

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 INTRODUCCIÓN	12
1.1 Manual principal	12
1.2 Manual del Editor	12
1.3 Instalación	12
Requerimientos mínimos del sistema	12
Requerimientos del sistema recomendados	12
1.4 Desinstalación del juego	12
1.5 Actualizaciones del juego	12
1.6 Foros del juego	13
1.7 ¿Necesitas ayuda?	13
2.0 PUESTA EN MARCHA	13
2.1 Interfaz	13
2.2 Teclas de acceso directo o rápidas	15
2.3 Menú principal del juego	16
2.3.1 Opciones de la forma del juego (Gamestyle Options)	16
2.3.2 Opciones de los parámetros del juego	16
2.3.3 Opciones varias	17
2.4 Pantalla Opciones de Realismo	17
2.4.1 Niebla de guerra	18
2.4.2 Efectos del cambio de clima	18
2.4.3 Efectos del control de daños aliado	18
2.4.4 Modernizaciones definidas por el jugador	18
2.4.5 Primer turno histórico	18
2.4.6 Sorpresa del 7 de diciembre de 1941	18
2.4.7 Torpedos USN fiables (Reliable USN torpedoes)	19
2.4.8 Investigación y producción realista (Realistic R & D)	19
2.4.9 Unidades no retiradas (no unit withdrawal)	19
2.4.10 Refuerzos (Aliados/Japoneses)	20
2.5 Pantalla Opciones de juego	20
2.5.1 Informes de combate	21
2.5.2 Operaciones automáticas de submarinos (Auto Sub Ops)	21
2.5.3 Radio de movimiento de las TF	21
2.5.4 Radio de movimiento de los aviones	21
2.5.5 Poner todas las instalaciones a ampliar al principio (Set all facilities to expand at Start)	21
2.5.6 Modernización automática para las unidades aéreas (Automatic Upgrade for air units)	21
2.5.7 Aceptar reemplazos aéreos y terrestres (Accept air and ground Replacements)	22
2.5.8 Turno del ciclo	22
2.5.8.1 Juego continuo	22
2.5.9 Dificultad de la IA (Inteligencia Artificial)	22
2.6 Menú de preferencias	22
2.6.1 Estilo de mapa	23
2.6.2 Detalles de los lados de los hexágonos	24
2.6.3 Demora en desplazarse por el mapa	24
2.6.4 Demora en escenarios	24
2.6.5 Muestra de animaciones de los combates	24
2.6.6 Muestra los resúmenes de los combates	24
2.6.7 Muestra nubes	24
2.6.8 Volumen y efectos sonoros (FX)	24
2.7 Empezar un nuevo juego	24
2.7.1 Una nota sobre los juegos por correo electrónico (PBEM)	26
3.0 SECUENCIA DEL JUEGO	27
4.0 EL MENU DESPLEGADO	28
4.1 La barra del menú	28
4.2 El mapa	30
4.2.1 El terreno	30
4.2.1.1 Tipos de Hexágonos	31

4.2.1.2	Lados de Hexágonos	32
4.2.1.3	Estrechos	32
4.2.1.4	Ríos navegables	33
4.2.1.5	Conexiones para transporte	33
4.2.2	Vistas de los lados de los hexágonos del terreno	33
4.2.3	Otra información de los hexágonos	34
4.2.3.1	Fuerzas expedicionarias o de fuerza (Task Force)	34
4.2.3.2	Barcos	34
4.2.4	El mapa táctico	34
4.2.4.1	Localizaciones en el mapa	34
4.2.4.2	Ventana emergente de información de la localización	35
4.2.4.3	Orden de visualización del hexágono	35
4.2.4.4	Áreas fuera del mapa	37
4.2.4.4.1	Zonas de tránsito	38
4.2.4.4.2	Casillas de conexión	39
4.2.4.4.3	Interacción entre diferentes áreas de mapas	39
4.2.4.5	Zonas de control	40
4.2.5	El mapa de salto	40
4.2.6	El mapa estratégico	41
4.2.7	Iconos del mapa	42
5.0	VISUALIZACIONES DE INFORMACIÓN	43
5.1	Visualización del Servicio de Información	43
5.1.1	Operaciones aéreas Aliadas / Japoneses e información varia	44
5.1.2	Puntuación	44
5.1.3	Botones del menú	44
5.1.3.1	Pérdidas de aviones (tecla rápida 1)	45
5.1.3.2	Programa de Refuerzo de aviones (tecla rápida 2)	46
5.1.3.2.1	Programa de Retirada de aviones (tecla rápida A)	47
5.1.3.3	Programa de Reemplazo de aviones (tecla rápida 3)	47
5.1.3.4	Pilotos Líderes (tecla rápida 4)	48
5.1.3.5	Reemplazo de pilotos (tecla rápida 5)	49
5.1.3.6	Reserva de pilotos	49
5.1.3.7	Barcos hundidos (tecla rápida 6)	50
5.1.3.8	Barcos disponibles (tecla rápida 7)	50
5.1.3.8.1	Programa de Retirada de barcos (solamente jugador aliado – tecla rápida W)	51
5.1.3.9	Programa de Refuerzos terrestres (tecla rápida 8)	52
5.1.3.10	Programa de Retiradas terrestres (tecla rápida G)	53
5.1.3.11	Disponibilidad de Industrias / Recursos (tecla rápida 9)	53
5.1.3.12	Reserva de Industrias / Tropas / Recursos (tecla rápida 0)	54
5.1.3.13	Reserva de Producción de Aviones / motores (tecla rápida E)	55
5.2	Pantallas listar todo	55
5.2.1	Lista de unidades aéreas basadas en tierra	56
5.2.2	Lista de unidades aéreas navales	57
5.2.3	Lista de todas las unidades terrestres	58
5.2.4	Lista de todos los barcos activos	59
5.2.5	Lista de todas las fuerzas expedicionarias (Task Forces)	60
5.3	Pantallas de bases de datos	61
5.3.1	Bases de datos navales	61
5.3.2	Bases de datos de aviones y armas	61
5.4	Pantalla señales de Inteligencia	62
5.5	Informe de operaciones (Ops Report)	62
6.0	UNIDADES NAVALES	63
6.1	Fuerzas expedicionarias (Task Forces) y barcos	63
6.1.1	Símbolos de las fuerzas expedicionarias (Task Forces)	63
6.1.1.1	Misiones de las Fuerzas de Tarea	64
6.1.2	Panel de información de las fuerzas expedicionarias (Task Forces)	66
6.1.2.1	Destino de la Fuerza de Tarea	66
6.1.2.1.1	Marcado destino Fuerza de Tarea (Set TF Destination)	67
6.1.2.1.2	Marcado de la Ruta de la Fuerza de Tarea (Set TF Routing)	67

6.1.2.1.3	Seguir y encontrar una TF	68
6.1.2.1.3.1	Seguir una TF (Follow Task Force)	68
6.1.2.1.3.2	Encontrar TF (Meet Task Force)	68
6.1.2.1.4	Usar Ruta por puntos (Use Way points)	69
6.1.2.1.5	Marcar una zona de patrulla (Set Patrol Zone)	69
6.1.2.1.5.1	Marcar límites (Set Boundary)	69
6.1.2.1.5.2	Patrulla alrededor de un blanco (Patrol Around Target)	70
6.1.3	Panel de información del barco	70
6.1.3.1	Mejoras y Conversiones	73
6.2	Creación de una fuerza expedicionaria (Task Force)	76
6.2.1	Asignando misiones	77
6.2.2	Disolviendo fuerzas expedicionarias (Task Force)	77
6.2.3	Velocidad de una fuerza expedicionaria (Task Force)	77
6.2.3.1	Separación automática de barcos de una TF debida a daños y baja velocidad	77
6.2.4	Patrulla / Retirada y autonomía de reacción máxima	78
6.2.5	Tipos de misiones y sus impactos en el movimiento	78
6.2.7	Asignando destinos a las fuerzas expedicionarias (Task Forces)	79
6.2.7.1	Seguir a la fuerza expedicionaria (Task Force)	79
6.2.7.2	Encontrar la fuerza expedicionaria (Task Force)	79
6.2.7.3	Poner una zona de patrulla	80
6.2.8	Transferir barcos entre fuerzas expedicionarias (Task Forces)	80
6.2.9	Fuerzas expedicionarias (Task Forces) volviendo a su base	80
6.2.10	Movimientos fuera del mapa de la Fuerza Expedicionaria (Task Force)....	80
6.2.10.1	Movimiento naval – del mapa principal al mapa fuera del área ...	80
6.2.10.2	Movimiento naval – del mapa fuera del área al mapa principal ...	81
6.2.10.3	Movimiento naval – Entre áreas fuera del mapa conectadas	82
6.2.10.4	Un ejemplo de movimiento naval fuera del mapa	83
6.2.10.6	Panamá	85
6.2.10.7	El Mediterráneo	85
6.2.10.8	Tabla de conexiones marinas	86
6.2.11	Convoyes rutinarios y Fuerzas expedicionarias controladas por el ordenador	86
6.2.12	Submarinos	87
6.2.12.1	Creación automática de fuerzas expedicionarias de submarinos	87
6.2.13	Autonomía de los barcos	88
6.2.13.1	Repostando combustible en puertos y en el mar	88
6.2.14	Puntos por las operaciones	89
6.2.15	Atracando	89
6.2.16	Creando lanchas torpederas (TP boat), cañoneros a motor (motor gunboat), submarinos de bolsillo (midget subs) y barcasas (barges)	89
6.3	Cargando / Descargando Fuerzas Expedicionarias (Task Forces)	90
6.3.1	Restricciones en puertos a las Fuerzas Expedicionarias (Task Forces)	90
6.3.1.1	Restricciones de ataque a las Fuerzas Expedicionarias (Task Forces) ...	90
6.3.2	Embarcando en las Fuerzas Expedicionarias (Task Forces)	91
6.3.2.1	Tipos de embarque	91
6.3.2.2	Tipos de capacidad de los barcos	92
6.3.2.3	Uso de la capacidad	93
6.3.2.3.1	Tabla de capacidad de transporte de los tipos de barcos	94
6.3.2.4	Ajuste de la carga cruzada e interrupción diaria	95
6.3.2.4.1	Tropas en el espacio de carga compensado	96
6.3.2.4.2	Cargas en el espacio para tropas	95
6.3.2.4.3	Interrupciones diarias	96
6.3.2.4.4	Daños en la descarga	96
6.3.2.5	Tabla por los tipos de barcos cargando y detalles del transporte de tropas	96
6.3.3	Procedimiento de carga	98
6.3.3.1	Cuota de carga	98
6.3.3.1.1	Carga comercial	98
6.3.3.1.2	Carga en combate	99
6.3.3.2	Carga en la Fuerza Expedicionaria(Task Force)	99

6.3.3.2.1	Punto de la velocidad de la carga.....	100
6.3.3.2.2	Capacidad de la carga del barco	100
6.3.3.2.3	Capacidad de carga del puerto	100
6.3.3.2.4	Tabla de la capacidad de carga de barcos y puertos	100
6.3.3.2.5	Ajustes a la velocidad de carga de los puertos	101
6.3.3.3	Descargando de las Fuerzas expedicionarias	102
6.3.3.3.1	Descarga normal	101
6.3.3.3.2	Descarga anfibia	102
6.3.3.3.2.1	Sobre la playa	102
6.3.3.3.2.2	En un puerto amigo	102
6.3.3.4	Evacuaciones navales	103
6.3.4	Movimiento especial de los portaaviones	103
6.3.5	Munición naval y retirada	103
6.3.6	Oficiales de las Fuerzas Expedicionarias (Task Forces)	103
6.3.7	Travesías	104
6.4	Combate Naval	104
6.4.1	Animaciones del combate naval	104
6.4.2	Combates en la superficie	104
6.4.2.1	Nota sobre los torpedos defectuosos	104
6.4.3	Barco en bombardero costero	105
6.4.4	Submarinos y guerra antisubmarina	105
6.4.4.1	Submarinos vs. superficie	105
6.4.4.2	Combate entre submarinos	105
6.5	Daño a los barcos	106
6.5.1	Daños operacionales y reparaciones en el mar	106
6.5.2	Bases principales para reparar / reparaciones	107
6.6	Guerra de minas y fuerzas expedicionarias (Task Forces) de minado	107
6.6.1	Sembrando minas	107
6.6.1.1	Creando un campo de minas	107
6.6.1.2	Manteniendo un campo de minas	107
6.6.1.2.1	Deterioro de los campos de minas	107
6.6.1.2.2	Gabarras o barcos minadores	107
6.6.1.3	Armamento de las minas	107
6.6.1.3.1	Minadores regulares	108
6.6.1.3.2	Minadores especiales	108
6.6.1.3.2.1	Submarinos minadores	108
6.6.1.3.2.2	Minadores auxiliares	108
6.6.1.4	Rearmando minas	108
6.6.2	Dragando minas	109
6.6.2.1	Creación	108
6.6.2.1.1	Dragaminas	109
6.6.2.1.2	Dragaminas local	109
6.6.3	Tabla para fuerzas expedicionarias para la guerra de minas	109
6.7	Guerra submarina	110
6.8	Fuego de la artillería de costa al paso de las Fuerzas Expedicionarias (Task Forces) ...	110
6.9	Retirada	110
6.9.1	Volver	110
7.0	UNIDADES AÉREAS	111
7.0.1	Tipos de aviones	111
7.0.1.1	Localización de aviones	112
7.0.1.1.1	Portaaviones base, Patrullas e Hidroaviones	112
7.0.1.1.1.1	Aterrizajes de emergencia	112
7.1	Pantalla de información de unidades aéreas	113
7.1.1	Restricciones a los aviones	123
7.2	Secuencia de juego aéreo	123
7.2.1	Asignación de misiones a los aviones	123
7.2.1.1	Tipo de misiones	124
7.2.1.2	Operaciones aéreas diurnas	124
7.2.1.2.1	Tipos de misiones por aviones (misiones diarias)	125
7.2.1.3	Operaciones aéreas nocturnas	126

7.2.1.3.1	Tipo de misiones por aviones (misiones nocturnas)	126
7.2.1.4	Moral y misiones aéreas	126
7.2.1.5	Cuarteles Generales Aéreos y misiones aéreas	127
7.2.1.6	Autonomía de los aviones y misiones aéreas	127
7.2.1.6.1	Autonomía extendida	127
7.2.1.6.2	Autonomías con tanques lanzables	128
7.2.1.6.3	Selección de los tanques lanzables	128
7.2.1.6.4	Coste de las misiones de largo recorrido	128
7.2.1.7	Blancos de las unidades aéreas y destinos	129
7.2.1.7.1	Selección de blancos automáticamente por las unidades Aéreas que carecen de blanco asignado	130
7.2.1.7.2	Fallo al encontrar el blanco	130
7.2.1.8	Protección aérea (CAP), búsqueda naval, Patrulla antisubmarina, y Niveles de entrenamiento	131
7.2.1.9	Impacto de la selección de la altitud	131
7.2.1.10	Impacto de los pertrechos de armamento en las misiones aéreas	131
7.2.1.10.1	Portaaviones basados en pertrechos de armamento	131
7.2.1.10.2	Pertrechos de torpedos	131
7.2.1.10.2.1	Barcos basados en suministros de torpedos	132
7.2.1.10.2.2	Suministro de torpedos en bases terrestres	132
7.2.1.11	Coordinación de ataques	132
7.2.1.12	El tiempo y misiones abortadas	133
7.2.1.13	Limitaciones en la misión	134
7.2.1.13.1	Aeródromos tamaño 1	134
7.2.1.13.2	Portaaviones en hexágonos de base	134
7.2.1.13.3	Ataques con bombas atómicas	134
7.2.1.14	Pérdidas operacionales de aviones	134
7.2.2	Retirando y disolviendo unidades aéreas	135
7.2.3	Transferencias	135
7.2.3.1	Transferencia de unidades aéreas automáticamente	135
7.2.3.1.1	Transferencia desde aeródromos capturados	136
7.2.4	Transporte de tropas y suministros	136
7.2.4.1	Lanzando tropas	136
7.2.4.2	Transporte aéreo de tropas entre bases	136
7.2.4.3	Transportando suministros	136
7.2.4.4	Transporte aéreo de suministros entre bases	136
7.3	Redimensionando grupos aéreos	136
7.3.1	Destacamentos	137
7.4	Combate aéreo	137
7.4.1	Patrullas de combate aéreo (CAP)	137
7.4.1.1	CAP y radar	138
7.4.2	Combate aire – aire	139
7.4.2.1	Animaciones del combate aéreo	139
7.4.2.1.1	Animaciones aire – aire	139
7.4.2.1.2	Animaciones ataque naval	139
7.4.2.1.3	Animaciones ataque a tierra	139
7.4.2.2	Combate en bombarderos	140
7.4.2.3	Kamikazes	140
7.4.2.4	Altitudes	140
7.4.2.5	Autonomía	140
7.4.2.6	Combates imprevistos	141
7.4.2.7	Daño	141
7.4.2.7.1	Mantenimiento	141
8.0	UNIDADES DE TIERRA	141
8.1	Tipos de unidades	142
8.1.1	Cuarteles Generales	142
8.1.2	Tropas de infantería, paracaidistas y caballería	143
8.1.3	Ingenieros	144
8.1.4	Unidades de defensa antiaérea	144
8.1.5	Artillería y cañones contra-carros	144

8.1.6	Blindados	144
8.1.7	Unidades de defensa costera	144
8.1.7.1	Unidades de defensa costera – convoyes	144
8.2	Pantalla de información de las unidades de tierra	145
8.2.1	Pantalla de información de la unidad	146
8.2.1.1	Modo de las operaciones	149
8.2.1.2	Órdenes de combate	150
8.2.1.3	Órdenes de comienzo de todos los movimientos	150
8.2.1.4	Objetivos	151
8.2.1.5	Controles adicionales a las unidades de tierra	152
8.2.2	Mecanismos de las unidades	152
8.3	Movimiento de las unidades terrestres	152
8.3.1	Movimiento sobre tierra	152
8.3.1.1	Movimiento en líneas de ferrocarril	154
8.3.1.2	Control de zonas y su efecto en el movimiento	154
8.3.2	Movimiento terrestre entre el mapa principal y áreas fuera del mapa	155
8.3.3	Transferencias estratégicas entre dos áreas fuera del mapa	155
8.3.4	Transportando unidades terrestres	156
8.3.5	Contrarrestar fuerzas de invasión	156
8.4	Combate terrestre	157
8.4.1	Misiones de combate terrestre	157
8.4.2	Resolución del combate terrestre	157
8.4.2.1	Secuencia del combate terrestre	158
8.4.2.2	Resultados del combate terrestre	159
8.4.2.2.1	Retiradas	160
8.4.2.2.1.1	Efectos del control de zonas sobre las retiradas ...	160
8.4.3	Animaciones del combate terrestre	160
8.4.4	Unidades terrestres y fortificaciones	160
8.4.5	Interrupción	161
8.5	Partisanos	161
8.6	Guarniciones de Manchuria y Rusia	162
8.7	Observadores costeros	163
8.8	Milicias Indo-chinas japonesas	163
8.9	Apilamiento en islas y atolones	163
8.10	Fortificaciones	164
8.11	Modernizaciones de brigadas	164
9.0 BASES	164
9.1	Pantalla de información de la base	165
9.2	Símbolos de la base	168
9.2.1	Despliegues en el mapa	168
9.2.1.1	Playas	168
9.2.1.2	Bases sin unidades de tierra, aire o navales presentes	168
9.2.1.3	Bases con unidades aéreas presentes	169
9.2.1.4	Bases con unidades navales presentes	169
9.2.1.5	Bases con unidades terrestres presentes	169
9.2.2	Composición de la base	169
9.2.3	Propiedad de la base	170
9.3	Puertos	170
9.3.1	Puertos dañados	171
9.3.2	Barcos parados en puertos capturados	171
9.3.3	Tamaño del puerto	171
9.3.3.1	Barcos atracados	171
9.3.3.2	Manejando cargas y combustible	172
9.3.3.3	Transferencia automática de bultos de carga entre puertos adyacentes	172
9.4	Aeródromos	173
9.4.1	Aeródromos dañados	174
9.4.2	Bases construcción y reparación	174
9.5	Mando de Organización de la base	175
10.0 UNIDADES DE RECONOCIMIENTO	176
10.1	Niveles de detección (DLS)	176

10.1.1	Cambiando los niveles de detección	177
10.1.1.1	Niveles de detección de fuerza expedicionarias navales	177
10.1.1.2	Niveles de detección de una base	177
10.1.1.3	Niveles de detección de una unidad terrestre	177
10.1.1.4	Niveles de detección de un minador	178
10.1.2	Como cambiar los niveles de detección máximos	178
10.2	Vuelos de reconocimiento	178
10.3	Niveles de detección del radar y combates de superficie	179
10.4	Información dada con respecto a unidades enemigas / bases / campos de minas	179
11.0	PUNTOS POLÍTICOS	180
11.1	Cambiando líderes	180
11.1.1	Líderes de las fuerzas expedicionarias	181
11.1.2	Barcos retirados	181
12.0	EL TIEMPO Y LAS ZONAS CLIMÁTICAS	181
12.1	El tiempo	181
13.0	EL SISTEMA DE PRODUCCIÓN	182
13.1	Botones de la producción	182
13.2	Centros industriales / Fábricas / Astilleros	185
13.2.1	Recursos, petróleo, combustible, suministros y recursos humanos	186
13.2.1.1	Recursos y centros de recursos	186
13.2.1.2	Petróleo y centros de petróleo	186
13.2.1.3	Recursos humanos y centros de recursos humanos	187
13.2.1.4	Combustible y refinerías	187
13.2.1.5	Producción de suministros	187
13.2.2	Industria	187
13.2.2.1	Industria pesada	187
13.2.2.2	Industria ligera	188
13.2.2.3	Refinerías	188
13.2.2.4	Fábricas aeronáuticas	188
13.2.2.5	Fábricas de motores	189
13.2.2.6	Fábricas de vehículos	189
13.2.2.7	Fábricas de armamento	189
13.2.2.8	Astilleros navales y mercantes	189
13.2.2.9	Astilleros para reparaciones	190
13.3	Jugador, alternación de la capacidad de producción (solamente Japoneses)	190
13.3.1	Alteraciones en las fábricas	190
13.3.1.1	Alteraciones en las fábricas aeronáuticas	190
13.3.1.2	Alteraciones en las fábricas de vehículos y armamento	190
13.3.1.3	Alteraciones en los astilleros	191
13.3.1.4	Alteraciones en las fábricas de motores	191
13.3.2	Expansión de las fábricas	191
13.4	Construcción de barcos	191
13.4.1	Producción de barcos japoneses	191
13.5	Investigación de aviones	191
13.6	Capturando la industria	192
13.7	Unidades de tierra (solamente japoneses)	192
13.8	Japoneses haciendo chatarra del exceso de aviones	192
14.0	BARCOS. MODERNIZACIONES, CONVERSIONES Y REPARACIONES	192
14.1	Barcos. Modernizaciones y conversiones	193
14.1.1	Modernizaciones	193
14.1.2	Conversiones	193
14.2	Daños y reparaciones	194
14.2.1	Daños y reparaciones	194
14.2.1.1	Selección de reparación de daños	195
14.2.1.2	Reparación de armas	195
14.2.1.3	Eventos catastróficos	195
14.2.1.4	Reparación de daños muy importantes	195
14.2.2	Jugando el juego	196
14.2.2.1	Desde la pantalla de visualización del barco	196
14.2.2.2	Modificar las reparaciones para cada barco dañado en el puerto	197

14.2.3	Tipos de reparaciones	198
14.2.3.1	Reparaciones en astilleros	199
14.2.3.2	Reparaciones con barcos reparadores.....	199
14.2.3.2.1	Capacidad de los barcos reparadores	200
14.2.3.2.1.1	Puntos de reparación	200
14.2.3.2.1.2	Puntos de reparación de los ARD	200
14.2.3.2.1.3	Reparaciones prioritarias	200
14.2.3.3	Reparaciones en el embarcadero	200
14.2.3.4	Asistencia del puerto a las reparaciones	201
14.2.3.5	Asistencias de los soportes navales	201
14.2.3.6	Asistencia de la tripulación	201
14.2.3.7	Asistencia de las gabarras	201
14.2.3.8	OPS asistencia de puertos	201
14.2.3.8.1	Coste de la asistencia portuaria	202
14.2.3.9	Predisposición a las reparaciones en los embarcaderos (retirados)	202
14.2.4	Reparación de armas	202
14.2.4.1	Coste de la reparación de armas	202
14.2.4.2	Puntos de la reparación de las armas	202
15.0	LOGÍSTICA	203
15.1	Operaciones de suministros	203
15.2	Suministros navales	204
15.3	Suministros a unidades terrestres	204
15.3.1	Efectos de los suministros / fatiga en las unidades terrestres	204
15.4	Suministros de las unidades aéreas	205
15.4.1	Estado de los aviones	206
15.4.1.2	Estado de los aviones en los barcos	206
15.5	Convoyes automáticos	206
15.6	Capturando recursos de las bases	206
15.7	Deterioro	207
15.8	Carretera de Burma	207
16.0	REFUERZOS Y REPOSICIONES	207
16.1	Unidades navales	207
16.1.1	Reposición automática de barcos	208
16.2	Unidades aéreas	208
16.2.1	Aviones de los portaaviones y movimiento fuera del mapa	209
16.2.2	Experiencia promedio del piloto por nacionalidad	210
16.2.3	Modernizaciones de aviones	210
16.3	Reposición de pilotos	211
16.4	Unidades de tierra	213
16.4.1	Unidades de tierra, modernización de armas	213
16.4.2	Reposiciones especiales de los chinos	213
16.5	Reposiciones de las fuerzas de las bases	214
16.6	Llegadas	214
17.0	CONDICIONES DE VICTORIA	215
17.1	Niveles de victoria	216
17.1.1	Victoria después de 1945	217
17.1.2	Usando Bombas Atómicas	217
17.2	Victoria automática	217
17.2.1	Victoria automática en 1943	217
17.2.2	Victoria automática en 1944	217
17.2.3	Victoria automática en 1945 o después	217
18.0	REGLAS ESPECIALES	217
18.1	Opciones de realismo	217
18.1.1	Niebla de guerra	218
18.1.2	Efectos meteorológicos avanzados	218
18.1.3	Ventajas en el control de daños aliado	218
18.1.4	Mejoras definidas por el jugador	218
18.1.5	Primer turno histórico	218
18.1.6	Regla sorpresa del 7 de diciembre de 1941	219

18.1.7	Torpedos defectuosos de la USN	219
18.1.8	Investigación y producción realista	220
18.1.9	No hay retirada de unidades	220
18.1.10	Refuerzos variables para unidades aliadas y del eje	220
18.2	Rescate de emergencia de supervivientes	220
18.3	Comenzando con factorías dañadas	220
18.3.1	China	221
19.0	NOTAS SOBRE EL COMBATE	221
19.1	Combate en tierra	221
19.2	Combate naval	221
19.3	Combate aire – aire	221
20.0	APÉNDICES	Hoja Excell
20.1	Apéndice A. Glosario y abreviaturas	Hoja Excell
20.1.1	Glosario: Abreviaciones del juego	Hoja Excell
20.1.2	Tipos de barcos	Hoja Excell
20.1.2.1	Fuerzas expedicionarias por clases	Hoja Excell
20.1.2.2	Rearmamento de barcos en los tipos de puertos	Hoja Excell
20.1.3	Tipos de aviones	Hoja Excell
20.2	Apéndice B. Tamaño de las islas	222
20.3	Apéndice C. Estrechos	222
20.4	Apéndice D. Seguridad del juego por correo electrónico (PBEM)	223
20.4.1	Carpeta de partidas guardadas	224
20.5	Apéndice E. Estilos de juego	224
20.5.1	Japón controlado por el ordenador / Fuerzas aliadas	224
20.5.2	Ordenador contra ordenador	224
20.5.3	Asiento caliente	224
20.5.4	Juego por correo electrónico (PBEM)	224
21.0	NOTAS DE LOS DISEÑADORES	225
21.1	Notas del diseño del equipo aéreo	225
21.1.1	Bibliografía seleccionada por el equipo aéreo	no se traduce
21.2	Notas del equipo de diseño naval	227
21.2.1	Bibliografía seleccionada por el equipo naval	no se traduce
21.3	Notas de diseño del equipo de tierra	229
21.3.1	Bibliografía seleccionada por el equipo de tierra	no se traduce
21.4	Notas del diseño del equipo de mapas	230
23.0	CRÉDITOS	no se traduce
24.0	ÍNDICE POR PALABRAS	no se traduce

1.0 INTRODUCCIÓN

En *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, los jugadores pueden elegir dirigir a los esfuerzos de guerra de los Japoneses o Aliados en uno de los escenarios varios que cubren una parte de la guerra en el Pacífico, o pueden elegir el juego con la Campaña dinámica que cubre el mapa completo.



1.1 MANUAL PRINCIPAL

La oportunidad de *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, es tan enorme como el océano igualmente llamado, y llevará una inversión de tiempo para aprender. Sin embargo, sabemos que algunos jugadores prefieren zambullirse enseguida. En ese caso, como complemento a este manual, el jugador encontrará una Guía Tutorial aparte que proporciona una experiencia paso a paso en los que tocas los aspectos principales de *War in the Pacific, Admiral's Edition™*. Los jugadores ansiosos por empezar deberían leer entero y seguir la Guía Tutorial y entonces remitirse a su manual para más información a fondo.

1.2 MANUAL DEL EDITOR

War in the Pacific, Admiral's Edition™ tiene un editor de rasgos que te permite crear tus propios escenarios de cualquier lugar sobre el mapa del Pacífico. Describir esta poderosa herramienta sin las páginas del Manual Principal puede ser inapropiado como que hay que quitar un trozo de información para digerir allí. Por favor, consultar el Manual del Editor localizado en tu disco del CD-ROM para la información máxima.

1.3 INSTALACIÓN

1.4 DESINSTALACIÓN DEL JUEGO

1.5 ACTUALIZACIONES DEL JUEGO

En orden a mantener nuestro excelente producto, Matrix Games realiza actualizaciones conteniendo rasgos nuevos, y correcciones a algunos temas conocidos. Todas nuestras actualizaciones están disponibles libremente en nuestra página web y pueden ser también bajadas rápidamente y fácilmente con un clic en el link "Update" en tu "Game menú" (Menu del Juego) o usando el atajo "Update Game" en la carpeta del menú de comienzo de Windows para el juego.

También periódicamente hacemos actualizaciones beta (avances) y otros contenidos disponibles para el propietario registrado. Obtener estas actualizaciones especiales es fácil hacerlo abriendo una cuenta de miembro en Matrix Games. Cuando tu estas registrado, tu puedes entonces registrar tus productos de Matrix Games en orden a recibir acceso a esos materiales de los juegos relacionados. Hacerlo es un simple proceso de dos partes:

Abriendo una cuenta de Matrix Games – ESTA ES UNA PARTE DEL PROCEDIMIENTO; una vez que has abierto una cuenta en Matrix, estas en el sistema y no necesitarías registrarte otra vez. Ve a www.matrixgames.com y haz clic en link de los miembros (Members) arriba. En la nueva ventana selecciona (Register NOW) y sigue las instrucciones de la pantalla. Cuando hallas acabado, haz clic en el botón "Please Create My New Account", y se te enviará una confirmación por correo electrónico a tu correo electrónico especificado en la cuenta..

Registrar un nuevo juego adquirido – Una vez has abierto una cuenta como miembro de Matrix Games Member, puedes registrar los títulos de los juegos de Matrix Games de los que eres propietario en la nueva cuenta. Esto se hace así, accede al sistema en tu cuenta en la página web de Matrix Games (www.matrixgames.com). Haz clic en registrar juego (Register Game) cerca de arriba y registra el nuevo juego adquirido.

Recomendamos fuertemente registrar tu juego porque te dará un lugar seguro de tu número de serie por si en un futuro lo pierdes. Una vez esté registrado tu juego, cuando accedas al sistema en la sección de Miembros, puedes ver tu lista de títulos registrados haciendo clic en "My Games". Cada título de juego tiene un hipervínculo que te llevará a una página de información del juego (incluyendo todas las últimas noticias del título). También en esta lista

están los hipervínculos de bajada que te llevarán a una página que tiene las más recientes descargas públicas y registradas, incluyendo los parches, para un título en particular.

También se puede acceder a los parches y actualizaciones vía nuestra "Games Section" (<http://www.matrixgames.com/games/>), una vez allí, selecciona el juego que deseas comprobar las actualizaciones, entonces comprueba el link "downloads". Verdaderamente los valores contenidos y las descargas adicionales estarán restringidas a los miembros del "Members Area". Bueno ya que estas siempre merece la pena registrarte allí.

Recuerda, una vez que tienes una cuenta de registro como miembro de Matrix Games, ya no tienes que registrarte otra vez, excepto que quieras registrar otro producto que hayas comprado.

¡ Gracias y disfruta de tu juego!

1.6 FOROS DEL JUEGO

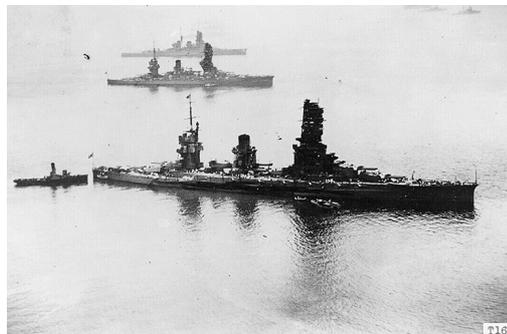
Nuestros foros son una de las mejores cosas sobre Matrix Games. Cada juego tiene su propio foro con nuestros diseñadores, promotores y los jugadores que juegan el juego. Si tu estas experimentando un problema, tienes una pregunta o una idea sobre como hacer mejor el juego, escribe un mensaje allí. Ir a <http://www.matrixgames.com> y haz clic en el hipervínculo de los foros (Forums). En el caso español esta el foro en este idioma www.puntadelanza.net/

1.7 NECESITAS AYUDA

Si estas teniendo un problema con uno de nuestros juegos, el mejor camino para contactar con nosotros es a través de nuestro mostrador de ayuda. Nuestro mostrador de ayudas tiene respuestas a tus preguntas tan bueno como un equipo de soporte dedicado que responde las preguntas dentro de las 24 horas, de lunes a viernes. Las preguntas enviadas en sábados y domingos tienen que esperar 48 horas para tener una respuesta. Tu puedes contactar con nuestro equipo de ayuda en <http://www.matrixgames.com/helpdesk>

2.0 PONIENDOSE EN MARCHA

Jugar a *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, es una tarea que puede parecer abrumadora al principio, con mucha información y la capacidad de dirigir la guerra entera en el Pacífico, la bajada de los escuadrones individuales del aire, barcos, y unidades terrestres. Con práctica las pantallas de información y las órdenes previstas, llegarán a ser algo natural antes de poco. Sin embargo, jugar a esta simulación bien requiere un minucioso conocimiento de las reglas. Este manual describirá varios menús del juego y mecanismos involucrados con el juego



Como se mencionó en la sección 1.1 del manual, sobre, si tu eres nuevo en *War in the Pacific, Admiral's Edition™* empezar enseguida, por favor remítete a la Guía del Tutorial que está localizada en el disco duro cuando el juego este instalado.

El sistema *War in the Pacific, Admiral's Edition™* puede parecer abrumador al principio; hay un gran número de detalles a tener presentes, y esos detalles están extendidos sobre muchas unidades y sub-unidades, tan bien como las enormes distancias. Pero con el corazón, los conceptos descritos arriba son completamente simples.

2.1 INTERFAZ

El interfaz de *War in the Pacific, Admiral's Edition™* está centrado en cinco tipos de entradas:

- » Conmutadores de palanca que encienden y apagan opciones relacionadas.
- » Iconos, representados por botones en la barra del menú. Estos botones están en la izquierda del Hexágono del Comando de Visualización y en la derecha de la Pantalla de Información de la Base. Estos suben listas o pantallas de menú que pueden en el turno llevarte a pantallas adicionales donde das órdenes.

- » Iconos en la visualización de mando del Hexágono, que representan unidades individuales en el hexágono corriente. Haz clic sobre los iconos para abrir Pantallas de Información de la Unidad.
- » Flechas direccionales las cuales son pequeñas flechas a izquierda y derecha de muchos asuntos. Estas se desplazan a través de una lista de opciones escogidas. Cuando hay una flecha sencilla apuntando a la derecha, o bien lanza otro menú, como en “Formar una Fuerza Expedicionaria”, o conmutadores de órdenes como por ejemplo “Automatic Convoy Off/On.” (Convoy Automático desactivar/activar).
- » Textos coloreados indican generalmente que información adicional está disponible. Los usuarios pueden hacer clic sobre el texto coloreado y suben listas o pantallas de menú que pueden en el turno llevarte a pantallas adicionales donde das órdenes.

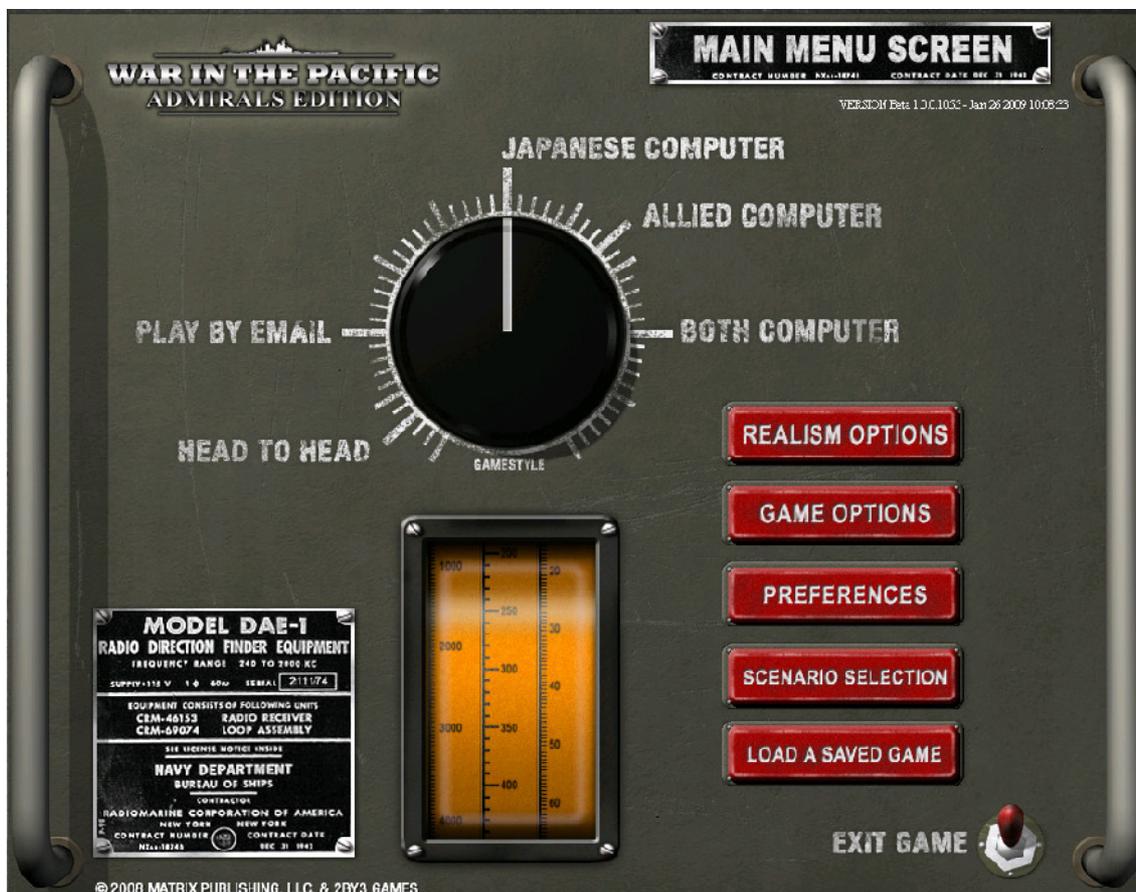
2.2 TECLAS RÁPIDAS

War in the Pacific, Admiral's Edition™ incluye varias teclas rápidas:

- [F2] Conmutadores visualizadores entre no mostrar todas las TFs controladas por el ordenador (convoyes automáticos y otros), no mostrar TFs humanas, y mostrar todas las TFs.
- [F3] Conmutador del radio de acción del avión on/off.
- [F4] Conmutador del radio de movimiento de la TF on/off.
- [F5] Conmutador de la animación del combate on/off.
- [F6] Conmutador del detalle del lado del hexágono on/off.
- [F7] Conmutador del indicador del mal tiempo (nubes) on/off.
- [F8] Conmutador de los resúmenes de combate on/off, pero retenería los informes de combate.
- [F9] Permitir a los jugadores humanos entrar en la Fase de Órdenes a la siguiente oportunidad.
- [A] Subir la pantalla con la lista de todas las unidades aéreas basadas en tierra.
- [B] Subir la pantalla con la lista de todas las bases.
- [C] Subir la pantalla con los informes de combate.
- [D] Ver la base de datos del avión, tropa y vehículo.
- [E] Fin de la Fase de Órdenes.
- [F] Salvar o guardar el juego.
- [G] Subir la pantalla con la Lista de todas las unidades basadas en terrestres / tierra.
- [H] Mostrar el sistema de convoyes automáticos.
- [I] Subir la pantalla de los Informes de Inteligencia.
- [K] Subir la pantalla de los Informes del Tiempo.
- [L] Subir los Informes de la Señal de Inteligencia.
- [M] Ver los Créditos del juego.
- [N] Subir la pantalla con la lista de todas las unidades aéreas navales.
- [O] Subir la pantalla con los Informes Operacionales.
- [P] Subir la pantalla de las Preferencias y Opciones.
- [Q] Salir del juego.
- [R] Conmutador de nuevos trabajos en Carreteras on/off.
- [S] Subir la pantalla con la Lista de todos los Barcos.
- [T] Subir la pantalla con la Lista de todas las TFs.
- [V] Ver la base de datos del barco.
- [W] Visualizar el hexágono / lado del hexágono del barco propio.
- [Y] Conmutador de Nuevos trabajos en el Ferrocarril on/off.
- [Z] Visualizar el Mapa con el Control de Zonas.
- [1] Conmutadores con el texto del terreno en cada hexágono en el Mapa Táctico.
- [2] Conmutadores con el texto por el Lugar de la Zona en cada hexágono del Mapa Táctico.
- [3] Conmutadores con la Previsión del Tiempo en el Hexágono.
- [Ctrl] [A] Mostrar el Mapa Estratégico Largo.
- [Ctrl] [J] Conmutadores del Mapa de Salto on o off en el modo de mapa con pantalla completa.
- [Ctrl] [f] Reduce el Mensaje Principal reduciéndolo un incremento.
- [Ctrl] [s] Incrementa el Mensaje Principal retrasándolo un incremento.
- [?] Centra el mapa sobre las Bases Principales.
- [>] Siguiente Fuerza Expedicionaria (Task Force) con visualización de la Fuerza Expedicionaria.
- [.] Siguiente Fuerza Expedicionaria sin visualización de la misma (descambiar ">").
- [<] Fuerza Expedicionaria previa con visualización de la misma.
- [.] Fuerza Expedicionaria previa sin visualización de la misma (descambiar "<").
- [+] Siguiente Base.
- [-] Base previa.
- [Ctrl] [p] Pausa en la Resolución del Turno.
- [Esc] Apresurados (en las partidas por correo electrónico PBEM) o saltarse (la IA) las animaciones actuales.

2.3 MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO

Este es donde *War in the Pacific, Admiral's Edition™* y donde todas tus decisiones importantes de la definición del juego serán hechas (aunque algunas puedan ser cambiadas durante el juego). Desde aquí, todos los parámetros del juego son definidos, incluyendo la selección de bando, varias opciones de realismo, y visualización de preferencias.



Las opciones disponibles en esta pantalla son:

2.3.1 OPCIONES DE LA FORMA DEL JUEGO

Selecciona una de los siguientes cinco conmutadores de palanca.

- » Japanese computer (Ordenador japonés). Juegas como aliado contra el ordenador como oponente japonés.
- » Allied Computer (Ordenador aliado). Juegas como Japonés contra el ordenador como oponente aliado.
- » Both Computer (Ambos ordenador). Observa tomar al ordenador como ambos bandos el Japonés y el Aliado.
- » Head to Head (Cara a Cara). Juegan dos jugadores la misma partida a la vez por turnos.
- » Play by Email (juega por correo electrónico). Juega un juego vía correo electrónico.

Nota: Para seleccionar una opción de Estilo de Juego, haz clic en el texto y el dial girará para indicar tu selección.

2.3.2 OPCIONES DE LOS PARÁMETROS DEL JUEGO

- » Realism Option (Opciones de Realismo) – Selecciona diferentes reglas afectando a la forma de jugar (Sección 2.4).
- » Game Option (Opciones del Juego) – Selecciona diferentes opciones que afectan a la visualización del juego (Sección 2.5).

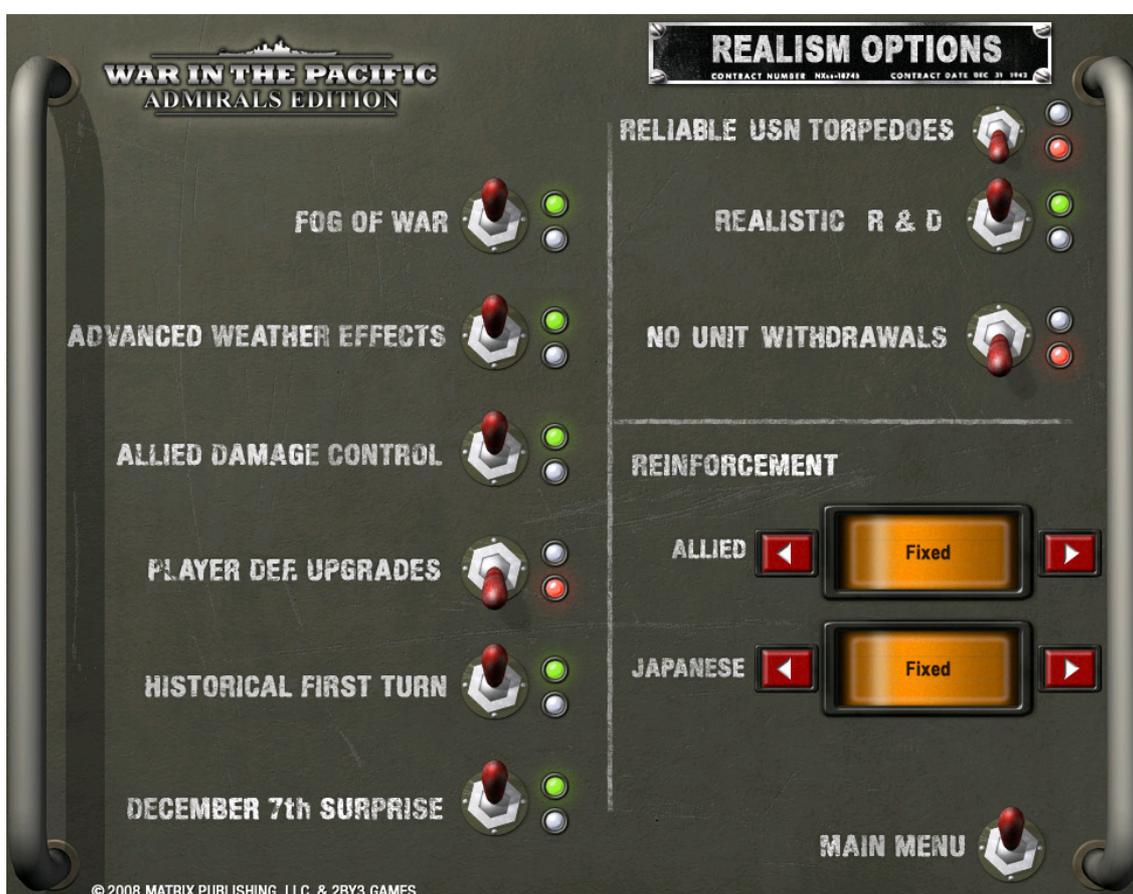
- » Preferentes (Preferencias) – Selecciona diferentes opciones con respecto a la demora de los mensajes, volumen del sonido, y aparición del mapa (Sección 2.6).

2.3.3 OPCIONES VARIAS

- » Scenario selection (Selección de Escenario) – Selecciona para elegir un escenario a jugar.
- » Load a Save Game (Carga una Partida Guardada) – Selecciona cargar una partida guardada previamente.
- » Exit Game (Salir del Juego) – Este conmutador de palanca, cuando se acciona, sale de *War in the Pacific, Admiral's Edition™* y te retorna a tu escritorio.

2.4 PANTALLA OPCIONES DE REALISMO

Desde aquí, seleccionas varias reglas que afectaran al equilibrio de la partida del juego. Selecciona una opción haciendo clic en el conmutador y cambia el estado de la luz (a la derecha del interruptor) a verde. Si la luz es roja la opción no está seleccionada.



Todas las opciones pueden ser cambiadas durante el juego (excepto durante las partidas por correo electrónico PBEM) desde la barra de herramientas, haciendo clic en el botón de Preferencias and Options (Opciones y Preferencias). Puedes encontrar más información sobre las Opciones de Realismo en la Sección 18.0 Reglas Especiales.

Las opciones son:

- » Fog of War (Niebla de Guerra) (Sección 2.4.1)
- » Advanced Weather Effects (Efectos del Clima Avanzados) (sección 2.4.2)
- » Allied Damage Control (Control de daños aliado) (sección 2.4.3)
- » Player Defined Upgrades (Modernizaciones definidas por el jugador) (sección 2.4.4)
- » Historical First Turn (Primer turno histórico) (sección 2.4.5)
- » December 7th Surprise (Sorpresa del 7 de diciembre de 1941) (sección 2.4.6)
- » Reliable USN Torpedoes (Torpedos USN fiables) (sección 2.4.7)
- » Realistic R&D (Investigación y producción realista) (sección 2.4.8)

- » No Unit Withdrawals (Unidades no retiradas) (sección 2.4.9)
- » Reinforcement – Allied or Japanese (Refuerzos Aliados o Japoneses) (sección 2.4.10)

2.4.1 NIEBLA DE GUERRA (FOG OF WAR)

Este interruptor controla la cantidad de información que otros bandos pueden recibir con respecto del enemigo. Históricamente, los Mandos confiados en trozos y a menudo en información incompleta sobre la cual basaban sus decisiones de ataque. En *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, los jugadores pueden seleccionar si quieren colocarse completamente en las mismas situaciones que sus homólogos históricos.

Cuando lo activas, ambos jugadores recibirán mensajes incompletos o defectuosos e informes de barcos enemigos, tropas, y grupos aéreos dañados, tan buenos como los datos limitados de las bases enemigas. Si se desactiva, todas las unidades enemigas pueden ser visibles en el mapa todo el tiempo.

2.4.2 EFECTOS DEL CAMBIO DEL CLIMA (ADVANCE WEATHER EFFECTS)

Cuando los efectos del cambio del clima no están activados, el pronóstico del tiempo estará siempre claro desde el primer turno y en parte nublado de allí en adelante. Esto resultará generalmente un mejor tiempo. Cuando los Efectos del Cambio del clima están activados, el pronóstico del tiempo tendrá una grandísima variabilidad y generalmente resultará un peor tiempo. El pronóstico afecta al tiempo actual en el hexágono, pero algún hexágono en particular puede tener muy mal tiempo incluso cuando el pronóstico es de buen tiempo. Para más información sobre el clima, ir a la sección 12.0

2.4.3 CONTROL DE DAÑOS ALIADO (ALLIED DAMAGE CONTROL)

Este interruptor de palanca (on/off) si el Control de Daños Aliado superior es un factor dentro del combate y las rutinas de reparación. Si el interruptor está activado, los barcos aliados repararan los daños más rápidamente que los barcos japoneses.

2.4.4 MODERNIZACIONES DEFINIDAS POR EL JUGADOR (PLAYER DEFINED UPGRADES)

Este conmutador de palanca (on/off) si los jugadores pueden libremente modernizar las unidades aéreas a otros modelos de aviones, limitado solamente por el tipo de avión (caza, bombardero ligero, etc) de la unidad, o sí solamente la modernización definida específicamente por los caminos especificados para esa unidad aérea y / o tipo de avión pueda ser seguido.

2.4.5 PRIMER TURNO HISTÓRICO (HISTORICAL FIRST TURN)

Esta opción da al jugador una oportunidad a empezar un juego por inmersión ellos mismos en las estrategias históricas utilizadas por ambos bandos para el próximo escenario elegido. Con esta opción seleccionada, un jugador humano jugando contra el ordenador no podrá dar órdenes en el primer turno. Ningún jugador en un juego cara a cara (p.e. dos jugadores humanos) podrán dar órdenes en el primer turno. Ningún jugador en una partida por correo electrónico (PBEM) (p.e. dos jugadores humanos) podrán dar órdenes en el turno primero. Esencialmente, cada jugador del primer turno será saltado después de meter su contraseña, con el jugador existente preguntado para salvar el juego inmediatamente. Después de que ambos jugadores hayan hecho esto cada uno, el segundo turno empezará permitiendo al primer jugador meter órdenes después de ver la fase de ejecución del primer turno. En una partida ordenador contra ordenador podrá dar órdenes en el turno primero, sí así lo desea.

2.4.6 SORPRESA DEL 7 DE DICIEMBRE DE 1941 (DECEMBER 7TH SURPRISE)

Si el jugador selecciona un escenario que empiece el 7 de diciembre de 1941, esta opción puede ser seleccionada. Cuando es elegida, durante la fase de la mañana del 7 de diciembre de 1941, el seguimiento de lo ocurrido representa la sorpresa a los aliados:

- » Las unidades aéreas Aliadas volando en patrullas (Interceptación, búsqueda, etc) tienen un 50% de posibilidades de no volar algún avión.
- » Si algún grupo aéreo pasa este test y elige volar, el número de aviones que podrán volar estará reducido un 75%.
- » Los Aliados no podrán lanzar ataques aéreos.
- » Las Fuerzas Expedicionarias Navales Japonesas podrán tener mejorado el movimiento en el primer turno, dependiendo del comienzo de la TF en el escenario (ver en el Manual para Editor los detalles)
- » Los aviones que hagan un ataque al puerto durante alguna fase del 7 de diciembre atacarán los barcos con un 100% de tiempo si hay al menos 10 barcos en el puerto.
- » Los golpes de los aviones en algunos aeródromos Aliados sufrirán un incremento de daños.
- » Los golpes de los aviones en algunos barcos aliados sufrirán un incremento de daños debido a la carencia de Control de Daños.
- » Varias opciones establecidas han sido deshabilitadas por la Edición Admiral.

2.4.7 TORPEDOS USN FIABLES (RELIABLE USN TORPEDOES)

Este interruptor controla si los torpedos tendrán un índice de fallos mayor que el 10%. Si es seleccionado, entonces el problema histórico con los torpedos de la US Navy está considerado como haber sido resuelto inmediatamente y el alto índice de estropeados para estas armas en la parte temprana de la guerra no ocurre, así que las reducciones de los índices de estropeados especificados en la sección 6.4.2.1 son aplicados al inicio del escenario, en lugar de los datos especificados.

2.4.8 INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN REALISTA (REALISTIC R&D)

Este interruptor controla si el jugador japonés puede convertir la producción de las fábricas las cuales están produciendo actualmente aviones disponibles dentro de unas futuras investigaciones de aviones, y viceversa.

Si el interruptor está colocado en la posición de “on”, y el jugador japonés desea cambiar el tipo de avión producido por la fábrica, la selección de avión a convertir estará restringida del modo siguiente: Cuando cambiando desde un avión que se está produciendo actualmente y en producción, solamente otro avión que esté también en producción puede ser seleccionado. Similarmente, cuando ese el jugador Japonés desee cambiar el tipo de avión de una fábrica que esté funcionando en la investigación (ver la sección 13.5), solamente otro avión que esté también siendo investigado (esto es – no está disponible todavía para la producción) puede ser seleccionado. Esto representa la diferencia entre fábricas de producción en serie y centros de investigación y desarrollo. En realidad estos son dos cosas diferentes y libremente intercambiar entre ellas no es realista.

Si el interruptor está colocado en la posición “off”, no se aplican tales restricciones. Esto permitirá al jugador Japonés una mayor capacidad para cambiar de producción en sus fábricas a algunos tipos de aviones, a pesar de si esas fábricas están representando producción de aviones o instalaciones de Investigación y Desarrollo.

La colocación del interruptor como “on”, hará de esto una representación más realista de la Industria aeronáutica Japonesa.

2.4.9 UNIDADES NO RETIRADAS (NO UNIT WITHDRAWALS)

Este conmutador de palanca (on/off) actua si las fechas de retirada por tierra, de unidades aéreas y navales son ignoradas. Si el interruptor está en posición “on”, ninguna unidad se retirará desde el juego debido a comenzar una fecha de retirada en los datos del escenario. Esto reduce el realismo, y está incluido principalmente para permitir jugar contra un aliado más fuerte que la IA oponente.

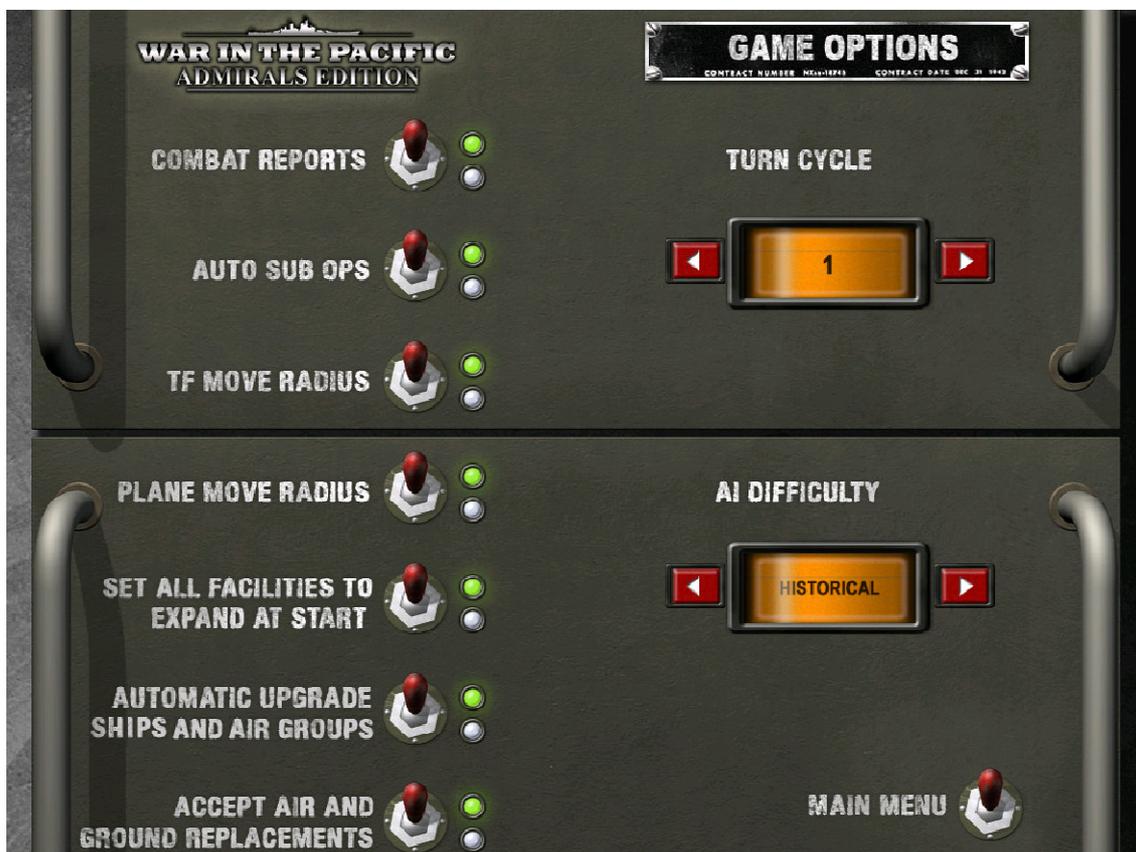
2.4.10 REFUERZOS (ALIADOS/JAPONESES) (REINFORCEMENT (ALLIED/JAPANESE))

Esto determina cuando los refuerzos de cada bando aparecerán en el Teatro del Pacífico. Las opciones incluyen:

- » Fijado (Fixed).
- » Variable (Variable) (aleatorias las apariciones de tropas, barcos y grupos aéreos; refuerzos variables aparecerán más o menos cada 15 días desde sus datos de aparición fijos normales)
- » Extremadamente variable (Extremely variable) (como la opción variable, excepto que hay hasta mas factores aleatorios; estos pueden variar en aparecer más o menos 60 días)

2.5 PANTALLAS DE OPCIONES DEL JUEGO (SCREEN OPTIONS GAME)

Desde aquí, seleccionas varias reglas que afectarán a los informes y visualizaciones en el juego. Si la luz está roja, esa opción no está seleccionada. Todas las opciones pueden ser cambiadas en un juego (excepto en las partidas por correo electrónico PBEM) desde la barra de herramientas. Las opciones son:



- » Informes de combate (Combat Reports) (sección 2.5.1)
- » Operaciones automáticas de submarinos (Auto sub ops) (sección 2.5.2)
- » Radio de movimiento de las Fuerzas Expedicionarias (TF move radius) (sección 2.5.3)
- » Radio de movimiento de aviones (Plane move radius) (sección 2.5.4)
- » Poner todas las instalaciones a ampliar al principio (Set all facilities to expand at Start) (sección 2.5.5)
- » Mejora automática de los barcos y grupos aéreos (Automatic upgrade ships and air groups) (sección 2.5.6)
- » Aceptar reemplazos aéreos y terrestres (Accept air and ground replacements) (sección 2.5.7)
- » Turno del ciclo (Turn cycle) (sección 2.5.8)

- » Dificultad de la IA (AI difficulty) (sección 2.5.9)
- » Menú principal (Main Menu) – retorno al menú principal del juego (sección 2.3)

2.5.1 INFORMES DE COMBATE (COMBAT REPORTS)

Este conmutador de palanca activa si los informes de combate son creados. Si el interruptor está en “off” habrá desinformación creada por las Operaciones de Combate o señales del Servicio de Información.

2.5.2 OPERACIONES AUTOMÁTICAS DE SUBMARINOS (AUTO SUB OPS)

El conmutador de palanca de las operaciones automáticas de submarinos si la inteligencia artificial que controla las operaciones por el jugador, automáticamente enviará fuera patrullas de submarinos, durante el juego.

2.5.3 RADIO DE MOVIMIENTO DE LAS TF (TF MOVE RADIUS)

El conmutador de palanca del radio de movimiento de las Fuerzas Expedicionarias hace que aparezcan o no los círculos con la autonomía de la Fuerza Expedicionaria seleccionada. Si la palanca está en “on”, un círculo verde aparecerá alrededor de la Fuerza Expedicionaria indicando la distancia máxima que la Fuerza Expedicionaria podrá viajar a velocidad de crucero durante ese turno y un círculo amarillo indicando la máxima distancia que la Fuerza podrá viajar a velocidad de flanco. Esto puede también verse durante el juego presionando la tecla rápida [F4].

2.5.4 RADIO DE MOVIMIENTO DE AVIONES (PLANE MOVE RADIUS)

El conmutador de palanca del radio de alcance del avión hará que los círculos de alcance aparezcan en el mapa del juego alrededor del grupo aéreo seleccionado. Si la palanca está en “on”, un círculo negro aparecerá alrededor del grupo aéreo indicando el alcance máximo para operaciones normales, y un círculo rojo indicando el alcance máximo extendido para operaciones. Un círculo azul muestra la autonomía máxima para el juego para el grupo seleccionado; el mayor tiempo será para el mismo grupo como el alcance extendido. Esos radios pueden ser activados durante la partida presionando la tecla rápida [F3].

2.5.5 PONER TODAS LAS INSTALACIONES A AMPLIAR AL PRINCIPIO (SET ALL FACILITIES TO EXPAND AT START)

Cuando esta seleccionada, esta opción dirá todo de las bases de los jugadores para empezar a expandir sus instalaciones. Si esta opción no está seleccionada, el jugador tendrá que seleccionar manualmente esta opción por cada base que quieran expandir.

2.5.6 MEJORA AUTOMÁTICA DE LOS BARCOS Y GRUPOS AÉREOS (AUTOMATIC UPGRADE SHIPS AND AIR GROUPS)

Cuando está seleccionada, las unidades aéreas de los jugadores automáticamente buscarán aviones de reemplazo desde el Fondo de Reemplazos para reemplazar sus aviones (reemplazando los anticuados o de inferior equipamiento). Aunque esto asegurará que los escuadrones aéreos están modernizados con los últimos diseños, lo hará, parecido a Poner todas las instalaciones a ampliar al principio, significa que el número de aviones en el Fondo de Reemplazos será reducido. Si no está activado, significa que cada escuadrón necesitará modernizarse y equiparse individualmente.

2.5.7 ACEPTAR REEMPLAZOS AÉREOS Y TERRESTRES (ACCEPT AIR AND GROUND REPLACEMENTS)

Cuando está seleccionado, las unidades aéreas y terrestres de los jugadores aceptarán automáticamente alguno de los artículos aplicables para rellenar sus listas si algunos desaparecen o tienen algunas pérdidas en combate. Esto asegurará que todas tus unidades estarán siempre en su mejor capacidad (basado en los suministros disponibles), pero no te dará el control sobre que unidades quieres completar primero. Si esta opción no está seleccionada, el jugador necesitará ordenar individualmente a sus unidades aéreas y terrestres que acepten reemplazos.

2.5.8 TURNO DEL CICLO (TURN CYCLE)

Con la selección de las flechas de Turno de Ciclo cambias cuantos días dura cada turno. Estas opciones son 1 día, 2 días, 3 días o turnos continuos. Presionando la tecla [F9] suspenderás la resolución de la ejecución del combate al comienzo del siguiente turno y vuelve el jugador a la pantalla de órdenes. Esto se puede cambiar durante el juego, desde la barra de herramientas, excepto en los juegos por correo electrónico (PBEM).

2.5.8.1 JUEGO CONTINUO (CONTINUOUS PLAY)

Si la opción de juego continuo está seleccionada en el Ciclo del Turno, en el juego comenzarán los jugadores (humano e inteligencia artificial) dando órdenes durante sus fases de órdenes. El sistema entonces ejecutará simultáneamente todas las órdenes durante las Fases de Resolución del Día y la Noche. El juego continuará progresando sin parar hasta que un jugador interrumpa el juego (presionando [F9]). Cuando esté interrumpido, el sistema finalizará el día actual en la Fase de Resolución del Día y entonces empezará la Fase de Órdenes. Esta forma deja al jugador resolver rápidamente un periodo de muchos días cuando nada importante este sucediendo (particularmente conveniente durante un juego de campaña).

2.5.9 DIFICULTAD DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (AI DIFFICULTY)

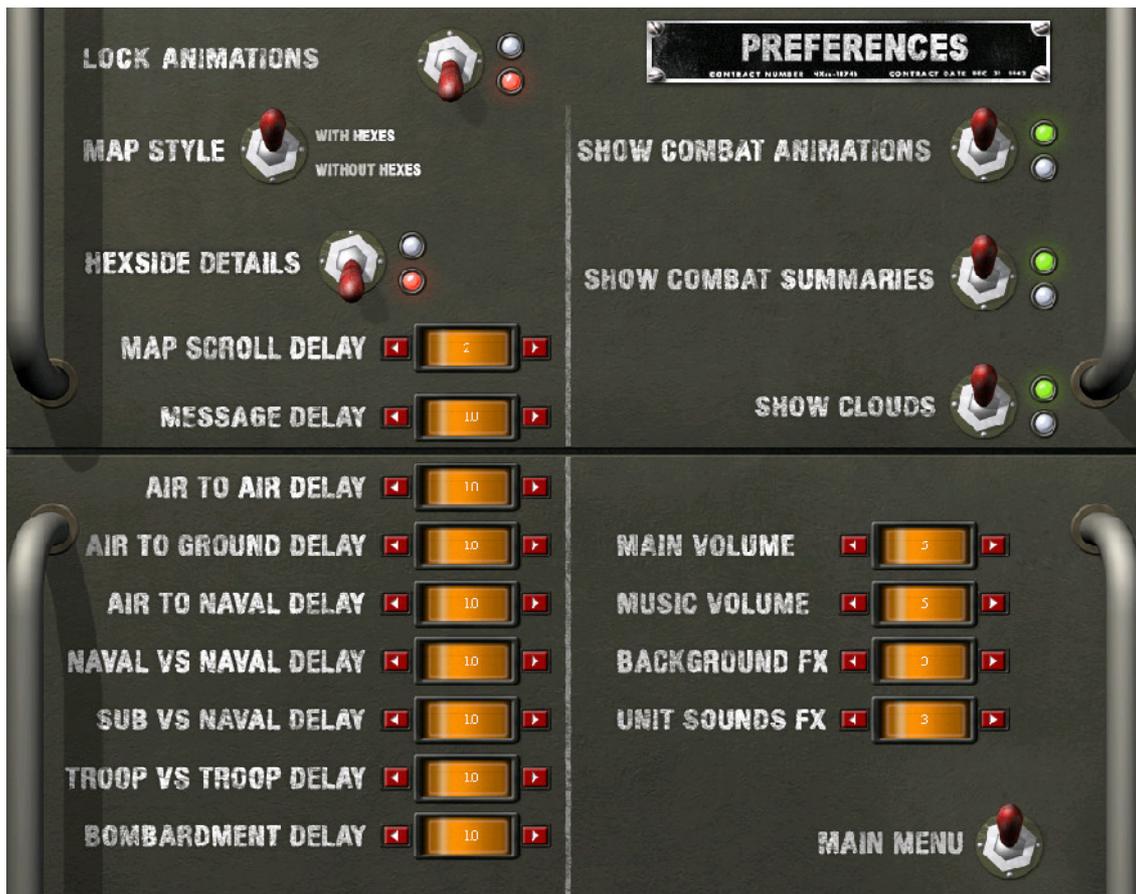
Con las flechas de selección de la Dificultad de la IA el jugador amplía una ventaja contra el ordenador como oponente. Las opciones son:

- » Fácil (Easy) – El jugador humano se da algunas ventajas.
- » Histórico (por defecto) (Historical (default)) – El juego está equilibrado sin ventajas a cada bando.
- » Duro (Hard) – El ordenador tiene algunas ventajas logísticas.
- » Muy duro (Very Hard) – El ordenador tiene algunas ventajas logísticas y de combate.

Después de jugar uno o dos juegos, jugadores experimentados en *War in the Pacific, Admiral's Edition™* podrán jugar al nivel Duro de dificultad.

2.6 MENU DE PREFERENCIAS (PREFERENCES MENU)

Desde aquí puedes personalizar más tu juego por colocación de retrasos y mapas de detalles. Selecciona una opción haciendo clic en el conmutador y volviendo su estado de luz (a la derecha del interruptor) verde. Si el estado de la luz es rojo, esa opción no está seleccionada. Toda las opciones pueden ser cambiadas durante el juego (excepto durante el juego por correo electrónico (PBEM) desde la barra de herramientas.



Las opciones son:

- » Estilo del Mapa (Map Style) (sección 2.6.1)
- » Detalles de los lados de los hexágonos (Hexside Details) (sección 2.6.2)
- » Demora en los desplazamientos por el mapa (Map Scroll Delay) (sección 2.6.3)
- » Demora en los mensajes (Message Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora aire – aire (Air to Air Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora aire – tierra (Air to Ground Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora aire - naval (Air to Naval Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora naval versus naval (Naval vs Naval Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora submarinos versus Naval (Sub vs Naval Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora tropas versus tropas (Troop vs Troop Delay) (sección 2.6.4)
- » Demora bombardeo (Bombardment Delay) (sección 2.6.4)
- » Muestra de animaciones de los combates (Show Combat Animations) (sección 2.6.5)
- » Muestra los resúmenes de los combates (Show Bombat Summaries) (sección 2.6.6)
- » Muestra el mal tiempo (Nubes) (Show Clouds) (sección 2.6.7)
- » Volumen principal (Main Volume) (sección 2.6.8)
- » Volumen de la música (Music Volume) (sección 2.6.8)
- » FX Ambiente (Background FX) (sección 2.6.8)
- » FX Unidad de sonidos (Unit Sounds FX) (sección 2.6.8)
- » Menú principal – Regreso al menú principal del juego (Main Menu) (sección 2.3)

2.6.1 ESTILOS DEL MAPA (MAP STYLE)

El jugador podrá voltear el interruptor en la dirección de sus cambios deseados. Si el interruptor está volteado hacia arriba, el mapa se mostrará con hexágonos. Si el interruptor está volteado hacia abajo, el mapa se mostrará sin hexágonos. Con los hexágonos mostrados, llega a ser facilísimo distinguir la distancia y la localización.

2.6.2 DETALLES DE LOS LADOS DE LOS HEXÁGONOS (HEXSIDE DETAILS)

Esto determina si o no aparecen los detalles (por ejemplo, mostrando lados de hexágonos intransitables) de los lados de los hexágonos en el mapa. Esta opción puede ser conmutada mientras juegas el juego presionando la tecla [F6] y es útil para determinar ámbitos en hexágonos si el interruptor de Estilo de Mapa está activado sin hexágonos (sección 2.6.1)

2.6.3 DEMORA EN LOS DESPLAZAMIENTOS POR EL MAPA (MAP SCROLL DELAY)

Esto determina la velocidad a la cual te desplazas por el mapa. Esto es útil para disminuir el tipo de velocidad en los ordenadores extremadamente rápidos.

2.6.4 DEMORA EN ESCENARIOS (DELAY SETTING)

La otra demora de valores está referida a la duración de la pausa por el usuario para leer los mensajes o mirar las animaciones para los eventos apropiados.

2.6.5 MOSTRAR LAS ANIMACIONES DE LOS COMBATES (SHOW COMBAT ANIMATIONS)

Cuando está seleccionado, cada batalla será mostrada con un visualizador animado. Este visualizador será acompañado por un texto describiendo los resultados de la acción. Dependiendo sobre la demora elegida en esta sección, los mensajes pueden aparecer muy rápidamente o el jugador puede retrasarlos tanto como necesite de tiempo para leerlos todos. Si esta opción no está seleccionada, la duración del juego estará disminuida tanto que el jugador no tendrá que esperar por el desarrollo de las batallas.

2.6.6 MOSTRAR LOS RESÚMENES DE LOS COMBATES (SHOW COMBAT SUMMARIES)

Cuando está seleccionado, después de cada batalla un corto resumen de la misma será desarrollado mostrando la composición de los participantes, algunas pérdidas o daños sufridos por los bandos (dependiendo de si está activada la niebla de guerra, sus informes de las bajas enemigas puede ser exagerada o falsa), y los resultados generales de la batalla (p.e., si los barcos fueron dañados o hundidos durante una misión de ataque naval)

2.6.7 MOSTRAR NUBES (SHOW CLOUDS)

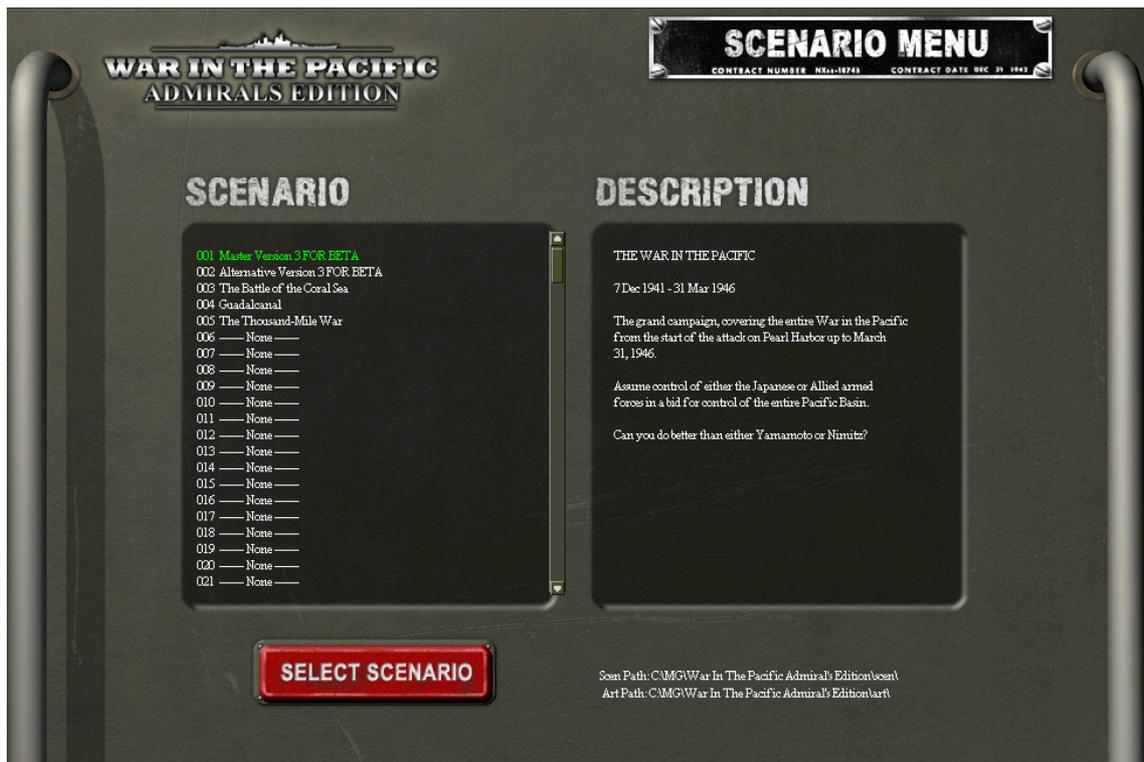
Cuando está seleccionado, el mapa táctico (visualizado en el juego principal) mostrará nubes. Si no está seleccionado, el mapa del jugador aparecerá libre del clima pero todavía sufrirá los efectos del buen y mal tiempo.

2.6.8 EFECTOS DE SONIDO (FX) Y VOLUMEN (VOLUME AND FX)

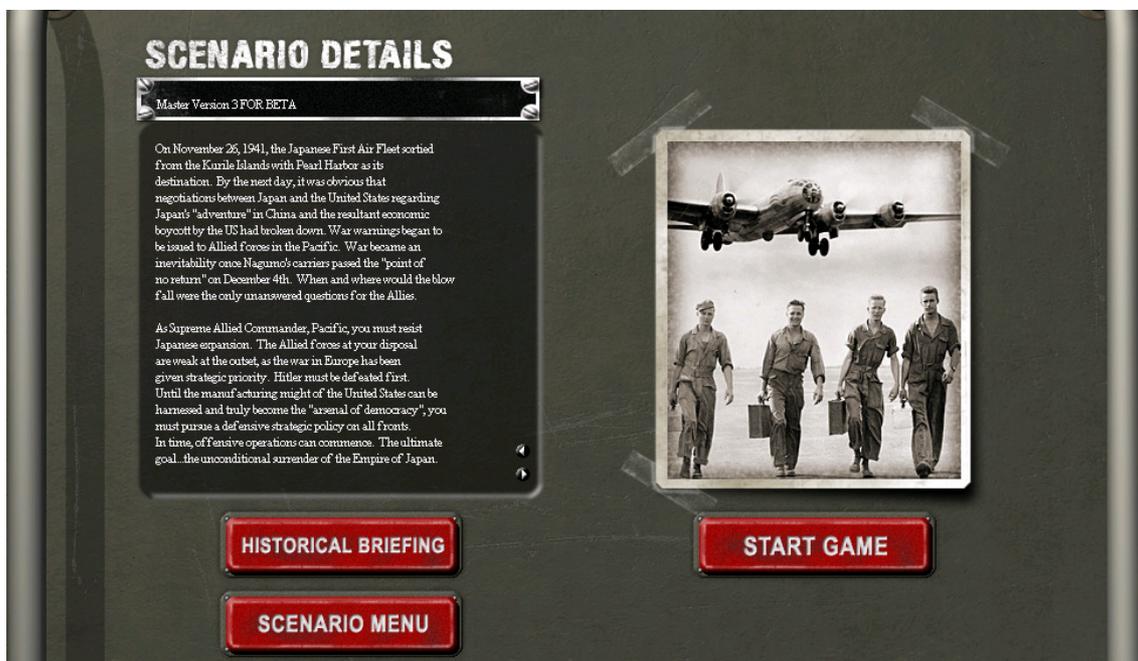
Estos valores determinan como está de alto el sonido general, música, y efectos sonoros (FX).

2.7 EMPEZAR UN NUEVO JUEGO (BEGIN A NEW GAME)

Para empezar un nuevo escenario, haz clic en selección de escenario en la pantalla del Menú de Juego Principal. La pantalla del Menú de Escenarios aparecerá.



En esta pantalla aparecen dos columnas. La columna de la mano izquierda lista todos los escenarios que hay en el juego. Cuando la columna de la mano derecha muestra una vista general del escenario seleccionado actualmente. Haz clic sobre un escenario a la izquierda y veras la descripción a la derecha. Para jugar un escenario, selecciónalo desde la lista a la izquierda y haz clic en seleccionar escenario (Select Scenario). La pantalla con el menú de detalles del escenario aparecerá.



Haz clic en el botón de la sesión informativa histórica (Historical Briefing) para subir una sinopsis informativa de cómo la batalla seleccionada fue para los homólogos históricos de los jugadores. El botón del menú escenario (Scenario Menu) traerá de vuelta al jugador a la pantalla Selección de Escenario, donde otro escenario puede ser seleccionado. Haz clic en empezar el juego (Start Game) para empezar a jugar el escenario.



2.7.1 UNA NOTA SOBRE LAS PARTIDAS DE JUEGO POR CORREO ELECTRÓNICO (PBEM).

Cuando jugamos un juego mediante partida por correo electrónico (PBEM), ambos jugadores serán informados para crear unas contraseñas. El jugador Japonés entonces determinará sus órdenes y finalizará el turno. El programa le preguntará si quiere salvar el juego el cual entonces enviará por correo electrónico al jugador Aliado. El jugador aliado cargará el juego, entrará sus órdenes, entonces terminado, salva el juego y devuelve el correo electrónico. Cuando el jugador Japonés salva el archivo, el turno se ejecutará automáticamente y creará un archivo repetición del combate en el slot 1 de las partidas guardadas.

Si empiezas un juego de PBEM con la selección de tiempos de refuerzo variables, ningún jugador podrá ver sus refuerzos en su pantalla Intel en el primer turno.

De nuevo, el jugador Japonés dará sus órdenes, finalizará el turno, salvará la partida y le enviará un correo electrónico al jugador Aliado. El jugador Aliado podrá entonces cargar el archivo réplica del combate y ver la ejecución de la fase desde el turno previo antes de cargar el archivo del juego salvado y entrará la fase de nuevas órdenes. Estos pasos estarán repetidos cada turno. Al final de un juego por correo electrónico, el jugador Japonés necesitará enviar su contraseña al jugador Aliado para que el jugador Aliado pueda cargar el archivo final salvado, ver el final de la fase de ejecución y ver la puntuación final de victoria y el estado final del juego.

3.0 SECUENCIA DEL JUEGO

War in the Pacific, Admiral's Edition™ se despliega sobre una serie de turnos de juego; cada turno representa un cierto número de días (como esté especificado por la opción Ciclo del Turno (Turn Cycle en la pantalla Opciones de Juego (Game Options)). La secuencia empieza con el Japonés emitiendo órdenes, seguido por los Aliados, entonces una resolución de esas órdenes lleva a cabo a las subsiguientes fases de Noche y Día.

El número de Fases de Resolución de Noche y Día que son resueltas depende del número de días especificado por la opción Ciclo del Turno.

Las secuencias son como siguen:

Fase órdenes Japoneses – El jugador Japonés ve el mapa y da órdenes a sus unidades. Las unidades aéreas pueden ser instantáneamente transferidas entre bases si los destinos están dentro del alcance máximo de la unidad aérea.

Fase de órdenes Aliados – El jugador Aliado ve el mapa y da órdenes a sus unidades. Las unidades aéreas pueden ser instantáneamente transferidas entre bases si los destinos están dentro del alcance máximo de la unidad aérea.

Fase de resolución nocturna – El sistema procesa todas las órdenes, las cuales se resuelven sobre un periodo nocturno de 12 horas. Esta fase es resuelta por el ordenador y requiere un poco de interactividad. Esta lista da al jugador una idea general de que sucede y cuando.

Carga / Descarga – Las Fuerzas Expedicionarias de Transportes cargan y descargan sus cargamentos. (Sección 6.3)

Los observadores costeros inspeccionan y provocan reacciones – Los observadores costeros intentan divisar Fuerzas Expedicionarias enemigas. Las Fuerzas Expedicionarias que tienen órdenes de movimiento “Reaccionar ante el enemigo” (React to Enemy) este turno reciben sus nuevos destinos (sección 8.7).

Auto dragado de minas – Las Fuerzas Expedicionarias de Dragado de Minas automáticas (esas empiezan bajo el control del ordenador) conducen las operaciones de dragaminas. (Sección 6.6.2)

Movimiento naval – Las Fuerzas Expedicionarias mueven hacia sus destinos. Los barcos gastan puntos de resistencia, se resuelven las reuniones de combates, inspección por el sistema de los daños debidos a estar en el mar, y se conducen las operaciones de colocación de campos de minas (incluido ser atacado por minas). (Sección 6.6)

Operaciones aéreas nocturnas – Todos los movimientos aéreos y combates son resueltos. (Sección 7.2.1.3)

Combates de superficie – Los combates de superficie entre barcos que continúan son resueltos. (Sección 6.4.2)

Bombardeos navales – Los bombardeos navales de bases y unidades terrestres son resueltos. (Sección 6.4.3)

Movimiento de unidades terrestres – Las unidades terrestres mueven hacia sus destinos. (Sección 8.3)

Reparación de barcos – Los barcos sufren las reparaciones. (Sección 14.2)

Reparación y construcción de bases – Ocurre la reparación y construcción de bases, junto con la construcción de las fortificaciones de las bases. (Sección 9.5)

Cálculo de las necesidades de suministros y movimiento de los suministros sobre tierra – Los suministros de todas las unidades y bases son calculados y automáticamente ocurre el movimiento sobre tierra de los suministros. (Sección 15.1)

Ajuste de las Fuerzas Expedicionarias – Los barcos inutilizados son automáticamente separados de sus actuales Fuerzas Expedicionarias. La Fuerza Expedicionaria seguirá a su destino, mientras que ellos volverán a su base. (Sección 6.2.3.1). Esta sub-fase ocurre solo durante la Fase de Resolución Nocturna.

Fase de Resolución del Día – El sistema continua procesando todas las órdenes, las cuales son resueltas sobre un día con un periodo de 12 horas. Esta fase es resuelta por el ordenador. Esta lista da al jugador una idea general de que sucede y cuando.

Carga / Descarga – Las Fuerzas Expedicionarias de Transportes cargan y descargan sus cargamentos. (Sección 6.3)

Los observadores costeros inspeccionan y provocan reacciones – Los observadores costeros intentan divisar Fuerzas Expedicionarias enemigas. Las Fuerzas Expedicionarias que tienen órdenes de movimiento “Reaccionar ante el enemigo” (React to Enemy) este turno reciben sus nuevos destinos (sección 8.7 y 6.2.5.14).

Movimiento en tierra – Las unidades terrestres mueven. (Sección 8.3)

Auto dragado de minas – Las Fuerzas Expedicionarias de Dragado de Minas automáticas (esas empiezan bajo el control del ordenador) conducen las operaciones de dragaminas. (Sección 6.6.2)

Movimiento naval – Las Fuerzas Expedicionarias mueven hacia sus destinos. Los barcos gastan puntos de resistencia, se resuelven las reuniones de combates, inspección por el sistema de los daños debidos a estar en el mar, y se conducen las operaciones de colocación de campos de minas (incluido ser atacado por minas). (Sección 6.6)

Operaciones aéreas nocturnas – Todos los movimientos aéreos y combates son resueltos. (ver Opciones aéreas para detalles adicionales en la Sección 7.2.1.2)

Combates de superficie – Los combates de superficie entre barcos que continúan son resueltos. (Sección 6.4.2)

Bombardeos navales – Los bombardeos navales de bases y unidades terrestres son resueltos. (Sección 6.4.3)

Combates terrestres – Los combates entre unidades terrestres son resueltos. (Sección 8.4). Esta sub-fase ocurre solamente durante la Fase de Resolución del Día.

Reparación de barcos – Los barcos sufren las reparaciones. (Sección 14.2)

Reparación y construcción de bases – Ocurre la reparación y construcción de bases, junto con la construcción de las fortificaciones de las bases. (Sección 9.5)

Cálculo de las necesidades de suministros y movimiento de los suministros sobre tierra – Los suministros de todas las unidades y bases son calculados y automáticamente ocurre el movimiento sobre tierra de los suministros. (Sección 15.0)

Ajuste de las Fuerzas Expedicionarias – Los barcos inutilizados son automáticamente separados de sus actuales Fuerzas Expedicionarias. La Fuerza Expedicionaria seguirá a su destino, mientras que ellos volverán a su base. (Sección 6.2.3.1).

Varias veces durante las Fases de Resolución de Noche y Día, el ordenador revisará los contactos submarinos y los ataques submarinos. El ordenador también revisará los barcos con fuego o daños en la línea de flotación por un incremento o decremento en el fuego o nivel de flotación y por algún daño adicional causado por el fuego o inundación.

4.0 EL MENU DESPLEGADO

4.1 LA BARRA DEL MENU

Muchos de los comandos que se usarás empezarán por hacer clic en los botones de la Barra del Menú en la parte superior del Mapa Táctico. Al lado del Menú de la Barra está listado el jugador actual, la previsión del tiempo para el hexágono actual, la fecha, y las coordenadas del hexágono actualmente seleccionado. Los botones del Menu de la Barra incluidos (de izquierda a derecha):



Estas son las funciones de cada botón:

BARRA DE HERRAMIENTAS

-  Guardar o salvar el juego.
-  Cambiar las preferencias y opciones.
-  Ver la base de datos de las vista del avión.
-  Ver la base de datos de la vista del barco.
-  Ver los informes de Inteligencia.
-  Lista de todas las bases del jugador Aliado (nota: para el jugador Japonés el símbolo de la estrella es un círculo rojo)
-  Lista de todas las unidades aéreas basadas en tierra.
-  Lista de todas las unidades aéreas navales.
-  Lista de todas las unidades terrestres.
-  Lista de todos los barcos activos.
-  Lista de todas las Fuerzas de Tarea.
-  Mostrar el sistema de convoyes.
-  Mostrar el Mapa Estratégico Largo.
-  Visualizar los Informes de Combate.
-  Visualizar los Informes Operacionales.
-  Visualizar los Informes de las Señales de Inteligencia.
-  Visualizar el Informe del Tiempo.
-  Fin de la Fase de Órdenes.
-  Centrar el Mapa Táctico sobre la Base Principal del jugador. La Base Principal esta determinada por los parámetros del escenario que se juega.
-  Créditos del Equipo diseñador del Juego.
-  Salir del juego.

4.2 EL MAPA

El Mapa de *War in the Pacific, Admiral's Edition™* está dividido en hexágonos (hexes), a una escala de 40 millas náuticas por hexágono. El área del mapa completo es de 230 hexágonos de ancho por 204 hexágonos de alto, aunque la parte extrema de esta área esta reservada para la localización de las áreas “fuera del mapa” las cuales están separadas del área del mapa principal. Para moverse alrededor del mapa, arrastra el puntero del ratón en



alguna dirección y el mapa táctico se moverá con él, o haz clic sobre algún lugar del mapa estratégico en la esquina inferior derecha y el mapa se centrará en ese sitio.

4.2.1 TERRENO

El terreno está representado por ambos hexágonos y lados de los hexágonos. Estos son usados para representar varios tipos de terreno – terreno de tierra y terreno de mar – que exista en el área cubierta por el mapa.

4.2.1.1 HEXÁGONOS

Ver la sección 8.3 para el impacto de los hexágonos de tierra en el movimiento sobre tierra.

Hay varios tipos de hexágonos:



- » **Claro (Clear):** Áreas de terreno abierto, con excelente visibilidad y pocos lugares para esconderse
- » **Agreste (Rough):** Área de colinas y / o terreno roto que es difícil para operar en él las unidades mecanizadas.
- » **Montañas (Mountain):** Áreas empinadas, terrenos altos que son imposibles para unidades mecanizadas y casi imposibles para unidades a pie.
- » **Bosque / Jungla (Forest/Jungle):** Áreas de vegetación fuerte y terreno casi imposible. Esto incluye más terreno en el que se podría luchar.
- » **Bosque / Jungla + Agreste (Forest/Jungle + rough):** Una combinación de terreno agreste y bosque / jungla. Casi tan difícil moverse en él como en terreno de montaña, y da algunos bonos defensivos.
- » **Desierto (Desert):** Árido, caliente e inhóspito, en los términos del juego esos hexágonos son relativamente fáciles de atravesar. Los hexágonos de desierto son por consiguiente lo mismo que los hexágonos de claro para el propósito del movimiento.
- » **Desierto + Agreste (Desert + rough):** Una combinación de terreno desértico y agreste. Funcionalmente lo mismo que agreste.
- » **Desierto de arena (Sand desert):** Áreas del desierto llenas con dunas de arena. Muy difícil para unidades mecanizadas moverse por él.
- » **Desarrollado (Developed):** Representa granjas y otros tipos de terrenos rurales en áreas más modernizadas. Las unidades consideran estos hexágonos como del tipo claro a efectos del movimiento. En estas áreas está asumido que tienen carreteras principales para salir en todas las direcciones.
- » **Cultivado (Cultivated):** Representa granjas y otros tipos de terreno rural en áreas menos desarrolladas. Las unidades consideran estos hexágonos como del tipo claro a efectos del movimiento. En estas áreas está asumido que tienen carreteras secundarias para salir en todas las direcciones.
- » **Urbano denso (Heavy urban):** Grande, ciudad muy habitadas que proveen un enorme bono defensivo. Las unidades consideran estos hexágonos como del tipo claro a efectos del movimiento. En estas áreas está asumido que tienen carreteras principales para salir en todas las direcciones.

- » **Urbano ligero (Light urban):** Pueblos y pequeñas ciudades que dan menos bonos defensivos que las áreas urbanas densas. Las unidades consideran estos hexágonos como del tipo claro a efectos del movimiento. En estas áreas está asumido que tienen carreteras principales para salir en todas las direcciones.
- » **Marismas (Swamp):** Áreas espesas de pantanal y zonas pantanosas, que dificultan grandemente el movimiento.
- » **Tundra (Tundra):** Área sin árboles en latitudes altas. Pantanoso en verano y cubierto de nieve en invierno. Dificultan grandemente el movimiento.
- » **Campo de hielo (Icefield):** Áreas de tierra congeladas imposibles para las unidades terrestres.
- » **Atolón (Atoll):** Isla de tierra plana.
- » **Océano (Ocean):** Hexágonos ambos el azul claro (poco profundo) y el azul oscuro (muy profundo) representando el área vasta cubiertas por los Océanos Pacífico e Índico y los numerosos mares más pequeños y otras formas de agua.
- » **Océano poco profundo y océano profundo(Shallow ocean and Deep ocean):** La única diferencia entre los dos es con respecto a los submarinos y minas: los submarinos son más fáciles de detectar en aguas poco profundas que en aguas profundas, y las minas se dispersan más rápidamente en aguas profundas que poco profundas. Nota: Algunos hexágonos contienen océano y tierra a la vez está considerado para ser un hexágono de costa. Para los efectos de la descarga de barcos, esos hexágonos están referidos durante todo el tiempo en los manuales como “playas”.
- » **Trozos de hielo / mares helados:** Áreas del océano imposibles para los barcos.

4.2.1.2 LADOS DE LOS HEXÁGONOS

Los lados de los hexágonos son usados para representar ciertos tipos de líneas o tipos de terrenos “barrera”, como barreras de coral y ríos. Los tipos de lados de hexágonos utilizados son como los siguientes:

- » **Barrera de coral (Coral Ref.):** Los lados de los hexágonos que representan áreas de construcción de coral que dificultan el movimiento naval. Los lados de los hexágonos que representan barreras de coral no se pueden pasar a todas las unidades navales y de tierra excepto para los barcos que tienen un tonelaje inferior a 100 toneladas.
- » **Montañas intransitables (Impassable Mountain):** Los lados de hexágonos que representan las más altas, las más rugosas, cadenas de montañas. Ninguna unidad de tierra o naval puede atravesarlas.
- » **Ríos principales / secundarios (Mayor / Minor river):** Las formas sinuosas de agua que generalmente son difíciles de pasar si lo haces frente al enemigo. Estos lados de hexágonos añadirán dificultades al cruce de ellos por las tropas si los enemigos ocupan los hexágonos del otro lado. Aparte de diferencias pequeñas en el dibujo del mapa, no hay diferencia entre un río principal y otro secundario en el juego.
- » **Ríos navegables (Navigable river):** Un río principal bastante largo es navegable para gabarras de pequeño y mediano tamaño. Para las demás actuaciones es un río normal.

4.2.1.3 ESTRECHOS

Un atributo separador de algunos lados de los hexágonos es la presencia de un “estrecho”, o angosto canal, por el cual los barcos deben pasar para mover desde un hexágono a un hexágono adyacente cuando están realizando el movimiento naval. Hay dos clases de estrechos en el mapa – estrechos “anchos” y estrechos “angostos”. Los estrechos afectan a las unidades navales de varias formas:

- » **Vulnerabilidad a las minas:** Las Fuerzas de Tarea moviendo a través de los estrechos es más probable que golpeen minas que estén localizadas en cada lado de los hexágonos del hexágono del estrecho.
- » **Vulnerabilidad a los ataques de la artillería costera:** Las Fuerzas de Tarea moviendo a través de los estrechos es más probable que sean atacadas por artillería de costa que esté localizada en cada lado de los hexágonos del hexágono del estrecho.
- » **Reacción naval:** Las Fuerzas de Tarea no reaccionarán en un estrecho si hay algún tipo de defensa costera conocida defendiendo en el estrecho.

El efecto de los estrechos en los movimientos navales son más pronunciados en los estrechos angostos, y menos pronunciados en los estrechos anchos. Los estrechos angostos, en particular, pueden restringir el movimiento de tropas enemigas si están cubiertos por campos

de minas y defendidos por unidades de defensa costera, y solamente serían atravesados si estas seguro que las fuerzas de defensa costera enemiga o las concentraciones de minas no están presentes (o estas desesperado).

Una lista de los estrechos angostos está en el Apéndice C.

4.2.1.4 RÍOS NAVEGABLES

Los ríos navegables son ríos que los barcos “navegar” a lo largo. En los términos del mapa, son hexágonos de ríos que las Fuerzas de Tarea navales pueden atravesar. Los ríos navegables tienen los siguientes efectos y limitaciones:

- » Solamente los barcos con tonelajes de 15.000 toneladas o menos pueden cruzar navegando los lados del hexágonos del río.
- » Los lados del hexágono tienen efectos sobre las unidades navales que son similares a los estrechos angostos. Las Fuerzas de Tarea cruzándolos son más vulnerables a las minas y a algunas unidades de defensa costera que estén presentes.
- » Las Fuerzas de Tarea no reaccionaran a no ser que el alcance del enemigo sea un hexágono.

Para unidades terrestres, los ríos navegables actúan de la misma forma que cualquier otro río.

4.2.1.5 ENLACES DE TRANSPORTE

Los enlaces de transporte son las carreteras y ferrocarriles que conectan hexágonos y proporcionan medios rapidísimos de movimiento entre lugares. La red de carreteras y la red de ferrocarriles son redes separadas, dos hexágonos pueden estar conectados por una carretera, un ferrocarril, o ambos (o ninguno, desde luego). Los tipos de carreteras y ferrocarriles son:

- » **Ferrocarril principal:** Ferrocarriles de velocidad superior usualmente de vía normal o ancha.
- » **Ferrocarril secundario:** Más lento, líneas de ferrocarril de vía estrecha.
- » **Ferrocarril transcontinental:** Tipo especial de línea de ferrocarril solamente usado en Norte América en “áreas fuera del mapa” (representa al este de Canada y de los Estados Unidos). Estos ferrocarriles proporcionan movimiento de suministros libres (que es, movimiento de suministros que no acarrear algunas pérdidas debido a la distancia viajada) pero son más lentos para mover comparado con las líneas de ferrocarriles principales, debido a la distancia en América del Norte en áreas fuera del mapa estando comprimidas a reducir la longitud del recorrido por tierra.
- » **Carretera principal:** Todo tiempo - cerradas usualmente – carreteras principales.
- » **Carretera secundaria:** Carreteras más pequeñas o peor construidas. Sin embargo un camino rápido para mover que atraviesa el país.
- » **Camino del ferrocarril:** Líneas de ferrocarril que no tienen carreteras anexas, puede ser utilizada por unidades terrestres siguiendo el firme (capa de balasto) del ferrocarril. Eso es, andando o conduciendo a lo largo de la capa de balasto del ferrocarril, antes que usando los trenes actuales. En el juego los términos de esta habilidad está manejada por la presencia del “Camino del ferrocarril” un tipo de carretera a lo largo de todos los ferrocarriles que no coexiste con carreteras principales o secundarias. Estos caminos están dibujados a lo largo del mapa como líneas de ferrocarril. La existencia de sendas a pie está asumida en todos los hexágonos sobre el mapa que no tienen carreteras definidas, y esto es incontable para los índices de movimiento fuera de la carretera. Por tanto no hay sendas definidas en el mapa excepto a lo largo de las líneas de ferrocarril como se describen aquí.

La red de ferrocarril puede ser vista presionando la tecla [Y], mientras que la red de carreteras puede ser vista presionando la tecla [R].

4.2.2 VIENDO LOS TERRENOS DE LOS LADOS DE LOS HEXÁGONOS

Los lados de los hexágonos son normalmente de color negro, pero puedes hacerlo colocando el conmutador de palanca en “off” de los lados de los hexágonos coloreados y en el Menú de Preferencias o con la tecla [F6] ver los lados de los hexágonos con los tipos de terrenos (ver la sección 4.2.1.2 para una lista de lados de los hexágonos con los tipos de terrenos). Los colores de los lados de los hexágonos se componen de cinco colores:

- » Azul = lado de hexágono Océano / Lago – solamente pueden mover las unidades navales.

- » Violeta = lado de hexágono de río – Solamente pueden mover las unidades terrestres.
- » Verde = Solamente pueden mover las unidades terrestres.
- » Blanco = Las unidades terrestres y navales pueden mover.
- » Rojo = Lado de hexágono infranqueable – Las unidades terrestres y navales no pueden mover.

4.2.3 OTRAS INFORMACIONES DE LOS HEXÁGONOS

Bases: Las bases están marcadas por un símbolo de base Aliada o Japonesa (ir a la sección 2.4.8 Iconos del Mapa para la especificación del símbolo del mapa asociado), o como bases potenciales por un punto en un hexágono de tierra. Solamente los hexágonos con uno de esos símbolos pueden siempre contener una base. Solamente una base puede estar en un único hexágono, aunque la base puede contener un puerto y un aeródromo. Las bases están siempre controladas o por los Aliados o por los Japoneses. Cualquier bando que lleves puede construir bases potenciales.

Unidades: Las unidades amistosas aparecen sobre el mapa, tan bien como, los minadores amistosos o algunas unidades enemigas o minadores que han sido detectados. Sin embargo, unidades enemigas inobservadas no podrán aparecer hasta detectarlas, y dependiendo si la niebla de guerra está activada, incluso cuando la información puntualizada puede resultar errónea o completamente falsa.

4.2.3.1 FUERZAS DE TAREA.

Una Fuerza de Tarea creada y depositada sobre el mapa por la IA será enseñada para estar bajo el Control del Ordenador (esto está indicado directamente bajo la foto de la Fuerza de Tarea sobre la Pantalla de Órdenes de la Fuerza de Tarea – observa que una Fuerza de Tarea de Convoy auto generada por el ordenador debe tener un texto que diga Auto Convoy en vez de Control del Ordenador). Una Fuerza de Tarea puede ser puesta bajo el control humano o del ordenador usando los siguientes criterios:

4.2.3.2 BARCOS

Los barcos pueden ser localizados en la reserva de los convoyes automáticos o removidos en la pantalla del sistema de convoy – automático o en la pantalla de visualización sobre el barco. Sobre lo último, la frase “Convoy Automático”: tendrá una opción de “si” o “no” mostrándolo. Esto puede ser conmutado. Observe que durante algún barco esta localizado en una Fuerza de Tarea por el jugador humano, o es transferido desde una base o Fuerza de Tarea por el jugador humano, es apartado de la reserva de convoy automático. Cambiando la Zona de Control, la variable de la zona de control de la Fuerza de Tarea o Base o las variables del control computador / humano no cambiarían los valores de la reserva de barcos.

4.2.4 EL MAPA TÁCTICO

Esta es la pantalla del mapa básico. Desde aquí puede accederse a todos los otros menús. En la parte de arriba está la Barra de Menú. En la esquina derecha de la parte inferior está el Mapa Estratégico, con la vista actual contorneada en amarillo. Haciendo clic sobre una posición en este mapa se moverá a lo largo del mapa a esa área. Si el escenario es un pequeño mapa escenario, el pequeño mapa estratégico enseñará los límites del mapa contorneados en rojo.



4.2.4.1 LOCALIZACIONES EN EL MAPA

Cada hexágono sobre el mapa tiene la posibilidad de tener una Base, puerto, aeródromo, unidades de tierra, barcos, unidades aéreas, e industria. Alguno de esos puntos están expuestos con un icono. Por ejemplo si una Base tiene también un Puerto, un símbolo de

ancla aparecerá cerca de la base. En la captura de imagen de arriba podemos ver que la ciudad de Tokio tiene un puerto con barcos (el icono del ancla), un aeródromo con unidades aéreas presentes (el icono de aeródromo), y unidades terrestres presentes (el icono de unidad terrestre – un cuadrado con una X en su interior). La base a si mismo está representada por una bandera nacional en el centro del hexágono.

Algunos hexágonos tienen un punto en ellos, lo cual es una manera de decir que son bases potenciales. Para construir allí, el jugador debe atacar el hexágono (aunque la capacidad de defensa de un punto enemigo sea insignificante), y entonces mover una unidad de ingenieros a ese hexágono para que la construcción pueda comenzar.



4.2.4.2 VENTANA EMERGENTE DE INFORMACIÓN DE LA LOCALIZACIÓN

Cuando el cursor del ratón se mueve sobre una localización del mapa, la información aparecerá en una ventana emergente basada sobre que el punto del cursor este sobre el punto de la localización. Si el cursor está apuntando a una base, solamente será mostrada información específica de la base; a sí mismo, apuntando el cursor a un icono de una unidad terrestre en el hexágono subirá información sobre la unidad(es) de tierra localizada en ese hexágono.

Haciendo clic sobre alguno de los iconos subirá una información específica de ese tipo (por ejemplo, haciendo clic en el icono del ancla subirá información de todos los barcos anclados en ese puerto, mientras que haciendo clic en el icono del aeródromo, subirá una lista de todos los aviones que hay en ese hexágono).



4.2.4.3 ORDÉN DE VISUALIZACIÓN DEL HEXÁGONO

El botón de la pantalla es el Visualizador de Órdenes del Hexágono (de aquí en adelante el HCD). Cuando un hexágono es seleccionado por un clic sobre él todas las unidades, bases, industrias y otros puntos localizados en ese hexágono serán mostrados aquí. Nótese que todos los hexágonos no tienen los mismos puntos, p.e., no todos los hexágonos pueden tener industria o unidades aéreas, etc... Solamente los puntos presentes podrán ser vistos en el HCD.

En el ejemplo de abajo, Singapur está seleccionado. El HCD para Singapur ha presentado información por los activos localizados en el hexágono, incluyendo la base, unidades aéreas, unidades terrestres, Fuerzas de Tarea navales, y otra información.



En el lado izquierdo del HCD está una lista de todos los activos localizados en la base. Ellos son:

- » Lista de todos los barcos anclados
- » Ver todos los grupos aéreos de esta base.
- » Ver todas las Fuerzas de Tarea de este hexágono.
- » Ver todas las unidades terrestres basadas en este hexágono.
- » Ver toda la industria en este hexágono.



Haciendo clic en uno de los botones de arriba subirá una pantalla de información similar en apariencia a las pantallas que aparecen en la sección 5.2 Todas las Listas de las Pantallas. Para más información respecto a explicación de estas pantallas, remitirse al seguimiento de las secciones:

- » Lista de todos los barcos anclados (ver 5.2.4 Todos los barcos activos)
- » Ver todos los grupos aéreos de una base (ver 5.2.1 Unidades Aéreas basadas en tierra o 5.2.2 Unidades Aéreas navales)
- » Ver todas las Fuerzas de Tarea en este hexágono (ver 5.2.5 Todas las Fuerzas de Tarea)
- » Ver todas las Unidades Terrestres basadas en este hexágono (ver 5.2.3 Unidades basadas en tierra)
- » Ver todas las industrias en este hexágono (ver 13.0 El sistema de producción)

El jugador puede desplazarse a través de unidades múltiples en el hexágono, si presenta, haciendo clic sobre las flechas al lado de cada uno de los botones de arriba. El jugador puede mover su ratón sobre cada uno de los iconos en orden a obtener un breve visión general de cada:

Haciendo clic al lado de las flechas de Singapur dejará al jugador desplazarse a través de sus bases disponibles. En el escenario del Mapa completo esto puede llevar algún tiempo. Si en el hexágono actual estuvo una Fuerza de Tarea esas flechas te dejarían desplazarte a través de tus Fuerzas de Tarea disponibles en tu bando.



Las flechas al lado de ver todos los grupos aéreos a este botón de la base permite al jugador desplazarse a través de todas las unidades aéreas localizadas en este hexágono (si es un Hexágono de tierra o hexágono de mar). En la captura de imagen de arriba, el primer icono de unidad aérea (referirse a 7.0 Unidades Aéreas para una lista completa) tiene un recuadro amarillo alrededor de él, indicando que es una unidad aérea seleccionada. Escuadrón nº 5 (N 5 Squadron) es el nombre de la unidad aérea que actualmente está seleccionada. El jugador puede subir la pantalla de información de la unidad aérea de este escuadrón haciendo otro clic sobre el icono resaltado o en el nombre del escuadrón.

Las flechas al lado de Ver Todas las Fuerzas de Tarea en este botón del hexágono permiten al jugador desplazarse a través de todas las Fuerzas de Tarea localizadas en este hexágono. Igual que con las unidades aéreas, la Fuerza de Tarea actualmente seleccionada está resaltada con un recuadro amarillo alrededor de su icono (referirse a 6.1.1 Símbolos de las Fuerzas de Tarea para una lista completa) y puede ser seleccionada haciendo clic sobre el icono o sobre la identificación de la Fuerza de Tarea (TF 440, la cual está en el mar).

Las flechas al lado de Ver Todas las Unidades Basadas en Tierra en este botón del hexágono permiten al jugador desplazarse a través de las unidades terrestres basadas en tierra en este hexágono. Si el hexágono contiene una Fuerza de Tarea en el mar con unidades terrestres embarcadas, estas todavía aparecerán. Igual que con las unidades aéreas, la Fuerza de Tarea actualmente seleccionada está resaltada con un recuadro amarillo alrededor de su icono (referirse a 8.1 Tipos de unidades para una lista completa) y puede ser seleccionada haciendo clic sobre el icono o sobre la identificación de la unidad terrestre (en este ejemplo, Ejército de Malasia (Malaya Army)).

No hay flechas al lado de Ver toda la Industria en este botón del Hexágono, porque no hay necesidad de él; los iconos de todos los tipos posibles de industria serán visualizados en el HCD. Referirse a 13.0 El Sistema de Producción para más detalles.

Port: 9(8) *Airfield: 6(7) Supply: 42220 Fuel: 128900 Ships in Port: 32 Aircraft: 134

A lo largo de la parte superior del HCD está una lista de todos los recursos de la base con un número que indican una cantidad de ese recurso:

- » Puerto #(#) (Port #(#)) indica el tamaño del puerto (a la izquierda del paréntesis) y el tamaño potencial estándar (SPS) posible en el paréntesis. Un puerto puede levantar el SPS a normal con un coste de ingenieros / suministros, pero puede incrementar hasta 3 sobre el SPS haciendo un gasto extra de ingenieros y suministros (aunque nunca puedes construir un puerto de tamaño 10).
- » Aeródromo #(#) (Airfield #(#)) indica el tamaño del aeródromo (a la izquierda del paréntesis) y el tamaño potencial estándar (SPS) posible en el paréntesis. Un aeródromo puede levantar el SPS a normal con un coste de ingenieros / suministros, pero puede incrementar hasta 3 sobre el SPS haciendo un gasto extra de ingenieros y suministros (aunque nunca puedes construir un aeródromo de tamaño 10).
- » Suministros, combustible, Barcos en el Puerto, y cada avión dan un total de lo apropiado del activo dentro del hexágono.

4.2.4.4 ÁREAS FUERA DEL MAPA

El jugador Aliado puede hacer uso de un movimiento especial, desde y entre áreas especiales del mapa que están situadas fuera del área del mapa principal. Estas áreas especiales del mapa, o áreas fuera del mapa están localizadas alrededor del borde del mapa principal, y representan áreas del globo que están separadas de las áreas de los Océanos Pacífico e Índico representadas en el mapa principal.

Las áreas fuera del mapa pueden ser conectadas al mapa principal por conexiones terrestres, conexiones marítimas, o ambas, y pueden también ser conectadas directamente a otro por conexión marítima. El movimiento directo es posible, para los Aliados solamente, entre el mapa principal y las áreas fuera del mapa que están conectadas al mapa principal, o entre dos áreas fuera del mapa que estén conectadas entre sí.

Hay dos tipos posibles de movimientos entre el mapa principal y el área fuera del mapa conectada – movimiento por mar y movimiento por tierra.

Para las áreas fuera del mapa conectadas al mapa principal por tierra, el movimiento estratégico puede ser usado para mover unidades terrestres y aéreas entre las dos. Este movimiento trabaja de la misma forma que un movimiento estratégico terrestre normal. Solamente el jugador Aliado puede mover unidades aéreas y terrestres entre áreas fuera del mapa y el mapa principal.

Para el movimiento naval, desde o entre estas áreas fuera del mapa está tratado de una forma diferente que el movimiento naval sobre un mapa normal. El movimiento es llamado “movimiento naval fuera del mapa”. Este tipo de movimiento está disponible para el jugador Aliado. Para el jugador Japonés está prohibido este tipo de movimiento, y no puede mover Fuerzas de Tarea entre el mapa principal y las áreas fuera del mapa.

Las áreas fuera del mapa no conectan a todas las otras áreas semejantes, y no todas tienen conexiones con el mapa principal. Esto quiere decir que algunas áreas fuera del mapa no pueden ser accesibles directamente desde el mapa principal, pero pueden ser alcanzadas desde el mapa principal por el primer movimiento a un área fuera del mapa que esté conectada al mapa principal, entonces desde esa área fuera del mapa ir al destino de la otra área fuera del mapa.

Las áreas fuera del mapa y las conexiones entre ellas y el mapa principal son mostradas en la sección 6.2.10.3.

4.2.4.4.1 ZONAS DE TRÁNSITO

Las Fuerzas de Tarea pueden usar movimientos navales para mover directamente desde el mapa principal a un área fuera del mapa y viceversa, si el área fuera del mapa tiene una conexión marítima al mapa principal. Algunas, pero no todas, áreas fuera del mapa tienen conexiones marítimas al mapa principal. Accesos, movimientos vía naval, a las áreas fuera del mapa desde el mapa principal es una vía a zonas especiales, llamada "Zonas de Tránsito". Estas zonas están colocadas a lo largo de los bordes del mapa principal, en áreas del océano. Cada una de estas zonas, las cuales son marcadas sobre el mapa como hexágonos del océano sombreados. Proveen accesos marítimos entre el mapa principal entre una o más zonas fuera del mapa conectadas. Cada área fuera del mapa esta solamente conectada a, como máximo, a una zona de tránsito sobre el mapa principal.

Las zonas de tránsito presentes sobre el mapa principal, y las áreas fuera del mapa que están conectadas son como las siguientes:

Tabla de localización de las zonas de tránsito

ZONA DE TRÁNSITO	COORDENADAS DE LOS HEXÁGONOS EN EL MAPA	ÁREAS FUERA DEL MAPA CONECTADAS
OCEANO ÍNDICO	4,12 a 4,175	Ciudad del Cabo, Mombasa (en la actual Kenia)
MAR ARÁBIGO	13,5 a 36,5	Adén, Abadán
OCEANO PACÍFICO	226,83 a 227,182	Panamá
OCEANO PACÍFICO SUR	227,184 a 227,202	Puerto Stanley (Islas Malvinas)

Las líneas azules estrechas dibujadas en el mapa indican conexiones marítimas entre áreas fuera del mapa, y entre áreas fuera del mapa y el mapa principal. Estas líneas están dibujadas con el propósito de ilustración solamente, y no tienen una función física en el movimiento naval (u otro). Simplemente enseñan cuales áreas fuera del mapa a cuales otras áreas semejantes, y cuales de ellas conectan al mapa principal.

Algunas áreas fuera del mapa tienen conexiones terrestres al mapa principal. Los movimientos terrestres entre el mapa principal y estas áreas es solamente por movimiento estratégico.

Algunas áreas fuera del mapa no están conectadas a alguna zona de tránsito sobre el mapa, no son directamente accesibles desde el mapa principal. Estas áreas pueden solamente ser alcanzadas por movimiento a ellas desde otras áreas fuera del mapa conectadas.

Las distancias entre hexágonos de las zona de tránsito y bases fuera del mapa están asociadas con estar determinadas usando una coordenada hexágono "virtual" para la base fuera del mapa. Esta coordenada "virtual" no es la actual, o física, coordenada hexágono de la base, pero es una que solamente que solamente es usada para calcular la distancia, en hexágonos, entre la base fuera del mapa y los hexágonos sobre el mapa principal.

Solamente las bases que están en las áreas fuera del mapa que están conectadas al mapa principal tienen coordenadas virtuales. Las distancias entre dos bases fuera del mapa no están calculadas desde coordenadas de hexágono pero se leen desde datos fijos, según la Tabla de Conexión de Áreas fuera del mapa.

Las coordenadas del hexágono virtual de las bases fuera del mapa son las siguientes:

Tabla de Coordenadas Virtuales

BASE FUERA DEL MAPA	COORDENADAS HEXÁGONO VIRTUAL
ADÉN	7,-5
ABADÁN	23,-12
BALBOA (Canal de Panamá)	274,134*
CRISTOBAL (Canal de Panamá)	289,134*
PUERTO STANLEY (Islas Malvinas)	278,238
CIUDAD DEL CABO	-60,88
MOMBASA (Kenia)	-18,12

Obsérvese que algunos de estos valores son negativos, indican que la base está en un "hexágono" virtual que no está incluido dentro de los límites del mapa que se juega.

* Aunque físicamente adyacente a cualquier otro sobre el mapa, Balboa y Cristóbal tienen una diferencia más grande en sus coordenadas del hexágono "virtual". Esto es para simular el tiempo de tránsito por el Canal de Panamá cuando una Fuerza de Tarea está moviendo directamente desde el mapa al lado Atlántico del Canal de Panamá (la base Cristóbal).

4.2.4.4.2 CASILLAS DE CONEXIÓN

Cada conexión marítima entre el mapa principal y las áreas fuera del mapa, o entre dos áreas fuera del mapa, tiene dos casillas de conexión asociadas con él - una para cada dirección de movimiento.

Aunque una Fuerza de Tarea esté sufriendo un movimiento fuera del mapa, está localizada en una casilla de conexión para que pueda todavía ser accedida desde el mapa mismo, mejor que solamente desde la lista de Fuerzas de Tarea. La Fuerza de Tarea puede ser accedida directamente haciendo clic sobre el icono de la Fuerza de Tarea que esta localizado dentro de su casilla de conexión, igual que alguna Fuerza de Tarea sobre el mapa puede ser accedida haciendo clic sobre su icono.

Aunque esté sufriendo fuera del mapa, y localizada físicamente en una casilla de conexión, las Fuerzas de Tarea no pueden interactuar con algunas otras Fuerzas de Tarea, bases, u otros similares sobre el mapa, incluyendo algunas que otras Fuerzas de Tarea que pasen a estar en la misma casilla de conexión. Tampoco pueden interactuar con, ataques, o ser atacadas por, algunas otras unidades o lugares sobre alguna otra parte del mapa, incluyendo áreas fuera del mapa.

4.2.4.4.3 INTERACCIÓN ENTRE LAS DIFERENTES ÁREAS DEL MAPA

Todas las interacciones entre unidades y bases están prohibidas en las circunstancias siguientes:

- » Unidades sobre el mapa principal interactuando con unidades o lugares en un área fuera del mapa.
- » Unidades en un área fuera del mapa interactuando con unidades o lugares sobre el mapa principal.
- » Unidades en un área fuera del mapa interactuando con unidades o lugares en otro área fuera del mapa.
- » Unidades sobre cualquiera, el mapa principal o un área fuera del mapa interactuando con unidades o lugares en una casilla de conexión.
- » Unidades en una casilla de conexión interactuando con unidades o lugares en algún otro hexágono sobre el mapa.
- » Unidades en una Fuerza de Tarea en una casilla de conexión interactuando con alguna otra Fuerza de Tarea en la misma casilla de conexión.

Esta prohibición incluye misiones aéreas. Por ejemplo, una unidad aérea localizada en Panamá no puede elegir un hexágono sobre el mapa principal como el objetivo para algún tipo de misión aérea, incluyendo transferencia.

4.2.4.5 ZONAS DE CONTROL

Los hexágonos constan de siete componentes – los seis lados del hexágono y el área interior a los lados del llamado hexágono. Un lado del hexágono no está compartido con un hexágono adyacente; los hexágonos adyacentes tienen sus propios seis lados de hexágono. Un bando o el otro o ninguno pueden controlar cada uno de estos componentes.

El último bando que ha ocupado últimamente el hexágono establece el control del hexágono. El control de un lado del hexágono está establecido por el último bando que tiene una LCU cruzando un lado de hexágono para entrar o salir de un hexágono. Un bando pierde el control de un hexágono y sus lados cuando ese bando tampoco tiene una LCU y / o un amigo controlando la base en el hexágono. Un bando mantendrá el control de un lado del hexágono hasta que una LCU del bando enemigo cruce ese lado del hexágono para entrar a un hexágono. El control de ese lado del hexágono revertirá entonces al bando enemigo. Los efectos de las Zonas de Control (ZOC) sobre el movimiento están tratados en 8.3.1.1

4.2.5 EL MAPA DE SALTO

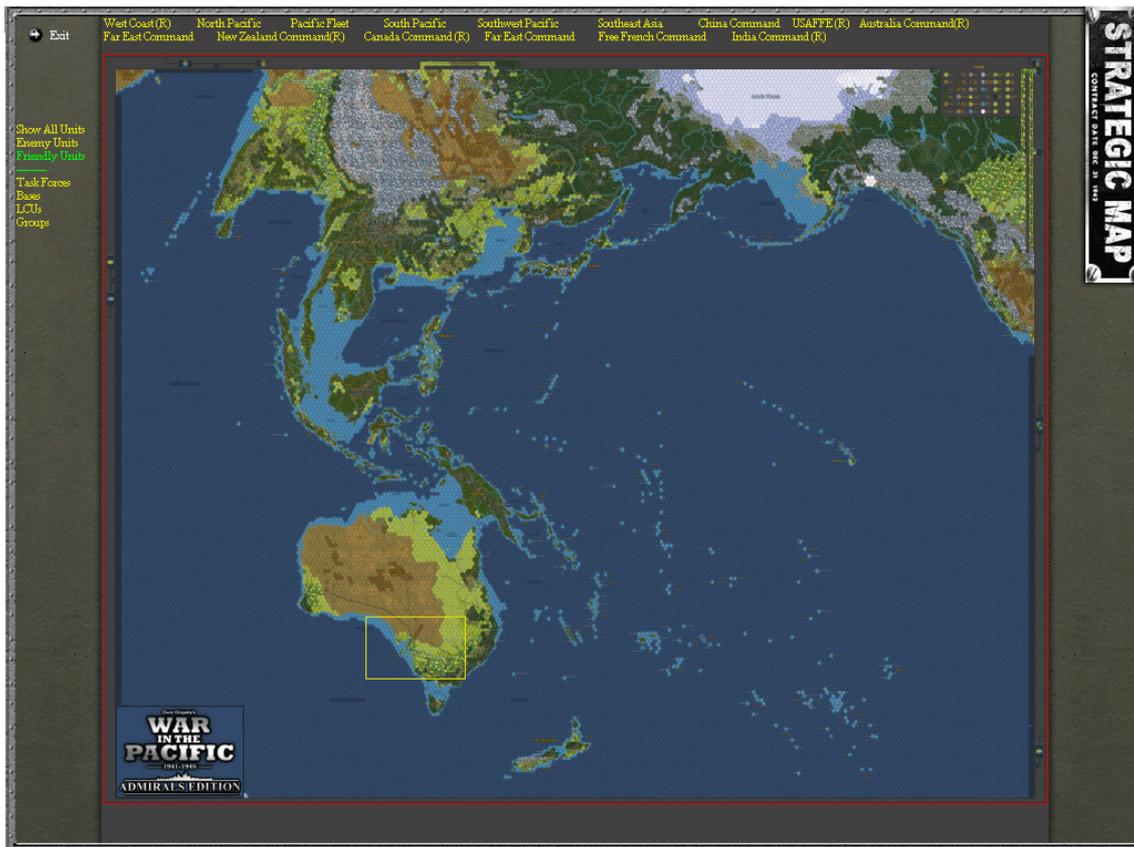
En la esquina inferior derecha de la pantalla está un mapa en miniatura del Océano Pacífico. Un pequeño cuadro recuadrado de amarillo sitúa el área vista del juego en el mapa Táctico. Una larga caja recuadrada en rojo aparecerá sobre este mapa cuando jugando escenarios más pequeños, indiquen las fronteras del escenario.

Para acceder rápidamente a una cierta parte del mapa grande, haz clic sobre la correspondiente área del mapa de salto para mover la vista en el Mapa Táctico a esa nueva localización. O, usa las flechas de dirección o mueve el cursor del ratón a los bordes del Mapa Táctico para mover la vista del Mapa.



Así como se mueve la vista en el Mapa Táctico, así se mueve el pequeño cuadro amarillo en la vista del Mapa de Salto.

4.2.6 EL MAPA ESTRATÉGICO



El Mapa Estratégico puede ser visualizado haciendo clic sobre el botón en el menú superior o presionando [Ctrl] y [A]. Este es esencialmente una vista grande del Mapa de Salto. Para salir de esta vista, haz clic derecho con el ratón o presionar la tecla [esc].



Sobre el lado a mano izquierda del Mapa Estratégico están 7 filtros que controlan que información es visualizada sobre el Mapa Estratégico.

- » Mostrar todas las Unidades (Show all Units)
- » Unidades Enemigas (Enemy Units)
- » Unidades Amigas (Friendly Units)
- » Fuerzas de Tarea (Task Forces)
- » Bases (Bases)
- » LCUs
- » Grupos (Groups)

El control de los 3 primeros filtros los cuales están a un lado se muestran sobre el Mapa Estratégico y los 4 últimos filtros el tipo de unidad que debe ser mostrado.

Haciendo clic en un filtro en cualquier turno “on” (se pondrá verde) o “off” (se desactivará poniéndose en amarillo)

Fijarse que un filtro desde la lista superior y el botón debe estar en “on” para que muestre algo en el Mapa Estratégico.

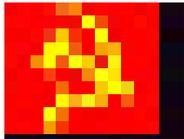
A través de la parte superior de la pantalla está una lista de todos los Mandos que están operando en la Campaña actual. Haciendo clic sobre el nombre de uno de los Mandos no mostraremos las unidades sobre el Mapa Estratégico que están adjuntadas a ese Mando. Haciendo clic sobre el nombre del Mando otra vez volveremos a ver las unidades. Usando este mecanismo determinaremos que Mandos tienen unidades y donde están localizadas; algunas unidades se encontrarán muy lejos pudiendo estar siendo transferidas a otro Mando gastando el número apropiado de Puntos Políticos.

El filtro de "Grupos" muestra las bases terrestres amigas que tienen algún avión estacionado allí. Los Grupos basados en barcos no se muestran, y tampoco están los grupos de las bases enemigas.

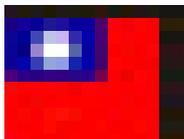
Las unidades enemigas solamente serán vistas si la unidad ha sido detectada o lo ha sido la base.

4.2.7 ICONOS DEL MAPA

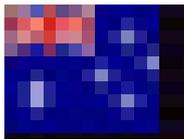
Debajo está un subconjunto de los varios iconos del mapa usados para designar las bases y sus unidades. Obsérvese que para las unidades de tierra, aeródromos y símbolos de ancla, los colores más oscuros indican otros más o fuerzas muy fuertes, mientras que los más claros indican menos o unidades débiles.



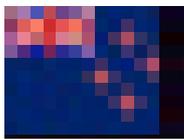
Base Soviética (Aliado)



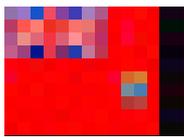
Base China (Aliado)



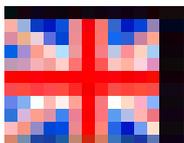
Base Australiana (Aliado)



Base Neo Zelandesa (Aliado)



Base Canadiense (Aliado)



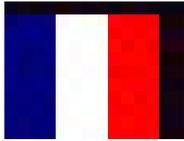
Base Inglesa o India (Aliado)



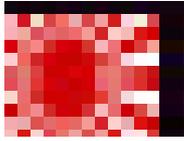
Base Holandesa (Aliado)



Base USA (Aliado)



Base Francesa (Aliado)



Base Japonesa

Nota que los iconos siguientes son los mismos para los Aliados que para los Japoneses; la única diferencia será su color.

Unidades Terrestres Barcos anclados en el puerto Aviones actualmente basados en el aeródromo



5.0 VISUALIZACIONES DE INFORMACIÓN

5.1 VISUALIZACIÓN DE INTELIGENCIA (INTELLIGENCE)

INTELLIGENCE
CONTRACT DATE DEC 31 1943

Date: Dec 7, 1941

ALLIED	JAPANESE	SCORING	
Sorties	Sorties	Allied Bases Controlled:	592
Today: 0	Today: 0	Allied Base Points:	8520
Campaign: 0	Campaign: 0	Japanese Bases Controlled:	242
Air-to-Air Losses	Air-to-Air Losses	Japanese Base Points:	1382
Today: 0	Today: 0	Allied Aircraft Points lost:	0
Campaign: 0	Campaign: 0	Japanese Aircraft Points lost:	0
Destroyed on field	Destroyed on field	Allied Army Loss Points:	0
Today: 0	Today: 0	Japanese Army Loss Points:	0
Campaign: 0	Campaign: 0	Allied Ships Sunk:	0
Destroyed by Flak	Destroyed by Flak	Points for Sunk Allied Ships:	0
Today: 0	Today: 0	Japanese Ships Sunk:	0
Campaign: 0	Campaign: 0	Points for Sunk Japanese Ships:	0
Operational Losses	Operational Losses	Allied Strategic Losses:	0
Today: 0	Today: 0	Japanese Strategic Losses:	0
Campaign: 0	Campaign: 0		
Political Points: 100			
Japanese Score: 1390			
Allied Score: 8307	Soviets Not Active		

- Aircraft Losses
- Aircraft Reinforcement Schedule
- Aircraft Withdrawal Schedule
- Aircraft Replacement Pool
- List Top Pilots
- Pilot Replacements
- Ships Sunk
- Ship Availability
- Ship Withdrawal
- Ground Reinforcement Schedule
- Ground Withdrawal
- Industry/Resource Availability
- Industry/Troops/Resource Pool

→ Exit

La visualización de Inteligencia es la más importante visualización del estado del juego, ya que da una vista de todos los asuntos del juego. Incluye:

5.1.1 OPERACIONES AÉREAS ALIADOS / JAPONESES E INFORMACIÓN VARIA

Salidas Aliados / Japoneses (Allied / Japanese Sorties) – El número de vuelos salidos por ambos bandos, totalizados para el día actual (hoy) y para la Campaña.

Pérdidas aire – aire (Air – to – Air Losses) – Número de aviones perdidos por ambos bandos en combates aire – aire, totalizados para el día actual (hoy) y para la Campaña.

Destruídos en tierra (Destroyed on Field) – Número de aviones perdidos por ambos bandos mientras que están en tierra, totalizados para el día actual (hoy) y para la Campaña.

Destruídos por antiaéreos (Destroyed by Flak) - Número de aviones perdidos por ambos bandos desde la artillería antiaérea, totalizados para el día actual (hoy) y para la Campaña.

Guarniciones Manchurías (Manchukuo Garrison) – Señaladas por dos números; el número de la izquierda de la barra es el Valor de Asalto actual total de todas las unidades terrestres Japonesas en Manchuria, mientras que el número a la derecha de la barra indica el Valor de Asalto mínimo total que debe ser mantenido en Manchuria, o el jugador Japonés arriesgará la intervención Soviética (referido a la sección 8.6).

Puntos Políticos (Political Points) – Indica al jugador actual el total de los Puntos de Política en su Reserva de Puntos de Política (referido a 11.0 Puntos de Política para detalles)

Puntuación Japonesa (Japanese Score) – Indica el actual nivel de puntos de victoria (VP) del bando Japonés (referido a 17.0 Condiciones de Victoria para detalles)

Puntuación Aliada (Allied Score) - Indica el actual nivel de puntos de victoria (VP) del bando Aliado (referido a 17.0 Condiciones de Victoria para detalles)

Soviéticos Activos /no activos (Soviets Active / not active) – Indica de los Soviéticos si están activos o inactivos (referido a la sección 8.6)

5.1.2 PUNTUACIÓN

Bases controladas por los Aliados / Japoneses – El número de bases (en la Campaña actual) que son propiedad de cada bando.

Puntos de Bases Aliadas / Japonesas – El número de puntos marcados para cada bando por el control actual de sus bases. Notar que algunas bases tienen más valor que otras.

Puntos perdidos por pérdidas / aviones Aliados / Japoneses – El número de puntos perdidos en el marcador de cada bando debido a la pérdida de aviones.

Puntos perdidos por pérdidas ejército Aliado / Japonés - El número de puntos perdidos en el marcador de cada bando debido a las bajas de las unidades terrestres.

Barcos hundidos Aliados / Japoneses – El número de barcos de cada bando que han sido hundidos.

Pérdidas estratégicas Aliados / Japoneses – El número de puntos de victoria marcados por dañar / destruir industria (fábricas, centros de recursos / combustible, mano de obra) por bombardeos aéreos (referirse a 17.0 Condiciones de Victoria para más detalles)

5.1.3 MENÚ DE BOTONES

Colocando el ratón sobre un botón visualizas un texto útil que se relaciona con el uso del botón. Las pantallas varias pueden ser accedidas desde la Pantalla de Inteligencia principal por teclas rápidas. La tecla rápida es mostrada en “()” cuando el cursor está posicionado sobre el botón.

Más listas de pantallas pueden ser clasificadas por los temas haciendo clic sobre el encabezamiento de la columna amarilla en la parte superior de la lista, por ejemplo, haciendo clic en el Tipo de Aviones clasificará la lista alfabéticamente por tipo de avión, mientras que haciendo clic en Fecha clasificará la lista en orden numérico por fecha de cierre. Haciendo clic sobre el encabezamiento de la columna de nuevo invertirá el orden del tipo.

5.1.3.1 PÉRDIDAS DE AVIONES (TECLA RÁPIDA 1) (AIRCRAFT LOSSES)

Aircraft Losses Date: Dec 8, 1941

Aircraft Type	(185)	(26)	(24)	(120)	(15)	(185)	(26)	(24)	(120)	(15)
	Today	Air-Air	Flak	Ground	Ops	Total	Air-Air	Flak	Ground	Ops
A-20A Havoc	7	0	0	7	0	7	0	0	7	0
A6M2 Zero	3	0	1	0	2	3	0	1	0	2
B-17D Fortress	3	0	0	3	0	3	0	0	3	0
B-18A Bolo	21	0	0	21	0	21	0	0	21	0
B5N1 Kate	5	0	4	0	1	5	0	4	0	1
B5N2 Kate	6	0	4	0	2	6	0	4	0	2
Elanheim I	3	0	2	1	0	3	0	2	1	0
Elanheim IV	7	0	0	7	0	7	0	0	7	0
Buffalo I	7	2	0	5	0	7	2	0	5	0
D6A1 Val	13	0	8	0	5	13	0	8	0	5
E7K2 Alf	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
F4F-3 Wildcat	3	0	0	3	0	3	0	0	3	0
G3M2 Nell	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1
G4M1 Betty	4	0	2	0	2	4	0	2	0	2
H6K4 Mavis	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
Hudson I	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0
Ki-21-IIa Sally	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0

All Aircraft

Allied Sorties
Today: 385
Campaign: 385

Allied Losses
Today: 147
Campaign: 147

Japanese Sorties
Today: 2064
Campaign: 2064

Japanese Losses
Today: 38
Campaign: 38

List destroyed air groups Back Exit

La pantalla de pérdida de aviones (Aircraft Losses) muestra un desglose de todos los aviones perdidos a la fecha en la campaña actual.

En el lado derecho de la lista está un filtro para ver las pérdidas por ambos bandos, aviones Japoneses o Aliados. Un resumen de salidas y pérdidas para el día actual y de la Campaña esta listada de la referencia.

En esta pantalla, hay un botón para ver una lista de grupos destruidos (List destroyed air groups).

Cuando la niebla de guerra está activada, las pérdidas enemigas no serían necesariamente exactas.

Destroyed air groups: 5 Political points: 150

Name	Aircraft	Size	Date	Base	Nat
WO-4/1	OS2U-3 Kingfisher	2	411207	EE Maryland	US Navy
WO-2/2	OS2U-3 Kingfisher	2	411207	EE Calif ornia	US Navy
WO-2/1	OS2U-3 Kingfisher	2	411207	EE Tennessee	US Navy
WO-1/3	OS2U-3 Kingfisher	2	411207	EE Arizona	US Navy
WO-1/1	OS2U-3 Kingfisher	2	411207	EE Nevada	US Navy

La pantalla de grupos destruidos muestra las unidades aéreas que han sido destruidas.

Colocando el ratón sobre el nombre de la unidad aérea veras cuantos Puntos Políticos son necesarios para reconstruir la unidad. Una unidad aérea destruida puede ser vista haciendo clic en su nombre o reconstruirla haciendo clic derecho sobre el nombre. Los Grupos no son automáticamente reconstruidos cuando son destruidos.

5.1.3.2 PROGRAMA DE REFUERZO DE AVIONES (TECLA RÁPIDA 2) (AIRCRAFT REINFORCEMENT SCHEDULE)

Aircraft Reinforcement Schedule All Types: F FB NF DB EM HB MB LB AB RC TR PA FP FF TB Date: Dec 9, 1941

Unit Name	Aircraft Type	Max A/C	Days Until Arrival	Airfield of Arrival	
1st Ku S-1	A5M4 Claude	27	01 Apr 42	Malcoelap	All Nationalities U Army U Navy
Yokohama Ku S-1	A6M2-N Rufe	9	01 Apr 42	Yokohama/Yokosuka	
Kisarazu Ku K-1	G3M2 Nell	45	01 Apr 42	Chiba	
Genzan Ku S-1	A6M2 Zero	27	01 Apr 42	Chiba	
78th Sentai	Ki-27b Nate	36	31 Mar 42	Mukden	
92nd Sentai	Ki-21-Ic Sally	27	15 Mar 42	Osaka/Kyoto	
68th Sentai	Ki-27b Nate	42	15 Mar 42	Harbin	
91st I.F. Chutai	Ki-51 Sonia	12	68 days	Tokyo	
Yokohama Ku T-1 Det	H8K1 Emily	2	68 days	Yokohama/Yokosuka	
Misawa Ku K-1	G4M1 Betty	27	63 days	Chiba	
40th Ku T-2	B5N1 Kate	6	54 days	Chiba	
40th Ku T-1	D3A1 Val	6	54 days	Chiba	
35th Ku T-1	D3A1 Val	9	54 days	Takao	
33rd Ku T-2	D3A1 Val	6	54 days	Oita	
33rd Ku T-1	B5M1 Mabel	6	54 days	Oita	
31 Ku T-1	D3A1 Val	12	54 days	Manda	
2nd Raiding Sentai	Ki-57-I Topsy	27	37 days	Kagoshima	

List Withdrawals Back Exit

Las listas con el Programa de Refuerzo de Aviones de los escuadrones aéreos del jugador que están esperando a ser entregados en un futuro cercano. A la izquierda una lista de los escuadrones que están a punto de llegar, e información que esta relacionada con sus Tipos de Aviones (Aircraft Type), Max A/C (máximo número de aviones permitidos en ese escuadrón), Días hasta que Lleguen (Days until Arrival) (el número de días jugados que deben pasar antes de que el escuadrón llegue), y el Aeródromo de llegada (Airfield of Arrival) (donde el escuadrón llegará).

La lista puede ser filtrada por tipos de aviones (a través de la parte superior de la pantalla) y por la nacionalidad del grupo (abajo en el lateral).

Una lista de tipos de aviones puede ser encontrada en 20.1.3 Tipos de Aviones en el Apéndice A.

El "Días hasta" retraso es mostrado en días por encima de 90 días. Después que, el retraso es mostrado como una fecha actual (día, mes y año). Haciendo clic en el nombre del grupo se muestran detalles del grupo.

El aeródromo de llegada esta enseñando en ROJO si la base está actualmente ocupada por el enemigo. Si la base está todavía en manos enemigas al tiempo de llegada, el grupo estará diferido a llegar tarde a la base principal nacional de la nacionalidad del grupo.

En la parte inferior de la pantalla está un botón para ver el Programa de Retirada de Aviones (List Withdrawal).

5.1.3.2 PROGRAMA DE RETIRADA DE AVIONES (TECLA RÁPIDA A) (AIRCRAFT WITHDRAWAL SCHEDULE)

Aircraft Withdrawal Schedule All Types: F FB NF DB EM HB MB LB AB RC TR PA FP FF TB Date: Dec 13, 1941

Unit Name	Aircraft Type	Max A/C	Days before withdraw	Current location
14th PG/49th FS	P-36A Mohawk	18	overdue	San Diego
No.100 Sqn RAF Det	Beaufort PR.I	2	6 days	Kuantan
55th PG/37th FS	P-43 Lancer	18	11 days	Portland
1st PG/27th FS	P-38E Lightning	18	16 days	San Diego
1st PG/71st FS	P-38E Lightning	18	17 days	San Diego
2nd BG/6th ES CAF	DB-3F	9	33 days	Changsha
2nd BG/10th ES CAF	DB-3F	9	33 days	Changsha
47th BG/84th ES	B-18A Bob	13	33 days	Fresno
47th BG/85th ES	B-18A Bob	13	33 days	Fresno
47th BG/86th ES	B-18A Bob	13	33 days	Fresno
47th BG/97th ES	B-18A Bob	13	33 days	Fresno
19th BG/38th FS	B-17D Fortress	8	47 days	San Francisco
54th PG/42nd FS	P-39D Airacobra	18	49 days	Seattle
54th PG/56th FS	P-39D Airacobra	18	49 days	Seattle
54th PG/57th FS	P-39D Airacobra	18	49 days	Seattle
39th BG/60th ES	B-17D Fortress	8	51 days	Spokane
39th BG/61st ES	B-17D Fortress	8	51 days	Spokane

All Nationalities
 US Navy
 US Army
 US Marines
 Australian
 New Zealand
 British
 French
 Dutch
 Chinese
 Soviet
 Indian
 Commonwealth
 Philippines
 Canada

List reinforcements Back Exit

Las listas del Programa de Retirada de Aviones de los escuadrones aéreos del jugador que son obligados a ser retirados por el juego por una fecha segura. La lista tiene las mismas columnas que para Refuerzos pero enseña las fechas de retirada (Days before withdraw) y la localización actual (Current location) del grupo. Una falta PP rápidamente está incurrida si un grupo no es retirado para la fecha propuesta.

La lista puede ser filtrada por tipos de aviones (a través de la parte superior de la pantalla) por la nacionalidad de los grupos (abajo en el lateral).

En la parte inferior de la pantalla está un botón para ver la Programación de Refuerzo de Aviones (List reinforcements).

El “Días hasta” retraso es mostrado en días por encima de 90 días. Después de que, el retraso es mostrado como una fecha actual (día, mes y año).

5.1.3.3 RESERVA DE REEMPLAZO DE AVIONES (TECLA RÁPIDA 3) (AIRCRAFT REPLACEMENT POOL)

Aircraft Replacement Pool Date: Dec 9, 1941

Name	Engine Type	In Pool	With/Without Pool				Replace Rate	Production Rate	Avail	Upgrade to
			So Far Used	This Month Turn	To Date	Month				
A5M4 Claude	Nakajima Kotobuki	36	14	0	0	0	0	41-12	A5M4 Claude	
A6M2 Zero	Nakajima Ha-35	38	0	4	12	0	112	41-12	A6M2 Sen Baku-rd	
B4Y1 Jean	Nakajima Hikari	71	0	0	0	0	0	41-12	B4Y1 Jean	
B5M1 Mabel	Mitsubishi Ha-33	11	0	0	0	0	0	41-12	B5M1 Mabel	
C5M2 Babs	Nakajima Ha-35	5	2	0	0	0	0	41-12	C5M2 Babs	
D1A2 Susie	Nakajima Hikari	0	0	0	0	0	0	41-12	D1A2 Susie	
D3A1 Val	Mitsubishi Ha-33	12	12	0	0	0	12	41-12	D3A2 Val-rd	
E13A1 Jake	Mitsubishi Ha-33	23	8	2	6	0	54	41-12	E13A1b Jake-rd	
E14Y1 Glen	Hitachi Amakaze	5	0	0	0	0	9	41-12	E14Y1 Glen	
E7K2 Alf	Mitsubishi Ha-31	40	2	0	0	0	0	41-12	E7K2 Alf	
E8N2 Dave	Nakajima Kotobuki	55	15	0	0	0	0	41-12	E8N2 Dave	
F1M2 Pete	Mitsubishi Ha-31	14	3	0	0	0	6	41-12	F1M2 Pete	
G3M2 Nell	Mitsubishi Ha-33	43	4	1	1	0	22	41-12	G3M3 Nell-rd	
G4M1 Betty	Mitsubishi Ha-32	0	3	1	3	0	25	41-12	G4M2 Betty-rd	
H6K4 Mavis	Mitsubishi Ha-33	2	6	0	2	0	12	41-12	H6K5 Mavis-rd	
L3Y2 Tina	Mitsubishi Ha-33	0	0	0	0	0	0	41-12	L3Y2 Tina	
Ki-15-II Babs	Mitsubishi Ha-31	0	20	0	0	0	0	41-12	Ki-15-II Babs	
Ki-21-Ic Sally	Nakajima Ha-5	46	0	0	0	0	0	41-12	Ki-21-Ic Sally	

All Nationalities
 US Army
 US Navy

Back Exit

La Reserva de Reemplazo de Aviones listan los reemplazos de aviones esperados que están siendo entregados al jugador. En la izquierda esta una lista con los tipos de aviones que están siendo producidos actualmente por las industrias del jugador, junto con sus tipos de motores

(Engine Type) (solamente para los Japoneses), cuantos de estos tipos están actualmente en la reserva (pool) ahora, cuantos han sido producidos y usados (used), cuando está disponible (Month to Date), índices de producción (Production rate) y / o índices de reemplazo (Replace Rate) y el siguiente tipo de mejora (upgrade to).

La diferencia entre Producción y Reemplazo es que la Producción se refiere a fuentes sobre el mapa, mientras que Reemplazos se refiere a fuentes fuera del mapa. A parte de esta distinción, cada vez que el avión entra en la reserva, el avión es llamado “Reemplazos”.

Aprovechar (disponibilidad) es la primera fecha que los aviones nuevos empezarán a ser aviones entregados a la reserva de reemplazos (el número mostrado es el número de aviones esperado a ser entregado cada mes). La fecha de disponibilidad se pondrá roja cuando el avión no esté a tiempo disponible para ser entregado.

El Índice de Reemplazos es el índice de producción total mensualmente desde fuentes fuera del mapa. Esto es el número esperado de aviones que serán entregados a la Reserva de Reemplazos cada mes. Cuando la producción Japonesa esta en “on”, el índice de reemplazos Japonés es cero

El Índice de Producción es el índice de producción total mensualmente de todas las fábricas de la tabla. Suponiendo que tienen los factores requeridos para operar al 100%, este es el número de aviones esperado que será enviado a la Reserva de Reemplazos cada mes.

Una fábrica de aviones que no producirá aviones antes de la fecha de disponibilidad del avión, pero en cambio será asumida para estar investigando el avión y poder subir la fecha de disponibilidad. Las fechas de disponibilidad pueden subirse, pero nunca regresar.

La nombre de “Mejora a” (“Upgrade to”).

El nombre de la mejora estará en gris si la mejora no está disponible actualmente.

Haciendo clic sobre alguna de las cabeceras de las columnas en amarillo arriba clasificará la lista por esos temas.

La lista puede ser filtrada por tipos de avión (a través de la parte superior de la pantalla) y por la nacionalidad del grupo (abajo en el lateral). En suma, la lista puede ser filtrada por Todos (All), Activos (Active), o Investigación y Desarrollo de Aviones (R&D Aircraft), y por aviones con o sin una reserva (Aircraft with / without Pools).

5.1.3.4 PILOTOS LÍDERES (TECLA RÁPIDA 4) (LEADING PILOTS)

Leading Pilots										Date: Dec 9, 1941
Rank	Name	Exp	Fat	Mis	Kills	Fate	Unit	Nat	Type	
LTJG	Iszaki, C.	29	27	3	2	—	Tainan Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
LTJG	Kondo, R.	72	7	1	1	—	Akagi-1	U Navy	A6M2 Zero	
CPO	Nagashima, D.	73	24	2	1	—	Tainan Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
LCDR	Kurakane, N.	71	12	2	1	—	3rd Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
PO1	Murayama, K.	70	24	2	1	—	Hiryu-1	U Navy	A6M2 Zero	
PO2	Sonoyama, M.	72	21	2	1	—	3rd Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
LT	Shingo, H.	29	24	4	1	—	Tainan Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
PO1	Motoyoshi, Y.	70	24	3	1	—	Tainan Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
PO1	Kurosawa, S.	74	27	3	1	—	Tainan Ku S-1	U Navy	A6M2 Zero	
MAJ	Anna, K.	81	29	4	1	—	64th Sentai	U Army	Ki-43-Ib Oscar	

	MIA	WIA	KIA
Campaign	11	5	33
Today	4	1	4

La lista de pilotos líderes muestra los mejores pilotos actuales del bando de cada jugador. Conforme la Campaña avance, esta lista cambiará dramáticamente.

De cada piloto nos da: su rango (Rank), nombre (Name), Experiencia (Exp), fatiga (Fat), número de misiones voladas (Mis), número de derribos o victorias aire – aire (Kills), su destino (Fate), unidad a la que esta asignado (Unit), nacionalidad o servicio de armas (Nat), tipo de avión que están pilotando (Type).

Los números de los pilotos KIA, MIA y WIA se muestran en la parte inferior de la pantalla.

Haciendo clic sobre las cabeceras en amarillo de las columnas ordenaremos la lista por cada tema.

5.1.3.5 REEMPLAZO DE PILOTOS (TECLA RÁPIDA 5) (PILOT POOL / EXPERIENCE AND REPLACEMENT RATE)

Pilot Pool/Experience and Replacement Rate											Date: Dec 9, 1941	
Nationality	In Pool	Added	Experience	Replacement	Months: 1-3		4-6		7-9		10-12	
					#	Exp	#	Exp	#	Exp	#	Exp
US Navy	969	0	55	170	520	5	492	15	517	32	498	44
US Marines	344	0	50	25	75	3	76	17	75	29	76	41
US Army	551	0	45	150	448	3	430	12	435	24	446	36
Soviet	871	0	45	35	104	2	103	13	108	27	106	38
Philippines	17	0	40	8	24	2	24	11	24	24	24	33
New Zealand	136	0	45	20	59	2	57	11	60	25	60	36
Indian	16	0	45	8	24	3	24	14	24	25	24	37
French	0	0	45	0	0		0		0		0	
Dutch	0	0	45	0	0		0		0		0	

La pantalla de Reemplazo de Pilotos muestra todo de los pilotos disponibles del bando del jugador (los jugadores Japoneses nunca ven los Reemplazos Aliados disponibles, y viceversa). Visto de izquierda a derecha sobre esta lista está la nacionalidad (Nationality), el número de pilotos actualmente en la reserva (disponibles) (In Pool), añadidos pasados al fondo (Added), Experiencia (Experience), índice de Reemplazos mensualmente (Replacement), y el número de pilotos de reemplazo que están siendo entrenados cada 3 meses.

Las cuatro últimas columnas representan esos pilotos que están siendo entrenados. Cada mes acabado, los pilotos desde el mes previo suben un mes (con alguna baja debida a accidentes). Los pilotos en el último mes del ciclo de entrenamiento (12 meses) llegan a estar totalmente adiestrados y pasan a añadirse al fondo de pilotos. Hay un botón debajo de la pantalla que muestra la lista de pilotos en la Reserva de Pilotos.

5.1.3.6 RESERVA DE PILOTOS (PILOT RESERVE)

There are 416 pilots in reserve, either in a group's reserve or in the general pilot reserve

Rank	Name	Due	Mis	Kills	Exp	Status	Group	Nat
ENS	Benson, R.H.	-	0	0	76	OK	VB-3	US Navy
ENS	Baker, J.R.	-	0	0	73	OK	VT-3	US Navy
ENS	Cox, H.L.	-	0	0	71	OK	VT-3	US Navy
LCDR	Elders, W.G.	-	0	0	78	OK	VT-3	US Navy
ENS	Haas, J.W.	-	0	0	72	OK	VT-3	US Navy
LT	Hart, P.H.	-	0	0	79	OK	VT-3	US Navy
LT	Adams, S.	-	0	0	76	OK	VB-5	US Navy
ENS	Arntsen, J.M.	-	0	0	72	OK	VB-5	US Navy
LTJG	Benger, N.L.A.	-	0	0	73	OK	VB-5	US Navy
LTJG	Coleman, T.T.	-	0	0	79	OK	VF-6	US Navy
LT	Gray, J.S.	-	0	0	79	OK	VF-6	US Navy
ENS	Mahle, R.W.	-	0	0	77	OK	VF-6	US Navy
ENS	Stambook, R.E.	-	0	0	78	OK	VF-6	US Navy
ENS	Bayers, E.H.	-	0	0	75	OK	VF-6	US Navy
ENS	Dexter, J.C.	-	0	0	70	OK	VS-6	US Navy
ENS	Brock, J.W.	-	0	0	76	OK	VT-6	US Navy
LT	Ely, A.V.	-	0	0	79	OK	VT-6	US Navy
2LT	Goncharenko, J.	-	0	0	45	OK	42SAP-TOF BAE	Soviet
ENS	Tanner, B.	-	0	0	64	OK	VP-101	US Navy
LT	Utter, H.T.	-	0	0	71	OK	VP-101	US Navy
1LT	Smith, R.T.	-	0	0	67	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
1LT	Older, C.H.	-	0	0	85	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
PO	Baumler, A.J.	-	0	0	63	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
2LT	Bisset, J.C.	-	0	0	63	OK	AVG/3rd Sqd	US Army

La pantalla de la Reserva de Pilotos muestra una lista con los nombres de los pilotos quienes están asignados a los grupos (o están aún por llegar), asignados a un fondo general de pilotos o asignados como instructores de entrenamiento. La lista enseña el rango del piloto (Rank), el nombre (Name), la disponibilidad y algunos detalles generales, incluyendo el estatus del piloto. Los pilotos en el Fondo General están asignados a la reserva basado en el tipo de avión que vuelan - Caza, Bombardero, etc.

Los pilotos que son los más destacados pueden ser seleccionados y transferidos al Mando de Entrenamiento, o desde el Mando de Entrenamiento al Fondo de la Reserva. Ver la sección 16.3 para más información sobre los pilotos de reemplazo.

5.1.3.7 BARCOS HUNDIDOS (TECLA RÁPIDA 6) (SUNK SHIPS)

Sunk Ships										All Ships	CV/CVL	CVE	EB/EC	CA/CL	DD	DE	APD	AP	AK	AO	TK	SS	Aux	Mine	Pat	LS	LC
Japanese Ships										Allied Ships																	
Type	Name	Points	Navy	Sunk Date	Sunk By	Last Turn										Last Month											
EB	Maryland	185	US Navy	4/1/2007	800 kg AP Bomb	At Pearl Harbor																					
EB	Oklahoma	157	US Navy	4/1/2007	800 kg AP Bomb	At Pearl Harbor																					
EB	Colorado	185	US Navy	4/1/2007	800 kg AP Bomb	At Pearl Harbor																					
EB	West Virginia	185	US Navy	4/1/2007	800 kg AP Bomb	At Pearl Harbor																					
EB	Tennessee	184	US Navy	4/1/2007	800 kg AP Bomb	At Pearl Harbor																					
EB	Princes of Wales	202	British	4/1/2007	18in Type 91 Torpedo	Near Mersing, S2, 82																					
DD	Patterson	6	US Navy	4/1/2007	18in Type 91 Torpedo	At Pearl Harbor																					
DM	Besse	5	US Navy	4/1/2007	18in Type 91 Torpedo	At Pearl Harbor																					

La lista muestra todos los barcos que han sido hundidos por el enemigo a la fecha. De izquierda a derecha, los detalles incluyen el Tipo de barco (Type), el nombre del barco (Name), el número de Puntos de Victoria del barco ganados por el jugador enemigo (Points), la nacionalidad de la Marina del barco (Navy), la fecha en que el barco fue hundido (Sunk Date), por qué fue hundido (Sunk By), y cerca de donde se encontraba el barco cuando fue hundido. Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

5.1.3.8 DISPONIBILIDAD DE BARCOS (TECLA RÁPIDA 7) (SHIP REINFORCEMENT AVAILABILITY AND ARRIVAL SCHEDULE)

Ship Reinforcement Availability and Arrival Schedule										All Ships	CV/CVL	CVE	EB/EC	CA/CL	DD	DE	APD	AP	AK	AO	TK	SS	Aux	Mine	Pat	LS	LC
Type	Name	ETA	Build Rate	Arrival Location																							
CV	Junyo	03 May 42	Normal 84	Nagasaki/Sasebo																							
CV	Hiyo	31 Jul 42	Normal 84	Kobe																							
CV	Taiho	08 Mar 44	Normal 103	Kobe																							
CV	Shinano	20 Nov 44	Normal 157	Yokohama/Yokosuka																							
CV	Unryu	07 Aug 44	Normal 61	Yokohama/Yokosuka																							
CV	Amagi	12 Aug 44	Normal 61	Nagasaki/Sasebo																							
CV	Katsuragi	16 Oct 44	Normal 61	Hiroshima/Kure																							
CV	Kasagi	16 May 45	Normal 61	Nagasaki/Sasebo																							
CV	Aso	16 Jun 45	Normal 61	Hiroshima/Kure																							
CV	Ikoma	16 Jun 45	Normal 61	Kobe																							
CWL	Shoho	48 days	Normal 39	Yokohama/Yokosuka																							
CVL	Fuyuhō	28 Nov 42	Normal 47	Yokohama/Yokosuka																							
CWL	Ibuki	16 Apr 45	Normal 44	Osaka/Kyoto																							
CVE	Unyo	31 May 42	Normal 53	Nagasaki/Sasebo																							
CVE	Chuyo	25 Nov 42	Normal 53	Nagasaki/Sasebo																							
CVE	Shinyo	15 Dec 43	Normal 35	Nagasaki/Sasebo																							

Totals:
 Supply: 2960821
 Fuel: 4430055
 Manpower: 797
 Industry: 6650
 Resources: 12700 (7112629)
 Oil: 211 (3193499)
 Shipyard Repair: 640
 Naval Shipyard: 1384
 Merchant Shipyard: 807
 Armament: 501
 Vehicles: 60
 Aircraft Engines: 784
 Aircraft Assembly: 370 + (823 -rd)

PT Boats Available:	0	Midget Subs Available:	19
MGBs Available:	0	Barges Available:	0

Esto muestra una lista de barcos que están disponibles para ser entregados al jugador, incluyendo el tiempo estimado de llegada al mapa y sus puntos de entrada. De izquierda a derecha está listado el tipo de barco (Type) (o el tipo de clase, por ejemplo CV para portaaviones, DD para destructores, etc.), el nombre del barco (Name), el tiempo estimado de llegada (ETA) medido en días, y la Base (o localización) a la que el barco llegara en el mapa (Arrival Location).

A lo largo de la parte de arriba de la pantalla está una lista de abreviaturas. Haciendo clic en cada una subiremos una lista que pertenece a ese tipo de barco:

- » Todos los barcos (All Ships) – Muestra todos los barcos.

- » CV / CVL – Portaaviones y Portaaviones Ligeros.
- » CVE – Portaaviones de Escolta.
- » BB / BC – Acorazados y Cruceros de Batalla.
- » CA / CL – Cruceros Pesados y Cruceros Ligeros.
- » DD – Destrucciones.
- » DE – Destrucciones de Escolta.
- » APD – Destrucciones de Transporte de tropas.
- » AP – Transportes
- » AK – Barcos de Carga.
- » AO – Petroleros de la Flota.
- » TK – Buque Cisterna.
- » SS – Submarino.
- » AUX – Barco Auxiliar.
- » Mine – Minador y Dragaminas.
- » Pat – Embarcación de Patrulla.
- » LS – Barcos de Desembarco.
- » LC – Embarcación de Desembarco.

A lo largo del lado derecho esta una lista de nacionalidades, junto con “Todas las Nacionalidades” (“All Nationalities”). Haciendo clic sobre alguna nacionalidad conmutará inclusión / exclusión de los barcos por esa nación. Mientras que haciendo clic en “Todas las Nacionalidades” (“All Nationalities”) conmutará todas las nacionalidades en “on” o “off”.

Las embarcaciones pequeñas que están disponibles están totalizadas en la parte inferior de la pantalla.

Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

El “Días hasta” retraso es mostrado en días por encima de 90 días. Después de que, el retraso es mostrado como una fecha actual (día, mes y año).

5.1.3.8.1 PROGRAMA DE RETIRADA DE BARCOS (SOLAMENTE JUGADOR ALIADO – TECLA RÁPIDA W) (SHIP WITHDRAWAL SCHEDULE)

Type	Name	Withdraw	Days	Cost	Location	Return
CL	Enterprise	42/11/01	329	15	TF 439	-
CL	Danae	44/04/04	849	15	TF 440	-
CL	Dragon	42/07/24	229	15	TF 438	-
CL	Durban	43/10/23	685	15	TF 438	-
CL	Dauntless	43/03/18	466	15	TF 428	-
CL	Ceres	43/09/27	639	15	TF 423	-
CL	Mauritius	43/05/19	528	15	Singapore	-
CLAA	Caledon	42/07/09	214	15	Colombo	-
CLAA	Capetown	43/09/01	633	15	Bombay	-
CLAA	Colombo	42/06/05	180	15	Colombo	-
DD	Isis	43/04/19	498	9	Singapore	-
AP	Tasker H. Bliss	42/08/19	255	20	San Francisco	-
AP	Hugh L. Scott	42/08/14	250	20	TF 408	-
xAP	West Point	44/06/12	918	20	TF 422	-
xAP	Wakefield	42/06/21	196	20	TF 422	-
xAP	Mount Vernon	44/05/22	897	20	TF 422	-
AP	Henry T. Allen	42/09/11	278	20	San Francisco	42/12/17
AP	Joseph T. Dickman	42/02/24	79	20	TF 422	44/01/16
CL	Glasgow	42/08/06	242	15	TF 439	45/08/22

Show: **All Withdrawals** **Next Month** **Due and Overdue** ↩ Back ↪ Exit

All Nationalities
 US Navy
 US Army
 US Marines
 Australian
 New Zealand
 British
 French
 Dutch
 Chinese
 Soviet
 Indian
 Commonwealth
 Philippines
 Canada

El programa de retirada de barcos lista los barcos que está planificado ser retirados del teatro. La fecha programada para la retirada para cada barco esta listada, a lo largo con el Nombre del barco (Name) y el Tipo (Type) y la localización actual del barco (Location), y el coste diariamente (Cost), en Puntos Políticos, por fracaso para retirar el barco. Si el barco está retrasada su retirada, los días de retraso serán visualizados. Observe que solo los barcos que deben ser retirados son mostrados en esta pantalla. Las selecciones de la parte inferior de la pantalla permite la selección de retiradas por periodo de tiempo.

El mismo tipo, clase y nacionalidad que son utilizados en Programación de Barcos Disponibles está también disponible.

5.1.3.9 PROGRAMA DE REFUERZOS TERRESTRES (TECLA RÁPIDA 8) (GROUND UNIT REINFORCEMENT ARRIVAL SCHEDULE)

Ground Unit Reinforcement Arrival Schedule						
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Days Until Arrival	Base of Arrival
ENG	110th USA Base Force	Pacific Fleet	852	0	2 days	San Diego
ENG	111th USAAF Base Force	Pacific Fleet	1080	0	2 days	San Francisco
ENG	112th USA Base Force	Pacific Fleet	852	0	2 days	San Francisco
ENG	113th USAAF Base Force	Pacific Fleet	1318	0	2 days	Los Angeles
ENG	118th USAAF Base Force	Pacific Fleet	1318	0	2 days	Pearl Harbor
ENG	119th USN Base Force	Pacific Fleet	620	0	2 days	March Field
INF	101st PA Regt/1 Bn	USAFFE	405	21	2 days	Dadjangas
INF	101st PA Regt/2 Bn	USAFFE	405	21	2 days	Davao
INF	101st PA Regt/3 Bn	USAFFE	405	21	2 days	Cotabato
ENG	4th USN Port Svc Engr Bn	Pacific Fleet	360	0	2 days	Pearl Harbor
ENG	5th USN Port Svc Engr Bn	Pacific Fleet	360	0	2 days	San Francisco
ENG	6th USN Port Svc Engr Bn	Pacific Fleet	360	0	2 days	San Diego
ENG	1st USN Port Svc Engr Bn	Pacific Fleet	360	0	2 days	Pearl Harbor
INF	161st Infantry Rgt	Pacific Fleet	5706	126	4 days	San Francisco
AA	205th Cst AA Rgt	Pacific Fleet	1400	0	4 days	Los Angeles
ARM	B Sqn 3rd Hussars Rgt	Far East Command	1590	16	4 days	Aden

El Programa de Refuerzos Terrestres lista todas las unidades terrestres que podrían ser entregadas en un futuro cercano. De izquierda a derecha, cada Tipo (Type) de unidad (INF para infantería, HQ para Cuarteles Generales, etc.), Nombre (Name) de la unidad, a qué Cuartel General esta asignada (Attached to) y cuando llegará al mapa (Days Until Arrival), qué coste de carga (Load Cost) tiene esta unidad para cargarla sobre transportes, valor de Asalto (Assault) de la unidad, el número de Días hasta que llegue (Days Until Arrival), y su Puerto de llegada (Base of Arrival).

Las columnas de coste de carga, Puerto de llegada, y Días hasta que llegue pueden ayudar al jugador a tener pensado el transporte en ese puerto para el día que lleguen los refuerzos, para que puedan ser inmediatamente cargados y movidos donde sean necesarios.

A lo largo de la parte superior de la pantalla está una lista de los tipos de unidades terrestres, las cuales no están abreviadas y son muy claras. Haciendo clic sobre cada una sube una lista que pertenece a ese tipo de unidad terrestre. Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

El "Días hasta" retraso es mostrado en días por encima de 90 días. Después de que, el retraso es mostrado como una fecha actual (día, mes y año).

5.1.3.10 PROGRAMA DE RETIRADA DE UNIDADES TERRESTRES (TECLA RÁPIDA G) (ALLIED / JAPANESE UNITS TO BE WITHDRAWN)

Allied Units To Be Withdrawn

Type	Name	Attached to	Assault	Location	Delay in days	Withdraw in days
CD	Convoy WS.12/OS.13 Sup Cvy	Convoy Command	0	Cape Town	11 days	24 days
CD	Convoy WS.14/OS.14 Sup Cvy	Convoy Command	114	Cape Town	32 days	55 days
ENG	Hong Kong Det	Far East Command	0	Hong Kong	On map	56 days
CD	Convoy WS.15/OS.16 Sup Cvy	Convoy Command	24	Cape Town	71 days	83 days
CD	56th Cst Art Rgt	Pacific Fleet	0	San Francisco	On map	84 days
CD	Convoy WS.16/OS.17 Sup Cvy	Convoy Command	72	Cape Town	20 Mar 42	31 Mar 42
ENG	AVG Ground Echelon	China Air Task Force	0	Toungoo	On map	01 May 42
CD	Convoy TB.4 Sup Cvy	Convoy Command	104	Cape Town	01 Apr 42	01 May 42
INF	126th Rifle Div	25th Army	336	Voroshilov	On map	15 May 42
CD	Convoy WS.17/OS.20 Sup Cvy	Convoy Command	84	Cape Town	01 May 42	31 May 42
CD	Convoy WS.18/OS.22 Sup Cvy	Convoy Command	48	Cape Town	18 May 42	31 May 42
CD	Convoy TB.5 Sup Cvy	Convoy Command	104	Cape Town	01 May 42	31 May 42
INF	9th Burma Rifles Bn	Burma Command	12	Meiktila	On map	01 Jun 42
INF	10th Burma Rifles Bn	Burma Command	14	Magwe	On map	01 Jun 42
CD	Convoy WS.19/OS.25 Sup Cvy	Convoy Command	72	Cape Town	01 Jun 42	30 Jun 42
CD	Indpdt Sailing Sup Cvy	Convoy Command	0	Port Stanley	01 Jun 42	30 Jun 42

Back Exit

El programa de retirada de unidades terrestres lista las unidades terrestres que está planificado ser retiradas del teatro. De izquierda a derecha están, cada Tipo (Type) de unidad (INF para infantería, HQ para Cuarteles Generales, etc.), Nombre (Name) de la unidad, a qué Cuartel General esta asignada (Attached to), valor de Asalto (Assault) de la unidad, localización actual de la unidad (Location). Si la unidad presenta retraso en su fecha de retirada este retraso se visualiza en días en la columna (Delay in days). La fecha programada para la retirada para cada unidad esta listada en días en la columna (Withdraw in days). Observe que solo las unidades terrestres que deben ser retiradas son mostradas en esta pantalla.

Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

El "Días hasta" retraso es mostrado en fecha por encima de 90 días. Después de que, el retraso es mostrado como una fecha actual (día, mes y año).

5.1.3.11 INDUSTRIAS / RECURSOS DISPONIBLES (TECLA RÁPIDA 9) (INDUSTRY AND RESOURCE AVAILABILITY)

Industry and Resource Availability

Location	Type	Amount
Abakan	Resources (100)	20
Adelaide	Manpower	7
Adelaide	Resources (1600)	60
Adelaide	Heavy Industry	40
Adelaide	Light Industry	180
Aden	Repair Shipyard	20
Agra	Manpower	6
Agra	Resources (300)	20
Agra	Light Industry	40
Alumadabad	Manpower	14
Alumadabad	Resources (800)	40
Alumadabad	Heavy Industry	20
Alumadabad	Light Industry	80
Ajmer	Manpower	3
Ajmer	Resources (200)	20
Ajmer	Light Industry	20
Alayab	Manpower	1
Alameda	Resources (100)	20

Totals: Date: Dec 7, 1941

Supply: 3,856,179

Fuel: 5,291,400

Manpower: 944 (30,000)

Heavy Industry: 5178 (20,000)

Light Industry: 12646 (20,000)

Refinery: 5380 (20,000)

Resources: 16775 (222,785)

Oil: 5580 (140,930)

Shipyard Repair: 1908

Aircraft Assembly: 65 + (843 -rd)

Atomic Bombs: 0

Back Exit

Todos las localizaciones de recursos e industrias propiedad del jugador están listadas en la pantalla de Industrias / Recursos disponibles. Desde aquí el jugador puede ver una lista de cada localización propia con sus recursos y / o industrias, el Tipo de recurso / industria que la localización tiene (Type), y la cantidad (Amount) de recursos /industrias que actualmente tienes.

La figura en la columna de Cantidad (Amount) que está entre paréntesis es la parte de daño de los recursos / industria.

Si la industria es una fábrica de aviones, entonces el nombre enseña el tipo de motor requerido y la fecha disponible para el avión (si esta en Investigación y desarrollo RD).

En el extremo derecho está una lista de Totales que detalla todos los recursos e industrias del jugador. Desde aquí cada recurso es desplegado, permitiendo al jugador obtener un sentimiento de sus ventajas y quizás una guía de ayuda con la cual dirigir los planes ofensivos pudiera entrar si le falta algún artículo. Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

Haciendo clic sobre la localización (Location) centraremos el mapa en esa localización.

5.1.3.12 FONDO DE INDUSTRIAS / TROPAS / RECURSOS (TECLA RÁPIDA 0) (INDUSTRY / TROOPS / RESOURCE POOL)

Industry/Troops/Resource Pool		With/Without Pools				Totals: Date: Dec 7, 1941	
Name	In Pool	Used So far	—Produced— Last built This month	Build Rate	Available From	Till	
BA-10M Armored Car	0	0	0	6	37/01	42/01	▲
BA-6 Armored Car	0	0	0	3	39/01		■
BA-64 Armored Car	0	0	0	3	39/01		
BT-7 Cavalry Tank	0	0	0	60	39/01	42/01	
T-26S Light Tank	0	0	0	60	39/01	42/01	
T-38 Tankette	0	0	0	4	39/01	42/01	
BA-20 Armored Car	0	0	0	3	39/01		
Garrison Unit	0	0	0	1	41/01		
15" CD Gun	0	0	0	1	41/01	42/04	
12 Pounder CD Gun	0	0	0	1	41/01		
Chinese Cavalry Sqd	0	0	0	114	41/01		
Chinese Engineer Sqd	0	0	0	3	41/01		
75mm Field Gun	0	0	0	12	41/01		

Totals: Date: Dec 7, 1941
 Supply: 3856,179
 Fuel: 5,291,400
 Manpower: 944 (30,000)
 Heavy Industry: 5178 (20,000)
 Light Industry: 12546 (20,000)
 Refinery: 5360 (20,000)
 Resources: 16775 (222,785)
 Oil: 5580 (140,930)
 Shipyard Repair: 1908
 Aircraft Assembly: 65 + (843 -rd)
 Atomic Bombs: 0

Todos los asuntos industriales y tropas están listados aquí. Esta lista actúa como una hermana de la pantalla de Disponibilidad de Industrias / Recursos pero detallando la disponibilidad de recursos, tales como escuadrones de infantería de diferentes nacionalidades, aparatos de radar, escuadrones de ingenieros y apoyo motorizado.

El nombre (Name) de cada tipo de artículo está listado junto con el número de que artículo que está en el Fondo de Ahora (In Pool), el nombre usado en el Fondo hasta el momento en la Campaña (Used So far) y su índice de Construcción (Build Rate).

Si el nombre del artículo esta en GRIS indica que no está disponible en este momento. El artículo no está fuera disponible su Aprovecha desde y Hasta que fecha (Available From Hill).

El resumen a la derecha es el mismo que se encuentra en la pantalla de Disponibilidad de Recursos / Industria.

Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

5.1.3.13 FONDO DE PRODUCCIÓN DE AVIONES / MOTORES (TECLA RÁPIDA E) (AIRCRAFT AND ENGINE PRODUCTION)

Aircraft and Engine Production							Date: Dec 9, 1941	Totals:
Name	In Pool	Used	Production		Rate	Avail Year	Engine	Supply: 2,980,821
			Last turn	This month				Fuel: 4,430,055
Engine - Hitachi Amakaze	122	0	0	0	11 x(0)	4/12	Hitachi Amakaze	Aircraft Engines: 784
Engine - Hitachi (early)	333	2	1	3	40 x(0)	4/12	Hitachi (early)	Aircraft Assembly: 508 + (19 -rd)
Engine - Kawasaki (early)	85	0	0	0	0 x(0)	4/12	Kawasaki (early)	
Engine - Mitsubishi Ha-31	245	3	1	3	45 x(0)	4/12	Mitsubishi Ha-31	
Engine - Mitsubishi Ha-32	51	6	4	12	120 x(0)	4/12	Mitsubishi Ha-32	
Engine - Mitsubishi Ha-33	120	10	4	14	130 x(0)	4/12	Mitsubishi Ha-33	
Engine - Nakajima Ha-5	97	4	0	0	7 x(0)	4/12	Nakajima Ha-5	
Engine - Nakajima Ha-34	5	0	0	2	20 x(0)	4/12	Nakajima Ha-34	
Engine - Nakajima Ha-35	169	15	6	18	180 x(0)	4/12	Nakajima Ha-35	
Engine - Nakajima Hikari	99	0	0	0	0 x(0)	4/12	Nakajima Hikari	
Engine - Nakajima Kotobuki	250	7	1	3	25 x(0)	4/12	Nakajima Kotobuki	
ASM4 Claude	26	14	0	0	0 x(0)	4/12	Nakajima Kotobuki	
A6M2 Zero	38	0	4	12	112 x(0)	4/12	Nakajima Ha-35	
B4Y1 Jean	71	0	0	0	0 x(0)	4/12	Nakajima Hikari	
B5M1 Mabel	11	0	0	0	0 x(0)	4/12	Mitsubishi Ha-33	
CSM2 Eabs	5	2	0	0	0 x(0)	4/12	Nakajima Ha-35	
D3A1 Val	12	12	0	0	12 x(0)	4/12	Mitsubishi Ha-33	
E13A1 Jake	23	8	2	6	54 x(0)	4/12	Mitsubishi Ha-33	

La producción de aviones Japoneses y motores esta listada aquí ambos detalles de motores y aviones juntos.

El nombre del motor / avión (Name) está listado junto con la cantidad en el fondo (In Pool), usado desde el fondo (Used), lo producido en el último turno (Last turn) y en el mes (This month), el número de producción total, la cantidad total de producción y el índice de disponibilidad (Rate).

Si el nombre del artículo esta en GRIS indica que no está disponible en este momento. El artículo no está fuera disponible durante una fecha especificada.

Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

La clasificación por la columna de motores es útil para poner el tipo de motor y avión usados juntos en orden a comparar las cantidades de producción.

Haz clic derecho en "Usado" ("Used") y veras las cantidades esperadas de "Necesidades" para cubrir los Reemplazos / Mejoras.

5.2 PANTALLAS LISTAR TODO

Las pantallas varias de listar todo ..., muestran todas las bases, aviones, Fuerzas de Tarea y unidades terrestres sobre el mapa. Cada una proporciona una lista de ese tipo de asunto y da un breve descripción de él.

5.2.1 LISTA DE UNIDADES AÉREAS BASADAS EN TIERRA (ALL LAND BASED AIR UNITS)

All Land Based Air Units Total aircraft: 4341 - Ready: 3494, Not ready: 747, Reserve: 100

Show: All Types F FB NF DB EM HB MB LB AB RC TR PA FP FF TB
 Select: All Nations USN USA USMC Aus NZ Brit Fr Dut Cla Sov Ind CW Phil Can

Unit Name	Aircraft Model	Upgd	Ready	N/Rdy	Reserve	Repls	Num	Exp	Fat	Morale	Mission	Patrol	Location	Pilot	
														Sov	Ind
1-VIG II	139WH-3	Y	6	0	2	Y	6	55	4	55	Naval	0	Malang		
1-VIG V	B-339D	Y	4	0	1	Y	5	54	1	54	Escort	30	Singlawang		
1-VIG I	139WH-3	Y	8	1	2	Y	11	54	1	54	Naval	0	Samarinda		
1-VIG III	139WH-3	Y	7	2	1	Y	10	56	2	56	Naval	0	Batavia		
1-VIG IV	Hawk 75A-7	Y	12	0	1	Y	13	51	1	51	Training	0	Madison		
10 BAb-TOF/19 IAP	I-16m24	Y	26	6	0	Y	32	53	4	53	Training	0	Vladivostok		
10 BAb-TOF/33 BAP	SB-2	Y	25	7	0	Y	32	55	4	55	Training	0	Vladivostok		
10 BAb-TOF/34 BAP	SB-2	Y	29	3	0	Y	32	57	4	57	Training	0	Vladivostok		
10th ES PAAC	B-10B Martin	Y	2	0	0	Y	2	47	2	47	Naval	0	Cabanatuan		
115 MRAP-TOF	MER-2	Y	9	3	0	Y	12	52	5	52	Training	0	Nikolaevsk		
117 MRAP-TOF	MER-2	Y	30	2	0	Y	32	54	3	54	Training	0	Nikolaevsk		
11th BG/26th ES	B-18A Bolo	Y	5	2	0	Y	7	54	3	54	Training	0	Pearl Harbor		
11th BG/42nd ES	B-18A Bolo	Y	5	3	0	Y	8	52	5	52	Training	0	Pearl Harbor		
11th BG/50th RS	B-18A Bolo	Y	5	2	0	Y	7	55	5	55	Training	0	Pearl Harbor		
11th BG/Hq Sqd#	B-18A Bolo	Y	1	1	0	Y	2	54	4	54	Training	0	Pearl Harbor		
11th FG/41st FS CAF	I-16-III	Y	2	2	0	Y	4	25	4	25	Training	0	Chengtu		
11th FG/42nd FS CAF	I-16-III	Y	2	2	0	Y	4	25	5	25	Training	0	Chengtu		

Allow upgrades for groups on this list
 No upgrades for groups on this list
 Stand down all on list
 Allow replacements for groups on this list
 No replacements for groups on this list
 Reactivate all on list

La pantalla de todas las unidades aéreas basadas en tierra lista todos los escuadrones aéreos basados en bases aéreas terrestres, no sobre barcos. Esto proporciona al jugador un resumen con sus recursos aéreos.

- » Nombre de la Unidad (Unit Name) – El nombre del escuadrón. Sobre este nombre se puede hacer clic para acceder a la pantalla de Información de la Unidad Aérea (ver la sección 7.1 para más detalles). Un # está impreso cerca del nombre si está listo para retirarse.
- » Modelo de avión (Aircraft Model) – El tipo de avión que el escuadrón está volando.
- » Listo (Ready) – Indica el número de aviones del escuadrón que están listos para volar misiones.
- » No Listo (N / Rdy) – Indica el número de aviones del escuadrón que están dañados o bajo mantenimiento.
- » Reserva (Reserve) – Indica el número de aviones que están en reserva para este escuadrón (Estos son aviones que son usados como reemplazos par aviones dañados / destruidos en el escuadrón)
- » Num – Número de pilotos en el escuadrón.
- » Exp – El nivel de experiencia del escuadrón.
- » Fat – El nivel de Fatiga actual del escuadrón.
- » Moral (Morale) – La moral actual del escuadrón.
- » Misión (Misión) – La misión primaria asignada al escuadrón.
- » Patrulla (Patrol) – Nivel de Patrullas actuales del escuadrón. Si el escuadrón tiene más que un nivel de patrulla puesto, entonces un * es mostrado en contra la misión.
- » Localización (Location) – La localización del escuadrón.

En suma hay dos columnas no clasificables que indican están actuando sobre el escuadrón.

A lo largo de la parte superior de esta pantalla está una lista de abreviaturas. Haciendo clic en cada una de ellas subiremos una lista que están relacionadas con esas clases de aviones. Una lista de los tipos de aviones puede ser encontrada en el Apéndice sección 20.1.3.

Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

Haciendo clic sobre la localización centrará el mapa sobre esa localización.

La parte inferior de la pantalla tiene varios botones que pueden ser usados para abrir /cerrar los reemplazos, modernizaciones o retirar los grupos filtrados en la lista.

5.2.2 LISTA DE UNIDADES AÉREAS NAVALES (ALL NAVAL AIR UNITS)

All Naval Air Units Total aircraft: 366 - Ready: 355, Not ready: 11, Reserve: 0

Show: All Types F FB NF DB LB RC TR PA FP FF TB
 Select: All Nations USN USA USMC Aus NZ Brit Fr Dut Chi Sov Ind CW Phil Can

Unit Name	Aircraft Model	Upgd	Ready	N/Rdy	Reserve	Repls	Num	Exp	Fat	Morale	Mission	Patrol	Location
GVT-13 S-1	CXI-W	Y	2	0	0	Y	2	55	8	55	Search	50	CL De Ruyter
GVT-13 S-2	CXI-W	Y	1	0	0	Y	1	50	0	50	Search	50	CL Tromp
GVT-14 S-1	CXI-W	Y	2	0	0	Y	2	57	6	57	Search	50	CL Java
No.700 Sgd FAA S-1	Walrus II	Y	2	0	0	Y	2	65	8	65	Search	50	BB Prince of Wales
No.700 Sgd FAA S-10	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	65	4	65	Search	50	CL Leander
No.700 Sgd FAA S-11	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	65	4	65	Search	50	CL Achilles
No.700 Sgd FAA S-12	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	65	1	65	Search	50	CL Enterprise
No.700 Sgd FAA S-14	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	65	3	65	Search	50	CL Mauritius
No.700 Sgd FAA S-16	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	65	7	65	Search	50	CL Glasgow
No.700 Sgd FAA S-2	Walrus II	Y	2	0	0	Y	2	65	8	65	Search	50	BB Waspite
No.700 Sgd FAA S-5	Walrus II	Y	2	0	0	Y	2	65	7	65	Search	50	BC Repulse
No.700 Sgd FAA S-8	Walrus II	Y	3	0	0	Y	3	65	1	65	Search	50	CA Cornwall
No.700 Sgd FAA S-9	Walrus II	Y	2	0	0	Y	2	65	3	65	Search	50	CA Exeter
No.9 Sgd RAAF S-2	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	52	2	52	Search	50	CA Canberra
No.9 Sgd RAAF S-4	Walrus II	Y	1	0	0	Y	1	65	6	65	Search	50	CL Perth
VB-2	SEB-2 Dauntless	Y	18	0	0	Y	18	85	4	85	Naval	20	CV Lexington
VB-3	SEB-3 Dauntless	Y	18	0	0	Y	18	88	2	88	Training	0	CV Saratoga

Allow upgrades for groups on this list
 No upgrades for groups on this list
 Stand down all on list
 Allow replacements for groups on this list
 No replacements for groups on this list
 Reactivate all on list

La pantalla de todas las unidades aéreas navales lista todos los escuadrones aéreos basados, o siendo transportados, sobre barcos, no sobre bases terrestres. Esto proporciona al jugador un resumen con sus recursos aéreos. La información sobre esta pantalla incluye:

- » Nombre de la Unidad (Unit Name) – El nombre del escuadrón. Sobre este nombre se puede hacer clic para acceder a la pantalla de Información de la Unidad Aérea (ver la sección 7.1 para más detalles).
- » Modelo de avión (Aircraft Model) – El tipo de avión que el escuadrón está volando.
- » Listo (Ready) – Indica el número de aviones del escuadrón que están listos para volar misiones.
- » No Listo (N / Rdy) – Indica el número de aviones del escuadrón que están dañados o bajo mantenimiento.
- » Reserva (Reserve) – Indica el número de aviones que están en reserva para este escuadrón (Estos son aviones que son usados como reemplazos par aviones dañados / destruidos en el escuadrón)
- » Num – Número de pilotos en el escuadrón.
- » Exp – El nivel de experiencia del escuadrón.
- » Fat – El nivel de Fatiga actual del escuadrón.
- » Moral (Morale) – La moral actual del escuadrón.
- » Misión (Misión) – La misión primaria asignada al escuadrón.
- » Patrulla (Patrol) – Nivel de Patrullas actuales del escuadrón. Si el escuadrón tiene más que un nivel de patrulla puesto, entonces un * es mostrado en contra la misión.
- » Localización (Location) – La localización del barco del escuadrón. El barco puede mostrarse en ROJO si el barco no puede conducir operaciones aéreas.

En suma hay dos columnas no clasificables que indican están actuando sobre el escuadrón.

A lo largo de la parte superior de esta pantalla está una lista de abreviaturas. Haciendo clic en cada una de ellas subiremos una lista que están relacionadas con esas clases de aviones. Una lista de los tipos de aviones puede ser encontrada en el Apéndice sección 20.1.3.

Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas.

Haciendo clic sobre la localización centrará el mapa sobre esa localización.

La parte inferior de la pantalla tiene varios botones que pueden ser usados para abrir /cerrar los reemplazos, modernizaciones o retirar los grupos filtrados en la lista.

5.2.3 LISTA DE TODAS LAS UNIDADES TERRESTRES (ALL ALLIED / JAPANESE GROUND UNITS)

All Allied Ground Units										
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Location	Move	Pack	Combat	Target	
ENG	1 ML-KNIL Aviation	KNIL Army Command(R)	3740	0	Batavia	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Central Detach.	Southern Command(R)	923	2	Ehopal	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Ceylon Det.	Ceylon Command (R)	1036	2	Dambulla	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Det. South Ind	Southern Command(R)	1015	2	Trivandrum	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Det. West Coast	Southern Command(R)	1015	1	Goa	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/151st Combat Engr. Bn	Pacific Fleet	999	18	Kodiak	Combat	0	Defend	At Target/51	
INF	1/153rd Infantry Bn	West Coast (R)	1214	30	Seattle	Combat	0	Defend	Whittier/51	
ENG	1/1st Det Hyderabad	Southern Command(R)	1015	2	Bellary	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/2 Central Detach.	Southern Command(R)	955	2	Jubbulpore	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/2 Ceylon Det	Ceylon Command (R)	506	1	Jaffna	Combat	0	Defend	At Target/2	
ENG	1/2 Det. South Ind	Southern Command(R)	955	2	Cochin	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/2 Det. West Coast	Southern Command(R)	1015	2	Mangalore	Combat	0	Defend	At Target/1	
CD	1/250th Cst Art Bn	West Coast (R)	1632	0	Anchorage	Combat	0	Defend	At Target/52	
ENG	1/2nd Det Hyderabad	Southern Command(R)	1015	2	Warangal	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/3 Central Detach.	Southern Command(R)	923	2	Indore	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/3 Ceylon Det	Ceylon Command (R)	506	1	Koggala	Combat	0	Defend	At Target/1	

All Nationalities
 US Navy US Army US Marines Australian New Zealand British French Dutch Chinese Soviet Indian Commonwealth Philippines Canada

Allow replacements for units on this list No replacements for units on this list Back Exit

La pantalla muestra los detalles de las unidades terrestres aliadas una lista de todas las unidades terrestres que están actualmente bajo el control del jugador, proveyendo un resumen de todos estos recursos, incluyendo:

- » Tipo (Type) – El tipo de unidad terrestre (INF para Infantería, HQ para Cuartel General, etc.)
- » Nombre (Name) – El nombre de la unidad de tierra.
- » Adjunta a (Attached to) – El nombre del Mando al que la unidad está adjuntada.
- » Coste de Carga (Load cost) – La cantidad de espacio que la unidad necesitaría sobre un transporte.
- » Asalto (Assault) – El valor de asalto de la unidad.
- » Localización (Location) – La localización actual de la unidad.
- » Objetivo (Target) – El objetivo futuro de las unidades.
- » Movimiento (Move) – El modo de movimiento actual de la unidad.
- » Embalar (Pack) – Muestra algún embalaje o desembalaje que la unidad este debajo al momento.
- » Combate (Combat) – La postura de combate en la actualidad. Esta será Defensa siempre si no hay unidades enemigas en el hexágono.

A lo largo de la parte superior de la pantalla está una lista de los tipos de unidades terrestres, las cuales no están abreviadas y son muy claras. Haciendo clic sobre cada una sube una lista que pertenece a ese tipo de unidad terrestre. Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas. En la parte inferior de la pantalla están los filtros para cada nacionalidad. Haciendo clic en un filtro conmuta el filtro por esa nacionalidad. Haciendo clic en Todas las nacionalidades conmuta todas las nacionalidades activadas o desactivadas.

5.2.4 LISTA TODOS LOS BARCOS ACTIVOS (ACTIVE SHIPS)

Type	Name	Endurance	Speed	Ops	Cap	—Damage—				—Cargo—			Location	
						Sys	Flt	Eng	Fires	Sup	Fuel	Troops		
CV	Lexington	9941	33	0	90	0	0	0	0	-	-	none	TF 405	All Nationalities
CV	Saratoga	9941	33	0	90	0	0	0	0	-	-	none	San Diego	US Navy
CV	Enterprise	13000	32	0	90	0	0	0	0	-	-	none	TF 406	US Army
CWL	Hermes	5230	25	0	20	10	0	0	0	-	-	none	Trincomalee	US Marines
BB	Maryland	9312	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	Australian
BB	Colorado	9312	16	0	2	20	0	20	0	-	-	none	Seattle	New Zealand
BB	West Virginia	9312	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	British
BB	Nevada	6900	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	French
BB	Oklahoma	6900	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	Dutch
BB	Arizona	3721	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	Chinese
BB	Pennsylvania	3721	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	Soviet
BB	California	9495	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	Indian
BB	Tennessee	9495	21	0	2	0	0	0	0	-	-	none	Pearl Harbor	Commonwealth
BB	Prince of Wales	7400	28	0	2	0	0	0	0	-	-	none	TF 420	Philippines
BB	Warspite	7900	23	0	2	20	0	0	0	-	-	none	Seattle	Canada
BC	Repulse	7316	28	0	2	0	0	0	0	-	-	none	TF 420	
CA	Portland	10300	32	0	4	0	0	0	0	-	-	none	TF 405	
CA	Indianapolis	10300	32	0	4	0	0	0	0	-	-	none	TF 409	

Change HQ for ships on this list
 Allow upgrades for ships on this list
 No upgrades for ships on this list
 Show Ships under repair
 Show Ships due upgrade

La pantalla de barcos activos enseña una lista de todos los barcos activos controlados por el jugador, proveyendo un resumen de estos recursos. La información en esta pantalla incluye:

- » Tipo (Type) – El tipo de barco (CV para portaaviones, BB para acorazados, etc. – referirse a la sección 20.1.2 Lista completa de los Tipos de Barcos)
- » Nombre (Name) – El nombre del barco.
- » Resistencia (Endurance) – La resistencia del barco.
- » Velocidad (Speed) – La velocidad máxima (en nudos) para este barco.
- » Funcionamiento (Ops) – Cada barco tiene 1000 puntos de funcionamiento (Ops) que pueden ser usados por un periodo de 12 horas. Si el barco hace algo (como repostar o cargar tropas) durante la Fase de Órdenes, usará los puntos de funcionamiento (los puntos gastados serán mostrados). Esto se restará de la distancia que el barco será capaz de viajar en las siguientes 12 horas de la Fase de Movimiento.
- » Capacidad (Cap) – La capacidad del barco para transportar cargas y / o recursos (referirse a 6.3 Transportes Cargas y Descargas para información detallada).
- » Sistemas (Sys) – Daños actuales, si algún sistema está dañado.
- » Flotación (Flt) – Daños actuales en el sistema de flotación.
- » Motores (Eng) – Daños actuales en la central eléctrica y motores del barco.
- » Fuegos (Fires) – Niveles de fuego actuales a bordo del barco.
- » Suministros (Sup) – Cantidad de suministros actuales que están cargados por el barco.
- » Combustible (Fuel) – Cantidad de combustible actual que está cargado por el barco (como carga).
- » Tropas (Troops) – Número de soldados que están cargados en el barco.
- » Localización (Location) – La localización actual del barco.

A lo largo de la parte superior de la pantalla está una lista de abreviaturas. Haz clic sobre cada una y subirá una lista que está relacionada con ese tipo de barco como en la sección 5.1.3.8. Haciendo clic en alguna de las cabeceras amarillas de las columnas arriba podemos ordenar la lista por esos temas. Nótese que los barcos llevados fuera de línea por mejoras o reparaciones no están “activos” y normalmente no se muestran en esta lista. Ellos pueden ser vistos usando la opción en la parte inferior de la pantalla “Vista de Barcos bajo Reparación” (Show Ships under Repair y Show Ships due upgrade).

5.2.5 LISTA DE TODAS LAS FUERZAS DE TAREA (TASK FORCES).

Task Forces		All TF	Air Ops	Surface	Bombard	Fast Trans	Transport	Replenish	Mine War	Sub Ops	Show Ammo	
TF	Mission	Endure	Endure Needed	Max	Cruise	A/C	Supply	Fuel	Troops	Control	Total Ships	Location
402	Surface Combat	4625	1800	33	15	0	-	-	-	Human	4	Soerabaja, move to
411	Support	4625	640	27	12	0	-	-	-	Human	1	Pearl Harbor, move to
416	ASW Combat	3900	0	33	15	0	-	-	-	Human	1	Pearl Harbor
417	Local Minesweeping	1800	0	12	12	0	-	-	-	Human	2	Pearl Harbor
418	Cargo	14700	0	12	10	0	3835	-	-	Human	1	Pearl Harbor
423	Transport	12942	4320	13	11	0	3890	-	10616	Human	7	Singapore, move to
427	Transport	14100	3920	13	11	0	11776	-	7975	Human	6	Rangoon, move to
428	Transport	9675	3360	14	11	0	6095	-	2667	Human	4	Rangoon, move to
432	Surface Combat	6250	0	24	15	0	-	-	-	Human	1	Port Moresby
433	Surface Combat	4250	0	36	15	0	-	-	-	Human	3	Hong Kong
434	Surface Combat	246	0	36	18	0	-	-	-	Human	6	Soerabaja
435	Surface Combat	246	0	36	18	0	-	-	-	Human	6	Soerabaja
436	Surface Combat	360	0	33	15	0	-	-	-	Human	8	Hong Kong
438	Surface Combat	7000	0	29	15	0	-	-	-	Human	2	Palembang
440	Surface Combat	7000	0	29	15	0	-	-	-	Human	1	Singapore
450	Sub Patrol	4050	200	14	10	0	-	-	-	Computer	1	At sea near Iba
451	Sub Patrol	4050	880	14	10	0	-	-	-	Computer	1	At sea near Legaspi
452	Sub Patrol	11000	120	19	10	0	-	-	-	Computer	1	At sea near Pearl Harbor

Show: Human Computer Computer CS Auto Convoy Show Off Map TFs Back Exit

La pantalla de Fuerzas de Tarea activas sube una lista de todas las Fuerzas de Tarea activas bajo el control del jugador y provee un resumen de esos recursos. La información que está incluida en esta pantalla es:

- » Número de Identificación (TF) – El número de identificación de la Fuerza de Tarea (p.e., Fuerza de Tarea 505).
- » Misión (Misión) – La misión actual asignada a la Fuerza de Tarea (Referida a 6.2 Creación de una Fuerza de Tarea para información detallada)
- » Resistencia (Endure) – Una medición de la Resistencia de la Fuerza de Tarea tomada del barco que tiene la resistencia más baja.
- » Resistencia Necesitada (Endure Needed) – La cantidad de Resistencia que la Fuerza de Tarea necesita para volver segura a la base para empezar.
- » Velocidad Máxima (Speed Max) – La máxima velocidad, en nudos, a la que la Fuerza de Tarea puede viajar.
- » Velocidad de Crucero (Speed Cruise) – La velocidad de crucero, en nudos, de la Fuerza de Tarea.
- » A / C – El número de aviones que hay en la Fuerza de Tarea embarcados, si hay alguno.
- » Carga: Suministros, combustible o tropas (Cargo: Supply, Fuel, Troops) – Indica la cantidad adecuada a cada uno, si hay alguno, cargada a bordo de la Fuerza de Tarea.
- » Barcos Totales (Total Ships) – El número total de barcos que están en la Fuerza de Tarea.
- » Localización (Location) – El lugar actual de la Fuerza de Tarea, si está anclada; si está en movimiento, la localización de su posición esta indicada como moviendo a (move to)

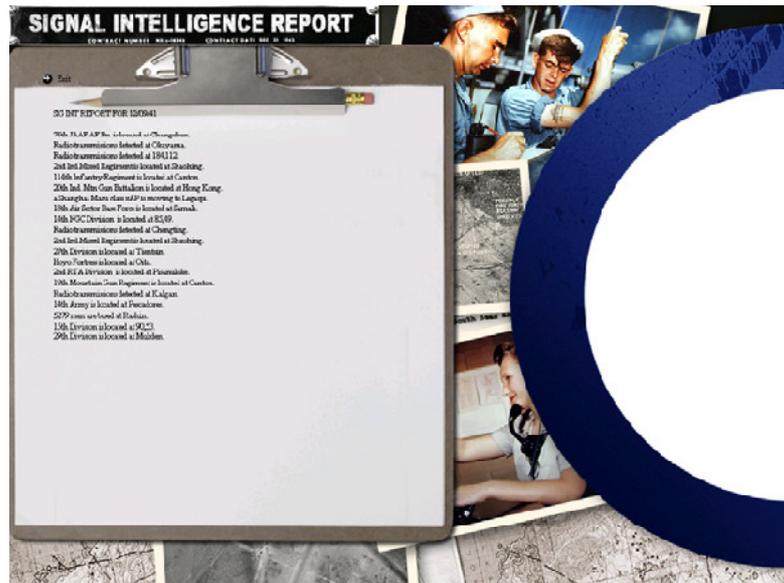
A lo largo de la parte superior de la pantalla está una lista de Misiones. Haciendo clic en cada una sube una lista de las Fuerzas de Tarea asignadas a ese tipo de misión:

- » Todas las TF (All TF) – Todas las Fuerzas de Tarea.
- » Operaciones Aéreas (Air Ops) – Visualiza todas las Fuerzas de Tarea en esas operaciones.
- » Superficie (Surface) – Combate de superficie.
- » Bombardeo (Bombard) – Bombardeo Costero.
- » Fast Trans – Transporte Rápido.
- » Transport – Transporte
- » Replenish – Reabastecimiento
- » Mine War – Guerra de minas (extendiendo y limpiando)
- » Sub Ops – Operaciones submarinas

En suma, el link “Mostrar munición” (“Show Ammo”) de la parte superior derecha de la pantalla permite al jugador ver la información vital concerniente a los suministros de munición actuales de la Fuerza de Tarea:

5.4 PANTALLA SEÑALES DE INTELIGENCIA

La Pantalla de SigInt (Signal Intelligence – Señal de Inteligencia) para obtener un sentido del movimiento y localización del enemigo, basado en la interceptación de sus comunicaciones. La lista mostrada detallará los reportes recibidos desde la última Fase de Órdenes e indicará posibles movimientos del enemigo y / o guarniciones.



5.5 INFORME DE OPERACIONES (OPS REPORT)

Los informes de Operaciones son esencialmente un resumen de todos los mensajes recibidos por el jugador mientras que la rutina de la IA está marchando. Si el jugador pierde algunos mensajes que han desaparecido por la parte inferior de la pantalla durante el procesamiento del turno, ellos aparecerán en este informe.

Observe en Señales de Inteligencia, Operaciones, e Informes de Combate.

Los informes serán borrados cuando un nuevo juego este empezado.

Cuando un juego es cargado desde una partida guardada, los informes del tiempo de la partida guardada son restaurados. Esto quiere decir que los autosaves al final de un turno contendrán los informes generados en ese turno.

Para una repetición de una PBEM, los informes no están guardados como se guarda la partida repetida está realizado al comienzo del turno antes que los informes sean generados. El jugador Aliado puede correr la repetición del Combate, y este creará los informes correctos para el turno más reciente. Los no informes son almacenados en una partida guardada de PBEM en orden que el otro jugador no consiga un beneficio por examinar los informes creados por el otro jugador. Solamente el informe común aplicable a ambos jugadores está en el Informe de Combate.

Para otros tiempos, el jugador podrá ver siempre cualquier Combate, Señal de Inteligencia, e Informes de Operaciones que fueron creados más recientemente que fueron creados cuando esos botones fueron activados. El jugador será consciente que puede tener nada que hacer con el juego actual estando jugado.

6.0 UNIDADES NAVALES

Las Unidades Navales, la columna vertebral de la Campaña del Pacífico, llevaron lo peor del conflicto sobre sus hombros de acero. Ellas asumieron una gran selección de Misiones que fueron tan diversas como las Fuerzas que fueron levantando; desde los grandes acorazados a las pequeñas lanchas torpederas, cada uno sirvió con un propósito y cada uno contribuyó con su parte al esfuerzo de la guerra. A pesar del Combate, los todavía ocultos servicios de logística fueron casi exclusivamente los que se llevaron a través del agua. Quien quiera que controlara las formas de las reglas y los medios de abastecer a sus tropas en tierra, enlazaba con los éxitos en el aire y en tierra.



6.1 FUERZAS DE TAREA Y BARCOS.

Aunque War in the Pacific, Admiral Edition™ cuenta los barcos individuales, no están representados en el mapa a menos que sean parte de una Fuerza de Tarea (desde aquí referido como TF). Si ellos están anclados en un puerto, puedes encontrarlos haciendo clic sobre un símbolo de ancla cerca de una base o seleccionándolos desde una pantalla de Lista de Todos los Barcos en el Visualizador de Órdenes del Hexágono (HCD). Cuando una TF está fondeada en un puerto, están listos para formar parte de una TF.

Hay cuatro tipos principales de barcos:

- » Barcos (Acorazados, Portaaviones, Destruyores, etc.) de combate (Superficie). Las Fuerzas de Tarea con barcos de superficie pueden ejecutar una gran variedad de Misiones, tales como lanzamiento de ataques aéreos, bombardear blancos terrestres y quitar o sembrar campos de minas.
- » Los Submarinos, generalmente enviados en patrullas como una TF, normalmente con un único submarino en la TF. El ordenador puede darle órdenes de patrullar, o tú puedes cambiarlo para darle un hexágono de destino. Las misiones para TFs de submarinos son Patrullas submarinas, Minado submarino, Transporte submarino, submarinos enanos y carga de submarinos enanos (referido a la sección 6.1.1.1 para más detalles). Los submarinos pueden atacar embarcaciones enemigas cuando están ocupando el mismo hexágono.
- » Transportes.
- » Auxiliares tal como petroleros, dragaminas, minadores, etc.

Una lista de los tipos de barcos esta descrita en el Apéndice A.

Los barcos empiezan los escenarios en cualquier TFs, o anclados en un puerto. Los barcos que están anclados no pueden moverse, pero pueden defender la base si es atacada, sumando la mitad de fuego antiaéreo a la base en defensa del puerto.

6.1.1 SIMBOLOS DE LAS FUERZAS DE TAREA

En War in the Pacific, Admiral Edition™, los símbolos de las TF varían sobre el mapa del juego el aspecto, basados en el tipo de misiones que actualmente tienen asignadas (para una lista de estos símbolos sobre el mapa, referirse a 4.2.7 Iconos del Mapa). Los símbolos que aparecen abajo en la visualización del Mando en el Hexágono cuando la TF apropiada está seleccionada sobre el Mapa Táctico. Estos pueden variar en apariencia dependiendo del bando que juega (Aliado o Japonés). Los símbolos que aparecen son los siguientes:

	Combate de Superficie (Surface Combat)		Transporte de aviones (Air Transport)
	Bombardeo Costero (Bombardment)		Portaaviones de escolta (CV Escort)
	Transporte Rápido (Fast Transport)		Anfibio (Amphibious)
	Transporte (Transport)		Combate antisubmarino (ASW Combat)
	Reabastecimiento (Replenishment)		Lancha Torpedera (PT Boat)
	Minando (Mine Laying)		Buque Cisterna (Tanker)
	Patrulla submarina (Sub Patrol)		Dragado de Minas (Mine Sweeping)
	Minado de submarinos (Sub Minelaying)		Lancha de desembarco (Landing Craft)
	Transporte submarino (Sub Transport)		Apoyo y Mantenimiento (Support)
	Carga (Cargo)		Dragado de minas locales (Local Mine Sweeping)
	Barcaza (Barge)		Escolta (Escort)

6.1.1.1 MISIONES DE LAS FUERZAS DE TAREA

- » Combate Aéreo (Air combat). La vanguardia de toda ofensiva naval tiene como mínimo un portaaviones con ella, proyectando la fuerza a través de sus componentes aéreos. Estas misiones buscan destruir al enemigo en alguna forma donde quiera que él pueda ser encontrado pero especialmente buscando los portaaviones enemigos. El máximo tamaño de una Fuerza de Tarea es de 25 barcos.
- » Combate de Superficie (Surface Combat). Cuando el poder aéreo falla, o es necesario tocar a más personal, estas Fuerzas de Tarea sirven para permitir barcos de batalla (Acorazados, Cruceros, y destructores, tan bien como otros barcos especialistas) a buscar y destruir barcos enemigos. Máximo de 25 barcos.
- » Bombardeo Costero (Bombardment). Estas Fuerzas de Tarea difieren de las Fuerzas de Tarea de Combate de Superficie en que los grandes cañones de los barcos asignados están destinados a bombardear las bases ocupadas por el enemigo, instalaciones, y concentraciones de tropas. También está limitada a 25 barcos.
- » Transporte Rápido (Fast Transport). Estas TFs giran alrededor del transporte de suministros y tropas, pero rápidamente, los barcos más veloces (tales como destructores adaptados). Sin embargo, estos barcos no pueden llevar cargas explosivas a algún lugar cerca del tamaño de un transporte regular. Máximo de 25 barcos.
- » Transporte (Transport). Estas Fuerzas de Tarea tienen cometidos con el movimiento de suministros vitales y tropas terrestres a las líneas de frente necesitadas. Las tropas y suministros son cargadas con el máximo de eficiencia y no llegan listas a la batalla. Para estas misiones las TFs pueden llevar hasta 100 barcos.
- » Reabastecimiento (Replenishment). Misiones vitales para ellas mismas, sin las cuales el ataque de las Fuerzas de Tarea podría hacerse imposible desde los portaaviones a los barcos más pequeños que querrán combustible, petróleo, municiones, y suministros. Estos barcos especiales llevan todo lo anterior para las flotas con las que ellos operan. El máximo tamaño de estas TFs es de 25 barcos.
- » Minado (Mine Laying). Estos grupos de tarea buscan Misiones para tender las asesinas silenciosas – minas contra barcos. Un campo de minas bien colocado puede paralizar un poderoso grupo de tarea, pero los campos de minas se degradan con el tiempo, ya que estos barcos especializados también pueden mantener sembrados los campos de minas. El tamaño máximo de la TF es de 25 barcos.

- » Patrulla Submarina (Sub Patrol). Estas (preferiblemente) invisibles y silenciosas fuerzas de tarea, normalmente constituidas por un solo submarino cada una, reúne información vital y ataca a blancos enemigos de oportunidad. Una TF en Patrulla Submarina puede llevar hasta 25 barcos, pero lo normal es uno.
- » Minado Submarino (Sub Minelaying). Más sigiloso que sus primos de superficie, un submarino minador de una fuerza de tarea puede sembrar minas silenciosamente, pero en cantidades más limitadas que los grupos de minadores de superficie. El máximo de submarinos minadores es de 25 por TF.
- » Transporte Submarino (Sub Transport). Como los submarinos minadores, estas Misiones de las TF son más difíciles de detectar que las de Transporte o Transporte Rápido, pero su capacidad de carga es limitada incluso cuando las comparas con las de Transporte Rápido. Máximo de 25 barcos por TF.
- » Carga (Cargo). Estas Fuerzas de Tarea están pensadas para transportar suministros y recursos. Máximo de 100 barcos por TF.
- » Barcaza (Barge). Estas Fuerzas de Tarea están pensadas para transportar suministros y tropas terrestres cerca de las líneas del frente y en distancias cortas. Son lentas y pesadas, y cargan cantidades mínimas de materiales de guerra, pero pueden ser útiles en áreas restringidas. El tamaño de las Fuerzas de Tarea está limitado a 25 barcos.
- » Transporte Aéreo (Air Transport). Una variante de la TF de Carga, en la cual los Portaaviones de Escolta (CVE) son usados para transportar cargas de aviones en lugar de grupos aéreos operacionales. La IA solamente forma este grupo de TF cuando tiene Portaaviones de Escolta (CVE) sin grupo aéreo. Máximo 25 barcos por TF.
- » Portaaviones de Escolta (CV Escort). Una fuerza de cobertura TF de Transporte que barre el mar de asaltantes molestos y submarinos. Esto es una variante del Combate Aéreo, hecha con Portaaviones más pequeños y lentos, y está limitada a 25 barcos.
- » Anfibio (Amphibious). Estas TF son usadas para invasiones de lugares en mano del enemigo. Cargan tropas y suministros “Carga de Combate”, lo cual es menos eficiente que una carga comercial. El tamaño máximo de la TF es de 100 barcos.
- » Guerra antisubmarina (ASW). Estas TFs son usadas para cazar submarinos enemigos exclusivamente y no permitirá grandes barcos en ella (solamente los tipos de barcos AM, DMS, SC, PG, PC, APD, DE, DD). La posibilidad que estas TFs contacten con submarinos enemigos en hexágonos costeros es superior comparada con hexágonos de aguas abiertas. Las TFs de Guerra Antisubmarina tendrán una mejor posibilidad de disparar primero si un contacto es hecho. Las TFs de Guerra Antisubmarina están limitadas a 4 barcos.
- » Lanchas torpederas (PT Boat). Estas TFs sirven para proteger los puertos que tienen asignados patrullando por ellos, y reaccionando contra fuerzas de superficie enemigas o TFs de bombardeo costero. Su tamaño máximo es de 16 lanchas torpederas.
- » Buque cisterna (Tanker). Una TF destinada a cargar combustible o petróleo. El tamaño máximo de la TF es de 25 barcos.
- » Dragaminas (Mine Sweeping). Las misiones de estos grupos de tarea es buscar para encontrar y remover las asesinas silenciosas de los mares – las minas contra barcos. El tamaño máximo es de 25 barcos.
- » Lanchas de Desembarco (Landing Craft). Una mezcla de barcasas y anfibios; una TF de invasión con barcos de desembarco en playas, fundamentalmente usadas por su poco calado en invasiones playa a playa. El tamaño máximo de la TF es de 100 barcos.
- » Apoyo y Mantenimiento (Support). Estas TFs contienen barcos reparadores, embarcaciones auxiliares, barcos de combustible y municionamiento y sus escoltas. Estas TFs pueden mover a localizaciones anticipadamente y crear una base naval temporalmente. Además, son útiles para mover barcos de mantenimiento entre bases del área de retaguardia. El tamaño máximo es de 36 barcos por TFs.
- » Dragaminas locales (Local Mine Sweeping). Las Misiones de estos grupos de tarea es buscar para encontrar y remover las minas contra barcos en un área localizada. Los barcos que componen estas TFs son generalmente para mares de poca profundidad. Tamaño máximo de 4 barcos por TFs.
- » Escolta (Escort). Estas son de uso general TFs “barcos de movimiento”. Son utilizados para evacuar barcos dañados del área de la batalla, y mover barcos entre bases. No pueden cargar o descargar, o llevar a cabo alguna otra función, y huirán de todas las fuerzas enemigas. Deben incluir algún tipo de barco de superficie, incluyendo los

barcos demasiado mal dañados por la lucha. El máximo tamaño de la TF es de 100 barcos.

- » Submarino Enano (Midget Submarine). Un subconjunto de las TFs de Patrulla Submarina, que están solo disponibles para los Japoneses. Estos pequeños submarinos tienen un alcance muy limitado, pero pueden ser utilizados para proteger las bases. También pueden ser usados en unión con un Transporte de Submarinos Enanos para atacar las bases enemigas. Están limitados a 4 submarinos enanos por TFs.
- » Transporte de Submarinos Enanos (Midget Sub Carrier). Los Submarinos Japoneses ciertamente (solamente) estaban configurados para transportar submarinos enanos al combate. Estas TFs requieren ambos un adecuado submarino de carga y un submarino enano disponible para combinarlos dentro de la TF. La TF debe contar exactamente 2 barcos.

Solamente los barcos operacionales de los tipos apropiados a las diferentes Fuerzas de Tarea. Los barcos muy dañados, o los barcos llevados fuera de servicio para reparaciones, mejoras o conversiones no están disponibles. Sin embargo, todos los barcos de superficie excepto los puestos fuera de servicio pueden ser añadidos a una Fuerza de Tarea de Escolta. En suma, una norma de la evacuación especial permite que los barcos fuera de servicio sean añadidos a las TF de Escolta si no están demasiado malamente dañados (p.e., en peligro de hundimiento) o si el enemigo está a punto de capturar la base. La formación de las TF de evacuación es automática al tiempo de captura de la base. Los barcos fuera de servicio agregados a la TF de escolta también incurrirán en daños adicionales – el supuesto de estar reparado normal es interrumpido.

6.1.2 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE LA FUERZA DE TAREA

Haciendo clic sobre la Fuerza de Tarea subimos la Pantalla de Información de Fuerza de Tarea. El lado izquierdo de esta pantalla muestra los datos de la TF, mientras que el centro superior y el lado derecho son para dar órdenes. En la lista del centro están los barcos que componen la Fuerza de Tarea.

US Navy TF 406 (13 ships) is at sea
 USN carrier
 Mission: Air Combat
 Moves (m/c) 9 / 4, Fuel - 39/45
 Carrier Aircraft: 71 (75), MS: 534(100%)
 Float Planes: 12(12)
 Cdr: VADM Halsey, W.F.
 Leadership: 71, Inspiration: 82
 Guns: 2856 (100) AAA: 2674 (100)
 Torps: 128 (100) ASW: 18 (100)

AIR COMBAT

Human Control
 Retirement Allowed
 Mission Speed
 Do not Unload

Full Refuel
 No Auto-Disband

Set TF Destination
 Hex: 155,95
 Set TF Routing
 No TF Routing specified
 Set Home Port
 Pearl Harbor

Mission: Air Combat
 Form New TF
 Transfer Ships to/from TF
 Disband TF
 Dock TF
 Replenish TF from Port
 Replenish TF at Sea
 Load Supplies
 Load Fuel
 Load Troops
 Load Oil/Resources
 Unload Cargo/Troops
 Cargo Status: Idle
 Total Load: 0 of 0

Type	Name	Endure	Speed	Ops	Capacity	—Damage—				—Cargo—		Troops
						Sys	Fit	Eng	Fire	Sup	Fuel	
CV	Enterprise#	11832	32	0	90	0	0	0	0	-	-	none
CA	Northampton	10332	32	0	4	0	0	0	0	-	-	none
CA	Chester	10332	32	0	4	0	0	0	0	-	-	none
CA	Salt Lake City	10332	32	0	4	0	0	0	0	-	-	none
DD	Craven	7832	35	0	0	0	0	0	0	-	-	none
DD	Gridley	7832	35	0	0	0	0	0	0	-	-	none
DD	McCall	7832	35	0	0	0	0	0	0	-	-	none
DD	Maury	7832	35	0	0	0	0	0	0	-	-	none
DD	Benham	7332	36	0	0	0	0	0	0	-	-	none
DD	Ellet	7332	36	0	0	0	0	0	0	-	-	none
DD	Dunlap	6332	35	0	0	0	0	0	0	-	-	none

Return to Pearl Harbor

Next TF in Hex

Max React 0

Change HQ for all ships in TF

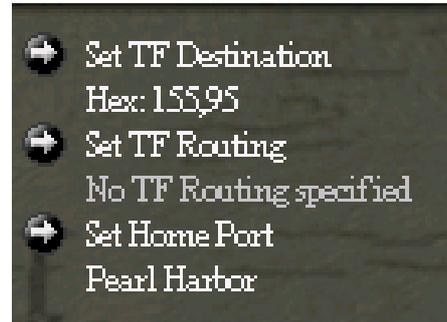
Back

Exit

6.1.2.1 DESTINO DE LA FUERZA DE TAREA

6.1.2.1.1 MARCADO DESTINO FUERZA DE TAREA (SET TF DESTINATION)

La opción de marcado del Destino de la Fuerza de Tarea permite al jugador determinar un hexágono de destino para la actual TF. Para cambiar el hexágono de destino de la TF, haz clic en la flecha a la izquierda de su título. En el ejemplo de arriba, la Fuerza de Tarea 406 el hexágono de destino actual es 155,95. Para cancelar esta acción, haz clic con el botón derecho del ratón antes de seleccionar un hexágono de destino.



6.1.2.1.2 MARCADO DE LA RUTA DE LA FUERZA DE TAREA (SET TF ROUTING)

La opción de marcado de la Ruta de la Fuerza de Tarea permite al jugador determinar como se moverá la TF. Para marcar la Ruta de la TF, haz clic en la flecha a la izquierda de su título.



La opción de marcado de la Ruta de la TF permite al jugador marcar la actual TF para seguir otra TF, encontrar otra TF, patrullar dentro de los límites de unos hexágonos marcados, o definir el recorrido de la TF que tomará al marcar un destino, marcando puntos del camino. La opción del marcado de la Ruta de la TF permite al jugador seleccionar el nivel de seguridad del recorrido de la ruta marcado por la IA. Los niveles de seguridad son:

- » Normal – define un recorrido normal de ruta.
- » Segurísima (Safest) – define un recorrido de ruta que evita completamente todas las concentraciones aéreas enemigas conocidas.
- » Más segura (Safer) – define un recorrido de ruta que evita las concentraciones aéreas significativas enemigas conocidas.
- » Directa (Direct) – Fuerza un recorrido de ruta directo al destino a pesar de algunas concentraciones aéreas enemigas.

El nivel inicial por defecto es “normal” pero esto puede ser cambiado por el jugador. El nuevo nivel inicial por defecto puede ser marcado en alguna pantalla que permita que el valor dado a una TF pueda ser cambiado.

6.1.2.1.3 SEGUIR Y ENCONTRAR UNA TF.



Estas dos órdenes permiten a una TF seguir la pista de otra TF. Hay una diferencia importante en la puesta en marcha de los dos métodos:

- » Seguir está designado para que las TFs que empiecen en la misma localización general se muevan juntas al destino. La TF que esta siguiendo puede caerse detrás de la TF seguida y la TF seguida disminuirá la velocidad si es necesario dejar que la TF seguidora mantenga el contacto.
- » Encontrar esta designado para que las TFs que empiezan en localizaciones diferentes y marcar el recorrido de interceptación en algún punto intermedio. Las TFs para encontrarse ajustaran continuamente su recorrido para alcanzar un punto de encuentro.

6.1.2.1.3.1 SEGUIR UNA TF (FOLLOW TASK FORCE)

Esta opción ordena a una TF seguir a otra a su destino. La distancia por la cual la TF seguidora seguirá a la TF seguida puede ser especificada (el cero es válido) y la TF seguidora puede ordenar mantenerse a distancia de la TF seguida hasta el destino.

En el ejemplo de arriba, la Fuerza de Tarea 406 no está actualmente siguiendo a otra TF. Para marcar seguir a la TF, haz clic en la flecha de la izquierda de este título. La pantalla será reemplaza por una muestra del mapa táctico; desplázate alrededor y haz clic en una TF actual para seguirla. Para cancelar esta acción, haz clic con el botón derecho del ratón antes de seleccionar una TF a seguir. Desde que no está siguiendo en ese tiempo a otra TF, la TF seguida mostrará en su campo "None" "Ninguna". De lo contrario, el número de la TF que estaba seguida sería mostrado aquí.

6.1.2.1.3.2 ENCONTRAR TF (MEET TASK FORCE)

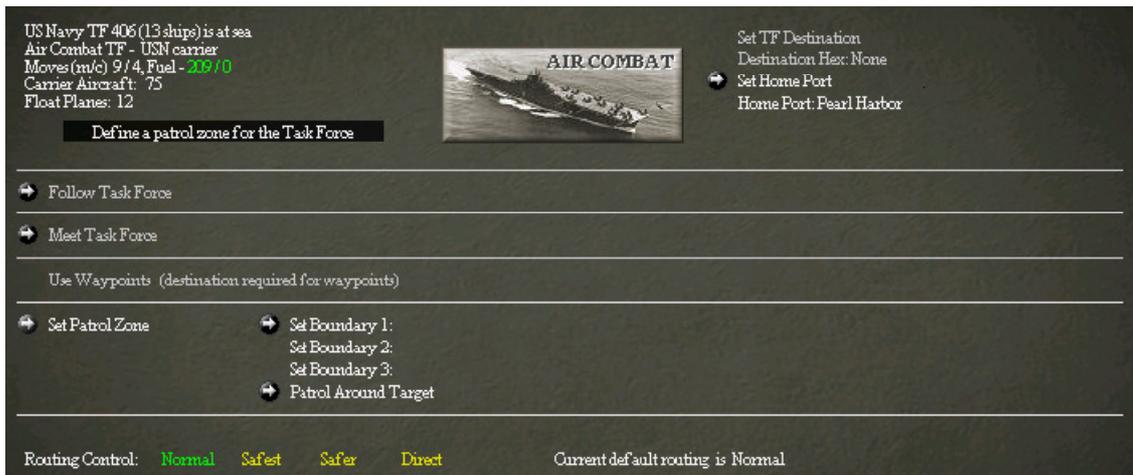
La opción de encontrar TF permite a una TF encontrar otra TF seleccionada en aguas abiertas. Para marcar que la TF 406 encuentre a otra, haz clic en la flecha a la izquierda de su título. La pantalla será reemplaza por una muestra del mapa táctico; desplázate alrededor y haz clic en una TF actual para encontrarla. Una vez encontrados, el jugador puede elegir con posterioridad acciones desde una lista de opciones: Encontrar entonces (Meet then): Repostar combustible la TF (Refuel TF), Combinarse con la TF (Merge), o seguir la TF (Follow TF). Esta opción es usada especialmente para reabastecimiento de TFs. La opción distancia (Distance) puede ser para marcar el número de hexágonos que la TF seguirá la TF elegida si la opción seguir está seleccionada y las dos TFs se han encontrado.

6.1.2.1.4 USAR RUTA POR PUNTOS (USE WAYPOINTS).



La opción de usar la ruta por puntos permite a la TF definir su ruta a un destino, usando los puntos de ruta (Use Waypoints). El uso de la opción de puntos de ruta está solamente disponible cuando un destino es marcado por la TF. Tres puntos de ruta están disponibles y cada uno puede ser marcado haciendo clic en la flecha a la izquierda de su título. La pantalla será reemplazada por una gran muestra del mapa táctico; desplázate alrededor y haz clic sobre un hexágono en orden a marcar el punto de la ruta. Para cancelar esta acción, haz clic con el botón derecho del ratón antes de seleccionar un hexágono para punto de ruta.

6.1.2.1.5 MARCAR UNA ZONA DE PATRULLA (SET PATROL ZONE)



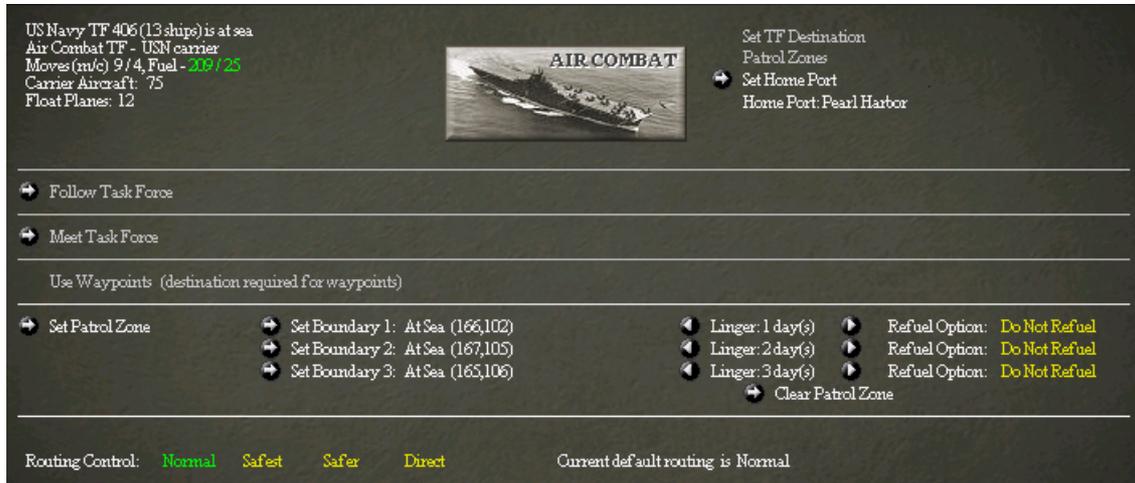
La opción marcar una zona de patrulla permite a una TF definir el área en la cual patrullará. La opción marcar una zona de patrulla esta solo disponible cuando el destino para la TF no está marcado. Haciendo clic en la flecha a la izquierda de este título subirá dos opciones de patrulla: Marcar Límites (Set Boundary) y Patrulla alrededor de Blancos (Patrol Around Target).

6.1.2.1.5.1 MARCAR LÍMITES (SET BOUNDARY)

Las tres opciones de Marcar Límites permiten al jugador patrullar. Para Patrullar dentro de un hexágono sencillo, Marcar Límite 1 (Set Boundary 1); para patrullar a lo largo de una línea, Marcar Límite 1 (Set Boundary 1) y Marcar Límite 2 (Set Boundary 2); para patrullar a lo largo del perímetro de un área, Marcar Límite 1, 2 y 3 (Set Boundary 1, 2 and 3). Haciendo clic en la flecha a la izquierda de cada uno de estos títulos provocaremos que la pantalla sea reemplazada por una gran muestra del mapa táctico; desplázate alrededor y haz clic sobre un hexágono en orden a marcar ese límite.

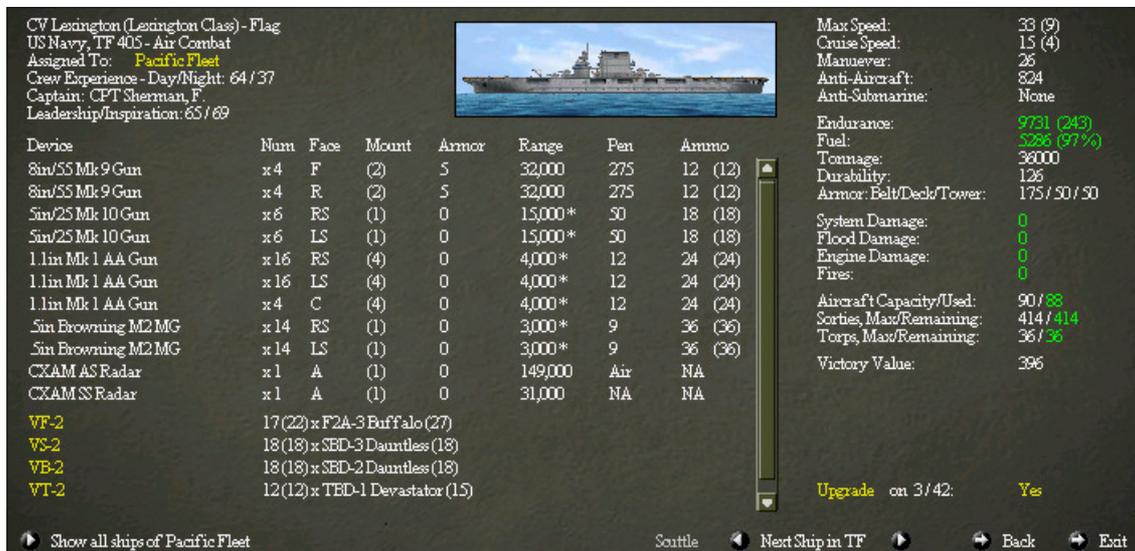
6.1.2.1.5.2 PATRULLA ALREDEDOR DE UN BLANCO (PATROL AROUND TARGET)

La patrulla alrededor de un blanco permite al jugador identificar un hexágono objetivo, sobre el cual la TF patrullará, hasta cancelar la orden de patrullar. La patrulla será marcada sobre el bando enemigo del hexágono designado.



Una vez que el límite del hexágono de la patrulla es cambiado, el jugador puede marcar el número de días que la TF persistirá en el hexágono límite. Esto es muy útil cuando una TF se está reabasteciendo, por ejemplo, ha ordenado encontrar a la TF en un hexágono designado. En este caso, la TF que patrulla puede elegir reabastecerse de combustible, cuando esté presente en ese hexágono.

6.1.3 PANTALLA DE INFORMACIÓN DEL BARCO



Para obtener información sobre alguno de los varios barcos de una TF, o en un Puerto, haz clic sobre el nombre del barco (lo mismo sirve para pantallas de unidades Terrestres o Aéreas; haz clic sobre el nombre de la unidad para abrir una pantalla más detallada).

CV Lexington (Lexington Class) - Flag
 US Navy, TF 405 - Air Combat
 Assigned To: Pacific Fleet
 Crew Experience - Day/Night: 62 / 37
 Captain: CPT Sherman, F.
 Leadership/Inspiration: 65 / 69

La experiencia de la tripulación es aceptable para los ataques de Día (con una experiencia de 62) pero puede ser muy baja en la Noche (con una experiencia de 37) (Crew Experience – Day / Night). El Capitán del barco, (Captain: CPT Sherman, F tiene un liderazgo (Leadership) con una clasificación de 65 y una inspiración (Inspiration) con una clasificación de 69)

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8in/55 Mk 9 Gun	x 4	F	(2)	5	32,000	275	12 (12)
8in/55 Mk 9 Gun	x 4	R	(2)	5	32,000	275	12 (12)
5in/25 Mk 10 Gun	x 6	RS	(1)	0	15,000*	30	18 (18)
5in/25 Mk 10 Gun	x 6	LS	(1)	0	15,000*	30	18 (18)
1.1in Mk 1 AA Gun	x 16	RS	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
1.1in Mk 1 AA Gun	x 16	LS	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
1.1in Mk 1 AA Gun	x 4	C	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
.5in Browning M2 MG	x 14	RS	(1)	0	3,000*	5	36 (36)
.5in Browning M2 MG	x 14	LS	(1)	0	3,000*	5	36 (36)
CXAM AS Radar	x 1	A	(1)	0	149,000	NA	NA
CXAM SS Radar	x 1	A	(1)	0	31,000	NA	NA

Las armas del Lexington son en su mayor parte defensivas por la naturaleza del barco. Podemos ver que tiene ocho baterías de cañones de 8 pulgadas. Cada arma del grupo de armas esta desglosado como sigue:

- » Un número (Num) de armas de ese tipo.
- » Una orientación (Face), indicando la orientación que ese grupo de armas esta orientada.
- » Montaje (Mount) indica el máximo número de armas que comprende el grupo de armas.
- » Detalles del blindaje (Armor) que tiene como mejor protección el montaje para ataques y / o daños (solamente el cañón de 8 pulgadas tiene algo de protección para todo).
- » Alcance (Range) visto en yardas (1 yarda = 0,91 metros) como el alcance que el grupo de armas puede disparar.
- » Penetración (Pen) muestra como el arma esta considerada para penetrar en el blindaje del enemigo.
- » Munición (Ammo) muestra el mejor almacenaje de munición para ese grupo de armas y entre paréntesis el que dispone actualmente. Si el número entre paréntesis llega a cero, el grupo de armas no proveerá ninguna capacidad defensiva u ofensiva.

Como el Lexington es un portaaviones, el tiene un componente aéreo adjunto a él. Los portaaviones U.S. designaron sus escuadrones con una "V" seguida por la primera letra de su función

VF-2	17 (22) x F2A-3 Buffalo (27)
VS-2	17 (18) x SBD-3 Dauntless (18)
VB-2	18 (18) x SBD-2 Dauntless (18)
VT-2	12 (12) x TBD-1 Devastator (15)

(F para Cazas, S para Reconocimiento, B para Bombardero en picado, y T para Torpedero). Un guión y un número al final identifican al escuadrón. Estos escuadrones fueron llamados a menudo por su función y número (por ejemplo, el escuadrón "VF-2" sería llamado "Fighter One" "Caza Uno").

Podemos ver que el Lexington tiene cuatro escuadrones visibles: VF-2 (Caza Dos) con 22 aviones F2A-3 Buffalo, VS-2 (Reconocimiento (Scout) Dos) con 18 aviones SBD-3 Dauntless (Intrépidos), VB-2 (Bombardero dos) con 18 aviones SBD-2 Dauntless, VT-2 (Torpedo Dos) con 12 aviones TBD-1 Devastator (Devastador). El Lexington por lo tanto está actualmente transportando 22 cazas, 36 bombarderos en picado y 12 bombarderos torpederos, 70 aviones en total.

Max Speed:	33 (9)
Cruise Speed:	15 (4)
Manuever:	26
Anti-Aircraft:	824
Anti-Submarine:	None
Endurance:	9731 (243)
Fuel:	5286 (97%)

En la pantalla de información de la unidad del *Lexington*, vemos que su velocidad máxima (Max Speed) es 33 nudos (1 nudo = 1,852 Km/h) (comparable en turnos del juego a 9 hexágonos por fase – el número entre paréntesis). Su velocidad de crucero (Cruise Speed) es de 15 nudos (equivalente a 4 hexágonos por turno). El índice de maniobra (Manuever) del portaaviones es bastante bajo 26, significando que él no puede ponerse en marcha inmediatamente o tan ágilmente como un destructor. Su valor

Antiaéreo (Anti – Aircraft), esencialmente es una medida de su fuerza antiaérea, es 824, y el no tiene capacidad de guerra antisubmarina (Anti – Submarine) por esto su Antisubmarino mostrado es Ninguno (None).

La Resistencia (Endurance) del *Lexington* es de 9731 y su reserva de combustible (Fuel) es de 5286. Estos dos números están escritos en color verde, mostrando que ambos suministros de estos temas son buenos. Como estos números van disminuyendo, el código de color va cambiando de verde a amarillo (reducido) y rojo (casi vacío).

Tonelaje (Tonnage) – El Tonelaje es usado por el juego para determinar el coste de construcción de un barco, cuantos barcos pueden ser “atracados” a los puertos de varios tamaños, cuanto de la capacidad de “reparación” de un puerto será usada para reparar daños o mejorar o convertir el barco, y el como.

En este caso el Tonelaje del barco es de 36.000, el cual es similar a su lista de tonelaje “Estándar”. Esto no será el caso de los barcos auxiliares o de los barcos de carga.

El siguiente listado es su Durabilidad (Durability), la cual es una medida total de la navegabilidad del barco, estimada a 126.

El cinturón blindado del barco (Belt Armor), esencialmente el grosor de su casco sobre y bajo el agua, es 175. Su cubierta blindada (Deck Armor), mide el espesor del blindaje que cubre la parte superior de la cubierta, es 50. El blindaje de la Torre (Tower Armor) tiene una valoración de 50 muestra que la estructura de la isla del portaaviones (o estructura central en otros barcos) está tan bien protegida como su cubierta.

Los daños al Sistema (System Damage), daños por inundación (Flood Damage), Daños en motores y sistema de propulsión (Engine Damage) y Fuegos (Fires) son valorados, gracias a Dios por la tripulación del *Lexington*, todo está ahora a 0. Otras veces, estos números tienen un código de color; el 0 está en verde porque es una situación ideal; puede cambiar a amarillo indicando daños; y a rojo indicando daños severos.

La capacidad Aérea (Aircraft Capacity) del *Lexington* está mostrada como 90 / 88, lo que quiere decir que su capacidad máxima es de 90 aviones pero solamente tiene 88 aviones a bordo. Además, su capacidad para realizar salidas esta medida por Salidas Máximas (Sorties Max), lo cual vemos que está marcado como 414 / 414. El número de la izquierda indica el máximo de posibles salidas para volar, mientras que el número de la derecha disminuye según el número de lanzamiento de aviones desde el *Lexington*. Este número es sumado con otras Salidas Máximas de portaaviones clasificado y totalizado en el total de la Pantalla de Información de la Fuerza de Tarea.

Lo siguiente que está listado es el número de torpedos (Torps, Max / Remaining) disponibles para ser cargados por la capacidad de los aviones que transportan torpedos.

Además, el valor de puntos de Victoria del *Lexington* es de 396, los cuales son el número de puntos que se anotará el jugador Japonés cuando hunda este barco.



En la parte inferior de la pantalla del *Lexington* botones con órdenes que pueden ser dadas:

- » Hundir (Scuttle), la cual hunde el barco y solamente es posible si el barco está sufriendo daños muy serios.
- » Siguiente barco (Next Ship i TF), el cual cambia la pantalla de información para reflejar la del siguiente barco (o el barco previo dependiendo de la flecha que hagamos clic) en la TF.
- » Retroceder (Back), el cual hace retroceder lo mostrado una pantalla atrás.
- » Salida (Exit), el cual saldrá al Mapa Táctico.

La opción para volver a un puerto principal fuera del mapa (Retornar a Pearl Harbor) está disponible solamente en escenarios de mapas pequeños. Es elegible solamente cuando los barcos del jugador están en una de las bases principales designadas por el escenario. Si no está en una base principal, esta opción no está elegible. El número entre paréntesis cerca del "Retorno a Pearl Harbor" indica el tiempo para el viaje de ida y vuelta de ese barco (en días) incluyendo el tiempo para reparar o mejorar el barco una vez que llega al puerto fuera del mapa.

DD Aikaze (Minesweeper Class)
 IJ Navy, Anchored at Osaka/Kyoto
 Assigned To: Combined Fleet
 Crew Experience - Day/Night: 68 / 73
 Captain: CDR Mori, T.
 Leadership/Inspiration: 65 / 58

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
12cm/45 10YT Gun	x1	F	(1)	0	17,000*	50	16 (16)
12cm/45 10YT Gun	x2	C	(1)	0	17,000*	50	16 (16)
12cm/45 10YT Gun	x1	R	(1)	0	17,000*	50	16 (16)
53cm Type92 Torp	x6	C	(3)	0	8,000	661	1 (1)

Max Speed: 35 (10)
 Cruise Speed: 15 (4)
 Maneuver: 70
 Anti-Aircraft: 90
 Anti-Submarine: None
 Endurance: 3000 (75)
 Fuel: 275 (100%)
 Tonnage: 1345
 Durability: 5
 Armor: Belt/Deck/Tower: 0/0/0
 System Damage: 0
 Flood Damage: 0
 Engine Damage: 0
 Fires: 0
 Aircraft Capacity/Used: 0
 Troop Capacity: 75
 Cargo Capacity: 75
 Victory Value: 5
 Automatic Convoy: No
 Under Repair: No

Upgrade on 1 / 42: No

Show all ships of Combined Fleet Scuttle Next Ship in Port Back Exit

Un recorrido adicional de las nuevas entradas, en la sección de Información de la Unidad, es la capacidad del barco para transportar tropas, cargas sólidas, y cargas líquidas. La capacidad de Cargas Líquidas representa unos tanques profundos del barco, por ejemplo, los cuales podrían cargar cargas de líquido crudo tales como el combustible. Esto es en suma habilitar un barco para cargar reservas de combustible en barriles, como carga sólida, a costa de penar su índice de capacidad.

El barco puede cargar 75 puntos de tropas, tan bien como 75 puntos de carga. Los puntos de carga. Los puntos de carga representan la capacidad de transportar suministros y seguro que soportar armas, tales como artillería ligera, cañones antiaéreos, morteros, etc. Este barco en particular no tiene la capacidad de cargar cargas líquidas.

Y finalmente vemos que una mejora (Upgrade) para el barco puede ser hecha o indicando "no" después de 1/42 si el jugador no desea que sea hecha. Cambiando este campo a "Si" causaremos la mejora para que ocurra a la primera oportunidad disponible. Siguiendo el conmutador, la existencia de una flecha () indica el "Tipo" de barco que cambiará durante la mejora; en este caso, el Tipo de Destructor actual (DD) cambiará a un Tipo de Escolta (E).

6.1.3.1 MEJORAS Y CONVERSIONES

Las mejoras y conversiones son similares en muchos aspectos, pero diferentes en un sentido importante. La IA solamente puede mejorar un barco, pero no puede efectuar una conversión. Las Conversiones son opciones del jugador y, por lo tanto, no está disponible para la IA.

xAKL Ogashima (Kioe-E Cargo Class)
 U Navy, Anchored at Osaka/Kyoto
 Assigned To: **General Defence**
 Crew Experience - Day/Night: 21 / 15
 Captain: **CPT Kamusaka H.**
 Leadership/Inspiration: 28 / 11



Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
12cm/12 Short Gun	x1	R	(1)	0	6,000*	50	12 (12)
132mm Type 93 AAMG	x2	RS	(1)	0	3,000*	8	18 (18)
132mm Type 93 AAMG	x2	LS	(1)	0	3,000*	8	18 (18)

Max Speed:	11 (3)
Cruise Speed:	8 (2)
Maneuver:	27
Anti-Aircraft:	46
Anti-Submarine:	None
Endurance:	6000 (150)
Fuel:	438 (100%)
Tonnage:	830
Durability:	3
Armor: Belt/Deck/Tower:	0/0/0
System Damage:	0
Flood Damage:	0
Engine Damage:	0
Fires:	0
Aircraft Capacity/Used:	0
Troop Capacity:	0
Cargo Capacity:	795
Victory Value:	1
Automatic Convoy:	No
Under Repair:	No

Conversion: **PB AG ACM AMc**

Show all ships of General Defence Scuttle Next Ship in Port Back Exit

Los barcos pueden mejorar o convertirse haciendo clic sobre las palabras resaltadas Mejora (Upgrade) o Conversión (Conversion) en la Pantalla de Información del Barco. Haciendo clic sobre cualquiera de los campos subirá una pantalla que mostrará las características del barco que está siendo Mejorado o Convertido. Hay una Opción de Conversión Adicional disponible para el jugador Japonés, una opción "Barco de carga para transporte de tropas (AK)".

Class: DD Minkaze (1 / 43)
 (upgrade 2 of 3 upgrades)



Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
12cm/45 10YT Gun	x1	F	(1)	0	17,000	50	16
12cm/45 10YT Gun	x1	C	(1)	0	17,000	50	16
12cm/45 10YT Gun	x1	R	(1)	0	17,000	50	16
25mm Type 96 AA Gun	x2	R	(1)	0	4,000	15	36
25mm Type 96 AA Gun	x2	F	(1)	0	4,000	15	36
25mm Type 96 AA Gun	x4	LS	(1)	0	4,000	15	36
25mm Type 96 AA Gun	x4	RS	(1)	0	4,000	15	36
25mm Type 96 AA Gun	x3	R	(1)	0	4,000	15	36
Type 95 Mod-2DC	x2	R	(1)	0	NA	NA	5
Type 95 Mod-2DC	x2	A	(1)	0	NA	NA	4

Max Speed	34
Cruise Speed	15
Maneuver	70
Anti-Aircraft	202
Anti-Submarine	4
Endurance	3000
Fuel	275
Belt Armor	0
Deck Armor	0
Tower Armor	0
Tonnage	1345
Durability	5
Aircraft Capacity	0
Troop Capacity	75
Cargo Capacity	75
Fuel/Oil Capacity	0
Upgrade System Damage:	7
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Upgrade Delay:	15
Minimum Shipyard Size:	10

Return to first Upgrade (1 / 42) Next Upgrade Back Exit

Mejora (Upgrade): Haciendo clic sobre el campo de Mejora (Upgrade) subirá una Pantalla Mejora (Upgrade) que enseña las características del tipo de barco de la siguiente mejora permisible. Un botón "Siguiete Mejora (Next Upgrade)" permite al jugador pasar a través de todas las mejoras disponibles para el barco. Una sección de la Información de la Unidad, a la derecha de la pantalla, muestra la información de la unidad del barco objetivo, así como la oportuna mejora, daños y requerimientos de astillero. Cuando un barco está siendo Mejorado o Convertido, es puesto fuera de servicio y no aparece en la lista de barcos activos del puerto.

Daños al Sistema en la Mejora (Upgrade System Damage): Es la cantidad de la degradación del Sistema que ocurrirá en el curso de la Mejora o Conversión.

Daños a la Ingeniería en la Mejora (Upgrade Engineering Damage): Es la cantidad de la degradación de la Ingeniería que ocurrirá en el curso de la Mejora o Conversión, y está en función de la diferencia de la velocidad del original y la del barco mejorado o convertido.

Upgrade System Damage:	7
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Upgrade Delay:	15
Minimum Shipyard Size:	10

Daños a la flotación en la mejora (Upgrade Floatation Damage): Es la cantidad de la degradación de la flotación que ocurrirá en el curso de la Mejora o Conversión, y está en función de la diferencia del original y los valores de durabilidad del mejorado o convertido.

Retraso de la Mejora (Minimum Upgrade Delay): Es el tiempo mínimo, en días, que el barco será puesto fuera servicio en orden a los efectos de la Mejora o Conversión. El barco permanecerá fuera de servicio por este número de días, incluso si todos los daños han sido reparados.

Tamaño del Astillero (Minimum Shipyard Size): Es el tamaño mínimo necesario del Astillero Reparador necesario para efectuar la Mejora o Conversión. Cuando este valor es "0", las mejoras o conversiones pueden ser hechas en Puertos con suficiente índice de "Capacidad", como está explicado en la Sección Puerto, abajo.

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8cm/40 Type 88 Gun	x1	R	(1)	0	12,000	20	12
25mm Type 96 AA Gun	x2	F	(1)	0	4,000	15	24
132mm Type 93 AAMG	x2	RS	(1)	0	3,000	8	24
132mm Type 93 AAMG	x2	LS	(1)	0	3,000	8	24
Type 95 Depth Chrg	x2	C	(1)	0	NA	NA	4
Type 95 Depth Chrg	x1	R	(1)	0	NA	NA	6

Max Speed	11
Cruise Speed	9
Maneuver	27
Anti-Aircraft:	48
Anti-Submarine:	3
Endurance	6000
Fuel	428
Belt Armor	0
Deck Armor	0
Tower Armor	0
Tonnage:	830
Durability	3
Aircraft Capacity	0
Troop Capacity	0
Cargo Capacity	330
Fuel/Oil Capacity	0

Upgrade System Damage:	1
Upgrade Engineering Damage:	0
Upgrade Floatation Damage:	0
Minimum Conversion Delay:	15
Minimum Shipyard Size:	0

Options: PB AG ACM AMc
 ↩ Convert to Kiso:PB class PB ↩ Back ↩ Exit

Conversión (Conversión): El campo de "Conversión" muestra los "Tipos" de barcos a los que el barco actualmente puede convertirse. Haciendo clic en el campo de Conversión sube una Pantalla de Conversión que muestra las características de los tipos de barco de las opciones "Convertir a (Convert to)"; haciendo clic sobre los resaltados en amarillo para cada tipo de barco, subirá las características de ese tipo. Las conversiones tienen los mismos tipos de daños, retrasos y astilleros que los requeridos para las mejoras. Sin embargo, no están disponibles para la IA.

xAK Goyo Maru (Kyushu Cargo Class)
 IJ Navy, Anchored at Osaka/Kyoto
 Assigned To: **Combined Fleet**
 Crew Experience - Day/Night: 26 / 15
 Captain: **CPT Nakajima, E.**
 Leadership/Inspiration: 31 / 34



Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8cm/40 Type 88 Gun	x1	F	(1)	0	12,000*	20	12 (12)
8cm/40 Type 88 Gun	x1	R	(1)	0	12,000*	20	12 (12)
132mm Type 93 AAMG	x2	FS	(1)	0	3,000*	8	18 (18)
132mm Type 93 AAMG	x2	LS	(1)	0	3,000*	8	18 (18)

Max Speed: 18 (5)
 Cruise Speed: 14 (4)
 Maneuver: 22
 Anti-Aircraft: 37
 Anti-Submarine: None

Endurance: 1600 (415)
 Fuel: 1395 (100%)
 Tonnage: 5935
 Durability: 18
 Armor: Belt/Deck/Tower: 0/0/0
 System Damage: 0
 Flood Damage: 0
 Engine Damage: 0
 Fires: 0
 Aircraft Capacity/Used: 0
 Troop Capacity: 430
 Cargo Capacity: 5412
 Fuel and Oil Capacity: 300
 Victory Value: 12
 Automatic Convoy: No
 Under Repair: No

Convert cargo space to carry troops
 Show all ships of Combined Fleet

Conversion: AS AV
 Scuttle Next Ship in Port Back Exit

Transporte de Tropas (AK) (AK Carry Troops): Haciendo clic sobre el botón “Barco de carga para transporte de tropas (AK)” permitirá con certeza a los barcos de carga Japoneses convertir 1/3 de su capacidad de carga directamente en capacidad de carga de tropas. Esta opción no requiere que el barco esté en un astillero de reparaciones, pero el barco debe estar en un Puerto de nivel 6 o superior, esta conversión necesitara de 5 días completos. Los barcos que pueden usar esta característica son barcos mercantes Japoneses con:

- » Capacidad de carga de 3000 o mayor.
- » Daños al Sistema de 20 o menos.
- » Combinación de daños en motores y flotación de 10 o menor.
- » Estar en un Puerto de nivel 6 o mayor.

6.2 CREANDO UNA FUERZA DE TAREA.

Para crear una Fuerza de Tarea, hacer clic sobre una base (cualquiera sobre el Mapa Táctico o de la Pantalla Lista de todas las Bases (List All Bases)) y luego en la opción Formar una Nueva Fuerza de Tarea (Form New Task Force). Entonces veras la Pantalla Creación de una Fuerza de Tarea (Creation Task Force). La mayoría de las TFs deben contar con un máximo de 25 barcos (aunque 15 o menos es más eficiente para una TF de combate) excepto para TFs de Escolta y Transporte, las cuales tienen un máximo de 100 barcos. Las TFs de lucha antisubmarina (ASW) y algunas otras están restringidas a menos de 25 barcos. Haciendo clic derecho sobre el nombre de un barco en la visualización Formar / Transferir TF (Form / Transfer TF) enseñará los detalles del barco. Cada nueva TF creada tiene:

- » Su base principal que por defecto es el puerto en el que ha sido creada.
- » Su control que por defecto es un control humano (Excepto las TFs de Convoy Automático, y las TFs creadas por el ordenador).
- » Su estatus de Patrulla / Retirada (Patrol / Retreat Status) que por defecto es permitir la retirada. Para Aire, Superficie y TFs de Combate Submarino, el Rango Máxima Reacción esta marcado a cero (la reacción no está disponible para TFs de no combate).

Los tipos de Misiones y los barcos que pueden componer la Fuerza de tarea con esas Misiones están listados en el Apéndice PDF. (Las abreviaturas de los tipos de barcos son estándar en la terminología de la U.S. Navy, aumentadas por designaciones Británicas y Japonesas y están definidas en el apéndice).

Muchas de estas misiones son muy claras; el sentido común te dirá que un portaaviones no estaría en una Fuerza de Tarea de Patrulla Submarina. Pero otras son más complicadas; por ejemplo, las Misiones de Transporte pueden llevar más tipos de barcos de guerra porque el buque de carga necesita una escolta. Pero una TF con una misión de Combate Aéreo no puede contener barcos de transporte, porque un capitán prudente no cargaría si va a navegar a una batalla con un grupo de cargueros lentos pegados a sus talones.

Los barcos que estarán en una TF pueden ser automáticamente seleccionados usando Selección Automática (Auto Selection), o los jugadores pueden seleccionar los barcos ellos mismos. Si no hay algún barco presente para crear automáticamente una Fuerza de Tarea completa, la nueva TF no podrá ser creada. Sin embargo, todavía puedes seleccionar barcos manualmente. Solamente los barcos que puedan estar en una Fuerza de Tarea serán visualizados en el Menú de selección. Las Fuerzas de Tarea que constan de más de 15 barcos sufren un rendimiento decreciente defendiendo contra ataques aéreos y luchando en batallas de superficie.

6.2.1 ASIGNANDO MISIONES.

Desde la Pantalla de Creación de la Fuerza de Tarea (Creation Task Force) puedes seleccionar las Misiones de la TF. Una TF puede cambiar su Misión en cualquier momento, aunque la nueva misión deberá ser apropiada para todos los barcos en la TF.

6.2.2 DISOLVIENDO UNA FUERZA DE TAREA.

Una TF puede disolverse por si misma si está en un hexágono de un puerto amigo. No hay limitación en el tamaño de una TF en un puerto amigo (esto es si está anclada). Cuando una TF está disuelta, cada uno de los barcos que estaban en la TF se revisará para determinar si puede reponer su munición. Los barcos en un puerto amigo deben subsistir en el puerto separados de una fuerza de tarea en cualquier caso podrán intentar con seguridad reparar tipos de daños a expensas de una vulnerabilidad a los ataques de bombardeo aéreo de barcos enemigos.

6.2.3 VELOCIDAD DE UNA FUERZA DE TAREA

Cada TF tiene calculada una velocidad máxima de la TF y velocidad de crucero de la TF. La velocidad máxima de la TF es el máximo número de hexágonos que la TF puede mover durante una fase de resolución de movimiento, si está intentando mover a velocidad máxima. Hay solamente unas pocas situaciones donde un barco se moverá a velocidad máxima, ya que generalmente se moverán a su velocidad de crucero para minimizar el gasto de combustible y los daños operacionales. Estas velocidades están calculadas tomando la velocidad apropiada del barco más lento de la TF. La velocidad de la TF en hexágonos es igual a la velocidad del barco más lento en nudos (nudo = 1 milla náutica / hora) durante una cadencia de 12 horas y entonces dividido por el número de millas de un hexágono que son 40, y el resultado es redondeado arriba o abajo según los cálculos del ordenador. A pesar de lo rápida que sea, una TF no puede mover más de 9 hexágonos por fase.

Todos los barcos dan un descuento en el movimiento de 1 hexágono, incluso cuando están bajos de combustible o con grandes daños. Esto ha sido hecho para propósitos de la jugabilidad para evitar el remolcar barcos a puerto.

Sobre el tiempo, una TF moverá el número exacto de hexágonos de su velocidad, pero en algunas cadencias moverá 1 hexágono más que en otras (p.e., una TF con una velocidad de 10 moverá 4 hexágonos 1 menos cada 3 turnos). Esta velocidad se aplica a ambas cadencias de movimiento de 12 horas. Así en los turnos que la TF tiene una velocidad de 3, moverá 3 en cada fase de día y noche (total 6 por día), mientras que en los turnos que mueve a una velocidad de 4, moverá 4 en cada fase de día y noche (total 8 por día).

6.2.3.1 SEPARACIÓN AUTOMÁTICA DE BARCOS DE UNA TF DEBIDO A DAÑOS Y BAJA VELOCIDAD.

Un barco muy dañado debe automáticamente separarse de su actual TF y formar su propia TF (así no reducirá la velocidad de la fuerza principal). Esto sucederá si un barco:

- » Esta muy dañado, y es parte de una TF de Transporte Rápido o en un Combate de Superficie, Guerra contra minas, o una TF de Bombardeo Costero con una Patrulla / Retirada con estatus de retirada permitida. Esto ocurrirá si la velocidad máxima del barco baja por debajo de 25 nudos.
- » Pertenecer a algún otro tipo de TF y su velocidad máxima baja por debajo de 5 nudos. Esta velocidad lenta puede ser debida siempre a cualquier barco que vaya lento, por daños al barco, y / o el barco esta considerado como bajo en combustible y es incapaz de mantener la velocidad requerida (a no ser que sea capaz de reabastecerse inmediatamente).

- » Está dañado y tiene una importante diferencia de velocidad con los otros barcos en la TF (para este propósito las velocidades superiores a 25 están consideradas como 25).

Un barco actualmente descargando no se separará hasta que esté acabada la descarga. Tampoco se separará si esta transportando tropas y está a un hexágono de su destino. Si un barco está separado de su TF original, será depositado en una nueva TF con una Misión de Escolta y regresará a la base inicial de su original TF. La nueva TF tendrá su Hexágono de Destino (DH) marcado en su base inicial, y tendrá su estatus de Patrulla / Retirada marcada con permitir la retirada. Siempre que un barco este separado como se describe arriba, la TF original del barco comprueba para ver si continuara la Misión o abortará la Misión y regresará a la base. Esto puede ocurrir aún cuando la TF tiene una Misión de Patrulla / Retirada con estatus de Patrulla / no retirarse. La TF tomará su decisión basada en cuan duramente puede ser atacada y cuanto daño pueden recibir sus barcos. Las Fuerzas de Tarea con un estatus Patrulla / no retirada tienen menos probabilidad de abortar la Misión que las Fuerzas de Tarea con un estatus de Retirada permitida. Siempre que un acorazado o portaaviones se separé de una TF, el ordenador intentará separar un barco adicional para escoltar al barco principal. Este barco será alguno del tipo barco de ataque antisubmarino (generalmente un destructor). Estos dos barcos nunca serán automáticamente separados uno del otro.

Si las fuerzas enemigas capturan la base la TF que haya empezado la retirada a la base, la opción de Retirada a la base (Return to base) estará difuminada indicando que es inviable.

6.2.4 PATRULLA / RETIRADA Y MÁXIMO RANGO DE REACCIÓN

El estatus Patrulla / Retirada determina que la Fuerza de Tarea lo hará cuando llegue a su hexágono de destino (DH) y como probablemente la TF abortará su Misión en la cara del ataque enemigo. Si está marcado Patrulla / no retirada (Patrol / do not Retire), la TF procurará seguir adelante para completar su Misión, a pesar de los ataques enemigos. Seguirá al Hexágono de Destino mientras ejecuta su Misión, entonces volverá cuando esté baja en resistencia o seriamente dañada. La Fuerza de Tarea marcada como Permitida la Retirada moverá a su Hexágono de Destino, ejecuta su Misión retorna a su base. Las Fuerzas de Tarea que no están patrullando con Misión cierta (como Bombardear) planificará llegar a su destino a la noche, moviéndose hacia y lejos del destino a máxima velocidad durante 12 horas de todas formas.

6.2.5 TIPOS DE MISIONES Y SU IMPACTO EN EL MOVIMIENTO

Aquí está una breve descripción de algunas de las posibles Tipos de Misiones de las TF. Cada TF seguirá ciertas pautas de movimiento basadas en su tipo de Misión y su estatus de Retirada / no Retirada y Reacción / no Reacción al enemigo. Esas directrices pueden ser encontradas en el Apéndice PDF para cada tipo de Misión y estatus Patrulla / Retirada.

En general, Retirada / no Retirada especifica que hará una Fuerza de Tarea cuando alcance su destino. Si no se ha ordenado Permanecer en el Emplazamiento (p.e. retirada) volverá a su base de origen tan pronto como haya completado su Misión asignada (tal como cargar o descargar). Nótese que la Retirada / no Retirada se relaciona con el uso de Zonas de Patrulla, del cual coge precedencia.

Reaccionar / no Reaccionar controla las acciones de la Fuerza de Tarea cuando las Fuerzas de Tarea enemigas vienen dentro de su radio de reacción. Las TFs marcadas como "Reacción", combinadas con TFs enemigas dentro de su radio de reacción deben reaccionar, dependiendo sobre la composición y estatus de las varias TFs y la calidad del Mando de la Fuerza de Tarea. Básicamente, las TFs no reaccionaran si están cortas de munición y combustible, o en contra de un enemigo que se sabe que es significativamente más fuerte. También ellas no reaccionaran si su misión principal es no combatir (p.e. transportes, etc).

En ciertas misiones las Fuerzas de Tarea se mantendrán a distancia hasta que anochezca, para entrar a toda velocidad, ocultos por la oscuridad, y entonces salir corriendo otra vez tan pronto como su misión esté completada. Estos son:

- » Transportes Rápidos, excepto esos que están moviendo hacia bases enemigas lejos de la amenaza aérea del enemigo.
- » Combate de Superficie, Bombardeo Costero, o Fuerzas de Tarea Minadoras moviendo a la entrada de puertos enemigos.
- » Todas las otras Fuerzas de Tarea de superficie moviendo a bases sobre las cuales el enemigo tiene superioridad aérea.

Cierto tipo de TF actuaran / reaccionaran en circunstancias especiales o tienen otras funciones especiales:

- » A menos que estén marcadas para seguir a otra Fuerza de Tarea, las TFs de portaaviones reaccionaran ante las fuerzas de portaaviones enemigas y intentarán y evitarán las fuerzas de combate de superficie enemigo. Los portaaviones de la TF se pondrán a seguir otra TF siempre que esté supuesto que le proporciona cobertura aérea a esa TF.
- » Las TFs de ASW (patrulla antisubmarina) reaccionaran para detectar submarinos enemigos.
- » Las TFs de bombardero costero que entren en contacto con fuerzas de superficie enemigas se convertirán en Combate de Superficie y entablar combate con el enemigo.
- » Las TFs de Dragaminas dragarán minas en su hexágono de destino. También pueden dragar las pocas minas que encuentren en su ruta. A menos que este ordenado quedarse en su destino (o si es en su puerto de origen) los dragaminas llevaran a cabo el dragado y se retiraran.
- » Las TFs de submarinos minadores, Submarinos de transporte, y de transporte de submarinos enanos se concentrarán en su misión principal e intentaran evitar el contacto con TFs enemigas.
- » Todas las Fuerzas de Tarea no seleccionadas para no retirarse pueden decidir temporalmente o definitivamente retirarse en medio de unas fuerzas enemigas fuertes conocidas en la inmediata cercanía de la Fuerza de Tarea o del destino de la Fuerza de Tarea. Esto depende de la fuerza, el estado de las municiones y combustible, y la misión de la Fuerza de Tarea, y el grado del jefe del Mando de la Fuerza de Tarea.

6.2.7 ASIGNANDO DESTINOS A LA TF

Las Fuerzas de Tarea tienen asignados hexágonos de destino en su pantalla de Información de la TF. Los destinos pueden ser Geográficos, o una TF puede tener asignado encontrar a otra TF, o seguir a otra TF a donde vaya. A menos que este siguiendo a otra TF, patrullando una zona, o simplemente una TF en combate de superficie defendiendo su base original, las TFs sin un hexágono de destino marcado no podrán llevar a cabo su Misión. El hexágono de destino puede ser algún hexágono costero, hexágono de océano, o un hexágono o base en un río navegable.

Hay veces que una TF no puede mover a su destino. En ciertas situaciones, una TF marcada con Permitida la Retirada ignorará su hexágono de destino en un intento de evitar barcos de guerra enemigos. Si la TF esta temporalmente intentando evitar al enemigo, un aviso aparecerá en la pantalla de la TF pero el hexágono de destino no cambiará. Tanto tiempo como el peligro enemigo exista, la TF seguirá ignorando su hexágono de destino. Si quieres que la TF ignore este peligro, cambia el estado de Patrulla / Retirada de la TF a Seguir al Destino. (Remain on station).

6.2.7.1 SEGUIR LA FUERZA DE TAREA

A una TF con la orden de seguir a una Fuerza de Tarea tiene el mismo destino que el de la Fuerza que sigue, aunque en la pantalla de Información de la TF no listará un hexágono de destino para ella. Si Seguir la Fuerza de Tarea está seleccionado, el Mapa Táctico es sacado. Haz clic sobre el icono de la TF que quieres seguir actualmente, y volverá a la pantalla de Información de la TF. Durante el movimiento, siempre moverá para quedarse en el mismo hexágono como la TF seguida está a menos que esté ordenado seguir a una distancia. Si la TF seguidora no es lo bastante rápida para seguirla, la Fuerza de Tarea seguida disminuirá la velocidad para permitir que la TF seguidora la siga.

6.2.7.2 REUNIRSE CON UNA FUERZA DE TAREA.

Una TF con una orden de comenzar a reunirse con una Fuerza de Tarea tiene un destino a lo largo de la trayectoria del objetivo de la TF, aunque la pantalla de Información de la TF no liste un hexágono de destino para ella. Si Reunirse con Fuerza de Tarea está seleccionado, el Mapa Táctico es sacado. Haz clic sobre el icono de la TF con el que quieres reunirte actualmente, y volverá a la pantalla de Información de la TF.

6.2.7.3 MARCADO DE LA ZONA DE PATRULLA

Una TF con una orden de empezar a Marcar una Zona de Patrulla tiene uno, dos, o tres hexágonos designados que definen un hexágono de patrulla sencillo, una patrulla en línea (2 hexágonos adyacentes) o zona (3 hexágonos). El uso de una patrulla de hexágono sencillo, es lo mismo que Seguir al Destino (Remain on Station) pero permite especificar el tiempo de persistir en la operación.

6.2.8 TRANSFIRIENDO BARCOS ENTRE FUERZAS DE TAREA.

Los barcos en unas Fuerzas de Tarea que están en el mismo puerto, o hexágono marino pueden transferir barcos entre ellas mismas. Las TFs pueden también transferir barcos a bases o viceversa. Las nuevas TFs pueden también separarse. Solamente los barcos que son apropiados para una Misión particular les estará permitido ser transferidos dentro de la TF. Para añadir los barcos desde un puerto o TF a otra TF o puerto, haz clic sobre el barco en la parte superior media de la pantalla. Si tienes un error, puedes hacer clic sobre un barco en la parte inferior de la pantalla e invertir el proceso.

6.2.9 VOLVIENDO A LA BASE PRINCIPAL

Hay varios eventos automáticos que causarían la vuelta automática a su base de origen. Estos eventos son:

- » Si una TF esta baja en combustible y no puede recargar inmediatamente, o no tiene una TF de reabastecimiento intentando seguirla. Si la TF es una de Transporte o en Misión de Transporte Rápido con carga y su hexágono de Destino, no volvería a su base de origen.
- » En este momento una TF de Transporte o de Transporte Rápido descargaría toda su carga.
- » Si la TF está en su hexágono de destino y no se da ninguna de las condiciones siguientes:
 - » El hexágono de destino no es su base origen,
 - » No está siguiendo a otra TF,
 - » No está actualmente cargando o descargando,
 - » Su estado de Patrulla / Retirada no es PERMANECER EN EL EMPLAZAMIENTO (REMAIN ON STATION).
- » Una TF cancela su Misión debido a estar o tener barcos con baja velocidad / dañados separados de la TF atacada (probablemente mucho más en el caso de que la TF tenga la orden de Retirada Permitida).
- » Una TF de combate aéreo no tiene portaaviones que puedan lanzar los aviones restantes en la TF. Cuando una TF decide volver a su base origen, puede marcar su hexágono de destino igual a su base de origen y también provocara que el Estado de Patrulla / Retirada sea marcado como Retirada Permitida. Cuando una TF de bombardeo costero decide volver a su base de origen cambiará automáticamente su Misión a Combate de Superficie. De nuevo, a una TF cancelada le pueden ser dado un destino reciente y órdenes en la siguiente Fase de Órdenes.

Es importante tener un conocimiento profundo de las condiciones de arriba que enviará la TF titular a casa. También, hay que tener en cuenta que puedes desviar una TF que ha cancelado su Misión marcando un nuevo hexágono de destino para la TF en tu nueva Fase de Órdenes. Asegúrate de comprobar las órdenes de la TF que tiene estando en combate o puedes encontrarla dejando prematuramente la escena de la acción.

6.2.10 MOVIMIENTOS FUERA DEL MAPA DE LAS TF.

6.2.10.1 MOVIMIENTO NAVAL - MAPA PRINCIPAL A MAPA FUERA DEL ÁREA.

Hay dos escenarios de movimiento para las fuerzas de tarea moviendo desde el mapa principal a un mapa fuera del área. En primer lugar, el movimiento normal sobre el mapa se usa para mover la fuerza de tarea a un hexágono dentro del mapa apropiado en la zona de tránsito del borde que conecta al mapa fuera del área. Una vez la fuerza de tarea alcanza el hexágono dentro de la zona de tránsito apropiada, entonces utiliza un tipo especial de movimiento, llamado "movimiento naval fuera del mapa", para mover al área fuera del mapa.

Para mover una fuerza de tarea desde el mapa principal a un área fuera del mapa, los pasos a seguir son los siguientes:

1. Selecciona la fuerza de tarea que va a mover del mapa principal a un área fuera del mapa.
2. Selecciona una base en del área fuera del mapa como el destino de la fuerza de tarea. El movimiento primero es comprobado para asegurarse que es un movimiento legal. Si el destino del área fuera del mapa no tiene una conexión marítima con el mapa principal, entonces la fuerza de tarea no puede mover directamente desde el mapa al área fuera del mapa. Mira la tabla de conexión de áreas fuera del mapa para ver si existe una conexión marítima. Por ejemplo, las fuerzas de tarea sobre el mapa principal pueden trazar un movimiento directamente al área fuera del mapa de Panamá, pero no pueden trazar movimientos directamente a las áreas fuera del mapa de la costa Este de los USA, Canadá o Reino Unido.
3. Entonces una trayectoria será trazada desde el hexágono donde la fuerza de tarea está localizada a un hexágono que es parte de la zona de tránsito del borde del mapa que conecta con el destino del área fuera del mapa. El hexágono de la zona de tránsito seleccionado generalmente será el único que estará el más cercano a la localización de la fuerza de tarea. Mira la tabla de la zona de tránsito para ver donde está localizada en el mapa principal la adecuada zona de tránsito.
4. Entonces la fuerza de tarea usará un movimiento normal, movimiento en el mapa para mover desde su posición original al hexágono de la zona de tránsito seleccionada.
5. Después de que la fuerza de tarea alcanza el hexágono de la zona de tránsito, es apartada del mapa y empieza a usar "el movimiento naval fuera del mapa". La fuerza de tarea está localizada en la casilla compartida que corresponde a la conexión marítima que esté usando. Mira la tabla de Conexión Marítima para ver donde está localizada la casilla compartida.
6. La fuerza de tarea estará en la casilla compartida por un número de días, calculados usando la longitud de la conexión marítima y la velocidad de la fuerza de tarea. Mira la tabla de Conexión de Áreas Fuera del Mapa para la lista de longitudes de conexiones marítimas. La fuerza de tarea no se mueve físicamente en el mapa fuera del área, pero permanecerá en la casilla compartida apropiada hasta que hayan pasado el número de días calculados.
7. Una vez que ha pasado el número de días calculado, la fuerza de tarea será apartada desde la casilla compartida y colocada en el hexágono de destino. Ahora debe fondear o disolverse cuando pueda a algún otro puerto.

6.2.10.2 MOVIMIENTO NAVAL - ÁREA FUERA DEL MAPA A MAPA PRINCIPAL.

Hay dos escenarios de movimiento para las fuerzas de tarea moviendo desde un área fuera del mapa al mapa principal. En primer lugar, un tipo especial de movimiento, llamado movimiento naval fuera del mapa, que es usado para mover a la zona de tránsito del borde del mapa que conecta al área fuera del mapa. Una vez la fuerza de tarea alcanza la zona de tránsito, entonces se usa el movimiento normal sobre el mapa para mover la fuerza de tarea a su destino designado en el mapa principal.

Para mover la fuerza de tarea desde el área fuera del mapa al mapa principal, los pasos a seguir son los siguientes:

1. Selecciona la fuerza de tarea la cual va a mover del área fuera del mapa al mapa principal.
2. Selecciona un hexágono de destino en el mapa principal como destino de la fuerza de tarea. El movimiento primero es comprobado para asegurarse que es un movimiento legal. Si el área fuera del mapa donde está localizada la fuerza de tarea no tiene una conexión marítima al mapa principal, entonces la fuerza de tarea no puede mover directamente desde el área fuera del mapa al mapa principal. Mira la tabla de Conexión del Área Fuera del Mapa para ver si existe una conexión marítima.
3. Durante la fase de movimiento, la fuerza de tarea es apartada de su localización presente y colocada en la casilla compartida que corresponde a la conexión marítima que esta usando. Mira la Tabla de Conexión Marítima para ver si la casilla compartida en el mapa está localizada.
4. La fuerza de tarea se quedará en la casilla compartida durante un número de días, calculados usando la longitud de la conexión marítima y la velocidad de la fuerza de

tarea. Mira la tabla de Conexión de Áreas Fuera del Mapa para la lista de longitudes de conexiones marítimas. La fuerza de tarea no se mueve físicamente en el mapa fuera del área, pero permanecerá en la casilla compartida apropiada hasta que hayan pasado el número de días calculados.

- Una vez que han pasado el número de días calculado, la fuerza de tarea es apartada desde la casilla compartida y localizada en un hexágono que es parte de la zona de tránsito correspondiente a la trayectoria marítima de la conexión del mapa principal a la zona fuera del mapa en la que estaba originalmente la fuerza de tarea. El hexágono de la zona de tránsito seleccionado generalmente será el único que estará el más cercano a la localización de la fuerza de tarea. Mira la tabla de la zona de tránsito para ver donde está localizada en el mapa principal la adecuada zona de tránsito.
- Una vez en el mapa principal, la fuerza de tarea usará el movimiento normal en el mapa para mover desde el hexágono de la zona de tránsito al destino elegido.

Alternativamente, el jugador puede ejecutar manualmente un movimiento fase – dos para el primer movimiento de la TF a algún hexágono en la zona de tránsito apropiada (No se usa para retirarse). Entonces, una vez que la TF ha llegado a la zona de tránsito, marca su destino a la base fuera del mapa. Este método manual de fase – dos debe ser usado también como movimientos de las TFs sobre el mapa.

6.2.10.3 MOVIMIENTO NAVAL – ENTRE ÁREAS FUERA DEL MAPA CONECTADAS.

Las TFs también pueden mover directamente entre áreas fuera del mapa, mientras que las dos áreas estén conectadas mediante una conexión marítima. Mira la Tabla de Conexiones de Áreas fuera del Mapa para ver si existe una conexión marítima.

Tabla conexión áreas fuera del mapa:

Área del mapa	Mapa principal	Adén	Abadán	Unión Soviética (1)	Reino Unido	Canadá Este	USA Este	Panamá (Balboa)	Panamá (Cristóbal)	Puerto Stanley, Malvinas	Ciudad del Cabo	Mombasa
Mapa principal		S	S	L	-	L	L	S	S	S	S	S
Adén	S		47	-	115 (2)	149 (2)	162 (2)	207 (2)	192 (2)	232 (2)	210 (2)	-
Abadán	S	47		-	-	-	-	-	-	-	-	-
Unión Soviética (1)	L	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-
Reino Unido	-	115 (2)	-	-		63	82	129	114	173	152	-
Canadá Este	L	149 (2)	-	-	63		L, 20	72	57	160	162	-
USA Este	L	162 (2)	-	-	82	L, 20		60	45	162	170	-
Panamá (Balboa)	S	207 (2)	-	-	129	72	60	-	1*	166	176	-
Panamá (Cristóbal)	S	192 (2)	-	-	114	57	45	1*	-	151	161	-
Puerto Stanley (Malvinas)	S	232 (2)	-	-	173	160	162	166	151		95	-
Ciudad del Cabo	S	210 (2)	-	-	152	162	170	176	161	95		63
Mombasa	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63	

- » S – El movimiento marítimo es posible. La distancia está calculada dependiendo de la localización en el mapa principal o el destino de la Fuerza de Tarea.
- » L – El movimiento Estratégico Terrestre es posible.
- » # - El movimiento marítimo es posible. La distancia es igual al número visualizado.
- » - Movimiento normal sobre el mapa.
- » (1) – El área fuera del mapa de la Unión Soviética está localizada en la parte superior del mapa, conectando al mapa principal solamente por rutas terrestres.
- » (2) – Estas conexiones marítimas solamente se hacen disponibles después del 14 de mayo de 1943.

Para mover una Fuerza de Tarea desde un área fuera del mapa a otra área fuera del mapa conectada, los pasos a seguir son los siguientes:

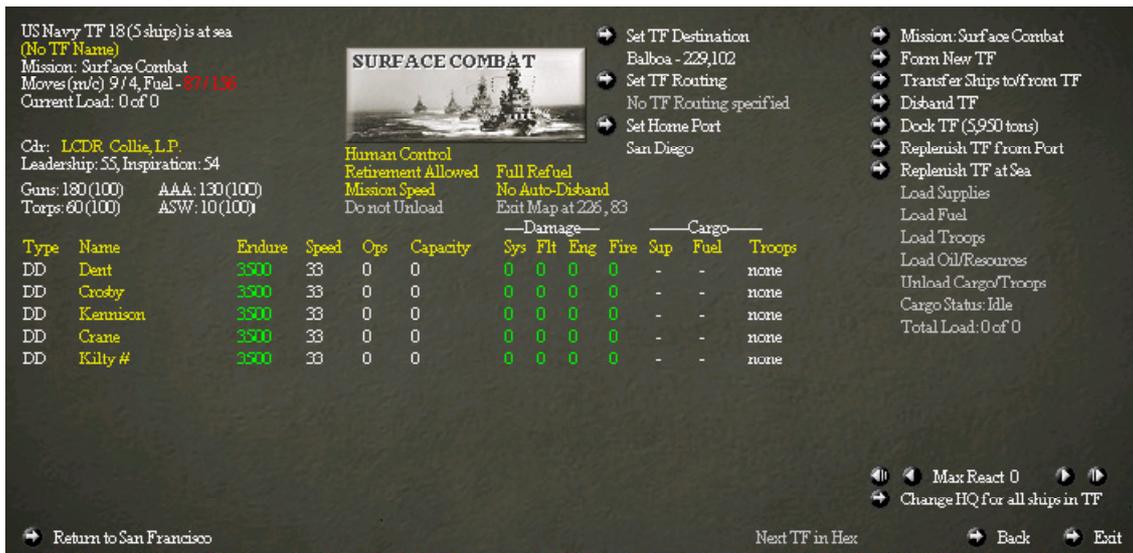
1. Seleccionar la fuerza de tarea que esta para mover desde un área fuera del mapa a otra área fuera del mapa conectado.
2. Seleccionar una base del área fuera del mapa a conectar como destino para la fuerza de tarea. El movimiento primero es comprobado para asegurarse que es un movimiento legal. Si el destino del área fuera del mapa no tiene una conexión marítima al área fuera del mapa de origen, entonces la fuerza de tarea no puede mover directamente entre las dos áreas. Mira la tabla de Conexión del Área Fuera del Mapa para ver si existe una conexión marítima. Por ejemplo, una fuerza de tarea en Abadán puede mover a Adén, pero no puede mover directamente a otras áreas fuera del mapa.
3. Durante la fase de movimiento, la fuerza de tarea es apartada de su localización presente y colocada en la casilla compartida que corresponde a la conexión marítima que esta usando. Mira la Tabla de Conexión Marítima para ver si la casilla compartida en el mapa está localizada.
4. La fuerza de tarea se quedará en la casilla compartida durante un número de días, calculados usando la longitud de la conexión marítima y la velocidad de la fuerza de tarea. Mira la tabla de Conexión de Áreas Fuera del Mapa para la lista de longitudes de conexiones marítimas. La fuerza de tarea no se mueve físicamente en el mapa fuera del área, pero permanecerá en la casilla compartida apropiada hasta que hayan pasado el número de días calculados.
5. Una vez que ha pasado el número de días calculado, la fuerza de tarea será apartada desde la casilla compartida y colocada en el hexágono de destino. Ahora debe fondear o disolverse cuando pueda a algún otro puerto.

6.2.10.4 UN EJEMPLO DE MOVIMIENTO NAVAL EN EL ÁREA FUERA DEL MAPA.

El siguiente ejemplo muestra como puede ser usado el movimiento naval en el área fuera del mapa. En el ejemplo, una fuerza de tarea de superficie mueve entre San Diego, la cual está en el mapa principal (en el hexágono 227 , 78), a Balboa, la cual está en Panamá en el área fuera del mapa (en el hexágono 229 , 102).

El movimiento de la fuerza de tarea es ejecutado como sigue:

- 1) La fuerza de tarea es seleccionada y se cambia el destino a Balboa, haciendo clic en el botón "Marcar el destino de la TF" (Set TF destination), haciendo clic en la base de Balboa sobre el mapa.



El destino de la fuerza de tarea ha sido marcado a Balboa

2) El trayecto es calculado automáticamente entre el hexágono en que esta localizada la fuerza de tarea y un hexágono que es parte de la zona de tránsito por la conexión marítima a Panamá. De acuerdo con la Tabla de Localización de la Zona de Tránsito, la zona de tránsito es la que está localizada en el borde del mapa Este, entre los hexágonos 226 , 83 y 227 , 182 inclusive.

El hexágono en la zona de tránsito que será seleccionado es generalmente uno que es el más cercano a la localización actual de la fuerza de tarea. En este caso, el hexágono más cercano en la zona de tránsito, y por lo tanto el hexágono que es elegido como hexágono de destino en el mapa para la fuerza de tarea, es el hexágono 226 , 83.

El hexágono de destino en el mapa de la fuerza de tarea está marcado al hexágono más cercano dentro de la zona de tránsito.

3) Después de que la fuerza de tarea alcance el hexágono seleccionado de la zona de tránsito (226 , 83), empezará a usar el "movimiento naval fuera del mapa" para mover a Balboa. La fuerza de tarea es colocada en la casilla compartida que está asociada con la conexión marítima y la dirección del viaje. Estará aquí durante un número de días que son calculados usando la velocidad de la fuerza de tarea y la distancia entre el hexágono de la zona de tránsito donde la fuerza de tarea esta localizada después de comenzar el movimiento en el área fuera del mapa y la base de destino.



Una vez que la fuerza de tarea está en la casilla compartida en el hexágono 228 , 103, la cual es usada por la fuerza de tarea para mover desde el mapa principal a Panamá en el área fuera del mapa.

4) Mientras la fuerza de tarea está en la casilla compartida, se puede acceder a la ventana de información de la fuerza de tarea haciendo clic en el símbolo de la fuerza de tarea, igual que se puede hacer cuando la fuerza de tarea está en el mapa principal.

Durante el movimiento fuera del mapa, la ventana de fuerza de tarea incluye el número de días hasta que la fuerza de tarea completa su movimiento fuera del mapa y llega a la base de destino.



La información de la fuerza de tarea muestra a la izquierda que tiene 9 días de movimiento fuera del mapa antes de llegar a Balboa.

Una lista de las fuerzas de tarea que están actualmente usando el movimiento fuera del mapa puede ser vista desde la ventana Lista de Fuerzas de Tarea (Task Forces List) (se accede haciendo clic en el botón "Lista Todas las Fuerzas de Tarea" ("List All Task Forces2"). Después de un número de días la fuerza de tarea llega a Balboa. Aquí puede realizar funciones igual que en las bases del mapa principal, tales como atracar, cargar combustible, cargar o descargar cargas y así sucesivamente.

6.2.10.6 PANAMÁ:

El mapa de Panamá tiene dos bases, cada una de ellas en el final del Canal de Panamá. Cristóbal (228 , 101) está al final del Canal en el Atlántico, y Balboa (229 , 102) está en el final del lado del Pacífico. Estas bases en hexágonos separados, y es posible para las fuerzas de tarea navales mover entre las dos bases usando el movimiento naval normal (" en el mapa").

Hay dos caminos para trazar un movimiento naval a través del Canal de Panamá:

1. Trazar el movimiento a la base de Panamá que está sobre el lado cercano del Canal. Cuando la Fuerza de Tarea llega a la base, traza un movimiento "normal" al hexágono de la base del otro lado del Canal (utilizando No Retirarse (Do Not Retire)). Después de esto, traza un movimiento "fuera del mapa" más a un nuevo destino.
2. En vez de usar el movimiento "normal" para mover entre las dos bases del Canal, traza un movimiento directo a la base del lado lejano del Canal (el cual incluirá un "tránsito" simulado del Canal). Una vez la fuerza de tarea llega a la base de destino, traza un movimiento "fuera del mapa" más a un nuevo destino.

Ejemplo usando el método 1:

Una fuerza de tarea es creada en San Diego (en el mapa principal) con la intención de moverla a una base de la Costa Este de USA (fuera del mapa) vía el Canal de Panamá. Un movimiento es trazado por esta fuerza de tarea a la base de Balboa del lado cercano del Canal, la cual está en el lado del Pacífico del Canal de Panamá. Una vez la fuerza de tarea alcanza Balboa, un movimiento "en el mapa" es trazado a Cristóbal, la cual está en un hexágono lejos de Balboa. Entonces una vez que la fuerza de tarea llega a Cristóbal, otro movimiento "fuera del mapa" es trazado desde Cristóbal a la Costa Este de los USA.

Ejemplo usando el método 2:

Una fuerza de tarea es creada en San Diego (en el mapa principal) con la intención de mover a una base de la Costa Este de USA (fuera del mapa) vía el Canal de Panamá. Un movimiento es trazado por esta fuerza de tarea directamente a la base lejana del Canal de Cristóbal, la cual está en el lado del Atlántico del Canal de Panamá. Una vez la fuerza de tarea alcanza Cristóbal, otro movimiento "fuera del mapa" es trazado desde Cristóbal a la Costa Este de los USA.

6.2.10.7 EL MEDITERRÁNEO:

Varias de las conexiones entre áreas fuera del mapa están consideradas para pasar a través del Mar Mediterráneo. Estas son las conexiones marinas entre Adén y otras áreas fuera del mapa con la excepción de Abadán.

Estas conexiones marítimas no pueden ser usadas antes de Mayo de 1943. Después de Mayo de 1943 la ruta del Mediterráneo comienza a estar disponible para los convoyes debido a la rendición de las fuerzas del Eje en el Norte de África. Cuando las rutas empiezan a estar

disponibles, trabajaran en la misma dirección como otras conexiones marítimas entre áreas fuera del mapa.

6.2.10.8 TABLA DE CONEXIONES MARÍTIMAS:

Origen	Destino	Localización del hexágono de la casilla compartida
Ciudad del Cabo (Sudáfrica), Mombasa (Kenia)	Mapa principal (Vía Zona de Tránsito del Océano Índico)	3 , 62
Adén (Yemen), Abadán (Irán)	Mapa principal (Vía Zona de Tránsito Mar Árabe)	28 , 4
Panamá	Mapa principal (Vía Zona de Tránsito Océano Pacífico)	228 , 108
Puerto Stanley (Malvinas)	Mapa principal (Vía Zona de Tránsito Océano Pacífico Sur)	228 , 194
Mapa principal, Mombasa	Ciudad del Cabo	2 , 66
Adén, Reino Unido, Canadá, Costa Este USA, Cristóbal, Balboa, Puerto Stanley	Ciudad del Cabo	2 , 68
Mapa principal, Ciudad del Cabo	Mombasa	2 , 58
Mapa principal, Abadán	Adén	21 , 3
Ciudad del Cabo, Reino Unido, Canadá, Costa Este USA, Cristóbal, Balboa, Puerto Stanley	Adén	19 , 3
Mapa principal, Adén	Abadán	38 , 3
Ciudad del Cabo, Adén, Canadá, Costa Este USA, Cristóbal, Balboa, Puerto Stanley	Reino Unido	227 , 3
Ciudad del Cabo, Adén, Reino Unido, Costa Este USA, Cristóbal, Balboa, Puerto Stanley	Canadá	228 , 5
Ciudad del Cabo, Adén, Reino Unido, Canadá, Cristóbal, Balboa, Puerto Stanley	Costa Este USA	228 , 27
Mapa principal	Balboa, Cristóbal (Panamá)	228 , 103
Ciudad del Cabo, Adén, Reino Unido, Canadá, Costa Este USA, Puerto Stanley	Balboa, Cristóbal (Panamá)	229 , 100
Mapa principal	Puerto Stanley	228 , 191
Ciudad del Cabo, Adén, Reino Unido, Canadá, Costa Este USA, Cristóbal, Balboa	Puerto Stanley	228 , 189

6.2.11 CONVOYES RUTINARIOS Y TFs CONTROLADAS POR EL ORDENADOR

Las Fuerzas de Tarea con una Patrulla Submarina o Misión de Transporte pueden ser dirigidas por el control del ordenador.

Una Misión de Transporte que tiene marcado un destino puede ser marcada por el control del ordenador. Si esto ocurriera la TF cargará sus materiales especificados y moverá al Hexágono Destino seleccionado. En ese punto automáticamente descargará todas las cosas y entonces volverá a su puerto de origen a volver a cargar y empezar el proceso de nuevo. De esta manera, la TF entrará en el modo "Suministro Continuo (Continuous Supply)" y continuará el transporte de los materiales especificados hasta que el jugador informe hacer lo contrario. Las TFs en el modo de Suministro Continuo estarán marcadas para Retirada Permitida (Retirement Allowed), el cual no podrá ser cambiado. Las Fuerzas de Tarea en Suministro Continuo transportaran cualquier carga que esté especificada *antes de* que la TF esté marcada para

Suministro Continuo. Si no se ha hecho la especificación, la carga será por defecto de suministros / combustible. Dependiendo del destino y el puerto de origen., la TF puede cargar recursos o combustible para el viaje de retorno.

La pantalla de Información de la TF mostrará esta orden como CS: Nombre de la Base donde podría normalmente mostrar el Controlador del Ordenador. De esta forma puedes montar un convoy para que continúe repitiendo una localización específica.

6.2.12 SUBMARINOS

Los submarinos son enviados en patrullas como TF, generalmente formadas por un único submarino. El ordenador puede asignar órdenes a la patrulla, o puedes cambiarlo para darle un Hexágono de Destino tu mismo. Las misiones de los submarinos son Patrulla Submarina, Minado Submarino, Transporte Submarino, si los submarinos enanos están disponibles, Submarinos Enanos y Transporte de Submarinos Enanos. Una buena estrategia para usar submarinos es enviarlos a puntos de obstrucción, o patrullas cerca de las áreas de suministros del enemigo principal. Con la opción activada de Operaciones Submarinas Automáticas, el ordenador se encargará de crear TFs submarinas y las enviará en patrullas así no tienes que ordenarlas individualmente (aunque puedes tomar alguna TF submarina fuera del control del ordenador). Para un gran realismo, los submarinos Japoneses pueden ser marcados para el uso de la Doctrina Submarina Japonesa (ver la sección 2.4.1 Doctrina Submarina Japonesa).

6.2.12.1 CREACIÓN AUTOMÁTICA DE FUERZAS DE TAREA SUBMARINAS

Si la función Operaciones Submarinas Automáticas esta activada en el Menú Operaciones, el ordenador se encargará de las opciones submarinas y periódicamente enviará fuera submarinos en patrulla desde las bases principales, y repondrá submarinos en las diferentes bases principales que estime necesario.

Cuando construya una TF submarina, el ordenador selecciona un submarino en un puerto y lo colocará en una TF de Patrulla Submarina. Cuando estas Fuerzas de Tarea son creadas, el ordenador les asignará un Hexágono de Destino y los límites de la zona de patrulla y lo coloca bajo el control del ordenador. Las TFs creadas por el ordenador ya tienen un Hexágono de Destino, pero puedes durante algún tiempo darle un nuevo Hexágono de Destino o zona de patrulla. Sin embargo, una vez la TF controlada por el ordenador en patrulla submarina alcanza su Hexágono de Destino, debe decidir sobre sus propio movimiento para diferentes rutas de navegación en atención a localizar blancos (incluso seguirá con atención a las Fuerzas de Tarea aunque estén lejos). Para controlar las TFs Submarinas necesitas colocar el conmutador en orden de control Humano (Human Control) para mantener una patrulla submarina en un Hexágono de Destino particular (hasta que el mínimo blanco bueno se va y la TF submarina decide seguir). El ordenador reasumirá el control de la TF cuando necesite volver a la base de origen a recargar combustible o rearmarse.

6.2.13 AUTONOMÍA DEL BARCO

Los barcos usan combustible siempre que se mueven. En *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, cada barco está clasificado por cuanto combustible puede tener así como su autonomía máxima, la cual es el número de millas que el barco puede viajar a velocidad de crucero. La pantalla de la TF muestra la cantidad de autonomía restante para cada barco en la TF. Un barco con una ausencia de autonomía a la izquierda puede causar a su TF tener una velocidad de movimiento máxima de un hexágono para la fase de movimiento naval.

Siempre que un barco se mueve en una TF, hace uso de su autonomía, la cual en un turno resta algo de la cantidad de combustible cargado. El combustible se gasta cuando:

- » Un barco mueve el turno entero a o por debajo de su Velocidad de Crucero (la velocidad de crucero para el barco en hexágonos está especificada en la Pantalla de Información de cada Barco), este barco gastará Autonomía igual a 40 veces el número de hexágonos movidos.
- » Para cada hexágono movido por encima de la Velocidad de Crucero del barco, el barco gastará un adicional de 240 de autonomía por hexágono. La velocidad de crucero de la TF en hexágonos está indicada por la Velocidad de Crucero del barco más lento. Desde que cada barco tiene controlado el movimiento de la TF contra su

- propia Velocidad de Crucero, los barcos en la misma TF pueden gastar diferentes cantidades de Autonomía en el mismo movimiento.
- » Cada barco en una TF que no está atracado también gasta una cantidad pequeña de Autonomía en cada turno igual a 40 veces la velocidad de crucero del barco en hexágonos (p.e., está asumido que están en constante movimiento a la velocidad de crucero incluso si no están moviéndose a otro hexágono).
 - » Por cada avión que es lanzado en una Misión de Ataque desde una TF, los barcos en la TF gastan una unidad de Autonomía.
 - » Por cada tres aviones lanzados en Misión de Ataque o Patrulla de Combate Aéreo (CAP), los barcos de la TF gastan una unidad de Autonomía.
 - » Cada barco en una TF que esta envuelto en un combate de superficie gasta 200 unidades de Autonomía.
 - » Siempre que una TF es bombardeada o ametrallada, todos los barcos en la TF gastan una unidad de Autonomía por avión atacante.

Si un barco en una TF es analizado y no tiene bastante reserva de combustible para poder mover a su Hexágono de Destino, entonces volverá a su base de origen (a Velocidad de Crucero), la TF esta considerada con "Baja en Combustible".

El programa deducirá una cierta cantidad de combustible dependiendo de cuanta Autonomía un barco ha gastado. Calcular el combustible usado por tus barcos es innecesario. Más importante es asegurar que envías combustible a tus puertos avanzados para que tus barcos puedan recargar combustible.

Cuando está Baja en Combustible, la TF intentará cargar combustible en el mar, desde otra TF de Reaprovisionamiento que este siguiéndola, una TF de Reaprovisionamiento que esta ordenada para reunirse, o desde alguna fuente de combustible en su hexágono. Si una TF juzga por si misma que está Baja de Combustible, no se moverá a más de su Velocidad de Crucero, aún cuando su Misión y Estado de Patrulla / Retirada le haga hacer lo contrario que es moverse rápidamente. Esto puede poner en peligro seriamente una Misión de la TF cuando puede estar a distancia de un Hexágono de Destino al que la TF intenta correr hacia el turno de noche y recargar más que mover al Hexágono de Destino. Bajo algunas circunstancias esto podría repetirse durante varios turnos causando a la TF a no completar nunca su Misión satisfactoriamente (por no planificar previamente para que los barcos no estén en una flota baja en combustible).

6.2.13.1 CARGANDO COMBUSTIBLE EN PUERTO Y EN EL MAR

No es seguro poner barcos con baja capacidad de combustible dentro de una TF que necesitará mover a la velocidad máxima, especialmente cuando su Hexágono de Destino está muy lejos. Los barcos con velocidades mayores de 25 y Autonomía por debajo de 4.000 tendrán casi dificultades rindiendo en alguna Misión que necesité la velocidad máxima en su trayecto al Hexágono de Destino si está más lejos de 500 millas. También hay que ser cuidadoso al enviar Destrucciones (especialmente Destrucciones Japoneses) en Misiones a muy larga distancia que requieran velocidad máxima (a no ser que recarguen combustible desde barcos grandes o petroleros mientras están en ruta a su destino).

Los barcos pueden recargar combustible en alguna base amiga que tenga combustible (la cantidad de combustible esta listada en la Pantalla de Información de cada Base). La recarga de combustible en el puerto obliga a la TF a intentar fondear, hasta el Máxima Capacidad de Atraque del Puerto. El puerto llena cada barco a su máxima capacidad de combustible (siempre y cuando haya esa cantidad de combustible en el puerto), al índice de Transferencia de Combustible del Puerto.

Los barcos también pueden recargar combustible en el mar, si hay un barco amigo en el mismo hexágono que tenga suficiente combustible para transferirlo. Cuando una TF recarga combustible en el mar, cada barco en la TF, lo hace uno cada vez, a no se que intentes encontrar otro barco en el hexágono que sirva como fuente de combustible. Otros barcos transportan una gran cantidad de combustible (barcos con una gran autonomía, que no son cargueros de combustible) pueden ser usados para recargar combustible a barcos que estén bajos de combustible, pero el barco proveedor del combustible nunca da tanto combustible que su actual combustible embarcado se quede por debajo del mínimo necesario para completar su misión. La recarga de combustible, ambas sea en puerto o en mar, necesita tiempo y puede disminuir la velocidad o impedir a la TF moverse durante un periodo de 12 horas en el cual ocurre el reabastecimiento de combustible.

Las opciones de reabastecimiento de combustible son:

- » No reabastecerse (Do Not Refuel) – No se reabastecerá en ese lugar.
- » Reabastecimiento Mínimo (Minimal Refuel) – Cada barco carga el suficiente combustible para completar la presente misión de la TF, más un 10 % de reserva.
- » Reabastecimiento Táctico (Tactical Refuel) – Similar al Reabastecimiento Mínimo, pero con un 50 % de reserva; y
- » Reabastecimiento completo (Full Refuel) – Todos los barcos son reabastecidos a su máxima capacidad.

Algunos reabastecimientos ocurren automáticamente durante la fase de resolución, pero el reabastecimiento que es ordenado durante la Fase de Órdenes sucederá al instante que la orden sea dada (asumiendo que una fuente de combustible esta disponible para reabastecerse).

6.2.14 PUNTOS DE LAS OPERACIONES

Los puntos de las operaciones (o OPs) reflejan el tiempo gastado en reabastecerse de combustible, reabastecerse de municiones, y cargar y descargar las cargas. Estas acciones reducen el movimiento de una TF durante la Fase de Resolución. Durante una Fase de Órdenes, si una TF recarga combustible o está ordenada la carga de tropas, la Pantalla de Información de la TF reflejará la cantidad de tiempo ya usado en Puntos de Operación. Cada TF tiene 1000 Puntos de Operación para cada 12 horas de la Fase de Resolución. De esta manera, si la recarga de combustible y la muestra enseña que un barco ha usado 300 Puntos de Operación, 30 % de las 12 horas (300 / 1000) ha sido gastado. Esta manera la velocidad de la Fuerza de Tarea en hexágonos será reducida en un 30 % para las primeras 12 horas de la Fase de Resolución decidido después de la salida de la Fase de Órdenes. Si un barco tiene alguna recarga de municiones, usará 1000 Puntos de Operación. Los barcos que usan 1000 Puntos de Operación todavía se les permite mover un mínimo de 1 hexágono en la fase.

6.2.15 ATRACANDO

Las TFs pueden atracar en una base amiga (esto es diferente para los barcos anclados en un puerto porque no están asignados a una TF). Los barcos que están atracados no sufren daños operacionales y podrán ser reparados más rápidamente los daños que si está en el mar, pero también serán blancos de un ataque aéreo más fácilmente. Hay una limitación sobre el total del “tonelaje” de los barcos de las TFs que pueden “Atracar” en puertos de varios tamaños. Sin embargo, no hay limitación sobre el tamaño de una TF que puede “Disolverse” (anclada) en algún Puerto. Los barcos pueden cargar y descargar cargas cuando no están atracados (vía gabarras) pero es muchísimo más lento.

La TF atracada no gasta Autonomía, pero responderá automáticamente a fuerzas navales enemigas (ambas reacciones movimiento y entablar combate con una flota enemiga en el mismo hexágono), en este caso no estarán atracados más tiempo.

6.2.16 CREANDO LANCHAS TORPEDERAS (PT BOATS), CAÑONERAS A MOTOR (MOTOR GUNBOATS), SUBMARINOS ENANOS (MIDGET SUBS) Y BARCAZAS (BARGES)

Los combatientes pequeños tal como las lanchas torpederas Americanas fueron particularmente fueron particularmente útiles en los estrechos marinos., ambos bandos hicieron uso de Lanchas Torpederas y Cañoneras a motor, así como varias barcazas y lanchas de desembarco (LCVPs, LCMs, y LBs) para abreviar invasiones de playa a playa y suministros entre islas. Los Japoneses también usaron Submarinos Enanos para proteger algunas de sus bases. Sin embargo, todas estas flotas tienen que ser transportadas por el océano a sus nuevas bases.

Para crear una Lancha Torpedera o una barcaza:

- » Crea una TF de Transporte y carga suministros en ella. Una vez esto este hecho, durante algún tiempo la TF podrá utilizar alguno de los suministros cargados para crear una TF de barcazas o para crear una TF de Lanchas Torpederas haciendo clic en el adecuado crear Barca (Create Barge), Crear Lancha Torpedera (Create PT Boats), Crear Cañonera a motor (Create MGB), o Crear Submarino Enano (Create SSX) en el

botón de flecha. Esto se hace desde la Pantalla de Información de la TF de la TF que transporta los suministros.

- » Construirlos desde una base con un puerto actual de tamaño al menos 1 y más que 10.000 suministros.

Cuando la TF de barcaza o la Lancha Torpedera está creada, constara de encima de 15 barcasas o 12 Lanchas Torpederas y / o Cañoneras a motor o 4 Submarinos Enanos si estos barcos están actualmente disponibles para ser introducidos dentro del juego. Siempre y cuando hay suministros cargados en la TF creada y hay barcos disponibles, la TF puede continuar creando barcasas o Lanchas Torpederas adicionales a la Fuerza de Tarea.

Los suministros usados para la creación de cada barco son los siguientes:

Submarino Enano (Midget Sub, SSX)	100 Puntos de Suministros
Lancha de desembarco de tanques (LCT)	60 Puntos de Suministros
Lancha Torpedera (PT Boat)	50 Puntos de Suministros
Cañonera a motor (MGB)	50 Puntos de Suministros
Barcaza de desembarco grande (Large LB)	35 Puntos de Suministros
Lancha de desembarco infantería con mortero (LCM)	25 Puntos de Suministros
Barcaza de desembarco pequeña (Small LB)	20 Puntos de Suministros
Lancha de desembarco de vehículos y personal (LCVP)	10 Puntos de Suministros

En todos los casos, la lista superior da el coste en puntos de suministros mínimo. Alguna PT, MGB, SSX o barcaza con un tonelaje más grande que el listado en costes de suministros, tendrá un incremento de coste según su tonelaje. El número de barcasas y Lanchas Torpederas disponibles se puede encontrar en la Pantalla de Disponibilidad de Barcos (Ship Availability Screen) que se accede desde la Pantalla de Inteligencia (Intelligence Screen).

Las Lanchas Torpederas, las Cañoneras a motor, los Submarinos Enanos y las barcasas activas en todas sus formas como todos los otros barcos; pueden rearmarse exactamente de la misma forma que todos los otros barcos.

Los jugadores pueden volver estos barcos al fondo (reserva) si lo desean. Pueden ser recomprados del fondo (reserva) después de un retraso. Esto permite el movimiento de pequeñas barcas entre puertos, lo cual es difícil o de lo contrario no es posible debido a su corto alcance. Imita cargarlos en barcos de transporte y moverlos a su nuevo destino.

6.3 CARGA / DESCARGA DE FUERZAS DE TAREA

6.3.1 RESTRICCIONES EN PUERTOS A LAS FUERZAS DE TAREA

6.3.1.1 RESTRICCIONES ATRACANDO FUERZAS DE TAREA

Aunque hay una limitación en el número de barcos que pueden componer los diferentes tipos de TF, hay también una limitación en el tamaño de una TF que puede "Atracar" en Puertos de varios tamaños. No hay limitación en el tamaño de una TF que puede "Disolverse" en algún puerto.

Una TF estará "Atracada" en un Puerto en orden a Cargar, Descargar o Reabastecerse de combustible. El tamaño de una TF que puede "Atracar" en algún Puerto está en función del Tamaño del Puerto y del "Tonelaje" total de las flotas que componen la TF. El tonelaje total de la TF es calculado por la suma de los valores del "Tonelaje" individual de cada barco que componen la TF. La siguiente Tabla da los valores de tonelaje de ambos, tonelaje total de la TF y el tonelaje de los grandes barcos que componen la TF a la que está permitida "Atracar" en los Puertos de los tamaños anotados.

Tamaño del Puerto	Tn. Grandes Barcos anclados en Puerto	Tn. Total Barcos anclados en Puerto	Carga max. en Tn. Manejada	Combustible	Rearme
0	0	0	100	100	0
1	6.000	6.000	2.500	2.500	15
2	9.000	12.000	6.250	6.250	25
3	12.000	24.000	11.250	11.250	40
4	24.000	48.000	18.750	18.750	110
5	36.000	60.000	33.000	25.000	300

6	48.000	84.000	54.500	27.500	700
7	60.000	104.000	72.800	34.375	5.500
8	72.000	128.000	108.800	62.500	6.000
9	78.000	172.000	150.500	93.750	6.500
10	84.000	196.000	176.000	125.000	9.999

1. Excepciones: TFs anfibas TFs de Lanchas de Desembarco que están supuesto que tienen un Misión de asalto anfibio y tienen diferentes reglas de descarga que no están limitadas por las restricciones del Tamaño del Puerto, pero la excepción solo se aplica para barcos (APA (Transportes de ataque), AKA (Barco de carga y ataque), y LCx /LSx (Lanchas de desembarco / Barcos de desembarco) que tienen en la capacidad un “Bono de Descarga Anfibio”. Alguna TF puede cargar, descargar o recargar combustible cuando no esta atracada, pero tarda mucho tiempo.
2. Indicaciones: El tonelaje total de los barcos que pueden “Atracar” en un Puerto esta dado en la Pantalla de Información del Puerto (Port Information Screen). Cuando la TF es más grande que lo permitido en el Límite de Atracaje del Puerto, el jugador considerará el subdividir la TF en partes “Atracables”.

6.3.2 CARGANDO FUERZAS DE TAREA

Los barcos con capacidad de carga pueden cargar unidades aéreas y terrestres, suministros y combustible, petróleo y recursos cuando en el mismo hexágono con la misma sean cargados. Una TF debe tener órdenes para cargar cualquier combustible, suministros, petróleo, recursos o tropas desde la Pantalla de Información de la TF (TF Information Screen). La capacidad líquida de cualquier barco solamente debe ser usada para cargar combustible o petróleo, y siempre se hará así cuando parte de una TF esté conduciendo algún tipo de operación de carga (a no ser que este ordenada para “Carga solamente tropas” “Load Troops Only”).

Si a una TF se le ordena cargar tropas, el jugador ve una lista de posibles unidades que pueden ser cargadas, junto con el coste de la carga de cada unidad y la capacidad de carga total de la TF. Una TF cargando tropas también cargará suministros si hay algún espacio disponible en la TF después todas las tropas seleccionadas serán cargadas, si la base tiene suficientes suministros.

Los transportes pueden cargar tropas sin suministros seleccionando la opción de “Solamente cargar Tropas” (“Load Troops Only”) pero, como se explica abajo, para la Carga de tropas de Combate además se requiere cargar un mínimo de suministros de municiones junto con cada LCU (Unidad de Carga Terrestre). Cada carga transportada en un barco puede llevar un máximo de 1 unidad aérea o de tierra. Una unidad de tierra será dividida en tantas sub-unidades como sea necesario en orden a poder ser cargada en la TF. Siempre que las sub-unidades de la misma unidad de tierra se encuentren a sí mismas en tierra y en el mismo hexágono, se combinarán juntas automáticamente.

6.3.2.1 TIPOS DE CARGAS

Hay seis tipos de cargas básicas en Admiral Edition (AE): Unidades, Grupos Aéreos, Suministros, Recursos, Combustible, y Petróleo. Cada una de ellas tiene distintas características de carga:

Unidades (Units): Las Unidades de tierra (o LCU) contienen dispositivos de diferentes tipos. Estos dispositivos están subdivididos en dos servicios y un número de subcategorías.

Las tropas constan de todos los “pelotones” de servicios (incluyendo Soporte, Soporte Aéreo, y Soporte Naval) además de Ingenieros;

El equipamiento consta de todos los otros servicios: Soporte de Armas, Artillería, Vehículos, Tanques (y Soporte Motorizado). El equipamiento está dividido en tres subcategorías;

Equipamiento Ligero (Light Equipment): Servicios de no combatientes (referido a que no aparecen como unidades específicas en el juego) con un coste de carga alrededor a 4. Estos representan pequeños equipos sirviendo armas como morteros medios (alrededor de 90 mm), pequeñas ametralladoras (AAMG), y parecidos;

Equipamiento Medio (Medium Equipment): Servicios de no combatientes con un coste de carga entre 5 y 8. Esto representa morteros y ametralladoras pesadas y artillería ligera; y

Equipamiento Pesado (Heavy Equipment): Servicios de no combatientes con un coste de carga de 9 o más. Esto es artillería pesada, tanques, soporte motorizado, y otros vehículos.

Grupos Aéreos (Air Groups): Esto representa los aviones y sus tripulaciones. Cada grupo aéreo tiene un coste de carga basado en el tipo de avión (Caza, Bombardero, etc) y su número actualmente en el grupo. Los grupos aéreos son cargados en el espacio de carga de un transporte normal, y llegan a su destino completamente desmontados; representando el tiempo requerido para ensamblar los aviones y hacerlos operacionales.

Carga especial de grupos aéreos (Air Group Special Load): Los Grupos Aéreos cargados en un transporte de aviones (un AKV (Transporte de Aviones) o CVE (Portaaviones de Escolta)) no son desmontados al cargarlos, y llegan a su destino en las mismas condiciones que cuando los cargaron.

Suministros (Supplies): Los suministros representan todos los materiales necesarios para sostener a las unidades, y también es una abstracción que representa equipos de reemplazo, aviones, y lanchas pequeñas movidas al frente.

Recursos (Resources): Materias primas sin procesar, a menudo cargadas en bultos (por ejemplo, tirado por un sistema transportador directamente en un barco sin sistema de empaquetado, p.e. carbón, minerales, etc).

Combustible (Fuel): Combustible procesado, creado desde el petróleo por el proceso de refinado.

Petróleo (Oil): Crudo de petróleo sin procesar, no adecuado para combustible de los barcos pero utilizado por la industria.

6.3.2.2 TIPOS DE CAPACIDAD DE LOS BARCOS

Los barcos tienen tres capacidades y habilidades específicas que les permiten cargar estos mismos. Las capacidades son:

- » Capacidad de tropas (Troop Capacity): Esta está dedicada a espacio de camarotes para tropas, junto con instalaciones asociadas sanitarias y comedores y alguna asignación para almacén para equipos personales.
- » Capacidad de carga (Carga Capacity): Bodegas del barco y otros espacios que pueden llevar cargas pesadas pero que no están preparados para el uso por las tropas.
- » Capacidad de líquidos (Liquid Capacity): Tanques para grandes volúmenes de líquidos que pueden ser llenados solamente con combustible o petróleo. Nota: Ciertamente los barcos de carga tienen una pequeña, capacidad líquida inherente, en suma a su capacidad de carga.

Los mismos pueden ser cargados en los barcos dos formas básicas: natural y carga cruzada. La natural indica que cada carga será cargada dentro del tipo de espacio apropiado. Las tropas en el espacio de tropas, el equipamiento en espacio de carga, el combustible en el espacio para líquidos, etc. La carga cruzada puede ser usada para almacenar una serie limitada de cargas en otros espacios.

Tipo de carga	Espacio para tropas	Espacio para carga	Espacio para líquidos
Tropas	Carga natural	Carga cruzada	No pueden cargarse
Equipamiento ligero	Carga natural	Carga natural	No pueden cargarse
Equipamiento medio	No pueden cargarse	Carga natural	No pueden cargarse
Equipamiento pesado	No pueden cargarse	Carga natural	No pueden cargarse
Suministros	Carga cruzada	Carga natural	No pueden cargarse
Recursos	No pueden cargarse	Carga natural	No pueden cargarse
Combustible	No pueden cargarse	Carga cruzada	Carga natural
Petróleo	No pueden cargarse	No pueden cargarse	Carga natural

Las reglas específicas de carga y las penalizaciones al coste de carga son utilizadas cuando se utiliza la carga cruzada. Ciertamente los tipos de barcos que no pueden usar la carga cruzada para tropas y otros pueden solamente llevar cargas cruzadas cuando forman parte de una Fuerza de Tarea en Transporte Rápido. El espacio de carga de un Barco de Municionamiento, por ejemplo, existe un espacio que es la santabárbara (polvorín) que no puede ser habilitado para acomodo de personas. La carga cruzada de tropas en el espacio de carga de otros barcos incluye una reducción en la carga por la provisión temporal de instalaciones para el transporte de tropas en el mismo espacio de carga.

6.3.2.3 USO DE LA CAPACIDAD

Los diferentes tipos de equipos que encajen en los tipos diferentes de capacidad tienen penalizaciones de carga. Para los propósitos de la carga de tropas hay solamente dos capacidades – los líquidos y aviones no están considerados.

Tipos de Equipos	Espacio de Tropas	Espacio de Carga	Notas
Tropas	1 x coste de carga	Varios Tipos de Clase	Las Tropas Japonesas generalmente cargan en el espacio de carga como índice más ventajoso
Equipamiento ligero	1 x coste de carga	1 x coste de carga	Los equipos de no – tropas con menor coste de carga que 5. Iguales a los morteros por debajo o alrededor de 90 mm y AAMG (ametralladoras ligeras). Estas son muy valiosas para los propósitos de carga porque pueden colocarse fácilmente en cualquier lugar.
Equipamiento medio	NO	2 x Coste de carga	Coste de carga entre 5 y 8. Equiparables a artillería ligera, alrededor de 75 mm.
Equipamiento pesado	NO	3 x Coste de carga	Coste de carga de 9 o más. Equiparable a artillería pesada, también vehículos, ver abajo.
Tanques	NO	3 x Coste de carga	Subcategoría de equipamiento pesado, para cargar preferiblemente en LSD, LST, y en AK / AKA
Soporte motorizado	NO	3 x Coste de carga	Subcategoría de equipamiento pesado preferible para cargar en barcos de carga.
Vehículos	NO	3 x Coste de carga	

Todos los cálculos de carga están hechos en total acumulado. El coste total de carga del total de tropas y equipamiento de una unidad de tierra dada es acumulado, entonces se asignará la tropa según la capacidad de carga de los barcos disponibles, uno por uno, dependiendo del tipo de carga.

En suma, hay límites en el uso de la capacidad basados en el tipo de barco. Algunos tipos de barcos nunca usarán la capacidad específica de tropas porque no pueden ser colocados en fuerzas de tarea cargando tropas. Estos incluyen Portaaviones y submarinos enanos. Otros barcos, como AE, AKE, AO y barcos de soporte de desembarco, como LCI(G), están específicamente excluidos su capacidad esta prevista para otros propósitos (p.e., el espacio de la santabárbara). Un AGC puede llevar solamente Cuarteles Generales Anfibios. Ciertamente otros barcos solamente llevan tropas / cargas cuando se colocan dentro de unas TFs de Transporte Rápido (ver tabla abajo).

6.3.2.3.1 TABLA DE CAPACIDAD DE TRANSPORTE DE TIPOS DE BARCOS

La aptitud de ciertos tipos de barco para llevar tipos de cargas básicas esta dada en la siguiente Tabla. “El Transporte Rápido” (“Fast Transport”) indica que un barco de un tipo puede solamente llevar la carga especificada de tropas cuando el barco está en un Fuerza de Tarea de Transporte Rápido. “No tropas” en notas indica que el tipo no puede llevar tropas en su espacio de carga, ya que ese espacio está especialmente adaptado para el uso primario del tipo y no puede ser adaptado para el uso de personas. Las tropas pueden ser llevadas en el espacio de tropas.

Tipos	Tropas	Grupos Aéreos	Suministros	Recursos	Combustible	Petróleo	Notas
CVB	No	Si	No	No	No	No	
CV	No	Si	No	No	No	No	
CVL	No	Si	No	No	No	No	
CVE	No	Si	Si	No	Si	No	
BB	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
BC	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
CB	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
CA	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
CL	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
CLAA	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
CS	Si	Si	Si	No	Si	No	
DD	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
DE	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
TB	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
E	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
PG	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
PF	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
KV	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
PC	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
PB	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
SC	No	No	No	No	No	No	
PT	No	No	No	No	No	No	
MTB	No	No	No	No	No	No	
MGB	No	No	No	No	No	No	
ML	No	No	No	No	No	No	
SS	Si	No	Si	No	No	No	
SST	Si	No	Si	No	No	No	
SSX	No	No	No	No	No	No	
AMC	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
CM	Si	No	Si	No	No	No	
CMc	Si	No	Si	No	No	No	
DM	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
DMS	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
AM	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	No	No	
AS	Si	No	Si	No	Si	No	No tropas
AD	Si	No	Si	No	Si	No	No tropas
AV	Si	Si	Si	No	Si	No	
AVD	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	Si	No	No tropas
AVP	Transporte Rápido	No	Transporte Rápido	No	Si	No	No tropas
AR	Si	No	Si	No	Si	No	No tropas
ARD	No	No	No	No	No	No	No tropas

Tipos	Tropas	Grupos Aéreos	Suministros	Recursos	Combustible	Petróleo	Notas
AGP	Si	No	Si	No	Si	No	No tropas
AG	Si	No	Si	No	Si	No	
AO	Si	No	Si	No	Si	Si	No tropas
AE	Si	No	Si	No	Si	No	No tropas
AGC	Solamente Cuartel General Anfibio	No	Si	No	Si	No	
APA	Si	Si	Si	No	Si	Si	
LSIL	Si	Si	Si	No	Si	Si	
LSIM	Si	Si	Si	No	Si	Si	
LSIS	Si	Si	Si	No	Si	Si	
APD	Si	Si	Si	No	Si	Si	
AKA	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
LSD	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
LSV	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
AP	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
AK	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
AKV	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
AKE	Si	No	Si	No	Si	No	No tropas
AKL	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
TK	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
LST	Si	No	Si	Si	Si	No	
LCI	Si	No	Si	No	No	No	
LCIG	No	No	No	No	No	No	
LCIM	No	No	No	No	No	No	
LCIR	No	No	No	No	No	No	
LSM	No	No	No	No	No	No	
LSMR	No	No	No	No	No	No	
LCM	Si	No	Si	No	No	No	
LCT	Si	No	Si	No	No	No	
LB	Si	No	Si	No	No	No	
LCVP	Si	No	Si	No	No	No	
LCSL	No	No	No	No	No	No	
YO	Si	No	No	No	Si	Si	
ACM	No	No	No	No	No	No	
YMS	No	No	No	No	No	No	
YP	No	No	No	No	No	No	
HDML	No	No	No	No	No	No	
APc	Si	No	Si	Si	Si	No	
AMc	No	No	No	No	No	No	
xAPc	Si	No	Si	Si	Si	No	
xAP	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
xAX	Si	Si	Si	Si	Si	Si	
xAL	Si	Si	Si	Si	Si	Si	

6.3.2.4 AJUSTE DE LA CARGA CRUZADA E INTERRUPCIÓN DÍARIA

Los barcos que pueden llevar suministros en espacios de carga pueden también llevar combustible cargado cruzado en el espacio de carga. A menos que se indique, esos barcos que pueden llevar suministros en espacios de carga pueden llevar también tropas en espacio de carga (con la penalización correspondiente). Algunos tipos de barco (principalmente barcos de guerra) pueden solamente cargar tropas cuando están ubicados en una Fuerza de Tarea de

Transporte Rápido. Todas las habilidades que se le proponen a la clase tienen que la capacidad apropiada (tropas, carga, líquidos).

6.3.2.4.1 TROPAS EN EL ESPACIO DE CARGA COMPENSADO

La penalización al coste de carga por cargar tropas en el espacio de carga. Cada punto de carga de tropas cargadas en el espacio de carga gasta el número específico de puntos de capacidad de carga. Un número menor que uno indica una bonificación – más puntos de coste de carga de tropas pueden ser llevados que los puntos de carga gastados previstos para permitir el transporte de tropas en el espacio de carga pero con alguna pérdida de espacio para provisión de instalaciones.

6.3.2.4.2 CARGA EN ESPACIO PARA TROPAS

La penalización al coste de carga por cargar cargas en el espacio de tropas. Permite llevar suministros (Si están empaquetados o paletizados) en el espacio de tropas.

6.3.2.4.3 INTERRUPCIÓN DIÁRIA

La máxima interrupción diaria al embarque de tropas. La interrupción real será un número al azar sobre esta cantidad. En consonancia las tropas embarcadas en el barco sufren daños a la moral, en las condiciones físicas, y hace que las tropas y equipamientos estén sujetos a daños o la destrucción.

6.3.2.4.4 DAÑOS EN LA DESCARGA

Esto es el daño máximo que tienen las tropas durante la descarga. El daño real será un número al azar sobre esta cantidad. Algunos tipos de barcos no están correctamente montados para un desembarco de tropas y equipamientos. En suma daños al desembarcar, algunas tropas y equipamientos pueden ser destruidos por accidentes durante el proceso de descarga. Esto es particularmente corriente cuando ejecutamos operaciones anfibia con barcos no configurados específicamente para descargas anfibia.

6.3.2.5 TABLA DE TIPO DE CLASES POR CARGAR Y LLEVAR TROPAS

Tipo de clase	Tropas en espacio de carga no preparado		Cargas en espacio para tropas		Interrupción diaria		Daños Descarga
	Japoneses	Aliados	Japoneses	Aliados	Japoneses	Aliados	
CVB	1000	1000	100	100	1	1	9
CV	1000	1000	100	100	1	1	9
CVL	1000	1000	100	100	1	1	9
CVE	1000	1000	100	100	1	1	9
BB	1000	1000	100	100	5	5	4
BC	1000	1000	100	100	5	5	4
CB	1000	1000	100	100	5	5	4
CA	3	10	6	6	60	60	4
CL	3	10	6	6	60	60	4
CLAA	3	10	6	6	60	60	4
CS	5	10	3	3	10	10	2
DD	5	10	8	8	70	70	4
DE	5	12	8	8	70	70	9
TB	5	12	8	8	70	70	8
E	5	12	8	8	70	70	6
PG	5	12	8	8	70	70	9
PF	5	12	8	8	100	100	6
KV	5	12	8	8	100	100	6

Tipo de clase	Tropas en espacio de carga no preparado		Cargas en espacio para tropas		Interrupción diaria		Daños Descarga
	Japoneses	Aliados	Japoneses	Aliados	Japoneses	Aliados	
PC	5	12	8	8	70	70	9
PB	5	12	8	8	50	50	9
SC	1000	1000	100	100	100	100	9
PT	1000	1000	100	100	100	100	9
MTB	1000	1000	100	100	100	100	9
MGB	1000	1000	100	100	100	100	9
ML	1000	1000	100	100	100	100	9
SS	6	12	3	3	50	50	3
SST	3	3	3	3	10	10	2
SSX	1000	1000	100	100	100	100	9
AMC	3	6	3	3	2	2	2
CM	3	6	3	3	10	10	3
CMc	3	6	3	3	15	15	4
DM	5	10	8	8	70	70	9
DMS	5	10	8	8	70	70	9
AM	5	12	8	8	50	50	9
AS	9999	9999	6	6	5	5	4
AD	9999	9999	6	6	5	5	4
AV	9999	9999	3	3	10	10	3
AVD	9999	9999	8	8	5	5	5
AVP	1000	1000	100	100	50	50	6
AR	9999	9999	6	6	5	5	4
ARD	1000	1000	100	100	100	100	9
AGP	1000	1000	100	100	50	50	9
AG	3	6	3	3	5	5	9
AO	9999	9999	100	100	100	100	5
AE	9999	9999	100	100	100	100	9
AGC	3	6	3	3	5	5	2
APA	3	6	3	3	2	2	1
LSIL	3	6	3	3	2	2	1
LSIM	3	6	3	3	2	2	1
LSIS	3	6	3	3	2	2	1
APD	3	6	3	3	25	30	2
AKA	3	6	3	3	2	2	1
LSD	3	6	3	3	2	2	1
LSV	3	6	3	3	2	2	1
AP	3	6	3	3	1	1	1
AK	3	6	3	3	2	2	1
AKV	3	6	3	3	10	10	2
AKE	9999	9999	100	100	100	100	9
AKL	3	8	3	3	3	3	1
TK	1000	1000	100	100	50	50	5
LST	3	6	2	2	5	5	1
LCI	2	2	5	5	30	30	1
LCIG	1000	1000	100	100	100	100	9
LCIM	1000	1000	100	100	100	100	9
LCIR	1000	1000	100	100	100	100	9
LSM	0.1	0.1	3	3	90	90	1
LSMR	1000	1000	100	100	100	100	9
LCM	3	6	3	3	90	90	1
LCT	0.1	0.1	2	2	90	90	1
LB	0.1	0.1	2	2	90	90	1

Tipo de clase	Tropas en espacio de carga no preparado		Cargas en espacio para tropas		Interrupción diaria		Daños Descarga
	Japoneses	Aliados	Japoneses	Aliados	Japoneses	Aliados	
LCVP	0.1	0.1	2	2	90	90	1
LCSL	1000	1000	100	100	100	100	9
YO	1000	1000	100	100	100	100	9
ACM	1000	1000	100	100	100	100	9
YMS	1000	1000	100	100	100	100	9
YP	1000	1000	100	100	100	100	9
HDML	1000	1000	100	100	100	100	9
APc	3	6	3	3	1	1	1
AMc	1000	1000	100	100	100	100	9
xAPc	3	6	3	3	1	1	1
xAP	3	6	3	3	1	1	1
xAK	3	6	3	3	2	2	1
xAKL	3	8	3	3	3	3	1

6.3.3 PROCEDIMIENTO DE CARGA

La carga consta de dos sucesos separados y divorciados:

6.3.3.1 ASIGNACIÓN DE CARGA

La asignación de la carga inicia la carga real de las unidades Aéreas y de Tierra. Para cada unidad de tierra, un mecanismo sencillo es precargado dentro de cada barco para proporcionar un enlace. Si es posible, este será un mecanismo de apoyo. Los grupos aéreos están completamente cargados durante la FESE de asignación (como fue hecho en el WITP). Las fuerzas de tarea que no cargan tropas o grupos aéreos necesitan no pasar por una fase de asignación. Esta asigna unidades específicas a barcos específicos, basado en el tipo de unidad y el tipo de carga. Hay dos Métodos de Carga: Carga Comercial y Carga de Combate. El Método de carga esta automáticamente determinado y basado en el tipo de la Fuerza de Tarea. Las Fuerzas de Tarea de Lanchas de Desembarco y Anfibias son cargas de combate, todas las otras son cargadas comerciales. El jugador no tiene opciones o controles.

6.3.3.1.1 CARGA COMERCIAL

La Carga Comercial es usada para cargar unidades terrestres dentro de todas las Fuerzas de Tarea que no sen de Lanchas de Desembarco y Anfibias, y para todos los grupos aéreos. Los grupos Aéreos deben estar asignados completamente a un único barco. Las Unidades Terrestres deben estar en el Modo de Movimiento Estratégico (Strategic Move Mode). Las Unidades Terrestres se cargan usando uno de los dos sub-métodos dependiendo de la selección del jugador de "Utilizar todos los barcos" (Use All Ships) (por defecto) o "Utilizar el mínimo de barcos" (Use Minimum Ships).

Para "Utilizar el Mínimo de Barcos" (Use Minimum Ships) la función "el máximo dentro del más pequeño" ("largest into smalllets") es utilizada – El barco más pequeño que pueda cargar la unidad completa es seleccionado y completada su capacidad. Sí en un único barco no se puede cargar la unidad entera, más barcos adicionales pueden ser utilizados – cada vez que uno es completado se selecciona el siguiente. La Carga Cruzada de tropas y espacio de carga está permitida. Algunos barcos de más son cargados con suministros.

La asignación empieza con dos selecciones. Primera, las unidades terrestres grandes (en términos de coste de carga) son seleccionadas. Entonces una búsqueda del barco más pequeño es hecho para que pueda cargar la unidad completa, - tropas en los espacios de tropas, equipamiento en el espacio de carga y con la asignación de tanques y vehículos a los tipos LST, LSD, LSV, LCT y AKA y también de tropas de servicio / vehículos a los tipos AP y AK. Sí el barco no puede ser cargado la unidad en tropas – las tropas ordenadas, el equipamiento – en la forma de carga, un examen es hecho usando la carga – cruzada, del equipamiento ligero dentro del espacio de tropa o tropas dentro del espacio de carga. El tipo especial de barco examinado no es usado (excepto para los AGCs cuando la unidad de Cuartel General (HQ) está presente).

Si un único barco no puede cargar la unidad en alguna variación de utilización de la capacidad, el más grande, el barco más apropiado es seleccionado para cargar la unidad. Si la unidad tiene más tropas que equipamiento (en coste de carga), un barco con alta capacidad para tropas será seleccionado, en el caso contrario un barco con alta capacidad de carga será seleccionado. Como arriba, los tanques y vehículos serán asignados preferiblemente a los tipos LST, LSD, LSV, LCT, y AKA y las tropas de apoyo / vehículos son asignados preferiblemente a los tipos AP y AK. Alguna parte restante sin asignar de la unidad terrestre es entonces utilizada por otra ronda de búsqueda.

Los grupos aéreos solamente pueden ir dentro de espacios de carga y nunca pueden ser fragmentados para su carga. Su primera asignación intenta buscar los barcos más apropiados para llevar grupos aéreos, como los AKV, AV, o CS. Si ninguno está disponible, algún barco de carga con su capacidad apropiada es seleccionado.

Si los barcos insuficientes están disponibles para cargar todos los aparatos de todas las unidades seleccionadas, existe una opción para conseguir barcos adicionales. Si la Fuerza de Tarea que es asignada es la apropiada para la IA, esta lo hará automáticamente, por encima del tamaño de la Fuerza de Tarea y disponibilidad del barco. El jugador humano lo puede hacer con la opción "Buscar Más Barcos" ("Get More Ship(s)).

Si "Utilizar todos los barcos" ("Use All Ships") está seleccionado, las rutinas de carga intentaran dividir la unidad(es) tan iguales como sea posible entre los barcos disponibles. Este método de carga intenta usar la carga natural (tropas en espacio de tropas, equipamiento en el espacio de carga) e intentar dividir cada aparato tan equitativamente como sea posible entre los barcos. Las diferencias en capacidades de los barcos disponibles y la necesidad de recurrir a la carga cruzada pueden resultar en cargas desequilibradas. Todos los barcos serán utilizados, incluso si la unidad(es) no la llena.

6.3.3.1.2 CARGA DE COMBATE

La Carga de Combate está para todas las unidades terrestres cargadas dentro de una Fuerza de Tarea con una misión anfibia o de desembarco. Las Unidades Terrestres deben estar en el Modo de Combate. En la carga de combate, una unidad terrestre es distribuida a través de tantos barcos como estén disponibles, en unidades de tamaño para el combate (si es posible).

1. Dos ajustes son hechos en el espacio de carga para la utilización para una Carga de Combate. La capacidad de carga puede ser reducida para informar de la carga ineficaz correspondiente a la carga de combate. Esta reducción depende del tipo de barco:
 - » Carga de desembarco en playa a capacidad llena.
 - » Todos los demás barcos solamente utilizados al 80% de su capacidad de carga, para reflejar las ineficiencias de la carga de combate.
2. Una cantidad mínima de suministros, equivalente al consumo de tres días, es requerido para ser cargado con cada unidad. Esto es añadido al coste de equipamiento de la unidad durante la asignación de ese espacio para que pueda ser reservado para él.

La tropa y la capacidad de carga de los barcos es acumulada pero no asignada individualmente. Si hay solamente una unidad de tierra para ser cargada, todos los barcos disponibles le son asignados.

Durante la carga, un intento es hecho para cargar aparatos en grupos del tamaño – unidad, empezando desde los mayores y siguiendo hasta que un paquete pueda ser cargado. Las tropas empiezan a 27 (27 pelotones = 1 batallón aproximadamente), después 9, y luego 3. Los ingenieros empiezan a 9 por compañía, después 3. Las armas y tanques empiezan en 4, y luego 2.

Se intenta asignar los aparatos a los barcos apropiados. Los tanques y vehículos son asignados preferiblemente a las LST, LSD, LSV, LCT, y a los tipos AKA y las tropas de apoyo / vehículos son asignados preferiblemente a los tipos AP y AK.

6.3.3.2 CARGAR UNA FUERZA DE TAREA

La carga de una Fuerza de Tarea traslada aparatos desde la unidad terrestre dentro de los barcos, por encima del límite de la capacidad del barco o tamaño de la unidad terrestre, en particular los índices de carga. Durante la carga, un número de factores limitados son considerados para determinar los índices de carga: el mismo Índice de carga, la preparación para cargar del barco, la preparación para cargar del Puerto, y el estado de atraque de la TF. Estos interactúan para controlar la carga en un puerto específico. La preparación para la carga del barco puede ser considerada una representación de la preparación de un embarcadero o grupo de gabarras para cargar un único barco, basado en el tamaño del puerto; los puertos

más grandes tendrán muelles más grandes y más capaces, etc. La preparación para la carga de un puerto es una representación de cuantos muelles o puestos de carga están disponibles en el puerto. Por ejemplo, un hipotético puerto "A" puede ser capaz de cargar completamente un barco liberty en 4 días, y carga 3 barcos actualmente. No podría cargar un único barco en menos de 4 días, si las instalaciones del muelle son insuficientes. Sí además otros 3 barcos están intentando cargar, los barcos adicionales deberán esperar su turno. El mismo puerto pudo también ser capaz de cargar 2 petroleros o tanques actualmente con los barcos de carga, pero los barcos de carga no pueden cargar en las instalaciones de carga de combustible y los petroleros o tanques no pueden cargar en muelles con instalaciones de carga de cargas.

6.3.3.2.1 ÍNDICE DE CARGA DE LAS CARGAS

Hay diferentes índices de carga para los tipos de carga básica: tropas, equipamiento y suministros, recursos, combustible y petróleo. Las capacidades separadas y los límites son usados por cada tipo de carga. En general, estos representan una fusión de capacidades del muelle y equipamiento para el manejo de la carga.

Como en la carga del barco, hay una cierta cantidad de capacidad para la carga cruzada. La tropa y los componentes del equipamiento de una unidad terrestre usarán ambas capacidades para tropa y equipamiento cuando carguen. El índice de la tropa es generalmente usado por las tropas reales y también por el equipamiento ligero. El índice de carga es usado por el equipamiento y puede también ser usado por las tropas. La carga de la tropa real y el equipamiento puede cada uno exceder el índice de capacidad de la tropa o equipamiento, pero el total de la carga de la tropa y equipamiento no excederá el índice total de tropa y equipamiento. Usar la capacidad de carga para cargar las tropas utiliza la capacidad del muelle por encima así que no estará disponible para el equipamiento pesado o la carga de suministros. Los índices dados son para una fase de 12 horas. Una TF cargará durante ambas fases de un día si es necesario, o pueden acabar cargando en una fase y empezar a mover en la otra.

- » Las tropas. Las tropas cargan contra un índice específico "subir andando por la pasarela", y cargando las tropas cuenta contra el índice de manejo de la carga (sobre el muelle). El índice de la Tropa es $250 + (75 \times (\text{Tamaño del puerto}))$.
- » La carga. Generalmente el equipamiento y los suministros van cargados contra un índice específico por paquetizado, palatizado, y el índice de cargas grandes a granel (tanques, etc). El índice de Carga es $100 \times (\text{Tamaño del puerto})$
- » Recursos. Cargados a un índice de volumen para indicar la carga transportada, y cuenta diariamente contra el límite de carga. El índice de recursos es $200 \times (\text{Tamaño del Puerto})$
- » Combustible. Cargado en volumen contra un índice específico. Cuenta diariamente contra el límite de combustible a no ser que este cargado en carga – cruzada en el espacio de carga en barriles, en cualquier caso cuenta contra el límite de carga. El índice del Combustible es de $500 \times (\text{Tamaño del Puerto})$.
- » Petróleo. Cargado en volumen solamente dentro del espacio para líquidos. Cuenta contra los límites de combustible diariamente. El índice del Petróleo es de $500 \times (\text{Tamaño del Puerto})$.

6.3.3.2.2 CAPACIDAD DE CARGA DE UN BARCO

La capacidad para cargar cada barco individualmente está basada en el nivel de las instalaciones en un puerto y los cambios (incrementos) como una función por el tamaño del puerto.

6.3.3.2.3 CAPACIDAD DE CARGA DEL PUERTO

Esto es la capacidad de gestión del cargamento total de un puerto por un único día. Los valores separados son siempre para los líquidos y todos los otros cargamentos. La capacidad de un puerto para cargar / descargar las Fuerzas de Tarea está basada en el tamaño del puerto, ajustado por el Apoyo Naval disponible y algunos daños.

6.3.3.2.4 TABLA DE LA CAPACIDAD DE CARGA DE PUERTOS Y BARCOS

Las columnas de la 2 a la 6 son los índices de cada barco para la clasificación superior del mismo, y están por fases de 12 horas. Las dos últimas columnas son los límites del puerto

diarios. Estos valores son para puertos sin daños con un Soporte Naval no presente. Los índices del Transporte Rápido se aplican solamente para las cargas / descargas de las Fuerzas de Tarea de Transporte Rápido en lugares que no tienen un puerto. Las cargas de los Transportes Submarinos tienen un índice especial que refleja la dificultad de carga y descarga de estos barcos, y un número limitado de submarinos de transporte puede cargar en un puerto dado en un día dado. La carga del combustible y el petróleo tiene el mismo índice para puertos sin daños pero reacciona ligeramente distinto para un puerto dañado. Los valores están en puntos de carga.

Tamaño	Tropas	Carga	Recursos	Combustible	Petróleo	Carga Diaria	Combustible / Petróleo Diario
0	0	0	0	0	0	100	100
1	325	100	200	500	500	2500	2500
2	400	200	400	1000	1000	6250	6250
3	475	300	600	1500	1500	11250	11250
4	550	400	800	2000	2000	18750	18750
5	625	500	1000	2500	2500	33000	25000
6	700	600	1200	3000	3000	54500	27500
7	775	700	1400	3500	3500	72800	34375
8	850	800	1600	4000	4000	108800	62500
9	925	900	1800	4500	4500	150500	93750
10	1000	1000	2000	5000	5000	176000	125000
Transporte Rápido	100	100	NA	NA	NA	NA	NA
Transporte Submarino	Índice del Puerto	100	NA	NA	NA	Índice del Puerto	NA

6.3.3.2.5 AJUSTES DEL ÍNDICE DE CARGA DEL PUERTO

El Soporte Naval y los Daños afectan a la capacidad original de un Puerto para cargar una Fuerza de Tarea.

- » Los daños. Los daños reducen la capacidad de carga reduciendo el tamaño del Puerto. Los daños reducen el tamaño del Puerto en un 1% por cada punto de Daño.
- » El Soporte Naval. El Soporte Naval puede incrementar los índices de carga de tropas y cargamentos solamente. El Soporte Naval incrementa el índice al cual un barco dado puede ser cargado pero no puede aumentar las limitaciones del manejo de la carga total del puerto. El Soporte Naval añade 10 puntos a la capacidad de carga de las Tropas y Cargamentos, por cada pelotón de Soporte Naval presente.
- » TFs desatracadas. Las TFs que no están atracadas todavía pueden llevar a cabo operaciones de carga y descarga (usando barcasas del puerto y / o lanchas de desembarco desde los barcos de la TF). Los índices de carga / descarga son reducidos significativamente y una separación del límite del "manejo de la carga sin atracar" es impuesto al límite de carga / descarga en cada turno. Es mas seguro que las TFs estén atracadas para las operaciones de cargar y descargar.
- » El número de submarinos que pueden cargar tropas en puertos amigos esta severamente restringido. Dependiendo del tamaño del puerto, solamente de 1 a 4 por día si hay apoyo aéreo amigo sobre la base, 1 – 2 por día si el enemigo tiene superioridad aérea.
- » Las refinerías y las instalaciones de producción de petróleo de un puerto incrementan el índice de carga y los límites máximos diarios para el combustible y el petróleo respectivamente. El incremento es igual a uno y medio en el índice de producción diario, al límite de la producción total diaria. Sí las refinerías y las instalaciones de producción de petróleo están presentes, la cantidad de petróleo usado por la refinería es deducida de los incrementos.
- » Las instalaciones de producción de recursos en un puerto incrementa de forma similar el índice de carga y el límite diario para la carga de recursos.

6.3.3.3 DESCARGANDO FUERZAS DE TAREA

La descarga de la TF está guiada por el tipo de la TF y puede ser de dos formas: Descarga Normal y Descarga de Asalto.

6.3.3.3.1 DESCARGA NORMAL

La descarga de una TF está guiada exactamente por los mismos índices, igual que la función del Tamaño del Puerto, como cuando carga; los Índices de cada Barco y el Índice del Puerto Diario. Una TF descargará usando el mismo índice calculado que el usado para cargar, modificado por la presencia del Soporte Naval y del Puerto Dañado, como se ha descrito arriba.

1. Ajustes de Carga del Puerto: El Soporte Naval y el Daño afectan a la capacidad original del Puerto para descargar una Fuerza de Tarea.
2. Las Limitaciones del Índice del Puerto: El Índice del Puerto Diario aplicado a la carga y descarga juntos. Si una TF Cargando usa el 70 % del Índice del Puerto Diario, entonces solamente quedará una 30 % disponible para la Descarga.
3. Las Limitaciones de Muelles del Puerto: Los Barcos Grandes en el Puerto y las limitaciones del Tonelaje Total Atracado se aplican juntos a la Carga y Descarga.
4. La TF Atracada / Descargando. Todas las TFs pueden descargar cuando no están atracadas, los tipos de TF anfibia tienen un índice más ventajoso.

6.3.3.3.2 DESCARGA ANFIBIA

El Índice de Descarga Anfibia bonifica aplicado solamente a los barcos que estén en una TF anfibia. El Índice de Descarga Anfibia esta determinado por el tipo de barco (p.e., de desembarco en playas, tipos de barcos anfibios, o tipos de barcos de transporte / carga ordinario). Hay límites en la gestión de la carga derivados de una zona que no es puerto. La Descarga Anfibia solamente se aplica a Tropas y Cargamentos (equipamiento y suministros). La Descarga Anfibia no se aplica al Combustible, Petróleo o Recursos. Nota que hay también un bono a las "operaciones iniciales" para los Japoneses durante los primeros 4 meses de la guerra.

La Descarga Anfibia puede ser usada en dos situaciones: descarga en asalto sobre la playa, y descarga anfibia en un puerto amigo pequeño. El Índice de Descarga Anfibia tiene distinta bonificación para las dos situaciones.

6.3.3.3.2.1 SOBRE LA PLAYA

Esto es para las descargas por asalto sobre la playa.

- » Desembarco en la playa. La descarga en el desembarco en la playa se completa en un turno.
- » Los Barcos Anfibios de Ataque. (APA / AKA mas LSD, LSV y equivalentes Británicos) en TFs Anfibias, descargan con un Índice de 3000 puntos por barco, por turno.
- » Los Barcos de Transporte Regular. (AP / AK Navales Comisionados) en TFs Anfibias, descargan con un Índice de 600 puntos por barco por turno.
- » Los Barcos Mercantes. (xAP / xAK) en TFs Anfibias, descargan con un Índice de 250 puntos por barco por turno.
- » Bono Especial Japonés durante la guerra en sus inicios de 1200 para todos los tipos AP / AK y xAP / xAK.

6.3.3.3.2.2 PUERTOS AMIGOS

Para el ataque Anfibia y descarga en un puerto amigo de tamaño 4 o menos, el índice de descarga es ligeramente diferente para las Tropas y Cargamentos.

- » Desembarco en la playa. Las tropas descargan con un Índice de 1000 puntos por barco en cada turno. Los cargamentos descargan con un Índice de 750 puntos por barco en cada turno.
- » Anfibios de Ataque. Las tropas descargan con un Índice de 1000 puntos por barco en cada turno. Los cargamentos descargan con un Índice de 750 puntos por barco en cada turno.

- » Anfibios Regulares. Las tropas descargan con un Índice de 300 puntos por barco en cada turno. Los cargamentos descargan con un Índice de 300 puntos por barco en cada turno.
- » Barcos Mercantes. Las tropas descargan con un Índice de 125 puntos por barco en cada turno. Los cargamentos descargan con un Índice de 125 puntos por barco en cada turno.

Las TFs Anfibias no atracadas en un puerto amigo descargan con un índice diferente, dependiendo del tamaño del puerto, y la cantidad de espacio libre en el muelle, y de los tipos de barcos de las TFs. Los tipos de barcos anfibios, con lanchas de desembarco adjuntas, descargaran más rápido que los barcos no anfibios.

6.3.3.4 EVACUACIONES NAVALES

Las evacuaciones son un tipo especial de transporte anfibio. Una TF Anfibia o de Transporte Rápido puede intentar evacuar fuerzas amigas desde una localización aparte de sus hexágonos actuales. Para hacer esto, se ordena a la TF para Cargar las Tropas y se elige la opción Recoger la Unidad (Pick Up Unit). Esto te permitirá seleccionar a cualquiera de las unidades terrestres amigas sobre el mapa. La TF automáticamente marca su destino al hexágono que contiene la unidad a ser evacuada, y entonces realiza una Misión de Transporte Rápido a ese hexágono. La TF llegará por la noche, y correrá hacia casa después de realizar una carga que no costará a la TF algunos Puntos de Funcionamiento. Solamente una unidad terrestre puede ser recogida por la TF. Si posteriormente das otra orden a la TF para Cargar las Tropas o marcas un nuevo Destino para la TF, la recogida será cancelada.

6.3.4 MOVIMIENTO ESPECIAL DE LOS PORTAAVIONES

Las TFs de Combate Aéreo que no tienen suprimida su Misión y tienen al menos 30 aviones pueden mover automáticamente un hexágono hacia una TF de combate aéreo enemiga después de cada Fase de Búsqueda Aérea. Las Fuerzas de Tarea Aliadas entre 2 y 4 hexágonos del enemigo se moverán automáticamente y las Fuerzas de Tarea Japonesas moverán automáticamente otros 4 o 5 hexágonos desde el enemigo. Las TFs con la Reacción Máxima marcada a 0 no podrán hacer estos movimientos. Una TF en Combate Aéreo con un comandante muy agresivo puede invalidar esto.

6.3.5 CARGA DE MUNICIONES NAVAL Y RETIRADA

Si una TF es juzgada por estar “Baja de Municiones”, tendrá su estatus de Patrulla / Retirada automáticamente marcado para Permitida la Retirada. Si la TF está en su Hexágono de Destino, entonces la TF regresará a casa. Una TF se considera que está “Baja de Municiones” cuando la TF esta en Combate Aéreo, Combate de Superficie, o Bombardeo Costero y está comprometida en un combate de superficie y un barco en la TF tiene menos de 1/3 de la munición para la artillería principal.

6.3.6 OFICIALES DE LA TF

Cada fuerza de tarea tiene un oficial al mando. Los oficiales tienen varias características, las cuales pueden y afectarán a la ejecución en combate, el consumo de combustible de la fuerza de tarea, la moral, y otros factores. Estas características incluyen la agresividad, competencia total, e inspiración a los subordinados, la habilidad en acciones de superficie, la habilidad en acciones de transporte, la habilidad en invasiones, y las habilidades administrativas.

Hay que notar que el rango no es un factor en el juego y puede ser ignorado para los propósitos de decidir sobre quien manda tu TF. A diferencia del mundo real, ninguno de tus oficiales virtuales tienen un ego que se resienta por situar un oficial de rango inferior en una posición sobre ellos. Si un oficial esta en esta lista, es que es capaz de mandar. Hay que notar sin embargo que solamente ciertos rangos de oficiales estarán hechos disponibles para la selección. Generalmente esto está basado en el rango del capitán del buque insignia, mayor o menor un rango o dos. El rango de Almirante está solamente hecho disponible para mandar grandes TFs de combate.

Creando las TFs en el mar, por escisión de algunos barcos de otra TF, generará un comandante del barco insignia en la nueva fuerza de tarea, generalmente el del barco más grande. Un nuevo comandante a ese barco debe ser asignado.

Hay un 50 % de posibilidades de que un comandante de la TF pueda morir cuando el barco en que él está es hundido.

6.3.7 LAS TRAVESÍAS

Puede ser útil correr una semana o dos una larga travesía, cuando un barco es comisionado por primera vez. Muchos barcos entran en el juego con muy poca experiencia en combate.

6.4 EL COMBATE NAVAL

El combate naval en el Pacífico fue un asunto complejo.

El combate naval tuvo lugar durante fases diferentes. Los ataques de minas son conducidos durante las Fases de Movimientos, los ataques de superficie y submarinos pueden ocurrir durante toda la Fase de Resolución (como los barcos y submarinos escogerán sus blancos cruzándose en la trayectoria del submarino), el bombardeo naval sucede durante el Asalto Anfibio y en las Fases de Bombardeo Naval, el combate aéreo naval solamente tiene lugar durante las Fases de las Operaciones Aéreas, y las unidades de Defensa Costera pueden hacer fuego a la TF de transporte enemiga que están descargando en su hexágono durante las Fases de Carga / Descarga y la TF de bombardeo enemiga bombardea durante las Fases de Bombardeo Naval.

6.4.1 ANIMACIONES DEL COMBATE NAVAL

Si las Animaciones de Combate son seleccionadas, la pantalla de Combate Naval mostrará las acciones de superficie como los barcos presentes en la batalla disparan. Cada bando de la pantalla tendrá presentes los barcos apropiados.

Como los disparos son intercambiados, se muestran indicados por chorros de agua, las explosiones y los mensajes de texto detallan que está ocurriendo en la pantalla. Si no deseas ver el espectáculo entero y quieres ir al final del Resumen de Combate, haz clic en algún botón. Un informe de los resultados del combate mostrará (si Informes esta seleccionado) con detalles todos los combatientes participantes en la batalla, al igual que los resultados del combate.

Los barcos demasiado lejanos para ser blancos u ocultarse por el fuego, humo u otro barco tendrán ningún nombre escrito en la pantalla hasta que sean identificados.

6.4.2 EL COMBATE DE SUPERFICIE

El combate de superficie barco contra barco entre TFs ocurre durante las Fases de Combate de Superficie y Movimiento. El combate naval de superficie ocurre cuando los barcos de guerra con órdenes adecuadas están en el mismo hexágono que los barcos enemigos. Las Fuerzas de Tarea que se mueven dentro de los hexágonos contienen otros barcos enemigos entrarán en combate o intentaran evitar el combate durante la fase de movimiento. Las Fuerzas de Tarea que al final de la fase de movimiento en el mismo hexágono como los barcos enemigos pueden entrar en un turno adicional de combate, dependiendo del daño y estado de las municiones de los barcos. Estas TFs tendrán luchado un turno de combate cuando movieron en el mismo hexágono. Si están todavía en el mismo hexágono cuando el movimiento finaliza, pueden luchar de nuevo. Las fuerzas de tarea que están paradas (cargando / descargando, atracadas o cargando combustible desde un puerto) cuando entran en combate están en una seria desventaja y sus barcos están colocados atracados durante unos pocos turnos del combate hasta que pueden ponerse en marcha.

6.4.2.1 ANOTACIÓN SOBRE LOS TORPEDOS QUE NO ESTALLAN

En Enero de 1943, todos los torpedos con un índice de fallos más grande que 49 vieron su índice de fallos reducido a 20. En Septiembre de 1943, todos los torpedos con índice de fallos ajustado a mayor que 20 tenían su índice de fallos por debajo de 10. Los torpedos aliados fueron notoriamente ineficaces en los estadios tempranos de la Guerra en el Pacífico, y su regla refleja su lento pero firme mejoría durante los años.

Nota: Si la opción Realismo "Torpedos USN Fiables" ("Reliable USN Torpedoes") (ver la sección 2.4.7) está seleccionada, esta regla no se aplica – ningún torpedo tendrá índices de fallos mayores que el 10 %.

6.4.3 BARCOS EN BOMBARDEO COSTERO

Esto sucede durante una especial Fase de Combate de Bombardeo y también como parte de un Asalto Anfíbio. Para ejecutar un bombardeo costero de barcos, en la Fase de Bombardeo, una TF debe estar operando con una Misión de Bombardeo. El combate de bombardeo consiste el fuego naval sobre blancos terrestres y es similar al combate terrestre. El fuego de bombardeo naval es más probable en blancos de aeródromos, estructuras de las bases, barcos enemigos y anclados, y unidades de defensa costeras que son blanco de otras unidades terrestres. El bombardeo naval es el medio solamente por el cual los barcos pueden atacar los barcos enemigos y anclados.

El cañoneo entre barcos y Baterías Costeras puede también ocurrir durante un asalto anfíbio, cuando los barcos de guerra acompañan a la Fuerza de Tarea de invasión para debilitar las defensas de la playa y las baterías costeras que replicaran. Este bombardeo costero bombardeará primeramente los blancos de los cañones de las Defensas Costeras y las tropas que mantienen las defensas de la playa.

6.4.4 GUERRA SUBMARINA Y ANTISUBMARINA

6.4.4.1 SUBMARINOS CONTRA SUPERFICIE

Los submarinos pueden atacar algunos barcos; aunque generalmente no a las lanchas torpederas y barcasas, en el mismo hexágono siempre que los barcos no estén atracados o anclados en un puerto con un tamaño actual de al menos 3. Si la Doctrina de Submarinos Japonesa está seleccionada, los submarinos Japoneses trataran atacar a barcos de combate y generalmente evitaran atacar barcos no combatientes. Los ataques submarinos pueden ocurrir durante la fase de movimiento, cuando los submarinos encuentran barcos enemigos (incluyendo los submarinos enemigos) en el mar, o en una inspección de contacto especial del submarino después de que el movimiento está completado. La secuencia para un ataque submarino contra una fuerza de superficie es la siguiente:

1. El riesgo de la detección temprana del submarino por la escolta de la TF.
2. El submarino ataca.
3. El submarino se sumerge para escapar.
4. La escolta ataca.

Si el submarino es detectado tempranamente, no hay ataque del submarino, el cual se sumerge y entonces sufre un ataque antisubmarino (ASW). El riesgo de un ataque submarino a una TF varía con el:

1. La velocidad máxima del submarino.
2. La velocidad de crucero de la TF.
3. La experiencia de la tripulación del submarino.
4. La detección previa del submarino.

La mayoría de los ataques submarinos utilizaran solamente torpedos, pero el submarino puede conservar los torpedos y utilizar el cañón de cubierta contra barcos no combatientes que no están escoltados. La efectividad de la escolta de la TF está determinada por sus:

1. La velocidad máxima
2. La experiencia de la tripulación.
3. Las armas antisubmarinas.
4. El número total de escoltas que tiene la TF.

Por la noche hay un riesgo pequeño de que la escolta pueda utilizar sus cañones para atacar un submarino el cual se considera que está navegando en la superficie.

Antes de 1944, las tripulaciones Aliadas ejecutaban las funciones ASW durante la luz diurna al 114% de su tripulación clasificada y por la noche al 150% de su tripulación clasificada (excepto para las tripulaciones Británicas las cuales no tenían ningún bono por la noche ya que generalmente tenían un gran experiencia nocturna). Antes de 1943, las tripulaciones Japonesas ejecutaban sus funciones ASW al 67% de su tripulación clasificada, mientras que en 1943 y a partir de entonces ejecutaban al 80% de la tripulación clasificada.

6.4.4.2 COMBATE DE SUBMARINO CONTRA SUBMARINO

Los submarinos que encuentran submarinos enemigos en el mar se involucran en el combate de submarino contra submarino. Esto es depende muchísimo de la localización del contacto. Los submarinos en aguas amigas tienen más posibilidades de viajar en superficie y

tienen por lo tanto más posibilidades de involucrarse con submarinos enemigos. El que no combatan es posible si ambos submarinos permanecen sumergidos.

El atacante submarino puede elegir atacar en la superficie o sumergido. Si el ataque está hecho en la superficie y el submarino atacado sobrevive sin grandes daños, puede cambiar a atacante en un turno adicional de combate.

6.5 LOS DAÑOS A LOS BARCOS

Los daños a los barcos están marcados en **naranja** (menos de un 50% de daños) o en **rojo** (más de un 50%). Los barcos pueden sufrir 4 tipos de daños nominales; Daños al Sistema, Daños a la Flotación, Daños a los motores, y el Fuego. Hay también la posibilidad de sufrir Daños Principales dentro de alguna de estas categorías. Los Daños Principales pueden requerir los servicios de un Astillero Reparador para reparar los daños de esta amplitud. Los Daños y las Reparaciones están explicados más extensamente en la Sección 14.2

- » Los Daños al Sistema (Sys) – Están en una cantidad entre 0 y 99. Una clasificación de 0 indica que todos los sistemas en el barco están funcionando completamente sin daños, mientras que 99 indica que los sistemas del barco están un 99% dañados (totalmente fuera de acción). El grado de los daños al sistema, harán menos efectivo al barco en todos los aspectos del combate y también en el control de daños.
- » Los Daños a la Flotación (Fit) - Están en una cantidad entre 0 y 100. Los daños a la Flotación representan los daños acumulados en el casco del barco. Cuando los daños a la Flotación alcanzan a 100, el barco se hundirá.
- » Los Daños a los Motores (Eng) - Están en una cantidad entre 0 y 100. Los daños a los Motores representan la cantidad de daño a la planta de energía del barco.
- » Los Daños por el Nivel de Fuego (Fires) – Representan la intensidad de algunos fuegos actuales que están ardiendo en un barco. Un 0 indica que no hay incendios mientras que un valor sobre 40 representa que hay grandes incendios ardiendo.
- » Los Daños de Armas – Los sistemas de armas individuales pueden estar destruidos. Cuando un sistema de armas está destruido, la pantalla de información del Barco reflejará esto reduciendo la cantidad de estas sobre el barco (posiblemente a cero) y haciendo que el sistema esté en **rojo**. Estos sistemas pueden ser reparados si está anclado en un puerto.

La velocidad máxima del barco es reducida en función de los daños a los motores, y debe ser reducida como resultado de los daños al sistema de flotación o a ambos. La velocidad máxima del barco es puesta al día cada vez que los daños a los motores se incrementan o decrecen, y los efectos de los daños al sistema o los daños de flotación son tenidos en cuenta.

Los barcos pueden sufrir Golpes Críticos, los cuales causan más daños que los golpes normales. También hay un riesgo pequeño de que cada Golpe Crítico soportado por un barco cause su destrucción inmediata.

Un barco con algún daño en la flotación o incendios a bordo puede sufrir daños adicionales de algún tipo con resultado de la inundación / incendio / explosiones durante cada turno. Cada turno, todos los barcos intentaran reparar los daños al Sistema, los daños de Flotación y luchar contra los incendios. Es más fácil reparar daños en un puerto. La cantidad de reparaciones hecha tan bien como la posibilidad de daños adicionales está relacionada por la cantidad de daños actuales, la experiencia de la tripulación, y si el barco esta en un puerto, el tamaño de ese puerto.

6.5.1 DAÑOS OPERACIONALES Y REPARACIONES EN EL MAR

Siempre que un barco está en el mar (no anclado), tiene un riesgo de sufrir daños en el sistema debidos al desgaste natural del barco. Estos daños pueden suceder cuando la TF entra en cada hexágono nuevo o permanece de patrulla en un hexágono, y afectará inmediatamente a la velocidad de la TF por el resto del turno. Los barcos que se están moviendo a su velocidad máxima sufren más Daños Operacionales que los barcos que se mueven a Velocidad de Crucero. En suma, los barcos siempre intentan reparar los incendios, las inundaciones, y los daños al sistema, incluso cuando están en el mar.

Los riesgos de incurrir en Daños al Sistema durante un movimiento normal (representando el desgaste normal en los barcos) son cinco veces mayores a Velocidad total que en Velocidad de Crucero. Hay también un riesgo muy leve de daños serios debidos a accidentes o peligro marino.

6.5.2 BASES PRINCIPALES PARA REPARACIONES / ARREGLOS

Cuando la opción de Producción está apagada y un mapa parcial está siendo utilizado, cada nacionalidad tendrá una Base Principal asignada automáticamente para que el barco viaje cuando viaje fuera del mapa.

- » Los Australianos van a Sydney
- » Los Neo Zelandeses van a Auckland
- » Los Japoneses van a Osaka / Kobe
- » Las unidades Norteamericanas, Chinas y Filipinas van a Pearl Harbor
- » Los Soviéticos van a Murmansk
- » El resto de nacionalidades Aliadas van a Inglaterra

6.6 GUERRA DE MINAS Y FUERZAS DE TAREA DE MINADO

6.6.1 MINADO

Los campos de minas están creados por barcos capaces de llevar minas activas en una TF de Minado o Minado Submarino. En el mismo hexágono pueden existir múltiples campos de minas, y siempre que una TF entre en un hexágono con campos de minas, cada campo de minas en el hexágono es un riesgo para causar daños a los barcos de la TF. Cuando los campos de minas son detectados, el riesgo de hacer daños a las Fuerzas de Tarea disminuye. El mayor número de minas en un campo de minas, aumenta el riesgo de que una mina choque con un barco enemigo (hay un riesgo pequeño de que un barco de nuestro bando choque con una mina en un campo de minas amigo, pero esto es muy improbable).

6.6.1.1 CREACIÓN DE UN CAMPO DE MINAS

Los barcos capaces de llevar minas activas en un TF de Minado o de Minado Submarino crean campos de minas cuando tienen órdenes en una misión de minado, y una reserva de minas. A la TF se le asigna una posición con un Hexágono de Destino para colocar el campo de minas y además el botón de "Minado" ("Lay Mines") está marcado en la pantalla de la TF. Los barcos son adecuados si les está permitido pertenecer a una TF de Minado, o si son Minadores Especiales.

6.6.1.2 MANTENIMIENTO DE LOS CAMPOS DE MINAS

Los campos de minas se deterioran a lo largo del tiempo, pero se pueden mantener con los barcos Minadores apropiados.

6.6.1.2.1 DETERIORO DE LOS CAMPOS DE MINAS

El número de minas en un campo de minas en aguas profundas se deteriora un 33 % por día, en aguas poco profundas se deteriora un 5 % por día, y en las bases amigas con al menos un tamaño de puerto de 1 se deteriora un 1 % por día.

6.6.1.2.2 MINADORES

Una clase especial de barcos, los Minadores (tipo ACM) reducen el índice de deterioro de los campos de minas de las bases. Cada ACM puede salvaguardar (p.e. servir y reparar) a 150 minas del deterioro. Múltiples ACMs pueden estar estacionados en una base para salvaguardar a más minas. Los ACMs deben estar dispersos por la base para salvaguardar las minas de allí – Los ACMs no salvaguardaran las minas cuando estén en una fuerza de tarea que esté en la base.

6.6.1.3 ARMAMENTO DE MINAS

La munición de las minas está tratada de dos formas diferentes, para los dos tipos de barcos de minado: Minadores Regulares y Minadores Especiales.

6.6.1.3.1 MINADORES REGULARES

Los Minadores Regulares son clases de barcos “configurados normalmente” para sembrar minas, tales como los CM, DM, CMc. Su munición de minas normales está formada como armas en la lista de clase de artefactos, con una cantidad para sembrar, con un tamaño de soporte para sembrarlas, y la cantidad de minas cargadas como munición.

Los Minadores Regulares están listados en la Fuerza de Tarea de Guerra de Minas en la Tabla de Clases en la Sección 6.6.3 de abajo.

6.6.1.3.2 MINADORES ESPECIALES

Los Minadores Especiales son clases de barcos “no configurados normalmente” para el sembrado de minas, pero tienen la capacidad para hacerlo cuando son llamados a filas. Hay dos tipos de Minadores Especiales: Los Minadores Submarinos y los Minadores Auxiliares.

Los Minadores Especiales deben pertenecer a clases de barcos no listados en la Tabla de TF de Guerra de Minas. Cuando un barco es capaz de transportar minas especiales, descritas abajo, puede también ser puesto en las TFs de Minado.

6.6.1.3.2.1 SUBMARINOS MINADORES

Las minas especiales son colocadas por submarinos. Las minas especiales deben estar en el “Espacio de Armas de Minas Submarinos Especiales” (“Special Sub Mine Weapon Slot”) (espacio de armas # nueve (weapon slot # nine)), tiene un tipo de mina especificado pero no un número, soporte, información de la munición. Las Minas Especiales para submarinos son cargadas automáticamente cuando el submarino está incluido en una Fuerza de Tarea de Minado Submarino. El número de minas cargadas está basado en el número de tubos lanzatorpedos y la munición está marcada como dos. Esto simula a dos minas cargadas por cada tubo lanzatorpedos.

6.6.1.3.2.2 MINADORES AUXILIARES

Algún barco (incluyendo los minadores) que de lo contrario no transportan minas, pueden ser configurados para transportar minas cuando son asignados a una TF con una misión de minado. Estas minas especiales pueden estar en algún espacio de armas. Deben tener un tipo específico de minas y tienen todos los atributos de espacios de minas normales excepto como munición y blindaje. La munición está marcada a cero, para indicar que las minas no son transportadas normalmente, y el Blindaje está marcado al valor de la munición que es usada cuando las minas son transportadas.

6.6.1.4 REARMANDO MINAS

Las minas son recargadas desde la reserva. La reserva debe tener el número suficiente de minas apropiado para recargar / rearmar algunas minas con los barcos capacitados. Las minas pueden ser cargadas en algún puerto con la suficiente capacidad de rearmar las minas especificadas. La capacidad de rearmar está basada en el tamaño del puerto, incrementado por el soporte naval. El coste de la carga de las minas está basado en el coste de la carga del tipo de mina específico. Generalmente, la carga de minas funciona como la carga de alguna otra munición excepto por el requerimiento de su “reserva”.

Cuando un barco se está rearmando, los espacios de las minas normales sacarán minas desde la reserva para ser rearmado.

Cuando un barco se está rearmando y no está en una TF de minado, los espacios de las minas especiales seguirán vacíos (munición cero).

Cuando un barco se está rearmando y está en una TF de minado, los espacios de minas especiales para el barco estarán rearmados, con el valor de la munición creado desde el valor del blindaje de la clase de barco.

Un barco de superficie con minas especiales puede ser asignado a una TF de minado como si fuera un minador normal.

Una Fuerza de Tarea contiene solamente barcos que son válidos para un TF de minado y los barcos con espacios de minas especiales pueden ser cambiados al papel de minado desde otro papel. Sin embargo, esto NO provocará la carga de minas en espacios de minas especiales, a menos que esté hecho en un Puerto apropiado.

La no modificación de la capacidad de carga de un barco será hecha basada en el transporte o no transporte de minas.

6.6.2 DRAGANDO MINAS

Los barcos adecuados, para Dragar Minas o para una TF de Dragado de Minas Local, dragan los campos de minas.

6.6.2.1 CREACIÓN

Los barcos capaces de dragar minas válidos, en una misión de Dragado de Minas o en una TF de Dragado de Minas Local, dragan un campo de minas si tienen órdenes de dragado de minas, para una localización en un Hexágono de Destino dado para que el campo de minas sea dragado. Si una TF de Guerra de Minas está limpiando minas en un hexágono que tiene cañones costeros, la TF puede ser atacada por los mismos.

6.6.2.1.1 DRAGAMINAS

Las TFs de Dragaminas Regulares pueden ser creadas por un jugador o por la IA. Cuando la IA crea una TF de Dragaminas, solamente puede incluir barcos de una clase válida para dragar minas. Las TFs de Dragaminas Regulares dragan a7 hexágonos; Ellas están en el hexágono de destino y en los seis hexágonos de alrededor.

6.6.2.1.2 DRAGAMINAS LOCALES

Las TFs de dragaminas locales pueden ser creadas por un jugador o por la IA. Cuando la IA crea una TF de Dragaminas Locales, solamente puede incluir barcos de una clase válida "Dragaminas Locales". Las TFs de dragaminas locales dragan solamente 1 hexágono, el Hexágono de Destino. La IA posicionará las TFs de Dragaminas Locales para defender sus puertos principales, si los barcos están disponibles.

6.6.3 TABLA DE FUERZAS DE TAREA DE GUERRA DE MINAS

Tipo de Clase	Minadores	Minado submarino	Dragaminas	Dragaminas Locales
CA	SI	-	-	-
CL	SI	-	-	-
CLAA	SI	-	-	-
DD	SI	-	SI	-
DE	SI	-	SI	-
TB	SI	-	SI	-
E	SI	-	SI	-
PG	SI	-	SI	-
PF	SI	-	SI	-
KV	SI	-	SI	-
PC	SI	-	SI	-
PB	SI	-	SI	-
ML	-	-	SI	-
SS	-	SI	-	-
CM	SI	-	-	-
CMc	SI	-	-	-
DM	SI	-	-	-
DMS	SI	-	SI	-
AM	SI	-	SI	-
APD	SI	-	-	-
YMS	-	-	SI	SI
YP	-	-	-	SI
HDML	-	-	-	SI
AMc	-	-	-	SI

Un barco que perteneciendo a alguna Clase que tiene Minas Especiales como parte de su complemento de armas también puede ser incluido en una Fuerza de Tarea de Minado.

6.7 GUERRA SUBMARINA

Los submarinos pueden atacar en la superficie o mientras están sumergidos. Si el blanco del ataque no es una amenaza según el capitán del submarino, el puede atacar en la superficie. Es mucho más probable que lo intente esta noche, cuando los escoltas tienen dificultades para detectarlo. Los submarinos intentarán más atacar sumergidos si la TF tiene barcos de combate de superficie o es un ataque durante el día. La efectividad de un ataque submarino depende de las armas que esté usando, de las habilidades navales del capitán del submarino y del nivel de habilidad de la tripulación. A diferencia de los barcos de superficie, las tripulaciones de la mayoría de los submarinos aliados comienzan la guerra bien cualificadas para los ataques nocturnos. Los escoltas pueden descubrir un submarino antes de realizar un ataque o después (pero no a todos) y disparará a cualquier submarino que esté en la superficie, o al periscopio (raras veces trabaja), o puede hacerlo con un ataque de cargas de profundidad. Las armas de los escoltas, las habilidades navales del capitán y las habilidades de las tripulaciones de los escoltas determinan la efectividad de los ataques antisubmarinos.

La durabilidad de un submarino es una función de su máxima profundidad de inmersión, y esto también impactará enormemente en la efectividad de los ataques antisubmarinos. Cuando están en las aguas costeras, los submarinos no pueden aprovechar todas las ventajas de su máxima inmersión. Las cargas de profundidad pueden ser brutales y destruir un submarino muy rápidamente. Esto hace que atacar una TF de Combate Aéreo o de Combate de Superficie con muchos escoltas rápidos sea más peligroso que atacar una pequeña fuerza de tarea de carga sin escoltas. Los barcos con armas antisubmarinas, tales como destructores o barcos de patrulla son siempre buscados por los submarinos, pero el capitán del submarino usualmente determina si se producirá un encuentro. Por favor anotad que los submarinos también pueden ser usados para transportar suministros, combustible, tropas o para colocación de minas.

Los submarinos también pueden iniciar un combate con submarinos enemigos, aunque esto sucederá raramente.

6.8 FUEGO DE LA ARTILLERÍA COSTERA AL PASO DE LAS FUERZAS DE TAREA

Algunas veces una TF entra en el hexágono de una base enemiga, entonces los cañones costeros enemigos del hexágono pueden disparar a los barcos de la TF. Esto puede ocurrir si la TF tiene como su destino un hexágono con una base enemiga, o cuando está pasando a través del hexágono con destino a otra localización. Las TFs generalmente intentan evitar mover a través de hexágonos con bases enemigas cuando seleccionan los recorridos de sus movimientos tanto como para evitar este tipo de ataque, si es posible. Una TF con orden de mover a Manila (43 , 52) encontraría que debe mover a través del hexágono de Batan (42 , 51) para ir a Manila. Esto permitirá a la artillería costera de Batan disparar a estos barcos cuando estos naveguen por allí.

6.9 RETIRADA

Para reflejar la desesperada necesidad de barcos de combate en el Teatro del Atlántico por el bando Aliado, el jugador necesitará periódicamente retirar ciertos barcos US y Británicos desde el juego. La fecha de retirada de cada barco está marcada dentro del editor. Hay una penalización de Puntos Políticos por incumplir la retirada de un barco cuando está programada. Para retirar un barco, el barco debe estar fuera del mapa o en alguna base principal nacional excepto la NEI y PI.. Si estas condiciones son encontradas allí estará una opción en la pantalla de detalles del barco que permite que la retirada del barco sea seleccionada. Si el barco está programado para volver al Teatro del Pacífico, el barco volverá en su Fecha de Retorno como un refuerzo.

6.9.1 RETORNO

Los barcos que tienen que retirarse del Teatro del Pacífico pueden retornar al Teatro del Pacífico como un refuerzo, en la Fecha de Retorno que está marcada en el Editor. Los barcos retornados habrán recibido mejoras para el estado de mejora de sus clases según la Fecha de Retorno y habrán recibido las reparaciones necesarias. El retorno actual puede ser retrasado para permitir que estas reparaciones se completen.

7.0 UNIDADES AÉREAS

Las unidades aéreas (también llamados grupos aéreos) generalmente representan escuadrones o formaciones similares del mismo tipo de avión. Representan Escuadrones y Grupos para el jugador Aliado y Chutais, Sentais, Buntais y Hikotais para el jugador Japonés. Estos comprenden desde 9 a 72 aviones, aunque algunos grupos de hidroaviones basados en barcos pueden ser más pequeños.

Cada unidad está compuesta de un número de aviones de un modelo particular de aeronave, con el máximo número de aviones que pueden estar listos a un tiempo que depende de muchos factores tales como la nacionalidad, el tipo de avión, el tipo de formación Japonesa, y la capacidad del barco para aviones basados en barcos.



Los aviones entran en un total de cinco variedades: Cazas, Ataque, Bombarderos en picado, Transportes y Reconocimiento. El avión no está representado en el mapa como tal, pero más bien está siempre localizado en aeródromos o barcos. El tipo de aeroplano de los aviones de la unidad están diferenciados entre ellos gráficamente. Durante las fases de Movimiento Aéreo / Combate, una línea representa al avión mostrando su ubicación entre la base y el hexágono objetivo. Algunas acciones llevadas por las unidades aéreas, igual que las pérdidas, se muestran en la pantalla de los Eventos de Combate. Además, los pilotos individuales están clasificados por la Experiencia y Fatiga.

Las unidades aéreas basadas en bases terrestres dependen del Mantenimiento de los escuadrones de Mantenimiento de la Aviación, los cuales están en las Fuerzas de la Base y en las Unidades de Aviación Especiales (como los Regimientos de Aviación). Estas unidades contienen tropas de mantenimiento para atender los aviones e ingenieros para la construcción y el mantenimiento de las instalaciones de la base. Sin estas unidades de las fuerzas de las bases presentes, la base no puede mantener los aviones y sustentar el funcionamiento de la base en el combate. Las tropas de Mantenimiento de la Aviación no están adjuntas a algún escuadrón particular – su presencia en una base es suficiente para mantener las unidades aéreas presentes. Todos los escuadrones de ingenieros y los vehículos pueden construir y reparar las instalaciones de las bases.

7.0.1 TIPOS DE AVIONES

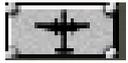
Los iconos siguientes aparecen en Visualizar Órdenes del Hexágono (Hex Command Display). Sus colores de fondo cambiarán basados en el bando que los use (rojo para los Japoneses, etc.)



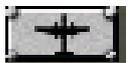
Los Cazas son empleados para conseguir la superioridad aérea en una batalla derribando los aviones enemigos. Generalmente son rápidos y altamente maniobrables.



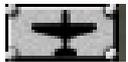
Los Cazas Bombarderos pueden volar en Misiones tipo caza – o bombardeo pero no son tan buenos como los otros, sus homólogos especializados.



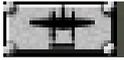
Los Cazas Nocturnos son usados y especializados especialmente para interceptar aviones enemigos durante la noche. Algunos utilizan formas tempranas de radar aerotransportado, otros están limitados a una vista especializada y a los ciclos lunares para detectar, aviones cercanos, y destruir sus blancos.



Los Bombarderos en Picado atacan blancos terrestres y navales cayendo en línea sobre sus blancos desde altitudes altas.



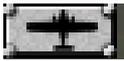
Los Bombarderos a nivel también atacan blancos terrestres y navales, pero llevan bombas de alta carga explosiva que sus primos los bombarderos en picado. Puesto que los Bombarderos a Nivel vuelan recto y a nivel, son menos certeros contra los blancos navales.



Los aviones de reconocimiento tienen autonomías extraordinariamente largas y son usados exclusivamente para descubrir enemigos. Aunque el reconocimiento aéreo es su activo primordial y están desarmados típicamente, es posible ordenar a las unidades de Cazas Aliados especializados a ejecutar "Misiones de Reconocimiento" ("Tac Recon"). Estos aviones estaban armados y lucharon regularmente en su camino hacia los blancos, algunos pilotos incluso clasificados como ases. La presencia de una cámara en un caza identificará esas unidades. Sus misiones pueden añadir al nivel de Detección de sus blancos. Un papel similar puede ser llevado a cabo por ciertos Bombarderos Ligeros de las Fuerzas Aéreas del Ejército Japonés.



Los aviones de transporte llevan tropas y suministros. Están limitados transportando repuestos con un pequeño costo de carga.



Los aviones de patrulla son hidroaviones usados principalmente para buscar barcos enemigos. Evidentemente los aviones de patrulla son anfibios, permitiéndoles operar lejos desde el agua.



Los hidroaviones están basados en barcos usados para la patrulla antisubmarina y la búsqueda naval.



Los Bombarderos Torpederos atacan a blancos navales volando al nivel del agua y dejando sus torpedos muy próximos al enemigo.

7.0.1.1 LOCALIZANDO AVIONES

Los escuadrones aéreos nunca (excepto para algunos hidroaviones) se encuentran directamente sobre el mapa. Solamente pueden ser vistos en aeródromos o portaaviones y en combate.

7.0.1.1.1 PORTAAVIONES BASE, PATRULLA, E HIDROAVIONES

Algún caza, caza bombardero, bombardero en picado, o tipo de avión bombardero torpedero pueden despegar desde un Portaaviones, pero no tienen necesariamente que aterrizar en el Portaaviones.

Los aviones Capacitados para ser Transportados están anotados como tales en su Pantalla de Información de Unidad Aérea (Air Unit Information Screen). Funcionan normalmente sobre Portaaviones, y pueden despegar y aterrizar sobre un Portaaviones y ejecutar Misiones no transferidas desde él.

Ciertamente otras unidades están listadas como con Capacidad de ser Transportables en sus Pantallas de Información de Unidad Aérea (Air Unit Information Screen). Estos aviones deben estar completamente operativos sobre los Portaaviones, pero tienen un altísimo riesgo de sufrir Pérdidas Operacionales durante los despegues y aterrizajes. Precisamente porque un avión esté Capacitado para ser Transportado (p.e. para estar construido para operaciones transportadas, debe tener un gancho de cola y otros equipamientos necesarios) no significa que el piloto esté cualificado para aterrizar y despegar desde uno.

Si en un escuadrón aéreo está un caza, caza bombardero, bombardero en picado, o bombardero torpedero y no está Capacitado y Cualificado para ser Transportado, y está localizado en un Portaaviones, puede solamente ser transferido a un Portaaviones en el mismo hexágono (cargado con grúas, ya que no podría aterrizar sobre un Portaaviones) o solamente puede volar desde el Portaaviones cuando se le ordene transferirlo a una base. También, los portaaviones nunca deben transportar más que 5 unidades aéreas en este caso.

Algunos hidroaviones o cazas con flotadores pueden estar basados sobre un Acorazado, Crucero Pesado, CS (Crucero portaaviones), u otros barcos tipo no portaaviones que tienen la capacidad de transportar aviones. Los Portaaviones (incluyendo los Portaaviones Ligeros y los Portaaviones de Escolta) no pueden transportar hidroaviones. Los hidroaviones, cazas con flotadores, aviones de patrulla pueden estar basados en algún aeródromo amigo, incluyendo aquellos de tamaño 0 siempre y cuando estén sobre un hexágono costero.

7.0.1.1.1.1 ATERRIJAJES DE EMERGENCIA

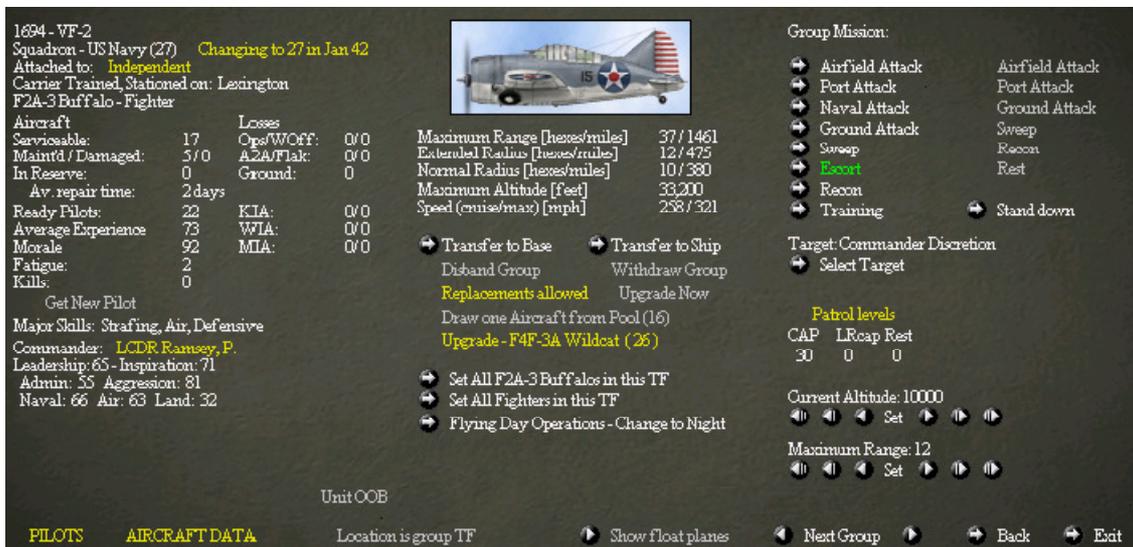
Los aviones que intentan volver a un Portaaviones que ha sido lo suficientemente dañado para impedir operaciones aéreas intentarían en cambio aterrizar en otro Portaaviones o aeródromo que esté dentro de su autonomía pendiente. Los aviones que no pudieron hacer un aterrizaje de emergencia en otro Portaaviones es porque se excedía el 110 % de la capacidad

de aviones del Portaaviones. Los aviones que son redirigidos de tal manera intentaran volver a sus Portaaviones de origen cuando las condiciones estén mejoradas. Cuando todos los Portaaviones amigos están llenos al 110 % de sus máximas capacidades de aviones padecen bajas operacionales, pero sus pilotos tendrán un índice altísimo de supervivientes. Esto emula un amerizaje cerca del portaaviones.

En el caso donde una TF de CV está operando "Operaciones en Alta Mar" ("Blue Water Ops"), o fuera de la autonomía desde una base terrestre amiga un Amerizaje Masivo AFs puede ocurrir, pero la probabilidad de supervivencia de los pilotos es tan alta que las Bajas Operacionales normales como está asumido que el amerizaje ocurra dentro de la TF de CV y los pilotos puedan ser recogidos. Donde las unidades originales intactas estén perdidas, los pilotos están marcados en el fondo de Pilotos de la Reserva con un retraso de viaje de 2 semanas asociado, donde llegan a estar disponibles para reasignarlos a otras unidades, o al fondo del Mando de Entrenamiento.

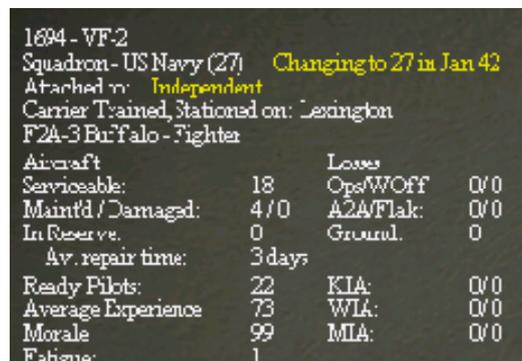
7.1 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE LA UNIDAD AÉREA (AIR UNIT INFORMATION SCREEN)

Seleccionando una unidad aérea, aparecerá la Pantalla de Información de la Unidad Aérea.



En este ejemplo, estamos viendo al Escuadrón VF-2, un escuadrón de cazas basado en el Lexington. Una imagen en miniatura del avión aparece en el centro de la parte superior.

En el lado superior izquierdo, la información respecto a la nomenclatura de la unidad y la localización de servicio esta listada. 1694 es el número de identificación de la unidad que identifica la unidad en el Editor. Buscar en la Documentación del Editor para más detalles. Desde este ejemplo vemos que este es el Escuadrón VF-2, un escuadrón de la US Navy, actuando como un mando Independiente. Haciendo clic en Independiente (Independent), podemos ver que esta unidad debe estar adjunta a algún



mando disponible en el juego. El número 27 indica el Máximo de Aviones disponibles, el cual es el número máximo de aviones que pueden estar listos en un tiempo para esta unidad.

Si el grupo puede aumentar el tamaño, entonces el tipo y la fecha del aumento de tamaño es mostrado cerca del tamaño máximo operacional del escuadrón.

El VF-2 está Adiestrado para Portaaviones (sus pilotos saben como operar sus aviones desde un portaaviones), está estacionado en el Portaaviones Lexington, y esta compuesto por cazas del tipo F2A-3 Buffalo. Hay 18 aviones útiles en el escuadrón (p.e. listos para operaciones de

combate), y 4 aviones están siendo reparados (han sido dañados en combate o necesitan un mantenimiento regular o revisión) y ninguno en la reserva (aviones extras para reemplazar aquellos perdidos o seriamente dañados en combate). Las pérdidas están recogidas a la derecha y están separadas según su motivo. Los valores de la derecha de la barra son acumulativos. Los de la izquierda son los del último día. Las causas son Operacionales (Ops) / Accidentes (Write offs (WOffs)), derribados en combate aire – aire (A2A) / Antiaéreos (Flak), y en tierra (Ground). Ver la Sección 7.2.1.14 Bajas Operacionales de los Aviones para más información sobre Accidentes (Write Offs).

El número de pilotos activos es de 22, y su experiencia promedio es de 73 y la moral es de 99. Su nivel de fatiga es de 6, y no han hecho ninguna baja (p.e. no han derribado ningún avión enemigo) todavía. Como el registro de los A/C (aviones) perdidos está por encima, los pilotos están también listados ahora como bajas debido a su destino KIA, MIA, o WIA e igualmente parados como acumulación o el día actual.

Porque el número de aviones asignado al escuadrón es igual al número de pilotos asignados, los botones que nos permiten asignar nuevos pilotos están en gris. El botón Obtener_Piloto_Nuevo (Get_New_Pilot) asignará un piloto nuevo al escuadrón. El botón Obtener_2 (Get_2) (o sin embargo muchos pilotos de la unidad es corto) asignará pilotos al escuadrón por encima del número de aviones (2 más que los pilotos que tenemos) en el escuadrón.

Los pilotos pueden ser añadidos a un grupo por encima de 1/3 del tamaño operacional del grupo.

```

Commander: LCDR Ramsey, P.
Leadership: 65 - Inspiration: 71
Admin: 55 Aggression: 81
Naval: 66 Air: 63 Land: 32
    
```

A la izquierda del botón, vemos que el comandante de este escuadrón es LCDR Ramsey, P., cuyos ratios son 65 de liderazgo y 71 de inspiración. Puede ser reemplazado haciendo clic sobre su nombre, el cual nos llevará a una nueva pantalla:

Current Leader of VF-2 is LCDR Ramsey, P. (1 political points)
 Choose Leader Exchange will cost 0 political points Political Points Available: 200

Name	Leadership	Inspiration	Rank	Points	Naval	Land	Air	Admin	Aggres	Travel time
Ramsey, P.	65	71	LCDR	1	66	32	63	55	81	0
Steinke, K.L.	63	53	LCDR	1	44	16	50	51	67	3
McFarland, D.W.	63	48	LCDR	1	44	20	57	37	62	3
Mailhot, S.V.	63	45	LCDR	1	49	21	54	50	54	3
Szumski, C.P.	62	52	LCDR	1	54	22	55	39	57	3
Spicer, R.M.	62	52	LCDR	1	53	19	55	48	53	3
Sloan, V.R.	62	51	LCDR	1	43	26	54	39	53	3
Himal, D.S.	62	50	LT	1	47	19	59	47	47	3
Franklin, G.L.	62	46	LCDR	1	47	14	55	41	63	3
Ecowell, E.Z.	62	54	LT	1	38	11	60	40	50	3
Avilla, M.T.	62	54	LCDR	1	43	23	54	39	58	3
Varga, R.H.	61	49	LCDR	1	43	16	55	50	57	3
Steinberg, W.	61	48	LCDR	1	36	20	56	56	54	3
Flanagan, K.	61	48	LT	1	48	13	54	41	63	3
Bispham, K.T.	61	54	LT	1	39	20	59	48	54	3
Arrowsmith, K.	61	51	LCDR	1	48	20	53	44	67	3

Evaluation of Ramsey, P.:
 LCDR Ramsey, P. is known to be a very promising and very aggressive officer.

Done Exit

A la izquierda está una lista de todos los oficiales que pueden tomar el control de este escuadrón, así como cada uno de sus ratios de Mando (Leadership) e Inspiración (Inspiration), Rango (Rank), y el coste en Puntos Políticos (Political Points) asignados a ellos (el mayor coste de Puntos Políticos para un oficial, lo más barato por realizar el trabajo, y lo más caro por despedirle).

También en la pantalla está la información para el líder actual, la cual detalla su nombre, su coste en Puntos Políticos, cuantos Puntos Políticos tienes disponibles, y una evaluación pequeña del líder, y el tiempo de viaje en días del juego. Como podemos ver en este ejemplo, el Comandante Ramsey, P. está evaluado como muy agresivo y muy prometedor. Para reemplazar al Comandante Ramsey, haz clic en un nombre de la lista y haz clic en la flecha al lado de Hecho (Done) el botón de la derecha. El número de puntos de coste del nuevo oficial serán deducidos del fondo de Puntos Políticos del jugador.

Nótese que las unidades aéreas con Capacidad para Portaaviones aterrizando en un portaaviones sufren bajas operacionales más altas que las unidades Entrenadas para un Portaaviones. Solamente los grupos aéreos Capaces para Portaaviones o Entrenadas para Portaaviones pueden aterrizar en un portaaviones.

Además, en la pantalla anterior, haciendo clic sobre el texto Pilotos **(PILOTS)** aparecerá una lista de Pilotos:

VF-2 is flying the F2A-3 Buffalo and has 22 pilots, Average Experience: 73, Average Fatigue: 1, Total Kills: 0
 Skills - Air: 73, Strafe: 74, Defend: 72 US Navy

Rank	Name	Fat	Mis	Kills	Exp	Air	NavB	NavT	NavS	Recn	ASW	Tran	GndB	LowN	LowG	Staf	Defn
LCDR	Flatley Jr, J.H.	2	1	0	83	86	38	41	38	45	43	38	36	46	42	85	79
LCDR	Ramsey, P.	0	0	0	81	85	44	42	43	39	42	48	39	35	43	85	85
LTJG	Simpson, F.H.	0	0	0	78	79	41	41	34	46	40	34	40	36	37	79	71
LT	Bauer, L.H.	0	0	0	77	76	38	40	37	48	41	46	42	39	36	81	78
ENS	Allard, C.	0	0	0	77	74	37	44	33	33	44	34	43	42	44	80	74
ENS	Achten, J.A.	0	0	0	77	77	39	43	37	33	33	45	45	39	38	79	77
ENS	Sumrall, H.M.	0	0	0	76	74	32	43	32	42	43	35	49	36	44	76	74
ENS	Freese, C.E.	0	0	0	75	74	33	40	42	39	49	36	41	40	38	71	75
ENS	Firebaugh, G.E.	0	0	0	75	78	39	39	37	38	39	34	40	35	36	72	75
ENS	Rutherford, H.E.	0	0	0	74	77	31	35	42	39	48	39	38	46	36	72	78
ENS	Carmody, H.T.	0	0	0	74	74	45	34	35	43	42	38	37	46	41	75	73
ENS	Barnes, D.C.	4	3	0	73	73	42	35	38	33	40	34	38	35	32	86	80
ENS	Brooks, G.W.	0	1	0	73	76	37	41	40	43	39	38	46	44	39	73	77
ENS	Packard, H.S.	4	3	0	72	70	45	41	39	35	34	39	38	36	42	71	69
ENS	Cheek, T.F.	5	3	0	72	70	40	44	39	35	36	48	38	45	40	76	67
ENS	Gay Jr, T.S.	8	3	0	72	69	38	33	40	36	43	32	43	37	37	74	75
LT	Bull, R.	5	4	0	70	67	39	43	41	37	39	38	38	39	45	72	73
ENS	Rinehart, C.F.	0	0	0	69	72	34	40	38	43	44	36	43	36	39	66	67
ENS	Mason, N.	0	0	0	67	68	34	41	36	34	39	44	37	43	43	63	65
ENS	Peterson, D.	0	0	0	67	69	36	37	46	46	40	40	42	46	31	69	61
ENS	Nagle, P.L.	0	0	0	64	67	37	41	36	37	41	36	37	38	45	68	67
ENS	White, G.A.	0	0	0	63	60	39	40	41	41	34	41	36	39	68	62	

Esta lista de pilotos muestra todos los asignados actualmente al escuadrón, incluyendo sus Rangos (**Rank**), Nombre (**Name**), Experiencia Total (**Exp**), Fatiga (**Fat**), el número de Misiones voladas (**Mis**), el número de victorias aire a aire (derribos) (**Kills**) y su nacionalidad (**Nat**). 13 Sub Habilidades distintas también son mostradas y seguidas para cada piloto. La acumulación más alta de habilidades Promedio esta listada en la parte superior de la pantalla debajo de la línea de información de la unidad. Estas pueden ser consideradas las Fuerzas de la unidad.

Los colores usados en esta pantalla denotan cambios significativos en el estatus de los pilotos. Un nombre de piloto en **amarillo** indican que su Experiencia Total (**Exp**) esta por encima de 80 y es apto para transferirlo al Mando de Entrenamiento. El **Blanco** indica que está asignado actualmente a un avión y está listo para volar. El **negro** indica que está apartado del servicio de vuelo debido a la excesiva fatiga o a una escasez de aviones. El **rojo** indica que el avión del piloto está siendo reparado y no está utilizable. Al piloto se le puede asignar un nuevo avión si hay uno disponible debido a las bajas de pilotos o a aviones adicionales. Una sub-habilidad en **Verde** indica que este valor se ha incrementado desde el comienzo del mes. Las habilidades mejoran relativamente fácilmente con los valores bajos, pero es más duro conseguir un nivel de habilidad con valores más altos.

Cerca del botón de los Pilotos está la conexión Datos del Avión (**Aircraft Data**). Seleccionando esto te llevará al subnivel de Datos del Avión de la pantalla de la Unidad Aérea. Aquí encontraras los valores de la base de datos para el tipo de avión que la unidad está actualmente utilizando, como son: Varias autonomías en hexágonos y millas náuticas, dibujo de diseño del avión, armamentos & cargas exteriores. Los dos nuevos rasgos añadidos son el valor MVR a altitudes diferentes & el índice de capacidad de servicio. Los valores típicos MVR disminuyen cuando un avión incrementa su altitud, y el índice de servicio es un factor que explica la complejidad de un avión y / o la facilidad de mantenimiento.

Volviendo a la Pantalla de Información de la Unidad Aérea principal:

La columna central muestra la siguiente información:

- » Un dibujo del avión
- » El Alcance Máximo en hexágonos y en millas (**Maximum Range [hexes/miles]**) (expresado como Alcance en Hexágonos / Alcance en millas como, **37/1461**, treinta y siete hexágonos y mil cuatrocientas sesenta y una millas de media)
- » El Radio Extendido (**Extended Radius [hexes/miles]**) en hexágonos y millas
- » El Radio Normal en hexágonos y millas (**Normal Radius [hexes/miles]**)
- » La Altitud Máxima, medida en pies (**Maximum Altitude [Fet]**)
La velocidad de crucero y máxima, medida en millas por hora (**Speed [cruise/max] [mph]**)



Si el avión puede transportar depósitos auxiliares, una línea adicional puede aparecer indicando si los depósitos auxiliares están en uso.

También, varias órdenes se pueden dar a la unidad aérea en esta columna, incluyendo:

- » La transferencia a la Base, la cual abrirá una nueva lista que permitirá al jugador seleccionar un destino desde la lista, o seleccionar un destino desde el mapa. Si los destinos no están listos, entonces ninguno está en el alcance del este escuadrón aéreo.

Si esta opción está seleccionada aparecerá una nueva pantalla:

Pick Destination Base for 22x F2A-3 Buffalo based on Lexington								TRANSFER
Name	Supplies	Range	Groups	Size	Aircraft	Support	Base Hq	
Wake Island	1032	11	1	3	12	11	Pacific Fleet	
Midway Island	1728	18	1	4	11	24	Pacific Fleet	
Johnston Island	321	24	1	2	2	25	Pacific Fleet	
Lihue	341	35	0	1	0	0	Pacific Fleet	
Baker Island	10	35	0	1	0	0	Pacific Fleet	

Algunas bases dentro de su alcance estarán listadas aquí, con la cantidad de suministros localizados allí (**Supplies**), el alcance en hexágonos que hay desde la base a la posición del escuadrón (**Range**), la cantidad de otros Grupos aéreos (o escuadrones) que están localizados en esa base (**Groups**), así como el tamaño de la base (**Size**), la cantidad de aviones presentes (**Aircraft**), la cantidad de Soporte o mantenimiento (**Support**) y los Cuarteles Generales (HQ) asignados a la base (**Base Hq**). Los Cuarteles Generales (HQ) limitados tienen una (R) adjunta al nombre.

La designación -r identifica las bases en las que la unidad aérea puede transferir por *tierra* (siendo embalado y transportado). Ver la secciones 7.0 & 7.2.3 para más detalles.

Un * contra la cantidad de Grupos indica que la localización de la base madre de este grupo (aplicable a partes y sub-unidades).

Un alcance de “-999 días” indica un movimiento mayor a un día. Esto puede ser debido a una casilla de fuera del mapa o a un destino de envío que está demasiado lejos. Seleccionando esto colocará el grupo dentro de la planificación de refuerzos por muchos días.

Si una base está sobresaturada de grupos o aviones, entonces el número aparece en **ROJO**.

- » Disolver el Grupo, el cual disolverá el escuadrón (si esto está seleccionado, el ordenador preguntará si la unidad sería reformada; si es así retornará como un refuerzo en 120 días, utilizando los aviones disponibles en el fondo de reemplazos para intentar llenar la unidad para completar su fuerza, si no, la unidad es eliminada permanentemente del juego). Al disolver se transferirán los aviones y pilotos a un grupo con el mismo avión en la base. Si no hay un grupo disponible, los aviones del grupo pueden ser disueltos dentro del fondo de aviones dentro del alcance de la Base de

Origen del grupo. Si no, el grupo puede todavía ser disuelto pero el avión será baja. El texto "Grupo Disuelto" ("Disband Group") estará en **ROJO** para indicar que el avión está retirado. Los grupos no pueden estar disueltos dentro de otro grupo que hiciera que el nuevo grupo excediera su nivel operacional.

- » Reemplazos no / Permitir Reemplazos (No Replacements / Replacements allowed), el cual no permitirá o permitirá, respectivamente, que el reemplazo sea aceptado por el escuadrón (esto es útil para decidir cuando quieres que ciertos escuadrones tengan una prioridad en recibir aviones). Cuando el reemplazo está marcado, el mensaje de "Permitir Reemplazos" se cambia a "Los Reemplazos se demoran 99 días", para indicar cuanto tiempo pasará antes de tener más reemplazos para el grupo.
- » Sacar un Avión desde el Fondo (15) (Draw one Aircraft from the Pool (15)), esto permite asignar un avión adicional (por encima del máximo permitido) al escuadrón, una avión cada vez. El número (15) muestra que un máximo de 15 aviones están disponibles en el fondo. Una vez un grupo tiene su máximo de aviones, más aviones pueden ser movidos directamente dentro de la sección En Reserva (In Reserve) del grupo por encima de un máximo de cuatro (4). Esto representa inmediatamente aviones de sobra. Esto no afecta al límite de aviones del portaaviones (CV) ya que estos aviones están considerados para estar " colgando desde las vigas" ("hanging from the rafters").
- » No Mejoras / Mejoras – el tipo de avión, la cual bloqueará cualquiera o permite alguna mejora de los aviones del escuadrón. Si está permitido, el nombre del tipo de avión que ese escuadrón mejorará es enseñado (si está disponible; pero este no está una indicación del nuevo tipo de avión será transferida inmediatamente, sino que este escuadrón quiere mejorar su avión en la oportunidad más temprana posible). Mejorar un avión requiere que un número de aviones Listos Máximo del nuevo tipo de avión estén disponibles en el fondo de la producción.
Si la opción de mejora del jugador está activada, entonces haciendo clic sobre el texto de mejora aparecerá una lista de aviones disponibles que pueden ser seleccionados. La lista muestra el nombre del avión, la cantidad en el fondo, propietario y fecha de disponibilidad. Haciendo clic derecho en el nombre del avión mostrara datos sobre el nuevo avión, o hacer clic en el nombre para elegir mejorar a ese avión. El avión que no esté actualmente siendo producido tiene sus detalles en gris.
- » Traslado al Barco, el cual permite al jugador mover el escuadrón a otro portaaviones que este a su alcance y que tenga espacio para él. Una nueva lista se mostrará con las posibles localizaciones; si no aparecen localizaciones entonces es que no hay ningún barco a su alcance en acepté a escuadrón. El traslado de un tipo de avión no preparado para portaaviones cambia el mensaje a "Traslado a Barco atracado" ("Transfer to docked Ship") para indicar que el portaaviones necesita estar atracado para mover los aviones. La carga del grupo como carga en un barco está hecho para usarlo en la "Carga de tropas" ("Load troops") en la pantalla de la TF.

Si la opción está seleccionada, aparecerá una nueva pantalla:

Type	Name	Ops	Range	Groups	Capacity	Aircraft	Location
CV	Enterprise	0	21	4	90	31	TF 406

Desde aquí, todos los *barcos* disponibles que están dentro de su alcance y que pueden aceptar el escuadrón estará listado. El tipo de barco es mostrado (**Type**), su Nombre, su valor de puntos Operacionales (**Ops**), el Alcance de ese barco (**Range**), el número de Grupos que actualmente están en él (**Groups**) la Capacidad máxima de aviones del barco (**Capacity**), el número actual de Aviones localizados actualmente sobre él (**Aircraft**), y su Localización (una base o nombre de la TF) (**Location**). El avión está mostrado en **RED** si el traslado causará al CV cesar las operaciones aéreas.

- » La opción Retirada del Grupo (Withdraw Group) es precisamente como Licenciar excepto que los pilotos permanecen con la unidad y retornan con ella cuando ella retorna al juego retirando el traslado del avión a un grupo con el mismo avión en la base. Si el grupo no está disponible, los aviones listos del grupo pueden ser devueltos al fondo de aviones si están dentro del alcance de la Base Origen del grupo. Si no el

grupo todavía puede retirarse pero el avión es dado de baja. El texto “Grupo Retirado” (“Withdraw Group”) estará en **ROJO** para indicar que el avión está de baja. La Retirada de unidades aéreas no las separa permanentemente del juego pero tardará en volver 60 días. Los grupos no pueden ser licenciados dentro de otro grupo que pudiera hacer un grupo nuevo si excede su nivel operacional.

- » La opción Mejora Ahora (Upgrade Now) permite al jugador ordenar una mejora inmediata del avión en la unidad a un modelo de avión más nuevo (ver sección 16.2.3).

Los comandos varios siguientes permiten al jugador asignar órdenes para un escuadrón y entonces hacer que esas órdenes se apliquen a todos los otros escuadrones similares en la base o Fuerza de Tarea:

- » Asignar a todos el tipo de avión en esta base / TF permite al jugador seleccionar las órdenes para este escuadrón particular y dar las mismas órdenes exactamente a cada escuadrón del mismo tipo de avión en la base / TF actual. Esto ahorra tiempo si el jugador quiere dar la misma orden a cada tal escuadrón.
- » Marcar todos los tipos de aviones en esta base/TF es similar a Todo tipo de aviones (arriba), pero alguna selección de órdenes se aplicará a todos de este tipo de avión (caza, bombardero torpedero, etc.) en la base/TF, sino del escuadrón seleccionado actualmente. Por ejemplo, un Wildcat y un Corsair ambos son cazas. Si el escuadrón de cazas de cada uno de estos tipos estaba localizado en el mismo hexágono, seleccionando esta orden se asignará la orden para los dos, ya que son todos aviones tipo caza.

El marcar todos los mandos no asigna el estatus de mejora a los mismos (Mejorar ahora (Upgrade Now) y Mejora/No mejora (Upgrade/Do not Upgrade)), y tampoco lo hace el marcar el Aceptar Reemplazos (Accept Replacements) de los mismos.

Finalmente, el jugador puede cambiar el escuadrón desde Operaciones de Diurnas a Operaciones Nocturnas, o viceversa. El escuadrón que esta asignado a Operaciones Diurnas sufrirá penalizaciones

sí está bajo Operaciones Nocturnas, como sucederá a los escuadrones de Operaciones Nocturnas operando durante el Día.

La columna más a la derecha nos dan el Grupo de Misiones que se puede asignar al avión. Seleccionando una flecha cerca de la Misión tipo, el jugador establecerá a ese Escuadrón que realice esa Misión particular en el hexágono objetivo. El hexágono del objetivo también se selecciona aquí.

Las Misiones Primarias incluyen:

- » Escolta (Escort) – En esta Misión, el avión intentará escoltar a los bombarderos volando en ataque aéreo desde el mismo aeródromo (y en algunos casos desde otros aeródromos; los cazas desde una base pueden escoltar bombarderos desde otra base si los cazas están tan próximos al blanco como los bombarderos. Las unidades que tienen una Misión de Escolta no iniciaran un ataque aéreo por ellas mismas, pero en cambio se juntaran con el ataque ofensivo cuando empiece a ser atacado. Si el blanco de los aviones escoltados está cubierto tiene un nivel de detección bajo, hay una posibilidad de que los aviones de escolta esquiven a las Patrullas de Combate Aéreo (CAP) enemigas (recibiendo bonos sustanciales para el combate). Sin embargo, es mucho más probable que las CAP sorprendan que los Escoltas, en igualdad de condiciones.
- » Barrido (Sweep) – En esta Misión los aviones intentarán sacar a las CAP enemigas dentro del hexágono del blanco comprometiéndolas a un combate aéreo. Si el grupo



ataca a 100', los aviones también intentan ametrallar el blanco si las CAP no son conducidas hacia ellos. Los escuadrones están limitados a un Barrido de Cazas por día; si el clima se mantiene los cazas vuelan una Misión de Barrido en la mañana, y podrán volar otra por la tarde.

- » Ataque a los aeródromos (Airfield Attack) – En esta Misión los aviones se cargaran con bombas e intentan bombardear los aeródromos enemigos y otros blancos de la base aérea.
- » Ataque a Puertos (Port Attack) – En esta Misión los aviones estarán armados con bombas e intentaran bombardear las instalaciones de un puerto enemigo y otros blancos del puerto incluidos barcos anclados.
- » Ataque Naval (Naval Attack) – En esta Misión el avión intentará usar bombas o torpedos contra una Fuerza de Operaciones enemiga.
- » Ataque Terrestre (Ground Attack) – En esta Misión el avión intentará bombardear una unidad terrestre enemiga.
- » Reconocimiento (Recon) – La unidad enviará un avión a realizar un reconocimiento fotográfico de una base enemiga, las unidades terrestres o TF. (Los grupos aéreos de reconocimiento de largo alcance, pueden volar 2 aviones por Misión de Reconocimiento volada). Esto puede incrementar el nivel de detección del blanco. Las Misiones de Reconocimiento son especialmente difíciles de interceptar con CAP o disparos bajos con Antiaéreos. Las Misiones de Bombardeo reconocerán automáticamente sus blancos (tomando fotos cuando bombardean), pero esto es menos efectivo que volando una Misión de Reconocimiento específica. (Referirse a la sección 10.2 Vuelos de Reconocimiento).
- » Búsqueda Naval (Naval Search) – El avión buscará a las Fuerzas de Operaciones enemigas (submarinas o de superficie) en todas las direcciones fuera de su alcance extendido. Ellos transportaran una carga de bombas de alcance extendido en el caso de descubrir un submarino o un barco de superficie, en este caso intentará atacar a no ser que lo detecten las CAP o Antiaéreos. Los aviones individuales buscando a las Fuerzas de Tarea enemigas conducirán la búsqueda naval. La búsqueda continua aunque una TF sea detectada o el avión exceda su rango. Una vez que una TF es detectada, el avión puede terminar su vuelo dependiendo del alcance al blanco, lo más cerca que la TF está de la base del avión, lo más probable que el avión pueda continuar volando buscando. Las búsquedas dentro de los 5 hexágonos de la base son lo más probablemente para detectar las TFs que hay estando un número de aviones transitando a y desde las áreas de búsqueda. Dando el alcance máximo a un alcance más bajo que el alcance total extendido mejorará la posibilidad de detectar, esto puede traducirse en más vuelos para el mismo avión. Porqué la búsqueda puede estar terminada debido a detectar una TF, es posible que los mejores blancos puedan ser fallados.

Las misiones de búsqueda pueden ser realizadas en sectores con un arco de 10 grados. Los aviones en un grupo son asignados a una búsqueda uno a un tiempo desde el comienzo del sector al final del sector. Si hay más aviones en el sector, entonces el proceso es repetido. Por ejemplo, 10 aviones en búsqueda sobre un arco del final de 3 sectores o subir hasta 4 al primero, 3 al segundo y 3 al tercero. El beneficio de esto es que solamente la TF dentro de este arco es considerada, así concentrando activos en un teatro particular. La posibilidad de observación del enemigo es incrementada con el número de aviones buscando. Cuando una unidad tiene un Nivel de Búsqueda Naval marcado como más que cero, entonces el porcentaje de la unidad marcará que vuele automáticamente en esta Misión, con el resto de los otros aviones volando la Misión marcada por la unidad o el resto (si la Misión está en Búsqueda Naval).

- » Patrullas de guerra antisubmarina (ASW Patrol) – Una Misión ASW (guerra antisubmarina) es igual que una Misión de Búsqueda Naval excepto que la autonomía volada es cortada en medio y la ocasión de atacar un submarino una vez que es detectado se incrementa. La búsqueda ASW tiene una mejor oportunidad para detectar una TF Submarina que una TF de superficie, mientras que la búsqueda Naval tiene una mejor oportunidad para descubrir una TF de Superficie más que una TF Submarina. La oportunidad de observar al enemigo se incrementa con el número de aviones que estén buscando. Cuando una unidad tiene un Nivel de Patrulla Antisubmarina más grande que cero, entonces el porcentaje marcado de la unidad hará que vuele automáticamente en la esta Misión, con el resto de los aviones en reposo.

Los aviones que ejecuten una Patrulla Antisubmarina solamente descubrirán al Alcance Máximo que haya sido marcado para ellos. Con el alcance más bajo marcado, es más grande la oportunidad para detectar un submarino dentro de su alcance marcado.

- » Ataque a ciudades (City Attack). Con esta opción el jugador consigue que aparezca una lista de todas las ciudades dentro de su alcance. Cuando la ciudad es seleccionada, los tipos de industrias específicas son listados en la derecha. Uno de cada uno debe ser escogido. Si el jugador selecciona a discreción del mando para el blanco de la ciudad, todavía deben seleccionar un tipo de general de industria a bombardear.

Cuando una ciudad es atacada, hay una oportunidad que un incendio pueda iniciarse. Un nivel de incendio aparecerá cuando el cursor del ratón este posicionado sobre una base, más o menos la lista de la industria enemiga. La ciudad atacada sobre su mano de obra tiene una alta probabilidad de crear un alto nivel de incendios que causaran daños a algunos y a toda la industria. El nivel de incendio puede tomarse tan alto como 40 millones, y es dividido por 10 cada 12 horas de que el incendio fuera provocado. Los niveles muy altos continuaran causando daños. Lo más grande del blanco a la mano de obra, es la facilidad de conseguir que empiece una tormenta de fuego.

También, el sembrado aéreo de minas es una opción aquí si una ciudad con un puerto es atacada. La Misión de sembrado aéreo de minas no se puede volar hasta después de 1943.

Si el Sistema de Producción (sección 13.0) no está marcado, las partes no industriales, recursos, o petróleo pueden ser atacados.

- » Transporte de suministros (Suplí Transport) - La unidad de suministros por vía aérea a sus DH (Hexágono de Destino) no tiene que disponer obligatoriamente de un campo de aviación (esto implica que el suministro debe ser lanzado desde el aire a las unidades terrestres situadas en el campo). La unidad debe tener una unidad aliada en el destino para que la Misión se realice, Las Misiones de Transporte pueden volar a destinos que estén en un radio de la mitad (50%) del radio de alcance máximo de la base de suministros, o del rango de alcance del transporte aéreo. La cantidad de suministros transportados depende de la capacidad del avión de transporte.
- » Transporte de tropas (Troop Transport) - La unidad de transporte aéreo de tropas a una base de destino (debe haber un aeropuerto de al menos tamaño 1, salvo que la unidad transportada sea de paracaidistas). La opción de Recoger Tropas está disponible si en el destino existe un grupo aéreo. Este permite ordenar al grupo aéreo volar a la base, recoger una unidad terrestre en la base y regresar al destino actual de la unidad aérea. Para que suceda un transporte o carga de tropas, hay que seleccionar una unidad terrestre o la misión no se ejecutara. Las misiones de transporte pueden volar a destinos que estén dentro del radio de acción de la unidad aérea si lleva tropas paracaidistas o la mitad del radio de acción máximo si se desplaza entre bases aliadas. La cantidad de tropas transportadas depende de la capacidad de los transportes. Solamente las armas en una unidad terrestre con un coste de carga menor de 7 pueden ser lanzadas desde el aire (como ejemplos están el cañón de 37mm AT o el mortero de 120mm que son las mayores armas que un avión puede transportar). Armas con un coste de carga mayor de 9, pueden ser transportados por aire entre bases. Las unidades que no pueden ser transportadas en un único envío, deben ser fraccionadas en dos unidades, de manera que una de ellas permanece en el origen mientras que la otra parte llega al destino.
- » Entrenamiento (Training) - Los aviones de la unidad pueden realizar misiones de entrenamiento para mejorar la experiencia de los pilotos. El número de aviones que pueden volar esta relacionado porcentaje del Nivel de Entrenamiento (por ejemplo, si el nivel de entrenamiento es 30, entonces el 30% de los aviones de la unidad pueden volar en entrenamientos) Los aviones que realizan misiones de entrenamiento tienen Perdidas Operacionales y pueden verse implicadas en combate con aviones enemigos que sobrevuelen sus hexágonos. Las unidades en misiones de entrenamiento tienen sus turnos CAP o de Nivel de Búsqueda Naval dentro de sus Niveles de Entrenamiento.

Una misión secundaria puede ser seleccionada como la misión de entrenamiento, o una cualidad genérica puede ser mejorada si no esta seleccionada una misión. Para ayudar con el entrenamiento, la primera misión genera automáticamente la misión de entrenamiento. Si el nivel de entrenamiento no ha sido previamente seleccionado antes de realizar la primera misión de entrenamiento, entonces se aceptará por

defecto un nivel del 20%. Además, el jugador puede seleccionar también "Formación General" ("General Training") para aumentar las cualidades de los pilotos.

Sin embargo, las misiones de combate son el mejor sistema para aumentar la experiencia, mientras que el transporte de tropas o suministros, y las misiones de entrenamiento generan menos experiencia de campo.

El Entrenamiento es también un método para que descansen los escuadrones. Si deseas que tus pilotos se recuperen, fija el nivel de entrenamiento en 0. Seleccionando la función Stand Down (detallada posteriormente) entre la lista de misiones se detienen los entrenamientos.

- » CAP - A pesar de que esto no es una misión que pueda ser asignada a una unidad, algunos tipos de aviones pueden volar en modo Patrulla Aérea de Combate para proteger a unidades aliadas en los hexágonos de las unidades de caza de los ataques aéreos enemigos. El Nivel CAP se establece seleccionando en el texto de nivel de patrulla (Patrol level) y estableciendo un porcentaje de la parte de los aviones del escuadrón que se utilizan como CAP en lugar de las unidades de la Misión (salvo que este ordenada una misión de entrenamiento).

Observar que solo un tercio de los aviones asignados a la misión CAP pueden estar en vuelo al mismo tiempo. Una vez que un ataque aéreo es detectado, los restantes dos tercios pueden despegar y unirse a los que ya están en vuelo. Sin embargo, a menos que se haya detectado con suficiente tiempo, no todos los aviones en modo CAP necesariamente se enfrentarán al ataque inicial.

- » Rango máximo CAP (Long Range CAP) - Los aviones de las unidades aéreas pueden volar en la patrulla de combate aéreo (CAP) sobre las unidades aliadas en otro hexágono que contenga la base de la unidad aérea. El Alcance Máximo de la CAP intentará interceptar aviones enemigos volando en el hexágono contenido en el Alcance Máximo de la CAP. La cantidad de cazas que protegen las unidades aliadas en el momento en que la fuerza enemiga ataca, se calcula de acuerdo con el alcance del hexágono que está siendo protegido y el radio de acción de los aviones que vuelan en el Alcance Máximo de la CAP. El Alcance Máximo de la CAP sobre su TF de Combate Aéreo tiene una efectividad del 20% sobre otras unidades ya que es más difícil coordinar con una TF de Combate Aéreo que está constantemente cambiando de ruta y está utilizando el silencio de la radio.

El Alcance Máximo de la CAP puede ser activado cuando la CAP está volando. El nuevo nivel LRCAP está colocado justo encima del botón nivel normal de la CAP. Si estableces que una unidad tenga el LRCAP como misión primaria, entonces puedes repartir las funciones de las unidades de la CAP entre las unidades del hexágono de su base (CAP) y un hexágono objetivo cercano (LRCAP). Manipulando los dos botones CAP puedes conseguir cualquier proporción de CAP/LRCAP entre las unidades del hexágono de su base y el hexágono objetivo a su alcance. Cuando los dos indicadores suman 100% de todos los aviones A/C de la unidad puede realizar misiones como CAP o LRCAP con la proporción actual. Si el ratio total de la CAP y la LRCAP es menor de 100, el resto de aviones permanecerán descansando.

- » Descanso (Rest) - Los aviones que han seleccionado descanso como Misión solo volarán en Misiones de ataque naval, descansando en su base si no hay una buena TF o ataque (por definición el tipo de su primera misión debe ser ataque naval).
- » Niveles de patrulla (Patrol levels) - Los niveles de patrulla pueden fijarse independientemente para la CAP, LRCAP, ASW, Búsqueda, Descanso y Entrenamiento. La asignación total no puede exceder del 100%. En la pantalla de nivel de patrulla, los sectores ASW y de Búsqueda pueden ser establecidos donde las búsquedas puedan ser concentradas. Las búsquedas concentradas tienen una mayor probabilidad de detección que pueda ser una búsqueda general de 360°.

Las unidades aéreas que tienen establecido como misión primaria el Ataque Naval pueden elegir una misión secundaria en el caso de que no haya TFs para atacar, como sigue:

- » Ataque a Aeródromo (Airfield Attack), (lo cual sucede en nuestro ejemplo elegido).

- » Ataque a puerto (Port Attack)
- » Reconocimiento (Recon)
- » Descanso (Rest) – si no se realiza un ataque naval, la unidad no hará nada.

La orden de aterrizar es el sistema más fácil para mandar al escuadrón que aterrice. Seleccionando esto coloca la unidad en modo entrenamiento y selecciona su nivel de entrenamiento a 0%, lo que detiene todos los vuelos. Esto ayudara a eliminar la fatiga y permite al escuadrón recuperar su fortaleza, si fuera necesario.

El objetivo es establecer inicialmente a discreción del comandante, lo que significa que la elección del objetivo se deja en manos del grupo aéreo que decide que hexágono va a bombardear. Si a un grupo aéreo se le fija para Ataque a Aeródromos (Airfield Attack) pero no tiene fijado un objetivo, el grupo aéreo decidirá por sí mismo que aeródromo enemigo atacará. Cliqueando esta flecha aparecerá el Mapa Táctico donde el jugador puede seleccionar el hexágono que el escuadrón atacará; el jugador entonces selecciona el hexágono del objetivo, o con el botón derecho sale sin establecer un objetivo.

La opción de Nivel de Búsqueda Naval (Nav Search Level) fija el porcentaje de aeronaves que volaran en Búsqueda Naval, mientras que el resto de la unidad intenta realizar sus Misiones seleccionadas.

El visualizador de Altitud Actual (Current Altitude) muestra la altitud a la que el avión va a volar cuando este volando hacia y regrese del hexágono objetivo. Las flechas próximas al título corresponde con el ajuste fino de la altitud; las flechas más próximas al título mueven los números lentamente mientras que las flechas lejanas mueven los números desde su máximo y mínimo. Las flechas intermedias mueven los números rápidamente.

El Alcance Máximo (Maximun Range) establece la distancia máxima en hexágonos que el escuadrón puede viajar para alcanzar el objetivo. La unidad aérea no puede superar esta distancia cuando se elige un objetivo utilizando la Discreción del Comandante si el objetivo es para una Misión de ataque (Strike Misión), escolta (escort) o CAP con Alcance máximo (Long-range CAP). Si embargo, si la unidad aérea está asignada a un objetivo específico (base o TF), entonces la unidad aérea ignorará el alcance máximo establecido. Los planes para una ejecución de una Búsqueda Naval o una Misión de Patrulla ASW sólo buscarán fuera del Alcance Máximo que ha sido establecido para ellos. Cuanto más corto sea el alcance establecido, mayor será la oportunidad de detectar una TF dentro de su alcance establecido.

Finalmente en la parte inferior de la pantalla hay varias opciones extras e información.

- » Situado en (Location is...) le dice al jugador donde está situado el escuadrón (TF, base aérea, etc)
- » Situar la TF (Set TF) localizará el grupo centrando al jugador en el Mapa Táctico la localización de ese grupo.
- » Mostrar hidroaviones (Show Float Planes) muestra los hidroaviones adjuntos a la TF
- » Grupo siguiente (Next Group) te lleva al siguiente escuadrón en el TF
- » Atrás (Back) conduce al jugador a la anterior pantalla de la TF
- » Salida (Exit), te saca de la selección actual y te lleva al Mapa Táctico
- » Organización de la Unidad (Unit Organization) muestra la matriz y algunas sub-unidades asociadas con un grupo matriz de una sub-unidad fragmentada.
- » División de la unidad (Divide Unit), si está disponible, permite al jugador dividir la unidad en tres unidades más pequeñas. El primera unidad tendrá una designación /A que se mostrará a continuación del nombre, la segunda /B, y la tercera /C. Si las tres unidades están situadas en el mismo hexágono, la opción División de la Unidad (Divide Unit) se mostrará como Reconstruir la Unidad (Rebuild Unit). Seleccionando Reconstruir la Unidad (Rebuild Unit) se reagrupan las partes en una unidad completa. Es importante que al reagrupar las unidades estas tengan exactamente el mismo tipo de equipamiento, si no la reagrupación no funciona.

7.1.1 LIMITACIONES A LOS AVIONES

Las aeronaves asignadas a un Cuartel General (HQ) restringido no pueden ser cargadas en barcos o transferida a una base que no dependa de ese Cuartel General (HQ) restringido. Los Cuarteles Generales (HQ) restringidos se identifican con una (R) después de su nombre cuando se muestran.

7.2 SECUENCIA DEL JUEGO AÉREO

Las operaciones aéreas suceden dos veces por día – hay secuencias de operaciones aéreas diurnas y nocturnas, dividiendo el día en la secuencia de mañana, la tarde y la fase de transporte aéreo. La secuencia nocturna es más corta porque hay menos actividad aérea durante la noche. Sólo las unidades aéreas a las que le ha sido dado “Operaciones Nocturnas” (“Night Operation”) pueden realizar operaciones durante la noche (los japoneses estaban especializados en la Misión del bombardeo nocturno). Lo que es común para el día y la noche es el lanzamiento de las Patrullas de Combate Aéreo (CAP), el lanzamiento de ataques, la resolución de los ataques y el regreso de los aviones. Esto es cuando los aviones se mueven y cuando los combates aéreos y los ataques de superficie suceden. Las otras operaciones sólo se pueden hacer de día tales como el transporte de tropas y suministros, la búsqueda naval y los reconocimientos.

La unidades aéreas están situadas en una base específica o barco y se mantienen allí hasta que son transferidas, disueltas o retiradas. Se pueden transferir unidades aéreas entre dos bases aliadas durante tu Fase de Órdenes. El tipo de transferencia sucede inmediatamente incluso para un solo avión. Los restantes aviones formarán una nueva unidad aérea que será una sub-unidad de la anterior formación (por ejemplo 19º BS se transformaría en la unidad 19º BS/1).

También se pueden transferir unidades aéreas por tierra a bases que están demasiado lejos para ir volando. Estas bases se listan con una – r cerca de sus nombres en las listas de bases cuando seleccionas la opción de la Transferencia a Base (Transfer to Base). Las unidades transferidas por tierra llegan a su nueva base dañadas (han sido golpeadas durante la transferencia) a través de la programación de Refuerzo (Reinforcement Schedule) algunas transferencias pueden necesitar más de un día para estar completadas.

Una unidad solo puede ejecutar una transferencia por cada Fase de Órdenes, y las unidades que han sido transferidas están disponibles para actuar en las operaciones normales desde su nueva base en la fase inmediatamente posterior. Todas las otras operaciones aéreas tienen lugar durante la fase de resolución de las partes de Día y Nocturna de las operaciones aéreas. El ordenador, basado en las órdenes dadas a las unidades aéreas por ti durante la Fase de Órdenes, define estas operaciones.

7.2.1 ASIGNACIÓN DE MISIONES AÉREAS

Durante la Fase de Órdenes puedes establecer los seis componentes de una orden para una unidad aérea:

- » Misión Principal (Primary Misión).
- » Misión Secundaria (Secondary Misión) (esta solamente se puede seleccionar si la Misión Inicial es de Ataque Naval)
- » Objetivo variable (Target), lo cual representa el objetivo para la Misión Principal, para la Misión Secundaria o para la Misión de la CAP de Largo Alcance, o el Destino (Dst) si es una Misión de Transporte Aéreo.
- » Cualquier Nivel CAP, Nivel de Búsqueda Naval, Nivel de Patrulla ASW o Nivel de entrenamiento.
- » Altitud (Altitude)
- » Operaciones de vuelo Diurno o Nocturno.

Todas las unidades aéreas comienzan en escenarios con valores por defecto marcados para cada uno de estos seis componentes, aunque a las unidades aéreas no se les haya asignado

un Objetivo. Sólo a las bases y a las unidades terrestres se les puede seleccionar como un Objetivo, excepto para los aviones volando en la CAP de Largo Alcance en cuyo caso se puede establecer una TF aliada como el Objetivo. (esto significa que las Fuerzas de Ataque (TF) enemigas nunca pueden tener como objetivo las unidades aéreas – el ordenador debe designarlas como tales durante la fase de resolución). Las unidades aéreas sin un Objetivo específico lo definen por sí mismas que objetivos van a ser atacados basándose en el mejor análisis del ordenador (llamado a discreción del Comandante (Commander Discretion) en la Pantalla de Información de la Unidad). Es la interacción de estos 6 componentes con lo que las unidades aéreas conocen la actual posición de las fuerzas del enemigo, lo que determinará las operaciones de las unidades aéreas durante la resolución de la fase.

Todas las unidades aéreas continuarán ejecutando sus Misiones asignadas hasta que se les de una contraorden.

Cada unidad aérea está limitada a volar cualquiera de las operaciones Diurnas o Nocturnas dadas algún día en función de las órdenes dadas a la unidad. Los grupos aéreos no están afectados por la orden (Set All) a ejecutar por todos los mandos si no tienen el mismo ajuste de Día y Noche (Day/Night) como el grupo aéreo de quien las órdenes están siendo duplicadas (p.e. un grupo seleccionado para una Misión Nocturna no cambiará sus ordenes si el grupo seleccionado para las órdenes del Día utiliza la selección para Todos los mandos de los grupos aéreos (Set All). Hay 15 Misiones diferentes que pueden asignarse a las unidades aéreas (esto incluye la CAP que no se fija como una Misión pero está determinada por el Nivel CAP para los cazas, cazas-bombardeos, hidroaviones y aviones de caza nocturna).

7.2.1.1 TIPOS DE MISIÓN

Misiones Ofensivas (bombardeo, ataque o punto de reconocimiento)	Ataque Aeródromos, Ataque a Puertos, Ataque Naval, Ataque Terrestre, Ataque a Poblaciones, (Caza) Derribo y Reconocimiento
Misiones de Escolta (Escort Missions)	Escolta (Escort)
Misiones CAP (CAP Missions)	CAP de Gran Alcance, CAP (no listada como una Misión, solo marcando el nivel necesario)
Misiones de Patrulla (Patrol Missions)	Búsqueda Naval, Patrulla ASW
Misiones de Transporte (Transport Missions)	Transporte de suministro y transporte de tropas
Misiones de Entrenamiento (Training Missions)	Entrenamiento
Descanso (Rest)	Descanso (indica que no hay función asignada)

7.2.1.2 OPERACIONES AÉREAS DIURNAS

Secuencia:

1. Fase de la mañana
2. Lanzamiento de las CAP y Misiones de Búsqueda
3. Realizar las Misiones de Búsqueda Aérea
4. Lanzar los Ataques Aéreos
5. Resolver los Ataques Aéreos
6. Aterrizaje de aviones
7. Fase Aérea de la tarde
8. Lanzamiento de las CAP y Misiones de Búsqueda
9. Realizar las Misiones de Búsqueda Aérea
10. Lanzar los Ataques Aéreos
11. Resolver los Ataques Aéreos
12. Aterrizaje de Aviones
13. Fase de Transporte Aéreo y movimiento de subgrupos

14. Lanzamiento de las CAP
15. Realización del Transporte Aéreo de Tropas
16. Realización del Transporte Aéreo de Suministros
17. Movimiento automático de subgrupos Aéreos hacia las formaciones originarias
18. Aterrizaje de todos los aviones

7.2.1.2.1 TIPOS DE MISIONES POR AVIÓN (MISIONES DIARIAS)

TIPOS DE AVIONES		MISIONES	
ESPAÑOL	INGLES	ESPAÑOL	INGLES
Cazas Hidroaviones	Float Fighters	Superioridad Aérea, Escolta, CAP de Largo Alcance, CAP, Entrenamiento	Sweep, Escort, Long Range CAP, CAP, Training
Cazas y Cazas Bombarderos	Fighters and Fighter Bombers	Superioridad Aérea, Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, Ataque Naval, Ataque a Tierra, Escolta, CAP de Largo Alcance, CAP, Entrenamiento, Descanso	Sweep, Airfield Attack, Port Attack, Naval Attack, Ground Attack, Escort, Long Range CAP, CAP, Training, Rest
Cazas Nocturnos	Night Fighters	Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, Superioridad Aérea, CAP de Largo Alcance, CAP, Entrenamiento	Airfield Attack, Port Attack, Sweep, Long Range CAP, CAP, Training
Bombarderos en picado, Bombarderos Torpederos, e Hidroaviones	Dive Bombers, Torpedo Bombers, and Float Planes	Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, Ataque Naval, Ataque a Tierra, Ataque a Poblaciones, Reconocimiento, Búsqueda Naval, Patrulla Antisubmarina, Entrenamiento, Descanso	Airfield Attack, Port Attack, Naval Attack, Ground Attack, City Attack, Recon, Naval Search, ASW Patrol, Training, Rest
Bombarderos a Nivel (Pesado, Medio, Ligero, y Ataque)	Level Bombers (Heavy, Medium, Light, and Attack)	Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, Ataque Naval, Ataque a Tierra, Ataque a Poblaciones, Reconocimiento, Búsqueda Naval, Patrulla Antisubmarina, Transporte de Suministros, Entrenamiento, Descanso	Airfield Attack, Port Attack, Naval Attack, Ground Attack, City Attack, Recon, Naval Search, ASW Patrol, Supply Transport, Training, Rest
Patrulla	Patrol	Reconocimiento, Búsqueda Naval, Patrulla Antisubmarina, Transporte de Suministros, Transporte de Tropas, Entrenamiento	Recon, Naval Search, ASW Patrol, Supply Transport, Troop Transport, Training
Transporte	Transport	Transporte de Suministros, Transporte de Tropas, Entrenamiento	Supply Transport, Troop Transport, Training
Reconocimiento	Recon	Reconocimiento, Búsqueda Naval, Entrenamiento	Recon, Naval Search, Training

7.2.1.3 OPERACIONES AÉREAS NOCTURNAS

La secuencia es:

1. Lanzamiento de la CAP
2. Lanzar los Ataques Aéreos
3. Resolver los Ataques Aéreos
4. Aterrizaje de los Aviones

Las operaciones Aéreas Nocturnas están limitadas a las CAP y a ciertas Misiones Ofensivas. Las Escoltas no pueden volar en Misiones Nocturnas, solo durante las Diurnas, solamente hay una Fase Aérea. A cada Grupo Aéreo se le puede ordenar volar su Misiones Nocturnas en lugar de las Diurnas (por defecto). Las unidades aéreas que vuelan por la noche pueden realizar las siguientes Misiones:

7.2.1.3.1 TIPOS DE MISIONES POR AVIONES (MISIONES NOCTURNAS)

TIPOS DE AVIONES		MISIONES	
ESPAÑOL	INGLES	ESPAÑOL	INGLES
Cazas Hidroaviones	Float Fighters	Superioridad Aérea, CAP de Largo Alcance, CAP	Sweep, Long Range CAP, CAP
Cazas y Cazas Bombarderos	Fighters and Fighter Bombers	Superioridad Aérea, Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, CAP de Largo Alcance, CAP	Sweep, Airfield Attack, Port Attack, Long Range CAP, CAP
Cazas Nocturnos	Night Fighters	Superioridad Aérea, Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, Ataque Naval, Ataque a Poblaciones, CAP de Largo Alcance, CAP	Sweep, Airfield Attack, Port Attack, Naval Attack, City Attack, Long Range CAP, CAP
Bombarderos a Nivel, Bombarderos en picado, Bombarderos Torpederos, Patrulla, e Hidroaviones	Level Bombers, Dive Bombers, Torpedo Bombers, Patrol, and Float Planes	Ataque a Aeródromos, Ataque a Puertos, Ataque Naval, Ataque a Poblaciones	Airfield Attack, Port Attack, Naval Attack, City Attack

Las unidades aéreas no realizan Misiones Secundarias si vuelan por la noche. Para lanzar una Misión de Ofensiva por la Noche, una unidad aérea debe tener al menos 6 aviones preparados y una moral de al menos 50. La selección de objetivos por la noche es similar a la realizada durante el Día. Es mucho más difícil para las CAP interceptar los ataques aéreos enemigos durante la Noche. Los Cazas Nocturnos son mucho mejores que otros tipos de aviones para interceptar los ataques aéreos por la Noche.

7.2.1.4 MORAL Y MISIONES AÉREAS

Los grupos aéreos ahora podrán volar a pesar de tener la Moral baja; sin embargo, las Misiones de los Paracaidistas se suspenderán particularmente por la coacción de los ataques enemigos, fallos de coordinación, o el tiempo será mas fácilmente que la Moral decrezca. Cuanto menor sea la Moral, mayor será la probabilidad de que el grupo no pase la prueba y no vuele efectivamente particularmente en la Fase Aérea. También, las unidades que vuelan en una Búsqueda Naval, Patrulla antisubmarina, o una Misión CAP deben pasar un Prueba de Moral en orden a volar con todos los aviones disponibles en la Misión.

Los Bombarderos a Nivel antes de volar una Misión Ofensiva, deben pasar 3 pruebas para volar todos los aviones que estén listos:

- » Una prueba de experiencia
- » Una prueba de liderazgo
- » Una prueba de moral en orden a volar todos sus aeroplanos

Por cada prueba fallada, el número de bombarderos que volaran la Misión será reducido en un 25 %.

7.2.1.5 CUARTELES GENERALES AÉREOS Y MISIONES AÉREAS

Los Cuarteles Generales Aéreos ayudarán a las operaciones aéreas dentro de sus Radios de Acción. Los bombarderos a nivel que no estén localizados dentro del Radio de Acción de un Cuartel General aéreo tendrán reducidos a un 25 % el número de aviones que vuelan para las Misiones Ofensivas. En el resto de las otras Misiones de ataque aéreas las unidades que estén fuera del radio de mando de un Cuartel General aéreo tendrán reducidos los aeroplanos que vuelan al 10%.

El Radio de Mando de un Cuartel General se visualiza en la pantalla de información de su Unidad Terrestre en la parte superior en la esquina izquierda.

7.2.1.6 ALCANCE DE LOS AVIONES Y MISIONES AÉREAS

Cada aeronave naval o terrestre está clasificada por su Alcance Máximo. Esto es el número máximo de hexágonos que el avión puede moverse cuando se transfiere entre bases. El alcance máximo también es utilizado para calcular el Radio de Transporte de los aviones, el Radio Limpio Extendido del avión y Radio Limpio Normal del avión.

Los círculos del Alcance mostrados en el mapa enseñan los alcances, el Radio Normal Limpio (**círculo negro**) y el Extendido Limpio (**círculo rojo**) actualmente activos en el grupo aéreo. Un **círculo azul** muestra también al jugador el alcance Máximo. En muchos casos, este es el mismo que el alcance extendido.

Los aviones que operan en alcances extendidos pueden estar forzados a retirarse como resultado de la falta de combustible en pocas rondas de Combate Aéreo – Aéreo. Los aviones también pueden abandonar el Combate Aire – Aire por otras razones: Grandes Daños, Baja Moral, o falta de munición.

En *War in the Pacific Admiral's Edition* también se pueden utilizar los tanques auxiliares de combustible (drop tanks). Una de las llaves para la Guerra Aérea está en la realización del proyecto de Poder Aéreo (Air Power). El alcance de los aeroplanos fue tan importante como algunas otras cosas si no más. La demanda creciente de alcance de los aviones de Combate en la 2ª Guerra Mundial proporcionó un medio de poner aviones donde previamente nunca se había esperado; Pearl Harbor; Clark Field; Guadalcanal; Tokio. AE se toma este aspecto un paso más allá añadiendo los tanques auxiliares y dándote la opción de volar hasta los límites extremos de tus máquinas y hombres. Algunos Aviones que históricamente no fueron diseñados con tanques auxiliares operan tal como lo hicieron los originales en la Guerra en el Pacífico.

Los aviones que fueron capaces de extender su alcance por el uso de tanques externos pueden hacerlo desde la pantalla de la Unidad Aérea. Al seleccionar la opción del “Uso de Tanques Auxiliares” (“Use Drop Tanks”) un jugador puede marcar esos dispositivos y desencadenar el Alcance Normal con Tanques Auxiliares (Normal Drop Tank Range) y el Alcance Extendido con Tanques auxiliares (Extended Drop tank Range).

7.2.1.6.1 ALCANCE EXTENDIDO

El término adquiere un nuevo significado en AE. Normas menos tolerantes están en este punto para hacer de las operaciones de alcance Extendido, tanto las limpias como las equipadas con depósitos auxiliares, insostenibles. En la 2ª Guerra Mundial abundan de momentos con operaciones extremas tales como el bombardeo de Doolittle y las Batallas sobre los cielos de

Guadalcanal. Estas operaciones fueron posibles y tuvieron sus efectos de un tipo u otro, pero no pueden ser consideradas normales o sostenibles. Como tales, la eficacia del combate como un todo sufre a estos alcances. El más pequeño rasguño podría significar la diferencia entre una comida caliente y un estante, y una situación de supervivencias. Si el valor de tus Fuerzas Aéreas puede utilizarse a discreción entonces planea operaciones que requieran un alto riesgo.

7.2.1.6.2 ALCANCES CON DEPÓSITOS AUXILIARES

Los alcances con los depósitos auxiliares son visualizados por una segunda selección sobre el mapa centrado sobre una Unidad Aérea seleccionada que puede estar así equipada. El alcance Normal y extendido son mostrados en el normal **Negro** y **Rojo**. Más allá que una nueva selección los círculos de **Gris** y **Rosa** designaran los Alcances **Normal con Depósitos Auxiliares** y **Extendido con Depósitos Auxiliares**.

7.2.1.6.3 SELECCIÓN DE LOS DEPÓSITOS AUXILIARES

Los depósitos auxiliares pueden ser seleccionados de una de las dos formas. Una seleccionando el botón "Utilizar los Depósitos Auxiliares" ("Use Drop Tanks") desde la Pantalla de Unidad Aérea o seleccionando un hexágono objetivo fuera de los Alcances Limpios y dentro de los alcances de los Depósitos Auxiliares. Esta acción marcará automáticamente la Función "Utilizar los Depósitos Auxiliares" ("Use Drop Tanks"). La anulación de la selección de los Depósitos Auxiliares solamente se puede realizar de la misma manera desde la Pantalla de la Unidad Aérea, pulsando el botón "Utilizar los Depósitos Auxiliares" ("Use Drop Tanks"). Los Depósitos Auxiliares pueden estar ajustados a los alcances limpios para ampliar el tiempo de vuelo, pero el coste de esta acción se mantiene.

Algunos Aviones (F4F-4, F4U-1) aparecen en el juego antes de fueran modificados para aceptar los depósitos auxiliares. En estos casos la fecha del Depósito Auxiliar esta disponible en el editor. La opción del depósito auxiliar aparecerá en **gris** hasta que haya pasado la fecha y los Depósitos Auxiliares estén disponibles.

7.2.1.6.4 COSTE DE LAS MISIONES DE LARGO ALCANCE

Como es a menudo el caso, las logísticas son críticas. Algunos Aviones que están operando con depósitos Auxiliares están asumiendo un gasto de suministros de la menos (x2) el gasto que sería si volaran con alcances Limpios. Esto representa varios problemas, incluyendo el incremento de gasto del combustible. El combustible es un suministro. Además los Depósitos Auxiliares son un material perecedero que frecuentemente no regresaba con el avión después una misión con éxito. Hay que estar preparado para el apoyo a las unidades que desees que operen por un periodo largo en alcances con Depósitos Auxiliares ya que ellos necesitaran más suministros y soporte AV para contrarrestar los efectos perjudiciales de las misiones largas. Se juicioso y recuerda desactivarlas.

Un aviso sobre la determinación del alcance y los aviones sin Depósitos Auxiliares.

Hay muchas formas de ampliar el alcance. Depósitos Auxiliares, Depósitos bajo el fuselaje, depósitos colocados en la bodega interior de bombas, montajes triples, single centerlines, montajes Asimétricos. Las configuraciones fueron sin fin. Como tal, las investigaciones de los alcances exactos que pudieran ser consideradas más correctas fueron a menudo difíciles y fueron encontradas fuente de conflictos en la amplitud de información. Lo que se ha introducido en la base de datos es tan bueno como puede conseguirse. Siempre habrá algún caso donde un avión pueda haber sido capaz de alcanzar ese Hexágono extra, o ya estar en el Hexágono extra, pero en estos casos las decisiones del juego y la capacidad típica fueron priorizadas sobre lo que pudo ser posible bajo extrañas o aisladas circunstancias. Un esfuerzo adicional fue realizado para asegurar que la aeronave

podiera llegar a los lugares clave en el mapa para reflejar la experiencia más apropiada.

AE ha realizado un intento para representar los alcances más típicos que los aviones volaron, ambos con y sin Depósitos Auxiliares. Los depósitos internos en las bodegas de Bombas no están fabricados tan específicamente como los Depósitos Auxiliares. Esto asume que los Bombarderos a Nivel que hicieron uso de estos están volando en el Alcance Limpio Extendido.

7.2.1.7 UNIDADES AÉREAS Y DESTINOS

Los Objetivos y los Destinos son los objetivos de las Misiones, con los Objetivos en las Misiones Ofensivas y los Destinos en las Misiones de Transporte. Si un Destino ha sido marcado para una unidad con una Misión de Transporte, entonces ese Destino se convertirá en el Destino para la Misión de Transporte. Sin marcar un destino, los transportes no volarán la misión.

El marcado de un Objetivo es un factor crítico para determinar donde una Misión Ofensiva que no sea un Ataque Naval está volando, y en cuales de las Misiones Ofensivas se elegirán cazas de escolta para acompañarla. Las unidades aéreas sin un objetivo podrán determinar por ellas mismas sus propios objetivos para esta misión (el ordenador elegirá por ti). Aunque las unidades aéreas de una misma base o portaaviones pueden tener una mezcla de misiones y objetivos, esto puede dar a lugar a una dispersión del esfuerzo no deseado. Si desea concentrar su poder aéreo sobre un objetivo determinado se aconseja seleccionar este objetivo crítico como el objetivo para cada unidad aérea que quieres que participe.

Las unidades aéreas que tienen órdenes de Ataque Naval estarán siempre bajo el control del ordenador para la selección de objetivos. De este modo cualquier objetivo está listado como un hexágono numerado (con el nombre de la base/playa si hay una base/playa en el hexágono) o una TF numerada. Los objetivos pueden ser marcados para las unidades con una Misión de Ataque Naval, aunque no podrán ser una TF enemiga. Si un Objetivo ha sido marcado para una unidad aérea con un Ataque Naval como el tipo de Misión Primaria, el Objetivo será utilizado para alguna Misión Secundaria asignada, de este modo se convertirá en la prioridad para la unidad si no está volando una Misión de Ataque Naval.

Los objetivos no tienen impacto sobre los aeroplanos que estén volando en Misiones de Patrulla o Entrenamiento.

Los Bombarderos que ataquen puertos atacarán algunos barcos fondeados el 50% de las veces, sin embargo, las TFs fondeadas en un puerto no serán atacadas. Estos ataques utilizan bombas y solamente un pequeño porcentaje son bombarderos torpedos que utilizan torpedos (como se presupone estos barcos pueden estar en diques secos o protegidos por redes antitorpedos). Si hay menos de 10 barcos en el puerto, la posibilidad de bombarderos atacando los barcos disminuye con cada número menor que 10 (así, los bombarderos serían mas propensos a atacar a los barcos si 9 estaban en el puerto en contra de que si fueran 4).

Cuando los aeroplanos bombardean un aeródromo pueden dar a los aviones que estén estacionados en tierra, a las tropas de apoyo de la base (Cuarteles Generales, Antiaéreos, Artillería, Ingenieros, etc.), a los suministros de la base, a las pistas del aeródromo, y a las instalaciones de servicio del aeródromo. Esto también puede reducir la Moral de las unidades aéreas estacionadas en la base. Los aviones que bombardean un puerto pueden dar las instalaciones del puerto, a las tropas de apoyo de la base (Cuartel General (HQ), Antiaéreos (AA), Artillería (ART), Ingenieros (ENG), unidades terrestres tipo CD), barcos anclados en el puerto, suministros de la base y combustible de la base. (Como los hidroaviones no utilizan las pistas, no tendrán pérdidas operacionales por las pistas dañadas)

Cuando las Misiones vuelan en alcance extendido (que es más que radio de combate normal pero menos que el radio de combate extendido), hay:

- » Un aumento en de la probabilidad de no encontrar el objetivo.

- » Un incremento de la probabilidad de retirarse por falta de combustible.
- » La interrupción causada por el combate aire – aire se incrementa para los aviones que vuelan con alcance extendido. Los bombarderos llevan pocas y/o bombas pequeñas en el alcance extendido, y no pueden llevar torpedos en alcance extendido (que se sustituyen por una carga reducida de bombas).
- » Los bombarderos a nivel que vuelan desde un aeródromo pequeño no pueden volar en alcance extendido, y serán tratados como si están volando con alcance extendido cuando los objetivos a bombardear estén en alcance normal. Los aviones que vuelan en Misiones de Búsqueda Naval o de Lucha antisubmarina pueden llevar una carga de bombas para el alcance extendido.

Con el fin de evitar estas sanciones, el tamaño de la base aérea necesita ser igual a:

$4 + (\text{Carga máxima del avión} / 6500)$, todas los decimales se redondear hacia abajo.

Por lo tanto, un A-20A necesita un tamaño mínimo de base de 4, un B17-E necesita un tamaño mínimo de base de 5, y un B29 necesita un tamaño mínimo de base de 7.

7.2.1.7.1 SELECCIÓN AUTOMÁTICA DE OBJETIVO PARA LAS UNIDADES AÉREAS A FALTA DE UN OBJETIVO ESTABLECIDO

Al determinar si se inicia un ataque aéreo, una unidad con una Misión ofensiva pero sin un Objetivo marcado debe decidir por sí misma cual de los Objetivos desea atacar. Las unidades siempre iniciaran un ataque contra una TF si hay una visible, y está más propensa a atacar a una TF que este dentro de las 180 millas (5 hexágonos).

Las unidades no siempre iniciaran un ataque contra una base o unidad terrestre si consideran que no es digno de un ataque. Las TF Blancos Navales específicos son elegidos si hay más de un Blanco válido en la TF y esto es determinado por las unidades de la TF siendo importante los barcos visibles de la TF. Los portaaviones son con mucho los Objetivos más importantes, seguidos por los Acorazados, Cruceros, Transportes, y otros barcos en ese orden. Para las unidades aéreas que buscan una base o unidad terrestre apropiada para atacar, los siguientes factores se consideran:

- » La mayor fuerza de asalto en una base/unidad, lo más probable es que la base/unidad será tomada como un Objetivo.
- » El puerto de mayor tamaño actual, lo más probable es que la base será tomada como un Objetivo.
- » El aeródromo de mayor tamaño actual, lo más probable es que la base será tomada como un Objetivo.
- » La base con el mayor número de aviones enemigos, lo más probable es que la base será tomada como un Objetivo.
- » La base con la mayor cantidad de suministros, lo más probable es que la base será tomada como un Objetivo.
- » Si un Objetivos es atacado por otro ataque aéreo desde otra base, es posible que sea tomado el mismo Objetivo con el fin de concentrar los Objetivos.
- » Si la cantidad potencial de escoltas para las unidades de la base no es suficiente para defenderse contra la expectativas de la CAP enemiga en el Objetivo, el Objetivo tiene menos posibilidades de ser seleccionado.
- » Si la altitud de la unidad esta marcada a 100, entonces las defensas antiaéreas del Objetivo pueden disuadir a la unidad de escoger el Objetivo y causar su supresión.

7.2.1.7.2 FRACASO AL ENCONTRAR EL OBJETIVO

Los aviones pueden fracasar al buscar sus Objetivos debido al mal tiempo en el camino o sobre su objetivo, o debido a la incapacidad de los aeroplanos para localizar sus Objetivos antes de estar obligados a volver a la base debido a las limitaciones del combustible.

7.2.1.8 LA CAP, LA BÚSQUEDA NAVAL, LA PATRULLA ANTISUBMARINA Y LOS NIVELES DE ENTRENAMIENTO

Normalmente todos los aviones disponibles de una unidad volarán juntos cuando una unidad este realizando una Misión. Sin embargo, puede utilizar la CAP, la Búsqueda Naval, la Patrulla Antisubmarina, y los Niveles de Entrenamiento como una forma de separar un porcentaje de aviones de la unidad para formar las CAP, LRCAP, la Búsqueda Naval, la Patrulla Antisubmarina, o las Misiones de Entrenamiento. Las unidades aéreas distintas de las que Transportan tienen una CAP o Nivel de Búsqueda Naval cuando no están designadas para volar las Misiones de Entrenamiento o Patrullas Antisubmarinas. Estos niveles puede ser marcados entre los porcentajes de 0 a 100 en incrementos de 10 en 10. La CAP y los Niveles de Búsqueda Naval marcan el porcentaje del avión que volará para la CAP o la Búsqueda Naval mientras que el resto de la unidad intentará llevar a cabo la Misión/es seleccionada/s.

Las CAP de Gran Alcance sobre su TF son menos efectivas que las CAP normales. Cuando la Búsqueda Naval, La Patrulla Antisubmarina o el Entrenamiento está seleccionado como Misión, la correspondiente Búsqueda Naval, Patrulla Antisubmarina o Nivel de Entrenamiento establece el porcentaje de la unidad que volará esta Misión mientras que el resto de la unidad descansa.

7.2.1.9 IMPACTO DE LA ALTITUD SELECCIONADA

Se puede marcar la altitud en la cual se volará la Misión. Las altitudes más altas atenúan los efectos de la artillería antiaérea, pero reducen la eficacia de los bombarderos a nivel. La selección de la altitud afectará más a algunos escoltas o a la CAP defendiendo como Cazas calificados MVR están dependiendo de su diseño histórico en todo el espectro de Altitudes. Hay 5 “bandas” las cuales representan un lugar significativo en la envolvente de vuelo de un avión. Ellos son:

- » Bajo: 0 – 10k’
- » Medio: 10 -15k’
- » Medio Alto: 16 – 20k’
- » Alto: 21 -30k’
- » Muy Alto: Por encima de 31k’

Cada Caza tendrá su habitual valor MRV “Base” y seguirá siendo constante desde el nivel del Mar a la banda donde su altitud “Crítica” se alcanza. La Altitud “Crítica” es esa altitud en la que el rendimiento del Motor del Avión se degrada.

7.2.1.10 CONSECUENCIAS DE LAS MUNICIONES EN LAS MISIONES AÉREAS

7.2.1.10.1 MUNICIONES BASADAS EN PORTAAVIONES

Los aviones estacionados en portaaviones necesitan municiones con el fin de completar las misiones.

Las municiones que se llevan están reflejadas en el valor del Máximo de Salidas que se muestra en la pantalla del barco. Cada ataque o misión de escolta ejecutadas por los Grupos Aéreos del barco utilizará algunas salidas. Una vez que el valor de salidas es cero, los grupos no podrán ejecutar misiones ofensivas.

El Máximo de Salidas puede ser reabastecido en una base del tamaño adecuado.

7.2.1.10.2 MUNICIONES DE TORPEDOS

Los aviones que transportan torpedos también están obligados a utilizar las municiones del tipo torpedo siempre tanto si están en tierra o embarcados.

Un grupo puede estar marcado para la "Utilización de torpedos" ("Using torpedoes"), o en cambio marcado para la "Utilización de bombas" ("Using bombs"). La "Utilización de bombas" ("Using bombs") es una forma de conservar los suministros de torpedos en las bases cercanas al frente.

Los torpedos solamente están para ser usados contra presuntos objetivos de barcos de alto valor. Si una verificación para un objetivo apropiado o si falla el suministro de torpedos, entonces el ataque utilizará por defecto las bombas.

7.2.1.10.2.1 BARCOS BASADOS EN EL SUMINISTRO DE TORPEDOS

Los Barcos Torpederos (TBs) consumen municiones de torpedos de la misma forma que gastan de sus Máximas Salidas. Los Barcos Torpederos (TBs) gastan o torpedos o Máximo de Salidas, pero no ambos.

Una vez que todos los torpedos han sido gastados, entonces se utilizarán las bombas.

7.2.1.10.2.2 SUMINISTRO DE TORPEDOS EN LAS BASES TERRESTRES

En tierra, los torpedos son suministrados desde los Cuarteles Generales del Aire (Air HQ) o de las Bases de las Fuerzas (BF) apropiadas que transportan "Municiones de Torpedos" ("Torpedo Ordnance") apropiados.

El Cuartel General del Aire o las Bases de las Fuerzas gastan suministros para que la base "adquiera" torpedos que están almacenados en el Cuartel General del Aire o en las Bases de las Fuerzas. Cada Cuartel General del Aire o Base de las Fuerzas puede tener marcado un nivel de torpedo. Este representa el número de torpedos que la unidad podrá automáticamente tratar de mantener.

El Cuartel General de Mando puede directamente suministrar torpedos a los grupos para que gasten suministros. No necesita conservar una reserva de torpedos.

Cuando a un grupo se le ordena atacar a unos barcos, el grupo verifica si hay algún BF o HQ en la misma base. Si encuentra alguno, un número de torpedos igual a los aviones que vuelan es gastado en el BF o HQ.

Si no se encuentra un HQ o BF, entonces un HQ con la base dentro del Radio de Mando del Cuartel General es buscado. Si es encontrado, entonces los torpedos son gastados desde él.

Si no existe ningún BF o HQ, el grupo utilizará bombas en la misión.

Si la BF o HQ solamente dispone de algunos torpedos, entonces el número de aviones que volaran con torpedos serán igual a los disponibles. Otra misión de ataque transportando solo bombas podrá ser posiblemente creada para el resto de aviones.

Además, la base debe poder tener suministros adicionales para gastar basados en el tamaño del aeródromo (AF). Los aeródromos más pequeños requerirán más suministros para ejecutar la misión que los AFs cuyo tamaño este por encima de 4.

El dispositivo de las Municiones de Torpedos actuales está visible en la pantalla de la LCU, mientras que el nivel a mantener se muestra como una parte de la TOE.

7.2.1.11 ATAQUES COORDINADOS

Cada base o barco que contiene una unida aérea está considerado como una entidad única o los de efectos de determinar las Misiones ofensivas y de Escolta. En determinadas circunstancias los aviones que vuelan diferentes Misiones y los aviones que vuelan desde diferentes puntos de salida podrán coordinar sus ataques. La coordinación de un ataque está determinado por varios factores. El Tipo de Avión, la selección de la altitud, y el punto de origen, todos los puntos

ayudan a una falta de coordinación tal que es más difícil montar ataques masivos con diferentes tipos de aviones. El resultado es una más pequeña, más selectiva formación de ataque.

Durante la Fase de Resolución el ordenador forma los ataques aéreos desde cada base o barco dependiendo de las que órdenes que a la unidad aérea le han sido dadas y la información que esas unidades tienen acerca de las fuerzas enemigas. Los aviones que están realizando las Misiones ofensivas y sus Escotas acompañantes, vuelan desde la misma base o barco al mismo hexágono objetivo, no volarán una distancia más larga juntos incluso si tienen diferentes Misiones.

Por ejemplo, tu podrías tener 3 unidades de bombarderos que vuelan juntos desde el mismo aeródromo, con 1 de cada para bombardear un aeródromo, un puerto y una unidad terrestre que están en el mismo hexágono de ataque. 2 grupos de cazas vuelan escoltándolos y otro grupo de cazas vuela en una Misión de Superioridad Aérea pudiendo acompañar a estos bombarderos. Un avión volando una Misión de Reconocimiento podría también acompañarlos.

Si los grupos de Bombarderos fueran del mismo tipo (por ejemplo bombarderos Medios) tendrían una gran oportunidad de coordinarse que si fueran 1 grupo de Bombardero en Picado, 1 Grupo de Bombarderos de Ataque, y 1 Grupo de Bombarderos Ligeros.

Los ataques aéreos desde diferentes bases o barcos que vuelan al mismo hexágono objetivo se aproximarán al Objetivo juntos si el alcance al hexágono objetivo es el mismo. Esto permite a los aviones embarcados coordinar sus ataques. Sin embargo, antes de que los ataques se hagan, hay una posibilidad de que algunas unidades vuelvan a separarse de cada otra y esto puede dar lugar a ataques dispersos sobre el objetivo. Además, una unidad puede escoltar ataques que originalmente vienen de otra base o barco si las unidades escoltadas tienen un Blanco que coincide con el objetivo a ser atacado, y los cazas de escolta están más próximos al objetivo que los aviones que son escoltados. Ocasionalmente esto puede ocurrir incluso si no está marcado como un objetivo prioritario para la unidad de escolta.

La coordinación de los ataques aéreos está afectada por el número de portaaviones que en la TF lanzan un ataque. La posibilidad de descoordinación es doble bajo las siguientes circunstancias:

- » Las TF Aliadas en 1942 y el número de aviones de la TF es mayor que $100 + r n d$ (100).
- » Las TF Aliadas en 1943 y el número de aviones de la TF es mayor que $150 + r n d$ (150).
- » Las TF Aliadas en 1944 o después o una TF Japonesa en cualquier momento y el número de aviones en el TF es mayor que $200 + r n d$ (200).

7.2.1.12 EL TIEMPO Y LAS MISIONES ANULADAS

Las Misiones Ofensivas pueden ser anuladas después de que todos los preparativos han sido hechos, pero antes de despegar, debido al mal tiempo sobre la base de la unidad aérea o sobre el objetivo designado. Los hexágonos afectados por el mal tiempo bloquean algunas unidades aéreas desde el despegue para un ataque aéreo desde su hexágono, y bloquean algunos objetivos en el hexágono que está siendo atacado.

Una línea de mal tiempo no detendrá un ataque aéreo volando hacia el hexágono desde un hexágono con buen tiempo a un hexágono con buen tiempo. Un símbolo de no volar (una nube) aparecerá en el mapa táctico si la opción de preferencias Mostrar Nubes (Show Clouds) está activada.

7.2.1.13 LIMITACIONES DE LA MISIÓN

7.2.1.13.1 AERÓDROMOS DE TAMAÑO 1

Las siguientes Misiones no podrán ser voladas desde los aeródromos con una tamaño actual 1:

- » Ataques a Aeródromos (Airfield Attack)
- » Ataques a Puertos (Port Attack)
- » Ataques Navales (Naval Attack)
- » Ataques a Tierra (Ground Attack)
- » (Cazas) Superioridad Aérea (Sweep)

Estos aeródromos fueron demasiado pequeños APRA soportar estos tipos de Misiones ofensivas.

7.2.1.13.2 PORTAAVIONES EN LOS HEXÁGONOS DE LAS BASES

Las operaciones aéreas de los portaaviones están limitadas si los portaaviones están en un hexágono con una base. Los aviones lanzados en búsqueda, CAP o Misiones de combate desde un portaaviones que está en un hexágono con una base solamente podrán lanzar un 50 % de la cantidad normal que pudieran tener para lanzar. Si la CAP esta reforzada por cazas del barco debido al ataque descubierto a tiempo, solamente el 50 % del os cazas del barco reforzaran la CAP.

7.2.1.13.3 ATAQUES CON BOMBAS ATÓMICAS

Las Bombas Atómicas (o Bombas – A) solo pueden ser utilizadas por el jugador Aliado, y solo pueden ser utilizadas por la unidad 393rd NBS (la cual es la unidad número 1618 en el editor de la base de datos). La opción del Ataque Atómico será mostrada en esta unidad pero solo en 1945 o en 1946 y solo si una Bomba – A está disponible. Una ciudad y un objetivo industrial debe ser seleccionado, con el objetivo industrial que servirá con zona cero. Toda la industria de la ciudad puede sufrir daños.

El número de bombas atómicas disponibles para el jugador Aliado se muestra en el listado de su pantalla de Inteligencia.

Aviso: la utilización de bombas atómicas por los Aliados tendrá efectos negativos para la determinación del nivel de su victoria (17.1.2).

7.2.1.14 PÉRDIDAS OPERACIONALES PARA LOS AVIONES

Las Pérdidas Operacionales (u Op Losses) se producen debido a accidentes u otros sucesos adversos que no son un resultado directo de estar siendo atacado por el enemigo. Estas pérdidas se producen en los escuadrones basadas en diversos factores, incluyendo el alcance de la Misión, la experiencia del piloto, y si el avión está volando desde un portaaviones. Algunos aviones basados en portaaviones en ataques de largo alcance (de dos o más hexágonos de distancia) tendrán más oportunidades de que ocurran bajas operacionales. Sin embargo, si la base de un jugador tiene suficientes suministros puede notar que algunos aviones dañados pueden ser reparados antes de las siguiente Fase de Órdenes.

Las pérdidas Operacionales incluyen a los aviones perdidos al regresar a la base y los aviones que se estrellan, los aviones destruidos o dañados al despegar y aterrizar, y los pilotos como resultado de esto pueden morir, ser heridos, o capturados.

Un siniestro total es un nuevo tipo de pérdida Operacional para los aviones. Un siniestro total puede ocurrir cuando un motor vuelve con demasiados daños para ser reparado. Las tasas de supervivencia del piloto son más altas por los siniestros totales que por las pérdidas Operacionales. Está asumido que el avión puede ser canibalizado por partes, y así después de

5 siniestros totales se obtiene un avión extra que se considera reparado y se convierte en disponible.

Las Misiones CAP y de Búsqueda sufrirán menos pérdidas Operacionales; sin embargo, 1 de cada 5 aviones asignados a la Misión CAP y de Búsqueda volverá a su base dañado. El jugador no puede advertir esto ya que si la base tiene suficientes suministros y soportes para los aviones en la base, en la siguiente Fase de Órdenes estos aviones dañados pueden muy probablemente estar reparados.

7.2.2 RETIRADA Y DESMANTELAMIENTO DE LAS UNIDADES AÉREAS

Puedes ordenar a las unidades aéreas de una base que se retiren o sean disueltas durante la Fase de Órdenes. Cuando estén descansados y recuperados, el grupo estará disponible de nuevo (ver más abajo).

El avión dejado por una retirada/disolución del grupo aéreo está distribuido en el fondo de reemplazos.

La disolución significa que los pilotos y aviones están distribuidos en otros grupos del mismo lugar y el cual está equipado con el mismo modelo de avión. La disolución es lo mismo que una retirada excepto que los pilotos están mezclados con la unidad que recibe al avión. Una vez que una unidad es disuelta o retirada, el ordenador intentará reconstruir la unidad otra vez. Esto se hará después de 60 días en una retirada y de 120 días después de una disolución. Los aviones y los pilotos necesarios para la reconstrucción de la unidad saldrán del fondo de reemplazo. Cuando los Portaaviones se envían fuera del mapa, sus aviones se envían al fondo de reemplazos y estarán disponibles como reemplazos. Los pilotos permanecen con los grupos aéreos en los Portaaviones. Cuando los Portaaviones están comprometidos en el mapa después de que han tenido sus aviones localizados en el fondo de reemplazos, tratarán de completar sus grupos aéreos desde el fondo de reemplazos. Los grupos aéreos basados en barcos (aparte de los restos) no está permitido disolverlos.

Los activos de las unidades sujetas a la retirada forzosa vuelven a los fondos de pilotos y aviones. Este no es el caso de las unidades sujetas a la disolución forzosa, que representan a las transferidas fuera del teatro de operaciones o similar. Una unidad sujeta a la disolución forzosa puede estar identificada solamente por tener la opción de “Disolver” (“Disband”) en el menú de la unidad. Las unidades sujetas a la retirada forzosa o la disolución se pueden mantener en el juego contra una carga PP ejecutándose. La gran mayoría de las unidades afectadas por pertenecer a la categoría de retirada, representan la reestructuración de la fuerza. Así el retiro/disolución forzosa principalmente afecta al tamaño que la fuerza aérea del jugador puede desplegar más bien que el número de pilotos y aviones.

7.2.3 TRANSFERENCIAS

Una unidad aérea solamente se puede transferir una sola vez por turno y puede volar en Misiones de aire regulares en el turno que es transferida (hay que tener en cuenta que solo los aviones y los pilotos son transferidos; las unidades de apoyo aéreo deben ser movidas por otras unidades de tierra).

7.2.3.1 TRANSFERENCIA AUTOMÁTICA DE UNIDADES AÉREAS

Ciertas unidades aéreas pueden transferirse o moverse automáticamente. Si la unidad aérea de un Portaaviones hizo un aterrizaje de emergencia en un aeródromo u otro portaaviones y esto es la causa para la creación de una “unidad fragmentada” (“unit fragment”), el avión que está en esa subunidad intentará automáticamente ser transferida a su Portaaviones original. Esto solo sucederá si el Portaaviones está en una base y es capaz de aterrizar y recuperar el avión. Los aviones no embarcados en una subunidad que se han dividido de su formación original intentarán ser transferidos automáticamente con el fin de reincorporarse a su formación de origen.

En cualquier caso, una vez que la subunidad alcanza el hexágono de la unidad de origen, se fusionará con su unidad origen. Las unidades que regresan a sus escenarios o entran como refuerzos como una subunidad designada no intentaran moverse o alcanzar la otra formación (p.e., 11/Yokohama Chutai, 1/VCS-4 esta tratada como unidad matriz, pero no como subunidad). Ambos tipos de movimientos de Transferencias Automáticas solo ocurrirán si la formación matriz (o Portaaviones de origen) está dentro de los dos movimientos de Transferencia de la subunidad. Ambos tipos de movimientos Automáticos pueden causar la creación de subunidades adicionales con aviones listos para empezar sus movimientos y dejar atrás el avión dañado y en reserva. Los aviones dañados siempre crearán un nuevo subgrupo cuando son transferidos.

7.2.3.1.1 TRANSFERENCIAS DESDE AERÓDROMOS CAPTURADOS

Cuando un aeródromo es capturado, algunos aviones pueden intentar volar a una base dentro de su alcance Normal si la moral es buena y el aeródromo no está muy dañado. De lo contrario, todos los aviones de esa base son destruidos.

7.2.4 TRANSPORTE DE TROPAS Y SUMINISTROS

Las unidades de tierra pueden ser movidas por aire a una base amiga o lanzadas en el territorio enemigo. Las unidades de tierra que pertenecen a un Cuartel General Restringido pueden ser movidas por aire, pero solo a una base del mismo Mando.

7.2.4.1 LANZAMIENTO DE TROPAS

Las unidades paracaidistas pueden ser lanzadas dentro del territorio enemigo y del alcance Normal del avión de transporte.

Los dispositivos tipo no escuadrón de una carga con un coste mayor que 7 NO pueden ser lanzados.

7.2.4.2 TRANSPORTE AÉREO DE TROPAS ENTRE BASES

Las unidades de tierra pueden ser movidas entre bases amigas dentro de la mitad (50 %) del alcance Máximo del avión de transporte.

Los tipos de dispositivos que no son escuadrones ni ingenieros con un coste de carga mayor que 9 NO pueden ser transportados.

7.2.4.3 LANZAMIENTO DE SUMINISTROS

Los suministros pueden ser lanzados a las unidades amigas que no están en la base dentro de la mitad (50 %) del Alcance Máximo del avión de transporte.

7.3 REDIMENSIONAMIENTO DE UN GRUPO AÉREO

Algunos grupos pueden ser redimensionados durante el juego.

El redimensionamiento tiene efecto si el interruptor "Cambiar de Tamaño ("Resize Allowed") del grupo esta en "On" y el grupo está localizado en una base con un tamaño de 1 + aeródromo y los suministros de la base son por los menos del doble de sus requerimientos.

El tamaño y la fecha en la que el redimensionamiento ocurrirá se muestra en la pantalla del grupo.

Un mensaje es registrado en el Reporte de las Operaciones (Operations Report) cuando el redimensionamiento tiene efecto.

7.3.1 DESTACAMENTOS

Algunos grupos comienzan el juego como destacamentos para un grupo matriz.

Estos destacamentos cuentan en contra de los aviones totales del grupo matriz, así como los pilotos.

En la pantalla del grupo matriz, se mostrará el tamaño máximo de aviones menos el número en destacamentos.

Además, puede estar un botón "Unidad 00B" ("Unit 00B") el cual mostrará los grupos conectados al matriz.

7.4 COMBATE AÉREO

Los combates aéreos suceden cuando aviones contrarios se juntan en el mismo hexágono, y pueden suceder durante las Misiones de ataque como en el Ataque Naval, Ataque a Tierra, Superioridad Aérea, Escolta, Búsqueda e incluso en las Misiones de Entrenamiento y Transporte. Cuando un ataque aéreo ha sido lanzado, el Mapa Táctico se centrará en el hexágono que está siendo atacado y un cuadro de mensaje parpadeará indicando el avión que está en el ataque, y que está atacando. Al entrar en combate, el resultado será mostrado.

Los ataques aéreos son procesados como IncurSIONes. Una incursión consiste en que uno o más grupos vuelan juntos. La base de las incursiones fue la formación inicial del ataque y escolta basadas en objetivos, altitud, velocidad y tipo de avión. A medida que la incursión se acerca al objetivo, es afectada por los problemas de coordinación, los cuales pueden dar resultado en la ruptura de la incursión en las incursiones más pequeñas, o que alguno de los aviones suspenda la incursión o se pierda. Una vez que la coordinación está completada, las incursiones se resuelven una por una. Esto dará lugar a que objetivo pequeño sea atacado varias veces por aviones diferentes. Los efectos de cada incursión son acumulativos. Así que la CAP puede decrecer lentamente e incrementarse cuando los aviones se retiran y se reincorporan al combate sobre las múltiples incursiones.

Para tener un ataque exitoso se podría intentar tener una misión de Superioridad aérea antes de lanzar el ataque principal para atraer y decrecer a la CAP enemiga, mientras que las sucesivas incursiones de bombardeo, son o sin escoltas, siguen adelante.

Los resultados del Combate Aire – Aire están basados en el tipo de avión y su rendimiento, en el nivel de habilidad del piloto, el número de aviones, y otros factores. El avión puede ser dañado o destruido. Cada vez que un avión es dañado o destruido, es añadido a la información total sobre el Resumen de Combates. Por lo tanto, un avión puede ser dañado 4 veces y resultar entonces destruido y causaría un informe de 4 aviones dañados y un avión destruido. Los pilotos de todos los bandos fueron conocidos por exagerar el número de bajas que producían.

Los aviones que vuelan en la CAP desde bases y fuerzas de tarea con radar obtienen mejores resultados al interceptar ataques enemigos.

7.4.1 PATRULLAS DE COMBATE AÉREO (CAP)

Cuando los aviones enemigos son vistos por los aviones que están en el aire o por el radar o por las fuerzas de tierra asignadas para vigilar a los aviones enemigos, entonces todos los aviones disponibles para la CAP despegan. Los aviones de la CAP están asignados, pero no están todos volando al mismo tiempo. Están divididos en varios niveles de preparación en orden a mantener una CAP estándar sobre el hexágono objetivo asignado. Hay tres niveles de CAP.

La CAP en vuelo es la más preparada, y puede ser considerada como la parte de un grupo de Aviones Asignados a la CAP que están actualmente volando a la altitud asignada. Esta parte de la CAP no se retrasan para estar en posición para interceptar la incursión entrante.

La CAP de tierra, es el siguiente nivel de reacción en la jerarquía de la CAP. Esta parte está considerada para estar en cubierta o en pista (según esté en un portaaviones o en un aeródromo) rearmada/con combustible, esperando para relevar a la CAP que está en el aire en un estado de lista. Hay un pequeño retraso en esta parte de la CAP para poder estar en el aire y en posición de interceptar la incursión entrante.

La CAP disponible es todo aquel Caza que esté asignado a alguna otra misión que “Descanse” y pueda ser despegar rápidamente. Hay un significativo retraso en estos grupos de despegue y puede estar de manifiesto en la CAP Disponible solamente para ser posible interceptar una incursión DESPUÉS de haber golpeado el objetivo. Esto es la fase de interceptación a OBJETIVO PASADO.

La CAP puede reaccionar para defender un objetivo tan rápido como a 2 hexágonos de distancia. Para ello, el hexágono debe ser defendido por más aviones al ser atacado cuando están defendiendo el hexágono, y al hexágono de la CAP al que van a venir debe ser atacado por menos aviones que están actualmente volando en la CAP sobre el hexágono (comprobado para cada unida aérea, al mismo tiempo).

La CAP que está yendo a volar fuera de su hexágono debe tener un rango extendido que alcanzaría el hexágono a ser defendido (pero nunca más de 2 hexágonos). Además, en orden a que esta cobertura extra suceda, el ataque debe ser detectado por el radar a tiempo para permitir que la CAP alcance el objetivo (una interceptación está permitida el 33% de las veces cuando no hay radar). El número exacto de aviones que cubrirán fuera de su hexágono depende de lo buena que es la detección del radar sobre el ataque entrante.

7.4.1.1 LA CAP Y EL RADAR.

El radar juega un papel significativo en la forma en que la CAP se comporta. Históricamente, permitió más tiempo en la alerta para el despegue, una altitud óptima para la interceptación, y proporcionó descripciones actualizadas para saber la posición de un objetivo en la incursión.

Cuando una incursión es detectada un mensaje de “Detección Primera” (“First Detection”) es generado y un sello de tiempo, avisado a T0. Desde T0, la velocidad de crucero del componente más lento de la incursión se usa para el generar el tiempo en que estará sobre el objetivo. Cuando es combinado con la distancia a la cual la incursión fue detectada primero. Esta rutina de distancia- tiempo es comprobada contra el “tiempo de subida” (“time to climb) de los cazas despegando y sus retrasos varios dependiendo de sus estados de preparación. En los términos del juego el EXP del operados del Radar también pueden modificar el resultado de la interceptación de la CAP positivamente o negativamente. Adicionalmente, el Radar no puede detectar las incursiones por debajo del horizonte o sin Línea de visión Directa. Esto significa que marcar la altitud es importante para la primera detección de una incursión.

Sin radar la rutina de este tiempo distancia no se da y la Detección primera está generalmente en los Observadores Costeros, El Cuerpo de Observadores, o la primera CAP en vuelo que divisa la incursión. Los cazas en el estado de listos serán afortunados para ponerse en vuelo a tiempo para atacar a la incursión antes de que alcancen el área del objetivo, pero la continuación o las incursiones siguientes serán más fácilmente plantarles cara a las grandes CAPs, una vez alertadas, que a la primera incursión del día.

La altitud a la cual está asignada la CAP es importante en el juego. Cuando la CAP y los escoltas entran en combate, los aviones individuales estarán dispersos en varias altitudes. Por ejemplo si un avión de la CAP desciende sobre un Escolta a 10k’ desde 15k’, el descenso que puede tomar la CAP pasa de 10k’ permitiéndole abrirse para estar también descendiendo desde un Escolta a 15k’.

7.4.2 EL COMBATE AIRE – AIRE

Una vez que los aviones han cerrado el combate, los factores más importantes incluyen al piloto Aire – Aire y su habilidad Defensiva, la maniobrabilidad del Avión, la velocidad, y la altitud. Si un avión tiene una significativamente mayor maniobrabilidad, el piloto intentará ser el perro de caza. Si el avión tiene una significativamente mayor velocidad, el piloto intentará hacer ataques rápidos. Si el piloto tiene éxito o no depende principalmente de su habilidad. Una velocidad máxima superior no es un triunfo, pero si afecta o modifica la forma de la Maniobra que se utiliza. Cuando un Avión comprueba frente a su oponente su velocidad “instantánea”, puede ser capaz de reducir la Maniobrabilidad de sus oponentes por algún factor de un medio dependiendo de la gravedad de la velocidad más alta. Los pilotos más EXP tratarán de mantener sus velocidades más altas.

Donde las velocidades máximas son similares la gravedad de esta comparación es menor, y el Combate dependerá más de los valores de Maniobrabilidad, de la altitud dada, de la potencia de fuego, durabilidad, y de la habilidad del piloto en el combate Aire – Aire.

7.4.2.1 ANIMACIONES DEL COMBATE AÉREO

7.4.2.1.1 ANIMACIONES AIRE – AIRE

Si las Animaciones del Combate están activadas, un gráfico de la batalla aérea será visualizado. Los aviones atacantes están mostrados sobre la línea central divisoria, y los aviones defensores están mostrados en la parte inferior. Los cazas siempre serán visualizados cercanos a la línea, mientras que los bombarderos seguirán detrás de ellos. El número y el tipo de avión es visualizado debajo del icono de cada avión, y puede disminuir con la furia de la batalla. Las ráfagas de los antiaéreos y los daños a los aviones indicarán fallos y éxitos respectivamente.

La línea central divide los detalles de la situación actual y da un texto de referencia a lo que está ocurriendo en la batalla. La cantidad de tiempo entre mensajes se puede configurar en la pantalla de Preferencias y Opciones (Preferences and Options). Si no quieres ver todo el desarrollo de la batalla, haz clic en el botón Done, en la esquina superior derecha.

Cuando es ataque aéreo alcanza su objetivo, esta pantalla cambiará dependiendo del tipo de la incursión, si es un ataque naval o un ataque a tierra.

7.4.2.1.2 ANIMACIONES DEL ATAQUE NAVAL

La pantalla es similar a la del Combate Aéreo, excepto que los barcos individuales están defendiéndose del ataque se muestran en la parte inferior. Las ráfagas de los antiaéreos y los chorros de agua indicarán los fallos mientras que los éxitos están detallados como daños a los aviones y/o barcos.

7.4.2.1.3 ANIMACIONES DEL ATAQUE A TIERRA

Los Ataques a tierra incluyen cualquier ataque a unidades enemigas o estructuras que estén en un hexágono de tierra, e incluyen Ataques a Tierra, Ataques a Aeródromos, Ataques a Puertos, y Misiones de Ataque a Poblaciones. La pantalla es similar a la del Combate Aéreo y la del Combate Naval, excepto que el suelo está visto a través del visor de un bombardero (el dibujo del suelo no cambia, sin importar el objetivo). Las explosiones en el visor de bombardeo indican los éxitos en el área atacada, y las ráfagas de la artillería antiaérea y los daños en los aviones indican los fracasos y éxitos de las unidades antiaéreas, respectivamente.

Cuando la batalla ha terminado, un resumen del combate se mostrará. Este detallará la localización atacada, los aviones Japoneses y Aliados involucrados en el ataque (y la defensa, si hay alguno), las bajas de aviones sufridas por ambos bandos, y el resultado de los daños de la incursión (si hay alguno). Haz clic en Done para salir de la pantalla y continuar el juego.

7.4.2.2 BOMBARDEROS EN COMBATE

La resistencia, la velocidad, y la carga de bombas son muy importantes para el bombardero. Los aviones como las Fortalezas Volantes no tienen casi ninguna capacidad de maniobra y generalmente regresan dañados de las Misiones, si han tenido oposición por parte de interceptores y artillería antiaérea. Sin embargo, los grandes bombarderos dañados se pierden más en el aterrizaje que en el combate aire – aire. Los más pequeños, los aviones más rápidos, como el Havoc, puede ser lo suficientemente rápido para evitar la mayor parte de los antiaéreos y poder maniobrar contra los interceptores. Esto permite que bombarderos medios, como el Mitchell, vuelen en Misiones de escolta contra los Japoneses con una tasa de pérdidas aceptable. Los bombarderos sin tanques de combustible auto-sellantes, baja durabilidad, velocidad baja, y solo una potencia de fuego moderada como el Nell sufrirán bajas mucho más altas que su capacidad de reemplazo, sin escolta y con oposición. La carga de bombas es importante, porque significa un mayor daño con las bombas y menos Misiones necesarias para volar sobre el mismo objetivo.

7.4.2.3 KAMIKAZES

Los Kamikazes son activados si los Aliados poseen una base propia dentro de los 15 hexágonos (trazados solamente por el mar) de cualquiera de las ciudades de Tokio, Takao, o Raigón. Sin embargo, estos nunca se activarán antes del 1 de Enero de 1944. Una vez son activados los Kamikazes, la Pantalla de Información de la Unidad Aérea del jugador Japonés mostrará la opción Kamikaze si no ha sido convertido el escuadrón a kamikaze este día y si avión del escuadrón es de un tipo apropiado (esencialmente cualquier avión que no sea de un escuadrón de Transporte puede convertirse en un escuadrón Kamikaze). El jugador está limitado a una conversión por día, pero no puede reconvertir una unidad Kamikaze a una unidad regular. El ordenador le solicitará al jugador su confirmación para su cambio antes de proceder, dándole la ocasión de reconsiderarlo.

Una vez un escuadrón es convertido a Kamikaze, solamente puede conducir tres tipos de Misiones – Kamikaze, Entrenamiento, y retirada. La Misión kamikaze es una variante de la Misión de Ataque Naval, la cual por supuesto si tiene éxito produce la baja de la unidad. El Entrenamiento no implica que estos pilotos están aprendiendo para estrellar sus aviones en los barcos, si no que ellos están aprendiendo mejores técnicas de vuelo. La Retirada está detallada en la sección 7.1.

Piense cuidadosamente antes de convertir un escuadrón en una unidad Kamikaze; algunos de los hombres en la unidad estarán experimentados y serán más valiosos para ti en sus trabajos normales. De la misma forma, sin embargo, un mayor experiencia de la unidad Kamikaze volará mejor que con principiantes.

7.4.2.4 LAS ALTITUDES

Ya sean contrarias a los bombarderos mientras que en la CAP o los vuelos de escolta, la altitud de los cazas está determinada la altitud de los bombarderos. El Airacobra, careciendo de una supercarga, no rendía bien a grandes altitudes. Para sacar ventaja de esto, el jugador Japonés puede hacer un duelo de superioridad aérea a altitudes altas, al mismo tiempo que lanza un ataque con bombarderos (desde la misma base). Esta simulación cubre todo. De lo contrario, los escoltas volarán cerrando por cobertura. Cuanto mayor sea el bombardero, menos posibilidades hay de tener daños de la artillería antiaérea. Sin embargo, con mayores altitudes, sus posibilidades de acertar a algo se reducen.

7.4.2.5 EL ALCANCE

Los pilotos y las tripulaciones se fatigan durante el vuelo. Una Misión larga causará una Fatiga y una tasa de Abandono alta en la llegada al objetivo. Por ejemplo, un Zero volando desde Truk a Lunga está mucho más agotado que el vuelo desde Truk a Rabaul, y el rendimiento del escuadrón sufre las consecuencias.

También, los aviones dañados tendrán menos posibilidades de regresar a su base si tienen que volar un largo viaje de vuelta. Los aviones que son dañados en combate pondrán de manifiesto a la artillería antiaérea las bajas del combate aéreo si no llegan a casa con seguridad (y los pilotos enemigos recibirán créditos por un derribo). Los aviones que no están dañados, pero no vuelven seguros son contados como bajas operacionales. Las Misiones de largo alcance tendrán un gran impacto operacional entre los pilotos y aviones.

7.4.2.6 COMBATE INCIDENTAL

Los aviones que están volando dentro de un hexágono que tiene aviones enemigos pueden en cualquier punto de la resolución del combate, ser tomados en una batalla aérea en ese hexágono. Así, mientras que presencian una serie de aviones luchando con otros, otros aviones que no están en ese particular combate pueden terminar participando y resultado bajas en la lucha aire – aire.

7.4.2.7 DAÑOS

Los daños se acumulan durante el combate y después del aterrizaje. Un avión dañado puede sobrevivir al combate y al aterrizar sucesivamente. El daño puede ser lo suficientemente leve para que no necesite parar para repararse. Esto significa que puede volar en la siguiente fase. Si el daño es bastante malo, el avión se pondría en estado de reparación. Cuando esto suceda, el piloto estará libre para utilizar otro aeroplano si lo hay disponible.

7.4.2.7.1 EL MANTENIMIENTO

Además de un estado de reparación, también hay un estado de “mantenimiento (“maintenance”). Esto es generalmente representativo de las causas ajenas al combate (como la revisión, accidentes, etc) para que un avión este inmovilizado en tierra. Además de los daños del combate, los aviones sufren de fatiga por el uso, la tensión sobre la estructura, la falta de mantenimiento, etc. Cuando ha sufrido suficientes puntos de fatiga, el avión será automáticamente retirado para el mantenimiento. Un mensaje aparecerá en la pantalla y en Ops Report (Resumen de Operaciones) cuando esto suceda.

La fatiga puede ser minimizada dando de baja periódicamente al grupo, ya que esto causará que algunos aviones que requieran reparaciones se trabaje sobre ellos. Las reparaciones también eliminan algunos puntos de fatiga como los mecánicos que harán algunas necesidades de mantenimiento en ese momento. Pero se espera que el grupo eventualmente pierda aviones para su mantenimiento.

8.0 UNIDADES TERRESTRES

Aunque la mayor parte de la guerra en el Pacífico se centró en las campañas de asalto a las islas y en las feroces batallas navales y aéreas, la guerra en tierra fue no menos importante. Las furiosas batallas a través de los inhóspitos, barreras de atolones y de las vastas extensiones internas de China y del Sureste de Asia. El pequeño tamaño y duro del terreno de las islas del Pacífico, así como las dificultades en el transporte y suministro de las fuerzas terrestres, significaba que las tropas desplegadas por ambos bandos hacía que fueran unas pocas divisiones, aunque las enormes masas de tierra de Asia vieron a cientos de divisiones luchando.

Las unidades terrestres pueden moverse por tierra y pueden ser transportadas por mar o por aire. Las unidades de paracaidistas pueden ser lanzadas en las bases enemigas. Las unidades terrestres también pueden afianzarse en los lugares y construir fortalezas para incrementar sus habilidades defensivas. Ciertas unidades terrestres pueden asaltar a las unidades terrestres enemigas y de esta forma capturar las bases enemigas.

Las unidades terrestres se representan por batallones y las de mayor tamaño por las formaciones de maniobra. Están formados por pelotones individuales, cañones y vehículos, todos de muchos tipos diferentes. Una brigada típica de infantería tiene tropas de apoyo, numerosos cañones, y pelotones de infantería. Sin embargo, las órdenes que se dan serán a las unidades de maniobra en vez que a los pelotones individuales y las tropas de apoyo. Las unidades de maniobra están representadas en el mapa como iconos de unidades terrestres; Las tropas de apoyo asociadas con las unidades de maniobra se mueven con ellas. Cada una de esas unidades de maniobra contiene varios tipos de pelotones que determinan las habilidades de su unidad matriz. Las varias unidades de maniobra y HQ (Cuartel General) que se controlan están listadas más abajo.

8.1 TIPOS DE UNIDADES

Las unidades de maniobra constan de varias nacionalidades y fuerzas:

- » IJ Army – Ejército Imperial Japonés
- » IJ Navy - Armada Imperial Japonesa
- » US Navy – Armada de los Estados Unidos
- » US Army – Ejército de los Estados Unidos
- » US Marines – Infantería de Marina de los Estados Unidos
- » Australian – Australianos
- » New Zealand - Neo Zelandeses
- » British - Británicos
- » French – Franceses
- » Dutch – Holandeses
- » Chinese – Chinos
- » Soviet – Soviéticos
- » Indian – Indios
- » Commonwealth – De la Commonwealth Británica
- » Philippines - Filipinos
- » Canada – Canadienses

Hay siete tipos de unidades terrestres básicas:

- » Headquarters (HQ) – Cuarteles Generales
- » Infantry (inc.cavalry and parachute units) - Infantería (incluye la caballería y las unidades paracaidistas)
- » Engineer (inc. Base forces and aviation support troops) – Ingenieros (incluye las fuerzas de las bases y las tropas de apoyo a la aviación)
- » Air Defense – Defensa Aérea
- » Armor – Blindados
- » Coastal Defense – Defensa Costera

8.1.1 CUARTELES GENERALES

Estas son todas las tropas de apoyo (las muy denostadas “mandamases” sentados en la retaguardia). Sin embargo, estas tropas del área de retaguardia deben ganarse su sustento en *War in the Pacific, Admiral's Edition™* proporcionando un gran número de personal de apoyo para apoyar a otras unidades y para la construcción y tareas de logística. Le dan beneficios al combate para las unidades combatientes quienes están a una cierta distancia, generalmente en el mismo hexágono, y permite que más bombarderos puedan volar en las Misiones desde las bases que están bajo su control. Una unidad puede beneficiarse a partir de su HQ (Cuartel General), de los que hay seis tipos:

- » Mando (Command) – Ayuda en varios aspectos. Ayuda dando un bono a las unidades combatientes. Si ningún HQ de Cuerpo está en el alcance de una unidad terrestre, el HQ de Mando puede dar un bono un HQ de Cuerpo se está en el alcance de una unidad terrestre. Si hay un HQ de Cuerpo dentro de los límites de la batalla, y el HQ de Mando está dentro de las 2 veces del alcance del mando de la batalla, puede añadir

hasta un bono del 90% para el Valor del asalto de una fuerza atacante para el cálculo de las probabilidades. Los bonos se ven afectados por la calidad de los líderes de los mandos de los Cuarteles Generales. Los HQ de Mando son también importantes para los reemplazos aéreos y las mejoras (ver la sección 16.2.3 para más detalles).

- » Ejército (Army) – Ayuda a los combates de tierra. Las unidades terrestres dentro de su alcance pueden ganar una bonificación del 10% para su Valor de Asalto (ya sea atacando o defendiendo).
- » Cuerpos (Corps) – Ayuda en los combates de tierra. Las unidades terrestres dentro de su alcance pueden ganar una bonificación del 10% para su Valor de Asalto (ya sea atacando o defendiendo).
- » Anfíbio (Amphibious) – Ayuda para que en las invasiones anfibias se sufran pocas bajas.
- » Naval (Naval) – Ayuda en la velocidad de reparación de los barcos.
- » Aéreo (Air) – Ayuda al permitir que más aviones vuelen y permitir que más unidades aéreas estén estacionadas en una base con este tipo de HQ, la coordinación de aviones, reemplazos/mejoras y apoyo se den a más grupos de la base.

Si una base aliada está en un hexágono con un HQ de Mando, la base intentará acopiar 25.000 suministros extras. Esto es además a cualquier suministro que pudiera normalmente intener mover a la base para satisfacer las necesidades actuales de suministros necesarios para las fuerzas que están en el hexágono o algún suministro adicional sacado hacia el frente por la rutina manual de las reservas.

Los HQs pueden clasificarse como restringidos, temporalmente restringidos, restringidos estáticos y sin restringir (p.e., normal). Los efectos de cada categoría son los siguientes:

- » Restringido (Restricted) – Las unidades no pueden moverse por aire o por mar a menos que el HQ sea cambiado. Incluso cuando el HQ es cambiado las unidades subordinadas necesitan ser adquiridas individualmente por el PP's.
- » Restringido temporalmente (Temporarily Restricted) – Las unidades no pueden moverse por vía aérea o por mar a menos que el HQ sea cambiado. Cuando el HQ es cambiado las unidades subordinadas cambian la clasificación de su matriz.
- » Restringido y estático (Static Restricted) – Los HQs (y en algunas ocasiones las unidades) están restringidas y nunca pueden tener cambiado sus HQ – Ellos seguirán y siempre estarán permanentemente restringidos.
- » Sin restricciones (Unrestricted) – Ninguna de las restricciones de arriba se aplican.

8.1.2 INFANTERÍA DE COMBATE, INFANTERÍA PARACAIDISTA, Y CABALLERÍA

Generalmente estas unidades representan a formaciones combatientes no motorizadas. Consisten en varios tipos de elementos de combate. Estos elementos pueden ser pelotones de infantería, pelotones de ingenieros, artillería, vehículos de combate blindados, y otros tipos de tropas de apoyo. No se sorprenda de que allí pueden estar el doble de tropas de soporte como tropas de combate. Los soldados de infantería pueden quejarse sobre “cuarteleros” perezosos en la retaguardia, pero sin ellos entonces la infantería no tendría comida en sus estómagos o municiones para sus armas.

Advertencia: Debido al gran número de dispositivos representados en la Edición Admiral, cada pelotón de soporte ahora representa a 15 tropas del nivel de retaguardia.

8.1.3 INGENIEROS

Estas unidades incluyen a los Ingenieros de Combate, las unidades de Construcción (como los famosos Batallones de construcción de la Armada de los Estados Unidos (U.S. Navy Sea Bees), las unidades de construcción de Bases (Base Force units). Todos los pelotones y vehículos de ingenieros pueden construir y reparar las instalaciones de las bases. Los Ingenieros de combate pueden también destruir fortificaciones enemigas durante el combate. La Ingeniería de Construcción solamente tiene la palabra "Ingeniero" ("Engineer") en el nombre de su ficha. Las unidades de Ingenieros de Combate tienen además su nacionalidad y de designación de sus funciones (p.e., Pelotón de Ingenieros del Ejército Imperial Japonés, Pelotón de Zapadores Soviético, Ingenieros Combatientes Australianos (IJA Engineer Squad, Soviet Sapper Sqd, Aus Cmbt Eng).

Las Fuerzas de la Base y otras unidades terrestres de la Aviación contienen tropas de Apoyo a la Aviación para apoyo a los aviones, las Tropas Navales de Apoyo mantienen los barcos y los ingenieros construyen y mantienen las instalaciones de la base. Sin ellos, los aviones no pueden volar y los barcos no descargarán o se repararán rápidamente. Advierte que las tropas de Apoyo a la Aviación no están vinculadas a ningún escuadrón en particular – su presencia en la base es suficiente para apoyar a las unidades aéreas presentes.

8.1.4 UNIDADES DE LA DEFENSA AÉREA

Estas protegen tus bases y las unidades terrestres. Sin cañones antiaéreos, tus bases y las tropas son vulnerables a los ataques aéreos. Sin embargo, ellos no sobreviven mucho tiempo en un asalto terrestre.

8.1.5 ARTILLERÍA Y CAÑONES ANTITANQUES

Estas unidades consisten enteramente de cañones y sus tropas de apoyo directo. Estos son los grandes cañones de apoyo a tu infantería. Disparan en ataques y defensas y los mecanismos de la artillería son solamente armas que disparan durante la opción de un ataque de Bombardeo. Los cañones antitanque no disparan en los ataques de Bombardeo.

8.1.6 BLINDADOS

No vas a encontrar muchas de estas unidades en la campaña del Pacífico en contraposición a la campaña Europea (precisamente para intentar bombardear a través de la jungla y las montañas). Pero para el apoyo de la infantería, los carros son letales para un enemigo que carezca de armas antitanque.

8.1.7 UNIDADES DE LA DEFENSA COSTERA

Se trata de unidades que tienen varios cañones que pueden disparar sobre los barcos y las tropas de invasión atacando su hexágono. Las unidades de la Defensa Costera que tienen la palabra "Fuerte" ("Fort") o "Defensa Pesada" ("HardDef") en su nombre o ciertos cañones grandes son estáticas y no pueden moverse. Un icono de un cañón aparecerá cuando los cañones costeros disparen sobre los barcos. El resultado de los disparos se resumirá en la pantalla Resumen del Combate (Combat Summary). Las unidades fortificadas, debido a su carácter fijo no pueden retirarse y serán destruidas bajo las condiciones de retirada donde otras unidades podrán retirarse.

8.1.7.1 UNIDADES DE DEFENSA COSTERAS ESPECIALES – CONVOYES

Un Convoy está representado como un tipo especial de unidad CD. Estas son unidades que están marcadas para disolverse por medio del editor a los 3 días de su llegada. Cuando la

unidad se disuelve, los dispositivos conectados a la unidad se envían al dispositivo de la reserva.

8.2 LA PANTALLA DE INFORMACIÓN DE LA UNIDAD TERRESTRE

A continuación, el cursor está sobre el icono de una unidad de tierra en Rangún (Rangoon). Vemos un cuadro flotante con una lista de las unidades de maniobra presentes en el hexágono y los pelotones y vehículos que componen estas unidades de maniobra. En este caso, hay ocho unidades terrestres presentes en el mismo hexágono que Rangún (Rangoon):



Al hacer clic en el icono de la Unidad Terrestre mostrará una lista de todas las unidades que están en el hexágono, como sigue:

Allied Ground Units at Rangoon			All Units	HQ Units	Infantry	Armor	Artillery	Engineers		
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Supplies		Move	Pack	Combat	Target
ENG	103rd RN Base Force	Eastern Fleet	2946	2	158		Combat	0	Defend	At Target/2
INF	12th Burma Rifles Bn	Burma Command	588	11	52		Combat	0	Defend	At Target/1
INF	13th Indian Bde	Burma Command	3717	62	359		Combat	0	Defend	At Target/51
INF	16th Indian Bde	Burma Command	2959	70	326		Combat	0	Defend	At Target/31
INF	1st Gloucestershire Bn	Burma Command	1451	29	128		Combat	0	Defend	At Target/51
HQ	221 Group RAF	AHQ Bengal	1478	0	91		Combat	0	Defend	At Target/2
ART	27th Indian Mtn Gun Rgt	Burma Command	789	0	65		Combat	0	Defend	At Target/1
INF	Rangoon BAF Bn	Burma Command	708	14	70		Combat	0	Defend	At Target/1

Location: Rangoon	Assault Strength: 188	Engineers: 35	Vehicles: 11	Supplies: 13676
Fortifications (1)	Garrison: 188 / 130	Engineer Vehicles: 4	Guns: 122	Supplies Required: 1543
		Infantry: 2607	Second Line Troops: 7382	

Allow replacements for units on this list
 No replacements for units on this list

Esta pantalla muestra el Tipo de la unidad terrestre (p.e., Inf para la Infantería, Eng para los Ingenieros, etc.), el Nombre de la unidad de tierra, a que mando esta Asociada la unidad, así como su Costo de Carga (Load Cost), Valor de Asalto (Assault Value), y cantidad de Suministros (Supplies), forma de Movimiento actual (Movement), retraso en prepararse (pack/unpack), y forma de combate para cada unidad (Combat) y su nivel de preparación y Objetivo (Target). Si la columna objetivo (Target) dice "At Target" la unidad está en la misma base que su objetivo.

Debajo de esta información está un resumen de la información de la base (si la unidad terrestre está localizada en un hexágono con base). Desde esta información podemos ver que Rangún (Rangoon) tiene un nivel de Fortificación de 1 y no está en expansión, tiene 35 ingenieros presentes en el hexágono junto con 11 Vehículos de Ingenieros, 2607 infantes, 11 Vehículos(Vehículos de combate, que son, es decir, tipos de vehículos como tanques o coches blindados – no de ingenieros-), 122 cañones, 7382 Tropas de Segunda – Línea (personal de apoyo), y la Fuerza combinada de Asalto o Valor de Asalto (AV) de todas las unidades terrestres presentes es de 188. También la cantidad de suministros presentes y de los suministros necesarios para el máximo de eficacia de todas las unidades del hexágono está mostrado aquí.

Toma nota del texto en amarillo bajo la columna de “Move”. Este muestra el modo de las operaciones actuales de todas las unidades que están en el hexágono. Con el clic izquierdo sobre la palabra “Combat” se avanza al siguiente modo de combate, o con el clic derecho sobre la palabra “Combat” se retrocede en el modo de combate. Advierta que el número bajo la siguiente columna “pack” aumenta. Esto muestra el número de días que necesitará la unidad seleccionada para cambiar el modo de combate. Tu puedes realizar esta acción en cada una o todas las unidades que están en el hexágono.

8.2.1 LA PANTALLA DE INFORMACIÓN DE LA UNIDAD

Haciendo clic en el nombre específico de una unidad se abrirá una nueva pantalla para esa unidad particular:

En este caso, se ha seleccionado la 13ª Brigada India, una Unidad de Infantería. El 90/100 indica el número total de hombres disponibles (listos) y no disponibles como un porcentaje del TO&E (Tabla de Organización y Equipamiento) de las unidades. Está estacionada en el Cuartel General del Cuerpo en Birmania (Burma).

6694 - 13th Indian Brigade, Infantry Unit (57/90)
 Attached to: **Burma Command**
 Indian unit with 1 Forts

Commander: **MGEN Scott, J.B.**
 Leadership: 47 - Inspiration: 54
 Admin: 61 Aggression: 55 Land: 61
 Experience: 35
 Morale: 40

Disruption: 4
 Fatigue: 16

Supplies: 355
 Supplies Required: 355

Support: 86
 Support Required: 90
 Assault Strength: 61

Troop Load Cost: 2951
 Cargo Load Cost: 508
 Total Load Cost: 3459

This unit is composed of:

Ind Inf Section 42	(26)	x 46
Brit Inf Section 41	(8)	x 13
Ind Cmbt Eng 41	(1)	x 3
Bren Section	(2)	x 3
Vickers Section	(1)	x 3
2pdr AT Gun	(1)	x 3
3" Mortar	(1)	x 3
Vickers AAMG (x2)	(2)	x 6
18 Pounder Gun	(2)	x 6
Engineer Vehicle	(0)	x 1
Engineers	(1)	x 3
Support	(56)	x 86

Infantry: 990
 Vehicles: 1
 Guns: 25
 Other Troops: 1588

Set Destination Hex
 March Objective: None

March Direction:
 March Distance:
 Distance Traveled:

Select Operations Mode

Combat Strategic Move
 Move Rest/Training
 Reserve

Combat Orders
 Defend

Set All To This OpMode
 Set All To This Combat Orders
 Set All To Follow
 Set All To March

Set Future Objective
 Rangoon (53) Set All

Unit Organization
 Rebuild Unit Disband Unit
 Replacements allowed Show unit TOE Show ground units with same HQ Prev/Next Ground Unit Back Exit

En la columna de la izquierda, podemos encontrar la siguiente información de esta unidad:

- » El Jefe de la unidad (General de División Scott, J.B. (Mayor General Scott, J.B.))
- » El mando tiene unas calificaciones de Líder (Leadership) (47) e Inspiración (Inspiration) (54) (mientras más altas son estas calificaciones, más eficientes serán las tropas bajo su mando en el combate)
- » La Experiencia (Experience) (35) y la Moral (Morale) (40) de la unidad (la primera viene de su experiencia en el combate o entrenamiento y la última de su situación actual, incluyendo bajas, suministros, etc.)

- » La Retirada (Disruption) (4) y la Fatiga (Fatigue) (16) de la unidad (la primera desde que se suprimió por el combate, y la última por su participación en alguna actividad, que no sea el descanso)

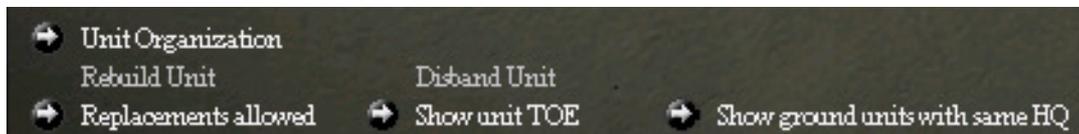
Los Suministros (Supplies) que actualmente tiene la unidad son (355), y los Suministros Requeridos (Supplies Required) (355) para mantenerla en forma para el combate (si la unidad no tiene suficientes suministros, el número de suministros (Supplies) estará en rojo). El valor del Apoyo (Support) (86) es la cantidad de apoyo intrínseco (p.e., es decir dentro de la unidad de apoyo) que está disponible, mientras que el Apoyo Requerido (Support Required) tiene el valor de (96) indicando el número de pelotones de apoyo necesarios para el apoyar plenamente a los hombres y el equipo de la unidad. Esta unidad no es capaz de sacar el apoyo extra de otras unidades en el hexágono, porque la cantidad de Apoyo Requerido (Support Required) está en rojo. Un pelotón de apoyo es necesario para terminar con la situación de falta de apoyo o elementos de Apoyo a la Aviación para la unidad. El Apoyo en el hexágono de una base aliada puede ser compartido entre las unidades, así que mientras el apoyo total en el hexágono, es mayor que el apoyo necesario de todas las unidades del hexágono, las unidades serán apoyadas completamente. El apoyo no se comparte si no hay una base aliada en el hexágono.

La Fuerza de Asalto (Assault Strength) (o, Valor de Asalto (Assault Value)) es la medida de la habilidad de ataque de la unidad y de defensa en el combate terrestre.

El Coste de carga (Load Cost) de la unidad es una medida de la cantidad de la capacidad de la unidad de transporte que es necesaria cuando la unidad es cargada en un barco, la medida en términos de tipos de barcos AP, AK, y LST. Si el coste de carga está listado como Inalterable, la unidad no puede ser cargada.

La Zona de Control (Control Zone) de la unidad (actualmente es SW, o Suroeste (Southwest)), y la base bajo control humano.

Además, hay varios mandos en la parte inferior:



Organización de la Unidad (Unit Organization): Este mando solamente está disponible para las unidades que están compuestas por varias – ya sea a través del editor del escenario o para las grandes unidades del juego (como las Divisiones o unidades del nivel de Cuerpos de Ejércitos). Selecciona el botón y una lista de todas sus unidades asociadas con la subunidad – en este caso la 13ª Brigada India forma parte de la 1ª División de Birmania (Burma) es mostrado. El informe muestra que todas las partes componentes se encuentran actualmente localizadas y una valoración de sus suministros y del estado de su HQ. El jugador decide si quiere combinar las subunidades para formar una unidad matriz más grande. Para ello todas las unidades a unir en una unidad matriz deben estar en el mismo hexágono. Si una subunidad es totalmente destruida entonces la unidad matriz todavía puede formarse pero obviamente tendrá una gran brecha en su fuerza actual – El valor de asalto mostrado para la unidad matriz es el máximo valor de asalto posible, asumiendo su TOE (Tabla de Organización y Equipamiento) es 100/100. El valor no es la fuerza efectiva posterior a la combinación al menos que todas las unidades estén al 100/100 de sus puntos de combinación.

Units of 1st Burma Div						
Type	Name	Attached to	Supplies	Assault	Location	Status
INF	*1st Burma Div	Burma Command	0	448	NA	Inactive
INF	13th Indian Bde	Burma Command	355	61	Rangoon	On Map
INF	1st Burma Bde	Burma Command	270	85	Taung Gyi	On Map
INF	2nd Burma Bde	Burma Command	408	80	Moulmein	On Map

División/Reconstrucción de la Unidad (Divide/Rebuild Unit): Selecciona la flecha de la izquierda de este título para ordenar la división de la unidad en 3 unidades más pequeñas en el caso de las Divisiones y Cuerpos de Ejército; la primera unidad tendrá la designación /A que aparecerá junto a su nombre, la segunda /B, y la tercera /C. Si todas las unidades están situadas en el mismo hexágono, la opción Dividir la Unidad (Divide Unit) se mostrará como Reconstruir la Unidad (Rebuild Unit). Haciendo clic en Reconstruir la Unidad (Rebuild Unit) se unirán las partes de una sola unidad. Es importante que la unión de unidades tenga exactamente el mismo tipo de armamento; de lo contrario la reunión no funcionará aunque para los armamentos Tipo Pelotón el ordenador automáticamente mejorará al mayor nivel del tipo de pelotón.

Aviso: Todas las partes de una unidad necesitan estar localizadas en el mismo hexágono que la unidad a combinar. Una parte sencilla localizada en un barco impedirá la reunión de la unidad.

No aceptar reemplazos/Aceptar reemplazos (Do not accept replacements/Accept replacements): Selecciona la flecha de la izquierda de este título para ordenar no permitir o permitir (not allowed/allowed) los reemplazos para sustituir a las bajas que has tenido. Este mando es útil para dar prioridad según los teatros de guerra. Además, utilizar los reemplazos consume suministros, así que no se puede querer tener reemplazos en las áreas donde los suministros es difícil de que lleguen. No aceptar los reemplazos influirá en las mejoras, las cuales no sucederán si la opción de no recibirlos está seleccionada.

Disolver la Unidad (Disband Unit): Si la unidad está situada en una base con más de 100.000 suministros o en una base principal como (Delhi, Auckland, Sydney, Vladivostok, San Francisco, Osaka o Tokio), entonces el jugador puede manualmente disolver la unidad la cual devolverá un 100% de equipamiento activo a la reserva y un 50% de equipamiento desactivado. Si en una base principal esta está libre; si en una base con 100.000 suministros costará una parte del valor VP de las unidades. El jugador tiene la opción de tener o no tener la unidad disuelta, reconstruida en 180 días como un cuadro administrativo.

Mostrar la unidad en el TOE: Haciendo clic en esta opción cambiará como se muestra la columna central. Si esta opción está seleccionada, la columna central listará la composición ideal de la unidad; una vez seleccionada esta opción cambia a Mostrar los Valores de la Unidad (Shown Unit Values), los cuales cambian a la columna anterior para mostrar el inventario actual de cada valor. Si se presenta un asterisco y la lista es **amarilla** (texto activado), el jugador puede también ver las mejoras TO&E.

TOE es sinónimo de la Tabla de Organización y Equipamiento (Table of Organization and Equipment), que es la forma estándar de describir el inventario de una unidad. La lista original de la TOE de la unidad (tal y como aparece en el comienzo del escenario) seguirá siendo la misma y no cambia para reflejar los nuevos tipos de armas, para las unidades aún por mejorar.

Mostrar las unidades con el mismo Cuartel General (Show units same HQ): Haciendo clic en esta opción aparecerán todas las unidades del mismo Cuartel General incluyendo su situación actual, este dato puede ser filtrado por nacionalidad o tipo de unidad.

All Allied Ground Units		AllUnits HQUnits Infantry Armor Artillery Engineers								
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Location	Move	Pack	Combat	Target	
ENG	1 ML-KNIL Aviation	KNIL Army Command(R)	3740	0	Batavia	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Central Detach.	Southern Command(R)	923	2	Ehopal	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Ceylon Det.	Ceylon Command (R)	1026	2	Dambulla	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Det. South Ind	Southern Command(R)	1015	2	Trivandrum	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/1 Det. West Coast	Southern Command(R)	1015	1	Goa	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/151st Combat Engr Bn	Pacific Fleet	999	18	Kodiak	Combat	0	Defend	At Target/51	
INF	1/153rd Infantry Bn	West Coast (R)	1214	30	Seattle	Combat	0	Defend	Whittier/51	
ENG	1/1st Det Hyderabad	Southern Command(R)	1015	2	Bellary	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/2 Central Detach.	Southern Command(R)	955	2	Jubbulpore	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/2 Ceylon Det	Ceylon Command (R)	506	1	Jaffna	Combat	0	Defend	At Target/2	
ENG	1/2 Det. South Ind	Southern Command(R)	955	2	Cochin	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/2 Det. West Coast	Southern Command(R)	1015	2	Mangalore	Combat	0	Defend	At Target/1	
CD	1/250th Cst Art Bn	West Coast (R)	1632	0	Anchorage	Combat	0	Defend	At Target/52	
ENG	1/2nd Det Hyderabad	Southern Command(R)	1015	2	Warangal	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/3 Central Detach.	Southern Command(R)	923	2	Indore	Combat	0	Defend	At Target/1	
ENG	1/3 Ceylon Det	Ceylon Command (R)	506	1	Koggala	Combat	0	Defend	At Target/1	

All Nationalities
 US Navy US Army US Marines Australian New Zealand British French Dutch Chinese Soviet Indian Commonwealth Philippines Canada

La columna de la derecha muestra las órdenes de la unidad; desde aquí, las órdenes de movimiento pueden ser emitidas y las órdenes de combate se pueden marcar:

Marcar el Hexágono de Destino (Set Destination Hex): El botón flecha de Marcar el Hexágono de Destino (Set Destination Hex) se puede hacer clic para ordenar a la unidad actual moverse a otro lugar. Advierte que si esta otra localización está en un hexágono al que la unidad no puede marchar (como cruzar un hexágono de mar), la orden no se podrá ejecutar; para atravesar los hexágonos del océano, el jugador debe marcar un transporte naval.

8.2.1.1 MODO DE OPERACIONES

Seleccione el Modo de Operaciones: El Modo de Operaciones (OpMode) incluye:

- » **Estratégicas (Strategic)** – La unidad está en la formación óptima para el movimiento rápido, como el ferrocarril o movimientos de larga distancia por barco, pero tiene su valor de combate significativamente reducido y necesita tiempo para prepararse para el transporte. Los Aliados pueden usar el Modo de Operaciones Estratégico (Strategic OpMode) en las líneas de ferrocarril. Cuando el Modo de Operaciones Estratégico (Strategic OpMode) está seleccionado, la unidad tendrá marcado embalar/desembalar (Pack/Unpack) y la unidad no podrá moverse hasta que la unidad complete todas las operaciones de Embalar/Desembalar (Pack/Unpack). Mientras que en el Modo de Operaciones Estratégicas (Strategic OpMode) la unidad es muy vulnerable a los daños de los ataques desde tierra y aéreos. La unidad puede ser puesta fuera del Modo de Operaciones Estratégicas (Strategic OpMode) en cualquier momento pero durante un tiempo sufrirá los retrasos del Desembalado antes de entrar en su nuevo estado. Las unidades en el Modo de Operaciones (OpMode) solamente pueden seleccionar bases controladas por los aliados con sus hexágonos de Destino.
- » **Movimiento (Move)** – La unidad está en condiciones óptimas para el movimiento a través del país – con alguna reducción del valor de combate.
- » **Combate (Combat)** – La unidad está en condiciones óptimas para la lucha – pero tiene sus movimientos reducidos porque la unidad está moviéndose tácticamente para anticiparse a una batalla.
- » **Reserva (Reserve)** – Las unidades en el modo de la Reserva en una ofensiva están disponibles para explotar una brecha en las líneas del enemigo. En la defensa con un líder apropiado comprobado, el comandante puede liberar sus reservas para tapar una posible brecha en sus líneas y así alterar el resultado de una batalla cambiando las probabilidades finales. Las unidades de reserva están ocultas durante la batalla a menos que un comandante pase a un liderazgo de Tierra comprobado compromete sus reservas. La unidad de reserva no sufrirá bajas a menos que esté comprometida en la batalla. En suma solamente a las unidades en la Reserva se les permitirá Continuar en

el combate. Una unidad solamente puede localizarse en la Reserva si otras unidades aliadas están en el mismo hexágono. Si una unidad está en la Reserva y esta en el Hexágono de las unidades aliadas entonces se pondrá en el modo de Combate.

Las unidades en la Reserva en un hexágono con unidades amigas, las cuales han recibido las órdenes de Ataque, tienen los siguientes efectos:

- » No disparan en combate
- » No están afectadas por los ataques de bombardeo
- » No influyen en el cálculo de las probabilidades
- » No sufrirá bajas en el combate
- » Si un defensor es obligado a retirarse, las unidades atacantes en Reserva estarán localizadas en el Modo de Movimiento Operacional y perseguirá.

Las unidades en la Reserva en un hexágono que esta defendiendo tienen los siguientes efectos:

- » No disparan en combate
- » No están afectadas por los ataques de bombardeo
- » No influyen en el cálculo inicial de las probabilidades
- » No sufrirán bajas en el combate al menos que estén involucradas – ver abajo
- » Si es atacada y las probabilidades iniciales de Asalto son mayores que 2:1 una unidad en la reserva puede ser añadida al combate si el Líder de las unidades realizar un comprobación en TIERRA. Si la comprobación es correcta las unidades en el Modo Operacional (OpMode) cambiarán de Modo y la fuerza de combate de las unidades de la reserva se añadirá al combate.
- » Una unidad en el Modo Reserva (Reserve Mode) que es obligada a retirarse y que no haya sido liberada tendrá que cambiado el Modo Operacional a Combate y se retirará con las otras unidades del hexágono.
- » Descanso (Rest) – El movimiento rápido y la fuerza de combate están reducidos comparando con otros Modos Operacionales. La recuperación de la Fatiga, Abandonos, y Moral es mayor en comparación a los otros Modos Operacionales.
- » Desorganización (Disorganized) – Es un Modo Operacional involuntario. Cuando la unidad está desorganizada la unidad no puede recibir órdenes de ataque y solo puede defenderse.

8.2.1.2 ÓRDENES DE COMBATE

Las órdenes son:

- » Defender (Defensive) – La única opción para una unidad que no conduce a un ataque. Si un ataque no es posible (p.e., no hay unidades enemigas que atacar), ninguna de las opciones de ataque estará disponible.
- » Orden de Ataque de Bombardeo (Bombardment Attack) (ver el apartado 8.4.3 Misiones de Combate Terrestre para los detalles)
- » Orden de Ataque Deliberado (Deliberate Attack) (ver el apartado 8.4.3 Misiones de Combate Terrestre para los detalles)
- » Orden de Ataque de Asalto (Shock Attack) (ver el apartado 8.4.3 Misiones de Combate Terrestre para los detalles)
- » Marcar todos los ataques (All to Attack) – Ordena a todas las unidades de tierra del hexágono a atacar de la misma forma como la unidad actual (o bombardear si la unidad no es capaz de otros tipos de ataque, p.e., las unidades de artillería).

8.2.1.3 MARCAR TODOS LOS COMANDOS DE MOVIMIENTO

- » Marcar Seguir Todos (All to Follow) – Las órdenes de todas las unidades de tierra en el hexágono que sigan a la unidad actual. Ninguna de las unidades que le siguen entraran a un hexágono nuevo antes que la unidad que estaba ordenando seguirla haya entrado la primera. Por ejemplo, si la Unidad 1 es la unidad actual y

la Unidad 2 y la 3 están en el mismo hexágono, y este comando es seleccionado, la Unidad 2 y la Unidad 3 seguirán a la Unidad 1. Las Unidades 2 y 3 no entraran antes que la Unidad 1 en el nuevo hexágono.

- » Marcar Marchar todos(All to March) – Ordena a todas las unidades de tierra en el hexágono a marchar al mismo hexágono de destino que está marcado para la unidad actual.
- » Cancelar las órdenes de movimiento a todas las unidades – Ordena a todas las unidades del mismo hexágono que detengan el movimiento. Requiere que la unidad seleccionada no tenga órdenes de movimiento (las otras le imitaran).

8.2.1.4 OBJETIVOS

El comando Marcar el Objetivo Futuro (Set Future Objective) tiene que ver con la Planificación de una acción a un Objetivo (o puntos de la Planificación) Cuando el botón Marcar el Objetivo Futuro es presionado, el mapa aparecerá y deberás hacer clic en un hexágono de una base/playa. Esto marcará el objetivo futuro de la unidad. El número en paréntesis al lado del objetivo se pone a 0 si el objetivo marcado es un objetivo nuevo. Este número se incrementara 1 o 2 puntos por turno, hasta un valor máximo de 100. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el beneficio que la unidad recibirá cuando la unidad participe en el combate en el hexágono objetivo (tanto si ataca como si defiende). También hay un valor que se obtiene si en Cuartel General cercano tiene acumulados puntos de Planificación hacia el objetivo cuando el combate tenga lugar allí. Tener un valor de planificación alto es fundamental para reducir las bajas que se tienen cuando invades anfibiamente una base enemiga (o un hexágono sin base pero con unidades enemigas).

Una vez que la unidad alcanza los 100 puntos de planificación, se puede llevar al entrenamiento para incrementar su valor de experiencia. Cada país tiene un valor de experiencia básica para que sus unidades puedan entrenar sin tener que estar en combate. Siempre y cuando estés por debajo de este valor y tengas 100 puntos de planificación, hay una posibilidad de que la unidad adquiera experiencia.

La siguiente tabla detalla el nivel máximo que una unidad puede entrenar, basado en su Nacionalidad:

EJÉRCITO O NACIONALIDAD		PUNTOS
ESPAÑOL	INGLES	
Ejército Imperial Japonés	IJ Army	55
Armada Imperial Japonesa	IJ Navy	50
Ejército de los Estados Unidos	US Army	60
Armada de los Estados Unidos	US Navy	50
Infantería de Marina de los Estados Unidos	US Marines	65
Australia	Australian	65
Nueva Zelanda	New Zealand	55
Gran Bretaña	British	55
Francia	French	55
Holanda	Dutch	50
China	Chinese	45
Unión de Repúblicas Soviéticas	Soviet	60
India	Indian	55
Países de la Commonwealth	Commonwealth	55
Filipinas	Philippines	45
Canada	Canada	50

El comando Marcar Todo (Set All) marca a todas las unidades que están en el hexágono con el mismo Objetivo Futuro como el de la unidad actual.

8.2.1.5 CONTROLES ADICIONALES DE LA UNIDAD DE TIERRA

Por último, en la parte inferior están los controles adicionales:

- » Siguiente Unidad Terrestre (Next Ground Unit) – Haciendo clic en las flechas a la izquierda y derecha de este comando se desplazará entre las unidades de tierra presentes en el hexágono seleccionado.
- » Atrás (Back) – Seleccione para volver al Mapa Táctico (si no existen ventanas previas).
- » Salida (Exit) – Selecciones para volver al Mapa Táctico.

8.2.2 ELEMENTOS DE LA UNIDAD

Hay numerosos elementos de tierra que son usados para componer las formaciones de maniobra. Estos incluyen:

- » Pelotones de infantería
- » Piezas de artillería individual incluyendo los morteros
- » Vehículos
- » Carros de combate
- » Cazacarros
- » Artillería Autopropulsada
- » Pelotones de Apoyo
- » Escuadrones de Apoyo Naval
- » Pelotones de Ingenieros

Los elementos son mostrados como una lista de los recursos en la Pantalla de Información de la Unidad (Unit Information Screen). Un número entre paréntesis es el número de unidades no operativas de ese tipo que no podrán luchar antes de ser reparadas/curadas y llevadas de vuelta a su estado operativo. Mientras no estén operativas, un elemento de tierra tendrá su contador de fuerza de la infantería y el total de tropas de segunda línea como si estuviera a la mitad de la fuerza. Así, el número de fuerzas puede ser muy engañoso. Una unidad con 100 pelotones de infantería con 12 hombres no operativos en cada uno aparecerá en la lista como que tiene 600 fusileros, y no 1200: sin embargo, estos 600 serían de absolutamente ningún valor en el combate.

8.3 MOVIMIENTO DE LA UNIDAD DE TIERRA

8.3.1 MOVIMIENTO SOBRE TIERRA

La Velocidad de movimiento sobre tierra de las unidades terrestres depende del terreno sobre el que se están desplazando. La velocidad básica de marcha de una unidad terrestre se obtiene de la siguiente tabla, que muestra el número máximo de millas recorridas cada periodo de 12 horas sobre cada tipo de terreno, dependiendo del tipo de la unidad. Por ejemplo, una unidad de infantería se desplazará 10 millas sobre terreno despejado, o 30 millas sobre una carretera. Estos son cantidades máximas y pueden reducirse dependiendo de la fatiga de la unidad; a mayor Fatiga de la unidad menos distancia recorrería cada periodo de 12 horas. La

tabla también incluye los efectos del terreno en combate que se verán en la Sección 8.4 y el costo de los movimientos en suministros que se verán en la Sección 15.

TIPO		VALOR DEFENSA	COSTE SUMIN.	MOVIMIENTOS			
ESPAÑOL	INGLES			Art/AA/Ing	Inf/Parac	Blind.	Otros
Despejado	Clear	X1	10	10	10	30	3
Desierto	Desert	X1	10	10	10	30	3
Agreste	Rough	X2	15	5	5	15	3
Desierto+Agreste	Desert+Rough	X2	15	5	5	15	3
Bosque	Forest	X2	15	4	5	3	3
Jungla	Jungla	X2	20	4	5	3	3
Bosque+Agreste	Forest+Rough	X3	20	2	4	2	2
Jungla+Agreste	Jungla+Rough	X3	25	2	4	2	2
Montaña	Mountain	X3	25	2	3	2	2
Pantanos	Swamp	X3	30	2	3	2	1
Desierto de Arena	Sand Desert	X3	30	2	3	2	1
Urbano ligero	Urban – Light	X2	10	10	10	30	3
Urbano denso	Urban – Heavy	X4	10	10	10	30	3
Ferrocarril Secundario	Railway – Minor	-	2	60	60	60	60
Ferrocarril Principal	Railway – Mayor	-	1	120	120	120	120
Ferrocarril Transcontinental	Railway – Transcontinental	-	0	60	60	60	60
Carretera Principal	Road – Main	-	3	30	30	60	15
Carretera Secundaria	Road – Secondary	-	5	15	15	30	10
Caminos	Trail	-	10	5	10	5	3

Las unidades que se mueven por caminos que están en terreno Despejado se moverán a la misma velocidad que en el terreno Despejado.

Estas velocidades son las mayores velocidades posibles, y la velocidad real puede ser más lenta debido a la fatiga de la unidad en movimiento. Los ríos no hacen la velocidad de desplazamiento lenta, pero mover cruzando un río de un lado del hexágono a otro hexágono con unidades enemigas causará un incremento en la interrupción del movimiento de las unidades. Los movimientos a través del lado de un hexágono con Río también causarán a la unidad que cruza inicialmente un ataque de asalto al menos que en el otro lado haya una presencia de unidades amigas que ya estén en el hexágono y que reúnan un límite de fuerza cuando sea comparada con el lado opuesto.

Las unidades terrestres se les pueden ordenar moverse dándoles un Hexágono de Destino (DH). Las unidades en el Modo Operativo Estratégico (Strategic OpMode) solamente se les pueden dar un Hexágono de Destino en el que esté una base amiga controlada que esté conectada a la localización de la unidad actual por una línea de ferrocarril.

Cada hexágono equivale a 46 millas terrestres; la unidad permanecerá en su hexágono actual hasta que haya cubierto las 46 millas terrestres, momento en que se moverá al siguiente hexágono a lo largo de la ruta hasta el destino final de la unidad. Si a una unidad que ya está en marcha se le da un nuevo Hexágono de Destino que implica un cambio inmediato en la dirección hacia un hexágono diferente, la unidad necesitará un retroceso doble y marchará otras 46 millas terrestres antes de entrar en el hexágono nuevo (la distancia de marcha actual se establece en 0). No importa, la fatiga de la unidad, todas las unidades se moverán a un mínimo de 1 milla por día.

Cuando una unidad se mueve a un hexágono adyacente que tiene un terreno distinto, o una carretera diferente (o un tipo de ferrocarril si está usando el movimiento Estratégico), entonces el tiempo necesario para moverse al hexágono adyacente dependerá de ambos tipos de

terreno/carretera/ferrocarril que hay en el hexágono de origen, y el tipo que hay en el hexágono adyacente al que se está moviendo. Para calcular el tiempo necesario para moverse al hexágono adyacente, se divide el moviendo en dos mitades de 23 millas cada una, La primera utilizará el tipo de terreno/carretera/ferrocarril del hexágono de origen, y la segunda el del hexágono de destino, a continuación se sumaran los dos tiempos juntos.

Por ejemplo: Supongamos que una unidad blindada mueve a un hexágono adjunto (sin carreteras o ferrocarril presentes). La tasa de movimiento del blindado en terreno despejado es de 30 millas por día, por lo que si ambos hexágonos fueran hexágonos despejados, el tiempo necesario para moverse (asumiendo una tasa de movimiento máxima teórica sin que le afecte la fatiga a la unidad) sería de 46 millas a 30 millas/día, equivalente a 2 días (redondeando por arriba). La tasa de movimiento del blindado en el terreno de la jungla es de 3 millas por día, por lo que si ambos hexágonos fueran jungla, el tiempo necesario para moverse sería de 46 millas a 3 millas por día, equivalente a 16 días (redondeando por arriba). Si moviera desde un hexágono despejado a un hexágono con jungla, el movimiento se dividirá en dos mitades, correspondientes a los dos tipos de terrenos. Así pues en este caso el tiempo necesario para que la unidad se mueva será de 23 millas a 30 millas por día, más 23 millas a 3 millas por día, da un total de 9 días (redondeando por arriba).

A las unidades solamente se les puede ordenar la marcha a localizaciones donde puedan trazar un camino válido para los suministros.

8.3.1.1 MOVIMIENTO A TRAVÉS DE LÍNEAS DE FERROCARRIL

Cuando tanto un ferrocarril como una carretera conectan dos hexágonos adyacentes, las unidades de tierra que se mueven entre los dos hexágonos, y que NO están en el modo Estratégico, utilizarán la tasa de movimiento de la carretera. Las unidades DEBEN utilizar el movimiento Estratégico para utilizar las tasas de movimiento del ferrocarril.

Cuando hay un ferrocarril conectando dos hexágonos adyacentes, pero no hay carretera (Carretera Principal o Secundaria), entonces hay una clase especial de carretera presente tan buena como el Ferrocarril, llamada un "Camino del Ferrocarril" ("Railway Trail"). Este es un tipo especial de carretera que simula la habilidad de las unidades terrestres para moverse a través del balasto de ferrocarril, el cual puede proveer caminos a través del terreno escarpado o de la jungla. Las unidades terrestres que no están utilizando el Movimiento Estratégico mueven a través de las líneas de ferrocarril (cuando no hay Carreteras Principales o Secundarias presentes) con la tasa del "Camino del Ferrocarril" (Railway Trail).

8.3.1.2 EFECTOS DE LAS ZONAS DE CONTROL EN EL MOVIMIENTO

Los hexágonos están compuestos por siete componentes – los seis lados del hexágono y el hexágono. Un lado del hexágono no está compartido con el hexágono adyacente; el hexágono adyacente tiene sus seis lados propios. Un bando o el otro o ninguno pueden controlar cada uno de estos componentes.

El último bando que ha ocupado únicamente el hexágono establece el control del mismo. El último bando que tiene un LCU cruza un lado del hexágono para entrar en un hexágono establece el control de ese lado del hexágono. Un bando pierde el control de un hexágono y sus lados hexagonales cuando ese bando no tiene ninguna LCU y/o una base amiga en el hexágono. Un bando mantendrá el control de un lado del hexágono siempre que el bando tenga una LCU y/o base amiga en el hexágono. Un bando mantendrá el control de un lado del hexágono hasta que una LCU enemiga cruce ese lado del hexágono para entrar. El control de ese bando del hexágono cambiará al bando enemigo.

Aviso: Las unidades solamente pueden DEJAR un hexágono cruzando a través de lados que su bando controle.

Por ejemplo: El hexágono A y el Hexágono B son hexágonos adyacentes. Hay una Fuerza Aliada en el Hexágono A y una Fuerza Japonesa en el Hexágono B. Cada bando controla el

hexágono en el que están sus unidades, así como, las seis caras que están en su parte del hexágono.

El jugador Aliado ordena a su Fuerza en el Hexágono A moverse al hexágono del jugador Japonés – el Hexágono B. El jugador Aliado puede hacer esto porque controla el lado del hexágono en el Hexágono A que es adyacente al Hexágono B.

La fuerza del jugador Aliado completa el movimiento y sus fuerzas entran en el Hexágono B y desocupa el Hexágono A.

El jugador Aliado ahora controla el lado del hexágono en el Hexágono B que está adyacente al Hexágono A, porque el jugador Aliado ha cruzado este lado del hexágono cuando entraba al Hexágono B. El jugador Japonés continúa controlando los otros cinco lados del Hexágono B. Sin embargo, el jugador Japonés no controla ese lado del hexágono en el Hexágono B, que está adyacente al Hexágono A.

Los Japoneses ahora están impedidos para salir del Hexágono B a través del lado del hexágono que está adyacente al Hexágono A porque no controlan el lado del hexágono. Además – cualquier lado del Hexágono A no está controlado y sus lados componentes porque ningún bando tiene una LCU en el hexágono para mantener el control.

La Zona De Control (ZOC) también afecta a la trayectoria de la unidad cuando este forzada a retirarse. Este aspecto se verá en la Regla 8.4.1.2.1.1 La Zona de Control (ZOC) y los Efectos en la Retirada.

8.3.2 LOS MOVIMIENTOS TERRESTRES ENTRE EL MAPA PRINCIPAL Y MAPA FUERA DE ÁREAS

Algunas áreas de fuera del mapa tienen conexiones terrestres con el mapa principal. Estas conexiones son aquellas que conectan las bases de la Unión Soviética y en Alma – Ata con parte del mapa de la Unión Soviética, y las que conectan las bases del Este de USA y Canadá a partes del mapa de los Estados Unidos y Canadá.

Las unidades terrestres y aéreas aliadas pueden utilizar el movimiento terrestre estratégico para moverse entre el mapa y estas áreas de fuera del mapa. No hay un tipo especial de movimiento utilizado; el movimiento se realiza de la misma forma que otros movimientos terrestres estratégicos.

8.3.3 TRANSFERENCIA ESTRATÉGICA ENTRE DOS ÁREAS FUERA DEL MAPA

Las unidades de tierra y aéreas aliadas pueden utilizar esta forma especial de movimiento estratégico entre áreas fuera del mapa conectadas. Esta forma especial de movimiento estratégico simula la existencia de barcos y convoyes que viajan entre las áreas fuera del mapa, pero que no están representadas en el juego (por ejemplo, los convoyes del Atlántico viajan entre varios puertos del Atlántico).

No se necesitan barcos para ser utilizados, o estar obligados a estar presentes, para que las unidades los utilicen en esta forma de movimiento estratégico. Las unidades terrestres no necesitan estar en el modo Estratégico para hacer uso de este movimiento especial.

Para mover una Unidad Terrestre desde un área fuera del mapa a otra conectada en el área fuera del mapa, hay que seguir los siguientes pasos:

1. Seleccione la unidad terrestre o aérea, la cual quiere mover desde un área fuera del mapa a otra área fuera del mapa conectada. La unidad seleccionada debe estar localizada en una base dentro del área fuera del mapa desde el que se está moviendo.

2. En la ventana de la unidad, haz clic en el botón “Marcar el Hexágono de Destino” (“Set Destination Hex”).
3. Seleccionar la base fuera del mapa a la que queremos destinar la unidad. El destino debe estar en una base fuera del mapa, no en un hexágono sin una base presente. Se hace una comprobación para asegurarse que el movimiento es legal. La unidad solamente puede transferirse a otra área de fuera del mapa que tenga una conexión marítima directa en el área fuera del mapa donde la unidad está localizada. Consulte la tabla de conexiones del área fuera del mapa para ver si existe la conexión marítima.
4. Una casilla de comprobación aparecerá entonces para preguntar si quieres seguir adelante con la transferencia. Si seleccionas “Sí” (“Yes”) entonces la unidad será retirada del mapa y aparecerá en la cola de refuerzos para la base de destino, llegando pasado un número de días. El número de días de retraso antes de la llegada al destino es proporcional a la distancia entre las dos bases de fuera del mapa. Para una lista de las distancias de conexión marítima, ver la tabla de las conexiones de las áreas fuera del mapa.
5. Después de calculados el número de días que han pasado, la unidad se coloca en la base de destino, de la misma forma que otra unidad de refuerzo.

Durante el tiempo que está siendo transferida la unidad, se sitúa en el programa de Refuerzos al igual que otros refuerzos.

8.3.4 TRANSPORTANDO LAS UNIDADES TERRESTRES

Todo barco con capacidad de carga puede transportar unidades terrestres, excepto los barcos de las clases AO y TK que solamente pueden transportar combustible. Los barcos con una “capacidad de transporte de emergencia” también pueden transportar tropas en Misiones de Transporte Rápido (Fast Transport Missions) y pueden rescatar al personal que estaba a bordo de un barco que se hunde. Las unidades terrestres transportadas pueden ser descargadas en todos los hexágonos que contengan tierra. El tamaño de los Puertos determina la velocidad de descarga, por lo que el proceso es muy lento si se desembarca “sobre la playa”.

Algunos aviones de carga pueden también transportar a las unidades terrestres. Los batallones de paracaidistas pueden ser lanzados por los aviones de transporte en cualquier hexágono con base.

La descarga de las unidades en un hexágono donde la base no es propia esta disparará con un propósito doble, tanto la artillería, como otros sistemas de armas elegibles, si están presentes. Estas unidades tienen la oportunidad de golpear al transporte como golpear a los elementos de las unidades terrestres a descargar.

8.3.5 CONTRARESTAR LAS FUERZAS DE INVASIÓN

Si las unidades terrestres de un bando o el otro se mueven se mueven en ciertas áreas del mapa activaran la aparición de varios refuerzos del otro bando. Los refuerzos que aparecen dependen de las zonas en que te has introducido. Estas áreas incluidas:

Entrada de los Japoneses por:

- » El Norte de la India
- » Nueva Zelanda
- » El Sur de Australia
- » La Costa Oeste de Norte América y el sur de Vancouver.

Entrada de los Aliados por:

- » Japón
- » A Indochina por la China

8.4 COMBATE TERRESTRE

El combate terrestre en el teatro del Pacífico, con unas pocas excepciones, tendió a ser una lenta, y sangrienta batalla de desgaste. El terreno más negativo prohibió el uso de blindados, dejando la lucha para la infantería y para cualquier artillería que pudiera ser movida a pulso en cualquier terreno. La victoria raramente se vino en un incremento repentino de gloria; los defensores tuvieron que ser desalojados de las dificultades del terreno, y generalmente con un alto coste para los atacantes. Los Aliados trataron de confiar en cualquier potencia de fuego que pudieran reunir; los Japoneses confiaron en el fervor marcial de sus tropas, aunque el más ardiente fervor declinó bajo el hambre y las enfermedades.

Además, el combate que tenía lugar en los atolones era más intenso que en otros lugares debido a sus pequeños tamaños. Las unidades que no tenían una base propia en el atolón debían invadirlos (p.e., las fuerzas Americanas invadiendo un atolón mantenido por los Japoneses) automáticamente lanzando un Ataque de Choque, lo que normalmente significaba unas bajas más altas para el atacante. Además del Ataque de Choque, las fórmulas de combate hacen del combate en el atolón más costoso en bajas para ambos bandos que en otros hexágonos.

Los otros tipos de terreno afectan al combate, ya sean despejados, bosque, montañas, desierto, o pantanoso; el más denso e inalterable de los terrenos, favorece más a la defensa. El coste defensivo de cada tipo de terreno está en la tabla de la sección 8.3.1. Los ríos interrumpen a las unidades atacando a través de ellos, haciendo su eficacia en el combate más baja.

Las fortificaciones pueden incrementar el valor defensivo de las unidades propietarias de las mismas.

8.4.1 MISIONES DE COMBATE TERRESTRE

Hay tres tipos de Misiones de combate terrestre:

- » El Ataque de Bombardeo (Bombardment Attack) que significa que la unidad lanzará proyectiles de artillería al enemigo desde un gran alcance (y posiblemente recibirá fuego de contra batería). Esto solamente hará un daño menor y un trastorno a las unidades de infantería. Los tipos de armas con un alcance de 3 y un índice de precisión de al menos 5 pueden disparar en un Ataque de Bombardeo. Con el fin de trazar un Bombardeo, la unidad debe tener al menos un arma disponible adecuada y debe estar con una unidad de Infantería, Blindados, Artillería o Defensa Costera. Solamente las armas de la artillería atacantes pueden disparar o ser disparadas; las armas de artillería del defensor también pueden disparar.
- » El Ataque Deliberado (Deliberate Attack) es el ataque estándar. Con el fin de trazar un ataque deliberado la unidad debe tener un valor de asalto de al menos uno.
- » Ataque de Choque (Shock Attack) es ir a por todas, arriesgando grandes bajas con el fin de incrementar la oportunidad de aplastar la posición enemiga. Con el fin de trazar un Ataque de Choque la unidad debe tener un Valor de Asalto de al menos uno. El atacante ordena continuar el efecto día a día. Sin embargo, las órdenes de Ataque Deliberado y de Choque son canceladas para las unidades participantes en un ataque con cuotas inferiores a 1 a 1. Esta cancelación ocurre después de que la batalla está totalmente resuelta.

8.4.2 RESOLUCIÓN DEL COMBATE TERRESTRE

El combate terrestre sucede cuando al menos una unidad recibe la orden de atacar. Cuando el combate tiene lugar en un hexágono, todas las unidades del hexágono con la orden atacarán dependiendo del Modo Operacional de las unidades y todas las unidades defenderán en el hexágono dependiendo de sus Modos Operacionales y participando a la vez. El combate terrestre solamente puede suceder entre las unidades del mismo hexágono. Las unidades de

maniobra pueden atacar individualmente, o si la orden Marcar todo (Set All) para Atacar está dada. Si la orden está dada para un Ataque Deliberado /Deliberate Attack) o un Ataque de Choque (Shock Attack), todas las unidades que puedan ejecutar la orden de ataque actual se les darán las órdenes de ataque exactas. Si la orden está ejecutada para un Ataque Deliberado o Ataque de Choque, las unidades que solamente puedan bombardear darán la orden de Ataque de Bombardeo en vez de las anteriores.

El combate terrestre se resuelve una vez al día durante la Subfase del Combate Terrestre. Si ambos bandos han estado dando órdenes de ataque, el atacante Japonés es el que primero lo resolverá y luego el ataque Aliado será resuelto.

Los primeros ataques se empezarán con un ataque de la artillería que tengan. El siguiente, las unidades se defenderán del fuego del atacante, si el atacante solamente marca Bombardeo, las unidades defensoras solamente bombardearan con la artillería como respuesta. Si el atacante está solamente marcando el Bombardear, el combate acabará aquí. Los pelotones del tipo de apoyo (apoyo, apoyo aéreo, e ingenieros) solamente dispararán si están siendo atacados en el combate cuerpo a cuerpo por las tropas enemigas (determinado por el ordenador). Las fortificaciones mejoran el fuego defensivo de las unidades terrestres y también hacen que al defensor sea más difícil acertarle; por lo tanto, los defensores obtienen algunas ventajas en el combate.

A continuación, en los ataques Deliberados y de Choque, las unidades atacantes dispararan al defensor. A los defensores de las fortificaciones es más difícil acertarles. Las unidades de ingenieros en el combate de Ataque (esas con pelotones tipo infantería en la unidad) intentaran reducir las fortificaciones.

Una vez que todas las unidades han resuelto el fuego de la unidad, se calcula los supervivientes ajustando el Valor de Asalto y comparando la fuerza del atacante con la fuerza del defensor. Esta comparación está expresada como las Probabilidades del Ataque (Attack Odds). Las Probabilidades del Ataque se utilizan para determinar si una base cambia de manos, así como la retirada o destrucción de los defensores en un asalto exitoso. Si el asalto falla (el atacante no consigue probabilidades de 1:1 o mejor), el atacante sufrirá los efectos en su moral, fatiga, y ruptura. Estos efectos serán perores para los ataques de Choque.

8.4.2.1 SECUENCIA DEL COMBATE TERRESTRE

Las secuencias del combate terrestre son las siguientes:

1. Fuego de bombardeo de los Atacantes
2. Fuego de los Defensores (bombardearan solamente si el atacante solamente bombardea)
3. Si el atacante ha marcado solamente Bombardeo, los combates finalizan, de lo contrario la secuencia continua.
4. Fuegos del Atacante
5. Fase de Asalto

La fase de asalto consiste de los siguientes pasos:

1. Los valores de asalto para las fuerzas supervivientes son determinados, así como las probabilidades mínimas para un asalto victorioso. Los pelotones tipo apoyo defensores se contabilizan como que tienen un valor de asalto de 1/10 para los cálculos de probabilidades.
2. Los Ingenieros de combate reducen el valor de las fortificaciones de los defensores
3. El asalto se resuelve y la base se mantiene o es capturada

Si una base es capturada, o las probabilidades son lo suficientemente altas en un hexágono sin base, los defensores se comprueban para su retirada. Deben retirarse, rendirse (Aliados), hacer una carga Banzai (Japoneses), o simplemente disolverse como una unidad y los supervivientes dispersarse, en algunas condiciones raras, podrán permanecer en el hexágono.

Las armas solamente pueden disparar si han obtenido un Objetivo con éxito. El nivel de detección del Objetivo, el nivel de fortificación de la unidad a la que se dispara y la experiencia, y el alcance máximo tanto del fuego y de la unidad objetivo afectan a la adquisición del objetivo. El éxito en los disparos a los objetivos blandos está determinado por el valor de las armas contra objetivos blandos, mientras que el éxito contra los objetivos blindados está determinado por la comparación entre la penetración del arma y el blindaje del Objetivo. El éxito de los disparos dependerá en la unidad objetivo de si produce su desbaratamiento y en el objetivo de armas su desmontaje o destrucción.

Cuando Bombardeamos o disparamos defensivamente a una unidad que nos está Bombardeando, solamente las armas con al menos un alcance de 3 y valor contra blancos blandos de al menos 5 pueden hacer fuego. Los cañones costeros de defensa naval y los cañones de uso doble con un alcance de menos que 15.000 yardas no pueden hacer fuego. No todas las armas pueden disparar, pero las armas de gran alcance tienen más posibilidades de hacer fuego.

Aviso: Una unidad marchando a través de un hexágono ocupado por el enemigo tiene su Nivel de Detección elevado hasta un punto donde el enemigo automáticamente puede descubrirlo.

La eficacia exacta del fuego en el combate está determinada por:

- » Los valores de las armas
- » Los valores de la unidad de mando
- » La interrupción del combate por la unidad
- » La fatiga de la unidad
- » El nivel de suministros de la unidad
- » El Modo Operativo de la unidad
- » El número de veces que la unidad ya ha luchado en el turno de este combate
- » El terreno

8.4.2.2 LOS RESULTADOS DEL COMBATE TERRESTRE

Basado sobre las Posibilidades del Ataque final, algunas fortificaciones pueden ser destruidas, una base puede ser capturada, y/o al bando defensor se le puede forzar a retirarse o rendirse. La Fatiga de la unidad, el Terreno, el Abandono del combate, la Experiencia, la Moral, y el Mando influyen directamente en el poder del fuego en el combate, las bajas, y las probabilidades del ataque. Las bajas que se tienen en el combate incluyen la destrucción o inutilización de los pelotones, armas, y vehículos. Los elementos inutilizados no se les permite disparar durante el combate, y pueden ser destruidos. Los elementos inutilizados (los números que aparecen entre paréntesis en la Pantalla de Información de la Unidad Terrestre) pueden ser curados/arreglados y mostrados de nuevo normalmente (esto requiere suministros, tropas de apoyo, y un nivel de Fatiga bajo) sin embargo, si todas las unidades terrestres de un bando que están en un hexágono en lucha son inutilizadas y no pueden retirarse, serán destruidas.

Las bases pueden ser capturadas debido al combate terrestre basado en el cálculo de las probabilidades al final del combate. Cuanto mayor sea el nivel de fortificación, más dura será la captura de una base. Las probabilidades del combate ajustado deben de exceder o ser iguales al nivel de la fortificación de la base por dos para que la base caiga.

Ejemplo: una fortificación de nivel 5 requiere de 7 a 1 probabilidades para la captura. Las bases que han sido capturadas tienen una posibilidad de tener sus instalaciones dañadas antes de que la captura se lleve a cabo. La azar y el daño efectuado pueden estar incrementados por la presencia de ingenieros defensores.

El nivel de las fortificaciones puede ser reducido por los ataques terrestres del enemigo; el Nivel de la Fortificación de un hexágono pasa a 1 si las probabilidades del combate son de 1 a

1 o mayores. Cada nivel de Probabilidades de Ataque reducirá el Nivel de la Fortificación en 1 si todas las unidades atacantes están utilizando el Ataque de Choque o el Ataque de Bombardeo (p.e., las probabilidades de 4 a 1 reducirían el Nivel de Fortificación en 4). También, los ingenieros de combate que participan en el ataque contra las bases pueden reducir las fortificaciones hasta un nivel por día, haciendo más fácil la toma de la base.

8.4.2.2.1 RETIRADAS

Si durante la Fase de Asalto una unidad defensora está sujeta a probabilidades altas, ella intentará retirarse. El hexágono de retirada debe ser capaz de trazar una línea de suministros válida desde una base amiga y no puede estar ocupada solamente por unidades enemigas. Además la unidad solamente puede retirarse del hexágono a través de un lado controlado por aliados. Si no hay un hexágono válido para la retirada o a la unidad le falta la moral, la fatiga, experiencia, o la verificación del liderazgo, la unidad puede rendirse, dispersarse (deja de existir), o si es Japonés, ejecuta una carga Banzai. Las unidades que retroceden perderán sus suministros y sufrirán más bajas.

Si una unidad trata de retirarse, pero no puede, se comprobará su eliminación. Muchos factores serán comprobados incluyendo la moral, la fatiga, la experiencia, el mando, y el terreno (para los atolones). Las tropas de los atolones serán eliminadas si se ponen en las condiciones que requieran retroceder a otros terrenos. Una vez la eliminación es activada, si el defensor es Aliado, la fuerza se rendirá. Si el defensor es Japonés, a cada unidad se le hará una prueba, realizando una carga Banzai. Si fallan en la prueba, la unidad será destrozada. Durante la carga Banzai, el jugador Aliado disparará a la unidad Banzai y entonces la unidad Banzai obtendrá una oportunidad para disparar en el último momento al jugador Aliado. Después de esta última ronda, la unidad Japonesa será eliminada.

Los tipos de unidades fortificadas nunca pueden retroceder, y son destruidas si están forzadas a hacerlo. Las armas individuales que sean estáticas (p.e. la fijas) son destruidas si sus unidades son forzadas a retirarse.

8.4.2.2.1.1 EFECTOS DE LA ZONA DE CONTROL EN LA RETIRADA

Debido al hecho de que las unidades solamente pueden retirarse a través de los lados del hexágono controlados por aliados cuando una unidad es lanzada en paracaídas en un hexágono ocupado por el enemigo la unidad no cambiará el control de alguno de los lados del hexágono ya que no cruza un lado del hexágono para entrar en el hexágono. Si la unidad es posteriormente obligada a retirarse la unidad al no controlar ningún lado del hexágono en el hexágono posteriormente no tendrá un camino válido para retirarse.

8.4.3 ANIMACIONES DEL COMBATE TERRESTRE

Si las Animaciones del Combate están activadas, la pantalla del Combate Terrestre mostrará el combate entre las fuerzas enemigas terrestres. Mientras la batalla ruge, los resultados se mostrarán en el central del área del texto.

Cuando finalicé, aparecerá una pantalla con el Resumen del Combate (Combat Summary). Esta detalla la localización, el tipo de ataque hecho, la composición de las fuerzas atacantes y defensoras, las probabilidades del asalto para el atacante, si el atacante ha capturado o no la base, y las bajas que han sufrido ambos bandos.

8.4.4 UNIDADES TERRESTRES Y FORTIFICACIONES

Las unidades terrestres que están en un hexágono con una base/playa asumen el nivel de fortificación de la base/playa excepto para las unidades que tienen un nivel de fortificación separado al comienzo del escenario. Las unidades terrestres que no están en una base/playa y no están en movimiento intentarán automáticamente construir fortificaciones para protegerse

de los ataques de las unidades terrestres enemigas. Los ingenieros del hexágono ayudarán en la construcción de estas fortificaciones. Los ingenieros solamente darán esta ayuda si el Ingeniero está en el Modo Operacional de Combate y no tiene un Destino. Aunque las unidades sin la ayuda de los ingenieros pueden construir fortificaciones, los trabajos se ejecutarán muy lentamente.

8.4.5 ABANDONO

El abandono representa la degradación de las capacidades de combate de una unidad terrestre causadas por el combate o por un pobre control del mando. El abandono puede ocurrir en cada turno dependiendo del estado de la unidad terrestre.

Cualquier tipo de ataque contra una unidad terrestre ocasionará el abandono.

El movimiento a través de un lado del hexágono con un río si en el hexágono hay una unidad enemiga ocasionará un abandono.

Las unidades terminarán el Abandono en cada turno, y en general se eliminarán incluso altos niveles de Abandono en unos pocos días (recuperándose de la Fatiga, sin embargo, llevará un periodo largo).

Las probabilidades de ataque menores que 1:1, causarán una gran cantidad de abandonos a las unidades atacantes.

8.5 PARTISANOS

Los partisanos solo afectan al jugador humano en un juego y solamente si el escenario es el escenario del mapa completo.

En algunas áreas, las poblaciones civiles realizaban los ataques sobre el enemigo localizado si notaban que el enemigo era lo suficientemente débil en su vecindario. Esto ocurría con más frecuencia en el territorio ocupado, pero también existió en algunas partes de la India, Ceylan, y Birmania bajo el gobierno Británico al igual que en China bajo el gobierno de Chaing.

El jugador debe mantener un Valor de Asalto total (AsltV) (total Assault Value) en la base equivalente al Valor de Guarnición (GarV) (Garrison Value) de la base. El Valor de Guarnición de la base es un valor predeterminado que está basado sobre los niveles históricos de población. El Valor de Asalto y el Valor de Guarnición de una base se muestra en la columna central de la Pantalla de Información de la Base bajo el tamaño del a fuerza de la base. El valor entre los dos aparecerá como Guarnición: AsltV / GarV. El AsltV presente en la base será listado a la izquierda de la barra y el requisito de GarV estará listado a la derecha de la barra. Los requerimientos de la guarnición para todas las bases se pueden ver al mismo tiempo en al pantalla Listado de Todas las Bases (List All Bases) con la Vista de Recursos (Show Resource) y la vista de Datos de la Guarnición (Garrison Data).

Si el requisito del Valor de Asalto no se mantiene en la base, entonces las instalaciones de la base y las instalaciones industriales son objeto de daños (similares a las demoliciones en la captura). Esto incluye daños portuarios e instalaciones en los aeródromos, suministros, combustible, petróleo, recursos, y similares en todas las industrias (excepto mano de obra).

Los partisanos existen en varias áreas del mapa, y pueden afectar a los Aliados, a los Japoneses, o a ambos, como se indica en la siguiente tabla:

Área	Efectos contra
Japón	Aliados
China (incluida la China ocupada por los Japoneses)	Aliados y Japoneses

Indochina	Aliados y Japoneses
USA (incluido Hawai)	Japoneses
Las Filipinas	Japoneses
Ceilán	Aliados y Japoneses
Birmania (Burma)	Aliados y Japoneses
Malasia (Malaya)	Japoneses
India	Aliados y Japoneses
Australia	Japoneses
Nueva Zelanda	Japoneses
Canadá	Japoneses
Indias Orientales Holandesas	Aliados y Japoneses
Unión Soviética	Japoneses

8.6 RUSIA Y LAS GUARNICIONES DE MANCHUKUO

El bando Japonés (si es jugado por un jugador humano) debe mantener un mínimo de guarniciones en Manchukuo para evitar la Activación de la Unión Soviética (Rusia). La neutralidad Soviética limita los movimientos de sus unidades e incursiones aéreas hasta estar en guerra con Japón. La activación es el equivalente a una declaración de guerra de los Soviéticos al Japón.

Como resultado de ello, un cierto valor de asalto total de las unidades de tierra Japonesas es necesario para ocupar esta área para evitar una invasión Soviética. Los Rusos no pueden mover ninguna unidad (aérea o de tierra, incluyendo desembarcos, ataques aéreos o búsquedas, incluso la CAP) hasta que estén activados. Tampoco pueden cambiar los Cuarteles Generales antes de ser activados. Sin embargo, ellos pueden conducir Misiones de Entrenamiento. Las unidades aéreas Japonesas no pueden tener como objetivos a las unidades Soviéticas hasta que los Soviéticos estén activados.

Cualquier unidad en la Zona de Control del Noroeste cuenta hacia este requerimiento. Si el total no se cumple, hay una pequeña posibilidad cada día para que los Soviéticos se activen.

En la Pantalla de Inteligencia Japonesa encontraras una línea en el extremo izquierdo que lista las Guarniciones de Manchukuo, por ejemplo 8611 /8000. El número de la izquierda de la barra es el número de los puntos de asalto de las guarniciones actuales y el número de la derecha es el valor de asalto necesario para evitar la Activación Soviética.

En algunos escenarios, sin embargo, ya se ha establecido la activación Soviética. También, los Soviéticos se activarán automáticamente el 1 de Agosto de 1945 si no han sido activaos antes de esa fecha.

Las unidades Aliadas no pueden ser transferidas a las bases Soviéticas hasta después de la activación de los Soviéticos.

Si el jugador Japonés mueve una unidad dentro de la Unión Soviética o Mongolia, o de alguna forma ataca a una unidad Soviética o base, La Unión Soviética se activará inmediatamente.

8.7 VIGILANTES COSTEROS

A lo largo de la guerra en el Pacífico, los Aliados hicieron uso valioso de las poblaciones nativas y de los comandos instalados detrás de las rutas marítimas enemigas. Estos bravos individuos (y a menudo solitarios) observaban los estrechos importantes y los canales marítimos en busca de signos de barcos y aeronaves enemigos, entonces informaban vía radio a sus cuarteles generales superiores.

Los Aliados tienen Vigilantes Costeros en los hexágonos costeros al sur de la línea 4, 119 a 126, 119 inclusive, y al sur de la línea 127, 157 a 162, 157 inclusive. También, en toda la India, Ceilán, Australia, Nueva Zelanda, Hawai, Alaska, Canadá, y los Estados Unidos (pero no en las Islas Aleutianas) tenían Vigilantes Costeros.

Los Japoneses tienen Vigilantes Costeros en Japón, Corea, Hainan, Formosa, Indochina, y China.

Los Vigilantes Costeros no están presentes en, el desierto, el desierto de arena, la tundra y en los hexágonos con hielo, o en las islas pequeñas (que incluyen a casi todos los atolones).

8.8 MILICIA JAPONESA DE INDOCHINA

Cada vez que una unidad Aliada se mueve en Indochina, el Japonés recibirá una división de la milicia Japonesa (representando a las fuerzas de los Vietnamitas/Francia de Vichy) (hasta un máximo de 4). Así, si 2 unidades terrestres se mueven dentro de Indochina, y entonces 1 unidad se mueve desde uno de los bordes del hexágono a otro, entonces 3 divisiones de milicia se formarán. Estas divisiones de milicia se formaron en Hanoi, Haiphong, Luang Prabang, y Hue en ese orden, y se formarán con una fuerza de 1/3.

8.9 APILAMIENTO EN ISLAS Y ATOLONES

Las islas y los Atolones se dividen en varias categorías. Cada categoría tiene un límite máximo de hombres que pueden estar estacionados en la isla:

- » Muy pequeña (1) = 6.000
- » Pequeña (2) = 30.000
- » Medio (3) = 60.000
- » Grande (4) = Sin límite
- » Muy grande (0) = Sin límite

El límite de apilamiento está visible en la pantalla de información de la base. Por ejemplo, un atolón muy pequeño puede tener un máximo de 6.000 hombres antes de que sufra penalizaciones.

Las penalizaciones incluyen:

- » 1 – 5 de Fatiga y Abandono para TODAS las unidades si la base está sobrecargada
- » El gasto de los suministros se incrementa para cada 10% sobre el límite de apilamiento; los suministros gastados se incrementan en un 20% adicional SIN LÍMITE para ambos bandos (p.e. si en un atolón tiene un límite de unos 6.000 hombres y tiene 12.000 hombres de guarnición, los suministros utilizados se incrementarán desde el 100% al 300% p.e. los suministros de la base para 10.000 hombres además tiene un desperdicio del 200% de más que los suministros normales).

A largo plazo, una sobre población en un atolón con un límite de 6.000 hombres con 9.000 perjudicará malamente la defensa. Sin embargo, el atacante puede asaltar sucesivamente ese atolón con 7.500 hombres si toma tierra rápidamente, tiene el control de las rutas marítimas y

continuamente descarga suministros. Una vez la base es capturada, al atacante debería retirar rápidamente las tropas sobrantes.

Normalmente el defensor tendrá unidades mixtas de combate y servicios mientras que las fuerzas de asalto tendrán solo unidades puras de asalto. Desembarcando 5 Batallones de Construcción Navales y un Regimiento de la Aviación al mismo tiempo que el asalto y tener el aeródromo 100% operativo al día siguiente en el atolón es seguramente extremadamente difícil.

Los nombres de las bases de las islas Muy Pequeñas son de color **amarillo claro**, en oposición al blanco, para ayudar a la localización de estas islas en el mapa.

8.10 LOS FUERTES

Los costes de la construcción de las fortificaciones están basados en el SPS del aeródromo y el puerto de la base, requiriendo más tiempo para las bases con una gran potencia. Del nivel 7 al nivel 9 de las Fortificaciones representan niveles de fortificación extremos (construidos típicamente antes de la guerra p.e. Vladivostok). Estos niveles son difíciles de construir y requieren de “materiales especiales”. La construcción de fuertes de un nivel 7 hasta el nivel 9 requiere un mínimo nivel de suministros de 25.000 en la base para empezar la construcción. La construcción puede utilizar 3 veces el suministro normal para construir el fuerte, lo cual refleja la construcción especial requerida. La costes de la construcción también se incrementan si el nivel de las Fortificaciones actuales se incrementan.

8.11 MEJORA DE LOS PELOTONES

Cuando los servicios Tipo 23 y 24 (pelotones y pelotones de ingenieros de combate) se mejoran desde la reserva, los pelotones de los tipos previos que están volviendo a la reserva son automáticamente mejorados al tipo actual y son localizados en la reserva. P.e Los trabajadores cualificados son retenidos y rearmados al estándar último.

9.0 BASES

La guerra en el Pacífico se libró por muchas razones: una de las más importantes fue en orden a las bases seguras para puertos y aeródromos. En *War in the Pacific, Admiral's Edition™* solo algunos hexágonos específicos pueden contener una base. Nunca pueden estar más de una base en un hexágono dado, aunque una base puede contener un Puerto y un Aeródromo.

Las bases son importantes por sus cinco funciones principales:

- » Pueden incluir un Puerto.
- » Pueden incluir un Aeródromo.
- » Pueden servir como un Depósito de Suministros con suministros almacenados y combustible naval.
- » Pueden minimizar el impacto del combate sostenido y la enfermedad en las tropas de tierra.
- » Pueden contener numerosas instalaciones (factorías, centros de mano de obra, recursos y refinerías, etc.)



Las tropas en las bases necesitan tropas de apoyo; asegúrese de que tiene suficientes a mano. La Pantalla de Información de la Base (abajo) mostrará cuantas tropas de apoyo se necesitan para que las unidades de una base estén con el máximo de eficacia. Si la base contiene un aeródromo, el personal de Apoyo a la Aviación, existente y el necesario, se listará también. También se listará la cantidad de suministros y combustible existente, y los suministros necesarios para funcionar correctamente. El estar desabastecida tiene muchos inconvenientes: la base no se espaldera con rapidez, las unidades de combate no podrán ser abastecidas como es necesario y funcionaran por debajo de sus capacidades, y la base estará menos valorada cuando los puntos de victoria sean contados.

9.1 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE LA BASE

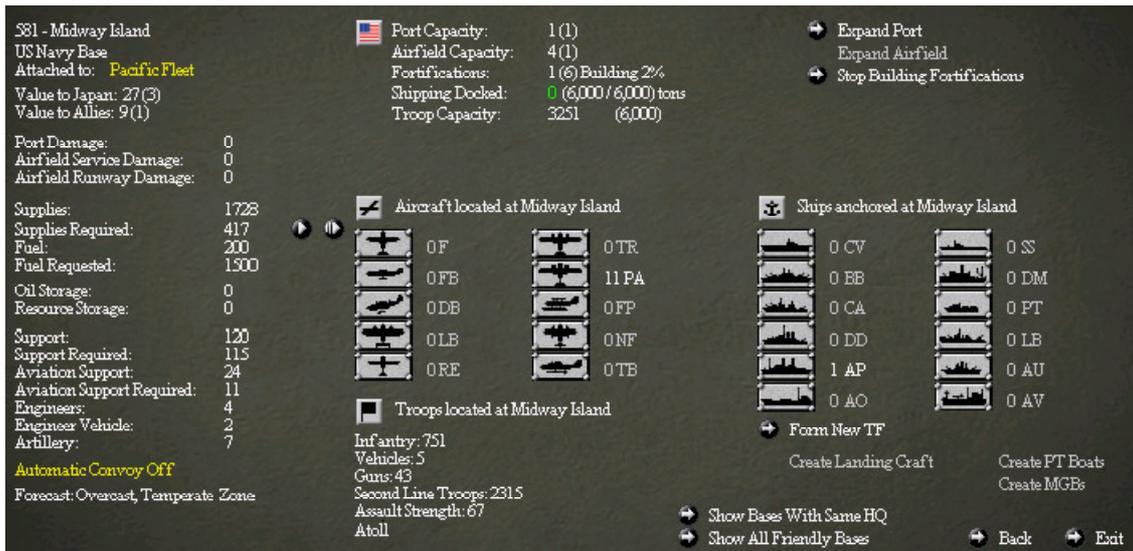
Cuando el cursor se coloca sobre una Base, una ventana pequeña aparecerá mostrando una visión general de los contenidos de la Base, incluyendo sus coordenadas X, Y, El valor de sus Puntos de Victoria para cada bando, sus capacidades, y sus suministros.

Cuando el ratón está sobre una base, la ventana de información de la base mostrará los detalles dependiendo de quien es el propietario de la base.

Los dos elementos importantes en la ventana son el nivel de detección y el clima actuales.



Haciendo clic en el símbolo de la Base en el centro del hexágono aparece la Pantalla de Información de la Base.



Esta pantalla muestra:

- » El nombre de la base (Midway).
- » Si esta base es una Base Principal para el escenario actual, el texto para este efecto aparecerá bajo el nombre de la base. Para el ejemplo anterior, se muestra la nacionalidad (US Navy).
- » El Cuartel General del que depende la base (en este caso, la Flota del Pacífico (Attached to: Pacific Fleet)) y su Valor en Puntos de Victoria para ambos bandos los Japoneses 27 (3) y a los Aliados 9 (1); obviamente la base tiene mucho más valor para los Japoneses que para los Aliados. Los números entre paréntesis son los valores de los Puntos Básicos de Victoria para cada bando.

S81 - Midway Island	
US Navy Base	
Attached to:	Pacific Fleet
Value to Japan:	27 (3)
Value to Allies:	9 (1)
Port Damage:	0
Airfield Service Damage:	0
Airfield Runway Damage:	0
Supplies:	1728
Supplies Required:	417
Fuel:	200
Fuel Requested:	1500
Oil Storage:	0
Resource Storage:	0

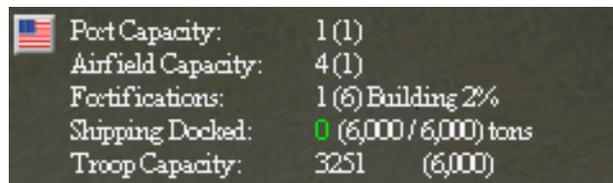
- » Daños actuales del Puerto (Port Damage), Daños a los Servicios del Aeródromo (Airfield Service Damage), y valoración de los Daños a las Pistas del Aeródromo (Airfield Runway Damage) (0 en este caso para cada uno)
- » Suministros (Supplies) existentes (1728), Suministros Necesarios (Supplies Required) (417) por día para poder funcionar a pleno rendimiento, Combustible (Fuel) (200), y Combustible Necesario (Fuel Required) (1500), el cual indica cuanto combustible es necesario para que esta base lleve a cabo las operaciones normales. Si una barra y un segundo número sigue a cualquiera de estos valores, el número de la derecha del a barra es el número de estos valores producido por día para esta base. Si la cantidad actual de Suministros y/o Combustible está por debajo de la cantidad Necesaria (Required), los números están en rojo; si es menos que el doble de la cantidad necesaria, los números están en naranja. Las Bases no necesitan automáticamente utilizar combustible; las necesidades y usos dependen estrictamente de las unidades de gran consumo que estén en la base.
- » Por otra parte, el Almacenamiento de Combustible (Oil Storage) y el Almacenamiento de Recursos (Resource Storage) nos mostrará la cantidad de cada uno de estos artículos que están siendo almacenados en la base (en este caso ambos son 0).

La información varia de la base, incluye:

- » Apoyo (Support) – La cantidad de apoyo actualmente disponible en la base (120)
- » Apoyo Necesario (Support Required) – La cantidad de apoyo necesario en el hexágono para que todas las unidades terrestres del hexágono funcionen a pleno rendimiento (115).
- » Apoyo para la Aviación (Aviation Support) – La cantidad de apoyo para la aviación necesario en el hexágono para que todas las unidades aéreas del hexágono funciones a pleno rendimiento. (24).
- » Apoyo para la Aviación Necesario (Aviation Support Required) – La cantidad mínima de apoyo necesario para algunas Unidades de Apoyo a la Aviación (11).

Support:	120
Support Required:	115
Aviation Support:	24
Aviation Support Required:	11
Engineers:	4
Engineer Vehicle:	2
Artillery:	7
Automatic Convoy Off	
Forecast Overcast, Temperate Zone	

- » Ingenieros (Engineers) – El número de tropas de construcción disponibles para expandir la base (4).
- » Vehículo de Ingenieros (Engineer Vehicle) – El número de vehículos para la construcción utilizados para ayudar a expandir la base (2).
- » Artillería (Artillery) – El número de piezas de artillería disponibles para la defensa de la base (7)
- » Convoy Automático en On o Off (Automatic Convoy) – Si la base tiene producción de algún tipo entonces aparecerá y permite poner a la base dentro del sistema de convoyes automáticos marcando On.
- » Predicción (Forecast) – La predicción del tiempo para este hexágono, incluyendo en el tiempo de la base está en una zona Templada (Temperate), de Malaria (Malaria), o Zona Fría (Cold Zone).



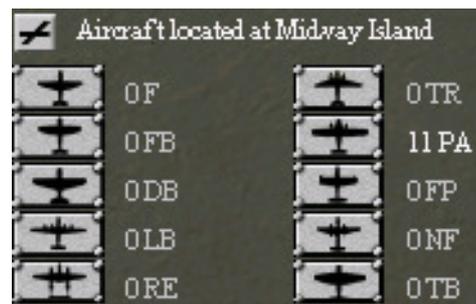
Las instalaciones de la base. Midway tiene una Capacidad Portuaria (Port Capacity) de 1 (que es a su SPS (Tamaño Potencial Estándar) de 1), y una Capacidad del Aeródromo (Airfield Capacity) de 4 (que se ha expandido más haya de su Tamaño Potencial Estándar (SPS) de 1). A continuación (Fortifications), para ambos de estos números (si la construcción en estas áreas) es un porcentaje de los trabajos que se realizan si los ingenieros de la base están trabajando para expandir esa instalación en particular; siempre y cuando haya espacio para la expansión y los suministros estén disponibles, los ingenieros trabajaran para expandirla. Ahora los ingenieros de Midway solamente trabajan en las Fortificaciones.



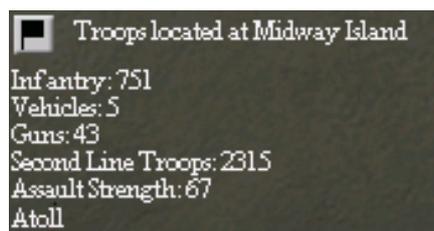
El Nivel de las Fortificaciones (aquí, actualmente es 0). Junto a este número está un porcentaje, que representa el progreso de los trabajos de los ingenieros en la base para expandir las protecciones de la base. Los botones existen para expandir el Puerto, el Aeródromo, o las Fortificaciones.

En el ejemplo anterior, las instalaciones del Puerto pueden ser expandidas (ya que esta opción está disponible (Expand Port), pero el Aeródromo no puede ser expandido en este momento (Expand Airfield) (ya que está en gris). Además, el jugador puede ordenar a los ingenieros para la construcción de las Fortificaciones si así lo desea.

Todos y cualquier avión que esté en la base están listados bajo Aviones localizados en Midway (Aircraft Located at Midway Island). El botón pequeño con el icono del aeródromo a la izquierda del título puede ser clickeado para mostrar una lista de todas las unidades aéreas localizadas en esta base. Esta lista de aviones esta dividida por tipos de aviones. En esta pantalla solamente hay 11 Aviones de Patrulla (Patrol Aircraft PA) localizados en Midway.



Todas y cada una de las tropas de tierra de aquí están listadas bajo Tropas localizadas en Midway (Troops located at Midway Island). Cada categoría de las tropas de tierra se muestra en total; para ver la lista de cada unidad localizada en la base, haz clic en el botón pequeño con el icono de la bandera al lado del título. Además si la base está localizada en un hexágono de atolón, se observa aquí. Además, si los Observadores Costeros están situados en el hexágono, se listarán aquí.



Todos y cada uno de los barcos de aquí están listados bajo Barcos anclados en Midway (Ships anchored at Midway). Todos los barcos anclados pueden estar dentro de una nueva Fuerzas de Tarea haciendo clic en el botón Formar Nueva TF (Form New TF). El botón pequeño con el símbolo de un ancla a la izquierda del título puede ser clicado para mostrar una lista de todos los barcos anclados. Si el puerto puede construir Barcasas o Lanchas Torpederas, estas opciones estarán disponibles (en este ejemplo no están). Este listado de los barcos está dividido por el tipo de barco.



9.2 SÍMBOLOS DE LA BASE

Cada base esta codificada en colores para mostrar que nacionalidad la controla actualmente. Las unidades de tierra deben recibir la orden de atacar una base enemiga para poder tomar el control de la misma (esto incluye las playas designadas como bases potenciales).

9.2.1 VISUALIZACIÓN DE MAPAS

9.2.1.1 LAS PLAYAS

Esta es una localización costera que tiene el potencial de convertirse en un puerto y un aeródromo (designado por el color verde o rojo en el centro del hexágono).



9.2.1.2 LAS BASES SIN UNIDADES DE TIERRA, AÉREAS, O NAVALES PRESENTES

Esta es una base operacional que tiene un Puerto y/o un Aeródromo (designada por la bandera nacional del bando). El símbolo del aeródromo y del puesto solamente se mostrarán si un avión o un barco, respectivamente, están situados en la Base.



9.2.1.3 LAS BASES CON UNIDADES AÉREAS PRESENTES

Esto representa una base de operaciones que contiene un aeródromo con una unidad aérea (mostrada por el símbolo de las pistas cruzadas del aeródromo). Puede o no contener un puerto.



9.2.1.4 LA BASE CON UNIDADES NAVALES PRESENTES

Esto representa una base de operaciones que contiene un aeródromo con aviones operativos y un puerto con barcos anclados (mostrada por el símbolo del ancla).



9.2.1.5 LA BASE CON UNIDADES DE TIERRA PRESENTES

Esto representa una unidad de tierra (o más) en el mismo hexágono de la base.



9.2.2 COMPOSICIÓN DE LA BASE

Un número representa el tamaño actual de cada puerto y/o aeródromo de una base (un máximo de cada uno en una base) desde el 0 al 10. Un tamaño de 0 representa que no hay puerto o aeródromo, mientras que un tamaño de 10 representa el mayor puerto o aeródromo posible en el mapa. El tamaño actual puede ser incrementado durante el juego (no más allá del tamaño 9) a través de los trabajos de construcción de los ingenieros de la base.

Cada base en el mapa está clasificada por el Tamaño Potencial Estándar (SPS) (Standard Potencial Size) que puede convertirse en un aeródromo en la base. Los hexágonos con Bases en un hexágono de la costa también están clasificados por el Tamaño Potencial Estándar que puedan convertirse en un puerto de la base. El SPS es un número del 0 al 9, con los números más grandes que representan un terreno natural mejor para el anclaje y/o un mejor terreno para la existencia de un amplio conjunto de instalaciones portuarias o aeronáuticas. Estas calificaciones SPS son fijas para todas las bases. Cuando miras la pantalla de información de una base, verás 5 factores clave que se relacionan con esa base como sigue:

- » Tamaño Actual del Puerto (Current Size of Port)
- » SPS del Puerto (mostrado entre paréntesis) (SPS of Port)
- » Tamaño Actual del Aeródromo (Current Siza of Airfield)
- » SPS del Aeródromo (mostrado entre paréntesis) (SPS of Airfield)
- » Nivel de Fortificación de la Base (Fortification Level)

Los Aeródromos y los Puertos se pueden construir hasta un valor actual igual al SPS utilizando costes de construcción normal. Los Aeródromos y los Puertos se pueden construir hasta un valor actual igual a 3 niveles por encima que sus SPS (hasta un máximo de 9), pero a un coste de construcción mucho mayor. Todas las bases tienen un Nivel de Fortificación que proporciona protección para algunas unidades terrestres amigas que están en el hexágono y que se defienden contra el ataque enemigo. Todas las unidades amigas terrestres tienen el Nivel de Fortificación de la base si están en el mismo hexágono que una base. También,

cuanto mayor sea el Nivel de Fortificación, más difícil es capturar la base. Este nivel es un número del 0 al 9.

El Puerto y/o el Aeródromo aparecerá en **ROJO** si el daño total excede de 49, en **NARANJA** si excede de 19 o en **AMARILLO** si excede de 10.

Si el Aeródromo está sobreapilado, entonces un (*) aparecerá en el frente del "Aeródromo".

Las Bases también pueden contener almacenamiento de suministros, combustible, recursos y petróleo (los recursos y petróleo solamente cuando la producción esta activada (on)). El almacenamiento del combustible es utilizado para repostar los barcos, mientras que el almacenamiento de suministros es utilizado para el mantenimiento de los aviones, y el reabastecimiento de las unidades terrestres, y la reposición de la munición naval. Cada día, los suministros desde los almacenes de la base son distribuidos a las unidades de tierra del mismo hexágono según necesidades. Los suministros, combustible, recursos, y petróleo almacenados también se moverán automáticamente entre bases terrestres para reaprovisionar otras base o unidades terrestres que estén bajo el funcionamiento de esos artículos si las dos bases (o unidades de tierra) están unidos por un camino de suministros válido. Cuando estos artículos son movidos automáticamente a otro hexágono, algunos de los artículos serán gastados durante la transferencia (nunca más de un 20% será gastado).

Una vez que los suministros se mueven para una unidad de tierra, cualquier exceso de los suministros sobre los suministros necesarios para la unidad de tierra serán compartidos con algunas otras unidades amigas de tierra o base en el hexágono que este corta de suministros.

9.2.3 PROPIEDAD DE LA BASE

La bandera mostrada en el mapa enseña al propietario de la base. Referirse a 4.2.8 Iconos del Mapa para una lista completa.

9.3 LOS PUERTOS

Los puertos están representados en el mapa del juego con un símbolo de un ancla; moviendo el cursor del ratón sobre el símbolo se proporcionará información sobre ese Puerto. Los puertos permiten a tus barcos repararse y reabastecerse y sus tamaños afectan a la velocidad de carga y descarga de los transportes.

El tamaño de un puerto tiene un enorme impacto en los tiempos de carga y descarga. Los tiempos de reparación necesarios para los barcos en el puerto (o fondeados en el puerto como parte de una TF) están directamente relacionados al tamaño del puerto. Sin embargo, incluso un tamaño actual del puerto de 10 no reparará los barcos tan rápidamente como un puerto con unos astilleros de reparación o un puerto fuera del mapa, por lo que los buques muy dañados se deben enviar a estos puertos para las reparaciones extensivas. Los sistemas de armas específicos que han sido destruidos en un barco solamente se pueden reparar en los puertos grandes o en puertos con astilleros de reparación o barcos de reparación y buques nodriza presentes.



Los puertos más grandes son más difíciles de dañar (se refleja con un número desde el 0 al 100% de daño), pero una vez dañado, tarda más tiempo en repararse. Los barcos pueden evitar los daños en el sistema operacional y mejorar su capacidad de reparar si están fondeados en una base amiga (incluyendo los hexágonos de playa amigos, que estén considerado fondeable).

Los barcos que están atracados no gastan Resistencia a menos que sean atacados. Los barcos de un puerto amigo con un tamaño actual de al menos 3 pueden estar en el puerto separados de una TF en cual caso maximizarán sus capacidades de reparación a expensas de una vulnerabilidad adicional ante los ataques enemigos (esto se considera estando anclados). Los barcos atracados o anclados en un puerto con un tamaño actual de al menos 3 están inmunes a los ataques de los submarinos enemigos.

9.3.1 LOS PUERTOS DAÑADOS

Los puertos dañados retrasan las reparaciones y los reabastecimientos de los barcos, así como la carga y la descarga de los barcos del puerto. Las unidades de ingenieros del hexágono pueden atender automáticamente la reparación de algunos daños; el número y la experiencia de estas tropas presentes afectarán a la rapidez para que estas reparaciones puedan ser terminadas (siempre y cuando no se realicen más ataques). Referirse a 9.5 Construcción y Reparación de las Bases para más detalles.

9.3.2 LOS BARCOS ATRAPADOS EN LOS PUERTOS CAPTURADOS

Cuando una base es capturada algunos barcos anclados en esa base son automáticamente hundidos (hundido), mientras que algunos pueden escapar a un puerto amigo cercano. Los submarinos con menos de 10 en los daños del Sistema automáticamente saldrán.

9.3.3 EL TAMAÑO DEL PUERTO

Un gran número de capacidades están unidos al tamaño del puerto (con ajustes). Estos elementos y sus valores básicos son:

Tamaño del puerto	Grandes Barcos Atracados en el Puerto	Total de los Barcos Atracados en el Puerto	Manejo de la Carga	Carga de combustible	Nivel de Rearme
0	0	0	100	100	0
1	6.000	6.000	2.500	2.500	15
2	9.000	12.000	6.250	6.250	25
3	12.000	24.000	11.250	11.250	40
4	24.000	48.000	18.750	18.750	110
5	36.000	60.000	33.000	25.000	300
6	48.000	84.000	54.500	27.500	700
7	60.000	104.000	72.800	34.375	5.500
8	72.000	128.000	108.800	62.500	6.000
9	78.000	172.000	150.500	93.750	6.500
10	84.500	196.000	176.000	125.00	9.999

Los valores básicos están ajustados para los puertos dañados. Así un puerto con un nivel de daño de 10 perdería un 10% de su capacidad en todas sus funciones.

9.3.3.1 LOS BARCOS ATRACADOS

No hay límite para el número de barcos que están dispersos en un puerto (p.e. anclados en una rada). Los límites anteriores se aplican a los barcos de una Fuerza de Tarea que intentan

atracar en el puerto (p.e. utilizar las instalaciones del muelle). El límite está expresado en toneladas del barco, en lugar del número de barcos.

Los puertos nunca pueden exceder sus límites de atraque. Sin embargo, desatracada una TF del puerto puede llevar a más operaciones y a una tasa reducida.

9.3.3.2 MANEJO DE LA CARGA Y EL COMBUSTIBLE

Esto es la cantidad total de carga/descarga “sobre el muelle” y “a través de la tubería” que se puede hacer en un puerto de ese tamaño. Los límites del manejo de la carga y el combustible son valorados Diariamente, los otros límites son constantes. El Rearmado y el Embarque de Tropas consumen capacidad de carga, al igual que la carga de suministros, recursos, combustible en barriles, y aviones. El reabastecimiento y la carga de barcos con petróleo o combustible (que no sea en barriles) consumen capacidad de combustible. Una vez que diariamente la carga/combustible alcanza los límites, no se puede manejar más carga/combustible a lo largo de ese día. El límite de la carga puede ser incrementado por el Apoyo Naval (estibadores extras) pero no los límites del combustible. Las TFs desatracadas pueden cargar/descargar cargas en algunos puertos, pero solamente pueden reabastecerse si el puerto es de tamaño 5 o mas grande (los puertos más pequeños no tiene el equipamientos para apoyarlos).

El Nivel de Rearme utiliza un coste de rearme para cada dispositivo a bordo de un barco. Para las Minas, servicios Antisubmarinos y Torpedos, el coste de la carga es utilizado (este es generalmente el peso del arma). Para los cañones (Naval, DP, antiaéreos), el efecto es el doble (como el coste de la carga no refleja el tamaño de la munición) las Salidas de Aviones tienen un coste fijo de 500.

Tenga en cuenta el gran salto a un puerto de nivel 7, el cual básicamente asegura que la mayoría de los torpedos, minas y cañones del tamaño para un Acorazado no puedan ser rearmados en unos puertos más pequeños.

El Límite del Rearme se aplica a cada servicio de un barco que sea rearmado. Dependiendo del coste de la carga de cada arma y de la capacidad de ajuste del puerto, algunas o todas las armas no podrán ser rearmadas. Un puerto de tamaño medio podría ser capaz de rearmar cañones de los cruceros y más pequeños, pero no cañones de los Acorazados, torpedos, o minas.

Ajustes para el Apoyo Naval:

- » El Manejo de la Carga = más 10 por cada Servicio de Apoyo Naval Presente sin dañar.
- » El Nivel de Rearme = más 5 por cada Servicio de Apoyo Naval Presente sin dañar.
- » Las Reparaciones = 100 Servicio de Soporte Naval sin dañar (Naval Support) (NS) aproximadamente igual a un AR, 50 NS aproximadamente igual a un barco nodriza.

9.3.3.3 TRANSFERENCIA AUTOMÁTICA DE LOS BULTOS DE CARGA ENTRE PUERTOS ADJACENTES

Los bultos de carga (suministros, combustible, recursos y petróleo) puede transferirse automáticamente entre puertos amigos que estén en hexágonos adyacentes y separados por un lado de hexágono que sea navegable para los barcos, incluyendo los lados de hexágonos de ríos navegables. Si esta transferencia automática ocurre depende de la necesidad del material a ser transferido entre los dos puertos. Esta transferencia se realiza automáticamente, sin la utilización de barcos. Esta transferencia representa la existencia de barcos locales que no están representados en el juego.

La cantidad de material transportado de esta forma está determinada por la necesidad del material a ser transferido desde el puerto de origen al puerto de destino adyacente. Por ejemplo, si un puerto tiene un exceso de combustible, y puerto adyacente tiene una Industria Pesada pero no tiene combustible, entonces algunos excedentes del combustible serán

transportados automáticamente del puerto con combustible al puerto con la Industria Pesada (como combustible se requiere para hacer funcionar los centros de la Industria Pesada).

La cantidad máxima de material que será transferida de esta forma, por día, depende del tamaño más pequeño de los dos puertos de la siguiente manera:

Material	Cantidad máxima transferida por día
Suministros	500 x el puerto de tamaño más pequeño
Recursos	500 x el puerto de tamaño más pequeño
Combustible	100 x el puerto de tamaño más pequeño
Petróleo	100 x el puerto de tamaño más pequeño

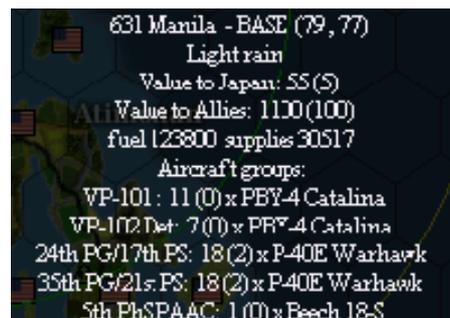
Ejemplo: Para continuar con el ejemplo anterior, si el puerto que tiene el combustible es un puerto de tamaño 3, y el puerto adyacente tiene la Industria Pesada es un puerto de tamaño 7, entonces la cantidad máxima de combustible transferido al puerto de destino será de 300 puntos por día (100 x el tamaño del puerto más pequeño, que en este ejemplo es de 3).

Esta transferencia solo sucederá entre puertos amigos controlados en hexágonos adyacentes. No sucederá entre puertos que estén a dos o más hexágonos de distancia.

9.4 LOS AERÓDROMOS

Los aeródromos facilitan, las reparaciones y reabastecimientos de las unidades aéreas, y sirven como un punto desde el cual lanzar los ataques aéreos.

El tamaño del aeródromo tiene muchos efectos. Es más fácil dañar o destruir a los aviones en tierra en los aeródromos más pequeños (menos dispersión). También es más probable que los aviones sufran pérdidas operacionales cuando aterrizan en aeródromos más pequeños.



Los bombarderos a nivel requieren un aeródromo igual al tamaño 4 + (la carga de bombas / 6500) redondeado por defecto. Así, un B 29 necesita un aeródromo de tamaño 7 para evitar las penalizaciones. Los bombarderos ligeros necesitan un aeródromo de partida de 2 en vez de 4.

Las penalizaciones incluidas:

- » El aumento de las pérdidas operacionales en el despegue.
- » Una reducción en su alcance para las unidades aéreas que no pueden volar en Misiones de combate mayor que su alcance normal.
- » Una carga de bombas menor (para el rango extendido).

Si una base tiene un Apoyo de Aviación menor que el requerido, las misiones ofensivas de los bombarderos a nivel son reducidas en un 25%.

Si un Aeródromo tiene demasiados aviones (en el espacio físico) o grupos (administrativamente) presentes, entonces el aeródromo se considera sobre apilado. Y esto está indicado por un asterisco (*) al lado del nombre del aeródromo.

Un aeródromo sobre apilado afecta en la forma que los aviones pueden ser lanzados, en las bajas por ataques y en las reparaciones de los aviones.

Un aeródromo de 9 + no sufre de sobre apilamiento.

Un aeródromo puede operar 50 máquinas sencillas (o 25 máquinas dobles, o 12 máquinas cuádruples) de cada avión y por el tamaño del Aeródromo (AF) o 1 grupo por el tamaño del

Aeródromo (AF). El mejor Cuartel General Aéreo del mismo mando en el cual la base esté dentro de su alcance puede aumentar su radio de mando al número de grupos que pueden ser administrados, o si no está en el mismo mando, el Cuartel General más cercano añadirá la mitad de su radio de mando al número de grupos.

Además, los grupos en descanso o en entrenamiento solamente cuentan como 1/3 para los efectos de contabilizar los aviones de la base, y no se tienen en cuenta contra el número de grupos. Los grupos divididos solo cuentan como grupos individuales si están asignados a Cuarteles Generales diferentes.

9.4.1 AERÓDROMOS DAÑADOS

Los aeródromos pueden sufrir dos tipos de daños: en las pistas y en las instalaciones (ambos van del 0 al 100%). Es más fácil dañar a los aeródromos más pequeños que a los aeródromos más grandes, pero una vez dañados los aeródromos más grandes necesitan más tiempo para repararlos. Un daño menor en la pista es necesario en los aeródromos más pequeños a fin de impedir que los aviones puedan despegar y aterrizar que en los aeródromos más grandes.

Los daños en las instalaciones del aeródromo en combinación con la disponibilidad del soporte aéreo determina, el número de aviones que pueden ser reparados y puede limitar el número de aviones que pueden estar en servicio (listos, no en la reserva). Las instalaciones dañadas de un aeródromo también pueden influir en la moral de los pilotos.

La pista dañada puede limitar las operaciones aéreas de una base. Una Misión de ataque solamente puede ser lanzada desde una base con las pistas dañadas menos que el $20 + (\text{Tamaño del aeródromo} \times 5)$. Las Misiones de Patrulla y la CAP solamente pueden ser lanzadas desde bases con las pistas dañadas menos que el $50 + (\text{Tamaño del Aeródromo} \times 5)$.

El daño también puede influir en la recepción de los reemplazos aéreos y en las mejoras.

9.4.2 CONSTRUCCIÓN DE LA BASE Y REPARACIONES

Los ingenieros pueden utilizarse para aumentar el tamaño de los aeródromos, y las fortificaciones de las bases, y también pueden utilizarse para reparar los daños en los aeródromos y los puertos.

Cada vehículo de ingenieros es el equivalente a 5 pelotones de ingenieros para estos fines. En cada turno, los ingenieros de una base intentarán automáticamente reparar algunos daños existentes en sus base, reparando primero las pistas, en segundo lugar los daños en las instalaciones y finalmente los puertos.

Los ingenieros restantes de una base que no han llevado a cabo las reparaciones, si la base ha dado la orden apropiada, intentarán aumentar el tamaño del aeródromo y el puerto y aumentarán la cantidad de fortificaciones que protegen la base. Este trabajo a menudo dura muchos días ante de que un nivel de aumento esta completado. Los esfuerzos de los ingenieros se reparten entre estos 3 temas al menos que una orden dada en la base ordene abandonar los esfuerzos de construcción de un asunto en particular.

Al comienzo de cada escenario, la construcción por defecto es para las fortificaciones de todas las bases y para los puertos y aeródromos con el tamaño actual que esté por debajo de sus valores SPS (Tamaño Potencial Estándar (Standard Potencial Size)), si está marcada la opción Empezar a Expandir Todas Instalaciones Marcadas (Set All Facilities To Expand At Star) para el juego. Debes desactivarlas sin no deseas gastar recursos en la construcción.

En el instante en que una base es capturada al enemigo, todas las construcciones son paralizadas inmediatamente.

Los trabajos de construcción consumen suministros, y si una base está baja en suministros, los esfuerzos para la construcción disminuirán en consecuencia.

Un punto de suministro se consume cada 12 horas por cada pelotón de ingenieros (o equivalente que esté involucrado en las operaciones de construcción. Es muy importante darse cuenta de que la construcción consume suministros, ya que a menudo la mejor manera de parar la construcción (especialmente la construcción cara sobre el SPS) en lugar de utilizar suministros preciosos.

Los costes de construcción se incrementan en un aeródromo o puerto por cada incremento del tamaño actual del aeródromo o puerto incrementado (p.e. es decir se tarda más en pasar del tamaño 6 al 7 que del tamaño 5 al tamaño 6).

Una vez que un puerto o aeródromo alcanzan su SPS, el costo de construcción adicional se incrementa significativamente. Debería considerar la interrupción de la construcción o de lo contrario asumir el gasto de grandes cantidades de suministros para obtener posiblemente un pequeño beneficio. Además del costo normal, se tarda 10 veces más que lo normal para incrementar un tamaño actual del aeródromo de 0 con un SPS de cero a un tamaño de 1. Estos lugares con un tamaño cero fueron muy inadecuados para aeródromos (como en Wau, el cual fue construido en la ladera de una montaña).

Los costes de la construcción de la fortificación están basados en el SPS del aeródromo y del puerto en la base, con un consumo de un tiempo más largo para las bases con un mayor potencial. Los costes de construcción también se incrementan con los incrementos del Nivel de Fortificación actual.

9.5 ORGANIZACIÓN DE MANDO DE LAS BASES

Cada base del mapa está unida a una Organización de Mando. Estas organizaciones son responsables de la gestión de las unidades bajo su mando y operan mejor cuando sus unidades están más cerca de sus Cuarteles Generales.

Mandos Aliados		Mandos Japoneses	
Inglés	Español	Inglés	Español
West Coast	Costa Oeste	Home Defense	Mando de Defensa del Territorio Nacional
North Pacific	Pacífico Norte	Kwantung Area	Área de Kwantung
Central Pacific	Pacífico Central	Northern Area	Área del Norte
South Pacific	Pacífico Sur	Southern Area	Área del Sur
Southwest Pacific	Pacífico Suroeste	China Expedition	Expedición China
Southeast Asia	Asia Sureste	Burma Area	Área de Birmania
China Com	Mando Chino	4th Fleet	4ª Flota
Far East Front	Frente del Lejano Este	Southeast Fleet	Flota del Sureste
ADBA	Mando Conjunto Estadounidense, Británico, Holandés y Australiano		
USAFFE	Fuerza Aéreas Estadounidenses en el Extremo Oriente		
Australia Com	Mando Australiano		
New Zealand Com	Mando Neo Zelandés		
Canadian Com	Mando Canadiense		

En los escenarios con mapas pequeños, otros Cuarteles Generales pueden designarse como una Organización de Mando y los Cuarteles Generales listados pueden no estar en el escenario. La lista superior de los Cuarteles Generales de mando solamente se aplican en los escenarios con los mapas completos. La forma más fácil de saber cual Cuartel General son Cuarteles Generales de Mando en un escenario es mirar la lista de filtros en el Mapa Estratégico.

10.0 LAS UNIDADES DE DETECCIÓN

La detección de barcos enemigos en la vasta extensión del Pacífico fue difícil, incluso en medio de las islas agrupadas de algunas de los archipiélagos más grandes fue un reto. Lo que no puedes ver no puede destruirse, y el reconocimiento es los ojos y los oídos del mando prudente.



La detección es un aspecto importante del juego. Si tienes la “Niebla de Guerra” (“Fog of War”) activada, solamente las unidades enemigas que estén detectadas serán visibles en el mapa. Los mensajes anunciando el hundimiento de barcos enemigos pueden no aparecer, dependiendo del Nivel de Detección (ver 10.1 Niveles de Detección), mientras que los mensajes con respecto a los barcos enemigos hundidos solo vendrán algunas veces, con la probabilidad igual un 10% del DL (nivel de detección). Además, la pantalla de inteligencia (Intel screen) no listará los barcos enemigos hundidos hasta después de 60 días, o los puntos por los barcos enemigos dañados.

La detección se lleva a cabo de varias formas:

- » Las Misiones de reconocimiento aéreo que toman fotos de las bases y las tropas de tierra, dándote a la inteligencia lo que está allí.
- » Las Misiones de bombardeo también toman fotos de sus Misiones de combate para evaluar los daños producidos por las bombas, aunque los resultados no son tan buenos.
- » Los aviones de detección naval realizan Búsquedas Navales que pueden detectar los barcos enemigos. Advértase que las TF son menos propensas a ser detectadas cuando los aviones de búsqueda naval están a más de 300 millas de su base.
- » Los Observadores Costeros fueron civiles o soldados que informaron sobre los movimientos navales enemigos. Cuando un Observador Costero detecta una unidad enemiga, es anotada durante la fase especial de Detección del Observador Costero.
- » Las unidades terrestres detectan a las unidades terrestres enemigas en sus hexágonos y en todos los hexágonos adyacentes.

10.1 NIVELES DE DETECCIÓN (DLS)

Cuando la opción de Niebla de Guerra (Fog of War) está activada, cada unidad de tierra, TF, y campo de minas del mapa serán detectados antes de que seas visible por el enemigo visto. Sí la Niebla de Guerra está desactivada, entonces todas estas unidades serán siempre visibles en el mapa por el jugador enemigo, pero las unidades del juego no actuaran como si tuvieran conocimiento del enemigo. En *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, cada una de estas unidades, así como cada base, tienen un Nivel de Detección (DL) (Detection Level) y Nivel de Detección Máximo (MDL) (Maximum Detection Level), comprendidos entre 0 y 10. El DL informa a través de la inteligencia muy recientemente sobre el enemigo y es el Nivel de Detección que tiene un impacto sobre los resultados del combate. El MDL representa un conocimiento en general del enemigo basado en información reciente y menos actual, y es este nivel el que es utilizado para determinar que unidades enemigas están situadas en el mapa.

Un Nivel Máximo de Detección (MDL) de 0 indica que la unidad no ha sido detectada por el enemigo y no se muestra en el mapa (las bases enemigas también se muestran en el mapa incluso si una base tiene un MDL de cero pero el nombre de la base será conocido por el enemigo). MDL por encima de cero indica que el enemigo ha detectado la unidad. Cuando la Niebla de guerra está desactivada, todas las unidades tienen un valor mínimo de MDL de uno.

El mayor MDL, es la mayor probabilidad de ser conocido de la unidad por el enemigo y se muestra en la pantalla.

Cuanto mayor es el DL es más fácil infligir daños al enemigo en el combate. A menudo incluso cuando el DL es cero, las fuerzas aliadas tomarán la acción debido a un valor del MDL que es mayor (p.e. es decir, a pesar de que una TF enemiga desaparezca en la noche, las posibilidades de los movimientos enemigos basados en el seguimiento de cerca del enemigo el día anterior puede conducir a las amigas a anticipar el siguiente movimiento del enemigo). El DL de cada unidad cambia constantemente durante la fase de resolución basado en las actividades de la unidad y de las acciones del enemigo.

10.1.1 CAMBIANDO LOS NIVELES DE DETECCIÓN

Los siguientes temas cambian el DL de una unidad en particular:

10.1.1.1 EL NIVEL DE DETECCIÓN (DL) DE UNA FUERZA DE TAREA (TF)

Añadir 1 al DL	TF detectada por un avión en búsqueda (por avión que detecta a la TF – solamente notificado del primer avión en cada fase)
Añadir 2 al DL	TF atacada por el avión de búsqueda
Añadir 2 al DL	TF tiene una Misión de Combate Aéreo y reacciona a una TF enemiga
Añadir 1 al DL	La TF ha llevado un lanzamiento de una Misión de ataque (por cada unidad aérea que ataca/escolta desde la TF)
Añadir 1 al DL	La TF Japonesa se mueve en un hexágono de la costa con coordenadas y>30 y es detectada por un observador costero durante la luz diurna tiene un 75% de probabilidad de ser detectada, y tiene una probabilidad de un 50% de ser detectada durante la noche , también si en la fase diurna y luego una segunda oportunidad de añadir 1 si la DL está aún es 0 y después de la primera comprobación. Esto también ocurre al comienzo de cada fase de resolución para cada TF Japonesa en los hexágonos costeros.
Añadir 1 al DL	La TF es detectada por un submarino enemigo
Añadir 1 al DL	La TF es atacada por un submarino enemigo
Añadir 1 al DL	La TF es un submarino que es atacado por un barco enemigo
Añadir 1, 2, o 4 al DL	La TF es detectada por un vuelo de reconocimiento (ver 10.2 Vuelo de Reconocimiento sección de abajo)
Activar DL a 0	Todas las Fuerzas de Tarea al comienzo de cada fase de resolución del Día y la Noche

10.1.1.2 EL NIVEL DE DETECCIÓN (DL) DE UNA BASE

Añadir 1, 2, o 4 al DL	La base es detectada por un vuelo de reconocimiento (ver la sección 10.2 Vuelo de Reconocimiento abajo)
Deducir 1 desde el DL	Al final de cada Fase de Resolución del Día y la Noche (esencialmente una vez cada 12 horas)

10.1.1.3 EL NIVEL DE DETECCIÓN (DL) DE UNA UNIDAD DE TIERRA

Añadir 1 al DL	La unidad está envuelta en un combate de tierra (de ataque o defensa)
Añadir 1 al DL	La unidad dispara con armas antiaéreas en defensa de la base o de la unidad de tierra
Añadir 1 o 2 al DL	La unidad dispara con artillería naval o de doble uso a los barcos enemigos (añade 1 o 2)
Añadir 1, 2, o 4 al DL	La unidad de tierra es detectada por un vuelo de reconocimiento (ver la sección 10.2 Vuelo de Reconocimiento, abajo)
Reducir a la mitad el DL	La unidad entra en un hexágono nuevo desplazándose

Marcar el DL a 0	La unidad es transportada por vía aérea
Restar 1 desde el DL	Al fin de la fase de resolución de cada Día y Noche (esencialmente una vez cada 12 horas)
Añadir 1 al DL	Siempre que en un hexágono esté con una unidad de tierra enemiga
Si el DL=0, marcar DL=1	Siempre que esté en un hexágono adyacente a una unidad de tierra enemiga

10.1.1.4 EL NIVEL DE DETECCIÓN DE UN CAMPO DE MINAS

Añadir 1 al DL	Un barco impacta en una mina en un campo de minas
Añadir 1 al DL	Un dragaminas despeja un camino en el campo de minas
Añadir 1 o mas al DL	Un dragaminas ensancha un camino en el campo de minas
Añadir 10 al DL	Los campos de minas enemigos en el hexágono con una base enemiga cuando la base es capturada por fuerzas amigas

10.1.2 COMO CAMBIAR LOS NIVELES MÁXIMOS DE DETECCIÓN

El MDL sube con el valor del DL, pero disminuye a un ritmo más lento que el DL. Siempre que cualquier valor del DL enemigo se incrementa, si el MDL del enemigo está mas bajo que el nuevo DL, el MDL se marca igual al nuevo DL.

Siempre que un suceso marca una reducción en el DL (incluyendo los barcos con DLs que ya están en cero) y el nuevo valor del DL es cero, el MDL se reduce a uno. De esta forma el MDL puede seguir siendo un número positivo mucho tiempo después de que el DL ha vuelto a cero. Sin embargo, el MDL para los submarinos se corta por la mitad (redondeando hacia abajo) cada 12 horas.

10.2 LOS VUELOS DE RECONOCIMIENTO

Cada vez que un avión vuela una Misión de reconocimiento a su hexágono objetivo o una unidad aérea bombardea un objetivo, cada unidad de tierra enemiga, TF o base (no los campos de minas) en el hexágono hay una posibilidad de tener su DL incrementado por 1, 2 o 4.

Cada unidad enemiga se marca por separado para ver si el piloto ha detectado con éxito la unidad:

- » Si un tipo de avión de reconocimiento está volando una Misión de Reconocimiento, la posibilidad porcentual de que alguna unidad dada tenga su DL incrementado es igual a la Experiencia del piloto. Si el DL se incrementa, aumentará por 4.
- » Si el tipo de avión no es de reconocimiento y está volando una Misión de Reconocimiento, la posibilidad porcentual de que alguna unidad dada tenga su DL incrementado es igual a la Experiencia del piloto dividida por 2. Si el DL se incrementa aumentará por 2.
- » Si una unidad aérea bombardea algún objetivo enemigo, la posibilidad porcentual de que alguna unidad dada del hexágono objetivo tenga su DL incrementado es igual a la Experiencia de un piloto elegido al azar para tomar fotos de reconocimiento dividido por 2. Si el DL se incrementa aumentará por 1.

10.3 NIVELES DE DETECCIÓN DEL RADAR Y EL COMBATE EN LA SUPERFICIE

Cuando una TF entra en un Combate de Superficie, a cada barco se le da un DL individual para los propósitos solamente de la resolución del combate. Cada barco con radar intentará utilizar su radar para incrementar el DL de los barcos enemigos envueltos en el combate para que pueda controlar su radar en contra de cada barco enemigo. Cada control de radar con éxito incrementará el DL de un barco enemigo por uno. Los barcos que estén disparando tendrán un gran valor del DL por la noche. (El lugar más peligroso para estar es en un barco en llamas en la superficie durante una noche comprometida.) El mayor DL de un barco durante un combate de superficie, lo más probable es que se convierta en el objetivo de las armas de los barcos enemigos.

10.4 LA INFORMACIÓN DADA EN RELACIÓN A LAS UNIDADES/BASES/CAMPOS DE MINAS DEL ENEMIGO

Durante la Fase de las Órdenes, serás capaz de ver la información sobre las unidades de tierra enemigas, las Bases, y las Tareas de las TFs, y los campos de minas que tengan un MDL más grande que cero. Una vez que la información detallada se da, la cantidad de error en la información disminuirá a través del tiempo si el nivel del MDL se mantiene alto como las fuerzas amigas tratan de afinar sus estimaciones del enemigo.

Cuando el MDL de una unidad enemiga es igual a 1, solamente la información de la localización y el tipo de la unidad será mostrada.

Si el MDL de una unidad es mayor que 1, entonces hay una posibilidad de que el número aproximado de una información más detallada sea revelada sobre la unidad. Cuanto mayor sea el MDL mayor es la posibilidad de que la información detallada sea dada.

Si el MDL de una unidad de tierra es superior a 1, un número estimado de las tropas, cañones, y vehículos puede ser proporcionado. Si el MDL de una base es superior a 1, el daño al puerto y al aeródromo (la media entre los daños a las pistas y las instalaciones) y el número de cazas, bombarderos y aviones auxiliares del aeródromo puede ser proporcionado.

Si el MDL de una TF es superior a 1, entonces se recibirá una lista de las clases de barcos, de los barcos que han sido identificados positivamente y una estimación del número total de barcos que hay en la TF. Si el MDL de un campo de minas es superior a 1, el campo de minas se mostrará en el mapa. No hay información adicional dada sobre los campos de minas enemigos.

Los elementos de la producción que tiene el DL de la base son localizados. Toda la información de las Fábricas inicialmente mostrada en el texto para una fábrica enemiga es 100% correcta. Esta información solo será actualizada cuando el DL de una base se incremente. Así, a pesar de que Tokio haya expandido y convertido muchas de sus fábricas, hasta que el primer vuelo de reconocimiento vuele sobre Tokio, el texto puede mostrar a Tokio con las estadísticas de producción que tenía al principio del escenario.

Varios campos de minas pueden estar en el mismo hexágono pero los campos de minas están representados en el mapa solo por un símbolo de campo de minas por hexágono.

11.0 PUNTOS POLÍTICOS

El sistema de los Puntos Políticos en *War in the Pacific, Admiral Edition™* se implementa para reflejar la necesidad para el jugador tenga la flexibilidad cuando trate de hacer asignaciones de mandos.

Algunas unidades necesitan ser recolocadas en Cuarteles Generales diferentes según el juego sigue adelante. Una unidad operando bajo un Cuartel General que está a miles de millas de distancia no es tan eficiente en sus operaciones como si estuviera asignada a un Cuartel General en el mismo hexágono (o cercano a ella).



Cada bando (Japón y los Aliados) comienza con un fondo inicial de Puntos Políticos (basados en el escenario seleccionado) y acumulará Puntos adicionales cada día. Cada día, cada jugador tiene la opción para gastar los Puntos Políticos en:

- » Cambiar una unidad terrestre, aérea, o base para que informe a un Cuartel General diferente
- » Sustituir al líder de una unidad de tierra, unidad aérea o fuerza de tarea con otro líder del fondo de líderes.

Cuanto mayor es el tamaño de la unidad, mayor es el gasto de Puntos Políticos necesarios para cambiar el Cuartel General. Los costes son los siguientes:

- » La base – El coste está en función del tamaño del aeródromo y el puerto.
- » La Unidad Aérea – El coste es 4 veces el número de aviones (p.e, un escuadrón de 24 aviones costaría 96 Puntos Políticos al cambio)
- » Las Unidades Terrestres – el coste está en función del número y tipos de armas en la unidad.

11.1 CAMBIANDO LÍDERES

Current Leader of Malaya: LGEN Percival, A.E. (150 political points)										
Choose Commander	Exchange will cost 0 political points			Political Points Available: 200						
Name	Leadership	Inspiration	Rank	Points	Naval	Land	Air	Admin	Aggres	Suited for
Percival, A.E.	35	25	LGEN	150	10	32	30	44	40	rear area HQ
Arbutnot, G.S.	46	43	VADM	50	23	43	50	41	62	front line HQ
Hutton, T.J.	46	24	LGEN	75	11	49	33	48	51	front line HQ
Riddall-Webste, T.S.	45	48	LGEN	50	6	49	30	51	51	front line HQ
Stevenson N.	46	67	LGEN	3	11	57	30	62	45	front line HQ

Todas las unidades (unidades de tierra, escuadrones, bases, barcos, etc.) se asignan a un líder; cada uno tiene un valor de Puntos Políticos que va desde 1 a 9. Para reemplazar a un líder, debes gastar el valor de los Puntos Políticos del líder que se retira, seleccionar un nuevo líder desde el fondo de líderes apropiados, y pagar el valor Político de menos 10 del nuevo líder.

En la sección 7.1 Pantalla de Información de la Unidad Aérea (Air Unit Information Screen), detallamos la pantalla del nuevo líder. Esta pantalla es similar con independencia de si es o no un líder de una base, escuadrón, o unidad terrestre el que está siendo reemplazado. Por favor ver esa sección para más detalles.

El jugador puede afortunadamente tomar la decisión de cambiar algún líder por uno con más capacidad, si tiene los suficientes Puntos Políticos para hacer el cambio.

Chang Kai-Chek y Mao Tse-tung son solamente los líderes del juego que no pueden cambiarse.

11.1.1 LOS LÍDERES DE LAS FUERZAS DE TAREA

El mando inicial de una TF o de alguna TF nueva es el capitán del barco insignia, al menos que la opción de Mando Automático (Auto Commander) este activada cuando la TF es formada. Si la TF está atracada en un puerto, un mando de mayor nivel puede ser asignado a la TF utilizando la opción del Mando Automático (Auto Commander) cuando esté formada, o para reemplazar el mando de actual TF. El juego no carga los puntos políticos para relevar al capitán de un barco de ser el comandante de la TF. Sin embargo, los puntos son cargados por el nuevo comandante asignado. Si el comandante no es el capitán del buque insignia, los puntos políticos normales son cargados para reemplazar al mando.

12.0 EL TIEMPO Y LAS ZONAS CLIMÁTICAS

Ciertas áreas del mapa son propensas a tipos específicos del tiempo, los cuales pueden tener un efecto drástico sobre tus unidades. Hay tres zonas climáticas en el juego: Las Zonas de Malaria (Zones Malaria), las Zonas Frías (Cold Zones), y las Zonas Templadas (Temperate Zones).

Las Zonas de Malaria (la mayoría de la áreas de Birmania (Burma), Malasia (Malaya), las Indias Holandesas (Dutch Indies), la Indochina francesa (French Indo-China), Tailandia (Thailand), Nueva Guinea (New Guinea), Nueva Bretaña (New Britain), y las Islas Salomón (Solomon Islands)). – Las unidades tienen una fatiga adicional en los hexágonos de la Zona de Malaria, aunque estar en una base amiga puede minimizar el impacto de la Zona de Malaria.

El área cubierta por la Zona de Malaria se muestra en el mapa climático.

Las Zonas Frías (Corea (Korea), Manchuria, Alaska, Siberia, Las Islas Aleutianas (Aleutian Islands), El Himalaya y el Tíbet, Puerto Stanley (Port Stanley) y un área del Océano Austral (Southern Ocean) a lo largo del lado izquierdo de la zona inferior del mapa por debajo de Nueva Zelanda y Australia) – Los efectos negativos de estas zonas solamente actúan durante los 4 meses del invierno del año dependiendo del área; en el Norte funcionan desde Noviembre hasta Febrero, mientras que en el Sur funcionan desde Mayo hasta Agosto. Las Zonas Frías durante el invierno impactan en las unidades de tierra de la misma forma que en las Zonas de Malaria (arriba), añadiendo las siguientes penalizaciones:

- » Los barcos que se mueven en las Zonas Frías durante el invierno sufren el doble de daños en el sistema operacional que en el estado normal.
- » Toda construcción de una base en Zonas Frías durante el invierno tarda el doble de tiempo.
- » En las unidades aéreas volarán un 25% menos de aviones en las Misiones del tipo de ataque.
- » Las unidades de tierra que desembarquen en una base o playa enemiga o en un hexágono sin base con una unidad enemiga sufrirán aproximadamente tres veces las pérdidas que normalmente sufren.

Las áreas cubiertas por las Zonas Frías se muestran en el mapa climático.

Las Zonas Templadas (el resto de las áreas y ciertas bases principales dentro de las Zonas de Malaria) – No tienen impactos negativos sobre las unidades.

12.1 EL CLIMA

Además de estas zonas climáticas, el mapa ha sido dividido en 9 cuadrantes en el Mapa Climático. Cada uno de estos cuadrantes climáticos generará un pronóstico del tiempo diferente para todos los hexágonos en sus cuadrantes. Las Misiones de Ofensiva pueden suspenderse después de que hayan sido hechos todos los preparativos, si antes del despegue,

hay mal tiempo en la base de la unidad aérea o sobre el objetivo previsto. Un mensaje se mostrará si esto ocurre. El avión no volará en otra Misión durante la fase del Ataque Aéreo. El tiempo de cada base o del blanco se determina en cada fase aérea, y no está vinculado al tiempo anterior de ese lugar. Cada base es analizada en cada fase aérea independientemente del tiempo de todas las otras bases. Cada día un previsión del tiempo se genera para cada hexágono del mapa basado en la previsión de los cuadrantes de los hexágonos. También la previsión del tiempo en el hexágono actual se da en la barra superior del menú y para un hexágono con base en la pantalla de órdenes de la base. Esta previsión del tiempo influye en el análisis que se hace de cada base en cada fase para ver si la base tendrá un tiempo lo suficientemente malo para causar la cancelación de las Misiones. Los niveles del pronóstico desde el mejor tiempo al peor son los siguientes claro (Clear), parcialmente nublado (partly cloudy), nublado (overcast), lluvia (rain) (nieve en las zonas frías en invierno (show)), y tormenta eléctrica (thunderstorms) (tormenta de nieve (blizzard) en las zonas frías en invierno).

Si la opción Efectos del Clima Avanzados esta apagada, los pronósticos del tiempo serán siempre parcialmente nublado (excepto para el turno 1 el cual será claro). Si el interruptor está activado, unas previsiones climáticas diferentes serán generadas cada Día: Despejado, Parcialmente nublado, Nublado, Lluvia, Tormentas eléctricas (en el primer turno será siempre despejado). Cuanto peor es el clima ese día, mayor es la probabilidad de que una Misión aérea pierda el objetivo, o incluso de no despegar. Con el clima avanzado, la previsión del tiempo en cada cuadrante día a día generará cambios lentamente (moviéndose arriba o abajo un nivel) pero algunas veces puede cambiar drásticamente de un día al siguiente.

13.0 EL SISTEMA DE PRODUCCIÓN

El sistema económico en *War in the Pacific Admiral's Edition* es similar al; pero modificado a partir de, el juego original *War in the Pacific*. Hay varios tipos nuevos de centros industriales, y las entradas y salidas de los centros industriales han sido cambiados. Estos cambios han sido hechos para permitir un mayor detalle y una precisa simulación de las economías en tiempo de guerra de los combatientes en la guerra.



Cuando el Sistema de Producción está activado, Japón puede controlar todos los elementos de sus industrias (aviones, armamentos, construcción naval, refinado de combustible, suministros, etc.). Los Japoneses pueden ampliar y convertir sus fábricas mientras que los Aliados no pueden.

Cuando el Sistema de Producción está activado, a los Aliados se les permite cierta producción en el mapa de aviones, suministros, y combustible junto con tener los astilleros de reparación, pero debido a que la mayor parte del material Aliado se fue a Europa, y la mayor producción fue fuera del mapa, la mayor parte del material Aliado llega a través del Índice de Construcción/Sistema de Reemplazo (el cual reúne elementos en los fondos de reemplazo de forma regular desde las áreas fuera del mapa) y diariamente llegan automáticamente los suministros y el combustible en las principales bases de la retaguardia.

Si un fondo está sobre los 6 meses en el fondo de reemplazo/índice de construcción, el índice es reducido a 0 (esto es para el índice mensual, no para la producción actual por las fábricas de arriba) hasta que el valor del fondo cae por debajo del nivel de los 6 meses.

13.1 BOTONES DE LA PRODUCCIÓN

Cuando se selecciona un lugar, cualquier capacidad de Producción que tiene se refleja en la fila inferior de los botones mostrados. Por ejemplo:

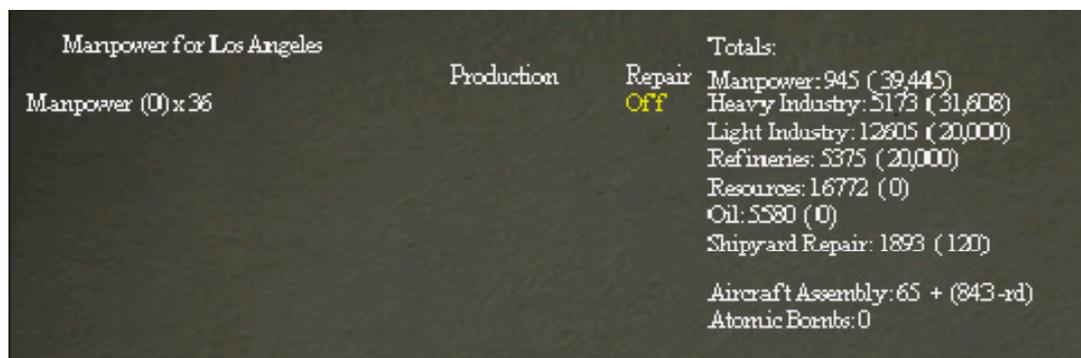


Los Ángeles tiene varios botones a lo largo de la parte inferior de la pantalla que representan las instalaciones de producción que tiene.

Los Botones de la Producción que se pueden encontrar son los siguientes:

BOTONES	DESCRIPCIÓN	
	ESPAÑOL	INGLES
	Mano de obra	Manpower
	Industria Pesada	Heavy Industry
	Industria Ligera	Light Industry
	Refinería	Refinery
	Recursos	Resources
	Petróleo	Oil
	Astilleros para reparaciones	Repair Shipyard
	Fábricas aeronáuticas	Aircraft Factories
	Fábricas de motores	Engine Factories
	Fábricas de Armamento	Armament Factories
	Fábricas de Vehículos	Vehicle Factories
	Astilleros Mercantes	Merchant Shipyard
	Astilleros Navales	Naval Shipyard

Haciendo clic en uno de los botones aparecerá una pantalla:



El ejemplo anterior es lo que aparece cuando haces clic en el botón de Mano de obra (Manpower) de los Ángeles. La información de la columna de la derecha seguirá siendo la del lugar actual no importa en que botón hagas clic; se dan los Totales para toda las industrias situadas a lo largo de las áreas controladas por el jugador en el mapa así como los puntos

acumulados (entre paréntesis). Estos totales incluidos en la Mano de Obra (Manpower), el total de la Industria Pesada (Heavy Industry), el total de la Industria Ligera (Light Industry), el total de las Refinerías (Refinery), el total de los Recursos (Resources), el total del Petróleo (Oil), y el valor total de las instalaciones de los Astilleros para Reparaciones (Shipyards Repair). El valor del Montaje de Aviones (Aircraft Assembly) representa la fuerza industrial del jugador para fabricar aviones; en este ejemplo, 65 aviones están siendo construidos por mes, y hay fábricas que están investigando nuevos modelos de aviones que en última instancia construirían otros 843 aviones (la mayor parte de las fábricas que están investigando, lo antes posible los nuevos tipos de aviones irán a la producción activa).

Finalmente, el número de Bombas Atómicas que el jugador tiene aparecen listadas aquí también. Las Bombas – A se construyen (si el escenario marcado las produce para los Aliados) comenzando en Julio de 1945 al ritmo de 1 por mes.

La información de la izquierda, sin embargo, cambiará para reflejar el botón seleccionado actualmente. En este ejemplo, podemos ver que el nivel de la Mano de Obra de Los Ángeles es actualmente de 36; el número entre paréntesis indica el número de los Centros de Mano de Obra que están dañados (la Mano de Obra no se crea en una factoría, pero el valor cuantificado representa el efecto que el bombardeo estratégico a una ciudad produce bajas y reducirá la cantidad de mano de obra existente, si esta "industria" es dañada). Colocando el cursor del ratón sobre el botón de la parte inferior de la pantalla, una ventana emergente aparecerá mostrando esta misma información:

Select 36 manpower

Desde los otros botones podemos determinar lo siguiente:

Heavy Industry for Los Angeles		Totals:
Production	Repair	Manpower: 945 (39,445)
Heavy Industry (0) x 860	Off	Heavy Industry: 5173 (31,608)
		Light Industry: 12605 (20,000)
		Refineries: 5375 (20,000)
		Resources: 16772 (0)
		Oil: 5580 (0)
		Shipyards Repair: 1893 (120)
		Aircraft Assembly: 65 + (843-rd)
		Atomic Bombs: 0

El botón de la Industria Pesada muestra 860 puntos para Los Ángeles. El número entre paréntesis representa el número de fábricas de la Industria Pesada dañadas.

Resources for Los Angeles		Totals:
Production	Repair	Manpower: 945 (39,445)
Resources (0) x 200	Off	Heavy Industry: 5173 (31,608)
		Light Industry: 12605 (20,000)
		Refineries: 5375 (20,000)
		Resources: 16772 (0)
		Oil: 5580 (0)
		Shipyards Repair: 1893 (120)
		Aircraft Assembly: 65 + (843-rd)
		Atomic Bombs: 0

El número de los Recursos en Los Ángeles es de 200. El número entre paréntesis representa el número de localizaciones de Recursos dañadas.

Oil for Los Angeles		Totals:	
Oil (0) x 3000	Production	Repair Off	Manpower: 945 (39,445) Heavy Industry: 5173 (31,608) Light Industry: 12805 (20,000) Refineries: 5375 (20,000) Resources: 16772 (0) Oil: 5580 (0) Shipyard Repair: 1893 (120)
			Aircraft Assembly: 65 + (843-rd) Atomic Bombs: 0

El número de puntos del Petróleo en Los Ángeles es de 5580. El número entre paréntesis representa el número de lugares con Petróleo dañados.

Repair Shipyards for Los Angeles		Totals:	
Repair Shipyard (0) x 90	Production	Repair Off	Manpower: 945 (39,445) Heavy Industry: 5173 (31,608) Light Industry: 12805 (20,000) Refineries: 5375 (20,000) Resources: 16772 (0) Oil: 5580 (0) Shipyard Repair: 1893 (120)
			Aircraft Assembly: 65 + (843-rd) Atomic Bombs: 0

El nivel de los Astilleros para Reparaciones en Los Ángeles es de 120.

Aircraft Assembly Facilities for Los Angeles		Totals:	
SBD-3 Dauntless (0) x 38	Upgd	Repair Off	Manpower: 945 (39,445) Heavy Industry: 5173 (31,608) Light Industry: 12805 (20,000) Refineries: 5375 (20,000) Resources: 16772 (0) Oil: 5580 (0) Shipyard Repair: 1893 (120) Aircraft Assembly: 65 + (843-rd) Atomic Bombs: 0
P-38G Lightning-rd (42/9) (0) x 20	Upgd	Off	
P-38H Lightning-rd (43/1) (0) x 20	Upgd	Off	
P-38J Lightning-rd (43/11) (0) x 10	Upgd	Off	
P-38L Lightning-rd (44/6) (0) x 30	Upgd	Off	
P-51B Mustang-rd (44/4) (0) x 30	Upgd	Off	
P-51D Mustang-rd (44/10) (0) x 90	Upgd	Off	
P-51H Mustang-rd (45/9) (0) x 130	Upgd	Off	
B-25C Mitchell-rd (42/5) (0) x 25	Upgd	Off	
B-25J11 Mitchell-rd (44/8) (0) x 25	Upgd	Off	
A-20G Havoc-rd (43/12) (0) x 40	Upgd	Off	
A-26B Invader-rd (45/5) (0) x 28	Upgd	Off	
PV-1 Ventura-rd (43/2) (0) x 28	Upgd	Off	

Las Fábricas Aeronáuticas (Instalaciones de Montaje) en Los Ángeles se muestran en varios niveles para cada tipo de los trece de diferentes aviones. Para cambiar un tipo de avión, haz clic en él (esto no está permitido para el jugador Aliado). El jugador también puede seleccionar si desea o no reparar las instalaciones de este tipo.

13.2 CENTROS INDUSTRIALES/FÁBRICAS/ASTILLEROS

Hay muchos más tipos de recursos diferentes a tener en cuenta cuando el sistema de producción esta activado. El jugador se ocupará con la producción de recursos y petróleo, del transporte de estos suministros a la industria, y de la producción industrial de los medios necesarios para continuar construyendo las armas de guerra.

El jugador puede cambiar algún elemento de la industria apagándolo o activándolo. Esta opción esta junto a la opción de la Expansión. Si está desactiva, el elemento no funcionara durante el turno (no se utilizará nada y no se hará nada).

Junto a la opción de la Expansión, tienes la opción de Parar (Halt). Una vez parado, tendrás la opción de Arrancar (Restar) (esto volverá a producir). Esto ayuda a ahorrar recursos sin son necesarios.

El jugador también puede cerrar o mejorar alguna industria automáticamente. Esto es útil si el jugador desea continuar produciendo un elemento en particular (con un tipo de avión) sin tener que actualizar la fábrica de repente.

13.2.1 LOS RECURSOS, EL PETRÓLERO, EL COMBUSTIBLE, LOS SUMINISTROS Y LA MANO DE OBRA.

Hay tres tipos de materias primas que son utilizadas en el juego para permitir la producción de un lugar señalado:

- » Los Recursos, generados por los Centros de Recursos
- » El Petróleo, generado por los Centros de Petróleo
- » La Mano de Obra, generada por los Centros de la Mano de Obra

Además de estos, el combustible es fabricado con el petróleo por las Refinerías, y es una entrada requerida por los centros de la Industria Pesada (así como para repostar las Fuerzas de Tarea navales).

13.2.1.1 LOS RECURSOS Y LOS CENTROS DE RECURSOS

Los Recursos y los Centros de Recursos - Los recursos so esencialmente todas las materias primas, excepto el combustible, necesarios para que una nación moderna pueda hacer la guerra. Es una medida de las materias primas tomada de forma abstracta que equivale a la producción de comida, ropa, municiones, armas, vehículos, y varios. Los centros de recursos por lo tanto representan minas importantes, así como la producción por las áreas de alta población (como la producción agrícola).

Los recursos son producidos en los Centros de Recursos. Estos centros están situados en los hexágonos con base y cada día producen 20 Puntos de Recursos que van al almacén de ese lugar.

Los puntos de recursos son necesarios para los centros de la industria ligera y los centros de la industria pesada.

Los centros de recursos no generan puntos de suministro.

Los centros de recursos no producen recursos si una unidad terrestre enemiga está en el hexágono.

13.2.1.2 EL PETRÓLEO Y LOS CENTROS DEL PETRÓLEO

El petróleo – El petróleo representa la materia prima que es refinada de formas diferentes para obtener el combustible – gasolina para los coches, gasolina para aviones, y varios.

El petróleo es producido en los Centros de Petróleo. Cada día cada Centro de Petróleo produce 10 Puntos de Petróleo que van a los almacenes de esa localidad. Los Centros de Petróleo no generan combustible.

Los puntos de Petróleo son requeridos por los centros de refinado.

Los centros de petróleo no producen petróleo si una unidad de tierra enemiga está en su hexágono.

13.2.1.3 LA MANO DE OBRA Y LOS CENTROS DE MANO DE OBRA

La Mano de Obra – Esta materia prima es una representación de la parte de la población de tu nación que puede ser reclutada para tus fuerzas armadas o utilizada para aumentar la producción.

Los puntos de la mano de obra son requeridos por la producción militar.

Los Centros de Mano de Obra no necesitan entradas de puntos de recursos o de algún otro tipo. Un Centro de Mano de Obra genera 5 puntos de mano de obra por día.

13.2.1.4 COMBUSTIBLE Y REFINERIAS

El combustible – El combustible representa a los tipos de petróleos refinados a combustibles para reabastecer a los barcos, así como a esos productos refinados desde el petróleo que son requeridos para el funcionamiento de los centros industriales.

Los puntos de combustible son generados por los centros de refinamiento, mientras están suministrados con puntos de petróleo.

Los puntos de combustible son requeridos par entrar en los centros de la industria pesad. También son requeridos para el combustible de los barcos.

13.2.1.5 LA PRODUCCIÓN DE SUMINISTROS

Los suministros – Los suministros representan a todos los diferentes materiales necesarios para mantener a las unidades de combate (de tierra y aire) en el frente incluyendo la comida, munición, gasolina y combustible para los aviones.

Los puntos de suministros son generados por los centros industriales pesados y ligeros.

Los puntos de suministros son requeridos para suministrar a las unidades terrestres y aéreas y expandir / reparar las fábricas.

13.2.2 LA INDUSTRIA

Una vez que las materias primas son reunidas, deben transformarse en artículos útiles. Los recursos, Combustible, y la Mano de Obra están combinados para construir las armas y suministros de guerra de cada centro industrial de la nación. Estos centros están divididos en muchas categorías diferentes, como siguen.

13.2.2.1 LA INDUSTRIA PESADA

La Industria Pesada – Estos representan a las instalaciones de producción industrial a gran escala que generalmente se encuentran en las grandes ciudades. Por lo general estos son complejos extensos que emplean a miles de trabajadores. Mientras que producen una gran cantidad del alma vital para el esfuerzo de la guerra, son los objetivos principales para el enemigo.

Los Centros de la Industria Pesada convierten las entradas de puntos de recursos y combustible en puntos de industria pesada y suministros.

Una vez que los Centros de la Industria Pesada requieren la entrada de veinte puntos de recursos y 2 puntos de combustible, generan 2 puntos de industria pesada y 2 puntos de suministros por día.

Los puntos de la Industria Pesada son requeridos por las fábricas varias – Aviones, Vehículos, Motores y Armamento – así como por los Astilleros Navales y Mercantes.

13.2.2.2 LA INDUSTRIA LIGERA

La Industria Ligera – Estas representan a las instalaciones más pequeñas que fabrican los suministros militares para mantener la maquinaria de guerra operativa. Las fábricas de la Industria Ligera se encuentran en las ciudades grandes y pequeñas.

Los centros de la industria ligera convierten los puntos de recursos que reciben (solo) en puntos de suministros.

Un centro de la industria ligera requiere la entrada de quince puntos de recursos, y genera un punto de suministros, por día.

13.2.2.3 LOS CENTROS DE REFINAMIENTO

Los Centros de Refinamiento – Los centros de refinamiento convierten (el crudo) puntos de petróleo producidos por los centros del petróleo en productos refinados, tanto el combustible para los barcos como para la industria pesada, representado por los puntos del combustible, y para otros combustibles de los vehículos de tierra y aviones, representados por los puntos de los suministros.

Un centro de refinamiento requiere la entrada de diez puntos de petróleo, y genera nueve puntos de combustible y un punto de suministros, por día.

13.2.2.4 FÁBRICAS DE AVIONES

Las Fábricas de Aviones – Estas son las fábricas que producen la masa de cazas, bombarderos, y otros aviones especiales utilizados en el esfuerzo de la guerra. Cada día, las fábricas de aviones que están produciendo aviones que están disponibles para la producción (la fecha es igual o superior que su fecha de disponibilidad) intentarán producir aviones. El número de fábricas de un lugar está representado por el índice de producción mensual. Todos los aviones producidos son añadidos a los fondos de reemplazo de sus países.

Por cada avión que se construye, debe existir una Industria Pesada en la reserva igual a 18 veces el número de motores necesarios para construir cada avión, cuando un avión es construido, el número apropiado de la Industria Pesada es consumido. Por ejemplo, para producir un avión de 2 motores, se consumirán 36 puntos de la Industria Pesada, mientras que para un avión de un motor se consumen 18 puntos de la Industria Pesada.

Cada día, en cada lugar se construirán un número de aviones igual a:

(El número de Fábricas de Aviones + un número aleatorio entre 1 y 30) / 30. (Las fracciones se redondean por abajo.)

A fin de que estos aviones sean añadidos al fondo de reemplazo, debe haber un número igual de motores de avión del tipo apropiado (ver las Fábricas de Motores, abajo) necesarios para el avión construido (solamente para los aviones Japoneses, los aviones Aliados no necesitan los motores) y los puntos de la industria pesada iguales al número de motores requeridos. Estos motores e industria pesada desde sus fondos respectivos son consumidos cuando el avión es producido y ocupa el fondo de reemplazo.

También esto se muestra, el número de motores montados por cada avión para lo cual el jugador puede cambiar el avión existente en el formato “nombre del avión” (“aircraft name) (el tipo del motor x el número de motores). Además, el avión seleccionado actualmente a la izquierda de la pantalla salida tiene el número de motores montados escrito inmediatamente debajo de la lista del avión.

13.2.2.5 FÁBRICAS DE MOTORES

Las Fábricas de Motores – Estas son los centros industriales especiales, más pequeños que sus primas las Fábricas de Aviones pero no menos importante. Para que las fábricas de motores de un lugar funcionen cada día, el número de puntos de la industria pesada del lugar debe ser al menos igual al número de Fábricas de Motores. Si este requerimiento se cumple cada día, cada lugar construirá los motores igual a:

(El Número de Fábricas de Motores + un número aleatorio entre 1 y 30) / 30. (Las fracciones se redondean por abajo.)

Por cada motor construido, 18 puntos de la industria pesada son consumidos.

Los motores de los aviones pueden ser investigados de la misma forma que sus mismos Aviones.

13.2.2.6 FÁBRICA DE VEHÍCULOS

Las Fábricas de Vehículos – Esta representa las instalaciones de producción para vehículos, incluyendo los vehículos ligeros (jeeps), camiones, camiones sobre orugas, y carros de combate. Para que las fábricas de vehículos de un lugar produzcan un Punto de Vehículo cada día, debe tener 6 puntos de la Industria pesada disponibles en el fondo.

No hay fracciones de consumo. Por ejemplo, si hay unos 20 puntos de la Fábrica de Vehículos, tendrá que haber 120 puntos de la Industria Pesada disponibles o los Puntos de Vehículos no se producirán en la fábrica en ese turno.

Si se cumple este requisito, el número de fábricas de vehículos será añadido al fondo de vehículos y este número de puntos de la industria pesada será gastado desde el fondo. Cuando un vehículo se requiere para rellenar o reemplazar a un elemento de vehículo de la unidad de tierra, 1 punto de vehículo y 1 punto de mano de obra será gastado desde sus fondos por cada coste cargado de la unidad (Por ejemplo, una nueva creación el Tipo 95 de Carro Ligero utilizará 10 puntos de vehículo y 10 puntos de mano de obra).

13.2.2.7 FÁBRICAS DE ARMAMENTOS

Las Fábricas de Armamentos – Estas son las instalaciones que fabrican las armas (como los cañones de campo y los fusiles) necesarios para que las unidades de tierra luchen. Para las fábricas de armamentos de un lugar funcionen cada día, debe de haber por lo menos un número igual de puntos de la industria pesada en el fondo. Si este requerimiento se cumple, el número de las fábricas de armamentos se añadirán al fondo de los armamentos y este número de puntos de la industria pesada se gastaran desde el fondo (a un ritmo de 6 puntos de la industria pesada por cada punto de armamento creado).

Cuando un arma sin vehículo o equipo se necesita para llenar o reemplazar los elementos de una unidad de tierra los puntos de armamento son gastados. 1 punto de armamento y puntos de mano de obra iguales al coste de carga del equipo se gastaran desde sus fondos por cada equipo. Para las armas, los puntos de armamento y los puntos de mano de obra serán gastados igual que los costes de carga del dispositivo.

13.2.2.8 LOS ASTILLEROS NAVALES Y MERCANTES

Los Astilleros Navales y Mercantes (solo los Japoneses) – Cada día, los Astilleros Navales y Mercantes crearán los puntos de los astilleros Navales y Mercantes. Cada 3 días los puntos de la industria pesada serán gastados desde el fondo en cada Astillero Naval o Mercante para producir un correspondiente punto de astillero Naval o Mercante.

Los puntos del astillero Naval son utilizados para completar los barcos de guerra nuevos que se están construyendo y los puntos del astillero Mercante son utilizados para completar los barcos mercantes nuevos que se estén construyendo. Cada día, para que el retraso de refuerzo de un nuevo barco sea reducido en 1 día, un número de puntos de astillero apropiados iguales al plazo de la nave deben ser gastados desde el fondo. Esto se explica más en la sección 13.4.

13.2.2.9 LOS ASTILLEROS DE REPARACIÓN

Los Astilleros de reparaciones – Cada día, los puntos de reparación se calculan para cada uno de los astilleros de cada lugar. Estos puntos de reparación no se acumulan, pero están disponibles para cada momento de cada turno. Estos puntos de reparación son utilizados para acelerar las reparaciones de los barcos en un puerto, incluyendo las mejoras y la conversión de barcos que puedan suceder durante el juego (mejoras en la AA, armas, etc.). El Tamaño de los Astilleros de Reparación, para cada lugar, debe ser igual a, o mayor que, el Tamaño Mínimo de Astillero necesario para la mejora en particular o la conversión deseada.

Para más información de la reparación de barcos y mejoras se pueden encontrar en la sección 14.

13.3 CAPACIDADES DEL JUGADOR PARA MODIFICAR LA PRODUCCIÓN (SOLO JAPONESES)

13.3.1 MODIFICACIONES DE LAS FÁBRICAS

Los jugadores pueden convertir las fábricas de varias formas como se detalla abajo:

13.3.1.1 CAMBIOS EN LAS FÁBRICAS DE AVIONES

Las Fábricas de Aviones – Los jugadores pueden convertir una fábrica de aviones para crear un modelo diferente de avión. Este cambio producirá una reducción en el número de fábricas de aviones, y daños al resto de las fábricas de aviones. Restando el plazo del avión viejo del plazo del avión nuevo y el mayor valor dará una reducción mayor (los valores negativos todavía causan una reducción). La elección del avión que puede ser seleccionado para la conversión también dependerá de la selección de la opción de Realismo “Realismo I+D” (“Realistic R&D”) (ver la sección 2.4.8).

Las fábricas de aviones que existen previamente a la fecha de disponibilidad del avión serán consideradas para estar investigando el avión y poder mover la fecha de disponibilidad del avión. Las fábricas de aviones mejorarán por sí mismas para producir los nuevos modelos de aviones cuando esos aviones empiecen a estar disponibles (mejora instantánea si daños para la fábrica). Sin embargo, esto no sucederá antes de 1942. En Enero de 1942, todas las fábricas mejorarán si hay un nuevo avión para mejorar, y a partir de entonces las fábricas mejorarán cuando los nuevos aviones estén disponibles.

Por ejemplo, todas las fábricas del A6M2 Zero se convierten a fábricas del A6M5 Zero inmediatamente y sin coste, una vez el A6M5 esté disponible.

13.3.1.2 CAMBIOS EN LAS FÁBRICAS DE VEHÍCULOS Y ARMAMENTO

Las Fábricas de Vehículos y Armamento – Los jugadores pueden convertir una fábrica de vehículos a una fábrica de armamento y viceversa. Esta conversión resultará con daños para las fábricas convertidas.

13.3.1.3 CAMBIOS EN LOS ASTILLEROS

Los Astilleros – Los jugadores pueden convertir los Astilleros Navales en Astilleros Mercantes y viceversa. Esta conversión proporcionará daños a los astilleros convertidos.

13.3.1.4 CAMBIOS EN LA FÁBRICA DE MOTORES

Las Fábricas de Motores – Los jugadores pueden convertir una fábrica de motores de un tipo en otro tipo. De esta conversión resultara dañada la fábrica de motores.

La elección del motor que se puede seleccionar para la conversión también dependerá de la selección de la opción Realismo “Real I+D” (Realistic R&d).

13.3.2 AMPLIACIONES DE LAS FÁBRICAS

Ampliando una Fábrica – Cualquier fábrica de aviones, motores, vehículos, armamento, o industria pesada y cualquier astillero naval, mercante, o de reparación puede ser ampliado en tamaño mediante el gasto de puntos de la industria pesada, mano de obra, y suministro para hacerlo. El número de fábricas nuevas (las cuales al empezar estarán dañadas) es igual al número actual de fábricas pero no excederá de 100. La ampliación de una fábrica costará los puntos siguientes, 10 de mano de obra, 10 de industria pesada, y 100 de suministros por cada fábrica nueva (que se gastan en el momento en que se ordena la ampliación).

El costo de la ampliación de una fábrica se mostrará en el texto que aparece cuando el ratón se mueve sobre el texto expandido.

Aviso: Las fábricas de los Aliados NO se pueden ampliar o convertir.

13.4 CONSTRUCCIÓN DE BARCOS

La Construcción de Barcos – El jugador Japonés puede dar instrucciones para modificar los índices de construcción de los barcos que están en construcción. Cada barco que está en construcción su opción por defecto es la construcción normal, pero para cada barco puedes ordenar que paren la construcción o que aceleren su producción. Los barcos con su construcción parada no tendrán sus retrasos decreciendo, excepto que por lo sección 13.4.1 los Barcos con la producción acelerada puedan reducir sus tiempos en día adicional, pero esta producción acelerada utilizará el doble de los puntos de astillero para eliminar el retraso (3 veces la duración por cada 2 días de retraso eliminados).

13.4.1 LA PRODUCCIÓN DE BARCOS JAPONESA

A todos los barcos se les puede quitar 1 día de retraso cuando el retraso es mayor que:

- » 10 x La Duración del Barco

Este retraso automático removido no cuesta puntos de astillero Naval o Mercante. Esos barcos marcados como construcción normal con un retraso de menos que 10 x La Duración del Barco requieren de los puntos de astillero Naval o Mercante igual a su duración para remover 1 día de retraso (cada día). Si marcas la producción acelerada, el barco eliminará 2 días de retraso (por cada día) con un costo igual a 3 veces su plazo. Un barco que tiene un retraso superior a 10 x el plazo del barco y menos que 30 x el plazo del barco puede ser acelerado. Si eliminas 1 retraso adicional (aparte de la eliminación de retraso libre de 1) por cada día tiene un costo de puntos de astillero apropiado igual al plazo del barco.

13.5 LA INVESTIGACIÓN DE AVIONES

Los aviones o los Motores con una producción capaz que no está todavía disponible pueden ser investigados. Eso puede mover la disponibilidad del nuevo avión o motor. Cada vez que un

avión o motor haya sido producido, el nuevo avión o motor ganará 1 punto de desarrollo. Por cada 100 puntos de desarrollo del avión o motor puede ser subido un mes.

13.6 CAPTURANDO LA INDUSTRIA

Cuando el enemigo captura un hexágono con Industria especial (p.e., Industria no Pesada), se realiza un análisis para ver si suceden algunos daños en las instalaciones antes de la captura. Si los ingenieros defensores están presentes en el hexágono, la posibilidad de los daños severos se incrementa con el número de ingenieros que estaban presentes. Estos daños impactan en los Recursos, Petróleo, y otros tipos de fábricas. De lo contrario:

- » Los Centros de Mano de Obra capturados son divididos por 10. Por ejemplo, si tu capturas unos 30 puntos de los Centros de Mano de Obra enemigos, tendrán un valor de 3 para ti.
- » Los Astilleros Navales o Mercantes Japoneses capturados por los Aliados se convierten en Astilleros de Reparación.
- » Las Fábricas de Aviones capturadas se convierten en Fábricas de vehículos.
- » La Industria Pesada capturada se reduce a la mitad cada vez que es capturada. Por ejemplo, unos 50 puntos de la Industria pesada que son capturados se reducen a 25. Si es capturada después, es nuevamente reducida a la mitad a 12 (las fracciones se redondean hacia abajo).

13.7 LAS UNIDADES TERRESTRES (SOLAMENTE JAPONESES)

Cuando la producción está activada, todas las unidades de tierra que llegan como refuerzos deben estar desarrolladas con los nuevos elementos desde el sistema de producción. Si el sistema de producción no puede producir suficientes armas para llenar por entero el TOE de una unidad nueva de tierra, entonces la unidad permanecerá en el mapa al 25% de su TOE, y estas armas no serán cargadas en contra del Sistema de Producción (esto representa la movilización de emergencia).

13.8 DESGUACE DEL EXCESO DE AVIONES JAPONESES

Los Japoneses desguazan el exceso de aviones en sus fondos cuando la producción está activada en un escenario. Al añadir el valor máximo listo de todas las unidades aéreas utilizadas de un avión en particular (incluido en este algunos grupos de refuerzo que aún no están en el mapa pero se espera su llegada en algún punto). Si el número de aviones de ese tipo en el fondo es mayor que 99, entonces el ordenador desguaza todos los aviones que excedan de 10 x (valor máximo listo de todos los grupos aéreos que utilizan el avión), pero siempre deja al menos 99 en el fondo.

Cuando los aviones son desguazados, son removidos del fondo y 1 recurso por cada motor de un avión es añadido a Osaka por cada avión desguazado.

Por ejemplo: 2 unidades del Ki-27 con un máximo listo de 36 para cada una en el juego no hay unidades nuevas Ki-27 que se deban. Algunos aviones del fondo más grandes que 720 (72 x 10) serán desguazados. Si 800 aviones estaban en el fondo, entonces al fondo se reinicia en 720 y 80 recursos son añadidos a Osaka (los aviones de un motor proveen 1 recurso por avión).

14.0 LAS MEJORAS DE LOS BARCOS, LAS CONVERSIONES Y REPARACIONES

14.1 MEJORAS Y CONVERSIONES DE LOS BARCOS

Las Mejoras y las Conversiones son similares en muchas formas, pero diferentes en un aspecto. La IA solo puede Mejorar un barco; no puede realizar una Conversión. Las conversiones son opciones de los jugadores y, como tales, no están disponibles para la IA.

Los barcos se pueden Actualizar o Convertir haciendo clic sobre el seleccionar Convertir y Actualización en el campo sobre Pantalla de Información del barco. Haciendo clic en otro campo aparecerá una pantalla que muestra las características del barco que está siendo Actualizado o Convertido. Hay una opción adicional de conversión disponible para el jugador Japonés, en la opción “AK Carry Troops” (“AK transporte de tropas”).

14.1.1 ACTUALIZACIONES

La actualización: Haciendo clic en el campo Actualización (Upgrade) sale un pantalla de Actualización que muestra las características del tipo de barco de la actualización admisible siguiente. Un botón “Siguiente Actualización” (“Next Upgrade”) permite al jugador recorrer todas las Actualizaciones disponibles del barco. Un sección de información de la Unidad, a la derecha de la pantalla, muestra la información de la unidad del barco objetivo, así como el ritmo de la Actualización, el daño y las especificaciones del astillero. Cuando un barco está siendo Actualizado o Convertido, se coloca fuera de la línea y no aparecerá en la lista de barcos del puerto.

Daño en Sistema en la Actualización (Upgrade System Damage): Es la cantidad de daños del sistema que ocurrirán en el transcurso de la actualización/conversión.

Daño en los motores en la Actualización (Upgrade Engineering Damage): Es la cantidad de daño en los motores que ocurrirán en el transcurso de la actualización/conversión, y está en función de la diferencia entre la velocidad del barco original la del actualizado/convertido.

Daño en la Flotación en la Actualización (Upgrade Flotation Damage): Es la cantidad de daños en la flotación que ocurrirán en el transcurso de la actualización/conversión, y esta en función de la diferencia entre la original y los valores de durabilidad de la actualización/conversión.

Retraso por la Actualización (Upgrade Delay): Es el tiempo mínimo, en días, que el barco estará fuera de servicio con el fin de efectuar la actualización/conversión.

Tamaño del Astillero (Shipyard Size): Es el mínimo tamaño del Astillero de Reparación necesario para efectuar la actualización/conversión. Cuando este valor es “0”, la actualización/conversión puede ser hecha en Puertos con un índice de “capacitación” suficiente, como se explica en la Sección Puerto, abajo.

14.1.2 CONVERSIONES

Conversión: El campo Conversión muestra los “tipos” de barcos en los que el barco actual se puede convertir. Haciendo clic en el campo Conversión (Conversión) saldrá una pantalla de la Conversión que muestra las características del tipo de barco con la opción de “Convertir a” (“Convert to”): haciendo clic en letrero amarillo de cada tipo de barco, abrirá las características de ese barco. Las conversiones tienen los mismos daños, retraso, y requerimientos para los astilleros que las Actualizaciones. Sin embargo, no están disponibles para la IA.

AK Transporte de Tropas (AK Carry Troops): Haciendo clic en el botón “Convertir el Espacio de Carga en Transporte de Tropas” (“Convert Cargo Space to Carry Troops”) permitirá que determinados barcos de carga Japoneses conviertan 1/3 de su capacidad de transporte de carga en capacidad de transporte de tropas. Esta opción no requiere que el barco esté en un astillero de reparación, pero el barco debe estar en un Puerto de nivel 7 o mayor. Esto dura aproximadamente entre 7 y 14 días para hacer la conversión (dependiendo del tamaño del barco y del lugar donde la conversión tiene lugar).

14.2 DAÑOS Y REPARACIONES

Daño y Reparación: El Daño y la Reparación han sido rediseñados extensivamente. Para los jugadores humanos las reparaciones son ahora flexibles y dependen de la disponibilidad de los Puertos apropiados, Astilleros de Reparaciones, Barcos Reparadores y de Aprovisionamientos, la presencia de pelotones de Apoyo Naval, y el del tipo e intensidad del daño, así como de los sistemas específicos (p.e., las armas, etc) que han sido dañados. El tamaño del Puerto y la capacidad del Puerto ahora juegan un papel mayor en la determinación de donde un barco podría ser reparado, y cuanto tiempo dura el proceso de reparación.

Una vez un barco está en un puerto de reparación adecuado, un jugador tiene varias opciones disponibles en cuanto a como se realizarán las reparaciones. Las reparaciones pueden ser hechas anclado, por la tripulación del barco; anclado, por la tripulación del barco asistido por barcos de Aprovisionamiento Reparadores; en el muelle, por la tripulación del barco, asistido por las instalaciones del puerto, y algún barco de Aprovisionamiento disponible o quizás en un Astillero de Reparaciones.

Tamaño del Puerto	Muelles en el Puerto para Grandes Barcos (tons)	Total Barcos Atraca. en el Puerto (tons)	Carga Máx. en Tons	Abast. Combust.	Rearme	Punt. Asist. Repar.	Punt. Oper. Asist.	Punt. Repar. Wons
0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	6.000	6.000	2.500	2.500	15	8	8	25
2	9.000	12.000	6.250	6.250	25	27	34	50
3	12.000	24.000	11.250	11.250	40	27	81	75
4	24.000	48.000	18.750	18.750	110	38	152	100
5	36.000	60.000	33.000	25.000	300	50	250	125
6	48.000	84.000	54.500	27.500	700	63	378	150
7	60.000	104.000	72.800	34.375	5500	77	539	175
8	72.000	128.000	108.800	62.500	6000	92	736	200
9	78.000	172.000	150.500	93.750	6500	108	972	225
10	84.000	196.000	176.000	125.000	9999	125	1250	250

Aviso: Debido a la complejidad del sistema de reparación para los jugadores humanos, la IA utiliza un sistema de reparación sencillo similar al del juego original.

14.2.1 DAÑO Y REPARACIONES

Los barcos reciben daños en los cañones y la estructura superior (Daño en el Sistema (Damage System)), en el casco (Daño en la Flotación (Floatation Damage)), y en las plantas de propulsión y energía (Daño en los Motores). Hay dos clasificaciones de los daños, el Daño Normal y los Daños Importantes. El Daño Normal puede ser reparado en casi cualquier lugar (con diferencias largas en el tiempo de reparación, desde luego), pero los Daños Importantes solamente pueden ser reparados en un Puerto de tamaño adecuado o en un Astillero de Reparaciones, o por pequeñas embarcaciones los niveles bajos del daño importante, en un puerto o al lado de un barco de reparaciones o abastecimiento. Los Daños en la Flotación Importantes pueden ser reparados por un ARD (Muelle Auxiliar de Reparaciones), pero un ARD no puede reparar algunos tipos de daños. Los barcos Reparadores (AR) pueden reparar los daños de los motores importantes.

14.2.1.1 SELECCIÓN DE LA REPARACIÓN DE DAÑOS

El tipo de daño con el nivel más alto generalmente debe ser reparado el primero. Los niveles están considerados en “bandas”, con la primera “banda” siendo algún tipo de daño mayor que 90. Las “bandas” decrecen en incrementos de 15 hasta que un valor de 15 es alcanzado; entonces las “bandas” decrecen aproximadamente a un factor de 2 (p.e., 15, 8, 4, 2, 1).

Selección en la Banda. Dentro de una “banda”, el tipo de daño es analizado en un ciclo específico: Flotación, Motor, Sistema. Esto asegura que un barco en peligro de hundirse tendrá sus Daños de Flotación reparados los primeros.

La selección A través de la Banda. “Las Bandas” son creadas para que los tipos de daños sean reparados por etapas, más que todos de un tipo antes en lugar de otros. Los daños en la Flotación y los daños importantes en el motor se les dan una prioridad más alta por la compensación de los niveles de daño para los cálculos de la banda. El daño importante a la flotación es triplicado, el daño a la flotación regular y el daño importante al motor son duplicados. Esto significa que el daño en la flotación será considerado para estar en aproximadamente la misma banda que el doble de los daños al sistema, tres veces más si el daño fue un daño importante en la flotación.

14.2.1.2 DAÑOS EN LAS ARMAS

A pesar de la cantidad de Daños al Sistema, las reparaciones de cañones (o cualquier otra listada específicamente en la pantalla de información del Barco) están también limitadas. Un valor de Reparación de Cañón es calculado para cada Tipo de Reparación y solamente los cañones (u otros sistemas de armas) que cueste hasta este valor pueden ser reparados. Es posible para un barco tener su casco, motores y sistemas reparados substancialmente sin tener sus sistemas de armas reparados. Un DD, por ejemplo, podría obtener el casco, motor, y la electrónica reparada en un puerto de tamaño moderado, pero debe ir a uno con mejores instalaciones de reparación para reparar los tubos lanzatorpedos o sus baterías de cañones principales.

14.2.1.3 EVENTOS CATASTRÓFICOS

Siempre hay una posibilidad de que suceda un “evento” desfavorable en el curso de una reparación que termine en la destrucción catastrófica del barco. Durante alguna reparación, hay de un 0,01% a un 0,0125% de posibilidad de un “evento” catastrófico.

14.2.1.4 LA REPARACIÓN DE DAÑOS IMPORTANTES

Para la mayoría de los barcos, las grandes cantidades de daños importantes solo se pueden reparar en un astillero o por un barco reparador o un ARD (Muelle Auxiliar de Reparaciones) (en determinadas circunstancias). Para las embarcaciones pequeñas, los daños importantes los daños importantes solo se reparan en un puerto o junto a un barco de aprovisionamiento. Para las Lanchas Torpederas, Lanchas cañoneras, Lanchas a motor, Barco de Patrulla, Botes Patrulleros, Barcas antisubmarinas, Dragaminas, Dragaminas de puerto, Dragaminas Costeros, Lancha Patrullera de puerto, y Lanchas a motor para la Defensa de Bahías: los daños principales pueden ser reparados por un puerto de tamaño 4 (o mayor), excepto para los barcos con tonelajes mayores que 499, los cuales requieren un puerto de tamaño tonelaje/100. Los daños importante también pueden ser reparados por un Barco Auxiliar de Reparaciones (AR), Destructor de Aprovisionamiento (AD), Barcos Auxiliares varios(AG), o Lancha Torpedera Auxiliar (AGP) si están disponibles.

Para las Barcazas (de desembarco (LB), Lancha de Desembarco de Vehículos y Personal (LCVP), Lancha de Desembarco con Mortero (LCM), Lancha de Desembarco de Carros (LCT)): Igual que los anteriores excepto sin verificación del tonelaje en el tamaño del puerto y los AD excluidos (solo los AR, AG, AGP).

Para los Submarinos Enanos: Los Daños Importantes en el Motor pueden ser reparados por un puerto de tamaño 6 o mayor, o por un AR o un AS (Submarino Auxiliar). Los Daños a la Flotación Importantes todavía necesitan un astillero o un ARD.

Para los barcos Mercantes (Transporte (xAP), Transporte Costero (xAPc), Barco de Carga (xAK), Barco de Carga Ligero (xAKL), Petrolero (TK)), los pequeños barcos de carga, los petroleros de puerto y transportes (Transporte de Carga Ligero (AKL), Petrolero de Zona (YO), Transporte Costero (APc)): los daños importantes pueden ser reparados en un puerto con un tamaño igual a 100 por el tonelaje del barco. Eso es, un puerto de nivel 1 puede reparar barcos de 1 – 100 toneladas, un nivel 2 puede reparar barcos de 101- 200 toneladas, etc.

Los barcos Reparadores (AR) pueden reparar todos los daños importantes de embarcaciones pequeñas. También pueden reparar daños a los motores importantes de 5 puntos o menos y daños a la flotación importantes de 5 puntos o menos de cualquier barco.

Los puertos de tamaño 7 y superior también pueden reparar los daños a los motores importantes y los daños a la flotación importantes de 5 puntos o menos, pero solamente si el barco se pone fuera de servicio (asignado a los muelles en el modo de reparación).

14.2.2 JUGANDO

Una vez que un barco está dañado y se dirige a un Centro de Reparaciones apropiado, el jugador tiene un número de opciones en cuanto a como programar las reparaciones.

La asignación de las instalaciones para reparar se hace desde la pantalla que Muestra el Barco o desde el botón de reparación bajo el Gestor de barcos en la pantalla del Puerto en La Lista de Barcos.

14.2.2.1 DESDE LA PANTALLA MUESTRA EL BARCO

Cuando un barco está en un puerto, en la esquina inferior derecha de la pantalla que muestra el barco aparecerá el estado actual de la reparación para ese barco. Si el barco está en buen estado, esta área dirá Bajo Reparación: No. Si el barco está dañado, esta área mostrara la estimación (en días) para que la reparación sea hecha y el Tipo de Reparación, que puede ser de Preparación o Retirado. El modo por defecto de la reparación será Preparar la Reparación, en la cual la propia tripulación del barco arregla todos los daños. Si las instalaciones del puerto o los barcos reparadores están disponibles, proporcionaran alguna ayuda. En este modo, el barco está constantemente listo para navegar, por lo que la reparación es menos eficiente. Para todos los otros tipos de reparaciones, el barco debe ser Retirado o puesto fuera de servicio para repararlo. Poniendo el barco fuera de servicio hay una oportunidad de añadir 1 – 2 daños al Sistema debido a los fallos de los equipos durante el proceso de apagado. La restauración de un barco desde el estado de Retiro antes de que las reparaciones estén completadas incurre en un retraso de 1 – 3 días para que todos los sistemas del barco se pongan en marcha.

Si un barco es cambiado desde Preparación a Retiro, unas pocas líneas más aparecerán, permitiendo al jugador seleccionar el tipo de reparación fuera de línea, y la prioridad. Dos botones redondos permiten al jugador marcar o cancelar los cambios. Para las reparaciones por Retiro, hay 3 Modos de Reparación:

- » Muelle
- » Barco de Reparaciones
- » Astillero

Haciendo clic en los distintos tipos a través de las opciones. El tiempo estimado para la reparación por cada tipo aparecerá más arriba en el campo Tiempo Estimado (Estimate Time). A veces el muelle puede ser el tipo más rápido. Esto es debido a la naturaleza del daño y al tiempo que toma para la retirada el barco y el necesario par traerlo a la preparación. El tiempo necesario para que el barco vuelva al servicio esta dentro del estimado para la reparación.

Si un Barco de Reparación no está disponible para ayudar (ya sea en el puerto o que todos del puerto estén ocupados en otras reparaciones), la opción no se podrá seleccionar cuando el Modo De Reparación este activado. Similarmente si no hay Astillero, o el Astillero no tiene capacidad para el barco seleccionado, no se podrá seleccionar. En algunos casos, no pasará nada cuando se hace clic en el Muelle (Pierside) porque la otra opción no está disponible.

La Prioridad se alterna entre las dos cada vez que haces clic. El tiempo estimado refleja la activación actual de ese campo.

Cuando haces clic en Activar los Cambios (Set Changes), cualquiera que sea la selección actual serán las órdenes para ese barco. Si cambias tu opinión, habrá un retraso en la vuelta del barco a la Preparación. Si tu haces clic en Cancelar los Cambios (Cancel Changes), la reparación volverá a quedar sin marcar sin que haya una penalización. Dejando la pantalla de Visualización del Barco con los cambios pendientes de marcar esos cambios como si haces clic al Marcar el botón.

14.2.2.2 MODIFICAR LA REPARACIÓN PARA CADA BARCO DAÑADO EN EL PUERTO

Otra opción para la reparación de un barco es la vista y la gestión de reparación para todos los barcos de un puerto al mismo tiempo. Haciendo clic en la Gestión (Manage) de barcos bajo el botón de reparar en la pantalla Barcos en el Puerto lleva la pantalla de Reparación, la cual muestra todos los barcos del puerto con daños.

Por defecto todos los barcos con daños tendrán sus propias tripulaciones tratando de arreglar los daños. Esta forma se llama reparación de Preparación porque el barco está listo para salir del puerto en poco tiempo. Todos los otros modos de reparaciones requieren que el barco está retirado desde la preparación operacional para que las operaciones sean hechas. Cuando el barco esta retirado, hay un tiempo de retraso para todos los sistemas del barco y luego otro retraso para conectar todos los sistemas del barco y ponerlo en línea. Para las reparaciones en el Astillero también hay un retraso para poner el barco en el dique seco y para sacarlo. Debido a estos retrasos, algún daño podría ser más rápido de arreglar con modos de reparación menos involucrados.

La Pantalla de Reparación muestra todos los barcos con daños en el puerto. La parte inferior de la pantalla muestra el barco con la selección actual. Por defecto, este es un barco elegido al azar. Para cambiar el barco en selección, haz clic en el nombre del barco desde la lista, cambia la prioridad, o cambia el modo de reparación. En la parte inferior de la pantalla, se darán las opciones sobre que hacer con ese barco y el tiempo estimado de reparación para los modos diferentes de reparación. Estos solo son estimados y el tiempo real de reparación variará en función de factores aleatorios así como de la carga de trabajo que hay en el puerto para la reparación de otros barcos.

EB West Virginia
 US Navy, Under Repair at Pearl Harbor
 Assigned To: Pacific Fleet
 Crew Experience - Day/Night: 70 / 40



Tonnage: 32800
 Durability: 130
 Victory Value: 185

System Damage: 64
 Floation Damage: 35 (9 Major) X
 Engine Damage: 2
 Fires: 0

Readiness estimate: 157 days for return to service of EB West Virginia *
 Repair Priority: Low Normal High Critical
 Repair estimates (days): Readiness: 157#, Pierside: 90#, Repair ship: 132#, Shipyard: 112#

Type	Name	Priority	Days	Weapons	Tonnage	Aircraft	Troop	Cargo	Fuel	— Damage —				Repair Allocation
										Sys	Fit	Eng	Fire	
CL	Raleigh	Normal	38#	10	7050	2	0	0	0	36	41	4	0	Readiness
CA	San Francisco	Normal	2	0	9950	4	0	0	0	3	0	0	0	Readiness
CA	New Orleans	Normal	65#	0	9950	4	0	0	0	54	23	3	0	Readiness
EB	Tennessee	Normal	115#	50	32300	2	0	0	0	52	70	11	0	Readiness
EB	Pennsylvania	Normal	58#	50	31400	2	0	0	0	25	59	14	0	Readiness
EB	Arizona	Normal	164#	54	31400	2	0	0	0	66	35	25	0	Readiness
EB	Oldahoma	Normal	91#	50	27500	2	0	0	0	40	76	25	0	Readiness
EB	West Virginia	Normal	157#	2200X	32800	2	0	0	0	64	35	2	0	Readiness
EB	Maryland	Normal	155#	54	32800	2	0	0	0	55	75	14	0	Readiness

Repair Shipyards have a capacity of 100,000 tons and are not currently working on any ships

X = can't be repaired under this mode, # = can't repair major damage, * = not including major damage

Done

Es posible por encima asignar a los barcos a alguna instalación portuaria. Si el astillero está sobrecargado, un mensaje en rojo aparecerá bajo la lista de los barcos indicando la asignación actual del tonelaje. Si alguna instalación del puerto está sobrecargada, las instalaciones de reparación tratarán de conseguir a los barcos lo mejor que ellos puedan. Cuando los barcos son reparados, aquellos que hayan sido retrasados se moverán hacia arriba en la cola de reparación. Esto permite al jugador asignar un número grande de barcos a reparar en un puerto y dejar al puerto solucionarlos lo antes que puedan cogerlos a ellos.

Los Astilleros y el Barco de Reparación solo estarán disponibles si el puerto tiene esas habilidades de reparación en el puerto. Los barcos reparadores no pueden reparar si están en una fuerza de tarea anclada en el puerto.

Una vez que la Pantalla de Reparación está cerrada, u otro barco está seleccionado, la selección de reparación elegida está marcada para ese barco. Durante el mismo turno, un jugador puede volver atrás y cambiar sus opciones de reparación para ese barco, sin embargo, cualquier daño al Sistema acumulado desde el marcado de ese barco por un modo de reparación con retirada permanecerá. Esto representa el daño que le paso al barco mientras la tripulación desconectaba los sistemas para la reparación. Si un barco fue marcado mediante el modo retirada y entonces se cambió al de Preparación en el mismo turno, no incurrirá en un retraso por ponerlo de nuevo en servicio.

14.2.3 TIPOS DE REPARACIONES:

Los barcos pueden ser reparados utilizando uno de los cuatro modos diferentes de reparación. De los 4 tipos de reparación, 3 necesitan que el barco esté "retirado" ("stood down") para las reparaciones. Cuando un barco está retirado, no está disponible para el servicio y si se vuelve a poner en servicio antes de que esté reparado, generalmente incurrirá en un retraso. El retraso en poner un barco de vuelta al servicio está dentro de los estimados para la reparación para los tipos de reparación con retirada. La Reparación de Preparación es el único tipo de reparación que permite a un barco estar incluido en la fuerza de tarea en cualquier momento y sin retraso.

Los barcos pueden ser reparados y consumirán capacidad de reparación, en el siguiente orden decreciente:

- 1) Las Reparaciones en los Astilleros, 2) Las Reparaciones de los Barcos Reparadores, 3) Las Reparaciones en los Muelles, y 4) Las Reparaciones con Preparación. Las reparaciones están calculadas en puntos de reparación. Si tomas 100 puntos de reparación para reparar 1 punto de daño, por día. La mitad de la tasa de reparación diaria es consumido, y mitad de la reparación diaria se realiza durante cada turno.

14.2.3.1 LA REPARACIÓN EN EL ASTILLERO:

Los barcos dañados son evaluados para la reparación, en base a su “tonelaje”, así como la extensión y el “tipo” de daño. Los Astilleros de Reparación están capacitados para reparar todos los tipos de daños; en el Sistema, en la Flotación, y los daños en los motores, así como los daños Importantes. Los Daños Importantes requieren de un tratamiento especial que para los otros modos de reparación que se reparan en el Astillero de Reparación. Los barcos que están siendo reparados en un Astillero de Reparación no obtienen ningún otro beneficio; el astillero lo hace todo, y no necesita Barcos de Reparación ni Apoyo Naval.

1. La Capacidad del Astillero. El Astillero de Reparación debe tener una capacidad disponible igual a, o mayor que, el “tonelaje” del barco dañado. La capacidad del Astillero de Reparación es el tamaño del Astillero por 1000 veces. Un Astillero de Reparación de tamaño 50 tiene una capacidad de de acomodación para barcos de 50.000 toneladas.

Un astillero de reparación puede tener más tonelaje asignado que su índice (pero no puede tener un barco grande que su tonelaje sea mayor que su límite). Los barcos que exceden la capacidad del astillero serán puestos en una cola y reparados tan pronto como el astillero pueda gestionarlos. Esto permite a los jugadores “cargar” un astillero y dejar que él ordene las reparaciones.

2. La Capacidad de Reparación. Los puntos de reparación de un Astillero de Reparación son el tamaño del Astillero por 10 veces. Por ejemplo un Astillero de Reparación de tamaño 50 generará 500 puntos de reparación.

3. Prioridad. Los barcos pueden ser asignados a una de las cuatro formas posibles de prioridades de reparación: Normal, Alta, Crítica y Baja (Normal, High, Critical, and Low). Las prioridades Alta y Crítica aceleran el final de las reparaciones, pero con un coste de capacidad utilizado por el Astillero de Reparación. Esto simula la utilización máxima de “trabajadores del astillero” disponibles para reparar el barco con una Prioridad Alta. Los barcos con una Prioridad Alta se repararan con un índice de 1.667 veces el normal, pero con una penalización de 2x operación mientras que la asignación de la prioridad crítica reparara con un índice el doble del normal con un consumo de 4 veces la capacidad de reparación.

14.2.3.2 LAS REPARACIONES DEL BARCO REPARADOR

Varios tipos diferentes de Barcos Reparadores están disponibles para asistir en las reparaciones de los diferentes tipos de buques. La extensión de los daños que pueden ser reparados por los Barcos de Reparación dependen del “Tipo” del Barco Reparador; por ejemplo, un ARD solamente puede reparar los daños de flotación, pero puede reparar los daños de flotación Principales. Los ARs y otros tipos NO pueden reparar los daños Principales de los barcos grandes. Pueden reparar los daños principales de embarcaciones pequeñas, como las PT y las barcasas. Los barcos pueden utilizar la ayuda de los Barcos de Reparación de dos formas; anclado, o atracado. En cualquier modo, los Barcos Reparadores están disponibles para reparar los diferentes tipos de barcos de guerra son como sigue:

AR	Puede asistir la reparación de algunos tipos de barcos. Pueden reparar los niveles bajos de los daños Principales en todos los barcos. También todos los Daños Principales de las embarcaciones pequeñas.
ARD	Puede asistir la reparación de algunos tipos de barcos, pero solo los daños de flotación; puede reparar los daños de flotación Principales.
AS	Pueden asistir las reparaciones solo de submarinos. No puede reparar los daños Principales.
AD	Pueden asistir solamente las reparaciones de DD o algunos tipos de Escoltas Pequeños. Pueden reparar los daños Principales solo de embarcaciones pequeñas.
AGP	Pueden asistir solamente las reparaciones de las PT y otras Embarcaciones Pequeñas. Pueden reparar los daños Principales para las embarcaciones pequeñas.

AG	Pueden asistir solamente las reparaciones de los Escoltas Pequeños y las Embarcaciones Pequeñas. Pueden reparar solamente los daños Principales de las embarcaciones pequeñas.
Escoltas Pequeños:	DE, APD, DMS, DM, AVD, E, TB, KV, PF, PB, PC, SC, AM, ML
Embarcaciones Pequeñas	PB, PC, SC, AM, ML, HDML, MGB, YP, YMS, AMc

14.2.3.2.1 CAPACIDAD DE LOS BARCOS REPARADORES

Los Barcos Reparadores hacen las reparaciones basados en su capacitación (ver arriba) y sus puntos de Operaciones disponibles calculados turno por turno. Un Barco Reparador en buen estado, que no esté haciendo nada durante un turno completo, generará 1000 puntos en ese turno. Los puntos de operaciones no son acumulables. Debes gastarlos, o perderlos.

14.2.3.2.1.1 LOS PUNTOS DE REPARACIÓN

En buen estado, los Barcos Reparadores “nuevos” pueden contribuir, con un máximo de 83 Puntos de Reparación por turno. Por lo tanto, Los Barcos de Reparación pueden reparar hasta un máximo de 0.83 puntos de daño por turno.

14.2.3.2.1.2 PUNTOS DE REPARACIÓN DE LOS ARD (MUELLES AUXILIARES DE REPARACIÓN)

Los ARD son muy eficientes en las reparaciones de la flotación, pero están limitados a tratar un barco único por turno. Uno en buen estado, un ARD “nuevo” puede contribuir, hasta un máximo de, 100 Puntos de Reparación por turno. Un ARD puede reparar, por lo tanto, hasta un máximo de 1 puntos de daño de flotación por turno en un único barco.

14.2.3.2.1.3 REPARACIONES PRIORITARIAS

Los Barcos Reparadores también pueden reparar sobre una base de Alta Prioridad. En este caso, los puntos de Operaciones de un Barco de Reparación agregado completamente son utilizados y pueden reparar hasta un máximo de 1.4 puntos de daño por turno, con la consecuente penalización de los puntos de Operación totales.

14.2.3.3 REPARAR EN LOS MUELLES

La Reparación en los Muelles utiliza las instalaciones generales de un Puerto para reparar los barcos. Si la opción está elegida, no habrá la ayuda de un Astillero, incluso si este está disponible. La tripulación del propio barco y el Soporte Naval disponible ayudará en las reparaciones. El Muelle de Reparación tiene dos nombres: Preparado y Muelle. La Reparación Preparado es un tipo de Reparación del Muelle en la cual el barco está preparado para permanecer listo para navegar y por lo tanto incurre en una penalización de tiempo. La Reparación del Muelle con la retirada implica que el barco está desconectado y no está disponible para las operaciones en un futuro inmediato. Además, todos los Barcos Reparadores disponibles o Auxiliares pueden contribuir a la reparación, siempre y cuando estén disponibles después de que algunos otros barcos asignados al modo reparación del Barco Reparador hayan estado a mano..

Las reparaciones Preparado y Muelle son calculadas substancialmente de la misma forma, excepto por algunos factores en el cálculo. Un barco que está siendo reparado retirado dará resultados de cálculo mejores y arreglara los daños más rápidamente porque no tiene que estar constantemente listo para navegar.

14.2.3.4 AYUDA A LA REPARACIÓN DEL PUERTO

Los puertos ayudan en las reparaciones generando puntos de reparación basados en su tamaño, ajustados a los daños del Puerto. La tabla, de arriba, muestra el número máximo de Puntos de Reparación de Ayuda del Puerto para los puertos de varios tamaños. Por ejemplo, un puerto en buen estado de nivel 6 genera (contribuye) 51 Puntos de Reparación.

14.2.3.5 AYUDA DEL APOYO NAVAL

Los escuadrones de Apoyo Naval pueden ayudar en la reparación de daños a los barcos en un muelle, ya sea en el modo Muelle retirado, o en e modo muelle Preparado normal, y para los barcos asignados a la reparación del Barco Reparador (AR). La Capacidad del Apoyo Naval – Es el Apoyo Naval disponible para ayudar a la reparación es el número de escuadrones de Apoyo Naval hasta un máximo de 100 por barco.

Los Puntos de Reparación del Apoyo Naval – Son los Puntos de Reparación generados por el Apoyo Naval a razón de:

- » $(\text{Apoyo Naval}/x) - (\text{Daños}/5)$, en donde “x” es 2 para reparaciones retirados y 3 para las Preparadas.
- » Por ejemplo, 100 escuadrones de Apoyo Naval repararan un barco retirado con daños de 20 contribuyendo con $(100/2) - (20/5) = 46$ puntos de reparación.

14.2.3.6 LA AYUDA DE LA TRIPULACIÓN

La propia tripulación de un buque contribuye a los Puntos de Reparación para el cálculo. Los Puntos de Reparación de la Propia Tripulación son $(\text{la Experiencia de la Tripulación}/8)$. Una tripulación con una experiencia de 80 puede contribuir con 10 Puntos de Reparación al total.

Ejemplo – Un puerto en buen estado con un nivel de 6, con 100 escuadrones de Apoyo Naval, reparando un barco con daños de 20 y una tripulación propia con experiencia de 80, que está en un muelle retirado, generará un máximo de $51 + 46 + 10 = 107$ Puntos de Reparación, y será capaz de reparar 1.07 puntos de daños del barco diariamente. Esto se traduce en un mínimo de 18 a 19 días de tiempo de reparación para la nave.

14.2.3.7 AYUDA DE LOS BARCOS AUXILIARES

Si algunos Barcos Auxiliares (Tenders) capaces de proveer servicios de reparación están presentes en el puerto Y no están asignados a buques en el modo de reparar de Barco Reparador, los Auxiliares pueden contribuir a las reparaciones en los muelles.

Caso 1. Si el Valor de Reparación del Puerto + el Valor de Reparación del Apoyo es mayor que el valor de Reparación del Barco, el valor de Reparación final tiene un máximo de $[(\text{Tripulación} + \text{Puerto} + \text{Apoyo} + \text{Barco Reparador})/2]$

Caso 2. Si el valor del Barco Reparador es mayor que el valor de Reparación del Puerto + el valor de Reparación del Apoyo, el valor final de la Reparación tiene un máximo de $[(\text{Tripulación} + \text{Puerto} + \text{Barco de Reparación} + \text{Apoyo})/2]$

14.2.3.8 OPERACIONES DE AYUDA DE UN PUERTO

Las Operaciones (Ops) de Ayuda de un Puerto determinar cuantos barcos pueden ser reparados en un Puerto dado de un tamaño dado. Los cálculos de las Operaciones de Ayuda de un Puerto se aplican solamente a los barcos que están siendo reparados en un muelle, en la forma de Preparado o Retirado. Un coste de Ayuda del Puerto, por cada barco en reparación, es restado del valor de la Operación de Ayuda del Puerto. El Coste del siguiente barco es restado del resto que queda, etc, hasta que todos los puntos de las Operaciones de Ayuda del Puerto son utilizados. La Tabal, de arriba, muestra el número máximo de Puntos de

Operaciones de Ayuda del Puerto para los puertos de varios tamaños. Mientras que el resto de los puntos de las Operaciones de Ayuda del Puerto son más grandes que el Coste de Asistencia del Puerto para un barco dado, el valor de la reparación del puerto “lleno” es aplicado a ese barco. Si los puntos de Operaciones de Ayuda del Puerto restantes son menores que el Coste de Asistencia del Puerto para un barco dado, el valor de reparación del puerto será justo del porcentaje restante.

14.2.3.8.1 COSTE DE ASISTENCIA DEL PUERTO

El Coste de Asistencia del Puerto para un barco es $(\text{el Daño} \times 10) + (\text{las Toneladas del Barco}/500)$, para los barcos retirados. Los cambios calculados para los barcos reparados Preparados son $(\text{Daño} \times 20) + (\text{Tonelaje del Barco}/500)$.

14.2.3.9 REPARACIONES PREPARADO VERSUS MUELLE RETIRADO

Las reparaciones Preparado y Muelle (retirado) están calculadas substancialmente de la misma forma, excepto por algunos factores en los cálculos. Un barco que está siendo reparado mediante el modo retirado obtendrá mejores resultados de cálculo y la reparación de los daños se hará más rápidamente porque no tiene que estar puesto constantemente listo para navegar. En general, en las reparaciones Preparado, la Ayuda del Puerto y la Ayuda Naval son aproximadamente de unos 2/3 del valor superior.

14.2.4 LA REPARACIÓN DE LAS ARMAS

Los puntos de Reparación de las Armas son generados por cada Tipo de Reparación, independientemente de sus capacidades para reparar otras formas de daños. Los Puntos de Reparación de Armas son aplicados al sistema de armas dañado en los términos de los Costos de Reparación de Armas.

14.2.4.1 COSTES DE LA REPARACIÓN DE ARMAS

Los puntos de Reparación de Armas son generados por cada Tipo de Reparación, independientemente de su capacidad para reparar otras formas de daños. Los puntos de Reparación de Armas son aplicados a los sistemas de armas dañados en las formas de Coste de Reparación de Armas.

Los Costos de Reparación de Armas son los siguientes:

TIPO DE ARMA	COSTES
Cohetes (todos los tipos)	50
Radares y Detectores Antisubmarinos (ASW)	90
Minas y Torpedos	120
Cañones	Valor tasado del cañón.

14.2.4.2 PUNTOS DE REPARACIÓN DE LAS ARMAS

Los diferentes Tipos de Reparación, descritos anteriormente, contribuyen a los Puntos de Reparación del Sistema de Armas, como sigue:

Astilleros de Reparación – El nivel de Reparación de las Armas es 20 veces el Tamaño del Astillero (no la capacidad, pero si el tamaño original), hasta un máximo de 300.

Los Barcos Auxiliares de Reparación – Los barcos auxiliares están limitados en que los sistemas de armas que pueden reparar (como está descrito en la sección 14.2.3.2), pero en la medida en que pueden reparar las armas, sus puntos de reparación de armas están fijados en 250.

Reparaciones del Puerto – Es la medida en la que un puerto puede reparar sistemas de armas, sus puntos de reparar las armas están fijados en el tamaño del puerto x 25.

En escenarios pequeños (p.e., no de mapa completo), la IA enviará a los barcos dañados fuera del mapa.

15.0 LAS LOGÍSTICAS

Los suministros vienen en dos categorías:

- » Suministros básicos, que son utilizados para comer, vestir, armas, reparaciones, y las construcciones de las unidades de tierra, mar y aire.
- » El combustible, que solamente es utilizado por las unidades navales.

Cada unidad (Aire, Tierra, y Naval) tiene un requerimiento mínimo de suministros, el cual es calculado y actualizado constantemente por el ordenador. El suministro necesario es una estimación basado en las necesidades futuras o en la utilización reciente de los suministros. Por lo tanto, si un avión de una base está volando un montón de Misiones, o unas unidades de tierra están participando en el combate por una base, o los barcos están reabasteciéndose de municiones en la base, los suministros necesarios de la base se incrementarán. Cuando la actividad de combate baje, el valor de los suministros necesarios también bajará, aunque las unidades siempre requieren un nivel básico de suministros para la subsistencia. Mientras que los suministros sean consumidos actualmente tal y como se necesitan, sin un los suministros adecuados a mano para responder a las expectativas necesarias, las unidades instintivamente empezarán a restringir las operaciones con e fin de alargar los suministros disponibles.

Las unidades que están bajas en suministros no actúan con su eficacia al máximo, y los barcos que están bajos de combustible solamente pueden mover un hexágono cada día. Las unidades sin suministros operan a un 25% de su eficacia máxima.

Los suministros se almacenan en las bases. Los suministros son creados vía los sistemas de producción y también pueden venir en el juego a las bases que son asignadas en el reparto diariamente. Desde aquí puede ser distribuido a las bases satélites en una variedad de formas ya descritas; por transporte de vía aérea, por barcos en las TF, en Misiones de transporte con submarinos, y por tierra. Una base puede transferir los suministros, combustible, y recursos a una base adyacente vecina por tierra separada por los dos hexágonos (permite el movimiento por el mar interior de los recursos y combustible).

Las tropas de apoyo son necesarias para que una base funcione eficientemente. Sin los ingenieros, las bases no pueden ser creadas, expandidas, o reparadas. Sin el apoyo a la aviación, los aviones no pueden seguir funcionando, y sin las tropas de apoyo, las unidades de la base no se recuperarán de la fatiga que sufren por el combate y la malaria.

15.1 LAS OPERACIONES DE SUMINISTRO

Dos veces a día, durante el Cálculo de las Necesidades de Suministros y las Fases de Movimiento de los Suministros por Tierra, el ordenador calcula los suministros necesarios para todas las unidades y las bases en el juego. A continuación examina las unidades y las bases que necesitan suministros, y las cuales están cerca de las bases ((o las unidades de tierra en el mismo hexágono) que tienen una abundancia de suministros. Los suministros entonces son transportados automáticamente sobre tierra a las unidades y las bases que los necesitan si hay un trayecto para los suministros limpio en tierra. Muchas operaciones de suministros suceden diariamente durante la Fase de Operaciones de Suministros.

Los barcos están limitados a cargar un 10% de los suministros de una base si la otra base tiene menos de 30.000 suministros presentes o si su nivel de suministro actual es menor que cuatro veces su necesidad de suministros.

La Secuencia de las Operaciones de Suministro se desglosa de la siguiente manera:

1. Gastar los puntos necesarios para mantener las unidades de tierra y las formaciones aéreas.
2. Reparar los aviones y determinar los efectos de los Apoyos para la Aviación disponibles en las disposiciones de las formaciones de aviones. Añadir los pilotos de las unidades aéreas que los necesitan.
3. Ajustar la Moral de los Pilotos.
4. Ajustar la fatiga de las unidades de tierra.
5. Las unidades que no construyen fortificaciones en las bases.
6. Añadir los aviones de reemplazo a las formaciones aéreas.
7. Crear los reemplazos de las sub-unidades de la unidad de tierra.
8. Realizar las Actualizaciones de la Unidad Aérea.
9. Realizar las Actualizaciones de las armas de la Unidad de Tierra.

15.2 SUMINISTRO NAVAL

Los barcos disparan una vez por secuencia por cada arma y por secuencia del combate. Una vez que la munición es gastada, los barcos pueden recargar sus municiones en los puertos.

Los Puertos: Los puertos tienen una capacidad para rearmar los buques Navales, dependiendo de su tamaño, y la disponibilidad de los suministros suficientes en el puerto. Los puertos tienen puntos de Rearme y gastan esos puntos en base al "Coste de Carga" de las armas que se desea recargar. Si un Puerto tiene suficientes puntos de Rearme disponibles para las armas que se desea recargar, esas armas recibirán una carga adecuada de municiones. Los suministros gastados están basados en la cantidad de munición necesaria para reponer en el barco y el tipo de munición necesaria.

15.3 SUMINISTRO A LA UNIDAD TERRESTRE

Al trazar una ruta de suministro para el movimiento de las unidades de tierra o el movimiento sobre tierra de los suministros, un valor de suministro se genera. Este es determinado por el trazado de la ruta desde la base que transfiere los suministros a la unidad de tierra que se mueve al destino. Este valor de suministro determina si el movimiento es legal, y cuantos suministros son usados durante el movimiento.

Para ordenar a una unidad de tierra que se mueva a un hexágono específico, la ruta del movimiento debe generar un valor de suministro positivo para constituir una ruta de suministros válida. Las unidades de tierra se moverán a través de la ruta que les ofrezca la ruta de suministros mejor posible desde su hexágono actual a su destino. Para el movimiento automático de suministros el valor de suministro debe ser más grande que 0. El valor de suministro mayor, más a menudo los suministros se mueven y los suministros gastaran menos durante el movimiento.

15.3.1 LOS SUMINISTROS Y LOS EFECTOS DE LA FATIGA EN LAS UNIDADES DE TIERRA

El fuego ofensivo y defensivo de las unidades de tierra baja cuando los suministros se reducen. Una vez que una unidad tiene menos suministros que sus peticiones de suministros necesarios, tiene una posibilidad de tener en su combate un fuego reducido. Una vez que la totalidad de los suministros se gastan, tendrá eventualmente su fuego reducido casi todo. Las unidades de tierra adquirirán fatiga en cada turno. Más fatiga será sufrida por las tropas que estén marchando hacia el combate. En cada turno, las unidades intentaran reducir su fatiga acumulada. Los siguientes puntos impactan en la cantidad de fatiga reducida:

- » La cantidad de apoyo disponible en el hexágono contra la cantidad de apoyo requerida por las unidades en el hexágono. Las unidades que están en los hexágonos que tienen un apoyo disponible que es igual o superior al apoyo requerido por ese hexágono reducirán una gran cantidad de fatiga. Un Apoyo menor disponible, reduce

menos la fatiga. Si una unidad de tierra tiene suficiente apoyo innato, su valor de Apoyo se muestra en **blanco**; si no tiene suficiente, pero está en un hexágono con una base amiga que tiene un apoyo localizado total suficiente en el hexágono, se muestra en **verde**. Si ninguna unidad del hexágono tiene suficiente, se muestra en **rojo**.

- » Si la unidad está en una zona templada o en una zona fría que no sea invierno. Las unidades en estos hexágonos reducirán más la fatiga.
- » Si la unidad está ocupando una base, y el tamaño de la base. Las unidades que ocupan una base reducirán más la fatiga. El tamaño de la base (el tamaño del aeródromo más el tamaño del puerto) reducirán la fatiga mucho más.
- » El nivel de suministros de la unidad. Una unidad que tiene los suministros igual o mayor que sus suministros necesarios reducirá más la fatiga. Los suministros menores que la unidad tiene por debajo de sus necesidades, la reducción de la fatiga será menor.

Cuando el nivel de fatiga de la unidad se eleva, los elementos de la unidad lentamente empezarán a inhabilitarse. Cuando una unidad tiene más elementos inhabilitados que habilitados, empezará a tener elementos destruidos en lugar de inhabilitados debido a la gran fatiga.

Las unidades de tierra con una Fatiga menor que 50 ganarán 1 punto extra de Fatiga por turno se están en el mar o en un transporte. Si se alcanza de esta manera una Fatiga de 50, su Fatiga no se incrementará más de este nivel.

15.4 SUMINISTRO DE LA UNIDAD AÉREA

Los aviones en una unidad aérea pueden estar en uno de estos tres estados:

- » En Servicio (puede volar)
- » En Mantenimiento/Dañado (fuera de servicio, no puede volar)
- » En la Reserva

Los aviones listos son esos aviones que están capacitados para volar durante el día siguiente. El avión que está siendo reparado y en la reserva no está disponible para participar en las Misiones. El avión necesita de la ayuda a la aviación y los suministros para permanecer listo, o estar reparado o activado desde la reserva. Un avión que esta listo puede volver dañado debido al combate o a bajas operacionales del vuelo (incluso durante las Misiones de Transferencia).

Un punto del Apoyo a la Aviación es necesario para que cada avión opere en una base aérea para que esos aviones funcionen con el máximo de eficiencia.

Una base debe tener suministros igual a sus necesidades de suministros establecidas para que el avión que opera en un aeródromo funcione con el máximo de eficiencia (a excepción de: los bombarderos a nivel que requieren que sus bases tengan suministros igual que el doble de los suministros necesarios a fin de que los bombarderos operen con el máximo de eficiencia).

Los aviones que no sean bombarderos a nivel vuelan en las Misiones Ofensivas y los aviones que vuelan en las Misiones de Escolta gastan un punto de suministro por avión y por Misión. Los bombarderos a nivel que vuelan una Misión ofensiva gastan los suministros igual que su Carga Máxima dividida por 1000 en cada Misión. Todos los aviones que vuelan otros tipos de Misiones (búsqueda, CAP) gastan 1/3 de punto de suministro por avión y por Misión. Estos puntos de suministro deben estar disponibles para el gasto o para los aviones que no vuelan.

Todos los grupos aéreos requieren que sus bases cuenten con suministros al menos iguales a los suministros necesarios para la base, o el grupo no volará más que un 75% de los aviones listos del grupo en una Misión de Escota o Ofensiva.

Los escuadrones de bombarderos a nivel requieren que su base contenga los suministros de la menos el doble de los suministros necesarios para la base, o los grupos de bombarderos a nivel no volarán más que un 75% de los aviones listos del grupo en una Misión Ofensiva.

Todos los grupos que intentan volar algún otro tipo de Misión (Búsqueda Naval, CAP, etc.) requieren que su base contenga los suministros de al menos la mitad (50%) de los suministros necesarios para la base o el grupo no volará más que un 75% de los aviones listos del grupo.

15.4.1 ESTADO DEL AVIÓN

Durante la Fase de Operaciones de Suministro cada día hay una posibilidad de que el avión cambie su estado. Un avión que está listo puede volverse dañado porque la base carece de suficiente apoyo a la aviación y suministros. La posibilidad de que un avión sea reparado está basada en los daños de sus instalaciones de servicio del aeródromo, la cantidad de apoyo a la aviación disponibles y los suministros disponibles en la base. Los aviones también pueden ser colocados en la reserva debido a la insuficiencia de los suministros y/o los apoyos a la aviación. Una unidad nunca puede tener más del máximo de aviones listos, listos de una vez, con algunos de los aviones restantes colocados en la reserva. Una vez que el número de los aviones listos cae por debajo del máximo de la unidad, la unidad intentará mover el avión de la reserva a listo, pero esto estará basado en el apoyo a la aviación y los suministros disponibles de la base.

15.4.1.2 ESTADO DE LOS AVIONES EN LOS BARCOS

Los aviones a bordo de los barcos se supone que tienen suficiente apoyo a la aviación y suministros. Sin embargo:

- » Los aviones a bordo de un barco no vuelan si el barco combina los Daños del Sistema y los Daños en la Flotación son mayores que 50. Pueden transferirse fuera del barco si esta atracado o anclado en una base con un aeródromo con un tamaño de al menos 1 (está asumido que han sido descargados manualmente y enviados al aeródromo).
- » Si el número de aviones a bordo excede del 115% de la capacidad del barco, solo las Misiones de Transferencia pueden ser voladas.
- » Los aviones no harán aterrizajes de emergencia (referirse a 7.0.1.1.1.1 Aterrizajes de Emergencia) en otros Portaaviones si causan un exceso del 110% de la capacidad de los aviones de los portaaviones.
- » Un barco nunca puede tener mas aviones a bordo que el doble de su capacidad.

15.5 CONVOYES AUTOMÁTICOS

Al utilizar el sistema de Convoyes Automáticos, los jugadores pueden seleccionar ciertos tipos de barcos (AK, TK, y ciertos barcos de suministros de escolta) que son colocados dentro por un sistema controlado por el ordenador que intentará mantener las bases suministradas con las necesidades de suministros y combustible, y para el Japonés, intentará recoger los recursos y el petróleo para enviarlo a Japón para la producción. Los barcos son puestos en este sistema por el jugador en Osaka, San Francisco, o Karachi, y las bases deben estar específicamente marcadas para ser incluidas en el sistema para recibir los suministros/combustible o tener recursos para recogerlos (haz esto presionando en el botón Sistema de Convoyes Automáticos (Auto Convoy System) en la parte superior de la pantalla del juego; las bases también pueden ser añadidas en el sistema de Convoy Automático desde la pantalla de órdenes de la Base).

15.6 CAPTURANDO LOS RECURSOS DE LA BASE

Una base que genera una asignación diaria de suministros, combustible, petróleo y/o recursos no los generará si la nacionalidad de la base no coincide con el bando que controla esa base.

Ejemplo: Chunking es de nacionalidad China y tiene una asignación diaria de suministros. Si Chunking esta controlada por el jugador Japonés, no generará los suministros diarios. Si los Aliados vuelven a capturar Chunking, los suministros diarios volverán a ser generados. Los jugadores que utilizan el editor deben tener en cuenta que si un escenario es creado con una base que tenga una nacionalidad que no pertenece al jugador que la controla, la asignación diaria no llegará hasta que la base sea capturada por el otro bando.

15.7 DESPERDICIO

El desperdicio (o residuos) de combustible y suministros en una base puede ocurrir, en función del tamaño de la base. Para determinar esta posibilidad, primero añade los tamaños del puerto y el aeródromo. Cualquier base con un tamaño de puerto y aeródromo combinado de 10 o más no tiene desperdicio. De lo contrario:

- » Combustible con más de $1000 + ((\text{tamaño puerto} + \text{tamaño aeródromo}) \times (\text{tamaño puerto} + \text{tamaño aeródromo}) \times 2000)$ es el desperdicio sufrido.
- » Suministros con más de $5000 + ((\text{tamaño puerto} + \text{tamaño aeródromo}) \times (\text{tamaño puerto} + \text{tamaño aeródromo}) \times 3000)$ es el desperdicio sufrido.

15.8 LA CARRETERA DE BIRMANIA

Para los Aliados si una ruta libre de unidades Japonesas con el ferrocarril/carretera/camino entre Tsuyung y Ledo o entre Tsuyung y Rangoon puede ser trazada, por cada día, 500 puntos de suministro por turno se añadirán a Tsuyung.

16.0 REFUERZOS Y REEMPLAZOS

Los refuerzos son barcos, unidades aéreas y unidades terrestres que entran en el juego después de comenzado un escenario. Estas unidades aparecen en lugares mostrados en las pantallas de refuerzos varios que se encuentran fuera de la Pantalla de Inteligencia. Buscar en la sección 15.6 Llegadas para ver que sucede si el lugar de llegada está controlado por el enemigo. Las unidades de tierra y aire que han tenido bajas también pueden recibir reemplazos. Los refuerzos y los reemplazos son apuntados en el menú apropiado fuera de la Pantalla de Inteligencia. Algunas unidades de tierra, unidades aéreas y barcos pueden actualizar sus equipamientos durante el transcurso del juego.

Las unidades disueltas/retiradas regresaran como si fueran un refuerzo normal como lo hacen las unidades aéreas y de tierra destruidas tal como se detalla en esta sección. Cuando la producción está activada, todas las unidades Japonesas entraran en el juego utilizando aviones desde el Fondo de Producción.

16.1 UNIDADES NAVALES

Al principio de cada escenario, a los barcos se les da una "fecha disponible estándar" que es la fecha en la que el barco entrará en el juego. Se puede aleatorizar las fechas disponibles de alguna manera a través del uso de la opción realismo de los Refuerzos. Los barcos que han sido enviados fuera del mapa (o que están siendo convertidos) también se les darán una fecha de disponibilidad a la vez que son enviados a casa (estos barcos no solo reparan los daños pero pueden actualizar sus clases de barco y darles nuevos sistemas de armas, cañones antiaéreos, radar, etc.). Una vez que los barcos han llegado a su fecha de disponibilidad, se convierten en disponibles y entran al mapa por su localización de entrada.

16.1.1 REEMPLAZO AUTOMÁTICO DE BARCOS

Hay varios casos en los cuales los reemplazos de los barcos pueden ser previstos como refuerzos si un barco es hundido durante el juego. Los barcos reemplazados son generados si la opción está seleccionada para el escenario y:

Un Portaaviones Americano CV es hundido antes de 1944 será reemplazado por un portaaviones clase Essex.

Un Crucero Pesado CA Americano o Australiano que es hundido antes de 1944 será reemplazado por un CA de la clase Baltimore o un CL (Crucero Ligero) de la clase Cleveland. La clase de reemplazo se elige al azar.

Los Submarinos Enanos Japoneses serán reemplazados por un Submarino Enano tipo "D".

Siempre que un barco de reemplazo es creado, será situado en la lista de refuerzos y se le da un tiempo de llegada de al menos 450 días desde la fecha en la que el barco original fue hundido.

16.2 UNIDADES AÉREAS

Las unidades aéreas ganaran automáticamente reemplazos bajo ciertas circunstancias si el avión está disponible en el fondo de reemplazo y la unidad aérea ha sido marcada como Reemplazo Aceptado. Para obtener el avión de reemplazo moverse dentro de la unidad aérea, allí deben estar los aviones en el fondo y uno de los siguientes casos se debe dar (el primero que se cumpla tendrá efecto):

- » La unidad aérea está situada en una base con un tamaño de aeródromo de 1 + (o 0 si es un grupo equipado con hidroaviones y la base está en un hexágono costero) y la base tiene más de 20.000 suministros. Los suministros serán gastados en la base y la unidad recibirá aviones dañados desde el fondo (se pueden reparar antes de la siguiente fase de órdenes o durante la fase de reparación).
- » La unidad aérea está situada en una base y el Cuartel General (HQ) del grupo que tiene asignado está dentro del alcance de transferencia de los tipos de aviones de la unidad aérea, y el HQ está situado en una base con un tamaño de aeródromo de 1 + y tiene más de 20.000 suministros. Los suministros serán gastados por la base del HQ y la unidad recibe los aviones dañados desde el fondo.
- » La unidad aérea está situada en una base y el nivel del Cuartel General de Mando al que el grupo está asignado está dentro del alcance de transferencia del tipo de avión de la unidad aérea, y el HQ de Mando está situado en una base con más de 20.000 suministros. Los suministros se gastaran en la base del HQ y la unidad recibirá aviones dañados desde el fondo.
- » La unidad aérea está embarcada en un barco, y una unidad aérea de reemplazos está dentro del alcance normal del barco, la unidad recibirá los aviones desde la unidad de reemplazos fuera del fondo.
- » La unidad aérea está embarcada en un barco en el mismo hexágono que una base con un tamaño de aeródromo de 1 + (y la TF está anclada) y la base tiene más de 20.000 suministros. Los suministros serán gastados por la base y la unidad recibirá aviones dañados del fondo.

Si ninguna de estas condiciones se cumple, las unidades aéreas basadas en tierra pueden automáticamente tener un sub unidad creada por ella en la base que contenga el Cuartel General al que la unidad aérea este asignado o el Cuartel General de Mando de la unidad aérea si no está en a base. La base con el HQ debe tener los suministros que sean al menos iguales al doble de los suministros necesarios para la base más los suministros que sean

gastados en la creación de la sub unidad, la base de los suministros debe estar dentro del doble del alcance máximo del tipo de avión, y allí deben estar los aviones en el fondo igual a:

» $10 + (\text{índice construcción aviones} / 2)$

Si estas condiciones son cumplidas, una subunidad de aviones dañados será colocada en la situación de su Cuartel General y los suministros serán gastados desde la base. Advierte que los índices de construcción Japoneses generalmente son 0 cuando la producción está activada. Ningún subgrupo será formado por la unidad aérea hasta al menos que hayan pasado 7 días.

Un máximo de 12 aviones serán añadidos al grupo como reemplazos cada 7 días.

Un grupo puede tomar reemplazos en su base de origen nacional, sujeto a las condiciones anteriores. Actúa como una base del Cuartel General de Mando.

En los escenarios con la producción marcada como activada, todas las nuevas unidades aéreas (incluyendo los refuerzos, o los grupos reformados, disueltos o retirados) deben tomar los aviones desde el fondo de reemplazos para llenar la unidad aérea cuando llegue. Advierte que las unidades de refuerzo llegaran con el número de aviones especificados en el editor. Estos aviones no se han extraído del fondo ya que se considera que han sido suministrados de otro lugar.

Las unidades aéreas pueden recibir reemplazos durante la Fase de Operaciones de Suministro. Las unidades aéreas en aeródromos solamente se comprueban los reemplazos en 2 de cada 3 días, mientras que las unidades aéreas embarcadas en barcos se comprueban los reemplazos cada día. Cada unidad, excluyendo las fragmentadas, con menos aviones (el Total de Listos, Reparando, y en la Reserva) que su nivel máximo de aviones sea elegible para el reemplazo (el nivel de aviones listos máximo de la unidad principal es analizado frente al número total de aviones de la unidad principal y las sub-unidades). Las unidades aéreas con más bajas recibirán prioridad para los reemplazos.

Los grupos aéreos embarcados en portaaviones con más del 50% de daños en el sistema o la flotación no pueden recibir reemplazos.

Las bases con más del 59% de daños en las instalaciones o las pistas no se pueden utilizar como fuente de reemplazos o actualizaciones.

Los reemplazos se toman del fondo de reemplazos si los aviones apropiados están disponibles (cazas para los escuadrones de caza, aviones para portaaviones para los portaaviones, etc.). Para ver el número actual de aviones en el fondo de reemplazo, se accede en la Pantalla de Reemplazo de Aviones (Aircraft Replacement Screen) desde la Pantalla de Inteligencia (Intel Screen). Además, el índice medio esperado de los reemplazos mensualmente (y/o la producción) por modelo de avión te dará una idea de cuan rápidamente las bajas pueden ser reemplazadas.

La Pantalla de Reemplazo de Aviones lista el número de aviones disponibles y el número de aviones utilizados hasta ahora en el escenario. El número utilizado puede volverse negativo si más aviones han sido devueltos desde las unidades aéreas actualizadas que han sido usados como reemplazos.

Las unidades aéreas destruidas vuelven como refuerzos gastando puntos políticos. Las unidades aéreas destruidas pueden ser verse desde la Pantalla de Inteligencia en Bajas de Aviones (Aircraft Losses).

16.2.1 LOS AVIONES DE LOS PORTAAVIONES Y LOS MOVIMIENTOS FUERA DEL MAPA

Si un portaaviones está retirado fuera del mapa durante una escenario con mapa parcial, el avión asignado a él está localizado en el fondo de reemplazos, pero los pilotos permanecen

con el grupo aéreo del portaaviones. Si un portaaviones vuelve a la zona de guerra, intentará reemplazar sus aviones desde el fondo de reemplazos.

16.2.2 EXPERIENCIA MEDIA DE LOS PILOTOS POR NACIONALIDAD

Cuando las unidades nuevas llegan como refuerzos, generalmente llegan con pilotos que tienen unos niveles de experiencia basados en sus nacionalidades y en el año de su llegada. Esto no siempre es verdad como en algunos grupos aéreos que les ha sido dado un índice de experiencia inusual o contienen una proporción alta de pilotos “históricos” que tenían una extraordinaria habilidad.

16.2.3 ACTUALIZAR AVIONES

Muchos de los modelos de aviones del juego se han mejorado a medida que la guerra avanzaba. Los ingenieros de la nación trabajaron para perfeccionar sus diseños, creando un flujo constante de modelos nuevos, y más potentes. En *War in the Pacific, Admiral's Edition™*, cuando estos modelos estén disponibles sus números crecerán constantemente en el Fondo de Reemplazos del jugador. Cada día, durante la fase de Operaciones de Suministro, las unidades aéreas se analizarán para las posibles actualizaciones automáticas si la unidad está marcada como actualizable. Durante la fase de órdenes, un grupo aéreo que cumpla con los requerimientos necesarios se podrá utilizar la opción Actualizar Ahora (Upgrade Now) para llevar a cabo la actualización inmediata.

Debe haber un número suficiente de los aviones del nuevo modelo en el Fondo de Reemplazo igual al máximo nivel de aviones listos para que la unidad de la orden para que suceda una actualización automática.

Un jugador puede forzar una actualización durante su turno siempre que haya al menos un avión nuevo en el fondo y las condiciones de abajo se cumplan.

Además, uno de los siguientes casos debe cumplirse (el primero que se cumpla tendrá efecto):

- » La unidad aérea está situada en una base con un aeródromo de tamaño 7 + y la base tiene más de 20.000 suministros. Los suministros son gastados por la base y la unidad recibirá los aviones dañados desde el fondo (pueden repararse antes de la siguiente fase de órdenes en la fase de reparación).
- » La unidad aérea está situada en una base y el Cuartel General (HQ) al que el grupo está asignado está dentro del alcance de transferencia del tipo de avión mejorado o de la unidad aérea actual y el HQ está situado en una base con tamaño de aeródromo de 7 + y tiene más de 20.000 suministros. Los suministros serán gastados en la base del HQ y la unidad recibirá los aviones dañados desde el fondo.
- » La unidad aérea está situada en una base y el nivel del Cuartel General de Mando al que el grupo está asignado está dentro del alcance de transferencia del tipo de avión de la unidad aérea, y el HQ de Mando está situado en una base con más de 20.000 suministros. Los suministros se gastarán en la base del HQ y la unidad recibirá aviones dañados desde el fondo.
- » La unidad aérea está embarcada en un barco en el mismo hexágono que una base con un tamaño de aeródromo de 7 + (y la TF está anclada) y la base tiene más de 20.000 suministros. Los suministros serán gastados por la base y la unidad recibirá aviones dañados del fondo.

Si una de estas condiciones se cumple, los aviones actuales de la unidad son colocados en el Fondo de Reemplazo del jugador, y la unidad tiene su número de aviones dañados marcados igual al máximo nivel de aviones listos para la unidad o el número en el fondo si es menos que el nivel máximo del grupo.

El tamaño mínimo de aviones (AF) necesario para la mejora puede ser reducido por la presencia de los Cuarteles Generales (HQ).

Si la base del Cuartel General de Mando está dentro del alcance, el tamaño de los aviones es reducido por el radio del Cuartel General de Mando.

Si un Cuartel General Aéreo está dentro del alcance de la base, el tamaño de los aviones se reduce a la mitad del radio del mando si hay más de 2 o por uno si hay uno.

El tamaño mínimo de aviones es uno.

Un grupo puede actualizarse en su base de origen nacional, sujeto a las condiciones anteriores. Actúa como una base de Cuartel General de Mando.

Las bases con más del 59% de instalaciones o pistas dañadas no pueden ser utilizadas como una fuente de reemplazos.

Las actualizaciones automáticas de aviones no sucederán en una base donde el total de los apoyos a la aviación sea menor que la mitad de los apoyos a la aviación necesarios, ya que los aviones nuevos no pueden entrar en servicio. Sin embargo, pueden suceder para el jugador que ha iniciado las actualizaciones.

El número de aviones antiguos que están siendo reemplazados en el grupo se añadirán al fondo de Reemplazo de los Aviones, pero reaparecerán lentamente con un retraso mayor que 7 días. Un mensaje aparecerá en el Informe de Operaciones del jugador, y los dejará listos para el combate para ser enviados fuera como reemplazos.

16.3 REEMPLAZOS DE PILOTOS

Las unidades aéreas pueden recibir reemplazos de pilotos durante la fase de las Operaciones de Suministro. Las unidades que tienen más aviones listos que pilotos tendrán pilotos nuevos asignados a la unidad desde uno de los 3 fondos de pilotos.

Pilot Pool/Experience and Replacement Rate					Date: Dec 9, 1941							
Nationality	In Pool	Added	Experience	Replacement	Months: 1-3		4-6		7-9		10-12	
					#	Exp	#	Exp	#	Exp	#	Exp
US Navy	989	0	55	170	520	5	492	15	517	32	498	44
US Marines	344	0	50	25	75	3	76	17	75	29	76	41
US Army	551	0	45	150	448	3	430	12	435	24	446	36
Soviet	871	0	45	35	104	2	103	13	108	27	106	38
Philippines	17	0	40	8	24	2	24	11	24	24	24	33
New Zealand	136	0	45	20	59	2	57	11	60	25	60	36
Indian	16	0	45	8	24	3	24	14	24	25	24	37
French	0	0	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dutch	0	0	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Communist China	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Commonwealth	0	0	45	5	15	2	15	16	15	26	15	37
Chinese	68	0	40	5	15	5	15	10	15	23	15	31
Canada	18	0	45	12	36	5	36	14	36	25	36	36
British	38	0	50	110	335	5	317	13	332	29	342	42
Australian	161	0	45	45	137	4	138	15	135	26	132	36

- » Fondo de Reemplazo de Pilotos Entrenados – Estos Pilotos son reemplazos nuevos entrenados COMPLETAMENTE que no han sido destinados a una unidad operativa.
- » Fondo de Pilotos Aprendices – Estos Pilotos están en entrenamiento. Están sujetos a un programa de entrenamiento de 12 meses, pero pueden ser llamado ANTES DE completar su formación y así entrar en una unidad operacional con un nivel de EXPERIENCIA nominal algo menor. Esto depende de la “clase” o mes que esté cuando sea requerido.

- » Fondo de Pilotos de la Reserva – Los Pilotos que están entrenados, que han sido asignados a las unidades operativas por al menos un día, están en el mando de entrenamiento, o los pilotos que desde las unidades disueltas esperando el despliegue en las unidades nuevas.

El número de pilotos entrenados y los niveles de experiencia de la base de estos pilotos de reemplazo son listados en la pantalla Reemplazos de Pilotos (Pilot Replacement). Sin embargo, si los pilotos de reemplazo son necesarios y no están disponibles desde otro fondo de Reserva o del fondo de Pilotos de reemplazo, los pilotos de reemplazo mal entrenados serán entregados a los grupos aéreos desde el fondo de Pilotos Aprendices. Estos pilotos de reemplazo mal entrenados entrarán en el juego con cualquier experiencia que han ganado pero que no excederá de la del ultimo mes de los pilotos de reemplazo entrenados de su nacionalidad.

El índice de reemplazo mensual representa el número de pilotos de la lista de entrenamiento. La lista de entrenamiento es de 12 meses de duración. A medida que los meses pasan, los pilotos son movidos un mes y los pilotos del último mes son añadidos al fondo de Pilotos Entrenados. Los pilotos que logran un aumento significativo en la experiencia pueden saltar al fondo de Entrenados después de completar la lista.

Algunos grupos pueden ser definidos como “Grupos de Formación” (Training Groups). No deben ser confundidos con los grupos de una misión de Entrenamiento. Estos Grupos de Formación pueden ser cargados con pilotos desde los últimos meses de la lista de entrenamiento, y ser asignados a las misiones de entrenamiento como otro grupo. Pero no pueden volar en misiones de combate. Una vez que los pilotos han ganado un cierto nivel de habilidades, pueden ser liberados del fondo de Pilotos de la Reserva. Los instructores pueden ser atraídos en el grupo para incrementar el entrenamiento.

Cuando un piloto es requerido en un grupo, es seleccionado de la siguiente manera:

1. El piloto está en el fondo del grupo asignado por el editor, o ha vuelto de estar herido, etc.
2. El piloto está en la reserva de pilotos, no ha sido asignado a un grupo en particular y ha volado un tipo de avión similar (caza, bombardero a nivel, etc.)
3. El piloto es sacado del fondo de Entrenamiento
4. El piloto esta en la reserva de Pilotos pero ha volado en un tipo de avión diferente (penalización en la experiencia)
5. El piloto es sacado desde el fondo de Novatos

There are 416 pilots in reserve, either in a group's reserve or in the general pilot reserve

Rank	Name	Due	Mis	Kills	Exp	Status	Group	Nat
ENS	Benson, R.H.	-	0	0	76	OK	VB-3	US Navy
ENS	Baker, J.R.	-	0	0	73	OK	VT-3	US Navy
ENS	Coel, H.L.	-	0	0	71	OK	VT-3	US Navy
LCDR	Edders, W.G.	-	0	0	78	OK	VT-3	US Navy
ENS	Haas, J.W.	-	0	0	72	OK	VT-3	US Navy
LT	Hart, P.H.	-	0	0	79	OK	VT-3	US Navy
LT	Adams, S.	-	0	0	76	OK	VB-5	US Navy
ENS	Ammen, J.N.	-	0	0	72	OK	VB-5	US Navy
LTJG	Bevger, N.L.A.	-	0	0	73	OK	VB-5	US Navy
LTJG	Coleman, T.T.	-	0	0	79	OK	VF-6	US Navy
LT	Gray, J.S.	-	0	0	79	OK	VF-6	US Navy
ENS	Mahle, R.W.	-	0	0	77	OK	VF-6	US Navy
ENS	Stambook, R.E.	-	0	0	78	OK	VF-6	US Navy
ENS	Bayers, E.H.	-	0	0	75	OK	VF-6	US Navy
ENS	Dexter, J.C.	-	0	0	70	OK	VS-6	US Navy
ENS	Brock, J.W.	-	0	0	76	OK	VT-6	US Navy
LT	Fly, A.V.	-	0	0	79	OK	VT-6	US Navy
2LT	Goncharenko J.	-	0	0	45	OK	42SAP-TOF BAE	Soviet
ENS	Tanner, B.	-	0	0	64	OK	VP-101	US Navy
LT	Utter, H.T.	-	0	0	71	OK	VP-101	US Navy
1LT	Smith, R.T.	-	0	0	67	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
1LT	Older, C.H.	-	0	0	85	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
PO	Baumley, A.J.	-	0	0	63	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
2LT	Bright, J.G.	-	0	0	63	OK	AVG/3rd Sqd	US Army
1LT	Hanson, R.T.	-	0	0	61	WIA	24th PG/3rd PS	US Army
1LT	Bangert, D.	-	0	0	61	OK	VMSB-131	US Marines
1LT	Dean, W.	-	0	0	60	OK	VMSB-131	US Marines

Back

16.4 UNIDADES DE TIERRA

Las bases que tienen suministros que exceden el doble de sus necesidades de suministros pueden utilizar el exceso para proveerse de reemplazos (siempre y cuando la unidad de tierra tenga la selección de Aceptar Reemplazos hecha en su pantalla de Información de la Unidad de Tierra).

Si los elementos necesarios están en el fondo (o hay puntos de armamento listos para construirlos si las fuerzas son Japonesas y el sistema de Producción esta activado), entonces ellos pueden ser añadidos a la unidad. La unidad ganará al menos 1 de cada de los elementos necesarios (se necesita si el valor del TOE es mayor que el valor *disuelto+listo* de la unidad y alguna subunidad del mapa). La unidad puede recibir más que 1 de cada elemento necesitado, pero debe pasar un serie de controles para hacer esto. Cada base en que la unidad esté dentro del alcance de suministros puede enviar reemplazos, por lo que es una ventaja estar cerca de las bases bien suministradas. Las subunidad es una unidad del tipo ingeniero, puede tomar reemplazos para los Apoyos para la Aviación, Apoyo, y los Ingenieros (si la subunidad tiene alguno de los requisitos específicos). El deseado TOE intenta construir para estar por encima de 90 el Apoyo a la Aviación, de 90 de Apoyo, y/o 48 Ingenieros.

Excepto para la mayoría de las unidades de Cuartel General y algunas unidades Chinas (ver la sección 16.4.2), las unidades de tierra no son reemplazadas cuando se destruyen. La mayoría de las unidades de Cuartel General vuelven al juego como un refuerzo si están destruidas.

16.4.1 ACTUALIZACIÓN DE LAS ARMAS DE LA UNIDAD DE TIERRA

Las unidades de tierra pueden tener sus elementos de armas individuales (p.e. pelotones de infantería, artillería, etc.) actualizados a los elementos nuevos a medida que estén disponibles en el fondo de reemplazo o puedan ser producidos por el sistema de producción Japonés. Un ejemplo de esto es una unidad Aliada con un cañón antitanque de 37 mm intentará actualizarse al cañón antitanque de 57 mm cuando hay suficientes en el fondo del reemplazo. Otro ejemplo es el Fusil básico USA para el pelotón se actualizará empezando en Julio de 1942 (ganando algo de poder de fuego adicional). En efecto, el Fusil de Pelotón USA se actualizará dos veces más durante la guerra.

Como con los reemplazos, la unidad debe tener acceso a una base cercana con suministros con el fin de recibir una actualización. Cuando las actualizaciones se llevan a cabo, se quitan todos los elementos de un elemento de armas sencillo (p.e. todos los cañones antitanque de 37 mm o todos los Fusiles de Pelotón USA) en una unidad de tierra, colocando estás en el fondo de reemplazo (ambos pelotones el disuelto y el listo). Un número igual de elementos nuevos situados en la unidad en las mismas condiciones como los elementos removidos (p.e. 6 listos y 4 disueltos de los cañones antitanque de 37 mm serán reemplazados con 6 listos y 4 disueltos de cañones antitanque de 57 mm, mientras que 10 cañones antitanque de 37 mm serán añadidos al fondo de reemplazos).

Cuando la producción es activada por el jugador Japonés, cada pelotón de infantería y/o ingenieros que estén actualizados no serán devueltos al fondo. En vez de un número de puntos igual al costo de carga de las unidades reemplazadas serán añadidos al fondo de mano de obra.

Las actualizaciones ocurren automáticamente y no se puede parar que sucedan siempre y cuando los elementos nuevos suficientes estén en el fondo y que la unidad ha accedido a suministros suficiente.

16.4.2 REEMPLAZOS ESPECIALES CHINOS

Las unidades de infantería Chinas que son totalmente destruidas son vueltas a crear. Cuando es destruida, la unidad se marca para que vuelva a Chunking 30 días más tarde con 1/3 de su fuerza TO&E. Estas unidades de reemplazo no utilizan ninguna unidad del fondo de

reemplazos. Ellas representan la cantidad casi ilimitada de China de reemplazar las unidades de infantería si lo necesita.

16.5 REEMPLAZOS DE FUERZAS DE LA BASE

Las Fuerzas de la base también reciben reemplazos como cualquier unidad de tierra hace, pero su esperado lleno del nivel de fuerza para el jugador ordenador puede cambiar durante el juego. Cada aeródromo amigo con al menos una unidad de Fuerza en la Base del aeródromo escogerá una Fuerza de la Base para ser su primera Fuerza de Base. La primera Fuerza de Base tendrá su valor esperado de fuerza lleno para el cambio de los puntos del apoyo de la aviación hasta que su valor esperado sea igual a 30 veces el tamaño actual del aeródromo (nunca más grande que 250). Este cambio en el valor esperado puede causar que las unidades reemplazadas se construyan incluso cuando las bajas no hayan sido tomadas. Esto proveerá los suficientes puntos de ayuda a la aviación en los aeródromos en crecimiento.

16.6 LLEGADAS

Las reglas para los barcos, los grupos y las unidades basadas en tierra (conocidos colectivamente como elementos) que llegan al mapa, cuando la base asignada está controlada por el enemigo, son como siguen: si no es un escenario de mapa completo, las cuatro posibles bases principales se comprueban desde la base de datos, y si una de ellas está presente y es propiedad del jugador, los elementos llegarán a esa localización. En los escenarios de mapa completo, la nacionalidad de los elementos está determinada y las siguientes bases son comprobadas en el orden mostrado. Si bajo el control amigo, los elementos llegan a esa base. Si todos los lugares de llegada para la unidad son controlados por el enemigo, la unidad llegará tan pronto como una de los lugares sea recapturado y la unidad será listada como llegando a un destino desconocido.

- » Japón – Tokio, Osaka/Kyoto
- » China – Chungking, Chengtu

- » Gran Bretaña – Reino Unido (incluidas las de la Commonwealth y Francia)
- » India – Bombay, Karachi
- » Canadá – Canadá
- » Holanda – Tjilitjap, Soerabaja
- » Las Filipinas – Manila, Cagayan
- » Australia – Sydney, Melbourne
- » Nueva Zelanda – Auckland, Christchurch
- » Unión Soviética – Krasnoyarsk, Unión Soviética
- » Estados Unidos – USA Este (incluidas algunas otras nacionalidades no listadas).

17.0 CONDICIONES DE LA VICTORIA

A lo largo del juego, ambos bandos están marcando puntos de victoria (VPs). Los VPs se ganan y se pierden cuando las unidades son destruidas. Al final del juego, estos puntos son totalizados junto con los puntos de las bases controladas por cada bando, y estos puntos son entonces comparados para determinar que bando ha ganado. Los puntos son se otorgan de la siguiente manera:



Aviones Destruídos (Japoneses o Aliados)

- » 1 VP por avión destruido
- » 2 VP por Bombardero Pesado destruido

Unidades de Tierra Destruídas:

- » Elementos de las unidad de tierra Aliada (pelotones, vehículos, o cañones):
- » Filipinos y Chinos: 1 VP por cada 12 elementos destruidos
- » Soviéticos: 1 VP por cada 6 elementos destruidos
- » Todos los Otros Aliados: 1 VP por cada 3 elementos destruidos
- » Elementos de la unidad de tierra Japonesa (pelotones, vehículos, o cañones): 1 VP por cada 6 elementos destruidos

Barcos hundidos – Los VPs para los barcos hundidos están basados en la durabilidad y la capacidad del barco:

- » Por barcos CV y CVL, suman 3 veces de la capacidad y durabilidad del A/C
- » Por barcos CVE, añaden 2 veces la capacidad y durabilidad del A/C
- » Por barcos CS, añaden la capacidad y la durabilidad del A/C

Para todos los barcos, el valor adicional es calculado basado en la capacidad de transporte del barco de las tropas, cargas, y líquidos. Un transporte grande o un petrolero son muy valorados.

Si un barco es hundido, se anotará un 10% menos que sus VPs estándar.

Los barcos que son destruidos mientras están en construcción se anotaran la mitad de sus VPs estándar.

Los barcos que se pierden en siniestros marinos y en acción que no son combate (en tierra, colisión, etc) se anotaran un 75% de los VP estándar

El valor de los Puntos de Victoria mínimo de algún barco es 1.

El Barco Dañado – En ciertos escenarios los VP se otorgan por los barcos que tienen daños en el sistema al final del juego pero no están dañados. Los puntos otorgados son igual que los VPs normales por hundimiento $\times \frac{1}{2} \times \text{daños al sistema}/100$. En los escenarios que permiten puntos por los barcos dañados, los barcos pueden no ser enviados al país a Japón, Pearl Harbor, o algún otro lugar fuera del mapa. En estos escenarios la pantalla de Inteligencia listará el número total de barcos de cada bando que están dañados y los puntos de victoria obtenidos

por estos barcos. Un cuadro muestra los datos de los barcos hundidos aparecerá al final de un escenario, y los puntos anotados por los barcos dañados se localiza en la pantalla de Inteligencia del jugador.

Control de la Base – Cada base tiene un nivel básico de VP para el propietario Aliado y otro para el propietario Japonés. Al final el valor de los puntos de victoria que son otorgados al jugador que la controla al final del juego se calcula por la siguiente fórmula:

- » Puntos de Victoria basicos x [(el tamaño actual del puerto) + (el tamaño actual del aeródromo x 2)]

Los números del Punto de Victoria básico y el Punto de Victoria Final para cada bando son mostrados por cada base cuando el cursor del ratón está localizado sobre una base (el número del valor del VP básico está entre paréntesis).

La cantidad total al final del valor VP solamente se marca al final del juego si la base tiene suministros al menos igual a sus necesidades de suministros. Si los suministros son más bajos que la cantidad requerida los VP anotados serán menos que este máximo (cuanto más bajos sean los suministros más bajos se anotarán los VP). Las bases con suministros igual a 0 marcarían un 25% del total final de los puntos.

Ejemplo: Rabaul tiene un nivel de VP Básico Japonés de 3. Asumiendo que el tamaño del aeródromo es de 8, y el tamaño del puerto es de 7, el nivel VP Final para los propietarios Japoneses de Rabaul es $3 \times [(7) + (8 \times 2)] = 69$. Mientras que Rabaul tiene más suministros que los que necesita, el jugador Japonés anotara 69. Si los suministros de Rabaul solamente fueran igual al 30% de sus necesidades, el jugador Japonés anotaría solamente 33 VP.

La industria dañada – Dos Puntos de Victoria por cada punto dañados, 20 VP por cada punto destruido (un elemento destruido cuando está dañado da 18 VP más). La industria solamente puede ser destruida por las tormentas de fuego y las bombas A, pero puede estar dañada por algún tipo de ataque (incluidos las tormentas de fuego y las bombas A). Los VP marcados por las industrias dañadas son acumulativos; si un hexágono con industria es bombardeado, dañado, reparado, entonces se bombardea otra vez, el jugador conserva los VP ganados siempre que el hexágono con industria siga generando valor reparando la industria.

Esto es verdad para todos los tipos de industria incluido la mano de obra.

Los puntos solamente serán anotados por el Aliado por bombardear la industria en el territorio de Japón, y por el Japonés por bombardear la industria en Norteamérica, Australia y/o Hawaii.

17.1 NIVELES DE LA VICTORIA

War in the Pacific, Admiral's Edition™ terminar en una Victoria Decisiva o Marginal para uno de los bandos, o en un empate. Los niveles de Victoria son mostrados al final del juego y son determinados como sigue:

- » Victoria Decisiva de los Aliados: El Marcador de VP Aliado es 1.75 veces (o mayor que) más alto que el Marcador de VP Japonés.
- » Victoria Marginal Aliada: El Marcador de VP Aliado es 1.25 a 1.74 veces más alto que el Marcador de VP Japonés
- » Empate: El Marcador de VP Aliado o el Marcador de VP Japonés es de 1 a 1.24 veces más alto que el marcador de su oponente
- » Victoria Marginal Japonesa: El Marcador de VP Japonés es 1.25 a 1.74 veces más alto que el Marcador de VP Aliado
- » Victoria Decisiva Japonesa: El Marcador de VP Japonés es 1.75 veces (o mayor que) más alto que el Marcador de VP Aliado

17.1.1 VICTORIA DESPUÉS DE 1945

Si el juego finaliza en 1946 cuando el tiempo del escenario finaliza (en oposición a finalizar debido a una Victoria Automática), los Niveles de la Victoria se mueven 2 niveles a favor del jugador Japonés.

Ejemplo: El escenario 15 finaliza cuando el tiempo se acaba en Marzo de 1946 con los Aliados teniendo 1.8 veces los puntos de los Japoneses. Normalmente esto sería una Victoria Aliada Decisiva, pero ya que está terminado debido a que el tiempo expiro en 1946, se traslada a un Empate.

17.1.2 UTILIZANDO BOMBAS ATÓMICAS

Si los Aliados utilizan 3 o más bombas atómicas durante el juego, entonces el nivel de la victoria se mueve 1 nivel a favor de los Japoneses. Además de esto se moverán 2 niveles más si el juego acaba con el tiempo expirado en 1946. Si el jugador consigue una Victoria Decisiva teniendo que utilizar más de 3 bombas A, entonces Los aliados consiguen una Victoria Marginal.

Si el juego termina en el acto debido a que el tiempo expiro en 1946, y 3 o más Bombas Atómicas han sido utilizadas, el mejor Nivel de Victoria del jugador Aliado puede cambiarse por una Victoria Marginal de los Japoneses (o una Derrota Marginal de los Aliados).

17.2 VICTORIA AUTOMÁTICA

Una vez que 365 días han sido jugados en un escenario, hay una posibilidad de que el juego acabe inmediatamente debido a una Condición de Victoria Automática. Si alguno de los siguientes criterios de Victoria Automática se da, el juego finalizara inmediatamente con el bando que tiene el criterio consiguiendo una Victoria Decisiva (a menos que la excepción (sección 17.1.2) haya sido activada, en cuyo caso los Aliados tendrían como mejor marcador una Victoria Marginal). Además, si el marcador de los Aliados anota una Victoria Automática después del 31 de Agosto de 1945, la victoria marcada solamente será un Victoria Marginal Aliada (al menos que los Aliados hayan utilizado 3 o mas Bombas A, en cuyo caso el juego podría acabar en empate).

17.2.1 VICTORIA AUTOMÁTICA EN 1943

En 1043, si un jugador tiene 4 veces los VP del otro, el juego acaba.

17.2.2 VICTORIA AUTOMÁTICA EN 1944

En 1944, si un jugador tiene 3 veces los puntos de victoria del otro, el juego acabará.

17.2.3 VICTORIA AUTOMÁTICA EN 1945 O DESPUÉS

En 1945 o después, si un jugador tiene 2 veces los puntos de victoria que el otro, el juego terminará.

18.0 REGLAS ESPECIALES

18.1 OPCIONES DE REALISMO

War in the Pacific, Admiral's Edition™ incluye varias opciones que incrementan el realismo del juego. Estas opciones se eligen desde el menú Opciones de Realismo (Realism Options). Estas opciones están también detalladas en la sección 2.4.

Las opciones que se eligen son:

18.1.1 NIEBLA DE GUERRA (FOG OF WAR)

Este ajuste solo muestra la información de las unidades enemigas que han sido avistadas, y al información obtenida se basará en el Nivel de Detección de la unidad (p.e., la información puede estar limitada, aproximadamente, y/o ser inexacta). Cuando está activada:

Las pérdidas de las unidades de tierra así como el número de los blancos en las bases (puertos, aeródromos, suministros) son aleatorios para ser inexactos.

A los jugadores no se les mostrarán los Puntos de Victoria de los barcos dañados de sus oponentes.

Cuando un barco es hundido se marca una fecha para cuando esta información será dada al jugador oponente. Hasta ese momento, el barco no será listado como hundido y no serán reflejados los puntos de victoria del barco hundido para el jugador oponente. Este retraso hasta que la información es dada es entre 0 y el fin del escenario. Después del final de la partida, toda la información de los barcos dañados y hundidos es visible y contabilizada para el final total de los puntos de victoria.

No todos los barcos hundidos se reportarán durante la Fase de Ejecución si la opción de la Niebla de Guerra está activada.

18.1.2 EFECTOS CLIMÁTICOS AVANZADOS (ADVANCED WEATHER EFFECTS)

Si se activa, habrá un pronóstico del tiempo diferente cada Día: Despejado, Parcialmente Nublado, Cubierto, Lluvia, o Tormenta eléctrica. Cuanto peor tiempo hay en el Día, más grande es la probabilidad de que una Misión aérea pierda el objetivo, o de que se quede en tierra y no despegue. Si esta opción está desactivada, el pronóstico del tiempo siempre será Parcialmente Cubierto.

Independientemente de si esta opción está encendida o apagada, el pronóstico del tiempo para el primer día de cada escenario es siempre, Despejado.

18.1.3 CONTROL AVANZADO DE DAÑOS DE LOS ALIADOS (ALLIED DAMAGE CONTROL ADVANTAGE)

Si se selecciona, las tripulaciones Aliadas serán más efectivas luchando contra el fuego y haciendo reparaciones en el mar.

18.1.4 ACTUALIZACIONES DEFINIDAS POR EL JUGADOR (PLAYER DEFINED UPGRADES)

Si esta es seleccionada, los jugadores pueden libremente actualizar las unidades aéreas con otros modelos de aviones, solamente limitado por el tipo de avión (caza, bombardero ligero, etc.) de la unidad. Si esta no está seleccionada, las unidades aéreas solamente pueden ser actualizadas a los modelos de aviones que estén especificados como actualizables para esa unidad, o para el modelo de avión de la unidad con que esté equipado.

18.1.5 PRIMER TURNO HISTÓRICO (HISTORICAL FIRST TURN)

Esta opción da al jugador una posibilidad de empezar el juego inmerso dentro de las estrategias históricas seleccionadas para ambos bandos para el próximo escenario elegido. Con esta opción seleccionada:

- » Un jugador humano contra el ordenador no podrá dar órdenes en el Primer Turno.
- » Ningún jugador en un juego cara a cara (p.e., dos jugadores humanos) podrán dar órdenes en el Primer Turno.
- » Ningún jugador en el juego PBEM (p.e., dos jugadores humanos) podrán dar órdenes en el Primer Turno. Básicamente, cada primer turno del jugador va a ser saltado después de meter su contraseña, y al jugador se le pedirá que guarde el juego inmediatamente. Después de que ambos jugadores hayan hecho esto una vez, el segundo turno empezará para permitir al primer jugador meter sus órdenes después de ver la fase de ejecución del primer turno.
- » En un juego del ordenador contra el ordenador, el jugador podrá dar órdenes en el Primer Turno, si el jugador lo desea.

18.1.6 REGLA LA SORPRESA DEL 7 DE DICIEMBRE DE 1941 (DECEMBER 7TH SURPRISE RULE)

Si el jugador selecciona un escenario que empieza el 7 de Diciembre de 1941, esta opción puede ser seleccionada. Cuando es elegida, durante la Fase de la Mañana solo del 7 de Diciembre de 1941, los siguientes sucesos representaran la sorpresa de los Aliados:

- » Las unidades del aire de los Aliados volando en patrullas (CAP, búsqueda, etc.) tienen un 50% de posibilidad de no volar ningún avión.
- » Si un grupo aéreo pasa esta prueba y elige volar, el número de aviones que volarán es reducido al 75%
- » Los Aliados no lanzarán ataques aéreos.
- » Algunas TF Navales Japonesas se moverán 20 veces más que su velocidad normal para llegar a sus destinos.
- » Los aviones que estén atacando un puerto durante alguna fase del 7 de diciembre atacarán los barcos con un 100% de veces si hay al menos 10 barcos en el puerto
- » Los blancos de los aviones en algunos aviones Aliados sufren un incremento de daños
- » Los barcos Japoneses en el Turno 1 no utilizarán más que 3 hexágonos de combustible, lo que representa su apoyo en petroleros
- » Las TF de Transporte Rápido Japonesas no reciben un índice de bonos al movimiento en el Turno 1

18.1.7 TORPEDOS CONFIABLES USN (RELIABLE USN TORPEDOES)

Este interruptor controla si los torpedos tendrán un índice de fallos mayores que el 10%. Si se selecciona, entonces el problema histórico con los torpedos de la US Navy se considera que ha sido resuelto, y el alto índice de fallos de esas armas en la parte temprana de la guerra no ocurrirá, y las reducciones del índice de fallos especificados en la sección 6.4.2.1 son aplicados desde el comienzo del escenario, en lugar de en las fechas especificadas.

Esta opción se da para intentar experimentar que efectos habrían sido si los problemas de los torpedos de la US Navy que ocurrieron en la vida real no hubieran existido.

18.1.8 I + D (INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO) REAL (REALISTIC R&D)

Este interruptor controla si el jugador Japonés puede convertir la producción de las fábricas las cuales están produciendo actualmente aviones disponibles en la investigación de los futuros aviones, y viceversa.

Si el interruptor está marcado en la posición activar (on), y el jugador Japonés desea el cambio del tipo de avión que se está produciendo por una fábrica, el avión elegido se convierte para que sea restringido de la siguiente manera: Cuando el interruptor de un avión que está actualmente disponible y en producción, solo otro avión que también este disponible se produce (eso es, tiene una fecha de disponibilidad más temprana que la fecha actual) puede ser seleccionado. De manera similar, cuando el jugador Japonés desea cambiar el tipo de avión de una fábrica que se está investigando su diseño (ver la sección 13.5), solamente otro avión que también esté siendo investigado (eso es – no está disponible para la producción) puede ser seleccionado.

Esto representa las diferencias entre las fábricas de producción en masa y los centros de investigación y desarrollo. Estos dos tipos de instalaciones no fueron la misma cosa en la realidad, y no fue fácil el cambiar un tipo al otro.

Si el interruptor esta marcado en la posición fuera (Off), no existen tales restricciones.

18.1.9 LAS UNIDADES NO SE RETIRAN (NO UNIT WITHDRAWALS)

Este interruptor alterna (on/off) si las fechas de retirada de las unidades de tierra, aéreas y navales lo ignoran. Si el interruptor está marcado en la posición de “on”, las unidades no se retiraran del juego debido a que una fecha de retirada este marcad en los datos del escenario. Esto reduce el realismo, y está incluido principalmente para permitir jugar contra un oponente de la IA Aliado más fuerte.

18.1.10 VARIABILIDAD EN LOS REFUERZOS PARA LAS UNIDADES DE LOS ALIADOS Y DEL EJE (REINFORCEMENT VARIABILITY FOR ALLIED AN AXIS UNITS)

Cuando está marcada la variable, los tiempos de los refuerzos variaran para las unidades de tierra, aéreas y los barcos en más o menos 15 días desde los datos fijados en el escenario. Cuando está elegido “muy variable” los tiempos variaran en más o menos 60 días. Esta variable se marca separadamente para cada bando. La opción “fijado” (fixed) ha sido marcada la llegada de los refuerzos es la programada históricamente.

Si algunas de las Llegadas Variables marcadas se cambian en un juego PBEM, ningún jugador podrá ver sus refuerzos en sus pantallas de Inteligencia durante el primer turno de los escenarios.

18.2 EL RESCATE DE EMERGENCIA DE LOS SUPERVIVIENTES

Cada vez que un barco se hunde, los otros barcos de la misma TF intentaran automáticamente rescatar el personal (pelotones y tropas de apoyo) que están cargados en el barco que se hunde. Cada barco tiene un índice para su capacidad de rescate de emergencia. Los barcos transportan estas tropas rescatadas para descargarlas a la primera oportunidad, cuando la TF llega a su Hexágono de Destino o a su base de origen.

18.3 PUESTA EN MARCHA DE LAS FÁBRICAS DAÑADAS

Algunas bases comienzan los escenarios de la Gran Campaña con unos daños iniciales en proporción de los servicios de la fábrica que están presentes. Los casos específicos de esto son los siguientes:

18.3.1 CHINA

La guerra en China ha estado en marcha desde hace años antes de que comenzaran las hostilidades entre el Japón y los Aliados Occidentales en Diciembre de 1941. En los lugares donde los ataques recientes han tenido lugar antes de Diciembre de 1941, las bases están en un estado de dañadas, con una proporción de las instalaciones de las fábricas desmontadas. Las bases afectadas son: Changsha, Chengchow, Chiang, Nanking, Pakhoi y Chungking.

19.0 NOTAS SOBRE EL COMBATE

19.1 EL COMBATE TERRESTRE

El valor que aparece después del símbolo de la unidad es su Valor de Asalto (o, si la unidad es de artillería, el número de cañones que dispone).

El Valor de Asalto que aparece durante la fase de Órdenes es el valor potencial de la unidad, y no siempre será el mismo que el valor que aparece en la Pantalla De Combate. El valor que aparece en la Pantalla de Combate ha sido modificado por la situación del combate, la interrupción de la unidad, los daños ya soportados, y la confusión general de la batalla. Durante la ejecución del combate, el jugador observa que el valor de la unidad puede algunas veces estar decreciendo. Este valor dinámico es el que realmente se utiliza para los cálculos en el combate.

Después del combate, la unidad que ha tenido tiempo para curar las heridas y reorganizarse, su valor de descanso puede ser mayor que lo fue al final del combate. Los valores en el combate pueden ser utilizados para determinar la condición general y la fuerza del oponentes, pero la niebla de guerra hace imposible asumir las cifras exactas.

19.2 EL COMBATE NAVAL

La situación general ahora es mostrada al comienzo del combate. Las fuerzas de tarea que no son de combate, tratarán de dispersarse y huir, mientras que los escoltas corren para interferir y atraer a la fuerza de tarea enemiga. La niebla, la oscuridad, las condiciones del mar y la falta de conocimiento de los campos de minas o de las otras fuerzas en el área pueden algunas veces hacer completamente difícil atraer al combate a la fuerza de tarea que trata de atacar a una fuerza no combativa. Y, aunque el jugador pueda ver todos los barcos de la fuerza de tarea que defiende, el mando de la fuerza de tarea puede no hacerlo. Las fuerzas de tarea de combate tratarán de interferir en cada uno de los otros en la forma más favorable. Si es posible, tratarán de cruzar la T, que esta girando y disparar de costado al frente de la columna del enemigo. Si no puede, tratará de asumir la mejor posición. El jugador advertirá ahora que los blancos localizados que no penetran son mostrados y los blancos que penetran ahora son mostrados en una variedad de mensajes, concernientes a la naturaleza del daño. Los mensajes son tomados desde las tablas asignadas para la situación de varios barcos y la naturaleza de sus daños. Así, los mensajes dicen que el barco está teniendo una vía de agua, por ejemplo, el daño principal esta bajo la línea del agua y ha abierto el barco al agua del mar.

19.3 EL COMBATE AIRE – AIRE

El cielo cubierto sobre el área del objetivo general ahora se muestra. Esto afecta a la fiabilidad del bombardeo y a la habilidad de la CAP para encontrar a los aviones atacantes. El mensaje de que el grupo está ascendiendo para interceptar, significa que no tiene el índice de altitud adecuado para interceptar efectivamente durante ese momento. La mayor altitud ganada es una ventaja para los cazas atacantes y los bombarderos. Los mensajes que el grupo está interceptando significan que tiene suficiente altitud y está lo suficientemente cerca para atacar eficazmente. El mensaje que LR CAP (CAP de largo alcance) está interceptando significa que alguna CAP se acercaba, mientras que alguna volvió a la base y el grupo está interceptando con menos eficacia que si fueran todos a la vez. El mensaje de que el grupo CAP del área esta interceptando significa que el CAP fue extendido sobre un área grande y está interceptando

como LR CAP de manera poco sistemática. Ellos también pueden emplear grupos tácticos. Esto es que el líder del grupo, está tratando hacer y puede incluir un rebote, (que es, atacar desde arriba o con sorpresa), atacando a la cabeza en un ataque cortado, maniobrando para un ataque por la cola, u obteniendo una ventaja atacando en una formación de interceptación (que es, tratar de obtener sus aviones para disparar al enemigo, hasta que ellos puedan). Después este último mensaje es mostrado, los aviones intercambian disparos. Cada grupo es rompe en vuelos y estos se manejan por separado. Cada vuelo se rompe en aviones individuales y estos se manejan por separado. El cielo cubierto, el alcance del grupo atacante ha tenido para el vuelo, las características del líder del grupo, la altitud relativa y las características del avión, la velocidad y la maniobrabilidad principalmente ayudan a determinar la posición relativa y las condiciones bajo las cuales los pilotos individualmente operan.

Similares cálculos tácticos son hechos por cada piloto. Por lo tanto, aunque el ataque pueda ser una ventaja táctica el piloto puede no ser capaz de tomar ventaja de esto. Cuando los cazas atacan a los bombarderos, los mensajes identificarán al atacante y la dirección del ataque.

En el bombardeo, el cielo cubierto sobre el objetivo específico será mostrado. Cuando las formaciones de bombarderos regresen o las formaciones de cazas se rompan, un mensaje aparece ahora.

20.2 APÉNDICE B – TAMAÑO DE LAS ISLAS

Las islas que están en hexágonos sencillos están todas clasificadas como uno de los tamaños siguientes:

Tamaño	Límite de población (apilamiento)
Muy Pequeña	6.000
Pequeña	30.000
Media	60.000
Grande	Sin límite
Muy Grande	Sin límite

La siguiente tabla lista todas las bases del juego que están localizadas en las islas de hexágono sencillo, con su nacionalidad (al 7 de Diciembre de 1941), la localización del hexágono y el tipo de terreno.

20.3 APÉNDICE C – ESTRECHOS

Hay dos clases de estrechos en los lados de los hexágonos en el juego – los anchos y los angostos (estrechos). De estos dos, el estrecho angosto tiene un mayor efecto, por lo que se muestran aquí. Los estrechos anchos son numerosos – ellos están en algún lugar donde la ruta de movimiento entre dos hexágonos adyacentes está restringido (por ejemplo por penínsulas e islas), pero no tan restringido que los barcos estén forzados a navegar por un canal estrecho entre dos partes de tierra. Para una descripción detallada de los efectos de los dos tipos, ver la sección 4.2.1.3.

Los estrechos angostos están situados ente estos hexágonos:

104 , 57 (Shimonoseki) y 104 , 58

106 , 58 (Hiroshima/Kure) y 106 , 59

107 , 58 (Fukuyama) y 107 , 59 (Takamatsu)

107 , 59 (Takamatsu) y 108 , 58 (Okayama)
107 , 59 (Takamatsu) y 108 , 59 (Kobe)
113 , 61 (Yokohama/Yokosuka) y 114 , 60 (Tokio)
210 , 51 y 211 , 51
211 , 51 y 212 , 52 (Seattle)
218 , 69 (Mare Island) y 218 , 70 (San Francisco)
218 , 69 (Mare Island) y 219 , 69 (Stockton)
218 , 69 (Mare Island) y 219 , 70 (Alameda)
56 , 104 (Soerabaja) y 55 , 105
56 , 104 (Soerabaja) y 56 , 105
78 , 77 (Bataan) y 79 , 77 (Manila)
80 , 171 y 81 , 171 (Portsea)
81 , 171 (Portsea) y 81 , 172

20.4 APÉNDICE D – SEGURIDAD DEL JUEGO PBEM

War in the Pacific, Admiral's Edition™ contiene una función que informa al jugador de cual es el escenario que está jugando, si es una campaña oficial de ***War in the Pacific, Admiral's Edition™*** o un campaña diseñada por el usuario o si una campaña oficial ha sido modificada o dañada. Las posiciones de la 1 -25 están reservadas para las campañas oficiales sin editar. Estas campañas pueden ser editadas pero no guardadas en las campañas en las posiciones 1 – 25, solamente en las posiciones 26 y superiores. Tu puedes analizar el estado de tu campaña en la parte inferior de la Pantalla De Preferencias del juego. Los jugadores verán uno de los siguientes tres mensajes:

*Escenario del 1 – 25 – Nombre de la Campaña. Esta es una Campaña oficial de ***War in the Pacific, Admiral's Edition™***.*

o

Escenario de 26 – 199 – Nombre de la Campaña. Esta es una Campaña del usuario.

Si una campaña editada es encontrada en las posiciones 1 – 25 recibirás el siguiente mensaje:

*Atención: Esta Campaña oficial de ***War in the Pacific, Admiral's Edition*** ha sido editada lo cual podría dar lugar a un juego desequilibrado. Por favor, consulte con el otro jugador.*

El último mensaje indica que uno o más archivos de la campaña se han corrompido o que un jugador ha editado y reenumerado los archivos de una campaña oficial. El mensaje significa que más o menos los jugadores deben empezar la campaña otra vez. Si el mensaje persiste, el jugador Japonés volverá a instalar el juego y empezará de nuevo.

Para ayudar a los jugadores a protegerse contra los turnos que son jugados de nuevo para mejorar los resultados, nosotros tenemos diseñado nuestro sistema de reproducción para salvar todos los resultados del turno del juego. Esto significa que no importa cuantas veces el mismo turno sea jugado, los resultados siempre serán el mismo. Para asegurar la integridad de sus juegos PBEM, todos los jugadores ahora necesitan reiniciar su sesión ***War in the Pacific, Admiral's Edition™*** antes de proceder con un segundo turno del juego PBEM.

20.4.1 ARCHIVO DEL JUEGO GUARDADO

Nuestros archivos del juego guardados ya están comprimidos y cifrados cuando un turno del juego es guardado. Los jugadores obtienen muy poco en volver a reducir el tamaño por compresión con otros programas de compresión. El juego ahora salvará el juego PBEM en un archivo en el que defines el nombre para salvar el juego. Estos archivos están en tu extensión War in the Pacific \ SAVE directory and use a.wps

20.5 APÉNDICE E – ESTILOS DE JUEGO

War in the Pacific, Admiral's Edition™ es jugado por dos bandos, un bando es el Japonés y el otro bando es el Aliado. *War in the Pacific, Admiral's Edition*™ se juega al elegir una de las diferentes batallas o campañas conocidas como escenarios. Un escenario puede ser jugado por un una persona contra el ordenador, el ordenador contra el ordenador o por dos personas jugando contra ellas utilizando una variedad de estilos de juego posible. Los estilos de juego disponibles en *War in the Pacific, Admiral's Edition*™ son Dos – Jugador solitario y Juego por E- Mail (PBEM).

20.5.1 ORDENADOR CONTROLANDO A LOS JAPONESES / FUERZAS ALIADAS

Esta opción permite al jugador jugar con un bando mientras que el ordenador controla las fuerzas del otro bando. El oponente controlado por el ordenador debería dar a los jugadores un reto moderado de experiencia.

20.5.2 ORDENADOR CONTRA ORDENADOR

Este estilo de juego se utiliza generalmente por dos razones principales. La primera es para que los jugadores que editan o diseñan sus propios escenarios de batallas o campañas prueben sus diseños en el momento oportuno sin la necesidad de levantar a los oponentes dispuestos ayudarle. El segundo es para que un jugador simplemente vea el juego en acción y se de una idea sobre como el juego despliega el juego cuando está empezando a aprender el sistema. Mientras esta segunda opción puede tener interés, nosotros predecimos que los jugadores querrán saltar al juego en poco tiempo.

20.5.3 ASIENTO CALIENTE (HOT SEAT)

Dos jugadores desde el mismo ordenador pueden jugar cada uno contra el otro dando en los turnos al ordenador sus órdenes. Una vez los dos jugadores han hecho sus órdenes los dos jugadores pueden entonces comprobar los resultados juntos.

20.5.4 JUEGO POR CORREO ELECTRÓNICO (PBEM)

El PBEM permite a los jugadores jugar por turnos y enviarlos a sus oponentes vía Correo Electrónico. Una vez que encuentras a un oponente ambos necesitan elegir quien será el controlador de que fuerzas, el escenario o campaña a jugar y con que características opciones se jugará. El jugador Japonés debe empezar la partida y debe asegurarse de que selecciona las opciones elegidas que fueron acordadas por ambos jugadores antes de empezar. Una vez que todo esto está hecho y que la batalla está empezada al jugador Japonés se le solicitará una contraseña. NO OLVIDE su contraseña si lo hace no tendrá más remedio que empezar de nuevo. Cuando hayas terminado con tu turno automáticamente te llevará a la Pantalla de Guardar el Juego. Selecciona un espacio libre o un espacio antiguo que pueda ser borrado y sigue los siguientes dos pasos:

Da un nombre al juego con un número al turno que te permita saber fácilmente que turno es y que bando lo ha creado. (ejemplo: Aliados3, Jap3, Turno3a o Turno3j)

Ahora escribe cualquier nota y selecciona Guardar (Save).

El juego ahora guardará el juego PBEM en un archivo con el nombre previamente seleccionado por ti, estos archivos utilizan la extensión .wps. Nuestros archivos del juego ya están comprimidos y se obtiene muy poca ventaja si lo vuelves a comprimir con otro programa como el Winzip. El jugador ahora puede enviar el turno en un correo electrónico a sus oponentes. El archivo guardado puede ser encontrado el directorio principal del juego en la carpeta de guardar. Si el directorio por defecto fue utilizado al instalar el juego el archivo guardado creado nuevamente se encontrará en "C:\Matrix Games\War in The Pacific Admiral's Edition\Save".

Cuando el otro jugador recibe el correo electrónico con el juego guardado de su oponente necesita copiarlo en su carpeta de guardados. Para empezar a jugar el archivo guardado, comienza el juego y selecciona "Juego Cargar Guardados" ("Load Saved Game") desde el menú principal, mete tu contraseña y el turno comenzará.

El jugador Japonés necesita estar seguro de enviar su archivo guardado, así como de guardarlo en el espacio 001 el cual es el de repetir el combate. Si el repetir el combate no es enviado al jugador que recibe tu turno ¡no será posible que vea que sucede antes de su turno!

Los jugadores solamente pueden ver los mensajes e informes de su bando. Las animaciones están bloqueadas en el PBEM pero puede acelerarse presionando la tecla Escape (Esc).

La Repetición del Combate (Combat Replan) requiere que el jugador Aliado meta la contraseña correcta para obtener los informes generados por los Aliados.

Si la contraseña utilizada es incorrecta, solamente el Informe de Combate será generado.

Esto ha sido hecho para asegurarse que el contenido de los informes sea visible solamente por el jugador correcto.

Actualmente, todos los informes son generados y están disponibles para ambos jugadores.

21.0 NOTAS DE LOS DISEÑADORES

Esta sección detalla las "bambalinas de los escenarios" y las perspectivas de los distintos equipos envueltos en el desarrollo de War in The Pacific Admiral's Edition. Están incluidas las discusiones sobre las reglas y los añadidos a la Admiral's Edition así como las razones que están detrás de ellos. Cada equipo también ha incluido una lista de las fuentes en que basaron el desarrollo de War in The Pacific Admiral's Edition.

21.1 NOTAS DE DISEÑO DEL EQUIPO AÉREO

El Combate Aéreo en la Segunda Guerra Mundial fue dinámico y complejo. El intento de hacer justicia en un juego como War in The Pacific Admiral's Edition fue una tarea desalentadora, particularmente en lo limitado al nivel operacional. Con eso en mente, el Equipo Aéreo se puso a hacer los cambios que tuvieron un gran impacto mientras que se minimizaron los esfuerzos. Nuestro objetivo era inyectar realismo, dinamismo, y variación en el código usando una base de datos del mundo real en un amplio conocimiento del Combate Aéreo en la WWII.

La Disponibilidad de los aviones

Muchas reglas nuevas fueron añadidas para gobernar como el avión se comporta en la Admiral's Edition. Una de los objetivos del diseño del Equipo Aéreo fue el de reducir el número de aviones operacionales a la punta de lanza y reducir los efectos exagerados de las largas batallas aéreas. Las bajas operacionales se incrementaron. El soporte a la Aviación y los suministros fueron hechos más cruciales. El sobre apilamiento de las unidades Aéreas en una Fuerza Aérea fue ajustado a que cause ineficiencias que puedan inutilizar una Fuerza Aérea.

El Sistema de Maniobra

Las nuevas estadísticas de la Maniobra basadas en la altitud fueron añadidas para incrementar la variación en el sistema de Combate Aéreo. Un avión una vez que ha dominado todos los niveles ha sido modificado para que, bajo unas circunstancias adecuadas, pueda sorprender a un oponente superior antiguo maximizando su potencial en una banda de altitud donde sobresale. Las reglas nuevas han hecho que las llaves de la altitud y la velocidad aerodinámica modifiquen la maniobra del combatiente y la experiencia del piloto.

La Gestión de los Pilotos

Un sistema integral de las habilidades del Piloto marca, el fondo de reemplazo, y los mandos de entrenamiento fueron añadidos para permitir al jugador gestionar el fondo de los pilotos para optimizar los efectivos del fondo. Estos hombres fueron el alma de cada campaña ofensiva, ataque sorpresa, y la defensa desesperada en la WWII. Depende de usted para cuidar por ellos y asegurar que se les provee con cada combate la ventaja que necesitan para tener éxito. Desde el Entrenamiento Básico a las habilidades específicas para el combate crítico, el descanso y la relajación, la moral y la competencia del líder; en última instancia decidir como están preparados los aviadores de combate para cuando se reúnan con el enemigo.

El Combate Basado en la Incursión

Las incursiones ahora son la columna vertebral del combate Aéreo. En lugar de lanzar grandes masas de aviones sobre un hexágono objetivo para luchar, la coordinación de los aviones en las incursiones basadas en la selección de la altitud, el tipo de avión, el objetivo y el rendimiento. El efecto es de "paquetes" más pequeños de aviones que atacan esencialmente el mismo hexágono, posiblemente simultáneamente, pero que resuelven sus combates en una forma más local o táctica. La CAP ha sido ajustada para ser menos efectiva en el sentido general y que sea cada vez más eficaz con el radar y una base con unos suministros saludables y un apoyo a la Aviación. Algunas incursiones serán efectivamente interceptadas, otras no. No todas las incursiones serán sometidos a un sacrificio por la omnipresencia de la CAP. ¡Esperemos que sus hombres hayan sido bien entrenados y sean efectivos cuando encuentren al enemigo!

El Orden de la Batalla Aérea

El orden de la batalla aérea basadas en tierra ha sido reconstruido desde el principio. Los descuidos han sido corregidos y creados algunos nuevos sin duda. El nuevo, editor de gran alcance nos ha permitido trabajar un más rico y más completo orden de batalla aérea. Para bien o para mal, hemos elegido la veracidad histórica sobre la jugabilidad en la elaboración de las OOB aéreas. El jugador se dará cuenta que a medida que el juego progresa, muchas unidades aéreas se transforman cambiando el nombre, la composición y el tamaño. Sin embargo, el mayor impacto es indudablemente la introducción de la imposibilidad de retirada voluntaria de las unidades aéreas, representando la transferencia fuera del teatro así como a menudo la reestructuración de la fuerza de gran envergadura. Esto incluye el sistema de rotación de la USN y USMC a través del cual una unidad era disuelta completando su periodo de servicio, sobre la cual fue reformada con un personal nuevo. Si el jugador elige jugar con esta función activada, le espera un notable reducción de los niveles de fuerza sobre el curso del juego cara a cara del WitP.

Mientras que el código del aire – aire ha sido significativamente refundido, lo que el jugador no dudará en advertir lo primero es la introducción de los valores de maniobra repartidas sobre cinco bandas de altitud. Los jugadores triunfadores se familiarizaran con ellos con las fuerzas y debilidades de sus aviones en las distintas altitudes comparadas con las de los oponentes. Se advierte sin embargo, que la maniobra por si sola esta lejos de ser el final de todo combate aéreo. La velocidad del avión, su potencia de fuego, la capacidad de soportar el castigo, la habilidad del piloto, el radar y los números absolutos son de igual importancia.

Otro factor a considerar cuando se evalúa el rendimiento de un avión es sus índices de servicio. La edad, los tipos de aviones evaluados en la realidad tienden hacia una mayor

confiabilidad donde algunos tipos de aviones de nuevo diseño podrían tener su rendimiento superior frente a una menor confiabilidad.

Las tasas de reemplazos de los pilotos han sido significativamente incrementadas, pero con unos niveles de experiencia generalmente más bajos. La experiencia está a su vez influenciada por la cantidad de tiempo que el jugador permite entrenarse a los pilotos para invertir en el entrenamiento y en el número y calidad de los instructores dedicados al entrenamiento de pilotos por el jugador. Sin embargo, el jugador está obligado a proveer a los pilotos un entrenamiento adicional una vez que están asignados a las unidades de aviación del mapa.

Y cuidado de cómo se colocan esos aviones de reemplazo Holandeses. Con certeza las unidades de la USAAF y la RAAF también los actualizan y no hay los suficientes para todos.

El Arte en el Bando de la Aviación

El Teatro del Pacífico fue el escenario de una amplia gama de variantes de aviones y sus correspondientes esquemas de la pintura e insignias durante el curso de la guerra. El arte del dibujo en los aviones se refleja en este juego en esa variedad. A algunos aviones les fueron dados esquemas históricos y exactos que reflejan a las unidades actuales y a los aviones que sirvieron en el Teatro del Pacífico, mientras que otros aviones fueron representados con una pintura más estandarizada. En algunos casos, la información fue escasa y una interpretación de ese avión fue empleada utilizando las mejores evidencias a mano, y sin las limitaciones históricas del juego.

El duro ambiente del Teatro del Pacífico tuvo su efecto en la pintura del avión. A menudo, la pintura de calidad y las instrucciones desarrolladas a lo largo de la guerra faltaron. El avión pintado del mismo color se volvía rigurosamente diferente dado el rápido deterioro y la utilización dura que el avión soportaba. En bases distintas y a lo largo de la línea del frente las insignias se alteraban y la pintura a menudo era un prioridad baja, los boletines oficiales que informan sobre los cambios no siempre fueron claros, y las excepciones a las reglas se dio en todas las partes. Esta realidad está reflejada en el arte.

La mayoría de los aviones exhibieron el esquema de pintura y la insignia del momento en que entraron al servicio activo de combate. El F6F-3 Hellcat, por ejemplo, llevó las barras y estrellas con una línea roja y una tricolor del esquema de camuflaje de la US Navy el cual fue la apariencia típica de este avión cuando se vio su primer uso extendido en el verano de 1943.

21.2 NOTAS DE DISEÑO DEL EQUIPO NAVAL

Mercantes, Anfibios y embarcaciones Auxiliares

Todas las nacionalidades fueron investigadas y las clases reconstruidas desde cero. Para la mayoría de los tipos, las clases adicionales fueron añadidas para reflejar una presentación más detallada de ambos el barco modernizado y los tamaños de los barcos disponibles para el jugador.

Un cambio principal fue introducido en la forma de los conceptos de las clases de barcos "mercantes" o "pasajeros" (xAK y xAP) como distinción desde las clases equivalentes funcionales "navalizadas" (AK/AKA y AP/APA). Esto tiene un impacto significativo para ambos bandos en sus capacidades para diseñar las Fuerzas de Tarea Anfibia, hechas con embarcaciones con capacidad anfibia.

Aunque todos los tipos pueden participar en una Fuerza de Tarea Anfibia, solamente las clases "navalizadas" reciben bonos anfibios. Las reglas de conversión especiales y las oportunidades de bonificación permitirían al Japón convertir ciertos tipos de sus mercantes en transportes de tropas (casi APs). Las oportunidades de bonificación aplicadas en el periodo de la guerra temprana mientras que las conversiones temporales especiales se aplican siempre.

Los barcos mercantes no más grandes se convierten en la gama completa de tipos de barcos Auxiliares disponibles. Las conversiones están limitadas a la conversión de "clase por clase" y están más limitados por las consideraciones y prácticamente por un mundo real; así que un barco mercante de los US C2 solamente puede convertirse en un clase Auxiliar basado en el casco del C2 (de igual forma para el Japón).

Las conversiones de mercantes ahora están basadas en los datos del editor, y permiten a los barcos mercantes más pequeños convertirse en uno o más tipos de embarcaciones Auxiliares más pequeñas, como los minadores, dragaminas, lanchas patrulleras, minadores auxiliares, y similares. El tiempo y el los requerimientos del tamaño del astillero para las conversiones individuales ahora son gobernadas por el editor y los datos introducidos más que el ser uniforme a través de las conversiones.

Los Combatientes de Superficie de la IJN (Marina Imperial Japonesa)

Todos los Combatientes de Superficie de la IJN fueron investigados y las clases reconstruidas desde cero. Muchos errores menores y omisiones desde la reserva fueron corregidos así. Para la mayoría de los barcos, las actualizaciones adicionales fueron añadidas para reflejar una mayor presentación detallada de los cambios hechos en los barcos durante la guerra.

En cuanto a las conversiones, la conversión histórica del Mogami a un crucero explorador está representada como es expandido su grupo aéreo. El Kitakami y Oiii tienen varias transformaciones incluidas, la primera refleja su transformación a cruceros de transporte y finalmente reflejan la última transformación de la guerra del Kitakami a un portaaviones Kaiten. Históricamente los cruceros antiaéreos transformados están incluidos por el Maya u el Isuzu. Las históricas conversiones parciales a cruceros antiaéreos están incluidas para la mayoría de los Cruceros Ligeros Japoneses. La única conversión no histórica incluida es la del Tatsuta y Tenryu. Hemos permitido a estos dos Cruceros Ligeros tener sus planificaciones para convertirse en Cruceros Ligeros Antiaéreos. Hubo en realidad dos planes diferentes para transformar estos dos cruceros de la preguerra, pero ninguna conversión se llevo a cabo. Hay una vía de actualización incluida sin la asunción de estas conversiones y una vía separada permite al jugador realizar las transformaciones.

De igual modo, los Destruyores, los Acorazados y los pequeños combatientes fueron reformados en concordancia con los datos disponibles. Esto condujo a una reorganización de los Destruyores y las clases bajas. Los Combatientes De Superficie de la IJN OB incluidos todos los barcos construidos antes de Agosto de 1945. Este fue hecho en concordancia con la decisión de acciones para adherirse a este concepto y también la decisión por el entonces Líder del Equipo Naval conforme a esta decisión.

Los portaaviones y submarinos de la IJN (Marina Imperial Japonesa)

En ambos casos, la estructura completa de las clases fue demolida y reconstruida desde cero. Por necesidad, varias mejoras de los portaaviones Japoneses son meras conjeturas (p.e. el Midway 4), pero nos hemos esforzado para hacerlas lo más históricas posible. Lo mismo pasa con los submarinos, donde hemos añadido las mejoras adecuadas AAA y el radar, así como los torpedos suicidas Kaiten del final de la guerra.

Las Ordenes Navales de la Batalla

El OOB naval Aliados representa un intento de ilustrar los diversos cambios en los barcos de guerra Aliados durante la Segunda Guerra Mundial. Si a menudo se ha dicho que no hubo dos submarinos Americanos iguales al final de la guerra, pero en realidad lo mismo es verdad para los barcos de guerra de superficie. Los diferentes conjuntos de radar y los diferentes montajes de artillería están representados. Atrás quedaron los montajes genéricos de 5in/38 de las embarcaciones de superficie de los U.S.; ahora están representados por piezas específicas con diferentes capacidades, alcances, poder de fuego, etc. Otras clases están casi divididas aparte, como los acorazados de la clase New Mexico. Ya no se trata de que todos terminen la guerra de la misma forma. Durante la Segunda Guerra Mundial se terminaron con los tres conjuntos de diferentes armamentos y ahora sucede lo mismo. Sin embargo, como en al menos un caso,

no se debió a las órdenes del comandante (el USS Mississippi perdió una batería de 5 pulgadas para ganar todos los cañones de 5 in/25 Antiaéreos con insistió su Capitán). La opción existe para los jugadores para seguir el mismo procedimiento. Ahora serán los jugadores, con los planes de conversión posibles, los que deciden que partes de la historia fueron las más apropiadas.

21.3 NOTAS DEL EQUIPO DE DISEÑO DE TIERRA

Militares de los Estados Unidos

Mucho trabajo se hizo con imparcialidad para evaluar la fuerza y la experiencia de la unidad a través de todas las nacionalidades. “Cincuenta” se marcó como la norma del nivel de experiencia más alto que una LCU podía lograr, sin estar en combate. Las excepciones fueron hechas para las unidades de élite. Los rendimientos de las armas fueron mejor alienados (ejemplo: todas las ametralladoras del calibre .50 ahora tienen el mismo límite). Incluso los fusiles individuales fueron considerados y sus valores todos en el índice de la potencia de fuego del pelotón. Uno de los mayores cambios fue el contar las ametralladoras de calibres pesados y medios como dispositivos independientes.

Para los Estados Unidos, las ametralladoras asignadas dentro de los regimientos u organizaciones más pequeñas son contadas como armas de “infantería”, en la secciones de dos. Otras ametralladoras son contadas como “antiaéreas”, en secciones de cuatro. Como resultado de ello, las Divisiones de los Estados Unidos, equipadas generosamente con las MGs, tienen una potencia de fuego mayor que lo que sus “valores de asalto” pueden sugerir.

Hay Equipos de Combate no Regimentales (RCTs) en AE. Un RCT es un regimiento de infantería, con artillería incorporada, antiaéreos e ingenieros. Desde que todas las armas individuales y los batallones de ingenieros están en el juego, es el jugador el que monta sus propios RCTs.

A excepción de las unidades de infantería, el Ejército de los Estados Unidos abolieron el sistema de regimientos durante la Segunda Guerra Mundial. Los batallones por separado fueron montados temporalmente en “grupos” según los necesitaban. En AE, para no abrumar a los jugadores con el gran número de unidades de tierra, la estructura de los regimientos está retenida donde es práctica. La separación en batallones llega después de la guerra combinada dentro del “regimiento” e incluso en las unidades tamaño “brigadas”.

Las fuerzas de la base son resumidas. Los Estados Unidos tienen tres tipos básicos. Las fuerzas de apoyo a las bases del “Ejército” una “división ampliada” de LCU, pero pocas aviones. Las fuerzas de apoyo a las bases “Navales” y “Aéreas” con pocas tropas, pero provistas de más apoyo naval o aéreo, respectivamente.

Una revisión previa del juego de los servicios y de las unidades sería recompensado. Los jugadores encontrarían tanques lanzallamas; batallones de ingenieros civiles de la marina que desaparecen con la llegada de los Seabees; ciertos regimientos de infantería americana que están reforzados con tanques “Anfibios”; unidades de la defensa de puertos que actualizar; unidades de caballería con TO&Es únicos, y mucho, mucho más.

Fuerzas de la Commonwealth

Mucho trabajo se hizo con imparcialidad para evaluar la fuerza y la experiencia de la unidad a través de todas las nacionalidades. “Cincuenta” se marcó como la norma del nivel de experiencia más alto que una LCU podía lograr, sin estar en combate. Las excepciones fueron hechas para las unidades de élite. Los rendimientos de las armas fueron mejor alienados (ejemplo: todas las ametralladoras del calibre .50 ahora tienen el mismo límite). Incluso los fusiles individuales fueron considerados y sus valores todos en el índice de la potencia de fuego del pelotón. Uno de los mayores cambios fue el contar las ametralladoras de calibres pesados y medios como dispositivos independientes.

Secciones de Combate de la Commonwealth (CW)

Para la CW hay 3 tipos de secciones de combate principales: La infantería (por lo general 10 – 12 hombres componían la sección de fusiles de la infantería normal), las secciones Bren (la mayoría de los Batallones de la CW tienen Secciones de Asalto o Bren que contienen 3 Bren o equipos de Asaltos - - en el juego, cada una está basada en una sección sencilla de 3 LMG y puede ir montado o desmontado en el TOE (Tables of Organization and Equipment) (Tablas de Organización y Equipamiento) Jungla representado por otros apoyos motorizados o no motorizados), y las ametralladoras de apoyo asignadas en secciones de dos. Otras ametralladoras son contadas como “antiaéreas”. El resultado final es que las Divisiones de la CW tienen relativamente un poder de fuego de la sección débil ya que la gran parte de la potencia de fuego de un Batallón de Infantería se encuentra en las secciones Bren y Vickers.

Puntos de Interés Especiales de la CW

- » Los Británicos tienen unos reemplazados deliberadamente bajos y será difícil mantener su fuerza. Los jugadores que confiarían en las secciones excedentes liberadas por la “Indianización” de las Divisiones Indias.
- » Las unidades Indias presumen de la mayores mejoras comprendidas en las series de la TOE durante la guerra incluyendo un incremento a 10 Batallones al final de la guerra, reduciendo el número de Batallones de Infantería Británicos según evolucionaban las Divisiones de la Indianización. Hay también actualizaciones motorizadas especiales para las Divisiones 17ª y 19ª.
- » Los Australianos tienen el TOE de la Jungla que entra en servicio por la vuelta de la AIF (Australian Imperial Force) (Fuerzas Imperiales Australianas) y algunas Divisiones CMF (Central Mediterranean Force) (Fuerza del Mediterráneo Central).
- » La mayoría de las unidades están reflejadas como Grupos de Brigada en donde ellas están puestas independientes. Las unidades más pequeñas que las Brigadas operan como destacamentos y necesitan de apoyo adicional para las campañas de largo plazo.
- » Las fuerzas de la base están resumidas. La CW tiene cinco tipos básicos:
- » Las LCU de apoyos de las fuerzas de la base del ejército, pero no aviones.
- » Apoyos de las fuerzas de la base naval con pocas tropas, pero provista de apoyo naval.
- » Pequeñas fuerzas de las bases avanzadas para actuar en apoyo de los ataques.
- » Guarniciones estándares en las fuerzas de las bases aéreas capaces de apoyar a 1 – 2 escuadrones de aviones con baterías integradas de artillería antiaérea ligera y artillería antiaérea pesada.
- » Fuerzas de la base para los grupos aéreos nodales más grandes capaces de apoyar un ala aérea de la CW con un Regimiento de cañones de artillería antiaérea pesada y de artillería antiaérea ligera y tropas de apoyo.

21.4 NOTAS DEL EQUIPO DE DISEÑO DE LOS MAPAS

Para War in The Pacific, Admiral's Edition, un mapa para el juego completamente nuevo ha sido creado. El mapa se diferencia del mapa original del War in the Pacific en un número de formas importantes:

- » El mapa está dibujado utilizando una escala diferente: 40 millas náuticas por hexágono (ver abajo).

- » Una forma de movimiento “fuera del mapa” se ha provisto para el jugador Aliado, permitiéndoles mover las unidades entre los bordes exteriores del mapa principal (ver abajo).
- » Hay más tipos de terrenos.
- » Las carreteras y los ferrocarriles son ahora distintas redes de transporte, por lo que es posible que allí esté uno o ambos tipos de enlaces para conectar dos hexágonos. Las redes de ferrocarril permiten movimientos más rápidos, pero las unidades deben estar en el modo Estratégico para usarlas.
- » Hay una gran parte del Océano Índico representado en el mapa el cual permite una representación más realista de la navegación y de los convoyes en esta parte del mapa.

Escala del Mapa y proyección

La escala utilizada para War in the Pacific Admiral Edition es de 40 millas náuticas por hexágono. El mapa está dibujado utilizando la proyección Equidistante Azimutal, con una proyección con un punto medio a 153 grados Este, 12 grados Norte (cerca de la isla de Eniwetok en las Islas Marshall). Esta situación también es el punto medio del mismo mapa.

El mapa entonces fue ajustado de varias maneras: se comprimió un 5% horizontalmente para igualar el la vertical estirada de los hexágonos utilizados en War in the Pacific (los cuales no son verdaderos hexágonos), entonces con otro 5% global para disminuir los errores de la distancia promedio de base a base. Como resultado de estos ajustes, y de la utilización de una proyección constante, los errores en la distancia son, en conjunto, más bajos que en el mapa original de War in the Pacific.

Por último, la India y América del Norte, los cuales están localizados en los extremos del mapa, y están por lo tanto sujetos a las mayores distorsiones, fueron reformados por la compresión de ellos para hacer sus distorsiones menos evidentes. De Esto también resulta en que las distancias entre las bases en estas áreas son más exactas. Estas modificaciones resultan dan lugar a errores ligeramente más grandes en las distancias navales entre los puertos en la India o Norte América y otros lugares. En la vista del diseñador del mapa, esto es un compromiso aceptable, el cual provee una mayor exactitud en las distancias terrestres en la India y Norte América, así como un mejor aspecto estético.

El Movimiento “Fuera del Mapa”

El sistema de movimiento “fuera del mapa” está diseñado para simular la capacidad de los Aliados de transferir unidades (de tierra, mar y aire) entre los teatros transciendo vía el Océano Atlántico, y más tarde el Mar Mediterráneo. El sistema también sustituye la transferencia directa que fue posible entre la Costa Este de Estados Unidos y el teatro CBI (China, Birmania, India) en el juego original.

El sistema funciona dividiendo el mapa en dos áreas generales: El mapa principal, el cual contiene un área similar al mapa original de War in the Pacific, y varias áreas pequeñas dispuestas alrededor de los bordes del mapa Principal que representan varios lugares clave en todo el mundo. Estos lugares, los cuales son llamados áreas porque no están en partes del mapa principal, solamente están para la utilización por el jugador Aliado. Las unidades Aliadas de mar, tierra y aire pueden moverse entre áreas “fuera del mapa” conectadas, y entre áreas fuera del mapa y conectadas a los bordes del mapa principal. Estas áreas “fuera del mapa” también son importantes fuentes de suministros y combustible para el jugador Aliado, representando el envío de estos productos a los teatros del Pacífico y de CBI (China, Birmania, India) desde cualquier lugar.

Recursos y Producción

El sistema de producción en el Admirals Edition es más complejo que en el juego original. No se han añadido nuevos tipos de recursos o suministros, pero hay nuevas instalaciones de producción que hacen al sistema más completo que antes. Estos nuevos dispositivos son la instalación de la “Industria Ligera” y la instalación de “Refinería”.

La instalación de la “Industria Ligera” necesita la entrada de puntos de recursos, y genera puntos de suministros. Estas instalaciones representan a pequeña escala la industria ligera, incluyendo la producción de comida. Estas instalaciones están situadas en las bases en proporción al nivel de la población del área y el desarrollo industrial de la nación donde estén localizadas. Debido al requerimiento de proveer con puntos de recursos a la Industria Ligera, la utilización de los puntos de recursos por los centros de mano de obra ha sido eliminado.

La instalación de “Refinería” requiere de la entrada de los puntos de petróleo y genera puntos de combustible y una pequeña cantidad de puntos de suministros (los puntos de suministros representan los requerimientos de combustible para usos ni militares ni navales, como el combustible de la aviación y la gasolina / gasoil). Las Refinerías generalmente están situadas en el mismo lugar que los centros de producción de petróleo, especialmente en las Indias Occidentales Holandesas.

Debido a la incorporación de las Refinerías, las instalaciones de la Industria Pesada ahora necesitan combustible en vez de petróleo como consumo, de modo que el petróleo ahora pasa por un paso adicional cuando es utilizado por la producción industrial. Los centros de petróleo producen petróleo, el cual es procesado por las refinerías para crear el combustible, el cual en un turno es consumido por la Industria Pesada. Esto reemplaza la entrada directa de petróleo en la Industria Pesada del juego original. Como resultado, el combustible ahora se necesita para los dos propósitos principales – hacer marchar la economía y los envíos. Los jugadores (especialmente el jugador Japonés) ahora deben equilibrar estas dos necesidades cuando distribuya el combustible. Este sistema también necesita que los jugadores mantengan un conjunto de refinerías trabajando para asegurar la adecuada producción de combustible para la industria y el mantenimiento de sus embarcaciones.

Otro de los cambios principales es que el volumen de puntos de recursos requeridos por la industria para expandirse es mucho mayor. Esto coloca una carga mucho más realista en los requerimientos de los transportes para mover los recursos desde sus lugares de producción (centros de Recursos) a sus lugares de consumo (la Industria Ligera y la Industria Pesada). La producción que sale de los centros de recursos ha sido incrementada en la misma proporción para mantener un equilibrio entre la producción de recursos y su consumo. Este incremento en la salida de recursos y consumo refleja más exactamente el volumen de las materias primas necesarias para mover las economías civiles y militares de los poderes en los tiempos de guerra. Los volúmenes altos representan las materias primas necesarias para producir todo el material de guerra, incluyendo los aviones, barcos, vehículos, equipamiento, armamento y municiones, así como todo el material necesario para mantener y mover a las propias economías, incluyendo los suministros a la población civil. Solamente una pequeña parte del total de recursos que entran vuelven disponibles como suministros en tiempo de guerra para las fuerzas armadas (“puntos de suministro” en el juego) en comparación al juego original, en el cual hay un índice de más o menos 1:1 entre los dos.

La Economía Japonesa

El imperio Japonés comienza la campaña del juego – Diciembre 1941 – con una gran autosuficiencia en recursos gracias a la gran cantidad de centros de recursos que tiene disponibles en sus posesiones imperiales – Sakhalin, Formosa, Corea, Indochina, la China ocupada y especialmente en Manchukuo – aunque todavía debe transportar estos grandes volúmenes de recursos a Japón.

En petróleo y combustible, sin embargo, los Japoneses son muy deficientes. A pesar de que empiezan con grandes reservas de petróleo y combustible, si las nuevas fuentes no son capturadas y explotadas – especialmente esas de las Indias Occidentales Holandesas –

entonces, dependiendo de cuan rápidamente se gaste el combustible en la navegación, las reservas de combustible se agotarán después de dos años. Es esencial, por lo tanto, que el Japonés capture y explote los centros de producción y las refinerías disponibles en las Indias Occidentales Holandesas para al menos hacer lo posible para que su economía de guerra continúe operando a pleno rendimiento sobre un largo plazo. Algo de petróleo también está disponible en Birmania, pero no está tan cerca de Japón y debe ser transportado sobre una gran distancia.

Las fuentes adicionales de recursos, como los de las Indias Occidentales Holandesas, Malasia, Las Filipinas o China, también necesitan ser aseguradas para permitir cualquier expansión importante de la industria Japonesa.

Aunque los Japoneses tienen recursos adecuados a su disposición, el principal consumidor de estos recursos es la economía doméstica Japonesa en el propio Japón. Esto significa que hay una necesidad de una cantidad muy grande de transporte marítimo necesario para mover estos recursos desde cualquier lugar de Asia a Japón.

La Economía Aliada

Norte América (los Estados Unidos y Canadá) son totalmente autosuficientes en recursos y petróleo. Una gran cantidad de combustible y suministros están disponibles en las bases de fuera del mapa en el Este de los Estados Unidos, desde las cuales son transportados por ferrocarril a donde son necesarios en la costa Oeste de los Estados Unidos. Una gran cantidad de combustible es también generada por la enorme refinería de petróleo de Los Ángeles.

La única área de los Estados Unidos que no es autosuficiente es Hawaii, la cual necesita algunos recursos para ser embarcados hacia ella para la pequeña cantidad de Industria Ligera que está localizada allí.

En el extremo Occidental del mapa del juego, bordeando el Océano Índico, las bases de fuera del mapa de Abadan y Ciudad del Cabo (Cape Town) proveen una gran cantidad de combustible y suministros respectivamente. La base de Abadan representa las grandes fuentes de petróleo, e instalaciones de producción de combustible, que los Británicos controlan en Irak y Persia.

La India es rica en recursos, y tiene una buena cantidad de industria Ligera y Pesada, pero necesita importar el combustible para abastecer a su Industria Pesada y para los requerimientos del transporte. Este combustible puede ser proporcionado por Birmania, o ser embarcado desde Abadan en el área fuera del mapa.

Australia y Nueva Zelanda, como la India, generan un exceso de recursos, pero son deficientes en petróleo y combustible. El combustible debe ser importado desde cualquier lugar, como Abadan o los Estados Unidos, para permitirles a sus Industrias Pesadas funcionar a pleno rendimiento y para proporcionar combustible para el transporte en estas áreas.

China tiene una modesta capacidad industrial con la que puede proporcionar algunos suministros, pero no en grandes cantidades. Por lo tanto es importante proporcionar suministros adicionales a China, ya sea a través de mantener abierta la Carretera de Birmania, o por vía aérea. Estos suministros adicionales serán un gran beneficio para las fuerzas de China.

Las partes de la Unión Soviética incluidas en el mapa (Siberia) contienen una gran cantidad de recursos y alguna industria y petróleo. Además, una gran cantidad de suministros están disponibles en las bases del área fuera del mapa de la "Unión Soviética", las cuales representan la asignación de los suministros militares para Siberia desde cualquier lugar en la Unión Soviética.

Grandes cantidades de recursos, y especialmente petróleo, están disponibles en las Indias Occidentales Holandesas, en Sarawak / el Norte de Borneo y en Birmania. No son necesarios para que funcionen las economías Aliadas, las cuales principalmente se abstraen, pero un

jugador Aliado que tiene la iniciativa de tratar de negar estos recursos a los Japoneses, quienes los necesitan. Esta negativa de recursos, y especialmente petróleo y combustible, constituye uno de los ejes principales de la estrategia Aliada para derrotar a Japón.