

NOTA :

Hola a todos:

Parece que no existe ninguna traducción del manual del Tutorial de "WAR IN THE PACIFIC. The Struggle against Japan 1941-1945" al Español, así que aquí está mi pequeña aportación. Esta traducción contendrá inevitablemente errores de estilo así como otros de bulto (supongo), pero sencillamente no sé hacerlo mejor. Tampoco he pretendido hacer una obra de arte, sino simplemente ofrecer una pequeña ayuda a aquellos que por no saber nada de Inglés la necesiten. Además en mi descargo diré que aún no he podido jugar al citado juego; así que sean compasivos y supongan que los errores se deban a eso...

Cuando aparezca en el texto "(¿?)" significará que no estoy seguro de haberlo traducido correctamente, (se entiende que MENOS SEGURO de lo habitual, claro)].

En fin, gracias por vuestra comprensión, un saludo y ¡a jugar!

(Pg.4) **1.0** **INTRODUCCIÓN**

Bienvenidos al Tutorial de "War in the Pacific". Este Tutorial está dividido en tres secciones; Principiantes, Intermedios y Avanzados. Esto se ha hecho así de modo que los jugadores que tengan experiencia con "uncommon Valor" pueden saltarse la sección para Principiantes hasta secciones más avanzadas.

Las notas serán usados para proveer especial información y para identificar los cambios respecto a "uncommon Valor. Las notas estarán escritas en azul.

Las advertencias serán usadas para identificar ciertas opciones del juego que pueden causar serios problemas si el jugador no está totalmente enterado de cómo usarlos. Los avisos estarán escritos en rojo.

Descargo - Debido a que este Tutorial ha sido desarrollado al mismo tiempo que el juego, algunos de los gráficos en el Tutorial pueden estar ligeramente obsoletos. También, este documento usa la palabra "Windows" (ventana) para describir los varios pop-ups, mientras que el manual usa la palabra "Screen"(pantalla).

Recomendación- Al tiempo que completes las órdenes para cada bando, guarda el juego. Cada vez que lo guardes el juego, usa una nueva rendija. De esta manera puedes volver atrás y revisar el turno si es necesario.

(pg. 4) **1.1** **PRINCIPIANTES**

Esta primera sección es la más detallada. Te llevará paso a paso a través de varios turnos dando ejemplos de casi cada tipo de operación junto con algunas razones (para haber actuado así). La primera vez que una operación es tratada aparecerá un gráfico con las áreas de interés remarcadas y un párrafo con las razones lógicas que subyacen a ese

movimiento. A medida que las operaciones se repitan, la cantidad de información detallada será menor y menor.

(pg. 4) **1.2 INTERMEDIOS**

La segunda sección contiene un listado de casi cualquier operación del juego con un ejemplo de cómo realizarla usando el escenario del Tutorial

(pg. 4) **1.3 AVANZADOS**

La tercera sección dispone de varios tests, los cuales le darán al jugador la oportunidad de examinar los más finos detalles de la mecánica del juego.

Nota: El escenario del Tutorial está establecido para permitir a los jugadores realizar sus propios tests. Al principio del turno 1 cada barco está anclado y cada grupo aéreo está fijado en entrenamiento. Esto permite a los jugadores establecer situaciones controladas en las cuales realizar sus tests. Por ejemplo, si tú querías fijar una batalla de portaviones sin interferencia de bombarderos basados en tierra, tú puedes fácilmente hacerlo.

(pg.5) **2.0 ANTECEDENTES.**

El área alrededor de Saipan (Figura 1) fue escogida para el Tutorial. Por razones del ejemplo ciertas cosas fueron añadidas a este escenario que no aparecerían en un escenario real. Por ejemplo, Palau tiene industria pesada junto con recursos y petróleo de forma que la opción de Ataque Urbano pueda ser demostrada. Por razón de estos añadidos, algunos resultados pueden estar un poco sesgados.



El escenario del Tutorial tiene muchos más barcos en él de los que son necesarios para este Tutorial. Esto fue hecho a propósito de forma que los jugadores puedan tener un poco de diversión con este escenario. Si tú estas buscando una enorme batalla de portaviones no busques más. Una puede fácilmente ser creada usando este escenario del Tutorial.

(pg. 6) **3.0 EMPEZANDO**

Carga el Tutorial (escenario nº1) como un juego Uno contra Uno usando los siguientes ajustes.

3.1 OPCIONES DE REALISMO

Fija las opciones de realismo a lo siguiente:

- .Doctrina japonesa de submarinos (¿?)----- No
- .Humo de guerra -----No
- .Efectos avanzados de Clima -----Sí
- .Control aliado de daños -----Sí
- . No variar el turno, si es un turno primero histórico
- .Primer turno histórico-----No
- .Sorpresa del 7 de Septiembre-----No
- .Refuerzos-----Por defecto

3.2 OPCIONES DE JUEGO

Fija las opciones de juego a lo siguiente:

- .Informes de combate-----Sí
- .Operaciones submarinas automáticas (¿?)-----No
- .Radio de movimiento de grupos operativos-----Sí
- .Radio de movimiento de aeroplanos-----Sí
- .Establecer todas los servicios/funciones/instalaciones (¿?)-----No
- .Modernización automática-----Sí
- .Aceptar reposiciones-----Sí
- .Ciclo de turnos-----1 día
- .Dificultad de la Inteligencia Artificial-----Por defecto

3.3 PREFERENCIAS

Fija las preferencias a lo siguiente:

- .Estilo de mapa-----con hexágonos (¿?)
- .Detalles de los lados del hexágono (¿?)-----No
- .Mostrar animaciones de combate-----Sí
- .Mostrar resúmenes de los combates-----Sí
- .Mostrar nubes-----Sí
- .Todo el resto-----Por defecto

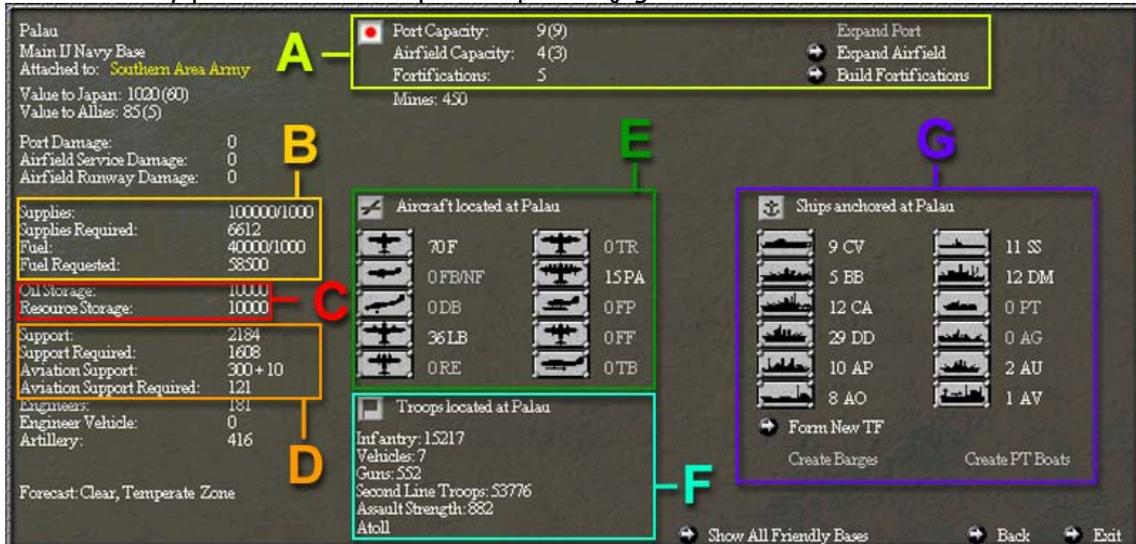
(pg-7) **4.0 PRINCIPIANTES**

Esta sección es para los principiantes. Da instrucciones detalladas y ejemplos de la mecánica del juego. Jugadores experimentados pueden también usar esta sección para familiarizarse con algunas de las nuevas características de WitP.

(pg.7) 4.1 PRIMER TURNO JAPONES

4.1.1 PALAU (52,67)

Para empezar selecciona Palau (52,67). Palau es la principal base japonesa. La ventana de información de la base (figura 2) contiene abundante información sobre la base seleccionada y provee de varias opciones para el jugador.



El manual del juego cubre la siguiente información en detalle pero por razones de este Tutorial se ofrece una breve revisión.

(pg. 8)

A) Ampliar

.- Ampliar el puerto—Esto alargará el puerto en 3 más su tamaño máximo, el número entre paréntesis. El puerto de Palau está ya a su tamaño máximo así que esta opción no está disponible.

.- Ampliar el aeropuerto—Esto alargará el aeropuerto en 3 más el número entre paréntesis. Palau puede ampliar su aeropuerto hasta la tamaño 6.

.- Construir fortificaciones—Esto construirá fortificaciones hasta un máximo de 9.

Nota: Puertos, aeropuertos, y fortificaciones nunca pueden ser ampliados más allá de 9. Como quiera que sea, unos pocos puertos empiezan el juego con un tamaño de puerto 10. Estos representan los puertos más importantes que tardan años en ser construidos.

Nota: si amplias un puerto o aeropuerto mas allá de su tamaño máximo, tomará más tiempo y costará más. Por ejemplo, un puerto tiene una capacidad actual de 3(8). Costará la cantidad normal de suministros y tiempo en construirlo hasta el tamaño 8. El coste de construirlo desde tamaño 8 hasta 9 será mayor. La regla de +3 no significa que puedas construirlo hasta tamaño 11. Esto es usado para limitar bases más pequeñas. Por ejemplo, un puerto tiene una capacidad actual de 1(3). Puedes ampliarlo hasta tamaño 3 a un coste normal y desde 4 hasta 6 a un coste más alto

B) Estatus de los suministros(¿provisiones/reservas?)

. Suministros - Suministros en mano / Suministros recibidas cada turno. Palau tiene 100.000 suministros en mano y recibirá 1.000 adicionales cada turno.

. Suministros requeridas - La cantidad de suministros requeridos por la base para funcionar apropiadamente.

. Combustible - Combustible en mano / combustible recibido cada turno. En Palau hay 40.000 unidades de combustible en mano y recibirá 1.000 unidades adicionales cada turno.

. Combustible requerido - Usado para la función de auto-convoy.

C) almacenamiento (solamente en escenarios largos donde la producción es activada)

. Almacenamiento de petróleo - La cantidad de petróleo almacenado en esta base. Palau tiene 1.000 unidades de petróleo almacenadas.

. Almacenamiento de recursos - La cantidad de recursos almacenados en esta base. Palau tiene 1.000 unidades de recursos almacenados

D) apoyo (asistencia ¿?)

. Apoyo - El número de tropas de apoyo en la base. Palau tiene 2.184 tropas de apoyo

. Apoyo requerido - La cantidad de apoyo necesitado para que las LCUS (unidades de combate terrestre) operen eficientemente en esta base. Las LCUS estacionadas en Palau solamente necesitan 1608 unidades de apoyo para estar en buena forma

(pg. 9)

. Apoyo para aviación - El número de tropas de apoyo a la aviación en esta base. Palau tiene 300 + 10 unidades de apoyo a la aviación. Date cuenta del +10 al lado de los 300 en la figura 2. Este es el apoyo adicional para hidroaviones (¿?) provisto por uno de los barcos anclados en Palau.

. Apoyo para aviación requerido - La cantidad de apoyo para aviación necesitado para que las unidades aéreas operen eficientemente en esta base. Los grupos aéreos estacionados en Palau solamente necesitan 121 unidades de apoyo para tener plenitud de apoyo.

NOTA: Una vez que una base tenga 250+ unidades de apoyo para aviación cualquier número de aeroplanos pueden operar desde esta base, sujetos a las limitaciones del tamaño del aeropuerto

E) Unidades aéreas - Aeroplanos localizados en (nombre de la base) - Seleccionando el botón del icono del aeropuerto aparecerá un listado de las unidades aéreas localizadas en esta base.

F) LCUS - Tropas localizadas en (nombre de la base) - Seleccionando el botón del icono de la bandera aparecerá un listado de las LCUS

G) GESTIÓN DE FUERZA OPERATIVA (TF)

. Barcos anclados en (nombre de la base) - Seleccionando el botón del icono del ancla aparecerá un listado de barcos anclados en la base. Los barcos anclados reciben especiales beneficios y restricciones (ver el manual del juego para más información sobre barcos anclados)

. Formar nuevas TF - Esto abrirá la ventana de creación de TF

. Crear Barcazas (¿?) - Este botón aparecerá activo cuando las barcazas estén disponibles. Cuando es seleccionado se formará una TF con barcazas.

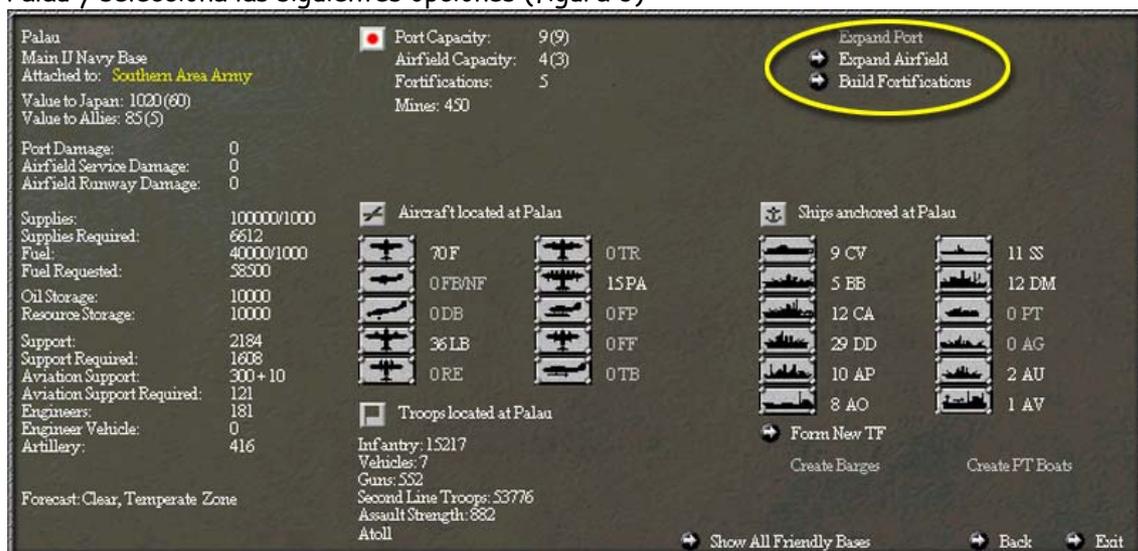
. Crear Lanchas Patrulleras (¿?) - Este botón se volverá activo cuando las lanchas patrulleras estén disponibles. Cuando es seleccionado, se formará una TF con lanchas patrulleras

(pg. 10)

4.1.1.1

AJUSTES DE LA BASE PALAU

Acción - Selecciona el hexágono 52,67 para traer la ventana de información de la base de Palau y selecciona las siguientes opciones (figura 3)



.- Ampliar aeropuerto

.- Construir fortificaciones

NOTA: Una vez seleccionado, debería leerse "parar la ampliación del aeropuerto", y "parar la construcción de fortificaciones".El puerto está a su tamaño máximo, así que la opción de ampliarlo no está disponible. Debido a que el puerto de Palau tiene un tamaño de 9, el jugador japonés podrá recargar minas y torpedos en este puerto.

Lógica - Palau tiene plenitud de suministros y no es el principal objetivo de la invasión aliada, así que aprovecha el tiempo y amplía sus instalaciones. Dado el suficiente tiempo el aeropuerto de Palau podría ser ampliado hasta tamaño 6 y las fortificaciones podrían ser construidas hasta tamaño 9

(pg. 11)

4.1.1.2 UNIDADES AEREAS EN PALAU

Hay varios diferentes modos de ver y dar órdenes a las unidades aéreas estacionadas en Palau. Puedes seleccionar la base y entonces mirar cada unidad seleccionando su icono al pie de la pantalla (figura 4) o puedes ser un listado de unidades aéreas seleccionando el icono del aeropuerto en la pantalla información de la base (sección E de la figura 2).

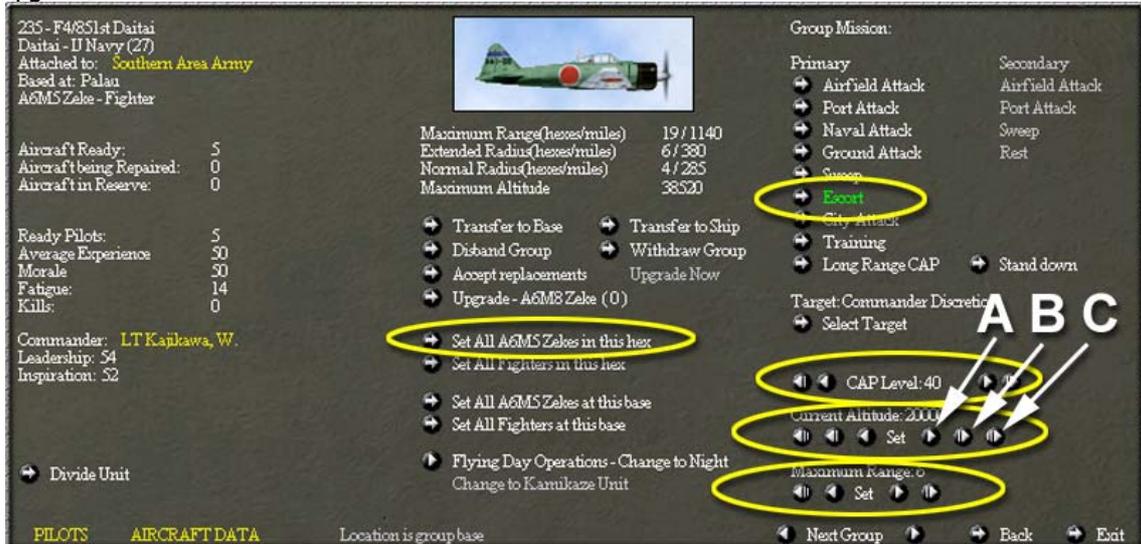


ACCIÓN: Selecciona el F4/851° Datai - A6M5 Zeke Fighter (fighter=caza) haciendo clic en el primer icono de avión para abrir la ventana de información de su Grupo aéreo. Selecciona las siguientes opciones (figura 5):

- .-Misión - Escolta
- .-Nivel de patrulla de combate aéreo (CAP) - 40 %
- .-Altitud Actual [normal (¿?) , supongo se refiere a la que patrullen] - 20.000
- .-Máximo radio de acción - 6
- .-Fijar todos los A6M5 Zeros de este hexágono

NOTA: Cuando fijamos la altitud normal, el botón (¿?) más alejado de la derecha (figura 5, C) se fijará a una altitud de 20.000 pies. Esto no debería ser confundido con la altitud máxima. Si el avión tiene un cielo máximo mayor que 20.000 pies, el incremento de 1.000 pies (figura 5, A) o el de 5.000 (figura 5, B) debe ser usado para fijar la altitud por encima de 20.000 pies.

(pg. 12)

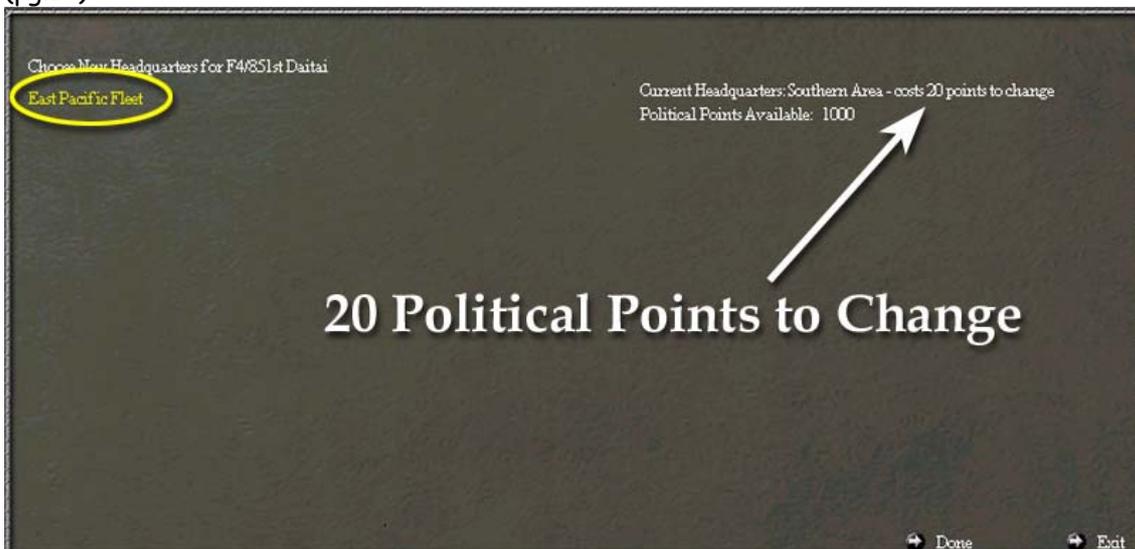


LÓGICA: El F4/851° Datai solamente tiene un radio de acción de 6 hexágonos y realmente no podrá realizar ninguna escolta ni incursión de bombardeo; como quiera que sea, Palau esta dentro del radio de acción de los bombarderos enemigos y debe ser protegido por una Patrulla de Combate Aéreo (CAP). Fijando la misión del F2/263 Datai en escoltar y su nivel de CAP al 40% , la mayoría de los pilotos descansarán y una verdaderamente fuerte CAP

será mantenida. Porque la misión de la unidad es interceptar bombarderos entrantes que pueden estar bombardeando desde una gran altitud, la altitud fue fijada a 20.000 pies. El máximo radio de acción fue dejado en 6. El grupo F1/313 Daitai-A6M5 Zeke Fighter y el grupo F2/263 Daitai- A6M5 Zeke Fighter están también en esta base y deberían ser fijado a escoltar por las mismas razones. Esto se lleva a cabo seleccionando el botón Fijar todos (nombre). Después de seleccionar el botón de Fijar todos (nombre), comprueba el estatus del grupo F1/851ª Daitai y verás que sus parámetros son exactamente los mismos que los del grupo F4/851ª Daitai.

NOTA: Seleccionar el grupo F4/851ª Daitai - A6M5 Zeke Fighter haciendo clic en el primer icono de avión para abrir su ventana de información de grupo aéreo. Selecciona el Ejército del Área del Sur (texto amarillo arriba en la esquina derecha de la figura 5) [nota del traductor: ¿no será un error? ¿no querrá decir esquina izquierda, tercera línea donde pone "attached to?"] para que emerja (¿?) la ventana de elegir nuevo cuartel general (figura 6) Selecciona la Flota del Pacífico Este como el nuevo cuartel general para el F4/851ª Daitai y entonces selecciona Hecho. De se cuenta que costará 20 puntos políticos cambiar los cuarteles generales pero tienes 1.000 así que no hay problema.

(pg.13)

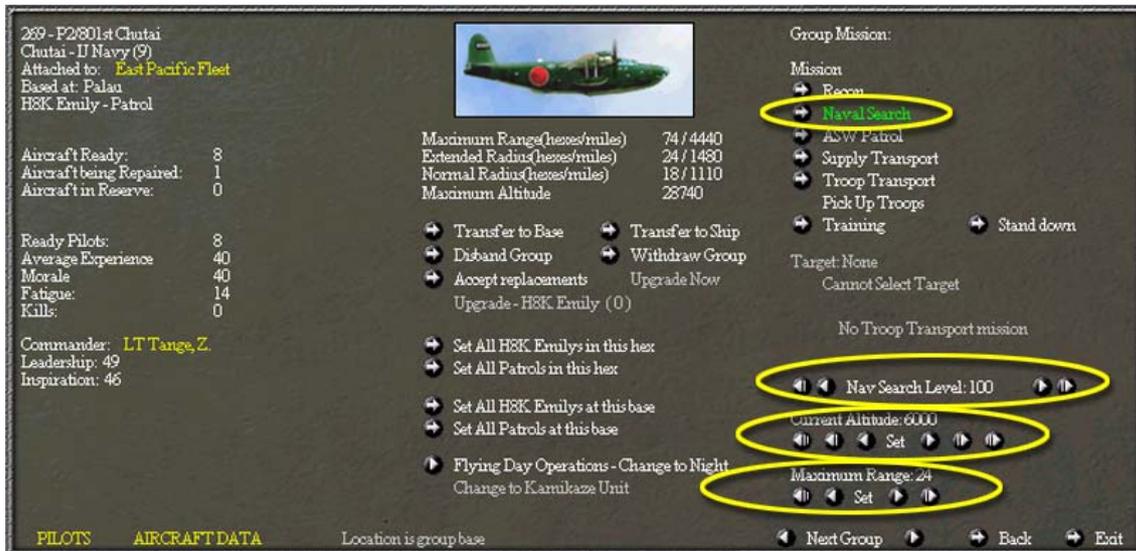


LÓGICA: La llegada de sustitutos / repuestos aéreos (¿?) y la capacidad de modernización de una unidad depende de la situación de los suministros en la base del cuartel general (¿?) (HQ) y de la distancia de transferencia entre la base del HQ (¿?) y la base actual de la unidad aérea, así que queremos que los grupos aéreos estén asignados a un HQ que esté dentro del radio de transferencia.

(pg. 14)

ACCIÓN: Seleccione el grupo P2/801º Chutai-H8K Emily Patrol haciendo clic en el tercer icono de avión. El Emily es principalmente usado para reconocimiento así que seleccione las siguientes opciones (figura 7):

- .-Misión - Búsqueda naval
- .-Nivel de búsqueda naval - 100 %
- .-Altitud Actual (¿?) - 6.000 Pies
- .-Máximo radio de acción - 24 hexágonos



LÓGICA: Los aliados invadirán las bases japonesas y es imperativo que las localizaciones de sus fuerzas navales sean descubiertas. También, en orden de que los aeroplanos de combate conduzcan sus ataques, las unidades enemigas deben ser reconocidas. Por lo tanto, la misión de búsqueda naval fue asignada para localizar al enemigo. En la mayoría de misiones aéreas un porcentaje del grupo aéreo debe ser designado para volar esa misión. Es importante prestar una atención especial a este número. Unidades volando al 100 % se fatigarán rápidamente y la moral de los pilotos caerá rápidamente. Un grupo volando con un bajo porcentaje puede no tener suficientes aviones asignados para realizar el trabajo. Porque encontrar al enemigo es tan importante, el 100 % de los aviones disponibles fueron asignados a esta búsqueda. La fijación de la altitud afecta muchas cosas como al bombardeo y a la exactitud del fuego antiaéreo (¿?).

NOTA: Una nueva característica de WitP es el parámetro del máximo radio de acción. En orden de buscar la máxima área posible, el máximo radio de acción para este avión fue seleccionado (24)

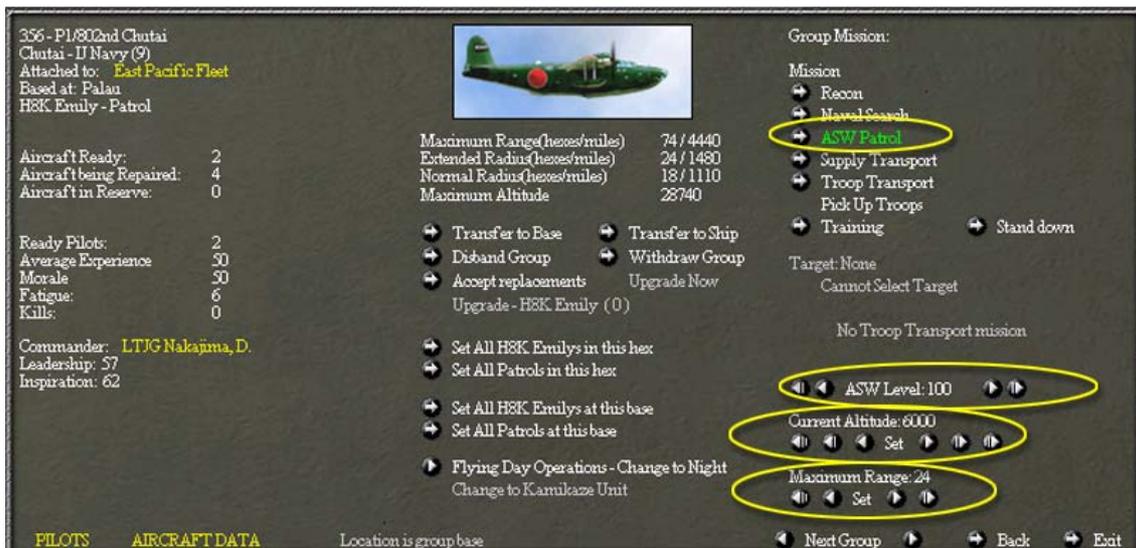
(Pg.15)

ADVERTENCIA: Es fácil de olvidar el ajuste del máximo radio de acción. Si lo fijas en un radio de uno o dos hexágonos y te olvidas de él, podrías poner tus operaciones en peligro.

ACCIÓN: Selecciona el grupo P1/802ª Chutai - H8K Emily Patrol haciendo clic en el segundo icono de avión. El Emily es principalmente usado para reconocimiento (¿?) [Nota del traductor: ¿quiso decir "reconnaissance"=reconocimiento?] así que seleccione las siguientes opciones (figura 8):

- .- Misión - Patrulla de lucha antisubmarina
- .- Nivel de patrulla antisubmarina - 100 %
- .- Altitud Actual - 6.000 pies
- .- Máximo radio de acción - 5 hexágonos

NOTA: para ahorrarnos algunos clicks de ratón, primero haga clic en el botón más alejado de la izquierda del máximo radio de acción para fijar el radio en cero y entonces use el botón de la derecha de la palabra "set" (fijar) para incrementar de uno en uno hasta que llegues a cinco.



LÓGICA: Los aliados están obligados a tener algunos submarinos en el área así que sería una buena idea poner algunos aviones en patrulla de lucha antisubmarina. El radio ha sido reducido a 5 porque la principal flota japonesa saldrá de Palau y los submarinos enemigos deben ser localizados y destruidos para asegurar un camino seguro. No hay nada más deprimente que tener tu portaviones torpedeado por un submarino.

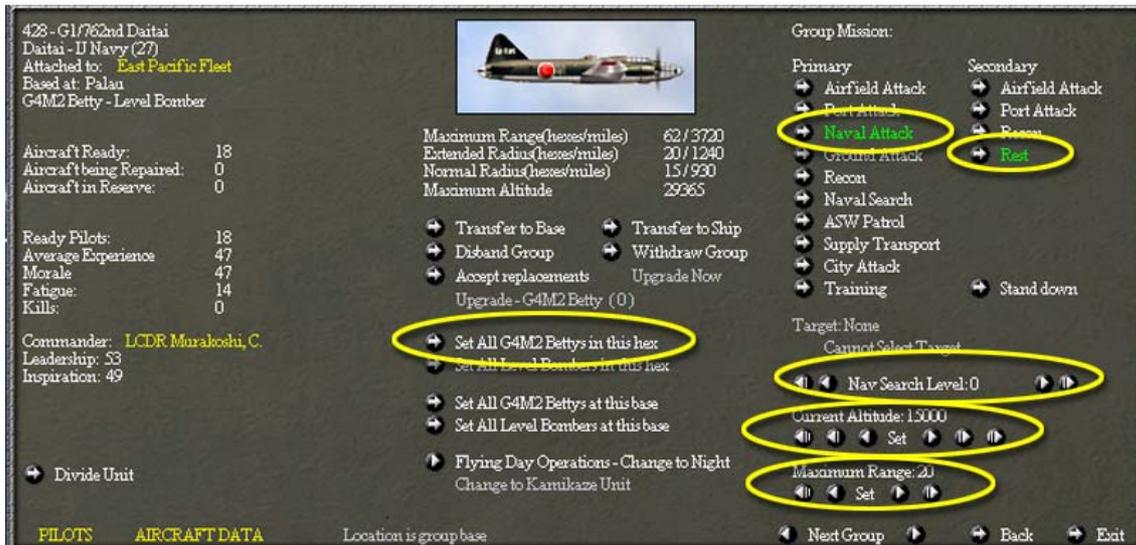
NOTA: decreciendo el parámetro del máximo radio de acción la búsqueda será más concentrada y por tanto más efectiva.

(pg. 16)

ACCION: Seleccione el grupo de bombarderos a nivel G1 762° Daitai - G4M2 Betty seleccionando el sexto icono de avión. Seleccionar las siguientes opciones (figura 9):

- .-Ataque naval (misión primaria)
- .-Descanso (misión secundaria)
- .-Nivel de búsqueda naval - 0
- .-Altitud normal - 1500
- .-Máximo radio de acción - 20
- .-Fijar todos los G4M2 Betty en este hexágono

NOTA: Cuando la opción de ataque naval es seleccionada como misión primaria, las misiones secundarias se hacen disponibles.



LÓGICA: El bombardero Betty es el principal torpedero (¿?) japonés. Tienen un excelente radio de acción y cuando son pilotados por pilotos con experiencia, pueden infligir serios daños a los buques enemigos. Por esta razón se les asignó la misión de ataque naval. Sin no están volando ninguna misión, descansarán por el resto del turno. El nivel de búsqueda naval fue fijada en cero porque ya tenemos patrullas aéreas asignadas para buscar al enemigo. A los Betty se las fija una altitud de 15.000 pies y su máximo radio de acción. Con 20 hexágonos pueden cubrir cualquier aproximación a Saipan. El G2 762° Daitai grupo de bombarderos a nivel, que está en el mismo hexágono, fue fijado a los mismos parámetros usando la característica de Fijarlos todos ("Set All").

(pg.17)

NOTA: La altitud fijada es la altura a la cual el grupo se aproximará al objetivo. No es la altitud a la cual ellos arrojarán sus armas. Ver el manual para más información sobre esta materia.

(pg. 17)

4.1.1.3 UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE EN PALAU

Palau tiene 11 LCUs (unidades de combate terrestre) en la base. Es hora de decidir qué hacer con ellas. Las LCUs pueden ser seleccionadas de la misma manera que los grupos aéreos. Puedes seleccionar la base y entonces ver cada LCU seleccionando su icono al pie de la visualización, o puedes ver una lista de las LCUs seleccionando el icono de la bandera en la ventana de información de la base (sección F de la figura 2).

ACCIÓN - Selecciona la base y luego el icono de la bandera para abrir la ventana de unidades terrestres (figura 10). Selecciona la función clasifica por tipo ("Type") en orden a ordenar el listado según tipos. Puedes tener que seleccionarla más de una vez para que coincida con la figura 10.

Japanese Ground Units at Palau			All Units	HQ Units	Infantry	Armor	Artillery	Engineers	Palau
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Supplies				
CD	Palau Cst Gun Rgt	East Pacific Fleet	200468	0	50	Fortifications (5)			
ENG	7th Naval Const Bn	Southern Fleet	1478	6	76	Engineers: 181			
ENG	Palau Base Force	East Pacific Fleet	86461	26	387	Engineer Vehicles: 0			
ENG	30th Special Base Force	East Pacific Fleet	4074	17	319	Infantry: 15217			
ENG	142nd IIN Base Force	East Pacific Fleet	3360	40	0	Vehicles: 7			
HQ	East Pacific Fleet	East Pacific Fleet	4800	0	240	Guns: 552			
HQ	11th Air Fleet	East Pacific Fleet	4800	0	240	Second Line Troops: 53776			
HQ	61st Air Flotilla	East Pacific Fleet	3600	0	0	Assault Strength: 682			
INF	14th Div	Southern Area Army	22781	474	1397	Supplies: 100000			
INF	22nd NLF	East Pacific Fleet	822	23	54	Supplies Required: 6612			
INF	53rd Ind Mixed Bde	Southern Area Army	15957	296	0				

NOTA: Arriba en la ventana de unidades terrestres hay un número de filtros que te permiten mostrar solamente las unidades en las que estás interesado. Ver el manual para más información sobre esta materia.

(pg. 18)

ACCIÓN- Selecciona el Cst Gun Rgt (regimiento de artillería costera) de Palau de la lista, haciendo clic en el texto amarillo, para mostrar la ventana de información de LCU (figura 11)

Palau Coastal Gun Regiment, Coastal Defense Unit (100/100)
Attached to: East Pacific Fleet
D Navy unit

Commander: CPT Montzen, Y.
Leadership: 48 - Inspiration: 55

Experiences: 55
Morale: 55
Disruption: 0
Fatigue: 3

Supplies: 50
Supplies Required: 50

Support: 22
Support Required: 28
Assault Strength: 0

Load Cost: Static

This unit is composed of:

- 8in CD Gun* (0) x 4
- 5in CD Gun* (0) x 16
- 3in/40 Type 88 Gun (0) x 8
- Support (0) x 22

Set Destination Hex: None
March Objective: None
March Direction: None
March Distance: None
Distance Traveled: None

Defensive Stance
Order Bombardment Attack
Order Deliberate Attack
Order Shock Attack
Do Not Pursue Enemy

Set All To Defend
Set All To Attack
Set All To Follow
Set All To March

Set Future Objective
Palau (100)

Accept replacements Show unit TOE Next Ground Unit Back Exit

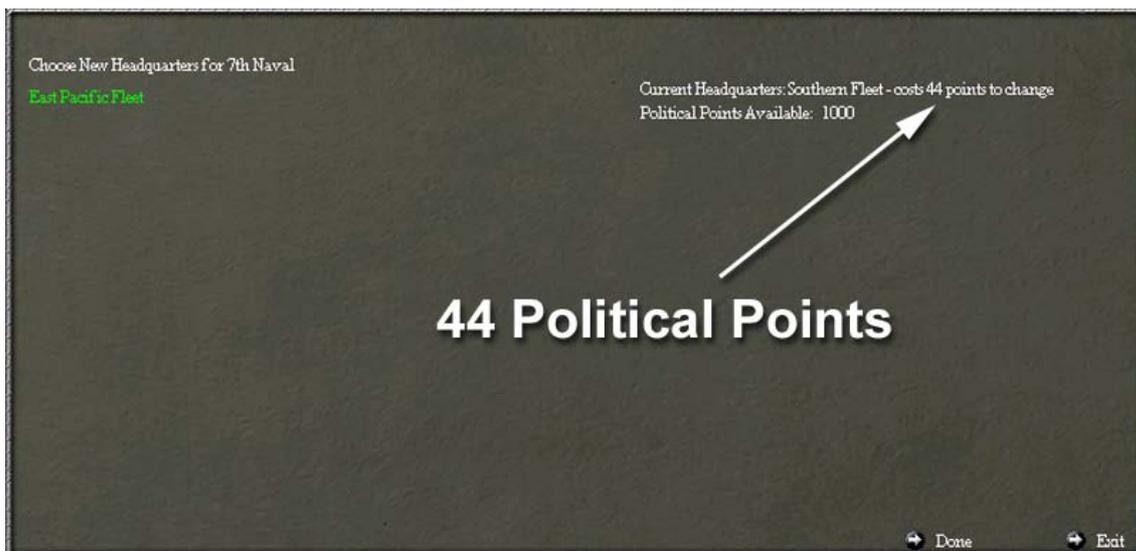
NOTA: Esta unidad no requiere ninguna acción. Es importante darse cuenta de que el asterisco al lado de los cañones de 8in y 5in (cañones de 5 pulgadas y de 8 pulgadas). Esto indica que la unidad es estática y no puede ser cargada en un transporte. Esta unidad vivirá o morirá en Palau.

ACCIÓN- Selecciona el botón de regresar ("back") para volver a la ventana de unidades terrestres (figura 10).

ACCIÓN- Selecciona el 7º Batallón de construcción naval, unidad de Ingenieros. Desde la ventana de información de LCU, selecciona el Flota del Sur (texto amarillo en la esquina superior derecha de la figura 12) [Nota del traductor: ¿no será un error? ¿no querrá decir

esquina superior izquierda?]. Selecciona la Flota del Pacífico Este como nuevo cuartel general del 7º Batallón de construcción naval y luego selecciona hecho ("Done"). De se cuenta que costará 44 puntos políticos cambiar los cuarteles generales.

(pg. 19)



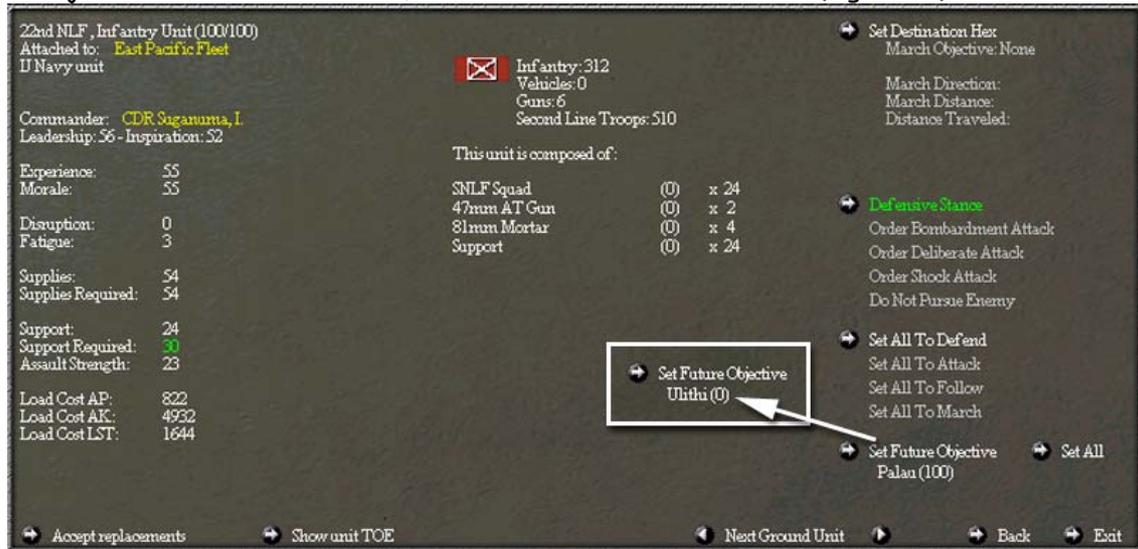
LÓGICA- Esta unidad fue asignada a una unidad de HQ (cuartel general) que no está en el escenario. Ha sido reasignada por razones de ejemplo.

ACCIÓN- Selecciona el botón volver ("back") para regresar a la ventana de unidad terrestre (figura 10)

(Pg. 20)

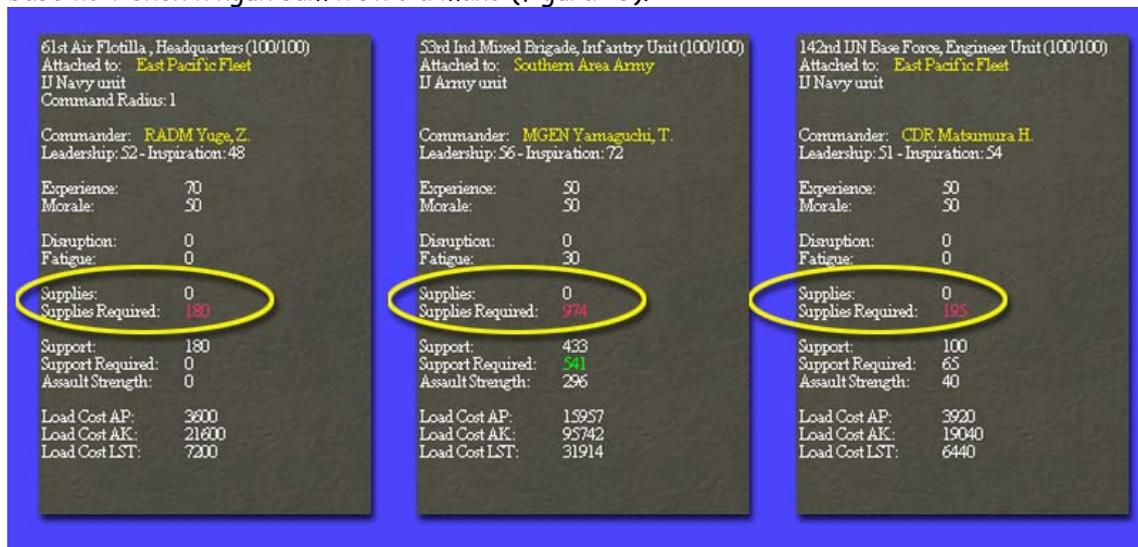
ACCIÓN- Selecciona la unidad de infantería 22º NLF. Fija el futuro objetivo de esta unidad en Ulithi (55,67) seleccionando el botón de objetivo futuro y entonces haciendo clic en el mapa principal.

MAPA: Originalmente el 22° NLF tenía 100 puntos de preparación para Palau pero cuando el objetivo futuro fue cambiado, el número fue reseteado a cero (figura 14).



LÓGICA- Ulithi está bajo presión así que el 22° de NLF será trasladado a Ulithi como refuerzos. Porque el 22° defenderá Ulithi, necesita empezar a reunir puntos de preparación para Ulithi. Mientras más puntos de preparación tenga una unidad, mejor actuará en combate en esa localización. Los puntos de preparación afectan a un número de diferentes cosas y más información puede ser encontrada en el manual del juego.

ACCIÓN- revisar todas las LCU's japonesas en Palau. Date cuenta que tres de estas unidades, la 61ª flotilla aérea, el 53° ind (¿?) brigada mixta y el 142° IJN (¿?) fuerza de base no tienen ningún suministro a mano (figura 15).



NOTA: Estas unidades detraerán recursos del suministro de la base cuando el turno sea procesado. Cuando el turno es procesado, cada unidad del juego es chequeada para ver si tiene suficientes suministros para satisfacer sus requerimientos mínimos. Si no tienen, detraerán suministros en cantidad igual a sus necesidades del suministro de la base o de unidades amigas de ese hexágono.

(Pg. 22)

4.1.1.4

UNIDADES NAVALES EN PALAU

Palau tiene 99 barcos anclados en la base. Es hora de decidir qué hacer con ellos. Los barcos anclados pueden ser vistos de varias formas diferentes. Puedes seleccionar la base y luego el icono del Ancla al pie de la pantalla, o puedes seleccionar el icono del Ancla en la ventana de información de la Base (sección G de la figura 5). Selecciona la base y luego un icono de Ancla para abrir la Ventana de Barcos Anclados (figura 16).

Ships at Palau		AllShips	CVCVL	BB/BC	CA/CL	DD/DE	AP/AK	TK/AO	SS	AUX	Palau	
Type	Name	Endurance	Speed	Ops	Cap	—Damage—			—Cargo—			
						Sys	Flt	Fires	Sup	Fuel	Troops	
AK	Genoa Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	Port Capacity: 9(9)
AK	Geyo Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	Port Damage: 0
AK	Glasgow Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	Ships Anchored: 99
AK	Gosyu Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	Supply: 100000
AK	Goyo Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	Supply Required: 6612
AK	Hague Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	Fuel: 40000
AK	Hakka Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	
AK	Hakodate Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	
AK	Hakomesan Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	
AK	Halebasan Maru	20000	11	0	7000	0	0	0	0	0	none	
AO	Hayasui	30000	14	0	8000	0	0	0	0	0	none	
AO	Medan Maru	30000	14	0	8000	0	0	0	0	0	none	
AV	Kiyokawa Maru	8000	19	0	12	0	0	0	0	0	none	
EB	Kongo	14100	30	0	3	0	0	0	0	0	none	
EB	Haruna	14100	30	0	0	0	0	0	0	0	none	
EB	Nagato	10800	25	0	3	0	0	0	0	0	none	
EB	Yamato	10150	27	0	7	0	0	0	0	0	none	
EB	Musashi	10150	27	0	7	0	0	0	0	0	none	

NOTA: Hay varios filtros arriba de la Ventana que pueden ser usados para mostrar la lista de barcos de distintas maneras.

(Pg. 23)

ACCIÓN- Salga de la Ventana de Barcos Anclados y luego abra la Ventana de Información de la Base haciendo clic en Palau (52,67). Seleccione el botón " Form Taskforce" (formar fuerza operativa) (sección G, figura 2) para abrir la Ventana de formación de fuerza operativa (figura 17). Seleccione "Surface Combat Misión" (misión de combate de superficie) y luego "Done" (hecho) para abrir la Ventana de selección de Barco (figura 18).



NOTA: Si tu apagas "Set Auto-commander Selección" (fijar autoselección de comandante ¿?), serás requerido para elegir el comandante de la TF (fuerza operativa) de una lista de oficiales disponibles. La selección puede algunas veces estar limitada por el rango. Por

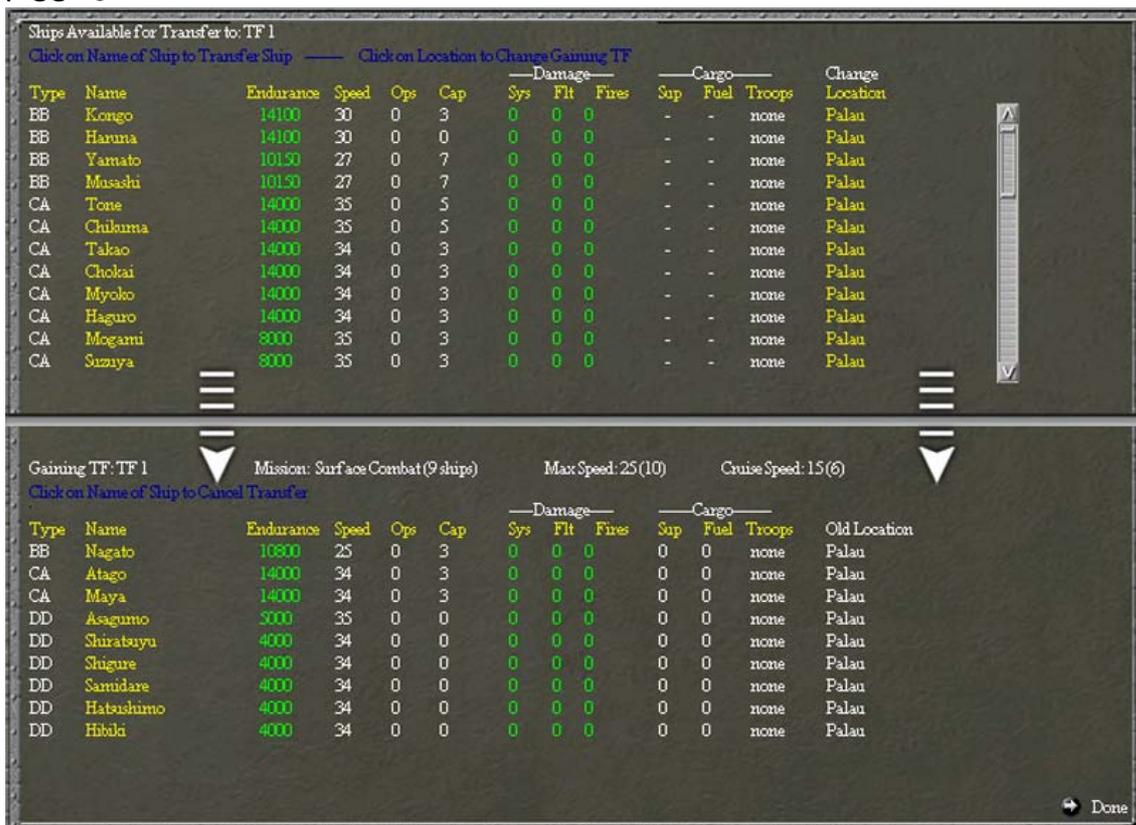
ejemplo, un grupo operativo de combate aéreo, no tendrá de entre los listados, ninguno de los de más baja graduación .

(Pg. 24)

ACCIÓN - Forme una TF de combate de superficie seleccionando los siguientes barcos de la porción de arriba de la Ventana de Selección de Barcos (figura 18) y luego haga clic en el botón "Done" (hecho).

TF de combate de superficie

- BB Nagato (debido a su baja velocidad de 25 (Kts) Nudos)
- CA * 2
- DD* 6

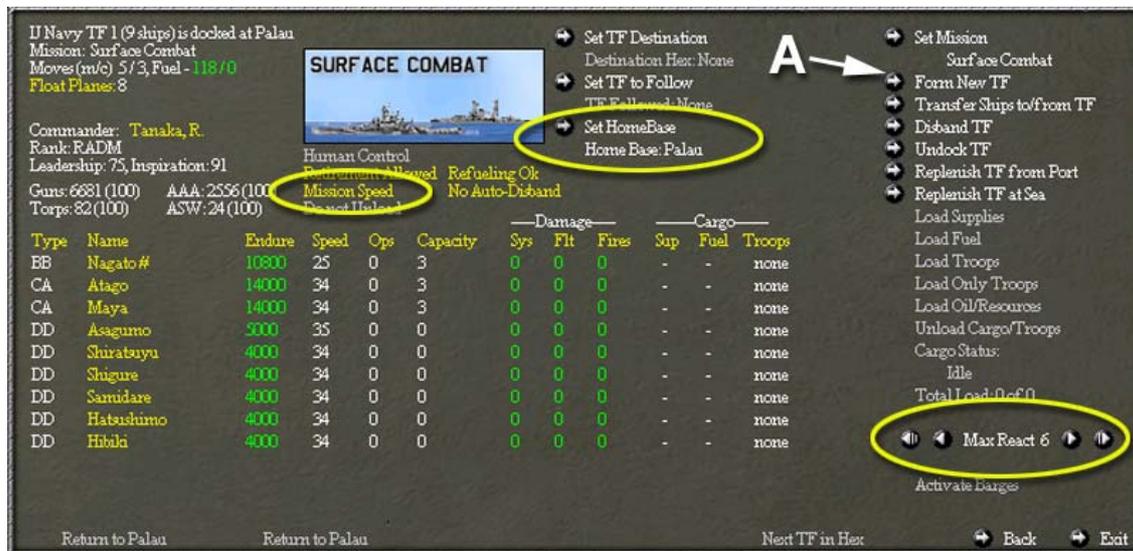


NOTA: Solamente los barcos que son capaces de realizar la misión seleccionada son mostrados en la Ventana de selección de Barcos.

(Pg. 25)

ACCIÓN - De la Ventana de de Información del Grupo Operativo (figura 19), asegúrese que los parámetros estén fijados como abajo y luego seleccione "Exit" (salir).

- Velocidad - Velocidad de misión
- Base "de operaciones" - Palau
- Reacción máxima - 6



LÓGICA: Esta TF será usada para proteger Palau y las islas de los alrededores de una invasión y de bombardeos. Usando los parámetros de arriba, nos estamos asegurando que esta TF operará fuera de Palau y se moverá a la velocidad necesaria para proteger cualquier base dentro de un radio de 6 hexágonos.

NOTA: Debido a que la TF se moverá a la velocidad de su miembro más lento, esta TF puede solamente moverse a 25 Kts (nudos). A esa velocidad no sería una buena idea usarla como una TF de bombardeo. Una TF de bombardeo necesita entrar y salir tan rápidamente como sea posible.

ADVERTENCIA- El parámetro de máxima reacción es un instrumento muy útil para limitar el área que tu TF cubrirá. Como quiera que sea, si tu fijas el máximo rango de reacción y te olvidas de él, cosas desastrosas pueden ocurrir.

ACCIÓN- Forme una TF de bombardeo seleccionando el botón "Form New TF" ("formar nuevo Grupo Operativo") en la Ventana de Información del Grupo Operativo (A figura 19), seleccionando misión de bombardeo, y seleccionando los siguientes barcos y parámetros. No seleccione ningún barco con una velocidad inferior a 30 Kts.

(Pg. 26)

TF de bombardeo:

- .- BB * 2 (dos acorazados ¿?)
- .- CA *2 (dos cruceros ¿?)
- .- DD * 2 (dos destructores ¿?)
- .- Permitir retirada
- .- Velocidad- Velocidad de misión
- .- Base de operaciones (¿?) - Palau
- .-Hexágono de destino (DH) (Satawal 60,74)

NOTA: Con los parámetros de arriba, esta TF tardará un turno en ponerse dentro de un rango de ataque y luego durante la fase nocturna del siguiente turno, acelerará a toda velocidad para realizar el ataque. Después del ataque, la TF se retirará a toda velocidad.

LÓGICA: Satawal tiene un grupo aéreo de B29 estacionados allí. Este grupo es una amenaza para Palau y debe ser neutralizado. Esta TF realizará un bombardeo nocturno sobre el aeródromo y con suerte lo pondrá fuera de servicio. De todas formas, Satawal tiene un tamaño de aeródromo de 9 el cual será muy difícil de tumbar así que mejor seguir la misión de bombardeo con un ataque aéreo.

ACCIÓN- Forme una TF de combate aéreo haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón de formar Grupos Operativos, seleccionando la misión de combate aéreo, y seleccionando los siguientes buques y parámetros. No seleccione ningún buque con una velocidad menor que 34 nudos.

Grupo Operativo de combate aéreo

- .- CV * 2 (dos portaaviones ¿?)
- .- CA * 2
- .- DD*2
- .- Patrulla / No retirarse
- .- Velocidad- velocidad de misión
- .- Base de operaciones - Palau
- .- Máxima reacción- 0
- .- Hexágono de destino (DH) 60,72 (2 hexágonos al norte de Satawal)

ACCIÓN- Seleccione el icono de TF de combate aéreo al pie de la pantalla para abrir su Ventana de Información. Desde esta Ventana, seleccione el primer portaaviones para abrir su Ventana de Información del Buque (figura 20). A continuación, seleccione cada uno de los grupos aéreos y haga los siguientes ajustes

Cazas

- .- Misión - Escolta
- .- Nivel de CAP (patrulla de combate aéreo) - 40 %

(pg.27)

- .-Altitud normal (¿?) - 15.000
- .- Fijas todos los cazas de este TF

NOTA: puedes llegar hasta los bombarderos en picado seleccionando el botón "Next Group" (siguiente grupo) al pie de la Ventana de Información de Grupo Aéreo.

Bombarderos en picado

- .- Misión principal - Ataque Naval
- .- Misión secundaria - Ataque a aeródromo
- .- Seleccionar objetivo - Satawal (60,74)
- .- Búsqueda naval - 0
- .- Altitud normal (¿?) - 10.000
- .- Rango máximo - 5
- .- Fijar todos los bombarderos en picado de este TF

Torpederos

- .- Misión principal - Ataque naval
- .- Misión secundaria - Ataque a aeródromo
- .- Seleccionar objetivo - Satawal (60,74)
- .- Búsqueda naval - 0

- Altitud normal (¿?) - 5.000
- Rango máximo - 6
- Fijar todos los torpederos de este TF

(pg. 28)

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
5in/40 Type 89 Gun	x 8	RS	(2)	0	16,000	50	36
5in/40 Type 89 Gun	x 8	LS	(2)	0	16,000	50	36
25mm Type 96 AA Gun	x 24	RS	(3)	0	8,000	15	50
25mm Type 96 AA Gun	x 24	LS	(3)	0	8,000	15	50
25mm Type 96 AA Gun	x 10	RS	(2)	0	8,000	15	50
25mm Type 96 AA Gun	x 12	LS	(2)	0	8,000	15	50
F1/601 Daitai	27 x	A6MS Zeke					
B1/601 Daitai	27 x	D4Y Judy					
A1/601 Daitai	18 x	B6N Jill					

CV Shokaku (Shokaku Class 1/1944)
 IJ Navy, TF 2 - Air Combat
 Crew Experience - Day/Night: 66 / 61
 Captain: CPT Masafumi A.
 Leadership/Inspiration: 54 / 53

Max Speed: 34 (6)
 Cruise Speed: 15 (3)
 Maneuver: 18
 Anti-Aircraft: 1038
 Anti-Submarine: None

Endurance: 9700
 Fuel: 5000

Belt Armor: 215
 Deck Armor: 50
 Tower Armor: 25
 Durability: 100
 System Damage: 0
 Flood Damage: 0
 Fires: 0

AC Capacity: 72 / 72
 Max Sorties: 561 / 561

Victory Value: 316

Return to Osaka Suttle ◀ Next Ship in TF ▶ ⏪ Back ⏩ Exit

LÓGICA - Satawal tiene un grupo de B29 estacionados allí. Este grupo es una amenaza para Palau y debe ser neutralizado. Este TF de combate aéreo será usado para atacar la base aérea de Satawal. El rango de reacción de este TF fue fijado a cero para prevenir que el comandante del TF despegue para entablar combate con portaaviones enemigos. La misión principal de estos bombarderos fue fijada para Ataque Naval como precaución. Si la misión principal fuera fijada para Ataque a Aeródromo, los grupos aéreos ignorarían totalmente a los buques enemigos y no queremos que hagan eso. Cuando el TF se encuentre dentro del rango de Satawal, lanzará ataques contra sus aeródromo.

NOTA: en WitP puedes seleccionar como objetivo una base que se encuentre fuera de alcance, cuando tus portaaviones lleguen a distancia de alcance, los aviones atacarán.

ADVERTENCIA: los jugadores algunas veces fijan sus grupos aéreos en entrenamiento o descanso y se olvidan de ellos. Luego cuando ellos envían a sus portaaviones a la batalla, son diezmados. Si vas a forzar un combate de portaaviones, asegúrate que los grupos aéreos de tus portaaviones estén fijados adecuadamente.

ACCIÓN - Forme un TF de transporte Submarino (¿?) haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón "Form Taskforce" (formar Grupo Operativo), seleccionando la misión de transporte submarino, seleccionando 4 submarinos con una capacidad de 1, y luego seleccionando "Done" (hecho). Después, seleccionar el botón de "load supplies" (carga de suministros) y asígnele Saipan (63,64) como DH (hexágono de destino) (figura 21).

(pg. 29)



LÓGICA - Saipan necesitará todos los suministros que pueda pero probablemente los transportes de superficie no lo consigan así que mandaremos lo poco que podamos por submarino.

NOTA: Tome nota del símbolo "#" al lado de "I-38" en la figura de arriba (figura 21). Indica en qué buque el comandante del TF se encuentra a bordo.

ACCIÓN - Forme un TF de patrulla submarina haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón de formar Grupos Operativos, seleccionando la misión de patrulla submarina (sub patrol), seleccionando un submarino, y entonces seleccionando hecho. Luego, asígnele un DH (hexágono de destino) cualquiera entre Saipan (63,64) y Eniwetok (76,74). Ahora, repita los pasos superiores hasta que hayas formado 7 TF de patrulla submarina separados y ellos estén dispersos entre las dos islas.

LÓGICA- Los aliados se aproximarán a Saipan desde Eniwetok y con suerte esta pantalla de submarinos hundirán unos pocos buques enemigos antes de que alcancen su destino.

ACCIÓN- Forme un TF de transporte haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón de formar TF, seleccionando misión de Transporte, seleccionando las unidades listadas abajo, y luego seleccionando hecho. A continuación, seleccione la opción "load Oil" (cargar petróleo) y luego asigne el DH (52,59)

TF de Transporte

- .- AK * 1 (¿?) (AK debe de ser un tipo de buque de transporte, supongo...)
- .- MSM *3 " (MSM ")
- .-TK* 1 " (TK ")

(pg. 30)



LÓGICA: Solamente por razones de ejemplo.

NOTA: Incluso aunque solamente seleccionamos la opción de cargar petróleo, el TF también cargará recursos porque una un AK en el TF

ADVERTENCIA: si no seleccionas un DH el TF empezará a descargar el cargamento una vez que haya sido cargado. Este es el error más común cometido por los jugadores nuevos y no siempre es aparente. Ellos formarán un TF de transporte de tropas sin seleccionar un DH. Cuando ellos comprueban el TF pasado el turno, no hay tropas cargadas así que lo intentan de nuevo y de nuevo. Lo que está ocurriendo es que las tropas son embarcadas en las 12 primeras horas y luego desembarcadas en las siguientes 12. Si quieres permanecer en el mismo puerto en que estas cargando, puedes cambiar la opción "Unload Cargo" (descargar el cargamento) a "do not unload" (no descargar) (figura 22) y tu TF cargará su cargamento y permanecerá en el muelle sin descargar.

ACCIÓN - De los restantes barcos anclados en Palau, forme las siguientes TF con los parámetros indicados.

TF de combate aéreo

- CV * 2 (dos portaaviones)
- CVL*2 (dos portaaviones ligeros ¿?)
- BB * 1
- CA * 2
- DD *6

(pg.31)

- Patrulla / no retirarse
- Velocidad - velocidad de misión
- Base de operaciones- Palau
- Reacción máxima - 6
- DH 62,63 (un hexágono al noroeste de Saipan)
- Fijar todos los grupos aéreos embarcados en portaaviones a Escolta, y Ataque Naval / Descanso

ADVERTENCIA Esté seguro que usa el botón "Set all _ in this TF" (fijar todos los _ de este TF) y no el "Set all _ in this hex" (fijar todos los _ de este hexágono) o cambiarás los parámetros de nuestro primer grupo de portaaviones, el cual fue fijado para atacar el aeródromo de Satawal.

TF de combate aéreo

- .- CV *1
- .- CVL*2
- .-BB*1
- .-CA*2
- .-DD*6
- .-Patrulla / No retirarse
- .- Base de operaciones - Palau
- .-Reacción Máxima-6
- .-Fijar todos los grupos aéreos a bordo de portaaviones en Escolta, y Ataque Naval / Descanso
- .-Fijar seguir al TF de arriba (esté seguro que escoges seguir a el TF correcto)

NOTA: ordenando a este TF seguir al otro, nos aseguraremos que estén juntos y se apoyen el uno al otro.

ASW TF (Grupo Operativo de lucha antisubmarina ¿?)

- .- PG*2 (no sé que puede significar PG, supongo que algún tipo determinado de buque??)
- .- DH 56,68 (un hexágono al Sureste de Ulithi).

Guerra "de minas"

- .- CL*1 (Crucero ligero ¿?)
- .-ML*1 (supongo que ML será algún buque especializado en minar)
- .-DH Woleai 57,72

NOTA: un ML requiere un puerto tamaño 9 en orden de poder recargar minas.

LÓGICA - Los dos TF de combate aéreo intentarán entablar combate con los barcos que invadan Saipan. Recibieron órdenes de reaccionar (rango 6) así que se moverán para atacar los portaaviones enemigos. El TF de lucha antisubmarina está patrullando en busca de submarinos enemigos. Tendremos que enviarlos fuera cada turno. El TF de guerra de minas tiene un CL por protección y depositará sus minas cuando el TF alcance Woleai.

(pg.32)

Una vez que arroja las minas, se dirigirá de vuelta a Palau para recargar. Con suerte el campo de minas, disuadirá a los aliados de desembarcar una pequeña fuerza que podría tomar esta base.

4.1.2 YAP (54,66)

Yap es una base de tamaño medio justo al Nordeste de Palau. Su aeródromo es suficientemente grande como para soportar bombarderos de nivel así que jugará un importante papel en la batalla que se avecina.

4.1.2.1 AJUSTES EN LA BASE DE YAP

Yap tiene una cantidad limitada de suministros, así que el puerto, aeródromo y fortificaciones no serán ampliadas.

4.1.2.2 UNIDADES AEREAS EN YAP

ACCIÓN - Seleccione el N2/321° Daitai J1N1-S Irving - caza nocturno- para abrir su Ventana de Información de grupo aéreo. Haga los siguientes ajustes.

- .- Misión - Ataque Naval
- .- Todos los demás - por defecto

LÓGICA - Porque es improbable que Yap sea atacada por la noche, estos grupos intentarán atacar los buques enemigos cuando esos buques no tendrán ninguna cobertura aérea.

ACCIÓN - Seleccione el D3/523° Daitai P1Y - bombardero de nivel para abrir su Ventana de Información de Grupo Aéreo. Haga los siguientes ajustes.

- .-Misión - Ataque Naval
- .- Búsqueda Naval - 10
- .-Rango Máximo - 15

LÓGICA: Buscar y destruir los buques enemigos.

4.1.2.3 UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE EN YAP

ACCIÓN - Revise las Unidades de combate terrestre (LCUs) en Yap y tome nota que todas están fijadas para defender la isla. Algunas de ellas no tienen suministros pero detraerán suministros de la base cuando el turno sea procesado.

4.1.3 *ULITHI (55,67)*

Ulithi tiene un pequeño aeródromo así que será usado como base de reconocimiento.

4.1.3.1 AJUSTES DE LA BASE DE ULITHI

Ulithi tiene una limitada cantidad de suministros así que el puerto, aeródromo y fortificaciones no serán ampliadas.

(pg. 33)

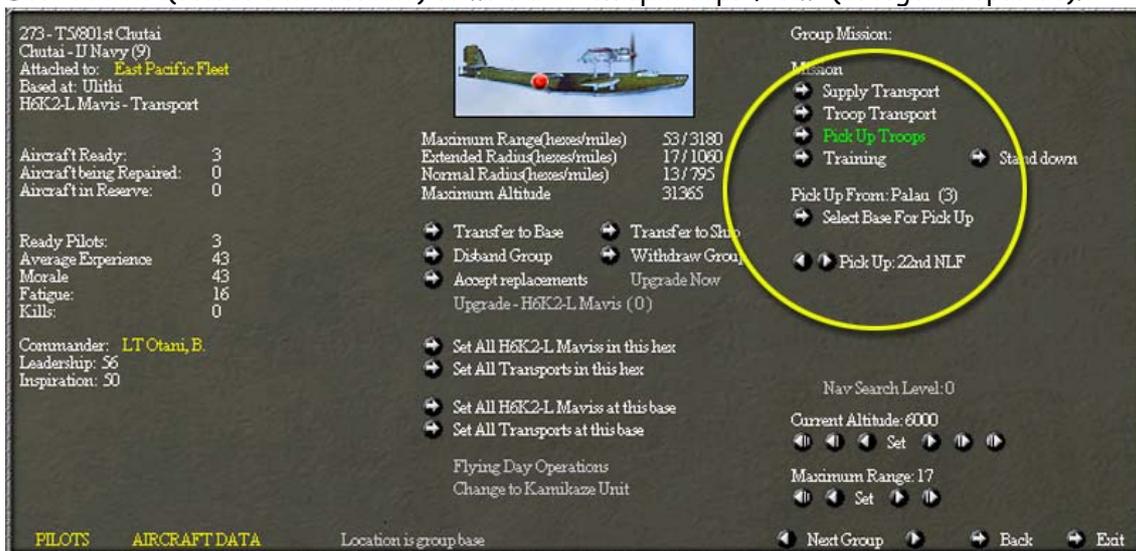
4.1.3.2

UNIDADES AÉREAS EN ULITHI

ACCIÓN - Seleccione el T5/801º Chutai H6K2-L Mavis - transporte para abrir su Ventana de Información de Grupo Aéreo (figura 23). Realice las siguientes acciones en el orden dado.

- .-Misión - Transporte de tropas
- .-Seleccionar destino - Palau (52,67)
- .-Misión- Recoger tropas
- .-Dar al botón de la flecha de la derecha hasta que el 22º NLF aparezca

NOTA: La opción de recoger tropas no estará disponible hasta que un destino sea seleccionado. Una vez que la opción de recoger tropas es seleccionado, el "Select Destination" (seleccionar destino) cambia a "Pick up troops from" (recoger tropas de).



LÓGICA: El modo más rápido de traer refuerzos a Ulithi es por transporte aéreo.

NOTA: Esta característica es diferente de UV (Uncommon Valour ¿?) - ¿un juego previo de la misma casa?). En UV puedes solamente transportar por aire desde la misma base en la cual están estacionados los aeroplanos.

ACCIÓN - Seleccione el grupo P1/Takuma chutai - H8K Emily Patrol para abrir su Ventana de Información de Grupo Aéreo. Haga los siguientes ajustes:

(pg. 34)

- .-Misión - Búsqueda Naval
- .-Nivel de Búsqueda Naval - 100%
- .-Altitud Actual - 6.000 pies
- .-Rango Máximo - 24 hexágonos

ACCIÓN - Seleccione el grupo de hidros (¿?) S2/Takuma Chutai-E13A1 Jake para abrir su Ventana de Información de Grupo Aéreo. Haga los siguientes ajustes:

- .-Misión - Patrulla ASW
- .-Nivel de ASW - 100%

.-Rango Máximo - 6 hexágonos

4.1.3.3 UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE EN ULITHI

Esta base está solamente operada por una unidad de "servicios" y básicamente está desprotegida por lo que el 22º NLF será transportado por aire (¿?) hasta allí.

4.1.4 GUAM (62,66)

Guam es un base principal y está solamente a dos hexágonos al suroeste de Saipan. Con su aeródromo tamaño 7 puede proveer una gran cantidad de ayuda a Saipan.

4.1.4.1 AJUSTES DE LA BASE DE GUAM

Guam tiene una cantidad limitada de suministros así que el puerto, aeródromo y fortificaciones no serán ampliados.

4.1.4.2 UNIDADES AÉREAS EN GUAM

ACCIÓN - Ajuste los dos grupos de bombarderos Betty para Ataque Naval con un rango de 4, los dos grupos de cazas para Escolta con un nivel de CAP de 30, y los dos P1Y grupos de bombarderos para Ataque Naval Nocturno con un rango de 4.

NOTA: Se puede ahorrar algunos esfuerzos fijando los ajustes del primer grupo de bombarderos de nivel de la manera que deseemos y luego seleccionando el botón "Set All Level Bombers in this Hex" (fijar todos los bombarderos de nivel de este hexágono). Esto ajustará los Bettys y los P1Ys al mismo tiempo.

ADVERTENCIA - La función de Ajustar Todos solamente se aplica a los grupos aéreos que tengan el mismo ajuste de misión diurno o nocturna. Por ejemplo, si el primer grupo de bombarderos P1Y ha sido ajustado en operaciones nocturnas y tu seleccionas el "Set all P1Ys in this hex" (fijas todos los P1Ys en este hexágono), NO cambiaría los ajustes del segundo grupo de P1Ys porque ellos han sido ajustados a operaciones diurnas. Esto puede llevar a un jugador a pensar que él ha fijado sus grupos aéreos del mismo modo cuando de hecho no ha sido así.

LÓGICA - Limitando el rango de los grupos de bombarderos a 4, nos aseguramos que estos grupos solamente atacarán a las unidades navales que se aproximen al área alrededor de Saipan. Los grupos de cazas

(Pg. 35)

están solamente manteniendo un nivel de CAP del 30% porque sabemos que los portaaviones enemigos están llegando y necesitamos que el descanso de la mayoría de los cazas para escoltas.

4.1.4.3 UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE EN GUAM

ACCIÓN - Revise las LCU en Guam y tome nota que ellas están fijadas para defender la isla. Algunas de ellas no tienen suministros pero detraerán suministros de la base cuando el turno sea procesado.

4.1.5 *TINIAN*

Tinian es una base principal que está solamente a un hexágono al suroeste de Saipan. Con su aeródromo tamaño 6 puede proveer una gran cantidad de ayuda a Saipan

4.1.5.1 AJUSTES DE LA BASE DE TINIAN

Tinian tiene una cantidad limitada de suministros así que el puerto, aeródromo y las fortificaciones no serán ampliadas.

4.1.5.2 UNIDADES AEREAS EN TINIAN

ACCIÓN - Fije los tres grupos de bombarderos P1Y para Ataque Naval con un rango de 3, y el grupo de cazas para Escolta nivel de CAP 30

LÓGICA: limitando el rango de los grupos de bombarderos en 3, podemos asegurarnos que estos grupos solamente atacarán unidades navales que se aproximen a los alrededores de Saipan.

4.1.5.3 UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE EN TINIAN

ACCIÓN - Revise las LCU en Tinian y de se cuenta que están todas fijadas para defender la isla. Algunas de ellas están sin recursos pero detraerán suministros de la base cuando el turno sea procesado.

4.1.6 *SAIPAN (63, 64)*

ACCIÓN - Fije las fortificaciones en construir.

(Pg. 36)

4.1.6.2 UNIDADES AEREAS EN SAIPAN

ACCIÓN - Fije los tres grupos de hidros (¿?) para Ataque Naval, 10 % de Búsqueda Naval, y rango 2 hexágonos. Fije los grupos de bombarderos P1Y en Ataque Naval con un rango de 2, y el grupo de caza en escolta nivel de CAP 30

4.1.6.3

UNIDADES DE COMBATE AEREO EN SAIPAN

ACCIÓN - Revise las LCU en Saipan y de se cuenta de que todas están fijadas para defender la isla. Algunas de ellas no tienen suministros pero detraerán suministros de la base cuando el turno sea procesado.

4.1.7 *PAGAN (64, 62)*

Pagan no tiene ningún avión o barco estacionado en su base, así que por ahora permanecerá estático.

4.1.8 *WOLEAI (57, 72)*

Woleai es una pequeña base que puede ser usada como una base de reconocimiento avanzado.

4.1.8.1 UNIDADES AEREAS EN WOLEAI

ACCIÓN - Fije el grupo de patrulla para Búsqueda Naval y el grupo de hidroaviones (¿?) para búsqueda ASW

ACCIÓN - Finalice el turno

4.2 PRIMER TURNO ALIADO

La misión de los aliados es tomar Saipan. Una enorme armada se está formando en Eniwetok junto a varias divisiones del ejército y de marines. El poder aéreo aliado es asombroso. Incluso con todos estos recursos esta misión no será un "paseo de rosas" (¿?) así que hace falta un cuidadoso planeamiento y coordinación.

4.2.1 *ENIWETOK (76, 74)*

Esta es la principal base aliada de operaciones. Con su puerto tamaño 9 y su aeródromo tamaño 4, será una gran base de operaciones.

4.2.1.2 AJUSTES DE LA BASE DE ENIWETOK

ACCIÓN - Amplíe el aeródromo

LÓGICA - Los aliados están operando una enorme cantidad de aviones desde Eniwetok y su aeródromo tamaño 4 solamente puede soportar 200 con eficacia. También los B-29s requieren un aeródromo mucho más grande para evitar pérdidas operacionales. Está fuera de toda duda que los japoneses (¿? ¿no será un error? ¿no querrán decir NO?) van a invadir así que no hay razón para gastar recursos en construir fortificaciones.

(pg. 37)

4.2.1.2

UNIDADES AEREAS EN ENIWETOK

ACCIÓN - Seleccione Eniwetok (76,74) y luego abra la Ventana de Información de Grupo Aéreo del 30° BG's (figura 24) haciendo clic en el segundo icono de avión al pie de la pantalla. A continuación seleccione la opción "Transfer to Base" (transferir a base) para abrir la Ventana de elegir base de destino (figura 25). Seleccione Satawal para transferir este grupo aéreo.



(Pg. 38)



NOTA: Satawal es la única base americana en el mapa a la cual puedan ser transferidos estos aviones. Si hubiera otras bases en el mapa que estuvieran dentro de alcance de transferencia, ellas aparecerían en esta lista. Puedes usar la información de esta ventana para ayudarte a determinar a cual base transferir. En el ejemplo de arriba puedes decir que Satawal esta lleno de recursos y suministros de aviación; por lo tanto, sería seguro transferir hacia allí.

LÓGICA - El 30° BG está compuesto de B24J Liberators, los cuales tienen un rango de 14 hexágonos. Mudándolos a Satawal serán capaces de atacar todas las islas ocupadas por los japoneses en el mapa. Debido a que la transferencia fatiga a una unidad, ellos fueron dejados en modo de entrenamiento así que descansarán el resto del turno.

ACCIÓN - Seleccione el 41° BG - B25J Mitchell - de bombarderos de nivel y abra su Ventana de Información de Grupo Aéreo. Seleccione las siguientes opciones:

- .-Misión - Patrulla ASW
- .-Nivel de ASW - 40%
- .-Altitud Actual - 15.000
- .-Máximo rango - 8

LÓGICA - Alguna protección ASW para las aguas alrededor de la principal base de los aliados.

ACCIÓN - Seleccione el 444° BG - B29 Superfortress - bombarderos de nivel y abra su Ventana de Información de Grupo Aéreo. Seleccione las siguientes opciones:

(Pg. 39)

- .-Misión - Ataque a Aeródromo
- .-Nivel de Búsqueda Naval - 0%
- .-Altitud Actual - 25.000
- .-Máximo Rango - 0 (mantenga un ojo sobre esto cuando seleccione la siguiente opción!)
- .-Seleccione Objetivo - Saipan

NOTA: El máximo rango ha sido reseteado a 18 el cual es la distancia hasta el blanco seleccionado. La "AI" (IA, Inteligencia Artificial ¿?) reseteará el rango máximo si el jugador selecciona un blanco. Si el jugador no selecciona un objetivo, la IA usará el rango máximo fijado (¿?) para determinar la selección de objetivo

NOTA: Este grupo aéreo, debido al tamaño de sus aeroplanos, requiere una base tamaño 7 para operar con seguridad. Este aeródromo solamente es tamaño 4. Tome nota que el grupo tiene 100 aviones operativos. Comprobaremos al final del turno para ver cuantos de ellos fueron operativamente perdidos [o perdieron la operatividad ¿?] y compararemos que número de BG de Satawal, el cual también tiene 100 B29s, pero su tamaño de aeródromo es 9.

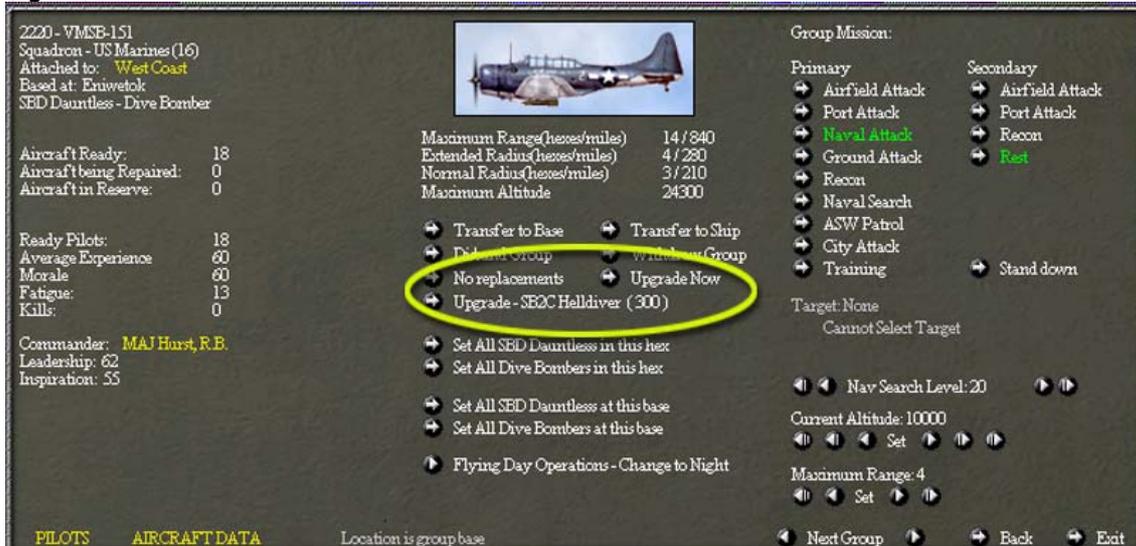
LÓGICA: El aeródromo de Saipan debe ser cerrado antes de que llegue la flota de invasión.

ACCIÓN - Fije los grupos restantes en Escolta o Ataque Naval dependiendo del tipo de avión.

LÓGICA: Nunca se sabe, algunos buques japoneses pueden tratar de conseguir nuestra principal base.

ACCIÓN - Seleccione el escuadrón VMSB-151, SDB Dauntless - bombarderos en picado para abrir su Ventana de Información de Grupo Aéreo. De se cuenta de que el botón "Upgrade Now" (Modernizar ahora) está activo. Esto es porque por que hay 300 SB2C Helldivers en reserva, lo cual es más de lo requerido para modernizar este grupo aéreo. Seleccione el botón "Upgrade Now" para modernizar esta unidad (figura 26).

(Pg.40)



NOTA: Debes tener suficientes aviones en reserva para reponer el máximo número de aviones permitidos en la unidad. En UV dos veces la cantidad era requerida. También, en WitP puedes modernizar hasta 2 niveles si los aviones apropiados están disponibles. También, para modernizar tu grupo aéreo debe estar dentro del rango de transferencia del HQ que controle la base en la que estás y esa unidad de HQ debe tener suficientes suministros.

4.2.1.3

UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE EN ENIWETOK

ACCIÓN - Seleccione Eniwetok (74,76) y luego seleccione el icono con la bandera de la izquierda al pie de la ventana (¿?) para abrir la Ventana de Unidades Terrestres de la Base (figura 27). Use la opción de tipo "Assault" para listar las unidades en el orden mostrado en la figura 26 [no será la figura 27 ¿?]. Siguiendo, seleccione la 2ª división USMC para abrir su Ventana de Información de Unidad de Combate Terrestre (figura 28). Revise todas las unidades y luego pásese al la sección naval.

(Pg. 41)

Allied Ground Units at Eniwetok			All Units	HQ Units	Infantry	Armor	Artillery	Engineers	Eniwetok
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Supplies				
INF	2nd USMC Div	Central Pacific	17176	432	1176				
INF	4th USMC Div	Central Pacific	17176	428	0				
INF	27th USA Div	Central Pacific	17084	386	1176				
INF	111th USA RCT	Central Pacific	6604	113	0				
ARM	640th USA TD Bn	Central Pacific	2582	74	146				
ARM	193rd USA Tank Bn	Central Pacific	2518	68	139				
ARM	2nd USMC Arm Amphib Bn	Central Pacific	1350	44	0				
ARM	1st USMC Arm Amphib Bn	Central Pacific	1270	44	0				
ENG	73rd Base Force	Central Pacific	4468	38	0				
CD	17th USMC Defense Bn	Central Pacific	3844	18	0				
CD	8th USMC Defense Bn	Central Pacific	3036	11	156				
ENG	101st SeaBees	Central Pacific	1800	0	0				
ENG	806th EAB	Central Pacific	1400	0	0				
ENG	123rd SeaBees	Central Pacific	1800	0	0				
ENG	117th SeaBees	Central Pacific	1900	0	0				
ENG	116th SeaBees	Central Pacific	2280	0	0				
ENG	1st USMC EAB	Central Pacific	2280	0	114				
ENG	107th SeaBees	Central Pacific	1800	0	0				

Fortifications (0)
Engineers: 1299
Engineer Vehicles: 737
Infantry: 14120
Vehicles: 419
Guns: 772
Second Line Troops: 141328
Assault Strength: 1656

Supplies: 300000
Supplies Required: 47212

Back Exit

2nd USMC Division, Infantry Unit (100/100)
Attached to: Central Pacific
US Marines unit

Commander: MGEN Marston, J.
Leadership: 68 - Inspiration: 80

Experience: 90
Morale: 95

Disruption: 0
Fatigue: 5

Supplies: 1176
Supplies Required: 1176

Support: 557
Support Required: 621
Assault Strength: 432

Load Cost AP: 19012
Load Cost AK: 100000
Load Cost LST: 33704

Infantry: 4200
Vehicles: 18
Guns: 156
Second Line Troops: 12976

This unit is composed of:

USMC Rifle Squad	(0)	x 300
USMC Engineer Squad	(0)	x 120
81mm Mortar	(0)	x 54
76mm AT Gun	(0)	x 54
75mm Pack Howitzer	(0)	x 36
105mm Howitzer	(0)	x 12
81mm Mortar Half track	(0)	x 18
Engineers	(0)	x 27
Support	(0)	x 557

Set Destination Hex: March Objective: None
March Direction:
March Distance:
Distance Traveled:

Defensive Stance:
Order Bombardment Attack
Order Deliberate Attack
Order Shock Attack
Do Not Pursue Enemy

Set All To Defend
Set All To Attack
Set All To Follow
Set All To March

Set Future Objective: Saipan (100) Set All

Divide Unit
Accept replacements Show unit TOE
Next Ground Unit Back Exit

NOTA: Requerirá alrededor de 20.000 puntos de transporte AP (¿?) [¿será algún tipo especial de buque de transporte?] para embarcar y transportar la 2º división USMC. De se cuenta que el valor requerido para transporte AK(¿?) [¿otro tipo de buque?] es mucho más alto. Mostrar los costos de embarque de los diferentes transportes es una nueva característica de WitP y te ayudará a determinar el número de transportes a incluir en tu TF.

(Pg. 42)

4.2.1.4

UNIDADES NAVALES EN ENIWETOK

ACCIÓN - Abra la Ventana de la Base de Información de Eniwetok y luego seleccione formar nuevo Grupo Operativo. Crea un TF de transporte con los siguientes barcos:

TF de Transporte

- .-AP con 4.000 de capacidad * 3
- .-AP con 6.000 de capacidad * 3
- .-DE * 5
- .-Patrulla / No retirarse

- .-Embarcar tropas - 2º División de USMC
- .-Seleccionar DH de Saipan

NOTA: De se cuenta que este TF tien una capacidad de 30.000, lo cual es 10.000 más de lo requerido para la 2º División de USMC. Cuando la división sea embarcada, se repartirá entre todos los buques de transporte del TF y en los espacios libres se cargarán suministros. También, de se cuanta el TF fue instantáneamente cargado al 100% de su capacidad. Esta es una característica especial del primer turno y no puede ser desactivada.

ADVERTENCIA: A diferencia de UV, las unidades embarcadas en transportes no llevan suministros propios (¿?). Ellos tomarán tierra con cero suministros así que tienes que asegurarte que traes suministros contigo.

LÓGICA: La 2º División de USMC es la mejor unidad de asalto que los aliados tienen y están plenamente preparados para atacar Saipan. Teniendo buques extra en el TF nos aseguramos que los suministros serán llevados consigo y que los marines estén repartidos en caso de que algún barco sea hundido. El TF está fijado en Patrulla / No retirarse porque no queremos que el comandante tenga miedo (¿?) ("tenga pies fríos" ¿querrá decir tener miedo?) y se vuelva. Los DEs proveerán protección aérea y AWS.

ACCIÓN : Abrir la Ventana de Información de la Base de Eniwetok y luego seleccionar formar nuevo TF. Crear un TF de transporte con los siguientes buques:

TF de transporte

- .-AK con 4.000 de capacidad * 3
- .-AK con 6.000 de capacidad * 3
- .-DE * 5
- .-Patrullar / No retirarse
- .-Embarcar tropas - 4º División de USMC
- .-Seleccionar seguir a la TF de arriba

NOTA: El mapa ... ["jump map", ¿salto-mapa? ¿? ¿se referirá al pequeño mapa de la derecha?)]puede que se meta en tu camino. Simplemente selecciona "Shift/J" para quitarlo

(Pg. 42)

LÓGICA: Mientras más marines mejor. Fijando este TF para seguir el otro nos aseguraremos que ellos estén juntos. Más tarde, un TF de combate aéreo será también asignada a seguir así que pueda proveer cobertura aérea.

ACCIÓN - Abra la Ventana de Información de la Base de Eniwetok y luego seleccione formar nuevo TF. Cree un TF de bombardeo con los siguientes buques:

TF de bombardeo

- .-BB con una velocidad de 28 Kts * 2
- .-CA * 3
- .-DD * 5
- .-Permitida la retirada

- .-Toda velocidad (velocidad máxima)
- .-DH - Saipan (63,64)

LÓGICA: Este TF es un bombardeo preinvasión para ablandar al enemigo. Rápidos Acorazados fueron seleccionados para esta misión de modo que puedan entrar y salir tan rápidamente como sea posible. El parámetro de máxima velocidad fue usado solamente por razones de demostración. Normalmente la velocidad de misión es usada para los bombardeos.

NOTA: La capacidad de cambiar los parámetros de velocidad es una nueva característica. Con el parámetro de a toda velocidad la IA no se establecerá para un misión de bombardeo nocturno. Con los parámetros de arriba, la IA se moverá directamente hacia el DH (día o noche), lo bombardea y luego se retira a su base operativa.

.- Toda Velocidad - El TF transitará a máxima velocidad el 100% del tiempo, incluso si son misiones asignadas que normalmente requieren una carrera a gran velocidad como misiones de bombardeo (¿?). Viajando a toda velocidad se quemará fuel a a un ratio más rápido y causa más daño en los sistemas que lo haría una velocidad más lenta.

.-Velocidad de Crucero - El TF transitará a la velocidad más económica el 100% del tiempo.

.-Velocidad de Misión - El TF transitará hasta su DH a velocidad de crucero pero cambiará a toda velocidad para llevar a cabo su misión.

ADVERTENCIA - Los parámetros velocidad de Crucero/Toda negarán cualquier regla de la misión tales como horario de llegada nocturno, etc.

ACCIÓN - Abrir la Ventana de Información de Eniwetok y luego seleccionar formar nuevo TF. Crear un TF de bombardeo con los siguientes buques:

TF de bombardeo

- .-BB con una velocidad de 28 Kts *2
- .-CA * 3
- .-DD * 5
- .-Permitida Retirada
- .-Velocidad de misión
- .-DH - Saipan (63,64)

LÓGICA - Bombardeo preinvasión para ablandar la enemigo. Rápidos acorazados fueron seleccionados para esta misión de modo que puedan entrar y salir tan rápidamente como sea posible. El parámetro de velocidad de misión fue usado para que el TF se ajuste a un ataque nocturno.

ACCIÓN - Abrir la Ventana de Información de la Base de Eniwetok y luego seleccionar formar nuevo TF. Crear un TF de combate aéreo con los siguientes barcos:

TF de combate aéreo

- .- CV con más de 32 Kts de velocidad * 3
- .- CA * 2
- .-CLAA * 1

.-CL * 1
.-DD * 6
.-Patrullar / No Retirarse
.-Velocidad de misión
.-Rango de Reacción
.-DH - 64,65 (2 hexágonos al SE de Saipan)

ACCIÓN - Fijar todos los cazas de portaviones de este TF en Escolta / CAP 40%, todos los bombarderos en picado y torpederos en Principal - Ataque Naval, Secundario - Ataque a Aeródromo. Permita a la IA elegir los blancos.

ACCIÓN - Formar un segundo TF de combate aéreo con los mismos tipos de barcos y parámetros excepto que este TF tenga que seguir al primer TF de combate aéreo.

LÓGICA - Estos TF están buscando un enfrentamiento con los portaaviones japoneses. No permitiéndoles la retirada y fijándoles para reaccionar deberíamos ser capaces de forzar un enfrentamiento. También, mediante el seguimiento de uno a otro ellos permanecerán juntos.

ACCIÓN - Formar un TF de patrulla submarina usando todos los submarinos disponibles. Fijar DH en Saipan.

LÓGICA - Cuando movemos un montón de submarinos, algunas veces es más fácil empezar con un TF más grande y luego (¿?) [¿quiso decir "then" y no "them"] dividirlos en TF más pequeños a media que pasan los turnos. Los dividiremos en TF de un sólo Submarino (¿?) y los repartiremos para cubrir un área más amplia.

ACCIÓN - Formar un TF de transporte usando los barcos listados abajo y fijar el TF para seguir al primer transporte de tropas.

TF de transporte

.-LST * 22
.- LCI (G) * 5
.-Patrullar / No Retirarse
.-Embarcar las 4 unidades ARM
.-Fijar para seguir al otro TF

LÓGICA - Apoyo acorazado (¿?) para los marines. Los LCI(G) son barcos con cañones (¿?) y proveerán fuego de apoyo a las fuerzas de desembarco.

ADVERTENCIA: Pequeñas embarcaciones de desembarco son objetivo para el fuego directo de las armas defensoras de todos los calibres. Debes incluir buques en el TF de desembarco que puedan devolver fuego en orden a suprimir el fuego defensivo.

ACCIÓN - Forma un TF de transporte usando los barcos listados abajo y fija el TF para seguir al primer transporte de tropas.

TF de transporte

.-AGC Rocky Mount
.-Patrullar / No Retirarse

- .-Embarcar el 5º HQ anfibio
- .-Fusionar este TF en el TF de la 2ª División de marines

NOTA: El AGC es un buque de comando y control especialmente diseñado para llevar un HQ anfibio. Teniendo este barco en tu TF de invasión con un HQ embarcado ganarás ciertos beneficios (ver el manual para más información).

ACCIÓN - Formar un TF de transporte usando los barcos listados abajo y fijar el TF para seguir al primer transporte de tropas.

TF de transporte

- .-LSI * 17
- .-LCI(G) * 10
- .-Patrulla / No Retirarse
- .-Embarcar el 1º EAB de USMC
- .-Fijar para seguir al TF de transporte de marines.

LÓGICA - Una vez embarcado regresa a la Ventana de la Información de la Base y encuentra el resto del 1º USMC EAP. Te darás cuenta de que ninguno de los vehículos fueron cargados. Esto es porque el LCIs solamente carga infantería.

ADVERTENCIA - Cuando intentes cargar en LCIs unidades que tienen un montón de equipamiento grande, no se cargará en estas embarcaciones (¿?)

ADVERTENCIA - Cuando selecciones un TF para seguir a otro TF, presta especial atención a la velocidad de la TF dirigente. En la situación que acabamos de establecer no todos los TF serán capaces de mantenerse junto al TF dirigente así que éstas irán quedando atrás.

ADVERTENCIA - Si estableces que un TF siga a otro, necesitas fijar ambos en velocidad de misión, o los comandantes de los TF se confundirán y harán algunas extrañas maniobras.

ACCIÓN - Formar un TF de combate aéreo usando los buques listados abajo y establezca el TF para seguir al primer transporte de tropas.

TF de transporte de tropas

- .-CV * 1
- .-CVL * 2
- .-CVE * 1
- .-CLAA * 2
- .-CL * 1
- .-DD * 9
- .-Patrullar / No Retirarse
- .-Fijar para seguir a los transportes

LÓGICA - Este TF proveerá cobertura aérea para los transportes.

ACCIÓN - Forma un TF de transportes rápidos usando los barcos listados abajo y fija el TF para seguir al primer transporte de tropas.

TF de transporte

- .-CL * 2
- .-DD * 5
- .-APD * 15
- .-DMS * 2
- .- Permitida la Retirada
- .-Embarcar tropas - 111ª USA RCT
- .-Fijar DH - Woleai (57,73)

LÓGICA: Woleai no está muy bien protegida así que un transporte rápido permitirá a los aliados asegurar rápidamente esa base. El resto de barcos permanecerán en reserva. Satawal (60,74). Satawal es nuestra base avanzada y tiene un enorme aeródromo. Desde aquí podemos hacer ataques aéreos sobre Palau.

(Pg. 47)

4.2.1.5

PARÁMETROS DE LA BASE DE SATAWAL

- .- Puerto - Ampliar
- .- Fortificaciones - Construir

4.2.1.6

UNIDADES AEREAS EN SATAWAL

ACCIÓN - Seleccionar Satawal para abrir su Ventana de Información de Base. A continuación seleccionar el 40º BG, B29 Superfortress - bombarderos de nivel para abrir su Ventana de Información de Grupo Aéreo y haga los siguientes ajustes

- .-Misión principal - Ataque a Ciudad
- .-Objetivo - Industria pesada
- .-Altitud - 25.000
- .-Rango máximo - 27

LÓGICA - Establecido solamente por razones de ejemplo

NOTA: Ataque a ciudad es una nueva característica de WitP. Se abrirá un Ventana de Selección de Objetivo (figura 29) desde la cual puedes seleccionar el objetivo dentro de la ciudad que tú quieras atacar.



ACCIÓN - Guardar el juego y finalizar el turno. Estudiar todos los resúmenes de combates

(Pg. 48)

4.3

REVISION DEL TURNO 1º

4.3.1

REVISION DEL TURNO 1º JAPONES

.-Compruebe Palau y de se cuenta de que el aeródromo y las fortificaciones han comenzado a ser ampliadas.

.-Compruebe la industria pesada de Palau y de se cuenta que fue severamente dañada por el bombardeo.

ACCIÓN - Establezca reparaciones en NO en orden a guardar recursos.

NOTA: Toma un montón de puntos de recursos reparar incluso una instalación dañada. La opción de Reparar Si/No permite a los jugadores elegir donde quieren gastar sus recursos.

.-Comprueba el TF de transporte al que se le ordenó cargar petróleo. Todavía debería estar en Palau.

NOTA: El petróleo y recursos cargados aparecen en naranja. Este es el modo que tienes de saber si tienes suministros o recursos cargados, combustible o petróleo..

.-Comprueba el TF de lucha "de minas" y de se cuenta que se ha establecido a sí mismo para una carrera nocturna hacia Wolei para depositar sus minas.

.-Comprueba todos los TF y de se cuenta que se dirigen a sus misiones asignadas.

NOTA: si tu TF de combate aéreo no sigue al otro (uno puede estar quedándose atrás), comprueba las velocidades de los dos TF. Uno puede que sea más lento que el otro.

.-Revise las LCU en Ulithi y de se cuenta que una pequeña porción del 22º NLF ha sido aerotransportado a la base.

ACCIÓN - Guardar y finalizar el turno.

4.3.2 REVISION DEL TURNO 1º DE LOS ALIADOS

NOTA: Durante la repetición del combate deberías haber notado que al menos el doble de B29 pudieron atacar Palau desde Satawal, comparado con los B29 que atacaron Saipan desde Eniwetok. También ira los dos grupos aéreos y compara el número de aviones dañados. El grupo de B29 de Palau deberían tener más aviones dañados. Esto fue debido a dos factores, el tamaño de los aeródromos y el alcance (distancia ¿?) de los objetivos.

.-Comprueba tu fuerza de invasión. Deberían estar todos en el mismo hexágono junto con el TF de combate aéreo que fue asignado a seguirles.

.-Comprueba tu TF de bombardeo con órdenes de a toda velocidad. Deberías ver que está bien adelantado de los otros TF.

ACCIÓN - Selecciona el 30º BG que fue trasladado a Satawal en el último turno y selecciona órdenes de Ataque a ciudad. Cuando la Ventana de Selección de Objetivo aparezca, selecciona la opción de minar puerto (figura 30) y Palau para el objetivo.



LÓGICA - Es hora de estorbar a los barcos que operan desde Palau. Minar el puerto es una forma segura de llevar esto acabo.

ACCIÓN- Selecciona el 444º BG en Eniwetok y selecciona Ataque a Ciudad. De se cuenta que la opción de Minar puerto no está disponible. Seleccionar "Done".

NOTA: Solamente puertos de tamaño 9 pueden soportar (sufrir ¿?) operaciones de minado por lanzamiento aéreo (¿?).

ACCIÓN - Guardar y finalizar el turno.

(Pg. 50)

4.4 **REVISION DEL 2º TURNO**

4.4.1 **REVISION DEL 2º TURNO JAPONES**

.-Comprobar el TF de AWS y notar que ha retornado a Palau. En un juego real tú tendrás que seguir enviándolo afuera. Podrías ponerlo en Patrullar/No Retirarse pero entonces sólo buscará en el hexágono en el que está y no en los hexágonos por los que esté transitando.

.-Comprobar el TF de lucha de minas y notar que ha depositado sus minas en Woleai y está ahora en su camino de vuelta a Palau para recoger más minas.

.-Comprobar el TF de bombardeo que se dirige hacia Satawal y de se cuenta que se ha establecido para una carrera nocturna sobre su objetivo.

ADVERTENCIA - Si este TF fue atacado por aviones enemigos, el comandante del TF puede haber abortado la misión. El parámetro de Retirada Permitida permitirá a la IA abortar misiones. Si el DH ha sido reestablecido en Palau, esto es el porqué.

ACCIÓN - Si el DH el TF de bombardeo es Palau reestablécelo en Satawal.

.- Comprobar el resto de los TF y notar que ellas están aún dirigiéndose a sus DH.

.- Comprobar el estatus de tus bases y unidades aéreas.

ACCIÓN - Guardar y finalizar el turno.

4.4.2 **REVISIÓN DE DEL 2º TURNO ALIADO**

.-Comprobar el TF de bombardeo con órdenes de Toda Velocidad y darse cuenta que es bien dentro de alcance para atacar Saipan. O se estableció para un ataque nocturno (¿?) (¿no se estableció a un ataque nocturno no decidiéndose al estar justo dentro de alcance ¿?)

.-Comprueba el otro TF de bombardeo y date cuenta de su posición. Si todo va como planeado, en el próximo turno este TF se debería fijar para un ataque nocturno.

.-Comprueba el TF de transporte rápido y date cuenta que se está metiendo de cabeza en grandes problemas con ese grupo japonés de portaaviones justo en las afueras (¿?) de Satawal. Como este es un Tutorial permitiremos a este TF que continúe su camino y veamos qué pasa.

.-Comprueba el TF de LST y TF de LCI y data cuenta que ellos se han quedado detrás de la principal flota de invasión debido a su velocidad más lenta.

(Pg. 51)

ACCIÓN - Formar un TF de transporte en Eniwetok con 5 AKs (4.500 de capacidad) y Des. Luego, selecciona cargar tropas y cargar el Grupo de caza VMF-113. Selecciona "done" y revisa el TF.

NOTA: El grupo de caza fue completamente cargado pero no fueron cargados suministros. Darse cuenta que el estatus del cargamento pone "IDLE" (¿marchando en vacío? ¿?). Esto es como funciona en WitP. Para cargar suministros tienes que hacerlo una segunda vez.

ACCIÓN - Selecciona el botón de cargar suministros. Selecciona un DH de Satawal (64,74) [querrá decir selecciona Satawal 64,74 como DH ¿?].

LÓGICA - Necesitamos cobertura aérea para esta base y está demasiado lejos para una transferencia aérea.

ACCIÓN - Guardar y finalizar el turno. Este debería ser un turno muy activo. Durante la repetición del combate deberías de ver:

- .-Saipan siendo bombardeada y devolviendo fuego con sus armas (cañones ¿?) CD
- .-Satawal bombardeada y las unidades MSW ancladas siendo muy castigadas por el bombardeo (¿?).
- .-Una gran batalla entre portaviones en las afueras (¿?) de Saipan.
- .-El TF aliado de transportes rápidos siendo bombardeado por portaviones japoneses.

4.5

REVISION DEL 3º TURNO

4.5.1

REVISION DEL 3º TURNO JAPONES

.-Comprobar el TF de bombardeo y notar que está en su camino de vuelta a Palau.

.-Comprobar el TF de combate aéreo justo al Norte de Satawal y notar que está manteniendo la posición (¿?) porque sus órdenes son de No Retirada (¿?)

.-Comprobar tus grupos de combate aéreo en algún lugar al Norte de Saipan y ver si alguno ha sido dañado y separarlo de el TF principal.

NOTA: Cualquier barco que haya reducido su velocidad debido a daños se separará del TF principal con una escolta y se dirigirá hacia puerto seguro.

ACCIÓN - Encuentra un TF con buques dañados. Deberías tener al menos uno después del último turno. Cambia la misión de este TF a Escoltar y luego transfiere cualquier otro barco dañado en este hexágono a este TF junto con varios busques escoltas por protección.

LÓGICA - Cambiando la misión a Escoltar, te asegurarás que los barcos dañados no se separarán del grupo principal otra vez. De este modo puedes asignar tantos barcos de escolta como desees.

(Pg. 52)

ACCIÓN - Guardar y finalizar el turno.

4.5.2

REVISION DEL 3º TURNO ALIADO

.-Comprobar el TF de transporte rápido y notar que debería estar corriendo a casa. Las órdenes de "Retirada Permitida" permite al comandante del TF abortar la misión y escapar.

.-Comprobar el TF de transporte que recibió órdenes de cargar el grupo de cazas y darse cuenta que está también cargando suministros.

.-Comprobar que tus grupos de combate aéreo en algún lugar al sudeste de Saipan y ver si alguno ha sido dañado y separarlo del principal TF.

.-Comprobar tu otro TF de transporte y notar que aún están en ruta hacia Saipan.

ACCIÓN - Rompe el TF de Patrulla submarina en muchos TF individuales y envíalos al Oeste de Saipan.

LÓGICA - Es tiempo de dispersarlos e impedir que los suministros lleguen a Saipan.

En este punto las variables del juego impiden una descripción detallada de los resultados de los turnos. Tu estás solo ahora. Ensaya e intenta diferentes parámetros y movimientos y ve qué pasa. Buena suerte

(Pg. 53)

5.0

INTERMEDIOS

Esta sección es para los jugadores que solamente quieren saber cómo dar las diferentes órdenes en el juego. No se proveen explicaciones ni se dan ejemplos.

Para todos los ejemplos el Tutorial será usado. A menos se diga otra cosa, siempre cargar el Tutorial como un juego "Head to Head".

5.1

PATRULLA ASW

ACCIÓN - Selecciona Palau (52,67) para abrir la Ventana de Información de la Base. A continuación selecciona el grupo de patrulla P1/802º Chutai - H8K Emily y luego selecciona las siguientes opciones:

.-Misión - Patrulla ASW

.-Nivel de ASW - 100%

.-Altitud actual - 6.000 pies

.-Rango máximo - 5 hexágonos (el rango fue fijado en 5 para concentrar la búsqueda)

5.2

ATAQUE URBANO (a ciudad)

ACCIÓN - Abrir el Tutorial como IA japonés contra Humano. Selecciona Satawal para abrir la Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el 40° BG, B29 Superfortress- Bombarderos de nivel para abrir su Ventana de Información de grupo aéreo y haga los siguientes ajustes.

.-Misión principal - Ataque urbano (a ciudad)

.-Objetivo - Industria pesada

.-Altitud - 25.000

.-Rango máximo - 27

NOTA: Ataque urbano es una característica nueva en WitP. Abrirá una Ventana de Selección de Ciudad Objetivo (figura 29) desde la cual seleccionas el objetivo dentro de la ciudad que tú desees atacar.

(Pg. 54)

5.3

MINAR EL PUERTO

ACCIÓN - Abrir el Tutorial como IA japonés contra humano. Selecciona Satawal para abrir LA Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el 40° BG, B29 Superfortress - Bombarderos de nivel para abrir su Ventana de Información de grupo aéreo y haga los siguientes ajustes.

.-Misión primaria - Ataque urbano

.-Minar puerto

.-Objetivo - Palau

.-Altitud - 25.000

.-Rango máximo - 27

NOTA: Ataque urbano es una nueva característica en WitP. Abrirá una Ventana de Información de Ciudad Objetivo (desde la cual puedes seleccionar minar puerto y la ciudad objetivo que desees atacar).

5.4

MISION DE ESCOLTA

ACCIÓN - Selecciona Palau (52,67) para abrir la Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el grupo de cazas F4/851° Datai - A6M5 Zeke y luego selecciona las siguientes opciones:

.-Misión - Escolta

.-Nivel de CAP - 40 % (usa el 40% de los aeroplanos disponibles para volar CAP el resto volarán escolta)

.-Altitud actual - 20.000

.-Rango máximo - 6 (esta unidad solamente escoltará misiones que estén dentro de 6 hexágonos).

5.5

ATAQUE NAVAL

ACCIÓN - Selecciona Palau (52,67) para abrir la Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el G1 762° Daitai - G4M2 Betty bombarderos de nivel y luego selecciona la siguientes opciones:

- .-Ataque naval
- .-Descanso (descansarán si no hay objetivos que atacar).
- .-Nivel de Búsqueda naval - 0 (cero aviones son asignados a buscar)
- .-Altitud actual - 1500
- .-Rango máximo - 20

5.6

REASIGNACION DE CUARTEL GENERAL (GRUPO AEREO)

ACCIÓN - Selecciona Palau (52,67) para abrir la Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el grupo de caza F4/851° Datai - A6M5 Zeke. Selecciona el Ejército del área Sur (texto amarillo en el corner derecho de arriba) para hacer emerger la Ventana de Escoger Nuevo Cuartel General. Selecciona la Flota del Pacífico Este como nuevo cuartel General para el F4/851° Daitai.

(Pg-55)

NOTA: cuesta 20 puntos políticos cambiar estos cuarteles generales.

5.7

FIJAR OBJETIVO FUTURO (LCU)

ACCIÓN - Selecciona el 22° NLF Unidad de infantería en Palau (52,67). Fija el futuro objetivo de esta unidad en Yap (54,66) seleccionando el botón de "Set Future Objective" y luego haciendo clic en Yap en el mapa principal.

NOTA: originalmente el 22° NLF tenía 100 puntos de preparación para Palau pero cuando el objetivo futuro fue cambiado, el número fue reseteado a cero.

5.8

FORMAR UN TF DE COMBATE AÉREO

Selecciona Palau (52,67) para abrir su Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el botón "Form Taskforce". Selecciona misión de combate aéreo y selecciona los siguientes buques y parámetros

- .-CV * 2
- .-CA * 2
- .-DD * 6
- .-Patrullar / No retirarse
- .-Velocidad - Velocidad de misión
- .-Base operativa - Palau
- .-Reacción máxima - 0
- .-Hexágono de destino (DH) 60,72 (2 hexágonos al norte de Satawal)

5.9

FORMAR UN TF DE BOMBARDEO

ACCIÓN - selecciona Palau (52,67) para abrir la Ventana de Información de Base. A continuación selecciona el botón "Form Taskforce". Selecciona la misión de bombardeo, y luego selecciona los siguientes barcos y parámetros.

TF 2

.-BB * 2

.-CA * 3

.-DD * 5

.-Retirada permitida

.-Velocidad - Velocidad de misión

.-Base operativa - Palau

.-Hexágono de destino (DH) (Satawal 60,74)

NOTA. Con los parámetros de arriba este TF se moverá hasta estar dentro de alcance y luego durante la fase nocturna, se precipita a toda velocidad hace el ataque y luego se retira a su base operativa a toda velocidad

(Pg. 56)

5.10

FORMAR UN TF DE TRANSPORTE RÁPIDO

ACCIÓN - Abrir el Tutorial como IA japonés y selecciona formar un TF de transporte rápido haciendo clic en Eniwetok (76,74), seleccionando el botón "Form Taskforce", seleccionando la misión de Transporte Rápido, seleccionando los buques listados abajo, y luego seleccionando "Done". A continuación, selecciona el botón "Load Troops" (embarcar tropas), carga el 111º USA RCT y asigna Saipan (63,64) como el DH

TF de Transporte Rápido

.-CL * 2

.-DD * 5

.-APD *15

.-DMS *2

.-Retirada Permitida

5.11

FORMAR UN TF DE PATRULLA SUBMARINA

ACCIÓN - Formar un TF de patrulla submarina haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón "Form Taskforce", seleccionando la misión de Patrulla submarina, y luego seleccionando "Done". A continuación, selecciona Saipan (63,64) como el DH

5.12

FORMAR UN TF DE TRANSPORTE SUBMARINO

ACCIÓN - Formar un TF de transporte submarino haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón de "Form Taskforce", seleccionando la misión de Transporte Submarino, seleccionando 4 submarinos con una capacidad de 1, y luego seleccionando

"Done". A continuación selecciona el botón "Load supplies" (cargar suministros) y asigna Saipan (63,64) como el DH

5.13 **FORMAR UN TF DE COMBATE DE SUPERFICIE**

ACCIÓN - Formar un TF de combate de superficie haciendo clic en Palau (52,67), seleccionando el botón "Form Taskforce", seleccionando la misión de combate de superficie, y seleccionando los siguientes barcos y parámetros.

- .-BB * 1
- .-CA *2
- .-DD * 6

5.14 **RECOGER TROPAS, TRANSPORTE AÉREO**

ACCIÓN - Seleccionar Yap (54,66) y luego seleccionar el T1/1001 L3Y Tina - Transporte para abrir su Ventana de Información de grupo aéreo. Realiza las siguientes acciones en el orden dado.

(Pg. 57)

- .-Misión - Transporte de tropas
- .-Seleccionar destino - Palau (52,67)
- .-Misión - Recoger tropas
- .-Usa el botón de la flecha derecha hasta que se muestre el 22º NLF

NOTA: La opción de recoger tropas no estará disponible hasta que un destino sea seleccionado. Una vez que la opción de recoger tropas es seleccionada, el "select Destination" (seleccione destino) cambia a "Pick Up troops from" (recoger tropas de).

5.15 **TRANSFERIR GRUPO AÉREO**

ACCIÓN - Selecciona Yap (54,66) y luego selecciona el T1/1001 L3Y Tina- transporte para abrir su Ventana de Información de grupo aéreo. A continuación selecciona la opción de transferir a base para traer la Ventana de elegir base de destino (¿?). Selecciona cualquiera de las bases listadas para transferir este grupo aéreo.

NOTA: Todas las bases dentro de rango de transferencia serán mostradas en la Ventana de elegir base de destino. Puedes usar la información de esta ventana para ayudarte a determinar a cual base transferir. En el ejemplo de arriba puedes decir qué (¿?) bases tiene plenitud de apoyo para aviación y suministros.

5.16 **MODERNIZAR GRUPO AÉREO**

ACCIÓN - Abrir el Tutorial como IA japones y selecciona Eniwetok. Selecciona el escuadrón VMSB-151, SDB Dauntless - Bombarderos en picado para abrir su Ventana de Información de grupo aéreo. De se cuenta que el botón "Upgrade Now" (mejorar ahora) está activo. Esto es porque hay 300 SB2C Helldivers en reserva lo cual es más de lo

requerido para modernizar este grupo aéreo. Selecciona el botón de modernizar ahora para modernizar esta unidad.

NOTA: Debes tener suficientes aviones en reserva para reponer el máximo número de aparatos permitidos en la unidad. En UV dos veces la cantidad era requerida. También en WitP puedes modernizar dos niveles si los aviones apropiados están disponibles.

6.0 **AVANZADOS**

Esta sección es para jugadores que quieren explorar el juego más allá que un jugador medio. El escenario Tutorial fue deliberadamente establecido para que los jugadores pudieran realizar su propio test. Abajo listados hay algunos tests sugeridos [¿querrá haber dicho "some suggested tests" - ¿?].

6.1 **TFs DE BOMBARDEO CON DIFERENTES PARAMETROS DE VELOCIDAD.**

ACCIÓN - Carga el Tutorial como un juego "Head to Head" usando los mismos parámetros descritos en la sección 3.0 Empezando.

ACCIÓN - Finaliza el turno.

NOTA: El juego fue cargado como un juego Head to Head porque no queremos que la IA active las unidades japonesas e interfiera con el test

ACCIÓN - Selecciona Eniwetok (76,74) para abrir la Ventana de Información de Base. Forma el siguiente TF de bombardeo.

TF de bombardeo (velocidad de misión)

- .-Cambie el jefe a uno con liderazgo 56, inspiración 54
- .-BB * 1 velocidad máxima de 28 nudos
- .-CA * 2
- .-DD * 5
- .-Retirada Permitida
- .-Velocidad de misión
- DH Ulithi (55,67)

TF de bombardeo (velocidad de crucero)

- .-Cambie el jefe a uno con liderazgo 56, inspiración 54
- .-BB * 1 velocidad máxima de 28 nudos
- .-CA * 2
- .-DD * 5
- .-Retirada permitida
- .-Velocidad de misión
- .-DH Ulithi (55,67)

TF bombardeo (toda velocidad)

- .-Cambie el jefe a uno con liderazgo 56, inspiración 54
- .-BB * 1 velocidad máxima de 28 Kts
- .-CA * 2

(Pg. 59)

- .-DD * 5
- .-Retirada permitida
- .-Velocidad de misión [esto parece un error obvio del manual, supongo que deberían haber escrito **A TODA VELOCIDAD** ¿?].
- .-DH Ulithi (55,67)

NOTA: Ahora tenemos tres TF idénticas establecidas para realizar la misma misión. La única cosa diferente entre ellas es sus parámetros de velocidad.

ACCIÓN - Guardar, finalizar turno, y luego finalizar el turno japonés.

6.1.1

OBSERVACIONES DEL TURNO

De se cuenta que el TF con órdenes de toda velocidad se ha movido 6 hexágonos, bien delante de los otros dos. El TF con velocidad de crucero y el TF con velocidad de misión se han movido la misma distancia, 3 hexágonos.

NOTA: Un TF con órdenes de velocidad de misión se aproximará al DH a velocidad de crucero, se posicionará a sí mismo para una carrera nocturna, y luego se mueve a toda velocidad para bombardear el objetivo y salir. En el siguiente turno este TF se dirigirá a casa a velocidad de crucero.

NOTA: Puedes ver que el TF toma diferentes caminos. Esto ocurre porque la IA intenta escoger el mejor camino para cada TF basándose en el poder aéreo enemigo en el área.

ACCIÓN - Finalizar el turno, y luego finalizar el turno japonés.

6.1.2

OBSERVACIONES 2º TURNO JAPONES

Notar que el TF de toda velocidad está casi dentro de alcance de ataque. Los otros dos TF están ahora a 6 hexágonos detrás de el TF de toda velocidad.

ACCIÓN - Guardar, finalizar turno, y luego finalizar turno japonés.

6.1.3

OBSERVACIONES 3º TURNO

El TF de toda velocidad está ahora establecido para una carrera nocturna mientras los otros dos TF están lentamente poniéndose en posición.

ACCIÓN- Finalizar turno, y luego finalizar el turno japonés.

(Pg. 60)

6.1.4

OBSERVACIONES 4 TURNO

Ulithi es bombardeada de noche, y el TF de toda velocidad está ahora de camino a casa. Los otros dos TF parecen (¿?) estar fijados para un ataque nocturno. ¿Qué piensas que el TF de velocidad de crucero hará?

ACCIÓN - Finalizar turno, y luego finalizar el turno japonés.

6.1.5

OBSERVACIONES 5º TURNO

De se cuenta que el TF a velocidad de crucero no hizo una carrera nocturna a toda velocidad. Jamás se moverá a toda velocidad. Este TF está ahora establecido para hacer un ataque nocturno en su DH. Encuentra el TF de toda velocidad y de se cuenta de cuanto más avanzado está que los otros dos TF.

ACCIÓN - Finalizar el turno, y luego finaliza el turno japonés.

6.1.6

OBSERVACIONES 6º TURNO

Notar que el TF de velocidad de crucero finalmente hizo su ataque y está ahora navegando a casa y que el TF de toda velocidad está casi en casa.

ACCIÓN- Haz clic en cada TF y échale un vistazo a la columna de sistemas dañados y de se cuenta que el TF de toda velocidad tiene muchos más sistemas dañados que los otros dos TF. El TF de velocidad de crucero tiene la menor (¿?) cantidad de daño. El velocidad de misión probablemente recibió algún daño en los sistemas (¿?)

ADVERTENCIA : Buques que viajen a toda velocidad acumularán daños en los sistemas a una velocidad mayor que la más baja velocidad.

6.2

TF DE BOMBARDEO CON DIFERENTES PARAMETROS DE VELOCIDAD FIJADOS A PATRULLAR/NO RETIRARSE

ACCIÓN - Cargar el archivo guardado del test previo como Head to Head. Deberías estar en el turno aliado.

ACCIÓN - cambiar cada uno de los TF a Patrullar/no retirar. Ahora vayas a través de 6 turnos y vea la diferencia con el último test.

Notar que esta vez ninguno de los TF se establece para un ataque nocturno. Ellos todos se dirigieron al DH y lo bombardearon en el turno en el que llegaron, incluso si fue en mitad del día. También ellos permanecieron en el DH y no regresaron a casa. Cuando ellos estén bajos de munición la IA cambiará la misión a combate de superficie.

(Pg.61)

6.3

OTRO TEST SUGERIDO

6.3.1

BOMBARDEO VARIANTE 1º

Realice el mismo test de bombardeo pero esta vez pon todos los aviones japoneses con órdenes de Ataque Naval. Observa el impacto que esos ataques tienen en las misiones.

6.3.2

BOMBARDEO VARIANTE 2º

Realiza el mismo test pero esta vez ten un gran TF japonés de combate de superficie esperando a los aliados.

6.3.3

TEST ASW

Despliega los submarinos japoneses en hexágonos de océano y hexágonos de islas y varía el número de submarinos en los hexágonos. Envía varios TF aliados de ASW a cazarlos.

6.3.4

TEST DE PORTAAVIONES

Crea un super TF de combate aéreo japonés con todos los portaaviones disponibles y tantos escoltas como puedas establecer (¿?). Usando el mismo número de portaaviones crea varios, más equilibrados, TF de combate aéreo. Fija uno para seguir al otro y ve a forzar un batalla con los japoneses. No olvides fijar tus aviones para escoltar ataque naval.

6.3.5

TEST DE PORTAAVIONES VARIANTE 1º

Haz el tes guardado con en 6.5 [¿habrá quería decir 6.3.3 ¿?] pero esta vez usa dos supergrupos de portaaviones y compara los resultados.

6.3.6

TEST DE PORTAAVIONES VARIANTE 2º

Crea TFs opuestas de combate aéreo y posiciona uno en tierra y uno en un hexágono de isla y observa lo que acontezca. Realiza el test de nuevo pero esta vez cambia qué lado está en el hexágono de isla.

NOTA: Probablemente tendrás que fijar la reacción a cero y ponerlos con órdenes de patrullar no retirarse para asegurar que ellos permanezcan donde tú los quieres.

6.3.7

TEST DE NO DESCARGAR

Crea cada tipo de transporte disponible y ponlos todos con órdenes de No descargar. Envíalos a un DH y mira que ocurre. Incluso el transporte rápido no descargará.

Con suerte tus juicios creativos están fluyendo y puedes tomarlo desde aquí. Buena suerte

Chico - "Presión, hace diamantes y hace polvo. ¿Destellas a la luz del sol o simplemente te lleva el viento?" (¿?)