en la base (DDs y CLs) hacia Java como parte de la *estrategia Manstein*. La Fuerza Z en Java será un elemento importante porque son dos buques de primer nivel que pueden dominar el **Mar de Java** sólo con su presencia intimidatoria y porque obliga al jugador japonés a tener que afrontar de lleno la presencia de estos 2 peligrosos buques siendo más precavido.

Hay muchos CLs y DDs holandeses y británicos esparcidos en la zona que sería conveniente enviarlos hacia Java también. Algunos pueden presentar daños y Soerabaja es un puerto que dispone de buenas instalaciones para repararlos. En todo caso la idea es **concentrar las fuerzas de superficie de la zona** en un lugar concreto (Java) y luego crear TFs con estas fuerzas para labores de bombardeo o de combate naval que sean suficientemente potentes como para que el japonés se lo piense dos veces antes de intentar alguna aventura sin escolta adecuada.

El objetivo de estas fuerzas navales (Fuerza Z, combinación de buques CLs y DDs o un mix) es **estar disponible para atacar en todas direcciones posibles** allí donde el japonés deje un resquicio o cometa un error. Cualquier TF enemiga que esté poco protegida o que vaya a la aventura puede ser objetivo directo de nuestras fuerzas navales. Si no hay objetivos claros, siempre podemos realizar alguna **misión de bombardeo** sobre una base enemiga libre de aviones y de barcos de superficie en su puerto.

Lo que debe procurar conseguir el jugador aliado es hacer ruido y provocar cierto desasosiego al japonés, obligarlo a volverse algo más "tímido" y que tenga que esperar a tener cobertura aérea y/o naval suficiente para poder intentar ciertos movimientos. Los ataques navales a las fuerzas japonesas pueden producirse en Palembang, las Celebes, la costa oriental de Borneo e incluso pueden tener éxito en la zona alrededor de Singapur.

| | | | | | | | | | | |
|--|-----------|--|-------|-----------------|--------|--------|------|-------------------|-------------|--|
| BB Prince of Wales (King George V Class) | |  | | Max Speed: | | 28 (5) | | | | |
| British, Anchored at Singapore | | | | Cruise Speed: | | 15 (3) | | | | |
| Crew Experience - Day/Night: 66 / 76 | | | | Manuever: | | 25 | | | | |
| Captain: CPT Leach, J.C. | | | | Anti-Aircraft: | | 1059 | | | | |
| Leadership/Inspiration: 52 / 61 | | | | Anti-Submarine: | | None | | | | |
| Device | Num | Face | Mount | Armor | Range | Pen | Armo | Endurance: | 14000 (233) | |
| 14in/45 Mk VII Gun | x4 | F | (4) | 312 | 38,000 | 700 | 9 | Fuel: | 4090 | |
| 14in/45 Mk VII Gun | x2 | F | (2) | 312 | 38,000 | 700 | 9 | Belt Armor: | 325 | |
| 14in/45 Mk VII Gun | x4 | R | (4) | 312 | 38,000 | 700 | 9 | Deck Armor: | 159 | |
| 5.25in/50 QF Gun | x8 | RS | (2) | 5 | 24,000 | 75 | 36 | Tower Armor: | 108 | |
| 5.25in/50 QF Gun | x8 | LS | (2) | 5 | 24,000 | 75 | 36 | Durability: | 145 | |
| 2 pdr Mk VIII AA Gun | x16 | RS | (8) | 0 | 7,000 | 15 | 70 | System Damage: | 0 | |
| 2 pdr Mk VIII AA Gun | x16 | LS | (8) | 0 | 7,000 | 15 | 70 | Flood Damage: | 0 | |
| 2 pdr Mk VIII AA Gun | x12 | A | (4) | 0 | 7,000 | 15 | 70 | Fires: | 0 | |
| 40mm Bofors AA Gun | x1 | A | (1) | 0 | 11,000 | 15 | 70 | ACCapacity: | 2 / 2 | |
| 20mm Oerlikon AA Gun | x10 | A | (1) | 0 | 5,000 | 10 | 70 | Victory Value: | 207 | |
| Type 271 Radar | x1 | A | (1) | 0 | 28,000 | NA | NA | Upgrade on 12/43: | Yes | |
| S1/700 Squadron FAA | 2x Walrus | | | | | | | | | |

*** El BB Princes of Wales es uno de los buques británicos más importantes para el aliado.**

Si el japonés es muy cuidadoso quizás no podamos realizar ninguna acción destacada pero ya sólo el hecho de que el japonés tenga que realizar cada paso con el más mínimo detalle le obliga a **perder un poco de tiempo** en reunir las fuerzas adecuadas y coordinarlo todo correctamente. Quizás sólo son unos días pero sumados van haciendo semanas y así alargamos el proceso de conquista de las Indias Holandesas.

En el caso de que el aliado no disponga de la Fuerza Z, la situación no cambia mucho aunque salimos perdiendo, claro. Podemos seguir haciendo uso de los DDs y CLs disponibles para

realizar misiones allí donde tengamos una ventaja o una oportunidad. No debemos renunciar a ello por el hecho de que no tener al BB y al BC de la Fuerza Z. Perderemos “punch” pero seguimos pudiendo molestar al japonés. Incluso una agrupación de combate (TF) formada por DDs puede realizar un buen roto a una TF de transporte enemiga escoltada por PG y/o PCs (y no digamos si van sin escolta).

Un detalle muy a tener en cuenta respecto a las fuerzas navales de superficie en Java está relacionado con la elección **del mando que va a dirigir las TF de Combate Naval o Bombardeo que vayamos a utilizar**. Recomiendo escoger a los que son **más agresivos** (aunque algunos os guste más uno menos agresivo y más precavido) y que tengan un **buen ratio en habilidades navales** para conseguir mejores resultados en los combates o que la TF pueda reaccionar lo mejor posible ante un encuentro con el enemigo.

Una táctica que empleo bastante con mis fuerzas navales de superficie es **mover a la TF que quiero utilizar hacia una zona “caliente” antes de que realmente se produzca alguna acción importante**. Si el reconocimiento aéreo es bueno puedo prever la dirección de cualquier ataque naval enemigo y reaccionar antes de tiempo con el fin de intentar entorpecer la operación justo en el momento crítico del desembarco.

En vez de mover la TF de Combate Naval o Bombardeo cuando ya se ha producido un desembarco enemigo o queda 1 turno para ello (llegando, por tanto, tarde al objetivo), lo que acostumbro a hacer es **dejar la TF varada en alta mar**, en un punto intermedio entre la base de reabastecimiento y el lugar donde creo que van a tener lugar en breve acciones navales ofensivas. Con ello gano 2 o 3 turnos, los que se tarda en salir de la base y llegar a un lugar adecuado para realizar en el turno siguiente el ataque naval a las fuerzas enemigas. Estando en alta mar puedo ganar esos 2 o 3 turnos que se pierden de viaje y estar en 1 turno al alcance del objetivo, consiguiendo con ello un efecto sorpresa y posibilitando el causar un daño mayor. Se trata de **adelantarse a los acontecimientos en vez de reaccionar sólo cuando ya es muy tarde**. Con mi propuesta se consume fuel pero al estar varada la TF, el consumo es menor que si se estuviera moviéndose continuamente por toda la zona y tampoco nos estamos alejando de la base de reaprovisionamiento lo suficiente como para tener problemas.



***Ejemplo 1:** la marca blanca muestra una TF de Superficie (la Fuerza Z) que está en alta mar esperando noticias de cualquier TF enemiga que vaya a por alguna de las bases marcadas en azul. Estando donde está puede llegar más rápido a cualquiera de las bases que estando, por ejemplo, en Batavia. Singkep(al norte) quedaría a 2 turnos de Batavia, mientras que estando en alta mar, tal como muestra la imagen, llegaría en 1 turno (ganamos 1 turno y la posibilidad de sorprender al enemigo en la playa).



***Ejemplo 2:** La TF de Superficie aliada está al noreste de Kendari, varada en alta mar. Cuando se detecta la llegada de una TF enemiga en dirección a Manado, la TF aliada está a 1 día de poder interceptar al enemigo justo para cuando lleguen a desembarcar, que es el momento crítico. Estando en Soerabaja, Makassar o en Maumere (Timor) hubiera tardado más de 2 días en poder actuar, perdiendo el efecto sorpresa.

Naturalmente esta táctica funciona allí donde disponemos de **un servicio de reconocimiento aéreo muy completo** o un **conglomerado de bases** que nos pueden ofrecer un paraguas muy amplio, porque eso evita que seamos nosotros los que caigamos en una trampa. Si no dispusiéramos de una visión muy clara del avance enemigo, éste podría tener cerca a una agrupación de CVs o una TF de escolta que nos daría a nosotros el susto. El 2º ejemplo, aquí arriba, parte del supuesto de que tenemos las Celebes en nuestras manos y que por tanto disponemos de toda una zona de seguridad alrededor de la TF aliada de interceptación que evita que podamos ser nosotros los cazados. Si Manado, las Moluccas o Tomini estuvieran en poder japonés, la TF aliada correría un mayor peligro estando varada en esa posición.

Igual que con los barcos minadores, los buques de superficie más importantes deberían **evacuar** Java en el momento en que no tengamos CAP o cuando los aviones enemigos empiecen a ser ya una amenaza muy seria y campen a sus anchas. No se trata de arriesgarse locamente, así que si no tenemos protección suficiente para movernos con cierta libertad lo mejor es salir rápidamente de la zona y movernos hacia Australia, la India o hacia donde creamos conveniente dada la situación general de la partida. El querer defender Java tampoco quiere decir que tengamos que perderlo todo por la causa.

3. Las fuerzas aéreas

- Si algo destaca de forma negativa en las fuerzas aéreas aliadas y especialmente las holandesas, es que **el nivel de producción y de reemplazos aéreos es muy bajo**. Si dejamos que la aviación holandesa se quemara y se desgastara en exceso en combates sin posibilidad alguna de éxito (combates parciales o en inferioridad numérica evidente) o que sea destrozada en tierra, en las propias bases por efecto de los bombardeos aéreos y/o navales, entonces podemos quedarnos sin fuerza aérea holandesa en un *“visto y no visto”*. Tampoco es que la fuerza aérea holandesa haya de salvarnos la papeleta en la zona porque no tiene ni los recursos necesarios ni sus pilotos son lo suficientemente experimentados como para hacernos creer lo contrario, pero como mínimo puede causar algún daño a las fuerzas navales enemigas y quizás incluso puedan clavar un torpedo a un buque capital. Algo es algo pero como mínimo es más que si la dejamos que se extinga en combates inútiles o dejándola a su suerte.
- A las fuerzas aéreas holandesas presentes en la zona deberemos añadirles otras fuerzas aéreas que se **unirían como refuerzo y que vendrían desde Malaya, Filipinas y Australia**. Porque las fuerzas aéreas aliadas deben **cooperar estrechamente** para llevar adelante la *estrategia Manstein*. Esta estrategia afecta no sólo al ámbito de las Indias Holandesas sino que afecta a otros escenarios por igual, convirtiéndola en una estrategia global donde la cooperación entre fuerzas y planteamientos deben ir cogidas de la mano. Así que habrá que sacar de **las Filipinas** todos los cazas americanos disponibles con destino Java, incluido los bombarderos pesados (B-17D), así como algunos escuadrones británicos con base originalmente en Malaya e incluso algún escuadrón australiano (de todo esto hablaré detalladamente en su momento).
- Hay que ir **retirando paulatinamente los escuadrones aéreos** hacia posiciones más retrasadas a medida que las bases que los alojan van corriendo un mayor riesgo de bombardeo o invasión, de tal manera que se produzca una **retirada escalonada** que permita operaciones puntuales para ir causando un poco de desgaste al enemigo pero sin perder escuadrones en el proceso. En cuanto el enemigo se fije una base amiga como objetivo e inicie bombardeos navales y/o aéreos, lo mejor es retirarse y despejar la base de aviones para evitar pérdidas innecesarias, trasladando los aviones a otra base adyacente cercana y así hasta que nos veamos obligados a alojarnos en Java, la última línea de defensa. Se trata de explotar al máximo el uso de los escuadrones navales para hacer el mayor daño posible. Es una **retirada táctica escalonada** para ahorrar pérdidas gratuitas pero en el proceso vamos centrando los escuadrones en una zona muy concreta del mapa: **Java**.
- Es importante jugar con el **rango de alcance de nuestros bombarderos**. Si estamos operando desde una base que tiene alcance a otras bases enemigas que disponen de CAP y a la vez de buques que surcan sus aguas, sería conveniente reducir el rango de esos escuadrones para evitar que hagan salidas suicidas, algo que es habitual que ocurra en estos casos. Es mejor reducir el rango y asegurarnos que si los bombarderos salen lo harán para atacar TF que están en alta mar o hacia objetivos que no tendrán la cobertura aérea que tendrían estando en sus bases y, de esta manera, reducimos los daños por la CAP enemiga.



* **El rango de los escuadrones**

No hace ninguna gracia ver a un escuadrón de bombarderos atacar, por ejemplo, a una TF japonesa que está en un puerto enemigo y que salgan 25 o 30 cazas a darnos la bienvenida. Son ataques que no hacen más que darle ventaja al enemigo, de ahí la importancia de usar

bien el rango de alcance de los aviones y ponerlos al máximo cuando estamos seguros que van a poder actuar con cierto margen de seguridad (escorta adecuada o CAP enemiga nula o escasa).

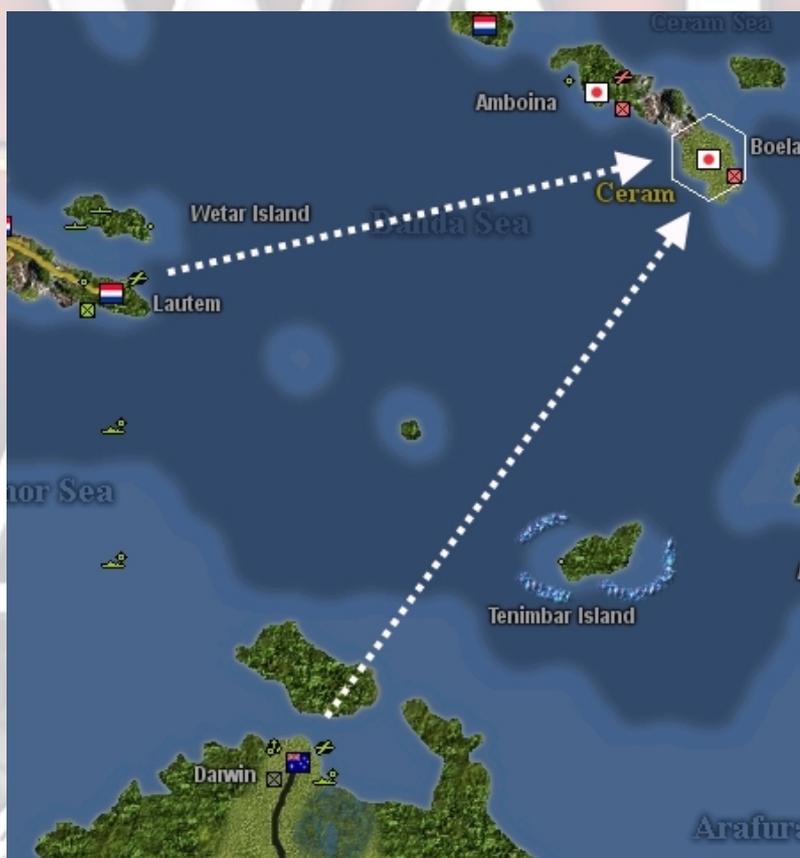
- Debemos **aprovechar las oportunidades que se presenten y sacarles rendimiento**. Es evidente que el japonés no dispone de fuerzas para estar en todo. Tarde o temprano cometerá un error, como dejar una TF sin protección, avanzar demasiado una TF o sacar partido de una base aérea que el enemigo no ha bombardeado suficiente como para dejar el aeródromo inutilizado, etc. Estos errores debemos aprovecharlos, moviendo los escuadrones aéreos para intentar dar algún susto. Menos que poco es nada, así que estos “ataques fugaces” pueden darnos alguna alegría y poner al japonés un poco nervioso. Se trata de **golpear rápidamente y luego desaparecer**. Esta estrategia de “golpear y esconder luego la mano” es muy frustrante para el japonés y le obliga a estar muy atento a todos los detalles.

A este respecto me gustaría comentar que en las partidas acostumbra a ocurrir algo que yo denomino como **pautas de conducta**. Ocurre cuando el japonés (posteriormente el aliado lo sufrirá también) repite ataques aéreos turno tras turno, ya sea porque tiene el objetivo muy claro y/o porque tiene mucha confianza en que el aliado no ofrecerá resistencia. Es en estos casos cuando el “golpear y esconderse” puede obtener un resultado muy bueno ya que el japonés no se espera una reacción. Imaginaros la cara del japonés cuando al visionar el turno se encuentra que la misión a x,y que venía haciendo desde hace varios turnos se encuentra con un porrón de cazas que le hacen trizas el ataque; o una TF japonesa que avanza por una zona que parecía limpia de aviones, de pronto ve cómo es atacada por torpederos y aviones que salen de aeródromos que parecían abandonados...

- Habrá un momento **hacia principios o mediados de febrero** en que el aliado, si todo ha ido más o menos según el curso normal de la Campaña, tendrá a sus principales escuadrones aéreos holandeses concentrados en Java. La retirada se ha ido produciendo paulatinamente y para febrero Java se ha convertido en un lugar de acogida segura para el aliado. Sus aviones estarán o deberían estar 100% operativos, descansados y con niveles de experiencia decentes preparados para la embestida final. En este momento ya no hay lugar de retirada evidente, sobre todo si el japonés ha tomado las Timor, cortando la ruta de retirada de nuestros escuadrones aéreos hacia el norte de Australia (muchos no tienen el alcance suficiente para llegar a Australia sin parar antes en las Timor). Si queremos huir muchos escuadrones tendrán que hacerlo a bordo de algún buque AK, con el riesgo que eso supone o sacarlos mucho antes de que las Timor quede ocupada y Java aislada.
- Una de las tácticas que recomiendo seguir con los escuadrones aéreos situados en las bases holandesas, es **intentar ir ganando experiencia** a base de realizar misiones que no supongan una grave amenaza para la integridad de los pilotos. Esto ocurre por ejemplo cuando una base es conquistada por el enemigo y éste se olvida de dejar una protección aérea adecuada. Si realizamos un bombardeo con nuestros escuadrones aéreos podemos ganar puntos de experiencia turno a turno, puntos que pueden venir muy bien para el futuro cuando se recrudezcan los combates en Java. Quizás no tengamos muchas oportunidades pero con el paso de los días, con combates puntuales y bombardeos esporádicos, podemos lograr que la media de experiencia de los pilotos en algunos escuadrones llegue a estar sobre el 65 o más – lograr una media de 60 ya sería un éxito -. Es algo factible y que nos vendrá muy bien para aumentar los daños en las fuerzas enemigas. Siempre que podamos debemos intentar ganar puntos de experiencia bombardeando bases indefensas hasta que no tengamos más remedio que “escondernos” otra vez.
- Otra táctica a seguir es la de **destruir instalaciones industriales en las bases capturadas por el japonés sin CAP**. Ocurre a menudo que el japonés invade una base y la toma sin haber descargado unidades de ingenieros de apoyo a la aviación, dejándola a merced del aliado. En estas situaciones el aliado tiene que actuar sin compasión, atacando y bombardeando las instalaciones de producción con todos los escuadrones que tenga a mano (*¡¡¡ojo a los rangos de alcance de los escuadrones porque si es inferior al hexágono objetivo no saldrán a realizar la misión!!!*). Sin duda el objetivo prioritario es destruir las

instalaciones de oil porque eso provocará prejuicios económicos que pueden llegar a ser graves si el enemigo no reacciona rápidamente. Además, en el proceso de bombardeo logramos incrementar la experiencia de nuestros pilotos, de manera que “*matamos dos pájaros de un tiro*”. Esta táctica tiene como consecuencia que el japonés sea más precavido con sus invasiones y adjunte siempre alguna unidad de ingenieros de apoyo a la aviación en las invasiones que lleve a cabo. Por una parte es malo pero por otra se incrementará la complejidad logística de sus operaciones, perdiendo tiempo en reunir a las fuerzas necesarias para coordinar estas invasiones y perderá más tropas en los desembarcos.

Recordad que los **bombarderos pesados americanos** traídos desde **las Filipinas** al inicio de la Campaña serán un elemento importante por el daño que pueden causar, siendo una carta que podemos utilizar activamente para amenazar al japonés hasta que caiga Java.



**Ejemplo de ataques aéreos para ganar experiencia. Boela está en manos japonesas pero sin CAP alguna, de manera que ataques aéreos desde Darwin o Lautem pueden ayudar a ganar experiencia a los escuadrones aéreos aliados y, además, causar daños en la industria de la base.*

- Debemos **concentrar una cantidad apreciable de cazas en las bases principales de Java** a medida que vaya avanzando la partida y el japonés vaya estrechando el cerco sobre la isla. **Batavia y Soerabaja** son 2 bases con aeródromos de tamaño 4 que pueden alojar muchos aviones (si los jugadores juegan con alguna Home Rule las limitaciones en cuanto al número máximo de aviones por tamaño de aeródromo puede ser un tema a tener en consideración en estos casos) pero el aeródromo de Batavia está más expuesto a los ataques aéreos, así que es posible que muchos de los ingenieros de apoyo de aviación sean inútiles en Batavia y sea mejor moverlos a bases adyacentes. En todo caso Soerabaja será la base principal que deberemos cubrir bien con una CAP decente porque además tiene en el puerto gran cantidad de barcos importantes y será el puerto principal a partir del cual actuaremos en el Mar de Java.

- Quiero destacar la importancia de los **aviones torpederos británicos y holandeses** que están desde el turno inicial de campaña. Su importancia radica en que son los únicos torpederos que tiene el aliado en casi todo el mapa, si exceptuamos los aviones americanos con base en CVs. Al no ser muy numerosos y al tener muy pocos reemplazos, se hace necesario cuidarlos mucho y procurar no perderlos en acciones inútiles o dejar que sean pasto de un bombardeo naval o de un bombardeo aéreo. Siempre que ocurra algo así, debemos actuar en seguida y sacarlos antes de que se agrave la situación. Si vemos que el enemigo se fija en las bases donde están operando, deberíamos cambiarlos de base sin dilación.

Estos son los 3 modelos de torpederos que tenemos:



***Swordfish británico**



***T-IVa holandés**



***Vildebeest IV**

Hay **2 escuadrones de cada modelo** que empiezan en diversas bases de la zona de Sumatra, Malaya y Java. A medida que va avanzando la partida, la presencia de los torpederos británicos se va haciendo más necesaria en el sector holandés ya que en Malaya la abrumadora superioridad aérea japonesa nos obligará a tener que sacarlos hacia otro lado.

El cómo usarlos es algo que ya entra dentro en el ámbito personal. Particularmente me gusta moverlos hacia bases avanzadas cuando se acerca una TF enemiga con algún buque capital, por si puedo cazar algo y, de mientras, los dejo entrenándose en retaguardia o descansando. Procuero no hacer un mal uso porque no hay reemplazos suficientes para poder tenerlos operativos durante mucho tiempo en 1ª línea de combate.

- Respecto a los **escuadrones aéreos australianos**, me gustaría hablar un poco porque pueden jugar un papel importante. Aunque estos escuadrones empiezan en bases australianas, podemos pagar PPs para cambiar su HQ restringido y moverlos hacia Java, algo de lo que hablaremos más detalladamente cuando hable de Australia. La diferencia respecto al resto de escuadrones británicos y holandeses, es que los aviones australianos **pueden actualizarse** a la que haya los suministros necesarios para ello. Esto es así porque los aviones holandeses y británicos tienen una restricción que les impide ser actualizados hasta que se llega a una fecha mucho más avanzada.

Esta situación permite que los aviones de bombardeo australianos puedan mejorarse a modelos más modernos que tienen una producción más decente, lo que puede permitirnos actuar más activamente en el Mar de Java y alrededores. Algo parecido ocurre con los americanos pero eso también lo veremos en su momento. Lo importante de todo esto es que un par o tres de escuadrones australianos **podrían moverse hacia Java** después de pagar sus correspondientes PPs y tener un papel activo en la zona.

4. La evacuación de los transportes, petroleros y resto de buques no capitales

La evacuación de las Indias Holandesas durante el primer turno de campaña es muy importante. Debemos sacar todos los barcos AKs, TKs y resto de buques auxiliares, ASW etc., que encontremos atracados en los puertos de **Borneo y Celebes** y dirigirlos hacia Java o hacia puertos más retirados (norte de Australia o Timor). Son transportes que vendrán bien a medio plazo, así que hay que moverlos rápidamente antes de que sumen puntos para el japonés.

Eso sí, tenemos que ver también cómo actúa el japonés durante esos primeros turnos. Si vemos que no amenaza las Celebes o que no va a por el sudeste de Borneo, podemos dejar algunos

transportes para evacuar alguna unidad que queremos o sacar suministros/fuel/recursos/oil que haya en exceso en alguna base.

Tenemos algunas bases que están más expuestas que otras y que requieren evacuación de las barcos inmediata, como las bases del norte de Borneo e incluso las bases adyacentes a Sumatra (la isla de Bangka y las bases adyacentes). También Tarakan al este de Borneo y Manado al noreste de las Celebes son bases muy expuestas de las que tendríamos que sacar sus barcos rápidamente.

Si queremos evacuar alguna unidad de tierra holandesa de las bases citadas (no lo recomiendo), el **primer turno** es el momento ideal o, si me apuráis, tenéis un par o tres de turnos antes de arrepentiros de no haberlo hecho. El motivo por el que no creo que sea buena decisión evacuar algunas tropas de las bases avanzadas es precisamente porque son las primeras bases en recibir los ataques japoneses y si las dejamos ya desprotegidas, el avance japonés será **más rápido**, obligándonos a acelerar el proceso de evacuación, de manera que nosotros mismos alimentamos el proceso, aceleramos el ritmo de conquista del japonés y nos vamos obligando a la vez, a incrementar nuestro ritmo de retirada (*estrategia de la Avestruz*).

En todo caso entraré en detalles sobre las tropas de tierra que recomiendo evacuar más adelante.



***Las flechas blancas marcan las rutas de evacuación en función de la zona. Las TFs en el norte de Borneo deberían encaminarse hacia el norte de Java, mientras que las TFs situadas en el sur de Borneo y en las Celebes deberían dirigirse hacia Soerabaja o bien hacia las Timor (al sur y fuera de la imagen).**

Los **buques auxiliares**, AV, AVD, AR, AE y AS deberíamos protegerlos con mucho cariño e intentar, sobre todo, salvar a los AR y AS, porque son muy importantes. Habría que enviar 4 ARs y 4 AS a Soerabaja (Java) porque desde allí pueden acondicionar a la flota de submarinos y buques de guerra holandeses y del resto de aliados, además de reparar rápidamente sus desperfectos. Además, ya sabemos que Java será el centro neurálgico de nuestra defensa, así que esos buques allí serán necesarios a corto plazo.

Si todo va más o menos bien, el aliado puede encontrarse que ha puesto a salvo muchos más de los necesarios 4 AR y 4 AS para Soerabaja, así que los que sobren los puede enviar a Australia o la India, a su elección. Si se envía alguno a Australia mi recomendación es la base de **Perth**, al oeste, porque **Darwin** es una base con infraestructuras muy incompletas y en cambio Perth está mejor preparada y queda más resguardada.

5. La industria holandesa

Cuando hice la Guía de la industria japonesa, expliqué que el aliado podría causar un prejuicio económico al japonés **sacando recursos y oil** de las bases holandesas antes de que cayeran en manos enemigas. Quizás no fuera mucho lo que podría sacar pero “menos que algo es nada”, así que vale la pena intentarlo.

Existen muchas bases con recursos industriales que pueden evacuarse antes de que el enemigo les ponga coto, así que cuando iniciemos nuestra evacuación deberíamos intentar mover algunos AKs y TKs hacia bases un poco más retrasadas donde haya almacenados algunos recursos y/o oil.

Los recursos presentes en Java son fáciles de sacar porque Java tarda mucho en ser conquistada y algo parecido puede ocurrir con algunas otras bases situadas en las Celebes y Borneo. Incluso Palembang puede tardar un tiempo en recibir alguna visita, así que algunos TK pueden ir hacia allí desde Singapur u otra base de la zona.

Cada jugador ha de actuar según el margen que le dé el jugador japonés y adaptarse a las circunstancias para intentar sacar el máximo provecho. Tener a los barcos sin hacer nada no es bueno, así que por lo menos podemos movilizar algunos para que saquen recursos sobrantes. Incluso una base que tenga muchos suministros, más de los que realmente necesitará antes de que sea capturada por el enemigo, puede recibir la visita de algún AK para que cargue algunos y los lleve a un lugar más necesario, como Java. Estos detalles cuentan porque nos permiten más flexibilidad posteriormente. Quizás 2.000 o 3.000 suministros de más pueden permitirnos aguantar 1 semana por encima de la media o quizás puedan permitir cubrir el gasto de actualización de alguna escuadrilla australiana a un modelo de avión más moderno.

También he hablado anteriormente de aprovecharnos de las facilidades que nos pueda dar el enemigo para **bombardear por aire las instalaciones industriales** capturadas por el enemigo si éste no las protege con apoyo a la aviación y CAP. Aunque sólo le podamos hacer un daño pequeño a simple vista, la reparación de cada punto de industria cuesta muchos suministros y su producción disminuye. Esta estrategia de golpear la industria capturada obligará al japonés a tener que estar atento a los cielos y a proteger bien sus bases con escuadrillas de cazas que, de no estar ahí, quizás estarían dando guerra en otro lado. Le damos un poco de dolor de cabeza al japonés y le avisamos de que estamos atentos a cualquier error que cometa, poniéndole un poco de presión.

6. Evacuación de las tropas de tierra holandesas

Más que evacuar, la denominación exacta de lo que proponga hacer es **trasladar**. Trasladar tropas que están en bases de poca importancia hacia Java, principalmente a Soerabaja y Batavia. Hago un listado de las tropas que podemos trasladar con sus bases de origen:

- **Teloekbetoeng:** 5th Dutch Naval Base Force
- **Singkep:** Riouw Garrison Battalion y 13th NEIAF Base Force
- **Bali:** Bali Detachment y 6th NEIAF Base Force
- **Lombok:** Prajoda Garrison Battalion y 7th Ducth Naval Base Force
- **Bandjermasin:** SE Borneo Garrison Battalion y 10th NEIAF Base Force
- **Benkolen:** Zuid Garrison Battalion y 16th NEIAF Base Force
- **Padang:** 1st WS Garrison Battalion y 17th NEIAF Base Force

El motivo para mover esas tropas hacia Java es que las bases en las que están alojadas no son importantes porque la mayoría cuentan con infraestructuras muy limitadas y su captura no es prioritaria para el japonés al no tener ni industria ni instalaciones interesantes. El traslado más

discutible, bajo mi punto de vista, es la de las tropas de **Bandjermasin**, porque es una base de aeródromo de nivel 3 que está muy cerca de Java y que podría ser usado por el enemigo para amenazar Soerabaja y Batavia. No obstante, si el japonés toma Bandjermasin sin problemas es que las cosas le van muy mal al aliado, porque éste tendría que estar para entonces en disposición de ofrecer resistencia y darle un disgusto al japonés.



**En esta imagen podemos ver 3 de las bases cuyas tropas recomiendo que se trasladen hacia Java. Estas 3 bases están muy cerca de Soerabaja y si el japonés quiere tomarlas el aliado tendría que estar en disposición de darle un disgusto. Si son tomadas fácilmente eso es que el aliado ya ha perdido el control del aire y del mar o bien que se ha dormido en los laureles.*

Bali y **Lombok** son dos bases que están también muy cerca pero sus instalaciones no son buenas y al estar cerca de Soerabaja el aliado puede enviar alguna TF o usar su aviación para repeler cualquier intento de invasión.

Estas tropas que principalmente se trasladan hacia Soerabaja van a permitir poder disponer de muchos **aviones operativos** y mejorar el **valor de asalto** de la base. Además, las unidades ENG tienen muchos puntos de **Apoyo (Support)** y eso permite que las tropas puedan recuperarse y activarse mucho antes, mejorando el valor de asalto y las prestaciones de todas las unidades presentes en la base. Si tenemos en cuenta que el valor de asalto en Soerabaja empieza en el turno 1 de campaña con un **valor de 30 puntos** y que para mediados de febrero puede llegar a los **400 puntos** (gracias a los refuerzos de las bases citadas arriba y de la recuperación de los elementos en mal estado de las tropas), nos podemos hacer una idea de lo que la *estrategia Manstein* puede llegar a lograr. Con un nivel de fortificación de casi 9 y con esa cantidad de puntos de asalto, el japonés va a tener que enviar muchas tropas y perder tiempo en la toma de Soerabaja. Y algo parecido ocurre con el resto de bases de la isla, especialmente

Batavia, que también puede recibir alguna de las tropas trasladadas y que cuenta además con el HQ de la Zona para ayudar a recuperar los elementos en mal estado de la base (muchos puntos de Support).

No es obligatorio trasladar todas las tropas mencionadas arriba pero sí que como mínimo tendríamos que sacar el 90% de las que he nombrado. También debemos priorizar quién va a qué base y cuándo. Tener más de 250 puntos de apoyo a la aviación en una misma base es una tontería porque a partir de esa cantidad podemos tener un número cualquiera de aviones (*si se juega con la House Rule de limitar en 50 aparatos por cada nivel de tamaño de aeródromo, entonces Soerabaja sólo puede acumular 200 aparatos, a no ser que se mejore la instalación*) así que deberíamos repartir las unidades ENG entre los mejores aeródromos de Java. Las tropas de tierra deberían ir a Batavia o Soerabaja.

Como ya deberíamos saber, para trasladar estas tropas hay que pagar primero los PPs que valen. ¿Qué prioridad debemos establecer para mover esas fuerzas? Es sencillo. Al principio de la campaña hay unas prioridades fundamentales, que explicaré más adelante porque afectan a las fuerzas americanas en las Filipinas, pero en lo que se refiere a las tropas holandesas la prioridad sería sacar las tropas de **Singkep**, porque es la base más expuesta de todas las que he listado arriba. Singkep está cerca de Singapur y de la costa norte de Borneo. Si el japonés toma en la 1ª semana la costa norte de Borneo y amenaza la zona de Singapur, moverse por ahí será complicado. Así que durante los primeros turnos habría que enviar alguna TF de AKs y/o APs hacia Singkep para trasladar a todas esas tropas rápidamente hacia Java.

El resto de bases holandesas listadas arriba no corren tanta prisa porque son más accesibles y podemos trasladarlas más adelante, cuando tengamos más reservas de PPs. Tampoco se trata de esperar meses porque entonces llegarían en mal estado a Java, pero sí que podemos esperar un par de semanas o tres antes de actuar y así poder gastar los PPs en cambiar de HQ a otras fuerzas más prioritarias.

7. Los CVs y la posibilidad de actuar con ellos en las Indias

Holandesas

Depende de cómo evolucione la partida, las cosas podrían ir lo suficientemente bien como para plantearnos el traer de la India los 2 CVs que llegan a mediados de enero a Aden (de esto hablé extensamente en el apartado de la India). La presencia de estos CVs podría dar el empuje suficiente a la defensa de Java y obligar al japonés a ser mucho más cauteloso con las acciones a emprender en la zona. El hecho de que los CVs británicos dispongan de una escuadrilla más de cazas respecto al stock game hace que estos buques tengan una buena CAP y sean objetivos difíciles de alcanzar.

Si las cosas no fueran del todo bien o la India estuviera amenazada seriamente, los CVs británicos estarían mejor en la Bahía de Bengala dando apoyo a las fuerzas locales.

Otra opción que podemos o no sumar a la de los 2 CVs británicos y que es mucho más comprometida, es la posibilidad de **trasladar del Pacífico a Java a algunos o todos los CVs americanos** para reforzar todavía más la posición holandesa. A su favor está que esta estrategia podría obligar al japonés a tener que **desviar a la Kidobutai** hacia Java, despejando el Pacífico. En su contra está el hecho de que el Pacífico quedaría a merced del japonés si la Kidobutai no se desplazara a Java; y, otro punto muy espinoso, es que esto implicaría tener que **trasladar mucho fuel hacia las Indias Holandesas**, algo que nos obligaría a ser muy previsores y crear TFs desde Aden para cumplir con la demanda, con el riesgo de que si Java cae, todo ese fuel se habría perdido e iría a parar a manos japonesas.

Una alternativa a la creación de TF con TKs desde Aden, es la de **movilizar a todos los AO** disponibles y moverlos hacia Java para repostar a los CVs en alta mar, lo que implicaría una operación logística de proporciones gigantescas y muy bien tramada.

Aquí cada jugador ha de escoger el camino que quiere emprender porque la decisión depende de la confianza de cada uno en él mismo, de sus vibraciones respecto a la evolución de la partida, de la forma en que está actuando el japonés, de su comportamiento en el Pacífico, de su nivel de agresividad, etc. Pero, y es un PERO muy grande, la decisión de enviar los CVs americanos a Java no es una decisión que podamos tomar para febrero o finales de enero, ni siquiera para principios de enero del 42. Es una decisión que hay que tomar **durante la primera semana** de la contienda, así que o lo tenemos muy claro o mejor es dejar los CVs en el Pacífico y esperar acontecimientos. Y el motivo es que moverse del Pacífico al Mar de Java puede llevar un mes o mes y medio - teniendo en cuenta que han de detenerse a repostar varias veces - y que el tiempo correría a favor del japonés. Los CVs podrían llegar justo en el momento preciso o cuando ya fuera demasiado tarde, comprometiendo toda la operación y dinamitando el Pacífico si la KB no se hubiera movido de allí porque tendría camino libre para realizar cualquier operación ofensiva.

8. Algunos apuntes finales

Recomiendo **mejorar las fortificaciones** de todas las bases holandesas pero **desactivar** las mejoras en **infraestructura**. Estaría bien poder mejorar a nivel 9 el **puerto de Soerabaja**, por ejemplo, pero se tarda muchísimo y el proceso es muy lento. Se necesitarían casi 3 meses para conseguirlo y para entonces el japonés estará picando a las puertas, con lo que no podríamos beneficiarnos de esa situación (con nivel 9 los buques minadores no necesitarían el MLE de la India) y encima le habríamos facilitado el trabajo a nuestro rival.

El objetivo es **atrincherarse** lo máximo posible y dejar que el japonés sea el que tenga que mejorar las bases en el futuro cuando las tome, no facilitarle la faena. La única razón que veo para mejorar las infraestructuras es que consumimos suministros en el proceso y es una buena manera de gastarlos antes de que los japoneses tomen la base, pero no creo que valga la pena ya que el **nivel de mejora se arrastra** al cambiar de bando la base (es decir, que si al perder una la base teníamos el aeródromo a un 18% de mejora, el japonés arrastrará ese porcentaje cuando decida mejorarlo), así que lo que ganamos por un lado lo perdemos por otro.

No he hablado nada de **Timor**. En el stock game las Timor es un lugar que puede llegar a adquirir una importancia bastante grande pero en el mod CHS es más problemático porque el norte de Australia está muy indefensa y no dispone de fábricas que permitan que esa zona sea autosuficiente, así que es casi más prioritario defender el norte de Australia que las Timor.



****Timor/Soemba/Flores es una posible ruta de escape de las tropas en Java cuando la isla caiga, pero a veces el jugador japonés ocupa esta zona antes de ir a por aquella.***

En todo caso podríamos llegar a plantearnos qué hacer si llegáramos a una situación en la que se pudiera evacuar algunas tropas de Java, cuando el japonés ya estuviera a punto de tomar la isla. Esas tropas evacuadas podrían ir a las Timor para establecer otra línea de defensa, más débil que la de Java, pero que permitiría ganar tiempo para fortalecer el norte de Australia, o bien podrían ir directamente al norte de Australia. También podemos barajar el mover el MLE y los buques minadores - que deberían de haber huido de Java también - hacia las Timor para minar sus aguas, con lo que tendríamos una línea de defensa débil pero que causaría problemas al japonés.

No obstante todo esto son conjeturas porque hay jugadores japoneses que antes de tomar Java la aíslan completamente tomando Timor y todas las bases de la zona, cortando así cualquier ruta de escape hacia el norte de Australia.

Finalmente, quiero hacer una consideración que creo que es muy importante. Entra dentro de lo probable que la partida no transcurra tal como teníamos prevista y que Java no sea el último lugar que el japonés decida atacar. Es factible, por ejemplo, que el japonés ataque la costa norte de Borneo, luego Sumatra y posteriormente el norte de Java, de manera que para enero del 42 Java podría recibir ya la visita a fondo de tropas japonesas, rompiendo los esquemas previstos en esta guía.

De ser así, *la estrategia Manstein no dejaría de ser válida*. Porque tenemos que recordar que **el objetivo final durante los primeros 6 meses, más o menos, es retardar el avance japonés causándole un desgaste apreciable** y no la defensa de Java a ultranza. Podemos sustituir Java por las Timor, las Celebes o cualquier otra zona de las Indias Holandesas que no reciba la visita tempranera de las fuerzas japonesas aunque ninguna otra zona dispone de las instalaciones que hay en Java.

Si Java es un objetivo prioritario del jugador japonés y es atacada mucho antes de lo esperado, las Timor o la costa sur de las Borneo pueden pasar a tomar el relevo de Java. Se trata sencillamente de **cambiar Java como eje central de la defensa por otro eje central**, adaptándonos a la estrategia nipona y mostrando **la flexibilidad** que le pedía al jugador aliado al inicio de esta guía.

Si el jugador japonés, después de leer esta guía, intenta tomar Java antes de tiempo, no tenemos que olvidar que en Java habrá muchos buques capitales, escuadrones aéreos traídos desde las Filipinas, Singapur, el resto de bases holandesas y desde Australia. Sin bases de apoyo cercanas, la isla de Java no puede ser asaltada por las bravas así que, lo quiera o no, el jugador japonés tendrá que seguir un procedimiento para no estrellarse en las playas que puede implicar un mes de operaciones o más. Porque no sólo tendrá que transportar tropas, sino también suministros y deberá contar con apoyo aéreo – a través de bases adyacentes o de CVs – para poder realizar algo serio en el desembarco.

1. El combate aéreo y terrestre: buscando una forma de combatir

El objetivo es intentar que nuestras tropas **no se vean rodeadas o que el japonés cree bolsas** de tropas chinas donde la retirada sea inviable. Hay que procurar **retirarse ante cualquier intento de rodeo** por parte japonesa, sobre todo si la base que defendemos no tiene valor económico o lo tiene muy bajo. No vale la pena perder divisiones enteras de chinos para defender una base sin apenas valor. Evidentemente nosotros debemos intentar hacer lo mismo con los japoneses pero las limitaciones en suministros impedirán poder hacer ataques serios.

El jugador japonés va a usar China como un gran **centro de operaciones de entrenamiento** para sus pilotos de caza y de bombardeo. Nuestra fuerza aérea china estaría mejor quietecita entrenándose en bases de retaguardia, intentando lograr mejorar los niveles de experiencia a base de **entrenar diariamente** (acostumbro a ponerlos al 100% o 90% de entrenamiento). En cambio los bombarderos japoneses los podemos usar en ataques a tropas japonesas y así ganamos experiencia y los usamos un poco. El problema es que la mayoría de escuadrones tienen un **alcance muy corto** y hay que moverlos al frente. En este caso recomiendo usarlos 1 turno y luego cambiarlos de lado porque el japonés hará lo posible para destruir a los bombarderos chinos en las pistas de aterrizaje. Debemos jugar así al gato y al ratón, moviendo, atacando, moviendo, atacando, etc.

Tenemos un escuadrón de un modelo de bombardero bastante interesante, **el IL-4c**, que tiene un alcance de hasta 13 hexágonos. Este escuadrón lo podemos usar para operar desde posiciones situadas más en la retaguardia y atacar objetivos más alejados del frente, evitando la CAP enemiga.

| | | | |
|--|----|--|------------------|
| 1005 - 1st CAF Squadron Squadron - Chinese (12) Attached to: China Command Based at: Chengtu IL-4c - Level Bomber | |  | |
| Aircraft Ready: | 12 | Maximum Range(hexes/miles) | 39 / 2340 |
| Aircraft being Repaired: | 0 | Extended Radius(hexes/miles) | 13 / 780 |
| Aircraft in Reserve: | 0 | Normal Radius(hexes/miles) | 9 / 585 |
| Ready Pilots: | 12 | Maximum Altitude | 31824 |
| Average Experience | 35 | Transfer to Base | Transfer to Ship |
| Morale | 35 | Disband Group | Withdraw Group |
| Fatigue: | 15 | No replacements | Upgrade Now |
| Kills: | 0 | Draw one Aircraft from Pool (2) | |
| Get New Pilot | | Do Not Upgrade | |
| Commander: MAJ Lai, Y. | | Set All IL-4cs in this hex | |
| Leadership: 38 | | Set All Level Bombers in this hex | |
| Inspiration: 39 | | Set All IL-4cs at this base | |
| Control Zone: W | | Set All Level Bombers at this base | |
| Control: Human | | Flying Day Operations - Change to Night | |

***El mejor bombardero chino: el IL-4c.**

Hay que **rehuir** cualquier base japonesa con CAP en nuestros ataques aéreos y centrarnos en intentar mejorar la experiencia de nuestros escuadrones de bombardeo **usándolos en misiones** de fácil cumplimiento y bajo riesgo.

La mejor manera de molestar en China es trasladando a los **Tigres Voladores** y los **bombarderos británicos** hacia aquí, sorprendiendo de vez en cuando al japonés, que puede confiarse ante la inexistencia de la defensa aérea China para realizar ataques con poca escolta. En estos casos un ataque japonés con bombarderos que se encuentren a varios escuadrones de los Tigres puede acabar muy mal para él, haciéndole perder muchos aparatos y obligándole a reconsiderar la situación en China.

No se trata de entablar un combate de desgaste porque saldríamos perdiendo por la falta de reemplazos aéreos, pero sí de morder y golpear de vez en cuando para reducir la ganancia de los incrementos de experiencia de los pilotos japoneses en estas misiones tan “fáciles”.

Otro aspecto a considerar es la de combinar el uso de los **bombarderos chinos y británicos** para atacar **bases con importantes instalaciones industriales**, como Hanoi, Canton, Nanking, Suchow, Samah, Hong Kong (que caerá en manos británicas en poco tiempo), etc. Cualquiera de estas bases puede estar sin CAP – el japonés no puede cubrir todas las bases con escuadrones aéreos – y el aliado puede usarlo en su provecho dañando su industria y obligando al japonés a redistribuir sus cazas en China o a tener que moverlos de otros escenarios. Recomiendo usar algún **aparato de reconocimiento** para hacer fotografías de la base que queremos atacar en el mismo turno, para ayudar a que el resto de bombarderos salga a cumplir la misión con un mayor % de éxito.

Existen algunas **House Rules** para China que se pactan entre jugadores, como la de no permitir que los bombarderos pesados operen desde China hasta finales del 43 o en pleno 44; o la de que los japoneses no pueden atacar las instalaciones industriales chinas porque su objetivo en este país es, precisamente, capturar los centros de recursos industriales intactos para provecho de su economía - no tendría sentido lo contrario -.

Si alguna de estas House Rules no está en vigor, entonces el planteamiento se tiene que ajustar. Si el japonés puede bombardear lo que le plazca, China puede quedar al borde del colapso con la destrucción de sus centros de recursos porque no tendría con qué producir suministros y dependería de la ayuda externa a través de la carretera de Burma, así que la defensa en la India tendría que ser tenaz.

Mi mayor consejo – y estoy repitiéndome - es que si el japonés nos deja cierto margen en la India, deberíamos usar a los Hurricane o los Tigres Voladores para dar algunos sustos y a los bombarderos británicos y chinos para **atacar las bases industriales** japonesas desprotegidas.

Respecto a la lucha terrestre, no me voy a detener excesivamente. De nuevo los **cruces de río** pueden ser importantes para la defensa y sobre todo recomiendo no acumular grandes concentraciones de tropas en un mismo hexágono para **evitar embolsamientos**. Podemos mover algunas brigadas o divisiones chinas para evitar quedar aislados y amenazar al japonés con la misma táctica.

2. Hong-Kong

En Hong-Kong tenemos unos cuantos buques interesantes que deberíamos procurar salvar. Entre ellos hay varios **buques minadores** – 1 ML y 1 DM - y un par de **destructores**.

Si minamos el puerto con los minadores después del primer turno, caerán seguramente bajo el fuego enemigo de las escuadrillas navales con base en China así que mi recomendación es que, en vez de minar, esos buques salgan a **Full Speed** hacia el **norte de las Borneo**. Al minar, los buques gastan casi todos sus puntos operativos para ese turno y no se pueden mover más. Hong-Kong es un puerto que ya está minado y el japonés lo sabe, de manera que no vale la pena perder esos 2 minadores por querer poner unas cuantas minas más. Quizás en el camino al norte de las Borneo caigan bajo fuego enemigo pero vale la pena intentarlo. Si sale bien, después podríamos enviarlos hacia Java para reforzar la presencia de minadores en la zona.



****Hong Kong está aislada al inicio de la guerra.***

Respecto a los 2 DDs o bien los movemos hacia las Filipinas o bien siguen la misma ruta que los minadores. Recomiendo, como con los buques minadores, moverlos a Full Speed.

También hay 8 PT - **patrulleras de combate** - que recomiendo mover hacia las Filipinas para intentar realizar ataques sorpresa a las TF de transporte enemigas que durante las primeras semanas recorrerán la zona con frecuencia. Pueden darnos alguna alegría y obligar al japonés a desviar algunas DDs o buques de guerra para atajar la amenaza.

Poco más podemos hacer en Hong-Kong porque es una base condenada, así que no se puede plantear un estudio de una posible evacuación. Está demasiado aislada y a merced de los aviones y buques japoneses. Mi única recomendación es **desactivar los reemplazos de las unidades terrestres** y realizar **bombardeos terrestres** hasta que la base sea tomada.

EL PACÍFICO

He dejado al americano para el final por motivos de peso, ya que es un escenario suficientemente importante como para justificar por sí solo esta guía. Voy a intentar ser metódico y explicar con claridad las ideas que bullen en mi cabeza - que no será fácil -.

Es tal la extensión de esta zona y tantas las opciones estratégicas que el jugador japonés tiene para elegir, que el Pacífico se convierte en uno de los lugares clave de la partida y hace, del americano, el principal rival a batir por aquél. Así que es normal que tenga que detenerme en este sector más de lo que he tenido que hacerlo en otros.

El americano es el único aliado que puede tutear al japonés y el que puede ponerlo en más apuros, no sólo por la presencia intimidadora de sus CVs - que también -, sino porque la producción industrial y bélica de los Estados Unidos es tal que en cuestión de 1 año puede llegar a **lograr la paridad** en todos los aspectos con el Japón. Pero durante 1 año el americano está a la merced del japonés y éste puede atacar y actuar con mucho margen de libertad aprovechando el demoledor ataque a Pearl Harbour y la debilidad de la situación americana en la gran mayoría de atolones e islas del Pacífico.

Al ser un escenario tan grande y con tantas posibilidades resulta difícil prever qué hará el japonés. Podemos encontrarnos con un rival que quiera tomar todas las islas desde Canton Island hasta Australia, mientras que otro puede sólo querer tomar Nuevas Hébridas y/o Nueva Caledonia; un tercero quizás prefiera orientar sus esfuerzos a tomar un par de islas aquí y allá y poco más, mientras que un cuarto puede querer tomar Midway e incluso atacar Pearl Harbour (en el mod CHS es más complicado que en el stock game). Como vemos las opciones son múltiples y al jugador americano no le queda más remedio que adaptarse a la situación que vaya generando el jugador japonés e intentar ganar tiempo (¡vaya novedad!) causando el mayor daño posible allí donde pueda y le deje su rival. Pero también está en disposición de causar mucho daño, así que no hay que descartar las acciones ofensivas.

Voy a intentar explicar situaciones que pueden darse después de Pearl Harbour y a partir de ahí, dar una serie de indicaciones que el jugador aliado puede optar por seguir, dejando que sea el propio jugador el que tome sus decisiones.

1. Pearl Harbor

Después de **Pearl Harbor** el jugador japonés puede decidir atacar la base varias veces más para lograr mayores daños en las fuerzas navales americanas y hundir un mayor número de buques acorazados (BBs, principalmente). Poco podemos hacer en este sentido porque las instalaciones estarán para el arrastre y nuestra CAP será inexistente. Incluso aunque la Kidobutai salga de aguas hawaianas en dirección al Japón después del ataque del día 7, la situación de la base será precaria.

Es posible que los 2 jugadores hayan pactado una House Rule según la cual después del ataque la Kidobutai debe retornar al Japón o que ésta no puede buscar a los CVs americanos y únicamente puede dirigirse, como mucho, a Wake si el desembarco en el atolón fracasa. Si es así, cambian algunas cosas pero yo partiré del hecho de que ambos jugadores **no han pactado nada al respecto** y que ambos están libres para hacer lo que quieran durante los siguientes turnos.

Listado de acciones a emprender después del turno 1, sin orden de preferencia:

- **Desactivar los reemplazos para los escuadrones aéreos** en PH ya que si la base sigue siendo atacada las escuadrillas perderán aparatos tontamente, de manera que es absurdo activarlos hasta que la Kidobutai se haya ido. Ahorramos aviones - que se perderían en la misma pista por culpa de las bombas - y el coste en puntos de suministro que supondrían esos reemplazos. La producción aérea no está para tonterías, así que perder las pequeñas reservas que tenemos en reemplazar los escuadrones que están en un lamentable estado y que pueden seguir siendo atacados es una imbecilidad.
- En PH hay alojadas una serie de unidades que podemos destinar a otras bases al no estar éstas sujetas a ningún HQ con restricción. Deberíamos seleccionar las bases a donde las enviaremos - los **Preparation Points** (Puntos de Preparación) - para así ir sumando "puntos defensivos". Además nos sirve para tener claro a dónde va cada unidad (*normalmente yo me apunto en un cuaderno un listado de las unidades que hay disponibles para transportar y el lugar donde quiero enviarlas, así luego no me equivoco destinando más unidades de las necesarias a una misma base*). Si al cabo de unos turnos la situación se estabiliza podemos enviar los transportes necesarios para trasladar esas unidades hacia las bases más cercanas que hayamos elegido para ellas.



***Pearl Harbor, la principal base americana en el Pacífico.**

Hago un listado de dichas unidades para facilitar el trabajo:

- 24th USA Division
- 25th USA División
- 34th US CBT Engineer Regiment
- 804th Engineer Aviation
- 1st Marine Def. Bn, Coastal Defense
- 3rd Marine Def. Bn, Coastal Defense
- 4th Marine Def. Bn, Coastal Defense.

Personalmente me gusta enviar las 2 Divisiones de infantería con destino a Noumea, en Nueva Caledonia, los batallones de artillería costera a Canton Island y Palmyra y los ingenieros a las Samoa o las Fiji, pero cada jugador puede elegir en función de sus preferencias. También nos podemos plantear el usar las 2 divisiones de PH **para un**

contraataque - en Wake o cualquier otro atolón- con lo que tendríamos que fijar los Preparation Points hacia el objetivo escogido.

- **No deberíamos sacar ningún buque capital de la base después de que la Kidobutai se esfume**, porque es posible que el japonés intente algún truco para cazar una de nuestras TF con destino a la costa americana. Ocurre que algunos jugadores aliados mueven en seguida una TF hacia San Francisco con los buques más dañados por el ataque a PH, para encontrarse con la desagradable sorpresa que la Kidobutai está esperando a medio camino. Lo mejor es esperar un tiempo, ver dónde está la Kidobutai, dejar que los incendios y las vías de agua de los buques dañados se repare, recuperar la CAP en la base, etc. Cuando sepamos dónde anda la Kidobutai y esté la situación estabilizada, podemos enviar una o varias TF con los buques dañados hacia San Francisco, intentando crearlas **en función de la velocidad** que cada buque puede llegar a alcanzar, para evitar sustos y que un único buque ralentice al resto. Evidentemente estas TF deberían ir escoltadas con DDs para labores ASW.
- Cuando la Kidobutai se marche deberíamos poner en marcha una **operación de limpieza de las aguas** que rodean a PH a base de poner a las escuadrillas aéreas en labores ASW o de búsqueda naval (al 90% o 100%), a altitudes bajas y reduciendo el rango para que sean más efectivas. Luego crear algunas TF ASW para barrer las aguas. Los SS japoneses son el mayor peligro cuando se marcha la Kidobutai.
- Durante las primera semanas la prioridad básica que deberemos cubrir es la de conseguir una **pantalla de reconocimiento aéreo desde PH hasta Nandi**. Para ello deberemos movilizar a todas nuestras escuadrillas de reconocimiento – Catalinas – que hay en PH e ir las trasladando hacia Johnston Island, Palmyra, Canton Island, Suva, Pago-Pago, etc. Con ello podemos ver si la Kidobutai está avanzando hacia alguna de estas zonas o si se acerca alguna TF de invasión. Los Catalina serán nuestros ojos durante los primeros meses y es de vital importancia no dejar ninguna zona por cubrir.
- Los 3 CVs americanos empiezan **dispersos**. Si no hay ninguna House Rule sobre el tema, recomiendo moverlos hacia un punto de encuentro donde juntas puedan ser un blanco menos fácil. Estos primeros turnos pueden ser críticos porque la Kidobutai sabe más o menos su localización y puede moverse para interceptarnos, así que debemos tener los Catalina a pleno rendimiento para detectar los movimientos de la KB e intentar movernos siempre a **Full Speed** para salir de la zona de peligro. Luego deberíamos moverlas a PH para repostar y descansar.

2. Los CVs americanos. Buscando un duelo o evitándolo: acción-reacción

Suponiendo que el jugador aliado opta por crear una línea de defensa intermedia en las Indias Holandesas – Java o cualquier otra isla – dentro de *la estrategia Manstein*, las repercusiones de esa decisión en el Pacífico son importantes. Por un lado a medio plazo el japonés va a descubrir que en las Indias Holandesas hay presencia bastante fuerte de aparatos y buques enemigos - y quizás la presencia de 2 CVs británicos -. Si la resistencia tiene éxito, el japonés puede verse obligado a enviar refuerzos y a la Kidobutai, dejando el Pacífico a merced del jugador americano. Si, en cambio, el jugador japonés decide quedarse con la Kidobutai en el Pacífico, entonces el jugador americano no tendrá tanto margen de acción.

¿Cómo debe responder el jugador aliado a la toma de decisiones del jugador japonés? Mi propuesta es la siguiente:

- a. Si el jugador japonés **envía la KB hacia las Indias Holandesas**, el americano ha de intentar atacar al japonés en algún punto del Pacífico, ya sea:
 - Realizando misiones de bombardeo navales en bases sin protección aérea (Wake, Tarawa o cualquier otra isla/atolón que haya sido tomado durante los primeros meses)

- Atacando con los CVs las rutas de suministro enemigas, colándose hasta su retaguardia para procurar cazar alguna TF.
- Atacar alguna base con poca protección aérea (previo reconocimiento aéreo, por si acaso hubieran muchos cazas).
- Atacar alguna base sin CAP del Japón (alguna base industrial como Sendai, por ejemplo).
- Invadir algún atolón, si es posible y factible.

Resumiendo, **ser agresivo cuando la KB esté lejos** porque nos dará fuerza para aguantar mucho tiempo en el Pacífico y colocará a nuestro rival en una posición defensiva a la vez que capturamos la iniciativa en el escenario.

- b. Si, en cambio, el japonés **decide mantener a la KB en el Pacífico**, mi propuesta es **ser agresivo también pero siempre lejos de los portaaviones** japoneses. Así, si el japonés decide atacar Pago-Pago, por ejemplo, nuestros CVs podrían estar en Wake atacando sus instalaciones o en el mar del Japón intentando atacar a las TF que el japonés tenga por la zona. Es decir, que si el japonés está en “x”, el aliado debería atacar en “y”.

Ejemplo:

En enero del 42 el japonés decide atacar el sur del Pacífico con la Kidobutai, más allá de Suva y Pago-Pago, hundiendo algunos de mis transportes. Me veo obligado a desviar la ruta de muchas de mis TF para evitar el encontronazo.

Para contrarrestar el ataque japonés decido mover a 4 CVs americanos hacia el oeste de Wake, aprovechando que mi rival no ha situado aviones en esa base, dejando su retaguardia al descubierto, y logro colarme hasta las Marianas, cerca de Saipan. Mi TF no es localizada y cazo a una TF ASW enemiga hundiendo unos 5 buques y dañando a 2 más. No es un premio nada suculento pero “menos da una piedra”.

La reacción no se hace esperar. El japonés mueve a la Kidobutai hacia posiciones seguras en dirección a mis CVs, dejando su misión actual paralizada o cortándola de raíz. Mis CVs siguen un par de turnos recorriendo la zona y cazando alguno de los buques dañados en el primer ataque. Vuelvo a Pearl Harbour con la sensación de que le demostrado al japonés que “si él puede, yo también”.

Un mes después, la Kidobutai aparece cortando la ruta entre Pearl Harbour y la costa oeste americana, hundiéndome varios transportes, por suerte vacíos. Mis CVs, que estaban en la zona de Pearl Harbour, se dirigen vía Midway hacia el Japón, llegando a sus costas al cabo de unos 4 o 5 turnos. M intención es lanzar un ataque sobre Tokyo, a las instalaciones portuarias. El mal tiempo lo impide y ninguno de mis aviones despegar. Al día siguiente decido atacar Sendai, en la costa este japonesa para dañar su industria, pero el mal tiempo continúa y no logro nada. Vuelvo a casa con una gran sensación de frustración pero el japonés se ha llevado un buen susto. De haber salido bien, mi jugada habría supuesto un golpe importante a su economía de guerra.

En estos ejemplos he mostrado opciones a seguir con los CVs americanos en los que **se evita el enfrentamiento directo**, más que nada porque en el año 42 la KB es muy superior a nuestros CVs. No creo que un enfrentamiento directo sea lo mejor, ni siquiera aunque haya una justificación que pueda obligarnos a ello. Es preferible perder una base o atolón importante que perderlo y encima llevarnos un palo con varios CVs hundidos. Es mi humilde opinión.

Resumiendo este apartado, mi propuesta es **reaccionar lejos de donde estén los CVs japoneses**, rehuyendo **el enfrentamiento directo** con ellos pero realizando **acciones ofensivas puntuales** que atenacen al japonés o le pongan en algunos apuros.

Esta estrategia deberíamos llevarla a cabo durante los primeros 6 meses de guerra sobre todo, cuando el japonés anda expandiendo sus fronteras y cuando el aliado anda atareado intentando establecer una línea defensiva y reforzando las bases en el Pacífico. En este contexto el japonés sabe que los CVs americanos son una amenaza latente y hasta que no sepa dónde están se verá obligado a realizar sus operaciones usando a la KB como precaución y método disuasorio. Es muy posible que el japonés busque un enfrentamiento directo realizando una operación que comprometa a los CVs americanos, así que el jugador aliado ha de estar preparado para rehuir este enfrentamiento que es una gran trampa para cazarle.

Me gustaría acabar haciendo varios comentarios sueltos. Existe la posibilidad de que, si la partida transcurre favorablemente, nos interese que los CVs japoneses no marchen hacia Java porque esa zona es mucho más productiva industrialmente y valiosa que los atolones del Pacífico, tanto por la presencia de importantes recursos como porque el japonés se ve en la obligación de tomarla sí o sí. En ese caso deberíamos ser muy agresivos con nuestros CVs para impedir que el japonés se marche del escenario del Pacífico. Y si no tenemos suerte y la KB decide partir hacia allí, podemos valorar positivamente la marcha de los CVs japoneses para aprovechar la circunstancia y realizar desembarcos en algunos atolones japoneses, sorprendiéndole y avanzando terreno mucho antes de lo previsto.

A esta forma de actuar le llamo yo **acción-reacción**. Si el japonés actúa de una manera, tenemos que actuar de otra para provocar un efecto contrario.

3. Estableciendo algunas prioridades

La principal prioridad en el Pacífico durante los 3 primeros meses – aparte de establecer una pantalla de reconocimiento aéreo y de tener a salvo a los CVs, lejos de la KB – es **crear una línea de abastecimiento segura entre Pearl Harbour y Australia**, lo que implica reforzar una serie de atolones y/o islas que cubren todo el Pacífico de cabo a rabo.

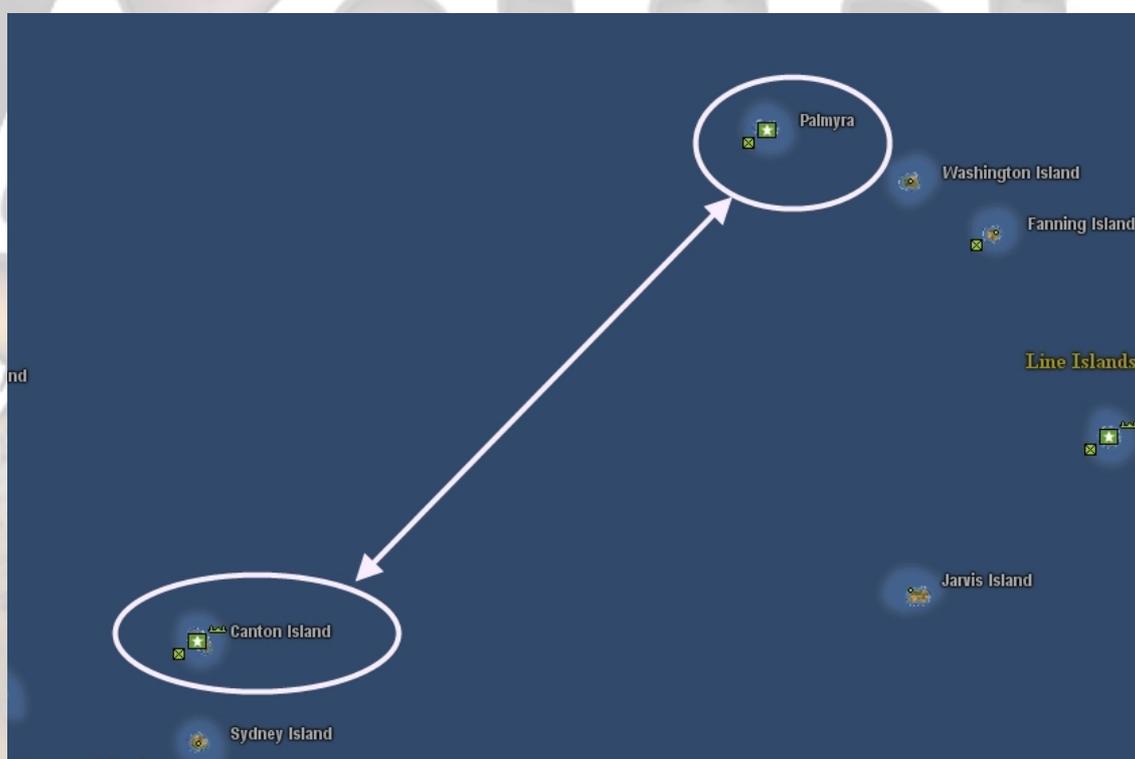
Esto es muy fácil de decir pero muy complicado de cumplir, porque el japonés le va a sobrar tiempo para hacer todo lo posible en vistas a cortar la ruta en algún punto. Este corte se puede realizar en cualquier lugar: Canton Island, Pago-Pago, Noumea, etc. Si yo fuera japonés cortarí la ruta en Nueva Caledonia, tomando Noumea pero cada jugador japonés tiene su librito.



***Ruta desde PH a Australia y las bases principales que la conectan.**

Un listado de consejos:

- **Reforzar escalonadamente los atolones del Pacífico**, empezando desde las bases más cercanas a Pearl Harbour para irnos moviendo paulatinamente hacia Australia, no al revés. Es decir, que recomiendo primero reforzar Canton Island, Palmyra, Christmas Island, Midway y Johnston Island, en ese orden, para luego ir apuntalando más “hacia fuera” – Savaii, Pago-Pago, Suva, Nandi, Noumea – etc. Si reforzamos mal, con prisas o dejamos puntos intermedios indefensos la ruta se puede ver cortada con facilidad, con atolones aislados y que luego sean muy difíciles de suministrar. Por ejemplo, si reforzamos mucho Palmyra y Noumea – cada una a ambos extremos de la línea PH-Australia - pero dejamos las **Samoa** indefensas, el japonés podría cortar la ruta por ahí y complicarnos el suministro de bases adyacentes, como Suva y Nandi, además de hacer complicado el suministro de Noumea porque nos obligaría a dar un rodeo muy pronunciado para evitar las Samoa. Es preferible que el aliado vea cortada la ruta al final o en un punto a partir del cual nuestras bases no queden aisladas y abandonadas a su suerte. Es por eso que recomiendo un **refuerzo escalonado**.
- Reforzar **Canton Island** y **Palmyra** como principal prioridad durante las primeras semanas. Mi recomendación es reforzar estas bases con **cañones costeros** – hay 3 unidades de artillería costera en PH que podríamos trasladar rápidamente – para responder con efectividad a un bombardeo naval o un desembarco enemigo. En la costa oeste americana también hay más cañones costeros que podemos transportar para reforzar esos atolones, aunque tardarán más tiempo. La importancia de **Canton Island** radica en que hay un hueco importante entre esta isla y **Palmyra**, hueco que podría aprovechar el japonés para colarse con la Kidobutai o que obligaría a nuestras TF a tener que rodear las **Line Islands**, al este, haciendo la ruta hacia el sudoeste del Pacífico más complicada (la pérdida de Canton Island obligaría a tener que montar alguna base de reconocimiento en **Jarvis Island** como precaución).



***La distancia entre Canton Island y Palmyra aconsejan el defender bien estas bases, que son fundamentales para la estabilidad de la ruta logística hacia Australia.**

- **Usar todos los minadores DMs** y el ML Oglala de PH para minar Canton Island y Palmyra, especialmente, y endurecer así su defensa en caso de ataque. Cuando estas bases

estén bien minadas (entre 2.000 o 5.000 minas como mínimo) quizás sea momento de ver si nos convendría minar otras bases, también dependiendo de cómo esté actuando el japonés por la zona.

- **Crear varias TF de suministros** en los principales puertos de la **costa oeste americana** justo en el turno 1 después del ataque a PH. No recomiendo crear TF muy grandes porque andamos cortos de buques y los necesitamos para transportar tropas, pero crear un par de TF de 4 o 5 buques AKs nos permitirán suministrar temporalmente los principales atolones y bases del Pacífico que empiezan muy en precario.
- **Crear igualmente una o dos TF con TK – 5 o 6 - para cargar fuel y moverlas hacia PH** por si las moscas. En el momento que tengamos asegurada una base de la ruta PH-Australia, como Canton Island por ejemplo, podemos mover a esos TK y descargar el fuel allí, el suficiente para permitir reabastecer a los buques minadores o los buques de transporte que estén de paso hacia el sudoeste del Pacífico. Pearl Harbour tiene fuel de sobras, así que desembarcarlo en esa base es una tontería. Es preferible que las TF cargadas con fuel se queden en PH y esperar acontecimientos para descargarlo posteriormente en una base más intermedia de camino a Australia.
- **Reunir a todos los AO de la costa oeste americana** y cargarlos de fuel rápidamente para dirigirlos hacia el Pacífico. El fuel escasea en los atolones y los AO nos permitirán que los CVs puedan operar en cualquier lugar del Pacífico si fuera necesario. Sin AOs los CVs americanos no podrían alejarse durante mucho tiempo de Pearl Harbour, limitando nuestra capacidad de reacción ante un raid de la Kidobutai o un intento de invasión japonesa en un punto intermedio del Pacífico. Los AO pueden permitir que los CVs permanezcan en alta mar en algún punto crítico y que puedan realizar algún contraataque.
- Hacia mediados de enero del 42 aparece la **14th Brigada Neozelandesa de infantería** en **Auckland** que podemos mover libremente hacia donde queramos sin necesidad de pagar PPs. Si **Nueva Caledonia** sigue estando en manos aliadas, **Noumea** sería la base perfecta para alojar esta unidad por una cuestión de cercanía. Si Nueva Caledonia no pudiera ser, tendremos que estudiar si es mejor enviarla a las Samoa, Suva o Nandi por ejemplo. ¿O quizás sea mejor Norfolk Island?

| 14th NZ Brigade, Infantry Unit | | | |
|--------------------------------|-------------------------|---|--------------------------|
| Attached to: | New Zealand Command |  | Infantry: 1296 |
| Commander: | MGEN Barrowclough, H.E. | | Vehicles: 0 |
| Leadership: | 45 | | Guns: 40 |
| Inspiration: | 61 | | Second Line Troops: 3656 |
| Experience: | 70 | This unit is composed of: | |
| Morale: | 70 | ANZAC Inf Squad 41 | (0) x 108 |
| | | ANZAC Engr Squad 41 | (0) x 9 |
| | | 81mm Mortar | (0) x 12 |
| | | 2pdr AT Gun | (0) x 16 |
| | | 18 pdr Howitzer | (0) x 12 |
| | | Engineers | (0) x 9 |
| | | Support | (0) x 149 |

***La 14th Brigada Neozelandesa llega en un momento importante en una zona muy desprotegida. Vale la pena meterla en Noumea si ésta no está todavía en manos japonesas.**

- Al empezar la partida hay una **TF de transporte** en **Canton Island** que se mueve en dirección a Australia. En esa TF hay cargadas **tres unidades de artillería**, sin valor de asalto. Algunos jugadores recomiendan desembarcarlas en **Noumea** para mejorar las defensas de la base pero lo cierto es que, al **no tener valores de asalto**, son presa fácil para el japonés y sólo harían que sumar el total de bajas por rendición en caso de que la base fuera tomada en las primeras semanas de guerra.

Tampoco sirve desembarcarlas en cualquier atolón abandonado porque, aparte de despistar al japonés haciéndoles creer que tenemos unidades de combate allí, poco podrían hacer en el primer asalto al no disponer de capacidad combativa. Así que mi recomendación es **moverlas hacia alguna base donde ya haya alguna unidad de combate** - un regimiento o un batallón de infantería - o, en su defecto, enviarlas a Australia.

- Hacia mediados del 42 deberíamos tener **2 o 3 atolones en ruta a Australia con ciertas reservas de fuel** para suministrar a las TF en labores ASW o simplemente para reabastecer a las TF que van de camino al sudoeste del Pacífico. No hace falta que sean grandes cantidades de fuel, pero sí las suficientes para dar de beber a aquellos buques que pueden tener problemas puntuales de fuel – normalmente uso las bases más desarrolladas para la fecha con el fin de reducir la limitación que hay para almacenar en función del nivel de las instalaciones -. Además, esas reservas nos pueden permitir realizar operaciones anfibas más serias en la zona.
- Si el japonés no muestra interés en las **Islas Aleutianas** – de hecho no hace falta esperar a verlo – estaría bien enviar refuerzos desde Seattle hacia las principales bases de la zona. Mantener ese sector bajo mando aliado es importante para tener una futura rampa de lanzamiento de ataques hacia el Japón y controlar la ruta norte que, de la otra manera, podría usar el japonés para realizar algún raid con los CVs a la ruta logística americana que va de la costa oeste hacia PH.
- Buscad al **SS Argonaut**, que es el único SS americano **minador, y desactivarle la actualización automática** que le haría perder su condición de minador. Cargarlo de minas durante los primeros meses y minar bases importantes japonesas o propias, como queráis. Es un elemento defensivo más.

4. La defensa de Nueva Caledonia y New Hebrides

Nueva Caledonia es una isla importante en el Pacífico porque es el último enlace terrestre de la ruta a Australia y dispone de tres bases potencialmente muy interesantes, aunque una de ellas, **Noumea**, ya se encuentra medio desarrollada al inicio de la campaña. Teniendo Nueva Caledonia en sus manos el jugador aliado puede controlar Luganville y Efate (New Hebrides) y, a la vez, regular el tráfico naval de las TF que vienen desde la costa oeste americana hacia la costa oriental australiana con suministros, fuel y refuerzos. La pérdida de Nueva Caledonia significaría un golpe muy fuerte a nivel logístico, ya que permitiría al japonés taponar la llegada de refuerzos, suministros y fuel a Australia.

Una cosa ha de quedar clara. Si el japonés quiere tomar Nueva Caledonia, lo puede hacer fácilmente durante el primer mes de contienda, al igual que las bases de New Hebrides. De hecho nada le impide mover una TF durante las 2 primeras semanas y descargarla en Noumea, Luganville y Efate sin oposición prácticamente.

Pero si para finales de **febrero-principios de marzo'42**, Nueva Caledonia sigue en nuestras manos, es momento de plantearnos su **defensa a ultranza**. Y digo a ultranza porque no vale con enviar un batallón y un par de unidades ENG. Hay que reforzarla a conciencia con divisiones, ENG con apoyo a la aviación y enviar cazas y bombarderos para dar cobertura aérea. Aquí vendría de perlas las 2 divisiones que hay en Pearl Harbour desde el turno 1, por ejemplo, entre otras unidades que pueden ir llegando desde la costa oeste americana o desde Panama City.



***New Caledonia y New Hebrides. Koumac, Luganville y Efate comienzan sin aeródromo pero pueden llegar a desarrollarlos hasta niveles muy buenos. Sólo Noumea dispone de un aeródromo operativo y potencialmente clave en la zona.**

La defensa de Nueva Caledonia presenta un grave problema y es que **no sirve defender únicamente la base de Noumea**. Si renunciamos a la base del norte de la isla (Koumac), e incluso la base aún por desarrollar del centro de la isla – La Foa - el japonés podría desembarcar igualmente en cualquiera de las 2 y tomar toda la isla moviendo a las tropas por tierra. **La defensa de Nueva Caledonia requiere defender las 3 bases de la isla**. Dejar cualquier resquicio puede ser fatal, con el agravante de que la captura posterior de Nueva Caledonia podría suponer la rendición de muchas tropas americanas que desviamos hacia allí en su momento. Hay que **repartir los refuerzos** a lo largo de Nueva Caledonia y así obligar al japonés a pensarse las cosas un poquito. Una vez tomada la decisión de defender la isla, hay que **llevarla hasta el fin con todas sus consecuencias**, no valen medias tintas.

Una de las situaciones más calientes que suelen producirse en esta zona del mapa es cuando el japonés opta por una **estrategia de avance por el Pacífico escalonado** - Rabaul, Lunga, Tugali - y luego se encamina hacia New Caledonia y New Hebrides. De ser así podemos tener tiempo para defender Nueva Caledonia justo antes de que el japonés empiece a merodear por la zona. En muchos casos suele suceder que el japonés, si descubre que Nueva Caledonia está defendida, opte por invadir Luganville y Efate para luego reducir por aire la resistencia de Noumea y Koumac. En este escenario tan complejo será vital dominar los aires e intentar que Luganville y Efate no evolucionen y que sus instalaciones se queden tal como están, a la vez que impedimos que sus defensores se atrincheren debidamente.

Si el japonés logra mejorar las instalaciones podrá desplazar cazas y bombarderos de forma cada vez más numerosa, convirtiendo Nueva Caledonia en un verdadero avispero difícil de suministrar. De ahí que, si podemos, Nueva Caledonia debería recibir gran cantidad de cazas y bombarderos en el momento que veamos que el japonés opta por ir a por esta zona del Pacífico. De hecho esto acaba convirtiendo la zona en un verdadero “*Guadalcanal*” y son muchas las partidas que transcurren de este modo, con combates durísimos. Pocas son las partidas en las que el verdadero combate se produzca en **Lunga**, donde históricamente tuvo lugar la gran batalla de desgaste del año 42.

Una de las claves, de producirse un duelo entre **New Hebrides y Nueva Caledonia**, es que quien controle Nueva Caledonia dispondrá de 1 base aérea inicial muy buena para operar – Noumea -, sin contar que podría mejorar los aeródromos de La Foa y Koumac hasta tener unos niveles bastante decentes. Luganville y Efate, a diferencia de Noumea, empiezan sin aeródromo

y deben mejorar sus instalaciones bastante si quieren rivalizar con Noumea por aire – y más todavía si hay una House Rule que limita el número de aviones por nivel de aeródromo -.

Si el aliado controla Nueva Caledonia deberá actuar rápido para evitar que Luganville y Efate evolucionen y sean una amenaza a corto plazo. Sobra decir que si todas estas bases caen en manos aliadas, la situación en el Pacífico mejorará horrores. En caso de producirse la situación inversa, deberemos dar un **profundo rodeo por el sur de Norfolk Island para avituallar Australia**, algo que haría perder mucho tiempo al jugador aliado, además de ponerle en una situación muy comprometida. Esto es así porque el jugador japonés estaría en disposición de realizar emboscadas a las TF aliadas de refuerzo que llegan desde la costa americana o PH porque tendrían que moverse por una zona muy limitada en espacio. Es un **problema logístico** que puede agravarse si el jugador japonés decide ser agresivo y ambicioso. Nada le impediría clavarse entre Noumea y Auckland con la Kidobutai para torpedear la circulación de las TF aliadas. De llegar a esta situación sólo se me ocurre la idea de provocar al jugador japonés atacando alguna zona expuesta con nuestros CVs (recordad que hay que atacar con nuestros CVs allí donde no esté la KB) para obligarle a sacar la KB del sur del Pacífico y a tener que enfrentarse a la contraofensiva de los americanos (acción-reacción).

La pérdida de Nueva Caledonia, independientemente de si podemos defender New Hebrides, sería un grave problema que deberíamos resolver con paciencia y microgestionando a nuestras TF para evitar sorpresas y emboscadas desagradables. Nada hay peor que ver a la KB hundiendo gran cantidad de transportes cargados con tropas, aviones, suministros y fuel.

Sin duda **Nueva Caledonia** debería ser uno de los **grandes objetivos** de cualquier jugador japonés y, por eso mismo, el jugador aliado debería hacer todo lo posible para defenderla siempre que esté en sus manos (recordad que si el jugador japonés lo quiere, es **imposible defenderla** porque aquél podría mover una TF en las primeras semanas hacia Noumea y tomar la base con facilidad antes de que pudiéramos llegar con refuerzos).

Hago un **listado de posibles refuerzos terrestres que podemos enviar a Noumea antes de finales de enero:**

- 24th USA Division (PH) – disponible desde el inicio de la partida.
- 25th USA División (PH) – ídem.
- 14th Brigada Neozelandesa (Auckland) - para mediados de enero del 42.
- *Opcional:* **gastar PPs para cambiar el HQ de alguna/s unidad/es australiana/s.**

Esta última opción es complicada porque al inicio de la contienda no tenemos PPs suficientes para cambiar una brigada o un batallón de gran tamaño y si los gastamos no podremos evacuar tropas de las Indias Holandesas, Singapur y/o las Filipinas. Yo prefiero esperarme un poco hasta que mis prioridades en los frentes de las Indias Holandesas están cubiertas, y luego me pongo a considerar la opción de las tropas australianas para reforzar New Caledonia y New Hebrides (si siguen en manos aliadas, claro).

5. Panama City

En el mod CHS tenemos la representación del **Canal de Panamá** y la base principal de la zona, **Panama City**. Esta base complementa a San Francisco como lugar de llegada de refuerzos americanos, así que no estaría nada mal **prever cuándo llegarán** y si tendremos los transportes adecuados y en número suficiente para poderlos trasladar al Pacífico o Australia. A esos efectos habría que **enviar alguna TF de transporte** hacia allí **con antelación** y es una de las cosas que tendríamos que mirar regularmente – el panel de llegad de refuerzos -.

En esa base también tenemos una importante fuerza de cazas al principio de la Campaña que podemos trasladar pagando su precio político (PPs). El problema es que son de un modelo de avión que tiene una producción nula, así que si sufren bajas no podrán reponerse pero como medida de sutura preventiva puede ser buena y ayudarnos en algún combate puntual.



**Panamá City, otra base importante*

WAR IN THE PACIFIC

The Struggle Against Japan 1941 - 1945

AUSTRALIA

Australia adquiere una importancia muy grande en el mod CHS. El motivo radica en que se han ampliado el número de bases de que consta y se han ajustado algunos valores industriales que afectan sobre todo al **norte del país** - algo que explicaré con más detalle seguidamente - y que hacen que sea un lugar mucho más complicado de gestionar logísticamente y de defender.

Otro cambio importante que ha sufrido afecta a la **parte noreste del país**, en la zona más cercana a **Nueva Guinea** y al **Estrecho de Torres**. Se han añadido 3 bases que pueden llegar a desarrollar unas instalaciones muy buenas y que incrementa el apetito japonés por Australia ya que esas bases permitirían apuntalar la defensa del sur de Nueva Guinea:

- **Thursday Island** (en el stock game era una base que estaba, equivocadamente, en Nueva Guinea).
- **Coen**
- Una base con instalaciones sin desarrollar que se encuentra tocando el Pacífico, entre Coen y Thursday Island.

Todos estos cambios más algún que otro detalle, hacen de Australia un lugar mucho más complicado de defender para el aliado o, en el caso de que el aliado no pierda ninguna base australiana, hacen que el japonés tenga más difícil la defensa de las posesiones que tome por las armas en Nueva Guinea. Estratégicamente el país sigue manteniendo una importancia enorme porque desde aquí se pueden realizar operaciones en el futuro hacia las Indias Holandesas y Nueva Guinea pero el incremento de bases y su mayor exposición a un ataque japonés obligan al aliado a enviar refuerzos con presteza y en volumen considerable.

Podemos dividir Australia en dos apartados:

- El norte.
- La costa oriental, poniendo énfasis en el sector noreste.

1. El norte de Australia: Darwin y su importancia estratégica

El norte de Australia ha sufrido un **cambio profundo** - que no se puede visualizar a simple vista - respecto al stock game. Sólo cuando entramos en cada una de las bases de la zona nos percatamos que **la industria es inexistente**, así que esta zona del país depende, si quiere seguir siendo autónoma y potencialmente válida como rampa de lanzamiento de futuras operaciones, de que se le haga llegar **regularmente TF con suministros y fuel**. Viene a ser un gran agujero negro ya que sólo hace que consumir recursos, de manera que logísticamente es una pesadilla para el jugador aliado, sobre todo durante los primeros meses cuando las necesidades son tantas que no hay manera de hacer llegar a Darwin una TF con suministros para poder salir de los números rojos en los que se encontrará la base a corto plazo.

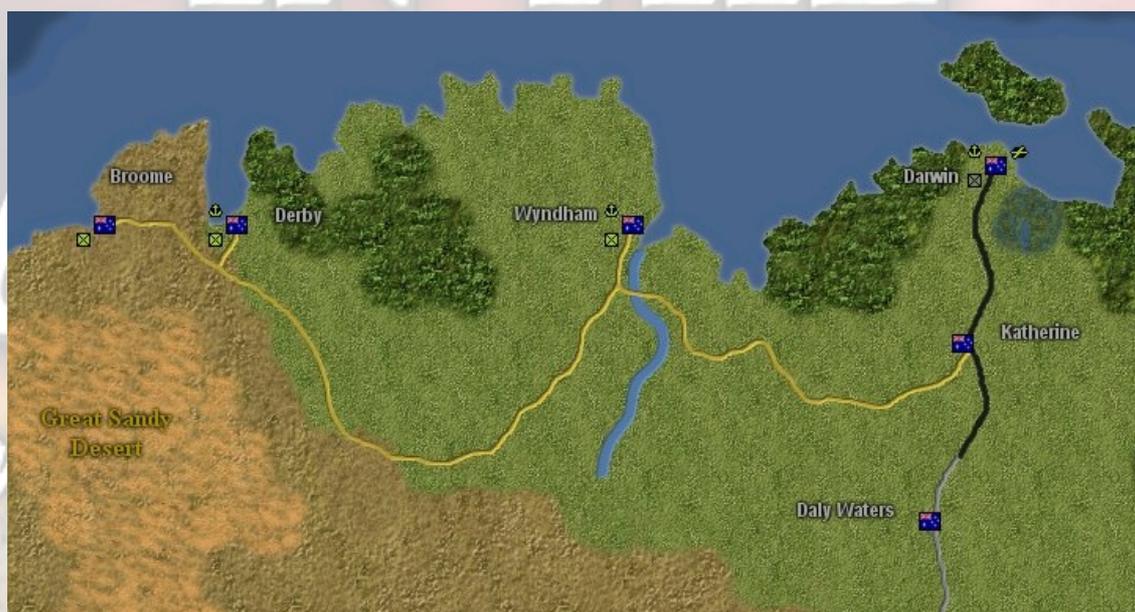
Ahora es cuando es buen momento para recordar algo que ya cité en su momento cuando hablaba de la base india de **Aden**. Ésta es una base logística que produce grandes cantidades de suministros y fuel y cuando hablaba de ella anteriormente comenté que sería bueno enviar alguna TF de forma regular hacia el norte de Australia durante los primeros meses de la contienda, con suministros y fuel. Así que una de las prioridades del jugador aliado durante los primeros meses es **desviar alguna TF con muchos suministros desde Aden hacia Darwin**, principalmente.

Es factible enviar desde **alguna otra base del sur de Australia** una pequeña TF con suministros con destino al norte del país para salir del paso pero los suministros también son necesarios en la costa oriental australiana, Noumea, Nueva Zelanda, Tasmania y eso si no

tenemos que alimentar también a Port Moresby y a Norfolk Island. Es decir, que poder se puede pero lo normal es que andemos muy apretados en cuanto a prioridades y que no tengamos ni suficientes barcos ni suministros para cubrir todas nuestras necesidades más inmediatas.

Mi recomendación es Aden. Tendrá suficientes barcos y suministros para febrero del 42 como para alimentar a medio mapa, así que una TF numerosa podría desembarcar en Darwin para cubrir las necesidades de la base durante muchos meses justo antes de que el japonés empiece a merodear por la zona. De hecho el objetivo del jugador aliado sería suministrar Darwin mucho antes de que las Timor sean pasto de las tropas japonesas porque entonces los aeródromos de esta isla permitirían ataques aéreos que amenazarían cualquier movimiento por la costa septentrional australiana.

Darwin es la base más importante en el norte de Australia, no tanto por sus instalaciones como por el hecho de que desde allí **parte el ferrocarril que se adentra hacia el interior de Australia**. El resto de bases del norte del país no disponen de carreteras que se adentren hacia el interior, así que son bases secundarias que no tienen mayor importancia. Darwin en cambio es una **base estratégica** cuya pérdida pondría en peligro el corazón de Australia y nos obligaría a tener un ojo atento a una zona a la que no tendríamos que desviar recursos prioritarios pero a lo que nos veríamos obligados de ir mal las cosas. Además hay varias bases al sur de Darwin que tienen buenas instalaciones y que empiezan abandonadas – Katherine, Daly Waters, Tennant Creek - . Aquí un lanzamiento de paracaidistas japoneses hacia una de esas bases en combinación con un asalto a Darwin podría poner en jaque a toda la defensa y acorrallar a todas las tropas que defienden la zona. Es un sector tremendamente expuesto y no estaría de más enviar alguna unidad de Darwin hacia el sur para defender la base más cercana.



***El norte de Australia no dispone de producción. Darwin conecta con el centro del país, gracias al ferrocarril**

Es fácil ver que la **defensa de Darwin es prioritaria**. A la falta de suministros, que se hace patente hacia finales de febrero, a la base le falta alguna unidad de combate realmente consistente que permita una defensa más estable. Las unidades que defienden la base al iniciarse la campaña son batallones o unidades de guarnición de escaso potencial que ante un ataque serio del japonés no tendrían capacidad de aguantar mucho tiempo. Para reforzar podemos mover hacia allí **alguna de las divisiones** australianas que empiezan la partida en **Sydney**, o bien por tierra o bien moviéndola por mar (que sería lo más rápido). También podemos enviar 2 divisiones en vez de una si queremos asegurarnos de que Darwin aguantará. Aquí cada jugador puede decidir lo que prefiere pero ha de tener en cuenta que desplazar posteriormente esas unidades de vuelta a la costa oriental australiana llevaría tiempo y

podríamos echarlas de menos si el japonés se pone gallito en el noreste de Australia o en la costa oriental.

En todo caso enviar algún refuerzo a Darwin no soluciona el problema de los suministros. A más refuerzos más suministros necesitará Darwin, así que no podemos olvidarnos de enviar alguna TF desde Aden o desde alguna base del sur de Australia. **¡Sin suministros todos esos refuerzos no sirven de nada!**

Otro modo de incrementar la defensa del norte de Australia es **desviar los minadores y el MLE de Java** hacia Darwin cuando la isla holandesa ya esté seriamente amenazada por aire y los minadores empiecen a correr un grave peligro. Un par de semanas minando las aguas costeras de la base australiana ayudaría a incrementar la seguridad y el daño que se ocasionaría a un TF enemiga de desembarco o de bombardeo.

Otro problema presente en Darwin es el **poco apoyo de puntos de aviación** que tiene esta base a su disposición inicialmente – sólo 30 -. Lo que acostumbro a hacer durante las primeras semanas es comprar el cambio de HQ de alguna de las **unidades ENG americanas en las Filipinas** para evacuarla por barco y moverla hacia la base australiana. Unos cuantos puntos más de apoyo aéreo vendrán bien para cuando queramos evacuar Java o alguna otra base aérea holandesa, permitiendo que Darwin tenga la capacidad de gestionar un número mayor de aviones.

2. La costa oriental australiana

El **noreste de Australia** es una llamada de sirena para el jugador japonés. El motivo es fácil de entender porque en el mod CHS tenemos varias bases añadidas a esta zona del mapa que son muy apetitosas y que pueden desarrollar infraestructuras muy decentes. Además, sirven de cobertura para la importantísima base de Port Moresby, en Nueva Guinea con lo que el jugador japonés puede crear una buena cobertura defensiva para esta base en caso de tomarla.

La costa oriental australiana, a diferencia del stock game, dispone de más industria y genera pequeñas cantidades de suministros que siempre son bienvenidos. Pero son **Sydney** y **Melbourne**, situadas al sur, las 2 bases productoras de suministros principales en este país. Su nivel de producción de fuel y suministros es mucho mejor que en el stock game, haciendo que Australia sea menos dependiente que en aquél. No obstante, la costa oriental australiana es muy deficitaria en fuel y requerirá que sigamos enviando TF de suministros y fuel desde Estados Unidos de forma regular y constante.

Al inicio de la partida tenemos muchas tropas centradas en el sur de Australia, tropas que deberíamos enviar hacia el norte – Darwin – y sobre todo a las bases del noreste de Australia - Townsville, Cairns y Cooktown – especialmente a Cooktown (porque empieza sin tropa alguna y sería preciso desplazar hacia allí algo para empezar a mejorar las instalaciones).

El sector situado más al noreste de Australia – Thursday Island y Coen – son bases de **difícil acceso** y sólo Thursday Island cuenta con una **unidad de artillería costera** de poco empaque como guarnición. Si queremos enviar hacia Thursday Island alguna unidad de refuerzo por mar tendremos que **pagar PPs** para poderla embarcar, así que ya os podéis hacer una idea de cómo está el panorama. Y si se desplazan por tierra hacia Coen o Portland Roads pueden tardar casi 2 meses porque las sendas que recorren el último tramo de distancia son de transcurrir muy lento y el **coste de movimiento es alto** – moverse por tierra hacia Thursday Island es una locura por su situación aislada, así que ni contemplo esa posibilidad -. De manera que podemos encontrarnos que, para cuando el japonés frecuente la zona, esas bases sigan poco preparadas y a disposición del enemigo.

Así que cabe preguntarse: ¿debemos defender Thursday Island pagando PPs para mover alguna unidad por mar hasta allí? Más que preguntarse si “debemos” habría que preguntarse si **“podemos”** porque el coste de mover una brigada o un regimiento es **muy alto** y si lo hacemos al inicio de la contienda podemos vaciar las reservas de PPs e imposibilitar la evacuación de

tropas holandesas, británicas o americanas en otras partes del mapa, que son de mayor prioridad. Aquí cada jugador debe escoger lo que crea que es mejor. Además hemos de tener en cuenta que la escasez de suministros es generalizada y mover refuerzos a bases aisladas supone también incrementar la demanda de pertrechos, con lo que podemos tener suficientes tropas pero mal pertrechadas.

Lo que está claro es que en seguida que podamos debemos enviar refuerzos a esta zona del mapa, si con ello no dejamos en pañales toda la ruta de PH a Australia. Hay que renunciar a veces a algunas bases para apuntalar otras, así que quizás es conveniente perder Port Moresby, Thursday Island y alguna base más de la zona noreste de Australia por falta de tiempo, tropas y PPs.

A lo largo del 42 la acción se centrará, en teoría, en la zona noreste. La cercanía de Port Moresby – que tiene muchos números para caer en manos japonesas – y de otras bases cercanas puede provocar frecuentes encontronazos aéreos entre las escuadrillas de cada bando. Hay que mover hacia Cooktown y Townsville un par de unidades ENG de apoyo a la aviación con muchos puntos que permita un uso intensivo de los aeródromos de esas bases para hacer frente a la amenaza aérea enemiga. Una vez lograda la paridad y cierta seguridad, es momento de afianzar la posición y empezar a realizar movimientos más agresivos para tantear las defensas de Nueva Guinea.



****Coen, Thursday Island y Portland Roads son las bases redondeadas que tienen importancia a medio/largo plazo. Portland Roads está sin infraestructuras de ningún tipo al inicio de la campaña.***

Recomiendo establecer un par mínimo de bases para submarinos en la costa oriental durante el 42 y llevar hacia allí todos los AS para labores de apoyo que se puedan (máximo 4 por base y mínimo uno para que los SS puedan operar dada el tamaño insuficiente de las instalaciones). Normalmente uso **Sydney** como base de submarinos del Pacífico durante los primeros meses ya que, teniendo en cuenta que los SS necesitan puertos de tamaño 8 como mínimo para recargar torpedos, Sydney es la única que cumple los requerimientos. Las bases australianas de la costa oriental no están suficientemente desarrolladas para sostener submarinos a no ser que enviemos posteriormente buques AS.

Hacia el segundo semestre del 42 ya podremos establecer más bases para submarinos cuando empiecen a llegar los AS en la costa oeste americana y a medida que los puertos australianos empiecen a experimentar mejoras sustanciales en sus instalaciones – Cairns, Brisbane y Townsville principalmente -.

Las Filipinas

No voy a extenderme mucho con este tema. Las Filipinas, al igual que Malaya y las Indias Holandesas, es un lugar difícil de defender y siempre las doy por perdidas porque es muy complicado poder suministrarlas, entre otras muchas cosas.



**Las Filipinas incluye Mindanao, Palawan, Leyte, Samar y Luzón*

Es por eso que voy a hacer un listado de consejos muy elemental:

- **Desactivar los reemplazos** de todas **las escuadrillas aéreas** y de todas las **tropas de tierra**, para reducir la pérdida de aparatos por bombardeos en los aeródromos y para reducir el consumo de suministros de las tropas de tierra. Prefiero que los reemplazos de tierra vayan hacia tropas que puedan tener un futuro más prometedor que reemplazar bajas en unidades que tarde o temprano estarán fuera de la partida.
- Intentar **no quedar copado** en alguna base durante los primeros compases, retirarse hacia atrás.
- Defender **Clark Field** como objetivo inicial prioritario. **Manila** es un objetivo secundario y antes de caer es casi seguro que lo hará primero Clark Field.
- **Pagar PPs** y sacar a **todas las escuadrillas de cazas americanos** hacia Java-Timor-sur de Borneo. Tendremos que hacer escala con alguna base intermedia antes de desplazarlas a Java, que es lugar que recomiendo como destino final – estrategia Manstein -.

- **Pagar PPs** y sacar a todos los bombarderos de nivel americanos y desplazarlos a Java.
- Dejar alguna unidad de hidros sin reemplazos activos para ir detectando objetivos y movimientos navales.
- Sacar todos los barcos de Manila en TF pequeñas, renunciar a TF de grandes proporciones. Crear las TF en **función de la velocidad**. El motivo de usar TF pequeñas es que si hemos de recibir ataques de aviones con base en tierra o en base a CVs, estos ataques tendrán que ser dirigidos a una TF o 2, como mucho, de manera que muchas otras quedarán libres para huir. En cambio si sólo creamos 1 o 2 TF enormes, todas recibirán el ataque y los resultados serán más graves, afectando los daños de algunos buques a la velocidad global de la TF.
- Recomiendo como ruta de escape el sur de Borneo y luego Java-Timor-Perth/Aden.
- Tenemos algunos DDs, CA y CL por la zona. Recomiendo enviarlos a Java si conseguimos salir del atoladero y que no se hundan en el camino. Incluso podrían realizar algún ataque en un puerto donde haya un TF japonesa de transporte poco precavida. Atentos al **CL Boise**, que tiene un mando agresivo y logra resultados espectaculares en los combates.
- Crear una **TF con las lanchas patrullas (PT)** que hay en Manila y que pueden realizar algún ataque en los puertos objetivo del enemigo. Dan muchos sustos y podemos aprovecharnos de que son difíciles de hundir por aire – tienen que recibir un ataque straffing, a ras de suelo o a baja altura -.
- Al sacar todos los buques auxiliares de Manila esta base se queda sin AS y, por tanto, deja de poder avituallar a los SS americanos. Hemos de tenerlo en cuenta porque cuando los SS vuelvan a repostar torpedos se encontrarán que no pueden. Deberíamos poner como “base Madre” **Soerabaja** (en Java), que tendrá 4 AS a corto plazo. Dejar algún AS en Manila es una tontería porque acabaría hundido en el puerto tarde o temprano por la incontestable superioridad aérea nipona, y los AS son muy preciados para desperdiciarlos así.
- Los SS americanos deberían salir a patrullar las zonas de movimiento más habituales y, sobre todo, por el sudeste de Indochina. Procurad poner **mandos agresivos**.
- Podemos **evacuar de Mindanao, Samar o Leyte, alguna unidad ENG** o alguna unidad de combate antes de retirar los buques AK y/o AP, aunque no sea la unidad completa. Por lo menos evacuamos algo que podemos llevar a Java, Darwin o cualquier otro lugar en una posición más estable a medio plazo. Yo recomiendo alguna unidad ENG con apoyo a la aviación y desplazarla a Darwin, que tiene pocos puntos.

The Struggle Against Japan 1941 - 1945

Consejos generales

Para acabar esta guía me parece ideal hacer algunos apuntes sobre aspectos que no son específicos de ningún escenario en concreto y que afectan a todos por igual. Son importantes y hacerlos específicos de un escenario o sector del mapa concreto sería un error y podría llevar a confusión.

1. El tiempo atmosférico

El tiempo atmosférico juega un papel más importante del que le damos. Cualquier operación que queramos llevar a cabo debería tener en cuenta el tiempo que hace en la zona donde se desarrollará. Si encima la operación depende de los CVs la importancia del tiempo adquiere mayor relieve porque sin aviones que puedan despegar la misión podría salir rana.

¿Cuántas veces no nos hemos tirado de los pelos preguntándonos por qué una misión perfectamente organizada no acaba bien, con aviones que no han despegado en el momento adecuado o que no encuentran el objetivo? El tiempo tiene un papel más relevante del que creemos así que si las condiciones son extremas deberíamos esperar un poquito a ver si mejoran. Es fácil olvidarse de este elemento aleatorio pero haríamos bien en echar un vistazo de vez en cuando.

2. Los mandos

Muchas veces, después de ver un turno, nos lamentamos de lo mal que lo ha hecho una TF o de que nuestros CVs no hayan atacado a una TF enemiga que estaba muy cerca, localizada y totalmente expuesta; o de una TF de bombardeo que misteriosamente ha revertido su orden y se dirige hacia su base de origen sin haber disparado ni un cañonazo; o de una escuadrilla que no despega ni sin querer...

Bueno, pues el motivo puede ser algo que posiblemente no le demos importancia, sobre todo si llevamos poco tiempo jugando: **el papel del líder**. Debemos tener más cuidado al escoger un líder y tener claro para qué lo queremos. Si ponemos un **mando agresivo** no podemos esperar que la TF salga por patas al ver a toda la flota nipona delante, pues pasará lo contrario. En cambio si queremos que la TF haga lo que tiene que hacer y lo haga a conciencia, un mando agresivo es lo que nos conviene.

Si tenemos una TF en labores de limpieza de minas que no barre ni una mina por mucho que insistamos hay que comprobar el **valor naval** del mando de la TF e intentar, si es bajo, mejorarlo con un mando más capacitado en ese aspecto. Veremos cómo la TF empieza a barrer minas con más facilidad.

Los **mandos de las unidades terrestres** son también muy importantes y hay que colocarlos en función de la unidad que estemos tratando. Si estoy con una división o brigada de combate, tengo que ponerle un mando muy agresivo cuyo mando sea el adecuado para una unidad de asalto. Pero no siempre es la mejor opción. Me explico...por ejemplo, hay divisiones americanas que empiezan hechas unos zorros y que hasta que no entren en combate habrán de pasar meses descansando y recuperándose de su situación. En estos casos recomiendo un mando con un buen **nivel administrativo** para acelerar la puesta a punto de la unidad. Lo mismo que deberíamos hacer cuando una unidad de infantería acaba de conquistar una base después de duros combates, sobre todo si era un atolón y el desgaste ha sido fuerte. En estos casos está claro que la unidad tendrá que reponerse, así que podemos cambiar el mando agresivo por uno que esté especializado en administración. Son detalles que pueden ayudar y mucho.

El mando de los HQ es otro punto clave. Gracias a Dios el mod CHS amplía y mucho el abanico de mandos para las fuerzas británicas - sobre todo - respecto al stock game, que estaban muy limitados y eran horribles. Con el mod CHS no es que sean mucho mejores pero por lo menos hay donde elegir. Del resto de fuerzas aliadas ya no comento nada porque el abanico de opciones sigue siendo muy amplio y variado.

Los mandos de los HQ. Hay que elegir el mando en función del HQ que estemos tratando - si es un HQ terrestre/aéreo/naval - ya que hay mandos especializados en temas aéreos, otros en operaciones terrestres y otros en temas navales. No tendría sentido tener un mando que es perfecto para una unidad aérea ejerciendo el mando de un HQ terrestre en la selva birmana...

Los HQ aéreos los tenemos que tratar con mucho cariño durante todo 1942 ya que nuestros aviones les costará horrores despegar por los niveles tan bajos de experiencia y de moral que tienen, sobre todo durante los primeros 5 o 6 meses. Tienen que ser **mandos agresivos** y con **buenos niveles en temas aéreos** para lograr el máximo efecto en los jefes de escuadrilla.

Los líderes de escuadrilla definen y mucho el carácter de la misma. ¿Quién no ha visto una escuadrilla de bombarderos salir a una misión que parece, a simple vista, suicida? El motivo es un mando "dopado", extraordinariamente agresivo y optimista que contagia al resto de pilotos. En estos casos no nos hará nada de gracia haber escogido un mando agresivo...

Si tenemos **problemas de moral** en alguna unidad, del tipo que sea, hemos de ver qué **nivel de liderazgo** tiene el mando al cargo. Si su nivel de liderazgo es bajo, la moral tardará en recuperarse o se estancará. Un cambio a un mando más optimista con mejores dotes de liderazgo hará que la moral de la unidad aumente mucho y que esté más predispuesta a realizar las misiones que se le encomienden.

Cuando algo no funciona hay que mirar de hacer algo y en la mayoría de ocasiones lo más fácil y lo mejor es cambiar un mando, sólo que hay que escoger bien y perder tiempo en el proceso de elección. Un pequeño cambio de mando puede ser un salto cualitativo importante en la forma que tiene la unidad afectada de afrontar su futuro a costa de un pequeño pago en PPs.

3. Los submarinos aliados

- Los submarinos aliados, durante gran parte del segundo semestre del 42, parecen capitaneados por unos "mantas". Sólo parecen que sirvan, por regla general, para que las TF ASW japonesas hagan tiro al blanco y para darnos quebraderos de cabeza, porque difícil es verlos atacar algún objetivo. Pueden pasar semanas enteras sin que se les vea el pelo pero, eso sí, son muy fáciles de detectar por los buques ASW japoneses.

En cambio, durante los primeros 6 meses - sobre todo los primeros 4 - los submarinos aliados están más activos, seguramente porque hay mucho movimiento naval japonés por todo el mapa y tarde o temprano tienen que actuar - no siempre se van a quedar debajo del agua mirando los peces pasear por los corales marinos -.

O sea, resumiendo, que pasamos de un extremo a otro. ¿Tenemos alguna manera de conseguir que los SS aliados estén más activos durante el segundo semestre del 42 o es mejor que se queden en puerto tomando el sol? Mi respuesta a ello es algo que sólo con el tiempo uno va aplicando y aprendiendo: poner **mandos muy agresivos** al frente de los SS, mandos con **niveles superiores al 55 en agresividad o más**. Quitar los que estén por debajo de 50 y sustituirlos todos hasta cumplir ese requisito. No es que el rendimiento aumente espectacularmente pero sí que se nota.

- Otro punto importante es procurar perder tiempo cada turno en mover a los SS **hacia rutas más transitadas** o en mover a los que llevan tiempo sin cazar ni una mosca a otro hexágono, como mínimo. Por lo menos que se muevan, procurando escoger posibles rutas de tránsito japonesas.

- Los SS, además de cazar barcos enemigos, tienen un papel importante como buques de reconocimiento. Si, no estoy borracho. Y no, no hablo de los SS japoneses que disponen de hidroaviones. Los SS aliados pueden servir como **puestos de reconocimiento** y detectar el movimiento de la KB a través del reconocimiento de los aviones enemigos que hacen búsqueda naval – y quien dice la KB dice una TF con una agrupación de superficie -.

Es decir, si recibimos la noticia de que un **Val japonés** ha detectado un submarino aliado en (x,y) – en medio del océano Pacífico, por ejemplo – está claro que es una prueba infalible de que algún portaaviones japonés anda cerca. Aunque pueda parecer que es una tontería o que es algo muy improbable, lo cierto es que no lo es y que estos avistamientos de aviones japoneses con base en CVs se producen muy a menudo, lo que nos permite descubrir el paradero de estos buques sin necesidad de localizarlos directamente.

Es por esto que si estamos siendo acosados por los CVs japoneses en ciertas rutas o zonas, unos cuantos SS rondando y patrullando por ahí nos pueden servir de “oído” y avisarnos de avistamientos de aviones que sólo pueden proceder de un CV enemigo.

Siempre que queramos salvaguardar una zona concreta podemos montar una línea de submarinos que la frecuente y que nos sirva de imán para capturar avistamientos sospechosos. ES una forma de usar a los SS durante gran parte del 42 y sacarles el jugo de alguna manera. Si no son capaces de dar en algún blanco como mínimo que sirvan de algo patrullando en zonas expuestas que corren riesgo de recibir la visita de la KB.

4. La lucha ASW

La lucha ASW ha de ser **tenaz** y sin concesiones. El japonés tiene que llegar a entender que cualquier SS que le detectemos será atacado sin tregua. Cualquier SS avistado debe tener como respuesta una TF ASW en camino hacia allí, barriendo las aguas.

Los SS japoneses son una gran amenaza durante los primeros meses y es prioritario que la guerra ASW sea constante. Los **SS japoneses con hidros** son una pesadilla que pueden servir como ojos privilegiados para la KB, permitiendo que ésta pueda realizar ataques demolidores sobre nuestras TF de avituallamiento y refuerzo. Por eso debemos atacar los SS japoneses y marcar territorio de buenas a primeras. Mandos con buenas dotes en **navegación** y **muy agresivos** ayudarán a cazar los SS con mayor facilidad.

En este sentido y a medida que avanza la partida, es conveniente situar en el Pacífico – que es donde más daño harán los SS japoneses – algunas TF de ASW en diversos atolones, normalmente aquellos que ya tienen reservas de fuel y que usamos como bases intermedias de avituallamiento en ruta a Australia o PH. Desde allí deberán operar y limpiar las aguas, no tiene sentido dejarlas en puerto – a no ser que no se hayan detectado submarinos japoneses, claro -.

Igualmente importante es la labor de nuestros aviones de reconocimiento porque al realizar búsqueda naval podrán detectar a los SS enemigos. Normalmente es más eficaz realizar **Búsqueda Naval** que labores ASW con los hidros. Si optamos, no obstante, por la 2ª opción es aconsejable reducir el rango de operación de los aviones para acortar el ámbito de búsqueda – esto es ideal cuando tenemos un SS enemigo aposentado en un puerto o merodeando sus aguas, no para SS que están más alejados de la base -.

5. Transformando buques AK en buques auxiliares

Más que un consejo es un recordatorio de que cuando empiecen a llegar AK a San Francisco como refuerzo en número suficiente, debemos llevar una política de transformaciones para reconvertir los AK más grandes – los de 5.000 toneladas – en buques AS, AR, MLE, AVD, AD, etc. Recomiendo reconvertir cerca de 10 AK en buques AR, 10 AS, 5 o 6 MLE y del resto no tantos. Recordad que hay que hacer la transformación con los buques Disbanded en el puerto de San Francisco. A medida que avance la partida debemos evaluar si esta cantidad está bien o

hacen falta más buques auxiliares. Los AR y los AS son muy importantes, así que quizás el número que doy no sea suficiente a medio o largo plazo.

6. Los reportes de inteligencia

Básico y fundamental tener un registro de los informes de inteligencia y de los avistamientos para evitar sorpresas y poder actuar a tiempo. Existen varios programas que permiten tener como una base de datos todos estos informes gracias a la Comunidad de jugadores, como el **WitP Utility de Bodhy**, un miembro del foro oficial en Matrix Games.

En esos informes podemos tener un desglose de fuerzas enemigas que están en una determinada base; una señal de radio en medio del Pacífico que sospechosamente podría tratarse de la KB o de una TF enemiga; tener información de que una de nuestras TF ha sido detectada por radio, con el peligro que eso conlleva...

Es así de simple. Hemos de hacer un rápido vistazo a estas señales y actuar antes de que sea tarde. Recientemente en una de mis partidas noté una señal de radio cerca de Gili Gili, al sur de Nueva Guinea. Dos días después la KB actuaba al sur de allí atacando y hundiéndome dos grandes TF de TKs que iban en camino a Australia. Si hubiera hecho caso de ese informe (que se repitió al día siguiente en una situación que indicaba que alguna TF enemiga se dirigía hacia el sur) habría salvado a esas TF.

No puedo decir más de lo que he dicho. Estos informes son vitales para evitar caer en sorpresas o para dar alguna al enemigo.

PACIFIC
the Struggle Against Japan 1941 - 1945