

# MANUAL DE SKRIPTA



## **0. Índice.**

1. Comandos del Teclado y el Ratón.
2. Abreviaturas del juego.
3. Secuencia de Resolución del Turno.
4. Tipos de Terreno y Movimiento por Tierra.
5. Reglas Especiales.
6. Opciones Especiales del Juego.
7. Bases (Puertos y Aeropuertos).
8. Unidades Navales.
9. Unidades Aéreas.
10. Unidades Terrestres.
11. Logística.
12. Habilidades de los Líderes.
13. Localizando Unidades.
14. Puntos Políticos.
15. Efectos Climatológicos.
16. Sistema de Producción.
17. Refuerzos/Reemplazos.
18. Puntos de Victoria.
19. Créditos.

# 1. Comandos del teclado y ratón.

- [F2] **NO mostrar** TFs controladas por el ordenador (auto-convoy & otros), **no mostrar** TFs controladas por el humano, **mostrar** todas las TF's.
- [F3] Radio de alcance de los aeroplanos on/off.
- [F4] Radio de Movimiento de las TF's on/off.
- [F5] Animaciones de Combate on/off.
- [F6] Información hexágono on/off.
- [F7] Nubes on/off.
- [F8] Resúmenes de Combates on/off (mantiene los informes de combates).
- [F9] Entrar en la Fase de Ordenes (*Orders Phase*) en la próxima oportunidad.
- [F] Grabar Juego.
- [P] Preferencias y Opciones.
- [D] Base de Datos de Aviones, Vehículos y Tropas.
- [V] Base de Datos Naval.
- [B] Listado de todas las Bases.
- [A] Listado de todas las unidades aéreas basadas en tierra.
- [N] Listado de todas las unidades aéreas basadas en buques.
- [S] Listado de todos los barcos.
- [T] Listado de todas las TF's.
- [G] Listado de todas las unidades de tierra.
- [Z] Mapa de Zonas de Control.
- [H] Sistema de Auto-Convoyes.
- [O] Informes Operacionales.
- [I] Informes de Inteligencia.
- [L] Informes de Transmisiones<sup>1</sup>.
- [C] Informes de Combate.
- [E] Fin de Turno (Fase de Órdenes).
- [Q] Salir.
- [R] Colorear red de Tren/Carretera/Camino on/off.
- [W] Zonas de Control de los Hexágonos on/off<sup>2</sup>.
- [1] Texto de tipo de terreno en cada hexágono en el Mapa Táctico on/off.
- [2] Texto de localización zonal en cada hexágono en el Mapa Táctico on/off.
- [3] Pronóstico meteorológico del hexágono on/off.
- [?] Ordena a la unidad seleccionada volver a la Base de Origen (*Home Base*).
- [Ctrl] [A] Mapa Estratégico Grande.
- [Ctrl] [J] Mapa rápido (*Jump Map*) on/off en el modo de mapa a pantalla completa.

**Click Derecho en una TF/Unidad Aérea/LCU en el display informativo del Hexágono** cierra cualquier ventana y activa la unidad, mostrando los círculos de alcance.

**Click Derecho en un Barco en la pantalla de Crear Nueva/Transferir a-desde TF** muestra su nombre, clase, tamaño de los cañones principales, tubos de torpedo, dispositivos ASW (Antisubmarino) y la potencia AAA relativa.

---

1 [N. del T.]: *Signal Intelligence Report*, en el original.

2 [N. del T.]: *Hex Control Zones on/off*, en el original.

## **2. Abreviaturas del juego.**

<b>A/C</b>	- Aeroplano ( <i>Aircraft</i> )
<b>ASW</b>	- Guerra Anti-Submarina ( <i>Anti-submarine Warfare</i> )
<b>CAP</b>	- Patrulla Aérea de Combate ( <i>Combat Air Patrol</i> )
<b>DH</b>	- Hexágono de Destino ( <i>Destination Hex</i> )
<b>DL</b>	- Nivel de Detección ( <i>Detection Level</i> )
<b>Dst</b>	- Destino ( <i>Destination</i> )
<b>Dur</b>	- Durabilidad ( <i>Durability</i> )
<b>Flt</b>	- Daño de Flotación ( <i>Floatation damage</i> )
<b>HQ</b>	- Cuartel General ( <i>Headquarters</i> )
<b>MDL</b>	- Nivel Máximo de Detección ( <i>Maximum Detection Level</i> )
<b>Mvr</b>	- Maniobrabilidad ( <i>Maneuverability</i> )
<b>Ops</b>	- Operaciones ( <i>Operations</i> )
<b>SOPAC</b>	- Pacífico Sur ( <i>South Pacific</i> )
<b>SPS</b>	- Tamaño Potencial Standard ( <i>Standard Potential Size</i> )
<b>SWPAC</b>	- Pacífico Sudoeste ( <i>Southwest Pacific</i> )
<b>Sys</b>	- Daño de Sistemas ( <i>System damage</i> )
<b>TF</b>	- Fuerza de Tareas ( <i>Task Force</i> )
<b>VP</b>	- Punto de Victoria ( <i>Victory Point</i> )

### 3. Secuencia de Resolución del Turno.

**Fase de Órdenes Japonesa:** Jugador japonés (o la AI) ve el mapa y da órdenes a las unidades.

**Fase de Órdenes Aliada:** Jugador aliado (o la AI) ve el mapa y da órdenes a las unidades.

#### 1. Fase de Resolución Nocturna:

El sistema procesa todas la órdenes, que son resueltas en el periodo nocturno (12Hrs).

- a) **Carga y Descarga (*load/unload*):** las TF's de Transporte cargan o descargan los cargamentos.
- b) **Chequeo y Reacción de los Observadores Costeros:** los Observadores Costeros tratan de avistar TF enemigas.
- c) **Fase de Reacción de TF's:** las TF's con órdenes de Reacción al Enemigo<sup>3</sup> reaccionan.
- d) **Dragado de Minas Automático:** las TF de Dragado de Minas bajo control automático realizan sus operaciones de dragado.
- e) **Movimiento Naval:**
  - las TF's se mueven a su destino.
  - los barcos gastan resistencia (*endurance*).
  - los buques comprueban si reciben Daño de Sistemas (Sys) por estar en alta mar.
  - las TF's realizan operaciones de guerra de minas (incluido el impacto con minas).
- f) **Movimientos Aéreos Nocturnos:** los movimientos y combates aéreos son resueltos.
- g) **Combate de Superficie:** los combates de superficie Barco vs Barco son resueltos.
- h) **Bombardeo Naval:** los bombardeos navales son resueltos.
- i) **Movimiento Unidades Terrestres:** las unidades terrestres mueven hacia su destino.
- j) **Reparación de Buques:** los buques dañados son reparados.
- k) **Construcción/Reparación de Bases:** las bases son construidas, reparadas y fortificadas.
- l) **Cálculo de Necesidades de Suministros y Movimiento por Tierra de Suministros:**
  - Se calcula la necesidad de suministros para todas las unidades y bases.
  - Movimiento automático, por tierra, de suministros.
- m) **Ajustes de TF's:** los barcos dañados se separan y crean nuevas TF's y vuelven a su Base de Origen<sup>4</sup>.

#### 2. Fase de Resolución Diurna:

El sistema procesa todas la ordenes, que son resueltas en el periodo diurno(12Hrs).

- a) **Carga y Descarga (*load/unload*):** las TF's de Transporte cargan o descargan los cargamentos.
- b) **Chequeo y Reacción de los Observadores Costeros:** los Observadores Costeros tratan de avistar TF enemigas.
- c) **Fase de Reacción de TF's:** las TF's con órdenes de Reacción al Enemigo reaccionan.
- d) **Dragado de Minas Automático:** las TF de Dragado de Minas bajo control automático realizan sus operaciones de dragado.
- e) **Movimiento Naval:**
  - las TF's se mueven a su destino.
  - los barcos gastan resistencia (*endurance*).
  - los buques comprueban si reciben Daño de Sistemas (Sys) por estar en alta mar.
  - las TF's realizan operaciones de guerra de minas (incluido el impacto con minas).
- f) **Movimientos Aéreos Diurnos:** los movimientos y combates aéreos son resueltos.
- g) **Combate de Superficie:** los combates de superficie Barco vs Barco son resueltos.
- h) **Bombardeo Naval:** los bombardeos navales son resueltos.
- i) **Combates Terrestres:** los combates entre unidades terrestres son resueltos.
- j) **Movimiento Unidades Terrestres:** las unidades terrestres mueven hacia su destino.
- k) **Reparación de Buques:** los buques dañados son reparados.
- l) **Construcción/Reparación de Bases:** las bases son construidas, reparadas y fortificadas.
- m) **Cálculo de Necesidades de Suministros y Movimiento por Tierra de Suministros:**
  - Se calcula la necesidad de suministros para todas las unidades y bases.
  - Movimiento automático, por tierra, de suministros.

3 [N. del T.]: *React to Enemy*, en el original.

4 [N. del T.]: *Home Base*, en el original.

**n) Operaciones de Suministros:**

- Se producen las operaciones de suministro.
- Se suministra a las unidades terrestres y aéreas.
- Los aviones son reparados.

**o) Ajustes de TF's:** los barcos dañados se separan y crean nuevas TF's y vuelven a su Base de Origen.

**3. Varias veces durante la fase nocturna y diurna:**

- Se chequean los contactos y ataques submarinos.
- Se modifica el daño por incendios y el Daño de Flotación en los barcos, debido a los incendios e inundación del barco.

**4. Operaciones aéreas:**

Tienen lugar en dos fases, Fase de Operaciones Aéreas Diurna y Fase de Operaciones Aéreas Nocturna.

**a) Secuencia Diurna:**

- las unidades en Patrulla, CAP y entrenando vuelan en AM y PM.
- las unidades en misiones de ataque ofensivo vuelan en ambas fases solo si volaron la misión principal en AM, y si queda suficiente tiempo para la misión secundaria o de Ataque Naval en PM.
- es más probable que la unidad vuele en ambas fases si el objetivo se encuentra cerca.
- las misiones primarias de **no** ataque naval solo se vuelan en AM nunca en PM.

**1 ) Fase de la Mañana (AM):**

- se lanzan las misiones de CAP / Entrenamiento / Búsqueda.
- se produce la búsqueda aérea.
- se lanzan los ataques aéreos.
- se resuelven los ataques aéreos.
- aterrizan los aviones.

Para volar un ataque aéreo en la Fase AM se deben cumplir todas las siguientes condiciones:

- la unidad debe tener 2 o mas aviones operativos.
- la misión primaria debe ser Ataque Naval y debe haber TF's avistadas ó la Misión Primaria **no** debe ser de Ataque naval y debe haber un objetivo válido.
- si el objetivo está a "Discreción del Comandante" entonces la CAP prevista sobre el Objetivo debe ser menor a **2\*Nº de Escoltas** (más si la escolta es a una Misión de Largo Alcance). Si se bombardea a un objetivo específico no se necesita escolta.  
CAP enemiga prevista = 1/2 cazas presentes en el hexágono objetivo
- el objetivo está dentro del Alcance Extendido (*Extended Range*) de la unidad.

Otras unidades de la misma Base/Buque se unen al ataque si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- la unidad tiene 2 o más aviones operativos.
- la misión primaria es Ataque Naval y el objetivo es una TF, ó la Misión Primaria es ofensiva pero **no** Ataque Naval y su objetivo es el objetivo bombardeado, ó la Misión Primaria es ofensiva pero **no** Ataque Naval y no tiene un objetivo específico señalado.
- la unidad tiene como misión principal Ataque a Aeródromo y hay un aeródromo en el hexágono objetivo.
- la unidad que inicia el ataque no está en una Misión de Reconocimiento.
- si es en Ataque Naval y el avión ya ha volado se lo considera no apto para el objetivo<sup>5</sup>.
- el objetivo está dentro del Alcance Extendido de la unidad.

Otras unidades se unen al ataque como Escoltas si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- la unidad debe tener 2 o más aviones operativos.
- la Misión Primaria debe ser "Escolta".
- si la unidad de Escolta tiene un objetivo seleccionado debe ser el mismo que el de los bombarderos.
- el número de escoltas ya asignados no es superior a **2 \* CAP prevista** sobre el objetivo

<sup>5</sup> [N. de T.]: *If Naval Attack, aircraft already flying aren't considered overkill for target type*, en el original, no estamos muy seguros de la traducción.

- la unidad está en la misma Base/Buque que la unidad que inicia el ataque, ó está en otra Base/Buque pero tiene el mismo objetivo que los bombarderos, ó está en otra Base/Buque, sin objetivo señalado, pero decide concentrarse en atacar el mismo blanco.
- el objetivo está dentro del Alcance Extendido de la unidad.

## 2 ) Fase de la Tarde (PM):

- se lanzan las misiones de CAP/Entrenamiento/Búsqueda.
- se produce la búsqueda aérea.
- se lanzan los ataques aéreos.
- se resuelven los ataques aéreos.
- aterrizan los aviones.

Para volar un ataque aéreo en la Fase PM se deben cumplir todas las siguientes condiciones:

- la unidad debe tener 2 o más aviones operativos.
- la misión primaria puede ser cualquiera y debe haber un objetivo válido, ó si no hay objetivo para la misión primaria y la misión secundaria es cualquier ofensiva y hay un objetivo válido.
- si el objetivo está a "Discreción del Comandante" entonces la CAP prevista sobre el Objetivo debe ser menor a **2\*Nº de Escoltas** (más si la escolta es a una Misión de Largo Alcance). Si se bombardea a un objetivo específico no se necesita escolta.  
CAP enemiga prevista = 1/2 cazas presentes en el hexágono objetivo.
- el objetivo debe estar dentro del Alcance Extendido de la unidad, a menos que el objetivo sea una TF y la unidad no tenga como misión primaria Ataque Naval, en cuyo caso deberá estar dentro del Alcance Normal.
- si la unidad ha volado en la fase AM, debe tener suficiente tiempo para alcanzar el Objetivo en la fase PM.

Otras unidades de la misma Base/Buque se unen al ataque si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- la unidad tiene más de 2 o más aviones operativos.
- la misión primaria es Ataque Naval y el objetivo es una TF, ó la Misión Primaria es ofensiva pero NO Ataque Naval y su objetivo es el objetivo bombardeado, ó la Misión Primaria es ofensiva pero NO Ataque Naval y no tiene un objetivo específico señalado.
- el blanco no es una TF, la misión secundaria es Ataque a Aeródromo y hay un aeródromo en el hexágono objetivo.
- la unidad que inicia el ataque no está en una Misión de Reconocimiento.
- si es en Ataque Naval y el avión ya ha volado se lo considera no apto para el objetivo<sup>6</sup>.
- el objetivo debe estar dentro del Alcance Extendido de la unidad a menos que el objetivo sea una TF y la unidad no tenga como misión primaria Ataque Naval, en cuyo caso deberá estar dentro del Alcance Normal
- si la unidad ha volado en la fase AM, debe tener suficiente tiempo para alcanzar el objetivo en la fase PM.

Otras unidades se unen al ataque como Escoltas si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- la unidad debe tener 2 o más aviones operativos.
- la Misión Primaria debe ser "Escolta".
- si la unidad de Escolta tiene un objetivo seleccionado debe ser el mismo que el de los bombarderos.
- el número de escoltas ya asignados no es superior a **2 \* CAP prevista** sobre el objetivo
- la unidad está en la misma Base/Buque que la unidad que inicia el ataque, ó está en otra Base/Buque pero tiene el mismo objetivo que los bombarderos, ó está en otra Base/Buque, sin objetivo señalado, pero decide concentrarse en atacar el mismo blanco.
- el objetivo está dentro del Alcance Extendido de la unidad.

<sup>6</sup> [N. del T.]: *If Naval Attack, aircraft already flying aren't considered overkill for target type*, en el original, no estamos seguros de la traducción.

### 3 ) Fase de Transporte Aéreo y Movimiento Automático de Sub-Unidades:

- lanzamiento de la CAP.
  - transporte aéreo de tropas.
  - transporte aéreo de suministros.
  - movimiento aéreo de las Sub-Unidades hacia la Unidad Madre<sup>7</sup>.
  - aterrizaje de todos los aviones.
- 
- Los transportes que vuelan a Bases enemigas deben hacer frente a la CAP enemiga.
  - La única manera de escoltar transportes es tener una LR CAP<sup>8</sup> volando sobre el destino de los transportes.
  - Los aviones en Sub-unidades automáticamente se transfieren para unirse a la Unidad Madre<sup>6</sup>.
  - Si las unidades de un CV crean Sub-unidades que aterrizan de emergencia en otro CV o en un aeródromo por Daño de Sistemas del CV original, los aviones en la Sub-unidad son automáticamente transferidos de vuelta al CV original, solamente si el CV se encuentra en una base y es capaz de lanzar y recuperar los aviones.
  - La transferencia automática ocurre solamente si la Sub-unidad se encuentra a **2 hexágonos de distancia**<sup>9</sup> del CV/Unidad madre.
  - La transferencia automática puede crear más Sub-unidades, puesto que los aviones operativos se unen a la unidad madre dejando atrás a los aviones Dañados y en Reserva.

#### b) Secuencia Nocturna:

- lanzamiento de la CAP.
  - lanzamiento y resolución de los ataque aéreos.
  - aterrizaje de los aviones.
- 
- Para volar de noche la unidad debe estar en "**Operaciones Nocturnas**"<sup>10</sup>, con 6 o más aviones operativos y una Moral **mayor o igual a 50**.
  - No hay Misión Secundaria.
  - Se vuela sin escolta.
  - Solo hay una fase de vuelo.
  - Es más difícil para la CAP interceptar aviones durante la noche.
  - Los Cazas Nocturnos son más eficientes que cualquier otro caza en misiones de CAP nocturna.
  - Misiones voladas de noche, según el tipo de avión<sup>11</sup>:

TIPO DE AEROPLANO	TIPO DE MISIÓN
Hidro-cazas	Barrido, CAP, LR CAP
Cazas, Caza-bombarderos y Cazas Nocturnos	Barrido, CAP, LR CAP, Ataque Naval, a Aeródromo, a Puerto y a Tierra.
Bombarderos, Bombarderos en picado, Torpederos, Aviones de Patrulla e Hidroaviones	Ataque Naval, a Aeródromo, a Puerto y a Tierra.

7 [N. del T.]: *Parent Unit*, en el original. A la espera de que se nos ocurra una mejor manera de traducirlo ;)

8 [N. del T.]: Long Range CAP, o CAP de Larga Distancia.

9 [N. del T.]: *2 Transfer Moves*, en el original.

10 [N. del T.]: *Night Operations*, en el original.

11 Más información sobre los tipos de aviones en el apartado de Unidades Aéreas.



## 4. Tipos de terreno y movimiento por tierra.



**Claro (Clear):** Terreno abierto, excelente visibilidad, mal lugar para ocultarse.

**Montañas (Mountains):** Terreno escarpado y de gran altura, paso imposible para unidades mecanizadas y casi imposible para unidades de a pie.

**Bosque/Jungla (Forest/Jungle):** Follaje denso, casi imposible de atravesar, es el terreno donde mas se pelea.

**Desierto (Desert):** Relativamente fácil de transitar, el tipo de movimiento es el mismo que en terreno Claro.

**Cultivado (Cultivated):** Granjas y otros terrenos rurales, el tipo de movimiento es el mismo que en terreno Claro, tiene **caminos** que salen en todas las direcciones.

**Urbano (Urban):** Pueblos y Ciudades. Relativamente fácil de transitar, el tipo de movimiento es el mismo que en terreno Claro.

**Pantano (Swamp):** Zona pantanosa densa y zona acuosa (humedales), movimiento muy dificultado.

**Atolón (Atoll):** Tiene efectos drásticos en el combate.

- Cualquier atacante que asalte un atolón sufre grandes bajas y alteraciones (*disruption*).
- Las unidades atacantes lanzan automáticamente un "Shock Attack" apenas desembarcan.
- Los combates en atolones causan más bajas en ambos bandos que en cualquier otro tipo de terreno.

**Aguas poco profundas/muy profundas (Shallow Water/Deep Water):**

- Los submarinos son más fáciles de detectar en aguas poco profundas.
- Las minas se dispersan con mayor rapidez en aguas profundas.

**Hexágonos que contienen tierra y océano:**

- Se considera como hexágono costero (*Coastal*).
- Para los propósitos de carga y descarga, se les designa a lo largo del manual como playas<sup>12</sup>.

**Ferrocarril/Autopista (Rail/Highway):** Ferrocarril y Carreteras mejoradas, la mejor manera para que las LCU's se muevan.

**Carretera (Road):** Carreteras menores, son más rápidas que ir campo a través.

**Camino (Trail):** Camino, las LCU's mueven más rápido que en jungla o montaña.

**Arrecife de coral (Coral Reef):** El coral acumulado obstaculiza el movimiento naval, **impasable** ninguna unidad puede atravesarlo.

**Río (River):** cuando una LCU que cruza un río entra en un hexágono de Base enemiga con unidades enemigas presentes:

- Sufre un incremento en su alteración (*disruption*).
- Si el total del Valor de Asalto de las unidades enemigas en ese hexágono > el Valor de Asalto de las unidades amigas ya presentes en ese hexágono, la unidad que cruza el río debe realizar un Shock Attack en la siguiente Fase, y las unidades HQ no pueden mover a dicho hexágono.

**Detalles de los lados del hexágono:**

- Azul = Océano/lago: Permitido solo el movimiento naval.
- Azul oscuro = Río: Permitido solo el movimiento de LCU's.
- Verde = Permitido solo el movimiento de LCU's.
- Blanco = Permitido el movimiento naval y de LCU's.
- Rojo = Impasable: No está permitido ni el movimiento naval ni el de LCU's.

12 [N. del T.]: For ship load/unload purposes, referred to as **Beaches**, en el original. No estamos seguros de la traducción.

**Zonas de control del Hexágono (ZOC):**

- **A:** ZOC Aliada, **J:** ZOC japonesa, **AJ:** Disputado, ambos bandos ocupan el hexágono, ningún bando puede trazar ruta de suministro.
- Las LCU's dejan ZOC en el hexágono o los hexágonos por los que viajan.
- Las Unidades/Bases no pueden trazar una ruta de suministros o de retirada a través de ZOC enemigas.
- Para eliminar una ZOC enemiga se debe transitar por el hexágono con una LCU.

**Velocidad del movimiento:**

- La siguiente tabla muestra el máximo de millas recorridas cada **24h** (a mayor fatiga, menor es la distancia que recorre la unidad en 24h):

TIPO DE TERRENO	ART, AA, ENG	INF, PARA	ARM	RESTO
<b>Atolón</b>	0	0	0	0
<b>Montaña/Pantano</b>	2	3	2	1
<b>Bosque/Jungla</b>	3	4	3	2
<b>Camino</b>	4	5	5	3
<b>Claro/Desierto</b>	10	10	30	3
<b>Carretera</b>	30	30	60	15
<b>Ferrocarril/Autopista</b>	90	90	90	90

- No importa cuan fatigada este la unidad, siempre moverá como mínimo 1 milla cada 24 horas.
- Las unidades moviendo por Camino sobre terreno Claro se mueven a velocidad del terreno Claro.
- Las unidades moviendo desde un hexágono con Ferrocarril/Autopista o Carretera, hacia un hexágono con camino, mueven a la velocidad del Ferrocarril/Autopista o Carretera.
- La unidad permanece en el hexágono hasta haber marchado 60 millas, entonces mueve al hexágono siguiente en la ruta a su destino.
- Si una unidad que está marchando recibe un nuevo destino y como resultado de ello se produce un cambio de dirección hacia un hexágono diferente, entonces la distancia recorrida cambia inmediatamente a cero.
- Las unidades que comienzan el turno en un hexágono ocupado por enemigos solo se pueden mover a una base amiga o un hexágono de playa y solo si se puede trazar una ruta de suministro desde la unidad hasta el hexágono de Base/Playa de destino.
- Las unidades se mueven hacia su destino por la ruta que genere menos Puntos de Movimiento, para así minimizar la pérdida de suministros.
- Las unidades solamente marchan hacia un destino en donde puedan trazar una ruta válida de suministro.
- Una Ruta de Suministro es **válida** si la suma de los Puntos de Movimiento de todos los hexágonos (desde la fuente de suministros hasta el hexágono en cuestión) es menor a 900. Los valores en Puntos de Movimiento son estos:
  - Ferrocarril/Autopista: 2
  - Carretera: 5
  - Camino: 25
  - Campo a través: 50

Ejemplo: A una unidad no se le puede ordenar que se mueva 18 hexágonos de campo:  $18 \times 50 = 900$ ).

## 5. Reglas Especiales

Pérdidas en el reporte de combate = cca deshabilitados-invalidos\*1 + destruido\*2<sup>13</sup> (?)

### Columna 132:

- Si LCU Japoneses se mueven al este de la columna 132 entonces:
  - Las unidades de refuerzo aéreas y terrestres de USA y Canadá reducen su retraso en 180 días.
  - Varias divisiones de infantería de USA están inmediatamente disponibles.
  - Solo las unidades terrestres pueden activar esta regla, **no** las TF's o los ataques aéreos.

### Partisanos Chinos:

- Si se juega el escenario de campaña y se juega de japonés, las bases de la China nacional deben tener una guarnición para evitar la activación de los Partisanos Chinos.
- Los partisanos pueden dañar las instalaciones de la base así como también, los Suministros, el Fuel, los Recursos y las Industrias, exceptuando la Mano de Obra<sup>14</sup>.
- Para evitar los partisanos, Japón debe mantener una guarnición apropiada en las bases Chinas.
- El valor de asalto de la guarnición debe ser mayor o igual a: Todas las industrias/2 (**excepto** la Mano de Obra) + 10\*(tamaño aeropuerto + tamaño puerto).  
(Ejemplo: Shanghai tiene el total de industrias, sin contar la mano de obra, igual a 570 y el aeropuerto más el puerto es 12. Por tanto, el valor de asalto de la guarnición debe ser  $570/2 + 10*12 = 405$ ).

### Unidades Chinas:

- A las unidades Chinas no se les permite moverse a Mongolia o a Rusia.

### Milicia Vietmanita:

- Cada vez que el aliado mueve una unidad un hexágono dentro de la frontera de Indo-China (desde la frontera de China hasta Hue) Japón recibe 1 división de milicia (representa las fuerzas Vietnamitas y de la Francia de Vichy), hasta un **máximo de 4** divisiones.
- Estas divisiones se forman en Hanoi, Haiphong, Luang Prabang y Hue (en ese orden) y llegan con una fuerza de 1/3 de su TOE.

### Activación Soviética:

- Si el bando japonés es controlado por un Humano, debe mantener una guarnición mínima en Manchukuo para evitar la **Activación Soviética**.
- El valor de asalto de cualquier LCU en la zona de control del Noroeste cuenta como requisito para la guarnición.
- Si el total del valor de asalto no se alcanza, existe una pequeña posibilidad cada día de activar a los Soviéticos.
- Los soviéticos no pueden mover ninguna unidad ni cambiar sus HQ hasta que se declare la guerra con Japón (activación).
- Antes de la activación a las unidades aéreas rusas solo se les permite misiones de entrenamiento.
- Antes de la activación las unidades aliadas no pueden usar las Bases Soviéticas de ninguna manera.
- Antes de la activación las unidades aéreas japonesas no pueden seleccionar blancos soviéticos, y las TF's japonesas no pueden atacar puertos soviéticos.
- Si Japón mueve unidades al interior de la Unión Soviética o de Mongolia, o bien ataca una unidad o Base soviética entonces los Soviéticos son activados.
- Los Soviéticos se activan automáticamente el 1 de Agosto de 1945 (si no se han activado previamente).

**Observadores Costeros aliados:** los aliados disponen de Observadores Costeros en las siguientes localizaciones:

- En hexágonos costeros y de no-Atolón al sur (inclusive) de la línea **1,82** a **74,82** y al norte (inclusive) de la línea **74,89** a **103,98**.
- En Hawaii, India, Alaska, Canadá y E.E.U.U. (sin contar las islas Aleutianas) .

**Observadores Costeros japoneses:** los japoneses tienen Observadores Costeros en Japón, Korea, Hainan, Formosa, Indo-China y China.

13 [N. del T.]: *Losses in Combat Reports* = cca. *Disabled* \* 1 + *Destroyed* \* 2, en el original. No estamos seguros de la traducción.

14 [N. del T.]: *Manpower*, en el original.

**Retirada Británica:**

- Cada 1º de mes algunos buques británicos son retirados a Inglaterra para la defensa de las Islas.
- Si el jugador se niega a aceptar la retirada debe pagar, con Puntos Políticos, una penalización.
- Los barcos regresan al cabo de **1-1'5** años. Tras su regreso al Pacífico pueden volver a ser retirados de nuevo.
- Como máximo se retira 1 buque importante (uno que no sea un destructor), en tal caso también se retiran dos DD como escolta.
- El jugador tiene **30 días** (antes de fin de mes) para retirar las naves, si no debe pagar los Puntos Políticos.
- Para realizar la retirada el buque debe ser Británico, encontrarse en Karachi, Bombay o San Francisco y tener un Daño de Sistemas **menor a 50**.
- Los costes en Puntos Políticos (por la no-retirada) de los buques son los siguientes:

TIPO DE BUQUE	PUNTOS POLÍTICOS
CV, BB, BC	2000
CVL, CVE	1200
CA	700
CL, CLAA	500
DD	300

**Carretera de Birmania:** (solo para el jugador aliado)

- Si se puede trazar un camino libre de japoneses con Ferrocarril/Carretera/Camino entre **Yunan-Ledo** o **Yunan-Rangoon** cada día se agregan 500 de Suministros a Yunan.

**Reemplazo de barcos hundidos:**

- Algunos barcos hundidos aparecen como reemplazos, con un retraso de 550 días a partir de la fecha del hundimiento.
- Los CV americanos hundidos antes del 1-1-1944, son reemplazados por CV de la clase **Essex** (posición 240).
- Los CA Americanos/Australianos hundidos antes del 1-1-1944 son reemplazados por los CA de la clase **Baltimore** (posición 195), o clase **Cleveland** (posición 208), CL (La clase de los CL es aleatoria a su regreso). Los CA Americanos / Australianos hundidos antes del **1-1-1944** son reemplazados con **CA clase Baltimore** (posición 195) o con **CL clase Cleveland** (posición 208) (la clase se elige aleatoriamente).<sup>15</sup>
- Los Dragaminas (*Minesweeper*) de cualquier nación hundidos son reemplazados por un dragaminas similar.

**Unidades Aéreas destruidas:**

- Las unidades aéreas no Holandesas destruidas al ser capturada una Base regresan como refuerzos después de 360 días.
- Las unidades aéreas asignadas a USAFEE y ABDA destruidas cuando la Base es capturada regresan como unidades asignadas al SWPAC.
- Las unidades aéreas **aliadas** que hundidas mientras se encuentran en un barco (y que no forman parte de la dotación aérea normal de dicho barco) regresan como refuerzos a los **120 días**.

**LCU's destruidas:**

- La mayoría de las unidades HQ vuelven como refuerzo al juego.
- Las unidades de infantería Chinas destruidas regresan como refuerzo a Chungking, 30 días después de haber sido destruidas, con una fuerza de 1/3 del TOE
- El regreso de las unidades Chinas es **gratis**: no se usa ningún elemento de la reserva (*pool*).

**Rescate de supervivientes:**

- Cuando un barco es hundido, automáticamente otros barcos de la misma TF intentan rescatar las LCU's cargadas.
- Cada barco está clasificado por su capacidad de rescate de emergencia.
- Los barcos que han cargado supervivientes los descargan a la primera oportunidad, ya sea en el hexágono de destino o en la Base de Origen.

15 [N. del T.]: American / Australian CA sunk prior **1.1.1944**. - replaced with **Baltimore** class CA (position 195), or **Cleveland** class (position 208) CL (replacement class is chosen at random), en el original. Dudamos entre las dos traducciones presentadas.

**Maniobrabilidad de los P-39D/P-400:**

- Estos aviones son menos efectivos en combate aéreo si vuelan por encima de 10000 pies.
- Se resta **1 punto de maniobrabilidad** cada 1000 pies por encima de los 10000, con un máximo de penalización de 15 puntos.

**Ventaja del Zero:**

- Desde Diciembre de 1941 hasta Abril 1942 los zeros japoneses (modelos A6M2 y A6M3) tienen un bonus de maniobrabilidad en combate aéreo, para reflejar la sorpresa de los pilotos aliados sobre la extrema maniobrabilidad del zero.
- Este bonus **no es aplicado a los pilotos del AVG<sup>16</sup>**.
- El bonus se aplica de la siguiente manera, dependiendo de la fecha:
  - Diciembre 1941: **+5**,
  - Enero 1942: **+4**,
  - Febrero 1942: **+3**,
  - Marzo 1942: **+2**,
  - Abril 1942: **+1**.

---

16 [N. del T.]: Siglas del American Volunteer Group, un escuadrón de pilotos americanos que operó en la zona de China/Birmania antes de la guerra con E.E.U.U.

## **6. Opciones Especiales de Juego.**

### **Niebla de Guerra:**

- Se muestra información solo de unidades enemigas detectadas, la información se basa en el nivel de detección de la unidad (la información puede ser limitada, aproximada, o inexacta).
- Las bajas de las LCU's y el número de impactos en los bombardeos (puertos, aeródromos, suministros) son aleatorios para ser inexactos.
- No se mostraran los Puntos de Victoria por naves dañadas al oponente.
- Cuando se hunde un barco se fija la fecha cuando esta información será dada al oponente, hasta entonces la nave no sera mencionada como hundida y no se vera reflejado en los puntos de victoria del oponente.
- Hay un retraso sobre la información del hundimiento de entre 0 ~ 60 días.
- Durante la Fase de Ejecución solo se informará del hundimiento de algunos barcos.

### **Control de daño aliado:**

- La tripulación de barco aliada sera mas efectiva en la lucha contra incendios y haciendo reparaciones en alta mar

### **Efectos meteorológicos avanzados:**

- El parte meteorológico es diferente cada día: Despejado, Parcialmente Nublado, Nublado, Lluvioso, Tormentoso.
- Cuanto peor sea el tiempo mayor es la posibilidad de no encontrar el blanco o que no despeguen los aviones.
- Si se coloca la opción en OFF, el parte meteorológico es siempre Parcialmente Nublado.
- Sin importar como este la opción (on/off), el primer turno en cualquier escenario es siempre despejado.

### **Doctrina Japonesa submarina:**

- Los submarinos intentan atacar barcos de guerra enemigos, y generalmente evitan barcos de transporte de suministros o de tropas.

### **Doctrina aliada submarina:**

- Los submarinos aliados evitan posturas agresivas hasta la mitad del 1943.
- Los submarinos disparan menos a largas distancias, pero reciben menos cargas de profundidad.

### **Fecha variable de refuerzos:**

- La fecha de llegada de los refuerzos (LCU's, unidades aéreas o buques) variara dependiendo los días fijados des la fecha histórica de llegada.
- La variación de las fechas se puede fijar a  $\pm 15$  días,  $\pm 60$  días.
- Jugando en PBEM, ninguno de los dos jugadores puede ver los refuerzos durante el primer turno de cualquier escenario.

### **Primer turno Histórico:**

- Si se juega Humano vs. PC no se puede dar órdenes en el primer turno.
- Si se juega humano vs. Humano ninguno de los dos jugadores puede dar órdenes en el primer turno.
- Si se juega en PBEM ninguno de los dos jugadores puede dar órdenes en el primer turno.
- Si se juega PC vs. PC, el jugador puede dar órdenes en el primer turno, si así lo desea.
- Este primer turno histórico da lugar a los resultados iniciales históricos del comienzo de la guerra el 7-12-1941

### **Sorpresa el 7 de Diciembre:**

- Solo se puede seleccionar si se juegan escenarios que comiencen el 7-12-1941
- En el primer turno, durante la Fase de la Mañana (AM), para representar la sorpresa aliada:
  - Las unidades aéreas aliadas en patrulla (CAP, Búsqueda) tienen una posibilidad del 50% de no volar.
  - Si la unidad despega, el numero de aviones que despegan se reduce en un 75%.
  - Los aliados no lanzaran ningún ataque aéreo.
  - Las TF Japonesas se moverán a **20 veces** de su velocidad normal, para alcanzar sus objetivos.
  - Los aviones con órdenes de Ataque a Puerto durante cualquier fase atacarán el 100% del tiempo a los buques si hay un mínimo de 10 buques en puerto.
  - Los aviones impactados en los Aeródromos aliados sufren daño extra.
  - Los buques japoneses gastan, como mucho, el equivalente a 3 hexágonos de Fuel (para

- representar el apoyo de buques cisterna).
- Las TF japonesas de Transporte Rápido no reciben el bonus de movimiento extra.

**Despliegue Variado (*Variable Setup*):**

- Si esta seleccionado junto con la opción Primer Turno Histórico, en el escenario 8 y el escenario 15 proporciona 4 posibles tipos de inicios distintos:

**1) Operación OUTFIELD:**

- El Almirante Kimmel envía fuerzas a Midway, la isla Johnston y a Wake
- Esto incluye a buques, unidades aéreas y submarinos.
- Hay una buena oportunidad de que las unidades aéreas y las unidades AA estén puesta en alerta aunque este la opción de Sorpresa el 7 de Diciembre.
- Las unidades aéreas aliadas en las Filipinas, el Pacífico Central y Malay están dispersas.

**2) Operación INFIELD:**

- El almirante Kimmel forma TF's de combate de superficie y las posiciona en los alrededores de Pearl Harbor y trae las TF de combate aéreo cerca de Pearl Harbor.
- Se recolocan unidades aéreas y submarinos y se ponen en alerta
- Las unidades aéreas aliadas en las Filipinas, el Pacífico Central y Malay están más dispersas.
- Este inicio normalmente provoca intensas luchas de Portaaviones cerca de Pearl Harbor durante el primer turno.

**3) Operación HOME PLATE:**

- Kimmel asume una postura más precavida y llama a todas las TF a puerto.
- La sorpresa es probable y el japonés encuentra a dos CV americanos en puerto<sup>17</sup>.

**4) Sorpresa el 7 de Diciembre:**

- Se juega el primer turno histórico.

---

17 [N. del T.]: Traducción directa del manual del juego.

## 7. Bases (Puertos y Aeropuertos).

**Icono de ancla:** Puerto con buques **anclados**<sup>18</sup>.

**Icono de aeródromo:** Aeródromo con aviones presentes.

**Icono Unidad Terrestre (cuadrado con una X en el medio):** LCU's presentes.

**Icono de "Punto"<sup>19</sup> (Playa):** Posible base, para ampliarla es necesario atacarla (la defensa es insignificante), llevar ingenieros y suficientes suministros y se puede comenzar la construcción.

**Color oscuro para LCU's, Aeródromos y Puertos:** Hay muchas unidades en el hexágono o es una fuerza considerable.

**Balance Aéreo:** Si se pasa el ratón por encima de la Base aparece una pantalla de información donde se muestra el balance Aéreo sobre la base: quien tiene la superioridad aérea sobre la Base. Si el número es positivo, el dueño de la Base tiene la superioridad aérea (a mayor número mayor es la superioridad). Si el número es negativo, el enemigo tiene superioridad aérea sobre la Base.

### Suministros y Fuel almacenados en la base:

- Si es menor al requerido, el número esta en **rojo**.
- Si es menor que el doble de lo requerido está en **naranja**.
- Si hay mas del doble de lo requerido el numero se encuentra en **blanco**.
- El Fuel requerido y usado en una Base depende únicamente de las unidades navales que lo utilizan y que se encuentran en la Base.

**Mandos:** Cada Base en el mapa está asignada a un Mando, responsable de manejar las unidades a su cargo y estas operan mejor cuando las unidades están cercanas a su HQ.

- **Mandos Aliados:** West Coast, North Pacific, Central Pacific, South Pacific, Southwest Pacific, Southeast Asia, China Command, Far East Front, ADBA, USAFEE, Australia Command, New Zealand, Canadian Command.
- **Mandos Japoneses:** Home Defense Force, Kwangtung Area, Northern Area, Southern Area, 4th Fleet, China Expeditionary Army, Burma Area, Southeast Fleet.

**Cancelación de Penalizaciones:** Las Bases en las **Zonas de Malaria/Zonas Frías** con un tamaño combinado de Puerto + Aeropuerto  $\geq 8$  cancelan las penalizaciones sobre las LCU's.

**Puerto # (#):** Tamaño del Puerto (Tamaño Potencial Estándar -SPS-).

Construir hasta el SPS tiene un coste normal de Ingenieros y Suministros; hasta 3+SPS (máximo 9) tiene un coste extra en Ingenieros y Suministros.

**Tamaño del Puerto:** El tamaño importa (ejem, :P ) en las siguientes cosas:

- Posibilidad de ser objeto de un ataque aéreo enemigo.
- Daño adicional a los barcos en la base debido a la existencia de buques dañados<sup>20</sup>.
- Cantidad de daño recibido en un ataque aéreo o en un bombardeo naval.
- Tiempo de reparación de las instalaciones dañadas.
- Tiempo de expansión del puerto.
- Tiempo de reparación de los buques.
- Rapidez de la carga y descarga de los buques.
- Rapidez con que se construyen las fortificaciones (combinado con el tamaño del aeropuerto).
- Requerimiento de guarniciones en Bases Chinas (combinado con el tamaño del aeropuerto e industrias de la ciudad).
- Reducción de la fatiga de las LCU's (combinado con el tamaño del aeropuerto).
- Cantidad de desperdicio<sup>21</sup> de Suministros o Fuel (combinado con el tamaño del aeropuerto).
- Puntos de victoria por mantener la base (combinado con el tamaño del aeropuerto).

18 [N. del T.]: *At Anchor*, en el original.

19 [N. del T.]: *Dot icon*, en el original.

20 [N. del T.]: *Additional damage to Ships in Base, due to existing Ships' damage*, en el original. La traducción no nos acaba de gustar mucho.

21 [N. del T.]: *Spoilage*, en el original.



- **Tamaño 1:**
  - Las Barcasas y las Patrulleras se pueden activar (requiere 10000 de Suministros en la Base).
  - Si hay Industria Pesada o Pozos de Petróleo se produce Fuel.
  - Los buques de apoyo (AD, AR, MLE, etc.) pueden realizar sus tareas.
  - Se pueden minar.
- **Tamaño 3:**
  - Las TF's pueden ser disueltas, los barcos pasan a estar **anclados**.
  - Las patrulleras pueden recargar torpedos (requiere 3000 de Suministros en la Base).
  - Los barcos **atracados**<sup>22</sup>/**anclados**<sup>23</sup> son inmunes a los ataques de submarinos.
- **Tamaño 5:**
  - Los sistemas de los barcos (armas, radar, etc.) pueden ser reparados.
- **Tamaño 8:**
  - Puede ser para operaciones submarinas automáticas (requiere 10000 de Suministros en la Base).
  - Los Submarinos y los buques de superficie pueden recargar torpedos.
- **Tamaño 9:**
  - ML, DM y SS pueden recargar minas.

#### **Puertos Dañados:**

- En los puertos dañados las operaciones de Carga y descarga, repostaje y reparación de barcos se ven ralentizadas.
- Los puertos pequeños son más fáciles de dañar, pero así mismo son más rápido de reparar.

#### **Aeropuerto # (#):** Tamaño Aeropuerto (Tamaño Potencial Estándar -SPS-).

Construir hasta el SPS tiene un coste normal de Ingenieros y Suministros; hasta 3+SPS (máximo 9) tiene un coste extra en Ingenieros y Suministros.

#### **Tamaño del Aeropuerto:** Al igual que con los Puertos, el tamaño del aeropuerto influye en una serie de aspectos:

- Nº de bajas operacionales por despegue o aterrizaje.
  - Posibilidad de ser objeto de un ataque aéreo enemigo.
  - Cantidad de daño sufrido en un ataque aéreo o en un bombardeo naval.
  - Tiempos de reparación de las instalaciones dañadas.
  - Tiempo de expansión del aeropuerto.
  - Posibilidad de destruir/dañar aviones en tierra.
  - Penalizaciones a los Bombarderos en misiones de ataque.
  - Qué misiones pueden ser ejecutadas por los aviones cuando la pista de aterrizaje ha sido dañada.
  - Máximo número de aviones que pueden realizar misiones.
  - Máximo número de Apoyo de Aviación<sup>24</sup> en la "Base Force Unit" de la Base<sup>25</sup>.
  - Rapidez con que se construyen las fortificaciones (combinado con el tamaño del puerto).
  - Requerimiento de guarniciones en Bases Chinas (combinado con el tamaño del Puerto e industrias de la ciudad).
  - Reducción de la fatiga de las LCU's (combinado con el tamaño del puerto).
  - Cantidad de desperdicio de Suministros o Fuel (combinado con el tamaño del puerto).
  - Puntos de victoria por mantener la Base (combinado con el tamaño del puerto).
- **Tamaño 0:**
    - Puede ser utilizado por Hidroaviones (*Float Planes*), Hidro-Cazas (*Float Fighters*) o Aviones de Patrulla (*Patrol Planes*) solo si es un hexágono costero.
    - Si el SPS = 0 el coste de expandir a Tamaño 1 es diez veces el normal.

22 [N. del T.]: *Docked*, en el original.

23 [N. del T.]: *At Anchor*, en el original.

24 [N. del T.]: *Aviation Support*, en el original.

25 [N. del T.]: *Max. number of Aviation Support in a main Base Force Unit in Base*, en el original. No sabemos bien como traducir "Base Force Unit".

- **Tamaño 1:**
  - Las misiones de Ataque a Aeropuerto, Ataque a Puerto, Ataque a Tierra, Ataque Naval y Barrido **no** se pueden realizar.
  - Puede utilizarse para Transporte aéreo de tropas.
  - Las unidades aéreas de un Barco pueden ser transferidas a la Base.
- **Tamaño 4:**
  - Los bombarderos con una carga de bombas **menor a 6500** pueden volar misiones ofensivas sin penalización. (Ej. Los A-20B requieren un aeródromo de este tamaño para no sufrir penalizaciones).
- **Tamaño 5:**
  - Los bombarderos con una carga de bombas **mayor a 6500 y menor a 13000** pueden volar misiones ofensivas sin penalización. (Ej. Los B-17E requieren un aeródromo de este tamaño para no sufrir penalizaciones).
- **Tamaño 6:**
  - Los bombarderos con una carga de bombas **mayor a 13000 y menor a 19500** pueden volar misiones ofensivas sin penalización.
- **Tamaño 7:**
  - Los Bombarderos con una carga de bombas **mayor a 19500** pueden volar misiones ofensivas sin penalización. (Ej. Los B29 requieren un aeródromo de este tamaño para no sufrir penalizaciones).

#### **Daños en Aeródromos:**

- Los aeródromos pueden tener dos tipos de daños: Daños de Pista (*Runway*) y de las Instalaciones de Servicio (*Service*), ambos con un rango entre 0% y 100%.
- Un aeropuerto pequeño es más fácil de dañar, pero así mismo es más rápido de reparar.
- Los Daños de las Instalaciones de Servicio del aeródromo afectan a:
  - El número de aviones que pueden ser reparados cada turno (en combinación con el Apoyo de Aviación disponible).
  - El número de aviones que pueden estar operacionales<sup>26</sup>.
  - La Moral de los pilotos.
- Los Daños en la Pista limitan los tipos de misiones que se pueden efectuar:
  - Las Misiones de ataque solo pueden ser lanzadas cuando el daño en la pista es inferior a **20+ (Tamaño aeropuerto\*5)**.
  - Misiones de Patrulla o de CAP solo pueden ser lanzadas cuando el daño en la pista es inferior a **50+(Tamaño aeropuerto\*5)**.

#### **Reparando Puertos y Aeródromos:**

- Las unidades de Ingenieros presentes en la Base automáticamente intentan reparar cualquier daño en el Puerto/Aeródromo.
- El número y la experiencia de los ingenieros presentes afecta la velocidad de las reparaciones.
- La prioridad en las reparaciones sigue este orden:
  - 1) Daños en la Pista.
  - 2) Daños en las Instalaciones de Servicio del Aeródromo.
  - 3) Daños en el Puerto.

#### **Abastecimiento automático:**

- Los Suministros, Recursos, Fuel y Petróleo se mueven automáticamente por tierra entre dos bases o entre una base y una LCU si entre las dos bases o entre la base y el LCU hay una Ruta de Suministro válida.
- Las LCU's presentes en una Base son suministradas automáticamente cada día.
- Las Bases/LCU's fuera de una base se abastecen<sup>27</sup> **cada 3 días**.
- Cuando son movidos estos elementos durante la transferencia puede llegar a ser consumidos (máximo 20%).
- 2 bases adyacentes separadas por océano pueden transferirse automáticamente estos elementos.
- Una vez abastecida una LCU comparte el sobrante de Suministros con otra LCU amiga o con una Base en el

26 [N. del T.]: *Ready*, en el original.

27 [N. del T.]: *Overland*, en el original.

hexágono.

#### **Expandiendo las instalaciones de la base:**

- Los Ingenieros en la Base que no estén haciendo reparaciones trabajan en ampliar las instalaciones.
- Es un trabajo duro, y puede a menudo necesitar muchos días antes de que el nivel se incremente.
- Si la expansión del Puerto/Aeródromo/Fortificaciones está activado (ON) los esfuerzos estarán divididos en 3.
- Si la Base es capturada por el enemigo, todas las construcciones automáticamente pasan a OFF.
- La expansión consume suministros, si la base tiene pocos suministros la construcción se atrasa.
  - **Se consume 1 punto de Suministros cada fase de 12h por cada Escuadra de Ingenieros** (o su equivalente) que se encuentren trabajando en la ampliación.
  - Los costes y tiempos de construcción se incrementan a medida que el Aeropuerto/Puerto es de mayor tamaño (se tarda mas expandir de 6 a 7 que de 4 a 5).
  - Una vez que el Puerto/Aeródromo alcanza su SPS, el coste de Suministros y el tiempo para expandirlo se incrementa significativamente.
  - Expandir un Aeródromo de Tamaño 0 a 1 tarda diez veces el tiempo normal de expansión.
- Los costes de construcción de Fortificaciones están basados en el SPS de Aeródromo y Puerto de la Base, para Bases con mayor potencial se requiere más tiempo, y se tarda más cada vez que se incrementa el nivel de las fortificaciones.

#### **Incendios en Ciudades:**

- Tienen posibilidad de producirse durante los Ataques Aéreos a Ciudades.
- Los niveles de incendio son mostrados cuando se pasa el cursor sobre la Base.
- A mayor Mano de Obra en la ciudad mayor posibilidad de que se extiendan los incendios<sup>28</sup>.
- El fuego causa daños en TODOS los elementos de producción.
- Cada 12 horas el Nivel del Fuego es = Nivel del Fuego/10. El valor máximo es de 40.000.000.

#### **Capturando bases:**

- Al ser capturada una Base no cambia de nacionalidad, pero cambia la asignación de HQ, el nuevo HQ se elige dependiendo de la ubicación geográfica.
- Algunos barcos **anclados** son barrenados<sup>29</sup>, otros escapan a la base amiga más cercana.
- Los submarinos enemigos con un daño menor a 10 en sus sistemas automáticamente escapan.
- Existe la posibilidad de que las instalaciones, así como los Recursos y el Petróleo, sean dañadas antes de ser capturadas.
- Los aeródromos capturados tienen una posibilidad de que se saboteen sus instalaciones antes de la captura. Además todas las unidades aéreas en tierra son destruidas.
- La presencia de ingenieros enemigos aumentan la posibilidad y la cantidad de daño hecho.
- Además del daño:
  - La Mano de Obra se **divide por 10**.
  - La Industria Pesada se reduce a la mitad cada vez que la base es capturada.
  - Los Astilleros Navales/Mercantes japoneses se convierten en Astilleros de Reparación.
  - Las fábricas de aviones capturadas se convierten en fábricas de vehículos.
  - La generación automática de Suministro/Recursos se detiene automáticamente.

---

28 [N. del T.]: *The more Manpower in city, the easier to get firestorm going*, en el original. No estamos muy seguros de la traducción.

29 [N. del T.]: *Scuttled*, en el original.

## 8. Unidades Navales.

### Tipos de buques:

TIPO	NOMBRE	NOMBRE (INGLÉS)	DESCRIPCIÓN
AD	Buque de Aprovisionamiento para Destruyores	Destroyer Tender	Buque que aprovisiona de munición – torpedos - a destructores.
AE	Buque de Aprovisionamiento de Munición	Ammunition	Buque que aprovisiona de munición de cañón naval de todos los calibres.
AG	Barcaza de Transporte	Collier (Barge)	Barcaza de transporte de tropas o suministros con corto radio de acción.
AGC	Mando de Fuerzas Anfibias	Amphibious Force Command	Buque cuya función es controlar y dirigir el grupo naval de desembarco anfibio. Con un HQ naval a bordo gana en bonos de desembarco, moral y eficiencia la fuerza atacante.
AGP	Buque de Aprovisionamiento para Lanchas Torpederas	PT Boat Tender	Buque que aprovisiona de munición – torpedos– a las lanchas torpederas.
AK	Carguero	Cargo	Buque de transporte, su máxima eficacia esta en el transporte de suministros.
AO	Buque Cisterna	Oiler	Buque militar de transporte de Fuel/Petróleo, con capacidad para abastecer a buques en alta mar.
AP	Transporte de Tropas	Troop Transport	Buque de transporte, cuya maxima eficacia es el transporte de tropas.
APD	Transporte Rápido de Tropas	High Speed Transport	Buques convertidos de destructor a transporte rápido de tropas. Tiene poca capacidad, pero alta velocidad y cierta capacidad de autodefensa.
AR	Buque de Reparación	Repair Ship	Buque cuya principal función es reparar otros buques dañados. Anclados en puerto de nivel 1 (mínimo) hace subir en +1 su capacidad. Esto favorece las reparaciones (máx. Recomendable 4).
AS	Buque de Aprovisionamiento para Submarinos	Submarine Tender	Buque cuya función es aprovisionar a los submarinos de torpedos. Anclados en puerto favorecen la reparación de submarinos.
AV	Buque de Aprovisionamiento para Hidroaviones	Seaplane Tender	Buque cuya función es aprovisionar a los hidroaviones.
AVD	Buque Rápido de Aprovisionamiento para Hidroaviones	Seaplane Tender Destroyer	Buque convertido de destructor a aprovisionamiento de hidroaviones (más veloz que el AV anterior).
BB	Acorazado	Battleship	Buque principal de batalla, el tipo de buque más poderoso en combate de superficie, también es eficaz en bombardeo naval costero.
BC	Crucero de Batalla	Battle Cruiser	Buque principal de batalla, no tan poderoso como el BB pero suele ser mas veloz.
CA	Crucero Pesado	Heavy Cruiser	Buque de linea, para combate de superficie, escolta y bombardeo.

<b>CL</b>	Crucero Ligero	Light Cruiser	Igual que el CA pero menos armado y blindado.
<b>CLAA</b>	Crucero Ligero Antiaéreo	Light Cruiser, Anti Aircraft	Igual que el CL pero especializado en defensa antiaérea.
<b>CS</b>	Crucero Explorador	Scout Cruiser	Buque adaptado para el transporte y lanzamiento de hidroaviones de reconocimiento. Con japon puede reconvertirse en CVL.
<b>CV</b>	Portaaviones	Aircraft Carrier	Buque destinado a albergar aviones de diverso tipo y proceder a su lanzamiento desde cubierta.
<b>CVE</b>	Portaaviones Escolta	Escort Carrier	Buque cuya principal función es escoltar flotas de transporte o aprovisionamiento de tropas con apoyo aéreo de cazas.
<b>CVL</b>	Portaaviones Ligero	Aircraft Carrier Light	Buque que se puede definir como Portaaviones de bolsillo. Presenta las mismas funciones que su hermano mayor, el CV, pero con menor carga de aviones. También asumen las funciones de un CVE.
<b>DD</b>	Destructor	Destroyer	Buque cuya principal misión es la guerra anti-submarina (ASW). También realiza bombardeos navales, se enfrenta a otros buques y localiza/desactiva minas.
<b>DE</b>	Destructor Escolta	Escort Destroyer	Buque cuya principal misión es defender de ataques submarinos a las distintas TF's que acompañe. Suelen acompañar a buques capitales en sus travesías como escolta.
<b>DM</b>	Minador Rápido	Destroyer Minelayer	Buque Destructor convertido a Minador para situar campos de minas.
<b>DMS</b>	Dragaminas Rápido	Destroyer Mine Sweeper	Buque Destructor convertido Dragaminas para localizar y destruir/desactivar campos de minas.
<b>LCI</b>	Lancha de Desembarco (infantería)	Landing Craft (infantry)	Lancha de desembarco de. Infantería.
<b>LCM</b>	Lancha de Desembarco (mecanizadas)	Landing Craft (mechanized)	Lanchas de desembarco de fuerzas mecanizadas. Su función es llevar hasta tierra a las unidades embarcadas.
<b>LCT</b>	Lancha de Desembarco (blindados)	Landing Craft (tank)	Lanchas de desembarco de fuerzas blindadas. Su función es llevar hasta tierra a las unidades embarcadas.
<b>LCVP</b>	Lancha de Desembarco (recursos)	Landing Craft (vehicle personnel)	Lanchas de desembarco de tropas. Su función es llevar hasta tierra a las tropas embarcadas.
<b>LSD</b>	Buque de Desembarco (lanchas)	Landing Ship (dock)	Buque cuya función es transportar las distintas lanchas de desembarco (LCI, LCM, LCT...).
<b>LST</b>	Buque de Desembarco (blindados)	Landing Ship (tank)	Lanchas de desembarco de fuerzas mecanizadas. Su función es llevar hasta tierra a las unidades embarcadas.
<b>ML</b>	Buque Minador	Mine Layer	Buque cuya principal misión es la

			colocación de minas.
<b>MLE</b>	Buque de Aprovisionamiento para Minadores	Mine Layer Tender	Buque cuya principal misión es suministrar a los buques minadores.
<b>MSW</b>	Dragaminas	Mine Sweeper	Buque cuya principal misión es localizar, desactivar y extraer minas.
<b>PC</b>	Patrullera	Patrol Coast (or submarine chaser)	Pequeña embarcación cuya principal misión es patrullar las costas y localizar submarinos.
<b>PG</b>	Cañonera	Patrol Gunboat	Embarcación un poco mayor que las PC y con un radio de acción mayor. Su principal misión es patrullar las costas y localizar submarinos.
<b>PT</b>	Lancha Torpedera	Patrol Torpedo Boat	Lancha rápida de radio de acción corto cuya principal misión es lanzar torpedos a los buques enemigos por sorpresa. Algunas unidades tenían una pequeña capacidad ASW.
<b>SC</b>	Patrullera/Lancha Caza Submarinos	Sub Chaser	Pequeña embarcación caza submarinos
<b>SS</b>	Submarino	Submarine	Buque cuya principal misión es localizar y/o atacar a otros buques pudiendo realizar estas acciones bajo el agua. También puede situar minas según qué modelo.
<b>TK</b>	Petrolero	Tanker	Buque de transporte de combustible. No puede abastecer a TF's en alta mar.

### Estado de los Buques/TF's:

- **Atracado (Docked):**

- Los buques de las TF's continúan perteneciendo a la TF,
- Las TF's atracan en puerto si inician una carga/descarga, reponen combustible o munición en un puerto amigo.
- Los buques son más vulnerables a ataques enemigos, que cuando se encuentran en **alta mar**<sup>30</sup>.
- Los buques no sufren Daño de Sistemas (Sys).
- Los buques no gastan Resistencia ni Fuel.
- Los buques se reparan mas rápido que en el mar, pero nunca **< 5**.
- Responden automáticamente a las TF's enemigas si **Max React > 0** o para atacar enemigos en el mismo hexágono.

- **Anclados (At Anchor):**

- Los buques son más vulnerables a ataques enemigos que cuando están **atracados**.
- Se añade ½ de fuego anti aéreo de los buques en la defensa del puerto.
- Cuando la TF se disuelve, cada buque se reabastece de munición.
- Los buques no sufren Daño de Sistemas (Sys).
- Los buques no gastan resistencia ni Fuel.
- Los buques maximizan las reparaciones y pueden reparar todos los daños.
- Las TF's solo se pueden deshacer en puerto con un **tamaño >= 3**.

30 [N. del T.]: *At Sea*, en el original.

### **Radio de Reacción Máximo (*Max. React Range*):**

- Corresponde al número de hexágonos máximo que la TF se mueve cuando se localiza una TF enemiga. Si se pone el valor de 0, nunca se reaccionará.
- La TF no reaccionará si las TF's enemigas se encuentran fuera del Radio de Reacción.

**El símbolo (#) al lado del nombre del buque:** Indica cual es el buque insignia de una TF.

### **Salidas (*Sorties*):**

- Una salida consiste en 1 avión volando de la base al objetivo y regresando.
- Las misiones CAP o de búsqueda no se tienen en cuenta para el número máximo de salidas posibles. Ejemplo: 10 aviones con misión de ataque naval = 10 salidas. 100 aviones con misión de ataque a puerto, regresan sin pérdidas, se recargan de combustible y munición y vuelven a despegar para atacar de nuevo =  $2 \times 100 = 200$  salidas.

### **Conversiones especiales:**

- El buque tiene que estar en **Osaka** (Japonés) o en **San Francisco** (Aliado) para poder convertir.
- Dura **180** días (mas el tiempo empleado en reparar el daño producido por la conversión o actualización).
- IJN CS **Chitose** & **Chiyoda** -> CVL. (solo después **31.12.1942.**, requiere **180** días).
- IJN BB **Ise** & **Hyuga** -> BB Porta-Hidroaviones<sup>31</sup>. (solo después **31.12.1942.**, dura **330** días)
- IJN AK grande (5000 o mas de capacidad) -> AE, AR, AS, AV o MLE.
- AK grande Aliado -> AD
- PG o LST Aliadas -> AGP.

### **Actualizaciones y mejoras:**

- Para que un buque sea actualizado (se le instalen armas y dispositivos más modernos) debe estar en un puerto donde haya un Astillero de Reparaciones y debe tener **Upgrade: Yes** seleccionado en la pantalla de información del buque.
- Después de la actualización, se les da a los buques una nueva clase, y se añade una pequeña cantidad de Daño de Sistemas (Sys).
- Cuanto mas grande sea el buque, menos Daño de Sistemas (Sys) sufre; generalmente el daño esta entre el **2-15%**.

### **Shakedown Cruise<sup>32</sup>:**

- Cuando están en **alta mar** los buques realizan "Cruceros de Prácticas" al final de cada día.
- Si la Experiencia Diurna/Nocturna es **< 15**, el valor se incrementa en 1.
- Si la Experiencia Diurna/Nocturna es **> 15** hay un **1/5** de posibilidades de que la Experiencia Diurna se incremente en 1 y 1/7 de que la Experiencia Nocturna se incremente en 1.
- La Experiencia continúa incrementándose hasta que alcanza:
  - **25** para barcos civiles (TK, AK, AP, etc.),
  - **35** para buques de no combate (AV, etc.),
  - **45** para buques de semi-combate (APD, SC, PC, PG etc.),
  - **55** para buques de combate (DD, CA, BB, CV etc.).

31 [N. del T.]: *BB Floatplane Carrier*, en el original.

32 [N. del T.]: No sabemos muy bien como traducirlo. Vendría a ser "Crucero de Adiestramiento".

### Puntos de Operaciones (OP's):

- Repostar, reabastecerse y cargar/descargar consumen OP's.
- Cada buque tiene 1000 OP por cada 12 h., correspondiente a la Fase de Resolución.
- Por cada 100 OP's gastados, se reduce el movimiento en un 10%. Ejemplo: por gastar 500 OP's se reduce el movimiento en un 50 % en las 12 horas siguientes.
- Reabastecerse de munición consume 1000 OP's.
- Los buques con los 1000 OP's gastados se pueden mover **1 hexágono** en la primera fase y pueden moverse a "A toda máquina/ Velocidad de Crucero" en la segunda fase.

### Pantalla de "Listar Todas las TF's":

- **Resistencia (Endurance):** el buque con el valor mas bajo de resistencia, se toma como valor para toda la TF.
- **Resistencia necesaria (Endurance Needed):** Cantidad de resistencia necesaria para volver a la base desde la cual partió la TF.
- **Mostrar la munición (Show Ammo link):**
  - Gun - % de munición del cañón principal,
  - AAA - % munición correspondiente a AAA,
  - Torp - % cantidad de torpedos,
  - ASW - % munición correspondiente a ASW.

### Creando nuevas TF's:

- Cada nueva TF tiene:
  - Base de Origen (*Home Base*): que corresponde con el puerto donde fue creada la TF.
  - Controladas por el jugador (excepto Auto Convoy, Sub TF's y TF's creadas en las zonas controladas por el ordenador).
  - La opción **Retirada Permitida**<sup>33</sup> activada. Las TF's de submarinos no tienen esta opción.
  - El Radio de Reacción Máximo puesto al máximo si se trata de una TF de Combate de Superficie o de Combate Aéreo. En el resto de los casos el Radio es cero.
  - Puede tener como máximo **25** buques, excepto las TF's con misión de Escolta o Transporte, las cuales pueden tener hasta **100** buques.
  - Las TF's que tienen **más de 15** buques sufren una penalización en acciones de combate tipo anti aéreas o de superficie.

### Tipos de TF navales:

#### 1. Combate Aéreo (*Air Combat*):

- Buscar y destruir (con aviación) cualquier clase de enemigo, especialmente Portaaviones enemigos.
- Si **Max React** > 0, hay **más de 30** aviones a bordo, y la TF de combate aéreo enemiga (con Portaaviones) es avistada a **2-4 hexágonos** (aliados) o **4-5 hexágonos** (japoneses), la TF se moverá 1 hexágono hacia la TF enemiga.
- Tipos de buque: CV, CVL, CVE, BB, BC, CA, CL, CLAA, CS, DD, DE.

---

33 [N. del T.]: *Retirement Allowed*, en el original.



<b>(PATROL/DO NOT RETIRE) Patrullar/No Retirarse</b>	<b>(RETIREMENT ALLOWED) Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche
Reaccionar contra Portaaviones (si Max React > 0)	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar potenciales combates de superficie

## 2. Combate de Superficie (*Surface Combat*):

- Avistar e iniciar combates de superficie contra TF's enemigas.
- Tipos de buque: BB, BC, CA, CL, CLAA, CS, DD, DE, AVD, APD, DM, DMS, PC, PG, PT, SC.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino (si se está a menos de 25 hexágonos del hexágono de destino, se mueve a toda máquina)
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche
Iniciar combates de superficie	Salir a toda prisa del hexágono de destino
Reaccionar para defender bases amigas (si Max React > 0)	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones enemigos
	Iniciar combates de superficie

## 3. Guerra anti submarinos (*ASW Combat*):

- El objetivo de las TF's con esta misión es cazar submarinos enemigos. Conseguir la mejor oportunidad de disparar primero si se produce un contacto.
- Los submarinos son mucho más fáciles de encontrar y dañar en hexágonos con **aguas poco profundas** (*Shallow Water*) que en **aguas profundas** (*Deep Water*).
- Las TF's con misión ASW tienen más oportunidades de disparar primero contra submarinos si se encuentran en un hexágono **costero/aguas poco profundas** (*Coastal/Shallow*).
- Tipos de buque: BB, BC, CA, CL, CLAA, CS, DD, DE, AVD, APD, DM, DMS, PC, PG, PT, SC, MSW.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino (si esta a menos de 25 hexágonos del hexágono de destino, se mueve a a toda máquina)
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de Noche
Iniciar combates de superficie	Salir a toda prisa del hexágono de destino
Reaccionar para defender bases amigas (si Max React > 0)	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones enemigos
	Iniciar combates de superficie

**4. Bombardeo Naval (*Bombardment*):**

- Los buques con cañones de gran calibre bombardean las Bases y LCU's enemigas, también pueden iniciar combates de superficie.
- Tipos de buque: BB, BC, CA, CL, CLAA, CS, DD, DE, AVD, APD, DM, DMS, PG.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino (si esta a menos de 25 hexágonos del hexágono de destino, se mueve a toda máquina)
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche
Bombardear	Bombardear
Iniciar combates de superficie	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones enemigos
	Iniciar combates de superficie

**5. Transporte Rápido (*Fast Transport*):**

- Transporte de Suministros/Tropas en buques de guerra rápidos y ágiles.
- No transportan tanto como los buques de transporte.
- Tipos de buque: BB, BC, CA, CL, CLAA, CS, DD, DE, APD, ML, MSW, AV, AVD, DM, DMS, AO, AP, PC.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino (si esta a menos de 25 hexágonos del hexágono de destino, se mueve a toda máquina)	Ir al hexágono de destino (si esta a menos de 25 hexágonos del hexágono de destino, se mueve a toda máquina)
Llegar de noche	Llegar de noche
Descarga rápida (Carga rápida si se ha ordenado una evacuación)	Descarga rápida (Carga rápida si se ha ordenado una evacuación)
Salir a toda prisa del hexágono de destino	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones
	Evitar combates de superficie

**6. Escolta (*Escort*):**

- Protegen a la TF que están escoltando, normalmente protegen a una TF de buques de guerra enemigos.
- Máximo 100 buques.
- Tipos de buque: todo tipo de buque esta permitido.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche
	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones
	Evitar combates de superficie

### 7. Transporte (*Transport*):

- Se ocupan de mover Suministros, Recursos y Unidades de Combate. Son lentas, pero pueden transportar gran cantidad de material de guerra.
- Máximo 100 buques.
- Tipos de buque: CVE, CA, CL, CLAA, CS, DD, DE, APD, ML, MSW, AV, DM, DMS, AO, AP, PC, PG, PT, SC, AG, AK, LSD, LST, LCI, LCM, LCVP, TK.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche
Descarga normal	Descarga normal
	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones enemigos
	Evitar combates de superficie

### 8. Reabastecimiento (*Replenishment*):

- Transportan Fuel, Petróleo, Munición y Suministros, con el propósito de reabastecer a buques en alta mar.
- Tipos de buque: CVE, CL, CLAA, CS, DD, DE, PD, ML, MSW, AV, DM, DMS, AO, AP, PC, PG, SC, TK<sup>34</sup>.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche (si hay bombarderos en la zona)
Auto reabastecimiento	Auto reabastecimiento
	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones enemigos
	Evitar combates de superficie

### 9. Guerra de Minas (*Mine Warfare*):

- Su misión es colocar o retirar campos de minas.
- Tipos de buque: CA, CL, CLAA, CS, DD, DE, APD, ML, MSW, AV, DM, DMS, AO, AP, PC, PG.

34 [N. del T.]: No está claro que los TK sean capaces de reabastecer a otros buques en alta mar.

<b>Patrullar/No Retirarse</b>	<b>Retirada Permitida</b>
Ir al hexágono de destino	Ir al hexágono de destino (si esta a menos de 25 hexágonos del hexágono de destino, se mueve a toda máquina)
Permanecer en hexágono de destino	Llegar de noche
Retirar campos de minas	Colocar campos de minas
	Salir a toda prisa del hexágono de destino
	Abortar si es atacado
	Evitar Portaaviones enemigos
	Evitar combates de superficie

#### 10. Patrullas de Submarinos (*Sub Patrol*):

- Recogen información para inteligencia y atacan objetivos enemigos si se presenta la oportunidad.
- Varios submarinos en una sola TF tienen mayores posibilidades de detectar, atacar y no sufrir daño de ataques ASW.
- Los submarinos son mucho más fáciles de localizar y dañar cuando se encuentran en aguas poco profundas (*Shallow Waters*).

<b>Todas las patrullas de Submarinos</b>
Ir al hexágono de destino
Permanecer en hexágono de destino
Iniciar combate submarino

#### 11. Transporte en Submarinos (*Sub Transport*):

- Transporte de unidades y material mediante submarinos, aunque su capacidad es más reducida aún que las TF de transporte rápido.
- No pueden rearmar torpedos. Los torpedos/Hidroaviones son reemplazados con suministros: 3/torpedo y 5/ hidroavión.

<b>Todas las TF's de transporte submarino</b>
Ir al hexágono de destino
Evitar contactos con TF's enemigas
Descarga normal
Iniciar combate submarino

#### 12. Colocación de campos de minas mediante submarinos (*Sub Minelaying*):

- Colocan las minas silenciosamente, pero en menos número que una TF de minado de superficie.
- Los torpedos se ven reducidos a 1 por tubo, lo demás es reemplazado con minas, no se pueden rearmar torpedos.
- Si está adaptado a cargar siempre con minas, no se restan torpedos.

<b>Todas las TF's de minado con submarino</b>
Ir al hexágono de destino
Evitar contactos con TF's enemigas
Colocar campo de minas
Iniciar combate submarino

- **Descripción de los movimientos:**

- a) **Ir al hexágono de destino:**

- La TF se mueve a velocidad de crucero y busca el camino más corto al hexágono de destino.
    - Evita moverse en hexágonos costeros.

- b) **Movimiento a toda máquina:**

- La TF se mueve a máxima velocidad hacia el hexágono de destino, a menos que este ajustado para **llegar de noche**.

- c) **Salir a toda prisa del hexágono de destino:**

- La TF se mueve a toda máquina hacia la Base de Origen durante la primera fase de movimiento.
    - Ocurre cuando el hexágono de destino es una base enemiga, o una base amiga que se considera en un territorio peligroso.

- d) **Llegar de noche:**

- La TF ajusta su movimiento para llegar al hexágono de destino durante la Fase de Movimiento Naval nocturna.
    - La TF se mueve a toda velocidad hacia el hexágono de destino durante la Fase Nocturna.
    - Combinado con moverse a toda velocidad y salir a toda prisa del hexágono de destino permite evitar ataques aéreos llegando y saliendo del destino durante la noche.
    - Debería limitarse a aquellas TF's que al menos tengan una velocidad máxima de 27 – 30 kts para evitar un ataque aéreo.

- e) **Permanecer en hexágono de destino:**

- La TF permanece en el hexágono de destino hasta que algún evento la haga regresar a la base.

- f) **Evitar Portaaviones enemigos:**

- La TF huye de los Portaaviones enemigos avistados a Velocidad de Crucero (*Cruise Speed*), si no están protegidos por un Portaaviones amigo o aviación con base en tierra.
    - Si está huyendo, la TF se mueve hacia una base amiga, generalmente hacia la retaguardia.
    - Este movimiento temporal, cesa tan pronto como los Portaaviones enemigos dejan de representar una amenaza.

- g) **Abortar si es atacado:**

- Si es atacado por fuerzas de aire o superficie, la TF regresa a la Base de Origen.
    - Cuantos más buques y aviones compongan la TF, más grande tiene que ser la fuerza atacante para provocar una retirada de la TF.

**h) Evitar combates de superficie:**

- La TF huye de los buques enemigos con misión de Combate de Superficie o Bombardeo Naval que entran en sus hexágonos.
- La TF huye durante la Fase de Movimiento Nocturna, la TF huye temporalmente a velocidad de crucero hacia una base amiga, normalmente hacia la retaguardia.
- La TF regresa a su localización original en la siguiente Fase de Movimiento.

**i) Iniciar combate de superficie:**

- La TF intenta iniciar un combate de superficie contra las TF's situadas en el mismo hexágono.

**j) Iniciar combate submarino:**

- La TF intenta lanzar torpedos a cualquier buque en el mismo hexágono.
- Si la escolta de la TF enemiga es débil o inexistente, el submarino emerge y dispara sus cañones.

**k) Colocar campos de minas:**

- La TF crea un campo de minas en el hexágono de destino usando todas las minas de los DM, ML y SS.

**l) Retirar campo de minas:**

- Cualquier buque clase DMS, MSW en la TF intenta retirar el campo de minas enemigo en el hexágono de destino y cualquiera adyacente.
- Los buques tipo DMS y MSW tratan de dragar cualquier hexágono por el que se mueven, independientemente del tipo de misión de su TF y de su estado.

**m) Bombardeo naval:**

- La TF bombardea la base enemiga y las LCU's visibles.
- Si la TF esta siguiendo a otra TF, esta bombardea en el momento de llegar al hexágono con una base enemiga o LCU's visibles.
- La TF tiende a disparar más a menudo a las bases, cañones de Defensa Costera y buques anclados, antes que a otras unidades de tierra.

**n) Auto Reabastecimiento:**

- Cualquier buque AO/TK en la TF reabastecerá automáticamente a cualquier buque amigo con la Resistencia (*Endurance*) baja.

**o) Descarga rápida:**

- La TF descarga rápidamente su carga en una sola fase, entonces cambia su estado a **Retirada Permitida**.
- Hasta un 20 % de la carga se puede perder cuando se efectúe una descarga rápida.

**p) Descarga normal:**

- La TF descarga en el hexágono de destino, una vez descargada toda la carga cambia su estado a **Retirada Permitida**.

**q) Reacción contra los Portaaviones:**

- Las TF's con misión de Combate Aéreo (solo si no están siguiendo a otra TF) se mueven durante la Fase de Movimiento Diurna hacia los Portaaviones enemigos, hasta estar en posición de lanzar un ataque aéreo.
- Esto solo ocurre cuando la TF enemiga empieza la fase de movimiento diurna a 4 – 8 hexágonos desde la TF.
- La TF nunca reaccionará si **Max React=0**.
- La TF se moverá directamente hacia la TF enemiga más cercana, que contenga un Portaaviones.
- La TF no hará nada si los Portaaviones enemigos se encuentran más allá del número de hexágonos señalados en el Radio Máximo de Reacción.
- El movimiento de un hexágono por parte de los CV's para acercarse a los CV's enemigos no ocurrirá si **Max React=0**, pero puede ocurrir en turnos donde el CV reacciona a CV's enemigos.

**r) Reacciones para defender una base amiga:**

- La TF se moverá a defender una base amiga (teniendo suministros y tropas) cuando cualquier TF enemiga se aproxime al hexágono de la base.
- Si **Max React=0**, la TF no reaccionará.
- Si **Max React > 0**, **Max React**  $\geq$  alcance, y la distancia a la base (en el momento en que la TF enemiga entre en ella)  $\leq$  máxima velocidad (en hexágonos), la TF reaccionará inmediatamente para defenderla.
- Después de la reacción de la TF, esta cambiará a **Retirada Permitida**.
- No se entablara combate si la TF enemiga tiene determinado **Evitar Combates de Superficie**, a si que esta se retirara a una base amiga.

**Pantalla de información de la TF:**

- **Movimientos (Moves) (m/c):** Número máximo de hexágonos que se puede mover la TF a toda máquina (**m**) y a velocidad de crucero (**c**), en una fase de 12 horas.
- **Combustible (Fuel) (xxx/yy):** Número de hexágonos que puede viajar la TF con el combustible actual / número de hexágonos que hay para llegar al hexágono de destino y regresar a la Base de Origen. Si el número **yy** no es verde, significa que no queda suficiente Fuel para llegar a destino, o que todavía no hay órdenes de movimiento.
- **MS (Salidas Máximas):** Es el número máximo de vuelos de combate que una TF puede realizar. El número entre paréntesis es el % de salidas que quedan por realizar.
- **Cañones (Guns):** Cantidad de munición (% del total) para los principales cañones.
- **AAA:** Cantidad de munición (% del total) para los cañones AAA.
- **Torps:** Número de torpedos (% del total).
- **ASW:** Cantidad de munición (% del total) para las armas ASW.

- **Velocidad de la Misión (*Mission Speed*):** La TF usa una velocidad apropiada para cada tipo de misión y otras órdenes (patrullar, retirarse, etc.).
  - **A toda Máquina (*Full Speed*):** La TF siempre se mueve a toda velocidad.
  - **Velocidad de Crucero (*Cruise Speed*):** La TF siempre se mueve a velocidad de crucero.
- **No descargar (*Do Not Unload*):** La TF no descarga al llegar al destino. Útil en ocasiones donde la TF se mueve a una base (para repostar, etc.) que no es su destino final.
- **Repostar (*Refueling*): OK** – la TF reposta automáticamente cuando llega a un puerto amigo.
- **No Auto-disolver (*No Auto Disband*):** La TF no se deshará automáticamente cuando vuelva a puerto después de cumplir las órdenes.
- **Seguir TF (*Follow TF*):**
  - La TF tiene el mismo destino que la TF que se marca como objetivo.
  - La TF siempre se moverá para estar en el mismo hexágono que la TF objetivo (si es posible).
  - Si la TF no es lo suficientemente rápida para seguir a la TF objetivo, esta estará todo lo cerca que le sea posible.
- **Dar Misión (*Set Mission*):** Cambia la misión a realizar. Las misiones de las TF están limitadas dependiendo de los buques que la forman.
- **Formar Nueva TF (*Form New TF*):** Se forma una nueva TF a partir de la actual TF. Solo una TF puede ser creada de esta manera a la vez.
- **Transferir Buques a/desde TF (*Transfer Ships to/From TF*):** Solo disponible cuando dos o más TF se encuentra en el mismo hexágono, o cuando se encuentran anclados en un puerto. Permite intercambiar buques entre distintas TF's.
- **Disolver TF (*Disband TF*):** Solo disponible en puertos de tamaño 3 o mayores, al deshacer la TF los buques quedan **anclados**.
- **Atracar TF (*Dock TF*):** La TF **atraca** en el Puerto, toma Suministros y repara sus buques.
- **Reabastecer TF desde el Puerto (*Replenish TF from Port*):** La TF gasta Suministros del Puerto para reponer la munición apropiada a la misión que va a desarrollar.
- **Reabastecer TF en alta Mar (*Replenish TF at Sea*):**
  - La TF baja de velocidad e inmediatamente se reposta a todos los buques con el combustible necesario
  - La cantidad de tiempo necesaria para la operación depende de la cantidad de combustible que los buques necesiten.
  - La TF reposta automáticamente desde sus propios buques durante los primeros cuatro turnos de cada escenario.



- **Cargar Suministros (*Load Supplies*):** La TF carga suministros de su posición actual. Disponible solo si en el puerto existen Suministros disponibles para cargar.
- **Cargar Fuel (*Load Fuel*):** La TF carga combustible de su posición actual. Disponible solo si en el puerto existe combustible disponible para cargar.
- **Cargar Tropas (*Load Troops*):**
  - La TF carga unidades de aire y tierra, así como Suministros para mantener estas unidades.
  - Disponible solo si en el puerto existen unidades disponibles para cargar.
  - Los buques se llenan con las unidades primero, y después, si sobra espacio se cargan los Suministros.
- **Cargar Solo Tropas (*Load Only Troops*):** La TF solo carga unidades de tierra y aire, sin Suministros.
- **Cargar Petróleo/Recursos (*Load Oil/Resources*):** La TF carga Petróleo o Recursos, si los hay, del Puerto.
- **Descargar Carga/Tropas (*Unload Cargo/Troops*):** La TF descarga todas las tropas o cargamento abordo. Disponible solo cuando la TF se encuentra en un puerto amigo y tiene cargamento o tropas abordo.
- **Estado de Carga (*Cargo Status*):**
  - **Cargando (*Loading*):** La TF está cargando tropas o cargamento,
  - **Descargando (*Unloading*):** La TF está descargando tropas o cargamento
  - **Desocupada (*Idle*):** La TF está sin descargar o cargar.
- **Carga Total # de # (*Total Load # of #*):** El número de la izquierda es la carga que ya se encuentra a bordo de la TF y el número de la derecha es la capacidad máxima de la TF.
- **Activar Barcazas (*Activate Barges*):** La TF/Base convierte parte de sus Suministros (si los tiene) en Barcazas. Las Barcazas de transporte (Barges) deben estar disponibles para ser activadas (ver la pantalla de disponibilidad de buques para ver el numero de barcazas de transporte disponible).
- **Activar Torpederas (*Activate PT Boats*):** Solo pueden activar esta opción los aliados, convierten los suministros de una Base o TF en Lanchas Torpederas. Las Lanchas Torpederas deben estar disponibles para ser activadas (ver la pantalla de disponibilidad de buques para ver el numero de PT Boats disponibles).

#### **Velocidad de la TF:**

- La velocidad de las TF's (en hexágonos) por fase = la velocidad del buque mas lento en kts/5 (redondeando), hasta un máximo de **6 hexágonos/Fase**.
- La velocidad mínima de las TF's = **1 hexágono/Fase**, incluso sin Fuel o gravemente dañado.
- Las TF's se mueven un número corregido de hexágonos sobre una secuencia de 5 turnos.
  - Por cada 1knt por encima de un múltiplo de 5 (5, 10, 15, 20, 25, 30, 35), la TF moverá un turno de cada 5 a una velocidad de +1hexágono por Fase, en ambas fases del turno. (Ejemplo: una TF con velocidad 18 moverá 3 (18-15=3) turnos de cada 5 a una velocidad de +1 hexágono)<sup>35</sup>.

---

35 [N. del T.]: For every 1 kts over a whole, unrounded speed (5, 10, 15, 20, 25, 30, 35), TF will move 1 turn out of 5 at a speed of

<b>Tabla de Velocidad de las TF's (en hexágonos)</b>						
<b>Velocidad de la TF (kts)</b>	<b>Turno 1</b>	<b>Turno 2</b>	<b>Turno 3</b>	<b>Turno 4</b>	<b>Turno 5</b>	<b>Hexágonos Totales</b>
<b>5</b>	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	<b>10</b>
<b>6</b>	1+1	1+1	1+1	1+1	2+2	<b>12</b>
<b>7</b>	1+1	1+1	1+1	2+2	2+2	<b>14</b>
<b>8</b>	1+1	1+1	2+2	2+2	2+2	<b>16</b>
<b>9</b>	1+1	2+2	2+2	2+2	2+2	<b>18</b>
<b>10</b>	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	<b>20</b>
<b>11</b>	2+2	2+2	2+2	2+2	3+3	<b>22</b>
<b>12</b>	2+2	2+2	2+2	3+3	3+3	<b>24</b>
<b>13</b>	2+2	2+2	3+3	3+3	3+3	<b>26</b>
<b>14</b>	2+2	3+3	3+3	3+3	3+3	<b>28</b>
<b>15</b>	3+3	3+3	3+3	3+3	3+3	<b>30</b>
<b>16</b>	3+3	3+3	3+3	3+3	4+4	<b>32</b>
<b>17</b>	3+3	3+3	3+3	4+4	4+4	<b>34</b>
<b>18</b>	3+3	3+3	4+4	4+4	4+4	<b>36</b>
<b>19</b>	3+3	4+4	4+4	4+4	4+4	<b>38</b>
<b>20</b>	4+4	4+4	4+4	4+4	4+4	<b>40</b>
<b>21</b>	4+4	4+4	4+4	4+4	5+5	<b>42</b>
<b>22</b>	4+4	4+4	4+4	5+5	5+5	<b>44</b>
<b>23</b>	4+4	4+4	5+5	5+5	5+5	<b>46</b>
<b>24</b>	4+4	5+5	5+5	5+5	5+5	<b>48</b>
<b>25</b>	5+5	5+5	5+5	5+5	5+5	<b>50</b>
<b>26</b>	5+5	5+5	5+5	5+5	6+6	<b>52</b>
<b>27</b>	5+5	5+5	5+5	6+6	6+6	<b>54</b>
<b>28</b>	5+5	5+5	6+6	6+6	6+6	<b>56</b>
<b>29</b>	5+5	6+6	6+6	6+6	6+6	<b>58</b>
<b>30</b>	6+6	6+6	6+6	6+6	6+6	<b>60</b>

#### **Separación Automática de los Buques de una TF:**

- Los buques gravemente dañados se separan automáticamente de la TF, formando su propia TF (por lo tanto no disminuyen la velocidad de la TF principal).
- Esto sucede cuando un buque:
  - Está en una TF en Misión de Transporte Rápido, Combate de Superficie, Bombardeo Naval, Guerra de Minas y esté activada la opción **Retirada Permitida** y la velocidad del buque baja de **25 nudos**.
  - Está en otro tipo de TF (excepto en las de Escolta, que siempre permanecen con la TF escoltada) y la velocidad del buque baja de **5 nudos** (debido siempre a verse su velocidad reducida, por los daños o por estar sin combustible).
  - Está dañado y tiene una velocidad muy baja respecto a otros buque en la misma TF (la velocidad que pasa de 25 es contada como 25).
- Un buque de transporte, mientras esta descargando, no se separara hasta que no finaliza la tarea.
- Los buques de transporte, mientras estén transportando las tropas y se encuentren a un hexágono del destino, no se separaran hasta que no descarguen.
- Si un buque se separa de la TF, se crea una nueva TF con la misma misión y Base de Origen que la TF original. Esta tendrá como destino la Base de Origen, y su status cambiara a **Retirada Permitida**.

---

*+1 hex/Phase, at both Phases in that turn*, en el original. Más que traducirlo directamente hemos puesto una explicación similar en español.

- Cuando un buque abandona la formación, la TF verifica si puede continuar o si debe abortar la misión y regresar a puerto (incluso con la opción de **Patrullar/ No Retirarse**). La decisión se tomará en función de la intensidad de los ataques enemigos y la gravedad de los daños.
- Las TF con **Patrullar/No Retirarse** será más difícil que se aborten la misión que las que tienen **Retirada Permitida**.
- Cuando un buque de clase BB, BC o CV se retira, otro con capacidad ASW le acompaña como escolta (estos nunca se separaran de forma automática).

#### **Regreso Automático a la Base de Origen:**

- Los eventos que causan una vuelta a la Base de Origen de forma automática son:
  - La TF tiene poco combustible y no puede repostar inmediatamente o no tiene una TF de Reabastecimiento siguiéndola. Si se trata de una TF de Transporte o de Transporte Rápido con carga abordado y se encuentra en el hexágono de destino, no regresará. Los submarinos en misión de patrulla, regresaran a la base una vez todos los torpedos estén agotados o su reserva de combustible sea inferior a la distancia de la Base de Origen \* 1.5.
  - Si se trata de una TF de Transporte o de Transporte Rápido que haya descargado completamente.
  - Si la TF esta en su destino, y ninguna de estas condiciones se cumple:
    - El hexágono de destino no es su Base de Origen.
    - No esta siguiendo a otra TF.
    - No este cargando o descargando.
    - No sea una TF con misión de Patrulla Submarina.
    - Su estatus no es **Patrullar/No Retirarse**.
  - Ser o tener buques lentos o dañados que se separen de una TF atacada (hay mas probabilidades si tiene el estatus de **Retirada Permitida**).
  - Si la TF en misión de Combate Aéreo no tiene mas CV que puedan lanzar un avión.
- Cuando una TF decide regresar a puerto, esta selecciona como destino su Base de Origen y cambia su estatus a **Retirada Permitida**.
- Cuando una TF en misión de Bombardeo Naval regresa a casa, cambia su misión a Combate de Superficie.
- Una TF que ha abortado su misión, puede recibir un nuevo destino y misión en la siguiente Fase de Órdenes.

#### **Estatus (Patrullar/Retirarse) (Patrol/Retreat):**

- El estatus de Patrullar/Retirarse determina:
  - Que hace la TF cuando llega a su destino.
  - Las probabilidades que habrá de abortar la misión cuando la TF sea atacada por el enemigo.
- Si está en **Patrullar/No Retirarse**:
  - La TF intentara completar la misión, a pesar de los ataques enemigos.
  - La TF permanece en el destino mientras y después de concluir la misión; solo regresa cuando la resistencia se baja o esté seriamente dañada.
- Si está en **Retirada Permitida**:
  - La TF va al destino, realiza la misión y regresa inmediatamente.
  - La TF ignora el destino y evita a los buques enemigos si estos se acercan.
  - Cuando se realizan estas maniobras evasivas, el destino no cambia.
  - Mientras exista una amenaza, la TF ignora su destino.
  - Para que la TF ignore el peligro, cambia el estatus a **Patrullar/No Retirarse**.
  - Si la TF es atacada, esta aborta la misión y regresa a la base.

- Las TF's con misiones como Bombadeo Naval, tienen planeado llegar a destino durante la noche, moviéndose a toda máquina para entrar y salir del hexágono de destino para cada fase de 12 hrs de día/noche.

#### **Abastecimiento Ininterrumpido:**

- Una TF de Transporte con un destino ya fijado, se puede poner en modo de **Abastecimiento Ininterrumpido** (*Continuous Supply*), clicando en Computer/Human Control situado en la pantalla de información de la TF.
- **CS: Nombre de la Base (Base Name):** se muestra en la pantalla de información de la TF; **Name:** Base donde la carga será entregada.
- En el modo CS, la TF carga los materiales especificados y se mueve al hexágono de destino, para descargarlos automáticamente, después regresa a puerto para recargar y volver a repetir el proceso otra vez.
- Las TF's en el modo CS tienen el estatus de **Retirada Permitida**, que no puede ser cambiado.
- Las bases de retaguardia pueden abastecerse de forma segura con el modo CS. Sin embargo, se va acumulando Daño de Sistemas, así que los buques necesitan reparaciones periódicamente.

#### **Resistencia/Munición/Fuel de los buques:**

- **Resistencia (Endurance):**
  - Es el número de millas que puede viajar el buque a velocidad de crucero.
  - Los buques sin Resistencia o Fuel tienen una velocidad máxima de **1 hexágono cada 12 horas**.
- **El gasto de combustible y resistencia:**
  - Velocidad del buque  $\leq$  velocidad de crucero, resistencia gastada = 60 \* hexágonos recorridos.
  - Velocidad del buque  $>$  velocidad de crucero, resistencia gastada = 360 \* hexágonos recorridos a toda máquina.
  - La velocidad de crucero de una TF es la velocidad de crucero del buque mas lento.
  - Cada buque verifica la velocidad de la TF contra la suya propia, por lo tanto los buques pueden gastar diferentes cantidades de resistencia.
  - **Para buques que no estén en puerto ni anclados, la resistencia gastada es = 60 \* los hexágonos recorridos a velocidad de crucero. Para buques que no estén en puerto ni anclados, la resistencia gastada es = 60\*la velocidad de crucero en hexágonos<sup>36</sup>.**
  - Para buques que se ven envueltos en combates de superficie, la resistencia gastada es = 200.
  - Para los buques que son bombardeados, la resistencia gastada es = 1 por cada avión atacante.
  - Las Torpederas (*PT boats*) no consumen combustible si permanecen en un hexágono.
  - Cada avión en Misión de Ataque gasta 1 de resistencia.
  - Cada avión en Misión de Búsqueda o CAP gasta 1/3 de resistencia (cada 3 aviones, se gasta 1 de resistencia).
- **TF con poco combustible:**
  - No hay suficiente combustible como para llegar al destino y regresar a la Base de Origen (a velocidad de crucero).
  - La TF intentara reabastecerse en el mar desde una TF de abastecimiento que la siga o desde cualquier otra fuente de combustible en el hexágono.

36 [N. del T.]: El texto parece sacado de este fragmento del manual "Each ship in a TF that is **not** docked also expends a small amount of Endurance every turn equal to 60 times the ship's cruising speed in hexes (i.e. it is assumed they are constantly moving at cruising speed even if they aren't moving to other hexes)."; sin embargo no nos decidimos por una traducción u otra.

- Se mueve a velocidad de crucero como máximo, incluso cuando la misión asignada y el status de Patrullar/No Retirarse requieran mayor velocidad.
- Cuando la velocidad máxima es igual a la velocidad de crucero, la TF no puede completar aquellas misiones que requieren toda la velocidad como las de Transporte Rápido o las de Bombardeo Naval.
- Los buques repostan en cualquier Base amiga con suficiente Fuel.
- Cuando los buques repostan, la TF atraca automáticamente, y su Resistencia se llena al máximo (si hay suficiente combustible en la base), también se reaprovisionan de munición.
- Reabastecimiento en el mar: Se puede repostar en el mar, si hay suficientes buques en el mismo hexágono con el combustible necesario.  
Los buques de tipo AO o TK contienen combustible para repostar a otros buques.  
Los buques con gran cantidad de combustible (AK/AP grandes, CV, BB...) pueden abastecer a otros buques, gastando su propio combustible, pero deberá quedar combustible abordo que sea  $\geq$  la capacidad máxima de combustible del buque al que reposta.

- **Munición:**

- Si una TF en misión de Combate Aéreo, de Superficie o Bombardeo Naval está **Baja de Munición** (tiene el nivel **de munición < 6** en el cañón principal) y se ve envuelta en un combate de superficie:
  - El estatus cambiará a **Retirada Permitida automáticamente.**
  - Si la TF esta en el hexágono de destino, esta volverá a la Base de Origen.
- Una vez la munición esta gastada, hay dos maneras para reponerla:
  - Que la TF se disuelva en Puerto, se consumen Suministros de la Base para reponer la munición de cada buque.
  - Que la TF se reaprovisione en el Puerto, gastando suministros de la Base para reponer munición y combustible.
- La cantidad de suministros gastados dependen de la cantidad y tipo de munición necesitada.

- **Recarga de torpedos y minas:**

- **Buques:**
  - CA, CL, DD, etc. Recargan torpedos solo en puertos de **tamaño 8, 9 o 10**, con suficientes Suministros.
  - Los DD pueden recargar torpedos desde buques AD situados en un hexágono de base, con suficientes Suministros.
  - ML y DM solo recargan minas en puertos de **tamaño 9 o 10**, con suficientes Suministros.
  - ML y DM pueden recargar minas desde buques MLE situados en un hexágono de Base, con suficientes Suministros.
- **Submarinos:**
  - Recargan torpedos solo en puertos de **tamaño 8, 9 o 10**, con suficientes Suministros.
  - Los submarinos recargan torpedos desde buques AS situados en un hexágono de Base, con suficientes Suministros.
  - Recargan minas solo en puertos de **tamaño 9 o 10**, con suficientes Suministros.
  - Recargan minas desde buques MLE situados en un hexágono de Base, con Suficientes suministros.

## **Daños en los buques:**

- **Daño de Sistemas (Sys):**
  - Valor entre **0 – 99**.
  - Valor **0**: todos los sistemas funcionan correctamente, no hay daños.
  - Valor 99: los sistemas del buque están dañados al **99%**.
  - Cuanto mayor sea el daño en los sistemas, menor será la efectividad en combate.
- **Daños de Flotabilidad (Flt):**
  - Valor entre **0 – 100**.
  - Representa el grado de inundación.
  - Cuando el buque alcanza el valor de **100, se hunde**.
- **Incendios (Fires):**
  - Representa la intensidad que tienen los incendios a bordo.
  - **0** indica que no hay incendios.
  - **40+** indica numerosos y grandes incendios.
- Los sistemas de armas pueden ser destruidos individualmente.
  - Cuando el sistema es destruido, este se mostrara en rojo en la pantalla de información del buque.
  - Estos sistemas serán reparados si se atraca en un Puerto de tamaño **5** o superior (cuanto mayor sea el Puerto, más rápido será reparado el sistema de armas).
- La velocidad del buque puede verse reducida:
  - Como resultado de daños de **Sys** y **Flt**.
  - La velocidad máxima se actualiza, cada vez que varían los daños de **Sys** y **Flt**.
- Los buques pueden sufrir **Impactos Críticos (Critical Hits)**:
  - Causan más daños que los impactos normales.
  - Hay un **4%** de posibilidades de que un Impacto Crítico destruya el buque de forma inmediata.
- Cuando los buques que transportan Recursos, Combustible o Suministros sufren impactos en la cubierta o el casco, parte de su carga queda destruida. La cantidad de carga destruida depende del tipo y gravedad del impacto, así como del tipo de carga.
- A veces, el Fuel o el Petróleo a bordo puede incendiarse a causa de un impacto, causando daños adicionales.
- Los buques con Daños de Flotabilidad o incendios a bordo pueden sufrir daños adicionales cada turno debido a inundaciones, fuego o explosiones.
- Cada turno se intentan reparar los Daños de Sistemas, Flotabilidad e incendios.
- La cantidad de reparaciones realizadas, así como la probabilidad de nuevos daños esta determinada por:
  - Cantidad de daño.
  - La experiencia de la tripulación.
  - Si el buque esta en puerto, influirá el tamaño de este.

- Un buque no podrá reparar por debajo de 50 sus daños, si esta en el mar, o 5 si esta atracado en Puerto.
- Los buques en el mar, que se mueven a toda velocidad tienen una probabilidad de **5/90** de sufrir Daño de Sistemas (Sys), por cada hexágono recorrido.  
Los buques en el mar, que se mueven a velocidad de crucero tienen una probabilidad de **1/90** de sufrir Daño de Sistemas (Sys), por cada hexágono recorrido.  
Estos daños afectaran a la TF cuando entren en un nuevo hexágono, e inmediatamente afectaran a su velocidad el resto del turno.

### **Buques de Apoyo (*Tender Ships*):**

- Para operar, recargar y reparar los buques de apoyo deben:
    - Estar en un hexágono con un Puerto de tamaño **mayor o igual a 1**.
    - No tener Daños de Flotabilidad, ni incendios.
    - Tener menos del 50% de Daño de Sistemas.
    - Tener Puntos de Operaciones (*Operation Points*) suficientes para realizar las tareas.
    - La base debe tener suficientes Suministros para realizar las tareas.
- 1. Buque de Aprovisionamiento para Minadores (MLE):**
    - Recargan minas a buques de tipo SS, ML, DM.
  - 2. Buque de Aprovisionamiento a Destrucciones (AD):**
    - Recargan munición y Fuel a DD, además ayudan a **2** DD por turno a efectuar reparaciones (dando un bonus equivalente a incrementar el tamaño del puerto en **2**).
  - 3. Buque de Aprovisionamiento a Lanchas Torpederas (AGP):**
    - Recargan la munición y torpedos de las PT Boats, además ayudan a **2** PT Boats por turno a efectuar reparaciones (dando un bonus equivalente a incrementar el tamaño del puerto en **2**).
  - 4. Buque de Aprovisionamiento a Submarinos (AS):**
    - Recargan la munición y torpedos a los Submarinos, además ayudan a **2** SS por turno a efectuar reparaciones (dando un bonus equivalente a incrementar el tamaño del puerto en **2**).
  - 5. Buque de Aprovisionamiento de Municiones (AE):**
    - Recargan munición que no sean ni torpedos ni minas.
    - Los AE's deben tener suficientes Suministros **a bordo**, los cuales se van gastando al reabastecer a otros buques.
    - Antes de 1945, los AE's pueden recargar la munición con efecto **< 60** (en su mayor parte munición AA de 5" o menor), solo si están en el mismo hexágono donde haya una Base con puerto igual o mayor a 1. A partir de 1945, los AE's que estén en una TF de Reabastecimiento pueden reabastecer en el mar a los buques que se encuentren en el mismo hexágono.
  - 6. Buque de Reparaciones (AR):**
    - Ayudan a **4** buques (en el mismo hexágono, en la Base) por turno a repararse (dando un bonus equivalente a incrementar el tamaño del puerto en **1**).
    - El bonus al tamaño del puerto es de un máximo de **4**, como máximo obtendremos un **+4** al

tamaño del puerto situando **4 AR** o más.

#### 7. Mando de Fuerza Anfibia (AGC):

- Añade un bonus que minimiza los daños y las alteraciones (*disruption*) de las unidades que desembarcan en un hexágono ocupado por fuerzas enemigas.

#### 8. Buque de Aprovisionamiento para Hidroaviones (AVD/AV) y Cruceros de Exploración (CS):

- Añaden Apoyo del Aviación para Hidroaviones, Hidro-cazas y Aviones de Patrulla en la Base del hexágono en que se encuentran.
- EL resto de aviones no se beneficia de este apoyo.
- El apoyo extra está señalado como "+xx" junto al Apoyo de Aviación normal de la Base.
- Los efectos son los siguientes:
  - **Japoneses:** capacidad + 10 – Nº de aviones a bordo.
  - **Aliados:** con **durabilidad > 12:** capacidad +18 – Nº de aviones a bordo.
  - **Aliados:** con **durabilidad < 12:** capacidad +12 – Nº de aviones a bordo.

#### Lanchas Torpederas y Barcazas (PT Boats/Barges):

- Las patrulleras se sitúan normalmente en zonas estrechas y angostas, especialmente para el combate en superficie nocturno. Intentan sorprender al enemigo avanzando desde la costa para lanzar sus torpedos.
- Las patrulleras recargan los torpedos en puertos con tamaño igual o superior a **3** y con más de 3000<sup>37</sup> en Suministros, o en un puerto donde haya un AGP con suficientes Suministros.
- Las Barcazas (LCVP, LCM y AG) son usadas para operaciones de reabastecimiento de corto recorrido entre islas.
- Tienen que ser transportadas por el océano hasta su nueva base.
- Barcazas y Patrulleras deben estar disponibles antes de construir nada.. Para ver su disponibilidad mirar la pantalla donde se indica la Planificación de Refuerzos (*Ship Reinforcement Schedule Screen*).
- Para crear Patrulleras y Barcazas:
  - Carga suficientes Suministros en una TF de Transporte y selecciona **(Activar Barcazas/Patrulleras) (Activate Barges/PT Boats)** en la pantalla de información de la TF.
  - Deben construirse en una Base con un puerto igual o superior a **1** y con más de **10000** en Suministros.
  - Se gastan las siguientes cantidades de Suministros:

Tipo	Coste
PT Boat	50
LCT	60
LCM	25
LCVP	10
AG Grande	35
AG Pequeña	20

- Cuando son creadas, cada TF de Barcazas y Patrulleras tiene un máximo de **15** Barcazas y **12** Patrulleras, dependiendo de los suministros y barcos disponibles.

37 [N. del T.]: En el manual oficial del juego dice que la cantidad de suministros debe ser 20000.



**Transportando, cargando y descargando:**

- Los buques con capacidad de carga pueden cargar LCU's, unidades aéreas, Suministros, Recursos, FUEL y Petróleo cuando estos se encuentren en el mismo hexágono.
- Las unidades aéreas y los recursos pueden cargarse únicamente en buques tipo **AK**.
- El petróleo solo se puede cargar en **TK** y **AO**.
- **TK's/AO's** cargan FUEL automáticamente cuando la TF realiza la carga.
- Un buque solo puede cargar una sola unidad de aérea o LCU.
- Un buque solo puede cargar hasta el **10%** de los Suministros almacenados en una base, a menos que haya mas de **30,000** en suministros. (Ejemplo: si hay 10,000 de suministros en una base, un solo buque puede cargar hasta 1,000).
- Los **distintos tipos de carga** ocupan **cantidades diferentes de espacio**:

<b>TRANSPORTE Y OTRAS TF's</b>						
<b>TIPO DE BUQUE</b>	<b>RECURSOS SUMINISTROS</b>	<b>PETRÓLEO FUEL</b>	<b>INFANTERÍA</b>	<b>ARTILLERÍA</b>	<b>VEHÍCULOS</b>	<b>BLINDADOS</b>
<b>AE</b>	1	No	No	No	No	No
<b>AG</b>	2	8	1	2	3	6
<b>AK</b>	1	2	6	2	2	4
<b>AO</b>	No	1	No	No	No	No
<b>AP</b>	3	3	1	3	3	6
<b>APD</b>	2	3	1	2	3	No
<b>CL</b>	3	No	1	3	No	No
<b>DD</b>	3	No	1	3	No	No
<b>LCI</b>	3	No	1	No	No	No
<b>LCM</b>	2	8	1	2	2	2
<b>LCT</b>	1	8	2	2	1	1
<b>LCVP</b>	4	8	1	2	1	2
<b>LSD</b>	1	2	2	1	1	1
<b>LSM</b>	1	2	2	1	1	1
<b>LST</b>	1	2	2	1	1	1
<b>LSV</b>	2	2	1	1	1	1
<b>TK</b>	No	1	No	No	No	No
<b>TF's DE TRANSPORTE RÁPIDO</b>						
<b>TIPO DE BUQUE</b>	<b>RECURSOS SUMINISTROS</b>	<b>PETRÓLEO FUEL</b>	<b>INFANTERÍA</b>	<b>ARTILLERÍA</b>	<b>VEHÍCULOS</b>	<b>BLINDADOS</b>
<b>AV</b>	1	2	6	2	2	4
<b>BB</b>	3	No	1	3	No	No
<b>BC</b>	3	No	1	3	No	No
<b>CS</b>	1	2	6	2	2	4
<b>DM</b>	3	No	1	3	No	No
<b>DMS</b>	3	No	1	3	No	No
<b>ML</b>	2	3	1	2	3	No
<b>SS</b>	3	No	1	3	No	No

- Velocidades de carga para un solo buque:
  - En el primer día, en todos los escenarios, la carga se completa en el primer turno.
  - Suministros: 200\*Tamaño del Puerto, (reducido por los daños, nunca < 100) por día.
  - Fuel: 1000\*Tamaño del Puerto (reducido por los daños, nunca < 200) por día.
- Velocidades de descarga para un solo buque:
  - 100\*Tamaño del Puerto + 400 (reducido por los daños), por día.
- Descargar LCU's en un hexágono con tropas o una Base enemiga añade alteraciones (*disruption*), fatiga y **disabling** que pueden minimizarse con:
  - Planeando de antemano el destino (Puntos de Preparación) (*Preparation Points*).
  - Presencia de una unidad de HQ (con el hexágono de desembarco como marcado como objetivo) en el mismo hexágono.
  - Presencia de un Mando de la fuerza anfibia a bordo de una AGC, existiendo un HQ que controle la invasión.
  - Valor anfibio de los buques:

TIPO	BONUS
LST, LSD, LSV	100
LCVP, LCM, LCT, LSM, AG	75
AP, CS, APD	50

- Bonus japonés hasta el 03/1942: **+200**
- Cuando se invade un atolón enemigo:
  - Las unidades automáticamente lanzan un Ataque de Choque (*Shock Attack*).
  - Los atacantes sufren un incremento en la alteración (*disruption*) y moral.
  - Combatir en un atolón causa mas bajas en los dos bandos que en otros hexágonos.
- Las LCU's y transportes que descargan en el mismo hexágono donde se encuentra el enemigo, sufren los ataques de CD, DP, artillería, cañones AA y morteros.
- Solo los buques que necesitan descargar cerca de la playa (como los LCVP's) sufren los ataques de la mayoría de cañones. Otros, como los AP's descargan mar adentro, por lo que es raro que sean alcanzados, únicamente por los CD tienen alcance para atacarlos.
- El fuego defensivo enemigo se puede reducir colocando buques que ofrezcan Fuego de Cobertura (*fire support ships*) en las TF's de transporte que van a descargar. Los mejores buques de apoyo son los **DD** y varias lanchas de desembarco especializadas con cohetes y morteros.
- Una vez la TF empieza a descargar, ningún buque puede abandonar la TF debido a daños o baja velocidad hasta que la TF haya concluido su tarea.

## Evacuaciones:

- Es un tipo especial de transporte anfibio, solo una TF de Transporte Rápido puede llevar a cabo esta tarea.
- Selecciona Cargar Tropas (*Load Troops*), después selecciona la opción de Recoger Unidad (*Pick Up Unit*), luego selecciona una LCU amiga en el mapa.
- La TF llega de noche, hace una carga rápida de la LCU y sale a toda prisa.
- Solo una LCU puede ser cargada a bordo de una TF de evacuación.

## Combate naval:

### 1. Minas.

- Los buques impactan/dragan minas durante la fase de movimiento.
- Minadores y Submarinos se rearman en puertos de tamaño **9 o 10** con suficientes Suministros o en cualquier Base con un buque **MLE**.
- Para Puertos iguales o mayores a uno, el número de minas disponibles se muestra en la Pantalla de Información de la Base.
- Los campos de minas son colocados por los DM, ML y SS.
- Pueden existir múltiples campos de minas en el mismo hexágono; cuando una TF entra en el hexágono, cada campo de minas tiene una probabilidad de dañar a los buques.
- Una vez los campos de minas son detectados, la probabilidad de que estos puedan dañar a los buques disminuye.
- Cuantas mas minas haya en el campo, mayor será la probabilidad de que impacten contra los buques.
- Hay una probabilidad muy pequeña que un buque colisione con una mina amiga.
- Cuando los DMS o MSW entran en un campo de minas enemigo, estos intentan limpiar la zona destruyéndolas.
- Si la TF se encuentra dragando minas en un hexágono que contiene una Unidad CD enemiga, la TF puede ser atacada.
- Una TF de Dragado de Minas limpiará los campos de minas del hexágono en el que se encuentra así como de los adyacentes.
- La cantidad de minas de un campo de minas:
  - En **aguas profundas**: decae en 50% al día.
  - En aguas poco profundas: decae un 5% al día.
  - En Puertos Amigos de tamaño 1 o superior: decae en un 1% al día.

### 2. Submarinos.

- Los ataques con submarinos ocurren durante toda la Fase de Resolución (como buques, los submarinos se convierten en objetivos al cruzarse en la trayectoria de TF en misión ASW).
- Los submarinos atacan a cualquier buque en el hexágono que no este ni **atracado** ni **anclado** en un Puerto de Tamaño igual o mayor de 3.
- Más de un submarino en el mismo hexágono aumenta las probabilidades de avistamiento, pero solo uno puede atacar a la TF enemiga.
- Los submarinos trabajan mejor con múltiples submarinos en la misma TF (usando las tácticas de Manada de Lobos).
- Normalmente se usan torpedos, pero se pueden realizar ataques de superficie, con el cañón, contra barcasas y buques no combatientes sin escolta.
- Los submarinos suelen realizar los ataques en superficie durante la noche.
- La durabilidad del submarino es función de la profundidad máxima de inmersión, esto tiene un gran

impacto en la efectividad de los ataques ASW.

- Cuando el submarino esta en un hexágono **costero**, no puede sumergirse a la máxima profundidad.
- Los submarinos son mucho más fáciles de localizar y dañar cuando se encuentran en aguas poco profundas.
- Una TF ASW tiene muchas más posibilidades de disparar primero cuando se encuentra en un hexágono costero o de aguas poco profundas.
- La probabilidad que un submarino ataque a una TF depende de:
  - La velocidad máxima del submarino.
  - La velocidad de crucero de la TF.
  - La experiencia de la tripulación del submarino.
  - Detección previa del submarino.
- Secuencia de ataque del submarino:
  - Probabilidad de una detección prematura de submarino por parte de la escolta de la TF.
  - El submarino ataca (solo si no ha sido ya detectado).
  - El submarino se sumerge para escapar.
  - La escolta ataca.
- La efectividad de la escolta depende de:
  - La velocidad máxima de la escolta.
  - La experiencia de la tripulación.
  - Las armas ASW de que dispongan.
  - El número total de escoltas presente en la TF.
- Durante la noche, hay una pequeña probabilidad de que la escolta haga fuego sobre un submarino, el cual se considera que esta en la superficie.
- Eficacia de la Guerra Anti-Submarina:
  - 12/41 – 12/43: tripulación aliada al **114%** (durante el día) y **150%** (durante en la noche).
  - 12/41 – 12/42: tripulación japonesa al **67%**
  - 01/43 – 06/46: tripulación japonesa al **80%**
  - Los británicos no tienen bonus nocturno, ya que tienen una experiencia extra durante la noche.

### 3. Bombardeo Naval.

- El Bombardeo Naval ocurre durante la Fase de Bombardeo Naval.
- Hay mas posibilidades de atacar a los aeródromos, las instalaciones de las bases, los buques **anclados**, los CD que a otras LCU's.
- Si la opción de "Escoltas Bombardean" (*Escorts Bombard*) no está seleccionada solo efectuarán el bombardeo los buques de clase BB, BC, CA, CL y CLAA, los buques pequeños quedaran fuera de alcance.
- El Bombardeo Naval es la **única** manera de atacar buques **anclados**<sup>38</sup>.

### 4. Combate Aeronaval.

- El combate naval aéreo solo tiene lugar durante la Fase de Operaciones Aéreas.

### 5. Defensa Costera.

- Las unidades CD disparan a las TF's de transporte mientras cargan y descargan, y a las TF's de Bombardeo Naval durante la Fase de Bombaredeo Naval.
- Las TF's, generalmente evitan pasar a través de las bases enemigas cuando seleccionan sus rutas.

---

38 Con otros buques, se entiende.

- Cada vez que una TF entra en Bataan (hexágono 42,52), sufren fuego de CD. Todas las TF's que se muevan a Manila (hexágono 43, 52) deben sufrir el fuego procedente de Bataan.

## 6. Combate de Superficie.

- Los combates buque contra buque entre TF's ocurren durante la fase de combate de superficie.
- Los combates navales de superficie ocurren cuando buques de guerra con ciertas órdenes están en el mismo hexágono.
- **Fundamentos del combate de superficie:**
  - Las TF's se divisan una a otra, maniobran para atacar, se acercan unas a otras
  - Los combates de superficie tienen lugar como una sucesión de rondas a diferentes alcances según las TF's se aproximan y después se alejan unas de otras.
  - Al acercarse las TF's, se da un alcance, comienza el fuego y después se muestran los resultados.
  - Las TF's intentan acercarse lo suficiente como para causar daños sin exponerse ellas mismas.
  - Las TF's se vuelven a acercar, el alcance se acorta, los ataques y daños se muestran otra vez, hasta que uno o ambos se retiran.
  - En el combate de superficie se utilizan cañones y torpedos, se considera el tamaño del arma, el tipo de buque, el blindaje, la calidad de la tripulación, el radar, el nivel de detección, los daños del buque, la categoría de los oficiales, la velocidad del buque, etc. para la probabilidad de causar un impacto.
  - Aunque las TF's se separen, el combate de artillería y torpedos continúa hasta que las TF's se encuentren fuera de alcance.
  - El combate de superficie nocturno transcurre en distancias más cortas.
  - La luz del día favorece a los BB y otros buques de gran calado; la noche favorece a los buques pequeños con torpedos.
  - Por la noche, los factores más importantes son: la calidad del comandante de la TF / la calidad del comandante del buque y la experiencia de la tripulación en operaciones nocturnas.
  - Otros factores a considerar son: radar, la proximidad de la línea de costa, el tipo de flota, la munición, etc.
  - Las patrulleras aliadas tratan de usar la línea de costa a su favor, para conseguir una ventaja táctica, saliendo de la oscuridad en el último minuto.
  - Además, el pequeño tamaño de las patrulleras las hacen difíciles de avistar visualmente o por radar.
- **Contacto:**
  - Algunas TF's tratan de entablar un combate de superficie, mientras otras lo evitan.
  - Las TF's no combatientes tratan siempre de salir del combate, mientras la escolta trata de interceptar la TF enemiga.
  - Los buques de guerra enemigos, tratan de mantener un contacto largo con los cargueros, transportes o TF de Reabastecimiento enemigos.
  - Las TF's de Combate de Superficie y de Bombardeo Naval terminan con los buques enemigos.
  - Las TF's enemigas normalmente se localizan con el radar, la experiencia de la tripulación y la búsqueda aérea.
  - La agresividad del comandante de la TF, las condiciones generales de la TF y la percepción que se tenga del enemigo, son factores críticos para determinar si se ataca, se huye o se persigue a una TF enemiga que huye.

- Si una TF de combate esta especialmente debilitada, la TF oponente está normalmente más ansiosa de atacar.
- Aunque siempre se muestran todos los buques enemigos, puede que algunos no participen en alguna ronda de combate.
- De los buques que se encuentren demasiado lejos, escondidos por el fuego, el humo u otro buque no se mostrará su nombre en la pantalla de combate naval hasta que no sean identificados.
- Cada buque recibe individualmente DL (Nivel de Detección) solo a efectos de la resolución del combate.
- Cada buque con radar intenta verificar los buques enemigos, para incrementar su DL.
- Cada verificación de radar superada incrementa el DL del buque enemigo en 1.
- Los buques en llamas tienen un valor alto de DL por la noche.
- **Tácticas de Flota.**
  - La TF intenta "Cruzar la T" de la otra TF, con el propósito de abrir fuego por ambos lados, mientras solo unos pocos buques enemigos pueden responder al fuego (y no con todos los cañones).
  - "Cruzar la T" es especialmente útil por la noche, los buques enemigos en la parte posterior de la columna puede que no avisten a la TF, por lo que no participarán en el combate.
  - Las TF's de Transporte Rápido, Combate de Superficie y Bombardeo Naval (si cambia a combate de superficie) intentaran "Cruzar la T" si la distancia es < 2000 yardas.
  - Las probabilidades de "Cruzar la T" se ven incrementadas por la habilidad naval del comandante de la TF.
  - Las TF's de combate Japonesas son especialmente buenas por la noche, dando la posibilidad a todos los buques de participar, especialmente durante los primeros años de guerra; posteriormente los aliados superaran o igualaran esta ventaja usando el radar o la experiencia de la tripulación.
- **Fuego de Artillería Naval.**
  - Los buques disparan **un** paquete de munición por arma y turno.
  - Los buques a los cuales se dispara están determinados por el tamaño de los cañones y la distancia a que estos se encuentran.
  - Los buques intentan disparar a la mayor amenaza que se encuentre a alcance de los cañones.
  - Ejemplo: los DD's disparan a otros DD's o buques más pequeños, los CA's disparan a otros CA's o buques más pequeños.
  - Cuanto más alto sea el DL de un buque durante un combate de superficie, más probabilidades tiene de que le disparen.
  - A veces (especialmente durante la noche) cuando los buques no tienen una línea de visión al mejor objetivo, el capitán puede decidir disparar al buque más pequeño o al que le esta disparando.
  - Si surge la oportunidad, el capitán decidirá disparar a objetivos vulnerables (AK, AP, TK...).
  - Un buque acierta o falla los disparos dependiendo de:
    - El tipo de arma que se dispara.
    - La distancia al objetivo.
    - La experiencia de la tripulación.
    - La habilidad naval del capitán.
    - La velocidad y tamaño del objetivo.
    - Los Daños de Sistemas, Flotabilidad e incendios en el buque.

- Una vez un arma es alcanzada y dejada fuera de juego, no podrá volver a disparar.
- El daño producido por el impacto no penetrante depende del tipo munición (GP/HE, AP/APC, APHE, incendiaria).
- El daño extra depende del tipo de arma, la penetración y efecto.
- Los impactos sin penetración pueden causar Daños de Sistema.
- **Fallos en los torpedos.**
  - En 01/43, los torpedos con Proporción de Fallos<sup>39</sup> >49 ----> Nueva proporción de fallos = Anterior proporción de fallos – 20
  - En 09/43, los torpedos con una Nueva Proporción de Fallos >20 ----> Nueva Proporción de Fallos = 10

---

39 [N. del T.]: *Dud Rate*, en el original.

## 9. Unidades Aéreas.

### Tipos de Aviones:

ABREVIATURA	NOMBRE	NOMBRE INGLÉS
F	Caza	Fighter
NF	Caza Nocturno	Night Fighter
FB	Caza-Bombardero	Fighter Bomber
DB	Bombardero en Picado	Dive Bomber
LB	Bombardero	Level Bomber
TB	Torpedero	Torpedo Bomber
TR	Avión de Transporte	Transport Aircraft
PA	Avión de Patrulla	Patrol Aircraft
RC	Avión de Reconocimiento	Recon Aircraft
FP	Hidroavión	Float Plane
FF	Hidro-Caza	Float Fighter

### Traslado de Unidades Aéreas (*Air Unit Transfer*):

- Tiene lugar inmediatamente, la unidad queda lista para la acción en el mismo turno.
- La unidad solo puede transportarse **una vez** por cada Fase de Órdenes.
- Solo se trasladan los aeroplanos disponibles, el resto son transferidos a otra unidad con igual modelo de avión en la misma Base o bien forman una Sub-Unidad.
- "-r" en la pantalla de Traslados indica transporte por tierra. Los aviones son desmontados para su transporte y llegan con el status de "dañado".
- Traslado por tierra: solo entre Bases dentro de la Ruta de Suministro (*Supply Path*) (coste de movimiento =< 100).
- Costes de movimiento de los hexes:
  - **2** para Ferrocarril / Autopista,
  - **5** para Carretera,
  - **25** para Camino (Trail),
  - **50** para Campo a Través.
  - Ejemplo: una unidad puede ser trasladada un máximo de 20 hexes de carretera:  $20 \times 5 = 100$

Los escuadrones asignados a **Operaciones Diurnas** (*Day Operations*) sufren penalizaciones al pasar a **Operaciones Nocturnas** (*Night Operations*) y viceversa.

La orden Set All afecta solo a las unidades con el mismo tipo de operación: o diurno o nocturno (Utilizarlo en una unidad de Operaciones Nocturnas no dará la orden a las unidades de Operaciones Diurnas).

### Disolver Grupo (*Disband Group*):

- Disuelve la unidad aérea (aeroplanos y pilotos) entre las unidades con el mismo tipo de avión que haya en la misma localización.
- La unidad vuelve a los **90** días como refuerzo, usando aviones y pilotos de las respectivas Reservas (*pool*).



**Retirar Grupo (Withdraw Group):**

- Retira la unidad aéreas. Los aviones son repartidos entre las unidades con el mismo tipo de avión que haya en la misma localización.
- La unidad regresa a los **60** días como refuerzo, **conservando los pilotos**, y empleando aviones de la Reserva de Aviones (*Aircraft Pool*).

Las unidades Disueltas o Retiradas pertenecientes a los HQ **USAFEE** o **ABDA** regresan perteneciendo al HQ **SWPAC**.

Una unidad aérea no puede ser dividida/recombinada si existen unidades parciales (fragmentos).

**Bombas Atómicas (Atomic Bombs):**

- Solo los Aliados pueden emplear Bombas Atómicas.
- Son usadas únicamente por la Unidad 393<sup>rd</sup> NBS.
- La opción de Ataque Atómico solo se muestra para esta unidad en 1945/1946. Debe haber disponibles Bombas Atómicas.
- Las Ciudades y Centros Industriales son objetivos permitidos, con toda la industria en la ciudad sufriendo daños.
- El uso de Bombas Atómicas tiene efectos negativos en el cómputo de puntos de victoria.

**Restricción de HQ:**

- Los aeroplanos bajo el mando de estos HQ no pueden ser cargados en buques o transferidos a bases bajo otro mando.

BANDO	HQ
Japón	Home Defense Force
	Kwangtung Area Army
	China Expeditionary Army
Aliados	Australia Command
	West Coast
	USAFEE
	ABDA
	Canada Command
	New Zealand Command

**Bajas Operacionales (Operational Losses):**

- Son los aeroplanos dañados o destruidos debido a accidentes u otro tipo de pérdidas.
- Dependen de:
  - Alcance de la Misión.
  - Experiencia del piloto.
  - Si se trata de una unidad embarcada en un Portaaviones.
  - Las unidades **Capacitadas para Portaaviones**<sup>40</sup> sufren bajas operacionales extra, las **Entrenadas para Portaaviones**<sup>41</sup> no.

40 [N. del T.]: *Carrier Capable*, en el original.

41 [N. del T.]: *Carrier Trained*, en el original.

- Las misiones de largo alcance desde Portaaviones (mas de **dos** hexes de distancia) tienen la posibilidad de sufrir bajas operacionales extra.
- Cuando los aeroplanos intentan aterrizar pueden resultar destruidos o dañados dependiendo de:
  - la Experiencia y el Nivel de Fatiga del piloto,
  - el Tamaño del Aeródromo o el Portaaviones,
  - el Daño del Aeródromo o el Portaaviones,
  - el daño sufrido por el avión en combate,
  - la distancia al objetivo (representa la posibilidad de perderse y el daño o fatiga que causa un vuelo largo),
  - las Misiones con Alcance Extendido (*Extended Range Missions*) tienen el **doblo** de posibilidades de sufrir bajas operacionales.
  - Las misiones de Patrulla y CAP (*Patrol/CAP*) (pero no las de CAP de Largo Alcance<sup>42</sup>) tratan el alcance al objetivo como **1** hexe.
- Las misiones CAP/Búsqueda sufren menos bajas operacionales, **1/5** de los aeroplanos regresan a la base dañados.
- Si la Base tiene suficientes Suministros y Apoyo de Aviación (*Aviation Support*) los aviones dañados pueden ser reparados antes de la siguiente Fase de Órdenes.

### **Misiones (*Mission Types*):**

Las unidades aéreas continúan ejecutando las misiones asignadas hasta que son destruidas, todos los aviones resultan dañados, todos los pilotos abatidos o se cambia el tipo de misión.

Los tipos de misiones son los siguientes:

#### **1. Escolta (*Escort*):**

- la unidad aérea escolta a los bombarderos del mismo u otros aeródromos (si los cazas están más cerca al objetivo que los bombarderos).
- la Escolta no iniciará ataques aéreos, pero se unirá a bombarderos en ataques ofensivos.
- Si el vuelo entero, Escolta + bombarderos, tiene un bajo Nivel de Detección existe la posibilidad de que la Escolta sorprenda<sup>43</sup> a la CAP enemiga (recibiendo substanciales bonus para el combate).
- Si las cosas están igualadas es más probable que sea la CAP quién sorprenda<sup>44</sup> a la Escolta.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Hidro-Cazas y Cazabombarderos.

#### **2. Barrido (*Sweep*):**

- la unidad aérea intenta eliminar la CAP enemiga sobre el objetivo entablando con ella un combate aéreo (A2A).
- si el ataque no es rechazado por la CAP se intenta ametrallar<sup>45</sup> al objetivo.
- Un escuadrón solo puede llevar a cabo una misión de Barrido por día (tanto en la Fase de Operaciones Aéreas AM ó PM).
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Hidroaviones-Cazas y Cazabombarderos.

42 [N. del T.]: *LR CAP*, en el original.

43 [N. del T.]: *Bounce*, en el original. No estamos muy satisfechos de la traducción, pero era lo mejor que se nos ocurría.

44 [N. del T.]: Ver nota 43.

45 [N. del T.]: *Strafe*, en el original.

### **3. Ataque a Aeródromo (*Airfield Attack*):**

- la unidad aérea intenta bombardear/ametrallar un aeródromo enemigo, a los aviones en tierra y a otros objetivos en la Base Aérea.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

### **4. Ataque a Puerto (*Port Attack*):**

- la unidad aérea intenta bombardear las instalaciones portuarias, los buques **anclados** (*at Anchor*) y otros objetivos del Puerto.
- Si hay un gran número de navíos **anclados** algunos de los aviones torpederos asignados al ataque van equipados con torpedos.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

### **5. Ataque Naval (*Naval Attack*):**

- La unidad aérea intenta atacar a las TF enemigas con bombas y/o torpedos.
- Los torpederos no lo hacen tan bien en otras misiones como en los ataques navales con torpedos.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

### **6. Ataque Terrestre (*Ground Attack*):**

- la unidad ataca a las LCU's enemigas (preferentemente aquellas con un elevado Valor de Asalto).
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

### **7. Reconocimiento (*Recon*):**

- la unidad aérea realiza un reconocimiento fotográfico de una Base, LCU o TF enemiga.
- Normalmente se envía 1 solo avión. Las unidades de reconocimiento mas grandes pueden enviar a 2 aviones.
- Esta misión incrementa el Nivel de Detección del objetivo.
- Los aparatos en este tipo de misión son especialmente difíciles de derribar por la CAP o por la Flak.
- Las misiones de bombardeo automáticamente efectúan un reconocimiento de su objetivo, si bien no es tan eficaz como una Misión de Reconocimiento específica.
- Misión realizable por: Aviones de Reconocimiento, Aviones de Patrulla, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

### **8. Búsqueda Naval (*Naval Search*):**

- la unidad aérea busca TF enemigas (tanto en superficie como sumergidas) en todas direcciones, hasta su Alcance Extendido.
- Los aviones van equipados con torpedos o con la carga de bombas de Alcance Extendido (dependiendo de la capacidad de carga normal del aeroplano).
- Si la unidad no es rechazada por la CAP o la Flak intentará atacar a las TF's divisadas.
- A mayor altitud de vuelo menor probabilidad de atacar a las TF's divisadas.
- Hay mayor posibilidad de localizar TF's con mayor cantidad de aviones en vuelo buscando.

- Hay mayor posibilidad de localizar TF's si se selecciona un menor radio de acción.
- Misión realizable por: Aviones de Reconocimiento, Aviones de Patrulla, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

#### **9. Patrulla Antisubmarina (*ASW Patrol*):**

- La unidad aérea busca específicamente submarinos enemigos.
- Alcance del vuelo = **Alcance / 2**.
- Con este tipo de misión se aumenta la posibilidad de atacar un submarino una vez avistado.
- Se incrementa la posibilidad de localizar submarinos con mayor cantidad de aviones en vuelo y con radios de acción menores.
- Los aviones llevan la carga de bombas de Alcance Extendido (incluso si normalmente cargan torpedos).
- Misión realizable por: Aviones de Patrulla, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

#### **10. Ataque a Ciudad (*City Attack*):**

- La unidad aérea trata de atacar los centros de producción o de minar desde el aire el Puerto enemigo.
- Solo un tipo de centro de producción (Industria Pesada, Recursos, Petróleo, Mano de Obra) puede ser seleccionado por ataque.
- Cuando se ataca a la Mano de Obra existe la posibilidad de que se produzca un incendio en la ciudad.
- El lanzamiento aéreo de minas solo se permite a partir de **Enero de 1943**.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos, Bombarderos en picado, Torpederos, Bombarderos e Hidroaviones.

#### **11. Transporte de Suministros (*Supply Transport*):**

- La unidad aérea transporta Suministros al hexe objetivo.
- Se pueden realizar a LCU's amigas que se encuentren fuera de las bases (y que por tanto, no haya aeródromos en el hexe).
- La unidad aérea deberá tener marcada la LCU como destino para lanzar los suministros.
- Estas misiones pueden volarse hasta un **1'2 del Alcance Máximo**.
- Misión realizable por: Aviones de Transporte, Aviones de Patrulla y Bombarderos.

#### **12. Transporte de Tropas (*Troop Transport*):**

- La unidad aérea transporta LCU's a su destino, que debe ser un aeródromo de tamaño **> 1** (a menos que sea una unidad paracaidista).
- La opción Traer Tropas (*Pick Up Troops*) -disponible cuando el DH es una base amiga- recoge tropas de esa Base y las transporta a la Base de la unidad aérea.
- El alcance de estas misiones es **Alcance Máximo/2**.
- Solo las armas con un Coste de Carga **< 7** pueden ser transportadas.
- Misión realizable por: Aviones de Transporte y Aviones de Patrulla.

### 13. Entrenamiento (*Training*):

- La unidad aérea vuela misiones de entrenamiento para mejorar la experiencia de los pilotos.
- Los aviones en Entrenamiento sufren bajas operacionales y pueden entrar en combate si por su hexágono pasan aviones enemigos.
- Se gana menos experiencia que en las misiones de combate, pero más que en las de transporte.
- Misión realizable por: todos.

### 14. Patrulla Aérea de Combate (*CAP*):

- La unidad aérea patrulla el hexe en el que se encuentra y protege al resto de unidades de los ataques aéreos.
- No se asigna como misión propiamente dicha, sino como un % de aviones que se sustraen de otras misiones.
- Cuando el % es del 100% la misión se convierte automáticamente en una CAP de Larga Distancia.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos e Hidro-Cazas.

### 15. CAP de Larga Distancia (*Long Range CAP*):

- Es como la CAP normal, pero la unidad sobrevuela el hexágono que nosotros le indiquemos y no el propio en el que está estacionada.
- Tiene lugar cuando el nivel de CAP = 100%, todos los aviones de la unidad intentarán volar en misión CAP sobre el hexágono de destino.
- La cantidad de cazas en el DH dependerá de la distancia al DH y del Radio de Acción Normal del aeroplano.
- La LR CAP sobre TF de Combate Aéreo solo es efectiva al 20%.
- Misión realizable por: Cazas, Cazas Nocturnos, Cazabombarderos e Hidro-Cazas.

### 16. Descansar (*Rest*):

- Solo seleccionable como Misión Secundaria a la misión de Ataque Naval. La unidad descansará sino hay TF's enemigas para atacar.
- Al descansar una unidad recupera Moral y reduce Fatiga.
- Misión realizable por: todos.

### Bombas Especiales Aliadas (*Allied Special Bombs*):

- Los bombarderos en picado aliados pueden, **tras Agosto de 1942**, en ocasiones usar bombas **AP de 1000 libras**.
- Los bombarderos pesados (4M) aliados pueden usar en ocasiones bombas **AP de 2000 libras** a partir de **Enero de 1943**.
- Para cargar estas bombas la unidad debe superar unas tiradas de Habilidad (*Skill*), Experiencia y, en el caso de los bombarderos pesados, el nivel de Suministros de la Base debe ser **el doble** del Nivel de suministros requeridos.
- Estas bombas AP solo se pueden usar en misiones dentro del **Alcance Normal** contra **objetivos navales**.

### Número de Aviones en las Misiones Aéreas (*Number of Planes on Air Missions*):

- Las unidades con misiones ofensivas o de Escolta y con **Moral < 50** deben pasar una prueba de moral (*Morale Test*) para volar.

- Las unidades en Misiones de Ataque (*Strike Missions*) volando aviones con una **Durabilidad < 60** deben tener un número de escoltas **>= (CAP sobre el objetivo/3)** para volar.
- Las unidades en misión de Búsqueda Naval, Patrulla Antisubmarina o CAP deben superar **dos** comprobaciones de moral para volar todos los aviones disponibles en la misión (por cada fallo se reduce en un **25%** el número de aviones que realizarán la misión).
- Las unidades aéreas en misiones de ataque que estén fuera del Radio de Mando de su HQ Aéreo ven reducido el número de aviones en vuelo en un **10%** (**25%** para los bombarderos en misiones ofensivas).
- La base desde la que los aviones parten debe tener suficientes Suministros, o el número de aparatos se reducen en un **25%**:
  - Bombarderos en misión ofensiva: **2 \* Nivel de Suministros Requerido**,
  - Otros aviones en misión ofensiva / escolta: **1 \* Nivel de Suministros Requerido**,
  - Aviones en otras misiones (CAP, Búsqueda Naval, etc.): **Nivel de Suministros Requerido / 2**.
- Las unidades aéreas en misiones de ataque desde bases en las Zonas Frías ven reducido su número de aeroplanos en un **25%** durante los meses de invierno.
- Si el número de aviones en una Base **> Tamaño del Aeródromo \* 50**, el número de aeroplanos que vuelan en cualquier misión se reduce en un **25%**.
- Si el número de aviones en una Base **> Tamaño del Aeródromo \* 100**, el número de aeroplanos que vuelan en cualquier misión se reduce en **otro 25%**<sup>46</sup>.

#### **Bombarderos: Reglas Especiales (*Level Bomber Rules*):**

- Deben pasar 3 comprobaciones para poder volar todos los aparatos disponibles en misiones ofensivas:
  - Comprobación de Experiencia,
  - Comprobación de Liderazgo,
  - Comprobación de Moral.
 (**por cada** comprobación **fallida** el número de aeroplanos se reduce en un **25%**).
- Si no está localizado dentro del Radio de Mando de un HQ Aéreo, el número de bombarderos se reduce en un **25%**.
- En una misión ofensiva se requiere que la Base tenga de Suministros el **doblo del Nivel de Suministros Requerido**, o el número de aviones en la misión se reduce en un **25%**.
- Para atacar LCU's:
  - La unidad de bombarderos debe tener **< 50%** de los aviones dañados,
  - La distancia al objetivo debe ser **< 10** hexes (para bombarderos japoneses) o **< 8** (para bombarderos aliados),
  - La LCU objetivo debe tener Suministros o tener elementos no dañados.
- La misión debe partir de una Base Aérea de **Tamaño 4 + (Carga Máxima del Bombardero / 6500)** (redondeando hacia abajo) o en tal caso no pueden volar al Alcance Extendido, llevan una carga de bombas reducida (la Carga de Bombas de Alcance Extendido) y sufren más bajas operacionales<sup>47</sup>. (Ejemplo: A-20B requiere base tamaño 4, B17-E requiere tamaño 5, y B29 requiere mínimo tamaño 7 para evitar estas penalizaciones).
- Los bombarderos no impactan a los buques con más de **1** de sus bombas.

<sup>46</sup> [N. del T.]: *further 25%*, en el original.

<sup>47</sup> [N. del T.]: *else they can't fly at Extended Range, carry only reduced, Extended Range Bomb Load, and suffer increased Operational Losses*, en el original. Dudamos de la traducción presentada. Pendiente de corrección.

### **Mejora de Aeroplanos (*Aircraft Upgrades*):**

- Si la unidad tiene puesto Upgrade en On, cada día durante la Fase de Operaciones de Suministro la unidad comprueba si hay nuevos aeroplanos a los que mejorar.
- Durante la Fase de Órdenes si la unidad aérea cumple los requisitos puede ser mejorada manualmente utilizando el botón de Mejorar Ahora (*Upgrade Now*).
- Para mejorar sus aeroplanos la unidad aérea debe cumplir estos requisitos:
  - Número de aeroplanos a mejorar = número Máximo de Aviones Operativos<sup>48</sup> para dicha unidad.
  - Uno de los cuatro requisitos listados para recibir aviones de reemplazo debe ser cierto<sup>49</sup>.
- Si estas condiciones se cumplen los actuales aviones de la unidad se envían a la reserva y recibe el valor de Máximo Disponible del nuevo modelo de avión (los nuevos aviones llegan como dañados).
- Las unidades aéreas no pueden mejorar a nuevos modelos de aeroplano si hay algún fragmento de la unidad cargado en un barco de transporte.
- Las unidades aéreas **Británicas** no pueden mejorarse hasta el **1 de Mayo de 1942**.
- Las unidades aéreas **Holandesas** no pueden mejorarse hasta el **1 de Junio de 1942**.

### **Apoyo de Aviación y Operaciones de Suministro (*Aircraft Support & Supply Operations*):**

- Los aeroplanos requieren Apoyo de Aviación y Suministros para mantenerse Operativos (*Ready*), o para ser Reparados o activados desde la Reserva.
- 1 de Apoyo de Aviación se requiere por cada avión operando en una Base para que las unidades aéreas se mantengan funcionando a la máxima eficiencia.
- Una Base nunca requiere más de **250** de Apoyo de Aviación.
- Cada día, durante la Fase de Operaciones de Suministro hay posibilidad de que un aeroplano cambie su estado:
  - **Operativo: (*Ready*):** el aeroplano puede volar durante el día siguiente.
  - **Reparándose (*Repaired*):** aeroplanos dañados, requieren Apoyo Aéreo para ser reparados y estar disponibles para operar.
  - **Reserva (*Reserve*):** aeroplanos no dañados que superan el número de Máximos Operativos de la unidad. No se utilizan hasta que se pierden algunos de los aparatos en uso.
  - Los aeroplanos disponibles pueden convertirse en dañados si la base carece de suficiente Apoyo de Aviación o Suministros.
- La probabilidad de que un aeroplano sea reparado depende de:
  - el daño a las instalaciones de servicio de su aeródromo,
  - la cantidad de Apoyo de Aviación (*Aviation Support*),
  - la cantidad de Suministros en la Base.
- Los aviones son puestos en la Reserva debido a insuficiencia de Suministros o de Apoyo de Aviación.
- Cuando el número de aviones disponibles (*Ready*) < número de Máximo Operativos de la unidad se intentan mover aviones de la Reserva a Operativos dependiendo de la cantidad de Apoyo de Aviación y Suministros de la Base.
- Los aviones Operativos pueden dañarse por el combate o por bajas operacionales al volar (incluso durante los traslados).
- Las Unidades Aéreas en Portaaviones asumen tener suficientes Suministros y Apoyo de Aviación.
- Las bases desde las que las unidades vuelan deben tener suficientes Suministros o el número de aviones que vuelan se reduce un **25%**:
  - Bombarderos en misión ofensiva: **2 \* Nivel de Suministros Requerido**,

48 [N. del T.]: *Number of planes to upgrade to = Max Ready level for that Unit*, en el original.

49 [N. del T.]: *One of four requirements listed for receiving replacement aircraft must be true*, en el original.

- Otros aviones en misión ofensiva / escolta: **1 \* Nivel de Suministros Requerido**,
- Aviones en otro tipo de misiones (CAP, Búsqueda Naval, etc.): **Nivel de Suministros Requerido/2**.
- 1 bombardero en misión ofensiva gasta su **Carga Máxima/1000 de Suministros** por misión.
- 1 de cualquier otro avión, en misión ofensiva/escolta gasta **1 de Suministro** por misión.
- 1 avión volando otro tipo de misión gasta **1/3 de Suministro** por misión.
- Todos esos Suministros deben estar disponibles en la Base o los aviones no volarán.

### **Selección del Objetivo y del Destino (*Target & Destination Selection*):**

- La selección del objetivo es crítica cuando se determinan donde van a volar las misiones ofensivas de ataque (excepto las de ataque naval) y que ataques tendrán escolta.
- Desde la misma Base o buque se pueden enviar múltiples misiones a diferentes objetivos.
- Para concentrar el poder aéreo sobre un único objetivo este debe ser señalado específicamente.
- Solo los hexes con Bases o LCU's pueden seleccionarse como objetivo, excepto las TF's amigas que pueden seleccionarse como objetivo de las LR CAP.
- En las unidades con misión de Ataque Naval la selección del Objetivo la realiza siempre el ordenador.
- Las unidades con misión de Ataque Naval pueden tener seleccionado un objetivo (que no sea una TF enemiga) para su Misión Secundaria, en caso de que no haya TF's enemigas que atacar.
- Los objetivos no se tienen en cuenta en las misiones de Patrulla o Entrenamiento.
- Los aviones en misión de Ataque a Puerto pueden dañar Instalaciones Portuarias, Suministros, Fuel y Tropas de Apoyo de la Base (HQ, AA, ART, ENG, CD).
- Los bombarderos en misión de Ataque a Puerto tienen un **50%** de posibilidades de atacar a los buques **anclados**. Utilizarán principalmente bombas, con un pequeño porcentaje de torpedos (se supone que los barcos están en el dique seco o tras redes anti-torpedo).
- Si hay **menos de 10** barcos en el Puerto las posibilidades de atacar a los barcos disminuyen con el número de barcos.
- Los aviones en misión de Atacar Aeródromo pueden dañar la Pista de Aterrizaje, las Instalaciones de Servicio, Suministros, aviones en tierra y a las tropas de Apoyo (HQ, AA, ART, ENG).
- También pueden reducir la Moral de las unidades estacionadas en la Base.
- Las unidades sin objetivo, aquellas que tienen el objetivo como **Decisión del Comandante (*Commander's Discretion*)**, eligen el objetivo de la misión por su propia cuenta.
- Las unidades siempre inician ataques contra TF's válidas si alguna es avistada. Aquellas TF's dentro de un radio de 180 millas (3 hexes) tienen más posibilidades de ser atacadas.
- Las unidades no siempre atacarán una Base o LCU si juzgan que es indigno atacarla<sup>50</sup>.
- Determinar que objetivo naval atacar depende del tipo de barcos en la TF: los CVs son los mas importantes, despues los BB, CA, AK/AP/TK's...
- Las unidades con Ataque a Puerto / Aeródromo / Terrestre tienen en consideración los siguientes factores:
  - A mayor Fuerza de Asalto en la Base/Unidad mayor posibilidad de ser designado como objetivo.
  - A mayor tamaño del Puerto/Aeródromo mayor posibilidad de ser designado como objetivo.
  - A mayor número de aeroplanos en la Base mayor posibilidad de ser designado como objetivo.
  - A mayor cantidad de Suministros en la Base mayor posibilidad de ser designado como objetivo.
  - Si el objetivo ya esta designado como objetivo por unidades de otra Base mayor posibilidad de ser designado como objetivo para concentrar ataques.

50 [N. del T.]: *Units won't always initiate strike against Base or LCU if they deem them unworthy of attack*, en el original. No estamos completamente seguros de la traducción.



- Si el objetivo esta dentro del Alcance Extendido menor posibilidad de ser designado como objetivo.
- Si el número potencial de Escoltas en la Base propia no es suficiente para defender a la unidad de la CAP prevista en el objetivo entonces hay menor posibilidad de ser designado como objetivo.
- Si la Altitud de la unidad se pone en 100 pies las defensas AA del objetivo pueden desalentar a la unidad de tomarlo como objetivo y cancelar el ataque.

### **Influencia de la Altura (*Impact of Altitude Selection*):**

- A mayor altitud se suavizan los efectos de la Flak, pero se reduce la precisión del bombardeo.
  - Las misiones de búsqueda tienen mayor posibilidad de bombardear al objetivo volando a baja altura, pero sufren mas Flak.
  - La Escolta automaticamente vuela unos miles de pies<sup>51</sup> por encima de los bombarderos que escoltan.
  - Los aviones en misión ofensiva con una Altitud de 100 pies bombardean y ametrallan al objetivo.
  - Las misiones de Barrido siempre hacen un picado a 100 pies y ametrallan, recibiendo disparos de la Flak primero a su Altitud ajustada y luego otra vez a 100 pies.
  - Las misiones de Reconocimiento tienen más posibilidades de detectar al enemigo volando a más baja altura.
  - Las misiones de Ataque Naval con Altitud en 100 pies realizan **skip bomb** y ametrallan al objetivo.
- Skip bombing** es un modo muy preciso de bombardear barcos enemigos si la Experiencia de la unidad es **superior a 60** pero falla considerablemente si la Experiencia está por **debajo de 60**.
- Bombarderos en picado y Cazabombarderos automaticamente siempre caen en picado hasta los 2000 pies para soltar sus bombas. Reciben ataque de Flak primero a su Altitud asignada y luego otro a 2000 pies.
  - Los Torpederos descienden hasta los 200 pies para atacar. Reciben ataques de Flak primero a su Altitud asignada y luego otro ataque a 200 pies.
  - Cazabombarderos y Kamikazes automáticamente descienden a 100 pies cuando atacan TF's formadas en su totalidad por Barcazas y/o Patrulleras.
  - Las unidades que no sean Cazabombarderos ni Kamikazes deben tener la Altitud en 100 para atacar a las TF's formadas en su totalidad por Barcazas y/o Patrulleras.
  - Cuando las unidades en misión CAP atacan a Bombarderos enemigos reajustan su altitud a la misma que los bombarderos.
  - Cuando Cazas atacan a otros Cazas aquellos que llevan la iniciativa se sitúan a la misma altitud de los cazas a los que están atacando.
  - Si la unidad de Escolta esta más de 3000 pies por encima de los bombarderos más cercanos entonces desciende hasta estar 3000 pies por encima de los bombarderos que vuelen más alto.
  - Si la escolta esta por debajo de los bombarderos que vuelan más bajo entonces asciende hasta la misma altitud que dichos bombarderos.
  - La altitud afecta al rendimiento del P-39/P-400 en combate aéreo (A2A).
  - Los aviones con un baja Velocidad de Ascenso (*Climb Speed*) que refuerzan la CAP tras un contacto de Radar pueden no ser lo suficientemente rápidos para interceptar a los bombarderos.
  - Los Bombarderos que atacan **por debajo de 5000 pies** ven su precisión y su eficacia reducidas.
  - Los bombarderos ordenados atacar por debajo de los 6000 pies que al final de la Fase de Resolución tienen más aparatos dañados que disponibles tienen la posibilidad de perder 30 puntos de Moral.
  - Las unidades de bombarderos inexpertas pueden soltar sus bombas demasiado pronto.
  - Los aviones atacando a 100 pies ascienden hasta los 1000 después del ataque.
  - Los bombarderos que vuelan demasiado alto para la CAP no son atacados.

---

51 [N. del T.]: *fly few 1,000s feet*, en el original.

### **Alcance de los Aeroplanos (*Aircraft Range*):**

- Alcance Máximo (*Maximum Range*) = Número de hexes que el avión puede mover cuando es transferido entre bases.
- Radio de Transporte (*Transport Radius*) = **1/2 del Alcance Máximo.**
- Alcance Extendido de Combate (*Extended Combat Radius*) = **1/3 del Alcance Máximo.**
- Alcance Normal de Combate (*Normal Combat Radius*) = **1/4 Alcance Máximo.**
- Cuando se vuelan misiones de Alcance Extendido:
  - Los aviones ven incrementada su posibilidad de **no** encontrar al objetivo.
  - La alteración (*Disruption*) causada por el combate aéreo (A2A combat) se incrementa.
  - Los bombarderos llevan menos bombas y/o más pequeñas.
  - No se equipan torpedos, en su lugar se emplea una carga reducida de bombas.
  - Las unidades sufren Fatiga durante el vuelo, las misiones de largo alcance causan mayor Fatiga y alteraciones (*Disruption*) llegan al objetivo.
  - En una misión de largo alcance los aeroplanos dañados tienen menos posibilidades de regresar sanos a la Base, otorgando al piloto enemigo un derribo.
  - Los aviones que se estrellan debido al daño en combate se muestran como bajas de Flak o de Combate Aéreo (A2A).

### **Climatología y Misiones Abortadas (*Weather & Aborted Missions*):**

- Las misiones ofensivas pueden ser abortadas previamente al despegue debido al mal tiempo sobre la Base de la unidad o sobre el objetivo.
- El mal tiempo evita a que las unidades puedan lanzar un ataque desde la base y también evita cualquier ataque sobre el objetivo (si el objetivo tiene mal tiempo).
- Un ataque aéreo no se detendrá si cruza un hexe de mal tiempo si está volando desde un hexe con buen tiempo a otro con buen tiempo.
- En caso de mal tiempo en el mapa táctico aparece sobre el hexe un símbolo de una nube, indicando que no se pueden realizar operaciones aéreas. (La opción mostrar nubes debe estar activada).

### **Fallos en la Localización de Objetivos (*Failure to Find Targets*):**

- Las unidades pueden errar al localizar el objetivo:
  - debido al mal tiempo en la ruta o sobre el objetivo,
  - debido a la incapacidad para localizar el objetivo antes de verse obligadas a volver a la Base debido a escasez de combustible<sup>52</sup>.
- La posibilidad de no localizar al objetivo depende de:
  - A mayor distancia al objetivo mayor posibilidad de fallar al localizarlo.
  - Las posibilidades de localizar al objetivo se incrementan si este es una Base, LCU, TF **atracada (Docked)**, cargando/descargando o en su DH y está Patrullando.
  - Las unidades que vuelan hacia objetivos entre los alcances Normal y Extendido tienen más posibilidades de fallar al localizar el objetivo.
  - Los aviones con mayor Velocidad Crucero (*Cruise Speed*) tienen más posibilidades de fallar al localizar el objetivo.
  - Cuanto mas se haya movido una TF durante el turno, mayor será la posibilidad de fallar al localizar dicha TF como objetivo.

---

52 [N. del T.]: *due to inability to locate Target before forced to return to Base due to Fuel constraints*, en el original. No estamos seguros del todo de la traducción.

- Cuanto mas pequeña sea una TF, mayor será la posibilidad de fallar al localizar dicha TF como objetivo.
- Cuanto menor sea el Nivel de Detección del objetivo, mayor será la posibilidad de fallar al localizar dicho objetivo.
- Cuanto menor sea la experiencia de la unidad atacante, mayor será la posibilidad de fallar al localizar su objetivo.
- En cada ataque un grupo es designado como líder del ataque. Si dicho grupo líder falla al localizar el objetivo el resto de grupos en el ataque también fallan.

### **Coordinación de los Ataques (*Coordinating Strikes*):**

- Las unidades en misiones ofensivas y sus escoltas que vuelan desde la **misma Base/Buque** al mismo hexágono objetivo vuelan juntos aunque tengan diferentes misiones y órdenes.  
Ejemplo: 3 Unidades de Bombarderos con órdenes de Ataque a Puerto, a Aeródromo y a Tierra respectivamente, 2 Unidades de Cazas con misiones de Escolta y Barrido y un avión en misión de Reconocimiento. Al partir todos de la misma base y tener el mismo hexágono objetivo, vuelan todos en grupo.
- Aviones de **diferentes Bases/Buques** pero con la misma distancia al objetivo, volando al mismo objetivo también vuelan formando un único grupo.
- Existe la posibilidad de que algunas unidades se separen del grupo principal. El resultado son ataques parciales sobre el objetivo en lugar de como un único grupo.
- Los Cazas pueden Escoltar ataques de otra Base/Buque si:
  - tienen todos el mismo hex de destino (a veces no es necesario),
  - los cazas de escolta están más próximos al objetivo que los bombarderos.
- Coordinación en ataques desde Portaaviones: se ve afectada por el número de aviones con base en Portaaviones en la TF que lanza el ataque.
- La posibilidad de descoordinación se dobla cuando:
  - TF Aliada en **1942**, cuando el número de aviones en la TF > **100 + número aleatorio entre 1-100** *(?)(rnd (100))*.
  - TF Aliada en **1943**, cuando el número de aviones en la TF > **150 + número aleatorio entre 1-150** *(?)(rnd (150))*.
  - TF Aliada en **1944~46**, cuando el número de aviones en la TF > **200 + número aleatorio entre 1-200** *(?)(rnd (200))*.
  - TF Japonesa en **1941~46**, cuando el número de aviones en la TF > **200 + número aleatorio entre 1-200** *(?)(rnd (200))*.

### **Aviones Basados en Portaaviones (*Basing Aircraft on CV's*):**

- Solo las unidades que comienzan el juego en un Portaaviones tienen el estatus de Entrenadas para Portaaviones (*Carrier Trained*).
- Las unidades Capacitadas para Portaaviones (*Carrier Capable*) son totalmente operativas en los Portaaviones, pero sufren mayor número de bajas operacionales en los despegues y aterrizajes.
- Cazas, Cazabombarderos, Bombarderos en picado y Torpederos que no estén Entrenados o Capacitados para Portaaviones y que estén basados en un CV solo pueden trasladarse a otro CV en el mismo hex o volar para ser transferidos a otra Base dentro de su alcance.
- Los Portaaviones nunca pueden llevar más de 5 unidades aéreas a la vez.
- Hidroaviones e Hidro-Cazas pueden ser basados en cualquier buque (que no sea un Portaaviones) con capacidad para cargar aeroplanos.

- CVs, CVLs y CVEs no pueden cargar Hidroaviones.
- Hidroaviones, Hidro-Cazas y Aviones de Patrulla pueden ser basados en cualquier base costera amiga, incluyendo aquellas con aeródromos de Tamaño 0.
- Los aviones en vuelo procedentes de un CV con **Daños Sys + Flt > 50** tratarán de aterrizar en otro CV o aeródromo dentro de su alcance.
- Los aviones no pueden despegar o aterrizar de Portaaviones con **Daños Sys + Flt > 50** pero pueden ser transferidos fuera de dicho CV si este está **atracado o anclado** en una base con un aeródromo de tamaño **igual o superior a 1**.
- Los aviones que han realizado aterrizajes de emergencia en cualquier sitio, tratarán de regresar a su Portaaviones cuando el daño sea reparado.
- Los aviones no realizaran aterrizajes de emergencia en otro Portaaviones si esto provoca que dicho Portaaviones supere el **110%** de su capacidad de aeroplanos.
- Si el número de aeroplanos a bordo es **> 115%** de la capacidad del buque, entonces solo pueden realizarse misiones de Transferencia.
- Un buque nunca puede tener más del **doble de su capacidad** de aeroplanos a bordo.
- Los Portaaviones en un hexe de Base lanzan las misiones de Búsqueda, CAP, Ataque o refuerzan la CAP con solo el **50%** del número normal de aviones.

#### **Composición de los Grupos Aéreos Cargados en Portaaviones (*Carrier Air Groups Loadout*):**

- **Portaaviones Japoneses** (los grandes Portaaviones, como el Akagi, Soryu, Zuikaku) llevan Cazas, Bombarderos en picado y Torpederos:
  - **Diciembre 1941 - Junio 1942:** los aviones se dividen en **1/3** Cazas, **1/3** Bombarderos en picado y **1/3** Torpederos.
  - **Apartir de Julio de 1942:** los aviones se dividen en **3/8** Cazas, **3/8** Bombarderos en picado y **2/8** Torpederos.
- **Portaaviones Aliados.** Su composición es (VF - Cazas, VS - Exploración, VB - Bombarderos en picado, VT - Torpederos, VBF - Cazabombarderos):

FECHA	ESCUADRILLA	NÚMERO	MODELO
INICIOS DEL 42	VF	27	F4F-3
	VS	18	SBD
	VB	18	SBD
	VT	15	TBD
FINALES DEL 42	VF	36	F4F-4
	VS	18	SBD
	VB	18	SBD
	VT	15	TBF
1943	VF	36	F6F
	VB	36	SBD
	VT	18	TBF
INICIOS DEL 44	VF	40	F6F
	VB	34	SB2C
	VT	18	TBF
FINALES DEL 44	VF	42	F6F
	VB	32	SB2C
	VT	18	TBM
1945	VF	36	F6F
	VBF	36	F4U
	VB	15	SB2C
	VT	15	TBM

### **Combate Aéreo (Air Combat):**

- Tiene lugar cuando los aviones se encuentran en el mismo hexágono, en misiones ofensivas, de Barrido, Escolta, Búsqueda o incluso Entrenamiento/Transporte.
- Si es impactado, un avión resulta dañado o destruido. Cada vez que es dañado o destruido se añade al total del Resumen del Combate (un avión que es dañado varias veces y luego destruido provoca que en el informe aparezcan varios aviones dañados y destruidos).
- Las Animaciones de Combate informan del número total de aviones implicados, el número actual de aviones en combate suele ser menor debido a la alteración (*disruption*) temporal acumulada en los primeros rounds de combate o a la incapacidad de la CAP de alcanzar a los aviones atacantes.
- Si se muestran nubes sobre el área general del objetivo se ve afectada la precisión de los bombarderos y la habilidad de la CAP de encontrar a los aviones atacantes.

### **CAP (Patrulla Aérea de Combate):**

- La Altitud para la CAP no es importante, todos los aviones acabarán a la misma altitud (+/- 3000 pies de los bombarderos enemigos).
- La Velocidad de Ascenso (*Climb Rate*) es el valor más importante para la CAP, cuanto más alto sea mayor número de aviones serán capaces de interceptar el ataque.
- Normalmente solo unos pocos aviones están en vuelo a la vez. Cuando los aviones enemigos son divisados por la CAP, el Radar o Fuerzas Terrestres asignadas o la observación entonces todos los aviones disponibles para la

CAP son lanzados.

- Una alta Velocidad de Ascenso, la experiencia del piloto, la habilidad del Comandante del Escuadrón, la Moral, la Fatiga, la presencia de Radar amigo y el tiempo atmosférico afectan al éxito de la CAP en la intercepción.
- Las CAP de Bases/TF's con Radar actúan mejor a la hora de interceptar ataques aéreos enemigos.
- Si un número suficiente de bombarderos son dañados o destruidos la CAP puede forzar a que aborten su ataque antes de bombardear.
- Una CAP puede reaccionar para defender objetivos hasta **2 hexes** de distancia, pero solo si:
  - la CAP del defensor tiene menos aviones que el atacante,
  - el hexe desde el cual proviene la CAP que ha reaccionado es atacado con menos aviones de los que hay en dicha CAP,
  - la CAP que reacciona debe tener un Alcance Extendido  $\geq 2$ ,
  - el ataque es detectador por Radar a tiempo para la CAP para alcanzar al enemigo (33% de posibilidades de reaccionar cuando no hay Radar).
  - El número de aviones que reaccionan fuera de su hexágono depende de como de bueno es el Radar en la detección del ataque enemigo.

### **Combate Aéreo (A2A (Air-to-Air) Combat):**

- En el Combate Aéreo (A2A) los factores más importantes son: tipo de aeroplano, su maniobrabilidad y velocidad, Fatiga de la Unidad, Moral, habilidad del Piloto y número de aviones de cada bando.
- Si la maniobrabilidad es alta el piloto trata de realizar "pelea de perros" (*dogfight*); si la velocidad es alta el piloto tratará de hacer ataques basados en pasadas rápidas.
- La experiencia del piloto y la habilidad aérea (*air skill*) del Comandante del escuadrón determinarán si se realiza la táctica deseada.
- Una mayor altitud otorga ventajas a los cazas y bombarderos atacantes.
- *El Grupo está Ascendiendo para Interceptar (Group is Climbing to Intercept)* significa que el grupo no tiene suficiente velocidad de ascenso para combatir durante ese impulso.
- *El Grupo está Interceptando (Group is Intercepting)*, significa que el grupo tiene suficiente altitud y está lo suficientemente cerca como para atacar con efectividad.
- *LR CAP está Interceptando (LR CAP is Intercepting)*, significa que parte de la CAP se ha acercado, mientras que parte ha regresado a la Base y que por lo tanto el grupo está combatiendo con menos efectividad que si estuviesen todos juntos.
- *Group Area CAP is Intercepting*, significa que la CAP se ha extendido sobre un área muy grande y está combatiendo al enemigo en grupos pequeños.
- *Bouncing*, el ataque se produce por encima o con sorpresa y se rechaza a los grupos aéreos enemigos.
- *Engaging*, el líder está intentando situar sus aviones para disparar al enemigo, sin embargo ellos pueden<sup>53</sup>.
- Después de mostrarse el último mensaje de combate las escuadrillas (*flights*) intercambian fuego, cada grupo aéreo se divide en escuadrillas que se manejan por separado, cada escuadrilla se divide en aviones individuales que también son manejados por separado.
- La posición relativa y las condiciones bajo las cuales los pilotos operan son determinadas por la nubosidad (*cloud cover*), la distancia que el grupo atacante ha tenido que recorrer, las características del líder del grupo, la altitud relativa y la calidad de los aeroplanos (principalmente maniobrabilidad y velocidad).
- Aunque la escuadrilla (*flight*) puede estar en ventaja táctica los pilotos individuales pueden no ser capaces de aprovecharla.

---

53 [N. del T.]: *Leader is trying to get his planes to shoot at enemy, however they can.*, en el original. No estamos seguros de la traducción.

### **Bombarderos en Combate (*Bombers in Combat*):**

- Resistencia (*Endurance*), Velocidad y Carga de Bombas (*Bomb Load*) son muy importantes para los bombarderos.
- Los bombarderos medios/pesados dañados sufren a menudo más bajas en los aterrizajes que en el combate aéreo.
- Los bombarderos más maniobrables pueden esquivar mejor parte de la Flak y las CAP's, lo que les permite volar sin escolta sin sufrir grandes bajas.
- Bombarderos sin blindaje, con baja Durabilidad, baja velocidad y moderada potencia de fuego sufren grandes pérdidas si vuelan sin escolta.
- La Carga de Bombas es importante, porque significa mayor daño al bombardear.
- El daño a los objetivos terrestres depende del tipo de órdenes, de la dureza del objetivo y de la moral y habilidad de pilotos y defensores.
- Las LCU's no pueden ser bombardeadas individualmente, los bombarderos con misiones de Ataque a Tierra generalmente bombardean a la LCU con el Valor de Asalto más alto conocido (la Inteligencia basada en el Nivel de Detección de la LCU y un factor aleatorio determinan esto) en el hexágono.
- Los bombarderos con Ataque a Puerto substituyen los torpedos por bombas, solo unos pocos llevan torpedos.

### **Bombas Ohka y Kamikazes (*Ohka Bombs & Kamikazes*):**

- Los bombarderos G4M2e Betty pueden llevar el avión Kamikaze a propulsión Ohka.
- Nunca sufren Flak en misiones de Ataque Naval (los Ohkas se lanzan más allá del alcance de la Flak), pero si pueden sufrir ataques por parte de la CAP.
- Los Kamikazes se activan si los aliados controlan una base a menos de 15 hexes (trazados por mar) de Tokio, Takao o Saigon.
  - Los Kamikazes solo se pueden activar a partir del **1-1-1944**.
  - Solo 1 unidad por día puede ser activada como Kamikaze.
  - Cualquier tipo de avión, excepto los Transportes, puede convertirse en Kamikaze.
  - Las unidades Kamikaze **no** se pueden reconvertir en unidades normales.
  - Una vez convertida en Kamikaze, la unidad solo uede realizar misiones Kamikaze o de entrenamiento.
  - Las Misiones Kamikaze son una variante de la de Ataque Naval. Atacan las TF's enemigas para causar mayor daño y bajas.

## **10.Unidades Terrestres (LCU's).**



### **Cuarteles Generales (*Headquarters*):**

- Consisten en unidades de apoyo, añadiendo apoyo a las LCU's en el mismo hexágono.
- Las unidades se benefician de estar en el alcance de las HQ's
- Las LCU's se benefician cuando están en el alcance de HQ's con puntos de preparación acumulados.
- Tipos de cuarteles generales:
  - 1. Mando (*Command*):**
    - Le da un bonus a las tropas de combate terrestre.
    - Si las LCU's no están en el alcance de un "Corps HQ", el "Command HQ" sigue dando el mismo bonus a las unidades cercanas:
      - Hasta un **10 %** de bonus al valor de asalto cuando están atacando o defendiendo.
    - Si la LCU se encuentra en el alcance de un "Corps HQ" y dentro del doble del alcance de un "Command HQ":
      - Hasta un **90 %** del valor de asalto cuando están atacando.
    - Los bonus se ven afectados por el Valor del Liderazgo (*Leadership Rating*) del comandante del HQ
    - Importante para los reemplazos y mejoras aéreas.
    - Si esta en una Base, la Base trata de almacenar 25000 Suministros extra.
    - Los bonus decrecen en función de la distancia al HQ.
  - 2. Corps:**
    - Dan un bonus a las unidades de combate terrestre que estén en el alcance.
      - Hasta un 10 % en bonus al valor de asalto cuando están atacando y defendiendo.
  - 3. Anfibio (*Amphibious*):**
    - Cuando esta a bordo de un AGC en un hexágono que se este invadiendo, las LCU's sufren menos perdidas y alteraciones (*disruption*).
  - 4. Naval:**
    - Aumentan la velocidad de reparación dando un bonus al tamaño del puerto:
      - número de **brigadas de apoyo (*Support Squads*)** del HQ/50
  - 5. Aéreo (*Air*):**
    - Permite a mas aviones realizar salidas.
    - Las unidades aéreas en misión de ataque (a parte de los Bombarderos), fuera de alcance:
      - el número de aviones en vuelo se reduce en un **10 %**
    - Bombarderos en misiones ofensivas fuera de alcance:
      - el número de aviones en vuelo se reduce en un **25 %**





### **Infantería de Combate, Paracaidistas y Caballería (*Combat Infantry, Parachute Infantry, Cavalry*):**

- Consisten en diferentes agrupaciones: pelotones de infantería, cañones, morteros, pelotones de ingenieros, tropas de apoyo, etc.
- La pantalla de información de la unidad muestra: el total de hombres en infantería, número de vehículos, cañones, tropas de segunda línea (cocineros, armeros...).



### **Ingenieros (*Engineers*):**

- Un vehículo de ingenieros cuenta como 5 pelotones de ingenieros, tienen la finalidad de reparar y construir bases.
- **Ingenieros de combate (*Combat Engineers*):**
  - Pelotones de ingenieros IJA/IJN, ingenieros de USMC, etc.
  - Destruyen fortificaciones enemigas durante el combate.
  - Pueden construir y reparar instalaciones en la base.
- **Unidades de construcción (*Construction Units*):**
  - Construyen y reparan instalaciones en la base.
- **Fuerzas de la Base/Unidades de Aviación (*Base Force/Aviation Units*):**
  - Los pelotones de ingenieros dentro de las unidades pueden construir y reparar las instalaciones de la base.
  - Contienen pelotones de Apoyo a la Aviación para reparar y mantener los aviones.



### **Unidades de Defensa Aérea (*Air Defense Units*):**

- Protegen a las bases y unidades de tierra de ataques aéreos.
- Débiles contra asaltos terrestres.



### **Artillería y Cañones Anti-tanque (*Artillery /Anti-Tank Guns*):**

- Consiste en cañones y apoyo directo a las tropas.
- Solo pueden realizar Ataques de Bombardeo, no pueden hacer Ataques Deliberados o de Choque.



### **Blindados (*Armor*):**

- Tanques y otros vehículos de combate.
- Se mueven más rápido que la infantería, pero no pueden moverse a través de la selva, los bosques o las montañas.



### **Unidades de Defensa Costera (*Coast Defense Units*):**

- Estas unidades están compuestas por varios cañones que disparan sobre buques o flotas de invasión.
- Las CD pueden disparar a las TF's de Transporte durante la fase de carga y descarga, y a las TF's de Bombardeo durante la Fase de Bombardeo Naval.
- Cada vez que una TF enemiga entra en el hexágono donde haya una CD, esta abrirá fuego.
- Las unidades CD llamadas "Forts", o con grandes cañones marcados con "\*" son **estáticas**, no pueden realizar movimientos.

### **Apoyo a las LCU's:**

- El Valor de Apoyo (*Support Value*), es la cantidad de apoyo disponible para una LCU.
- Valor de Apoyo Requerido (*Support Required Value*), es la cantidad de apoyo necesitado para ofrecer un apoyo pleno a las unidades.
- Todas las LCU's comparten los pelotones de apoyo que se encuentran dentro de la Base, INF, ART, ARM, etc. Las unidades pueden obtener el apoyo de los HQs y la unidades de la Base.
- Se necesita un Pelotón de Apoyo (*Support Squad*) por cada pelotón que no sea de apoyo, así como para cada pelotón de Apoyo a la Aviación.

### **Fatiga:**

- Las unidades ganan fatiga cada turno, esta aumenta aun más si se esta en movimiento o combatiendo.
- Cada turno, las unidades intentan reducir la fatiga. La cantidad de fatiga depende de:
  - La cantidad de apoyo disponible contra el apoyo requerido, las unidades con el apoyo igual o superior al requerido disminuyen la cantidad de fatiga.
  - Cuanto menos apoyo haya disponible, menos fatiga se reducirá.
  - Las unidades en Zonas Templadas (o en Zonas Frías, cuando no sea invierno) reducen más su fatiga.
  - Las unidades en las Bases reducen mucha de su fatiga, cuanto mas grande sea la Base (tamaño del puerto y aeródromo) mayor será la reducción de fatiga
  - Los suministros en las unidades:
    - Si los suministros son iguales o superiores a los requeridos, estos reducen la fatiga.
    - Cuantos menos suministros reciba una unidad, menos fatiga reducirá.
- Cuando la fatiga es elevada, hay elementos de esa unidad dejan de estar operativos.
- Cuando el número de elementos no-operativos de la unidad > nº de elementos operativos, algunos elementos se destruyen.
- Cuando una LCU está a bordo de un transporte, y su fatiga < **50** gana **1 punto** extra de fatiga por turno.
- Los LCU's con fátiga > **90** y moral < **10** no pueden entrar en un hexágono ocupado por el enemigo.

### **Alteraciones (*Disruption*):**

- Representa la degradación de las capacidades de combate de las LCU's, causada por el combate o un mando incapaz.
- Puede ocurrir en cada turno, dependiendo del estado de la LCU:
  - Cualquier tipo de ataque contra la LCU inflige alteraciones.
  - Moverse a través de un río y meterse en un hexágono ocupado por el enemigo inflige alteración.
  - Las unidades disminuyen la alteración (*Disruption*) cada turno, normalmente los niveles altos de alteración (*Disruption*) disminuyen en pocos de días (recobrándose de la fatiga, sin embargo se tarda bastante).
  - Atacar con probabilidades de 0 a 1 causa un gran numero de bajas en el atacante.

### **Elementos inutilizados de la LCU (*Disabled LCU elements*):**

- Los disparos sobre un objetivo provocan aumento de la Disruption y la destrucción o inutilización de armas.
- Se muestra como un numero en paréntesis al inicio de cada elemento de la unidad.
- Los elementos inutilizados no lucharan hasta que estén reparados/curados y vuelvan a estar operativos.
- Los elementos inutilizados solo suman la mitad de su tropa a los totales de Infantería/Tropas de segunda línea. (Ejemplo: Una unidad con 100 pelotones inutilizados de 12 hombres cada uno solo cuenta como 600 hombres)

en lugar de 1200, pero dichos 600 son completamente inútiles, pues están inutilizados y no luchan).

- Si todas las unidades terrestres de un hexágono disputado están inutilizadas y no pueden retirarse serán destruidas.
- Los elementos inutilizados se curan/reparan con suficientes Suministros, Tropas de Apoyo y un nivel de fatiga baja.

**Aceptar Reemplazos (*Accept Replacements*):**

- Si es seleccionada la opción, permite los reemplazos para cubrir las bajas (las unidades inutilizadas no se consideran bajas).
- Los reemplazos consumen Suministros.
- Seleccionar Sin Reemplazos (*No Replacements*), las unidades no actualizarán sus elementos.

**Puntos de Preparación (*Preparation Points*):**

- Las unidades planean y preparan las operaciones para atacar un hexágono acumulando Puntos de Preparación.
- 1 Punto de Preparación = 1 % al bonus del valor del asalto o defensa de la unidad.  
(Ejemplo: 40 Puntos de Preparación = +40% al valor del asalto, 100 Puntos de Preparación = +100% al valor del asalto).
- Los puntos vuelven a 0 cada vez que se selecciona un objetivo.
- Los puntos aumentan en 1 o 2, hasta un máximo de 100.
- Si un HQ tiene Puntos de Preparación para el objetivo, las LCU's cercanas se beneficiaran del bonus.
- Tener un valor alto en los Puntos de Preparación reduce las pérdidas cuando se realiza un ataque anfibio.
- Una vez que la unidad llegue a los 100 puntos esta puede aumentar su experiencia, hasta un límite dependiendo del país:
  - China, Filipinas: **45**,
  - IJ Navy, US Navy, Holanda, Canada: **50**,
  - IJ Army, Nueva Zelanda, Británicos, Franceses; Indios, Commonwealth: **55**,
  - US Army, Soviéticos: **60**,
  - US Marines, Australianos: **65**.

**Reconstruyendo y Dividiendo LCU's (*Rebuilding / Dividing LCU's*):**

- Los Cuerpos (Corps) y Divisiones pueden dividirse en tres sub-unidades.
- Las brigadas pueden dividirse en dos sub-unidades.
- La opción de reconstruir una unidad solo estará disponible cuando todas las sub-unidades estén en el mismo hexágono y tengan el mismo equipamiento.

**Perseguir al Enemigo (*Pursue Enemy*):**

- Si está puesto en On cuando se ataca, y todas las unidades en defensa se ven forzadas a retroceder, la unidad atacante de moverá hacia el hexágono donde se retire, recorriendo automáticamente 15 millas (o 30 millas si es una unidad ARM).

**Fortalezas Fuera de la Base (*Forts Outside Bases*):**

- Las LCU's fuera de la base, que no se estén moviendo, automáticamente intentaran construir fortificaciones.
- Los ingenieros en ese hexágono ayudaran a construir esas fortificaciones.
- Las fortificaciones se pueden construir sin ingenieros, pero la construcción será muy lenta.

### **Combate terrestre (*Ground Combat*):**

- Se resuelve una vez al día, durante la Sub-Fase de Combate Terrestre.
- Cuando ambos bandos tienen órdenes de atacar, los Japoneses atacan primero, después los aliados.
- Las armas solo abren fuego si se ha podido obtener un objetivo, lo cual se ve afectado por:
  - El nivel de detección del objetivo.
  - El nivel de fortificación de la unidad que dispara y la experiencia.
  - El alcance máximo de ambos bandos.
- Durante el combate, la lista de valores que aparece en el símbolo de la unidad, son los auténticos valores de asalto (infantería), o el número de tubos que hacen fuego (artillería).
- La efectividad de los disparos en combate se determina por:
  - Los valores de las armas:
    - **Objetivos blandos:** valor **anti-soft** del arma.
    - **Objetivos duros:** se compara la penetración del arma con el blindaje del objetivo.
  - Características del líder de la unidad.
  - La alteración (*Disruption*) de la unidad.
  - Fatiga de la unidad.
  - Nivel de suministros de la unidad.
  - Tipo de ataque (Bombardeo, deliberado o de choque).
- La potencia de fuego, las pérdidas y las probabilidades del ataque se ven afectadas por:
  - La fatiga de la unidad, la alteración (*Disruption*), la experiencia y la moral.
  - Tipo de terreno.
  - El liderazgo del comandante.
- El fuego defensivo y ofensivo se ve reducido cuando la unidad tiene pocos suministros disponibles (se da cuando la LCU no llega a los suministros mínimos).
- Una LCU con **0 suministros** tiene sobre  $\frac{1}{4}$  de su valor de asalto normal.
- Los ríos causan más alteración (*Disruption*) a las unidades que lo cruzan, y llegan a un hexágono ocupado por el enemigo, y provoca un ataque de choque si el valor de asalto del atacante es inferior al de la unidad enemiga.
- **Secuencia:**
  1. Los defensores disparan a los atacantes:
    - Los defensores bombardean a las unidades atacantes.
    - Las unidades atacantes con orden de bombardear, reciben fuego enemigo de los defensores, pero solo de elementos de artillería.
    - Las unidades de apoyo (Apoyo, Apoyo a la Aviación, Ingenieros) solo reciben fuego enemigo al ser atacados en combate cuerpo a cuerpo.
  2. Los atacantes disparan a los defensores:
    - Los atacantes bombardean a las unidades defensoras.
    - Los Ingenieros de Combate del atacante intentan reducir la fortificación del defensor (en 1 al día).
  3. Se determinan los valores de asalto de las fuerzas supervivientes y se calcula la probabilidad mínima de éxito en el asalto.

4. Los Ingenieros de Combate del atacante intentan reducir la fortificación del enemigo:
  - Si es un Ataque Deliberado se reduce en 1 Nivel de Fortificación si la probabilidad del ataque son iguales o mayores a 1 contra 1.
  - Si se realiza un Ataque de Choque o un Bombardeo, un punto de fortificación se reduce por cada probabilidad en/sobre **1 a 1**.  
(Ejemplo: probabilidades de 4 a 1 reducen la fortificación en 4).
  
5. Se resuelve el asalto. La Base resiste o es capturada.
  - Si las probabilidades del ataque son **>= 2+ nivel del fortificación**, la base es capturada.  
(Ejemplo: una base con fortificación nivel 5, requiere una probabilidad 7 a 1 para ser capturada).
  - Después de capturar la Base/retirada de las unidades, todas las fortificaciones son destruidas (se quedan a 0) y todos los cañones estáticos son destruidos.
  - Si los defensores sufren un número de bajas muy altas o se consiguen altas probabilidades, se retiraran a un hexágono adyacente.

#### **Defendiendo:**

- Cuanto mas denso es el terreno, más favorece al defensor.
- Los valores de asalto de los defensores se multiplica por los siguientes factores:
  - Terreno urbano: **x4**,
  - Montaña/Pantano: **x3**,
  - Jungla/bosque: **x2**.
- Las fortificaciones pueden multiplicar los valores de asalto de los defensores hasta un máximo de **x3**, incrementando la potencia de fuego y haciéndolos mas difíciles de alcanzar.
- Los pelotones de apoyo del defensor tienen un valor de asalto de **1/10** para los cálculos de probabilidades.

#### **Atacando:**

- Cuando se ordena un Ataque Deliberado o de Choque, la unidades sin Pelotones de Infantería de Combate bombardearán al enemigo en vez de ejecutar la orden.
- Cualquier orden permanece en vigor día a día, a menos que se tenga una probabilidad de **0 a 1**, entonces las órdenes de ataque se suspenden.
- Tipos de ataque:
  - **Bombardeo:**
    - Los ataques de bombardeo reciben fuego de contra batería.
    - Solo causa daños menores y alteración (*Disruption*) a las unidades de tierra.
    - Solo las armas con un alcance **3 o más** y un valor Anti-Soft de **5 o más** dispararan.
    - En fuego de contra batería, solo los cañones CD/DP con mas de **15000** yardas dispararan.
    - Cuanto más grande sea el alcance del arma, más posibilidades habrá de que abra fuego.
    - Para abrir fuego, la unidad debe ser de INF, ART, ARM o CD y tener disponible **1+** del arma adecuada.
  - **Deliberado:**
    - Ataque estándar. Para atacar la unidad debe tener un valor de asalto **>= 1**.

- **de Choque:**

- En general, pone en riesgo gran número de bajas para tener la posibilidad de aplastar al enemigo.
- Para realizar el ataque la unidad debe tener un valor de asalto  $\geq 1$ .
- La potencia fuego defensivo **se dobla** contra los ataques de choque.
- La potencia del atacante se dobla para realizar los cálculos de probabilidades.

**Retirarse/Rendirse:**

- El hexágono de retirada debe tener un línea de suministro con una Base amiga y no puede estar ocupado por unidades enemigas.
- Al retirarse, las unidades pierden todos sus suministros.
- Las fuerzas que son forzadas a retroceder, pero no pueden (no hay un hexágono libre para retroceder), con probabilidades suficientemente altas vs la cantidad de tropas restantes, o si está en un atolón, entran en la

**Rutina de Eliminación** (*Elimination Routine*):

- Si el defensor es un aliado, la unidad se rinde.
- Si el defensor es Japonés, cada unidad hace una tirada, si el valor de asalto es  $< d10$ , la unidad queda destruida; todas las unidades no destruidas ven reducidas sus fortificaciones a 0, sufren fuego enemigo procedente de todas las unidades atacantes y si hay supervivientes realizan un **ataque Banzai**.

# 11. Logística.

## Suministros.

- Los suministros se dividen en dos categorías:
  - Suministros: se usan para alimentar a la tropa, vestirla, armarla, hacer reparaciones, y construir unidades de tierra, mar y aire.
  - Fuel: se usa solo para el movimiento de unidades navales.
- Cada unidad (terrestre, naval, aérea) tiene un mínimo requerimiento de suministros, son constantemente calculados y se actualizan automáticamente.
- Las LCU's inactivas (que no estén en una base en ampliación o reconstrucción, aceptando reemplazos, etc...) consumen aproximadamente los **Suministros requeridos por la unidad/25 al día**.
- Los Suministros requeridos son una estimación de los suministros necesitados en un futuro, basada en el uso reciente de estos, este valor incrementara si:
  - Los aviones en la Base vuelan muchas misiones o reciben muchos reemplazos.
  - Las LCU's dentro o alrededor de la base están en combate.
  - Los buques están reabasteciéndose de munición desde la Base.
- Cuando los combates disminuyen, la necesidad de suministros también los hace, aunque las unidades siempre requerirán un nivel mínimo de suministros.
- Las unidades que no estén bien suministradas no funcionaran a su máxima eficiencia.
- Los buques que se queden sin combustible solo se moverán un hexágono cada 12 horas.
- Las LCU's **sin suministros** operan en torno al **25 %** de su máxima eficiencia (el valor de asalto será de ¼ del normal).
- Las tropas de apoyo son necesarias en la base para que opere con normalidad:
  - Ingenieros: crean, expanden y reparan las bases.
  - Apoyo a la Aviación: reparan los aviones dañados.
  - Tropas de apoyo: las LCU's de la base no se recobrarán de la fatiga, de la incapacidad debida al combate, de la malaria y del invierno sin estas tropas.

## Desperdicios (Spoilage):

- El combustible y los suministros en la base son malgastados, si el tamaño de la Base (**Puerto + Aeródromo**) **< 10**.

TAMAÑO DE LA BASE	MÁXIMO COMBUSTIBLE	MÁXIMOS SUMINISTROS
0	1.000	5.000
1	2.000	8.000
2	5.000	17.000
3	10.000	32.000
4	17.000	53.000
5	26.000	80.000
6	37.000	113.000
7	50.000	152.000
8	65.000	197.000
9	82.000	248.000
10	NO HAY PÉRDIDAS	

### **Operaciones de Reabastecimiento (*Supply Operations*):**

- Dos veces al día, durante el cálculo de los Suministros Necesarios y en la Fase de Movimiento Terrestre de Suministros:
  - Los suministros necesarios de todas las unidades y bases en el mapa se calculan.
  - Se determinan las unidades y bases que necesitan suministros y las que los tienen en abundancia.
  - Los suministros se transportan por tierra a las unidades y bases necesitadas, si hay una ruta de suministro despejada.
- La mayoría de operaciones de abastecimiento se hacen diariamente en la Fase de Operaciones de Abastecimiento.
- La secuencia de operaciones de abastecimiento es la siguiente:
  - Se gastan los suministros necesitados para mantener las LCU's y las unidades aéreas.
  - Se reparan los aviones, se determina el efecto del Apoyo de Aviación disponible sobre la operatividad de las unidades aéreas, se añaden los pilotos a las unidades que los necesitan.
  - Se ajusta la moral de los pilotos.
  - Se ajusta la fatiga de las LCU's.
  - Las unidades fuera de las bases construyen fortificaciones.
  - Se añaden los aviones de reemplazo a las unidades aéreas.
  - Se crean las sub-unidades de reemplazo de las LCU's.
  - Se realizan las actualizaciones en los aviones.
  - Se realizan las actualizaciones en las LCU's

### **Transferencia de suministros por tierra.**

- Los suministros se pueden distribuir entre las bases por transporte aéreo, TF's de transporte, submarinos de transporte y por tierra.
- Las bases pueden transferir Suministros, Recursos y Combustible a las bases adyacentes a pesar del terreno entre ellas, permitiendo el movimiento tierra adentro de Recursos y Petróleo.
- Para que los suministros se muevan por tierra, la ruta entre los puntos de transferencia debe valer  $\leq 100$ , usando estos valores:
  - **2** – por cada hexágono de vía férrea/autopista,
  - **5** – por cada hexágono de carretera,
  - **25** – por cada hexágono de camino,
  - **50** – por cada hexágono de campo a través.
- Cuanto menor sea el camino más a menudo se transportarán suministros y menos suministros se gastarán en el transporte.

(Ejemplo: el camino desde Lae 54,87 a 54,89 consiste en 1 hexágono de camino + 1 de campo a través. El valor de la vía es  $25 + 50 = 75$ , el cual es muy alto. Esto permite un pequeño envío, pero no cada día y mucho se perderá durante el viaje).



## 12. Habilidades de los Líderes.

- Las habilidades de los líderes van cambiando en el transcurso de la guerra, dependiendo de las victorias y los fracasos.
- Los comandantes más viejos y experimentados cumplirán mejor que los líderes mas jóvenes y menos experimentados.
- El rango es irrelevante a las opciones de mando, puede ser ignorado a la hora de asignar líderes.
- Hay un 50% de posibilidades de que el comandante de una TF resulte muerto al hundirse el buque insignia.
- El coste de reemplazar un líder es: **valor político del viejo líder +10 - valor político del nuevo líder.**
- **Chang Kai-Shek** y **Mao Tse-Tung** son los únicos líderes en el juego que no pueden ser cambiados.
- El comandante de una TF solo puede ser cambiado en un puerto.
- Cuando se crea una TF nueva, la opción de autocomando puede estar en:
  - **OFF:**
    - El capitán del buque insignia toma el mando.
    - Cuando la TF es creada desde una TF existente, el Comandante es siempre capitán de un buque insignia.
    - El coste para cambiar el comandante es: **0 + 10 - Puntos políticos del nuevo comandante.**
  - **ON:**
    - El comandante es seleccionado por la PC desde la reserva de líderes.
    - El coste para cambiar el comandante es: **valor político del viejo líder + 10 - Puntos políticos del nuevo comandante.**

### Atributos de los Líderes:

(Habilidad=Liderazgo, Moral=Inspiración)

- **Habilidad (Skill):**
  - Pasado por el líder de la unidad, afecta a la ganancia de experiencia de la unidad. (Nota: no se muy bien como traducir lo de "Roll by", vendria a ser como que el lider de la unidad realiza una tirada de habilidad).
- **Moral (Morale):**
  - Afecta al número de aviones de ataque o de patrulla que vuelan,
  - Afecta a la reducción de Fatiga de las LCU's,
  - Afecta a la reducción de Moral de una LCU debido a la Fatiga,
  - Afecta a los elementos inutilizados de una LCU debido a la Fatiga,
  - Afecta a la destrucción de los elementos inutilizados de una LCU debido a la Fatiga,
  - Afecta a la recuperación de Moral de las Unidades Aéreas,
  - Pasado por el Líder del HQ, afecta al valor de asalto de la LCU atacando y defendiendo,
  - Pasado por el Líder de la LCU, afecta al valor de asalto de la LCU atacando y defendiendo.
- **Superficie (Surface):**
  - Pasado por el Comandante del buque ASW, afecta a la búsqueda de submarinos (solo TF de ASW)
  - Pasado por el capitán del submarino, afecta a las posibilidades de contacto del submarino y a las posibilidades de sobrevivir a un ataque ASW.
  - Pasado por el Comandante de la TF, afecta a las posibilidades de "Cruzar la T" y de lograr la sorpresa durante un combate de superficie.
  - Pasado por el Capitán del buque, afecta a las posibilidades de localizar un objetivo durante el combate de superficie.
- **Aire (Air):**
  - Pasado por el Líder del Grupo, afecta al número de aeroplanos de ataque que vuelan.
  - Pasado por el Líder del HQ Aéreo, afecta al número de aeroplanos de ataque y de patrulla que vuelan.
- **Tierra (Ground):**
  - Pasado por el Líder del HQ, afecta al valor de asalto de la LCU atacando y defendiendo.
  - Pasado por el Líder de la LCU, afecta al valor de asalto de la LCU atacando y defendiendo, a la

precisión del disparo y a la ganancia de experiencia.

- El valor del Líder del HQ Anfíbio afecta a la posibilidad de éxito de un desembarco anfíbio.
- **Administración (*Administration*):**
  - Pasado por el Líder del HQ, afecta a la habilidad para usar el Apoyo para reducir la alteración (*Disruption*) y la Fatiga.
  - Pasado por el Líder de la Unidad, afecta a la habilidad para usar suministros para reducir la alteración (*Disruption*) y la Fatiga.
- **Agresividad (*Agression*):**
  - Pasado por el Comandante de la TF, afecta a la posibilidad de que una TF de Bombardeo Naval cambie su misión a Combate de Superficie.
  - Pasado por el Comandante de la TF, afecta a la posibilidad de que las TF converjan más rápidamente en Combate de Superficie.
  - El valor de Agresividad de un capitán de Submarino afecta a la posibilidad de contactar con TF enemigas.

## 13. Localizando Unidades (*Spotting Units*).

Si la "Niebla de Guerra" está activada:

- Cada LCU, TF y campo de minas debe ser avistado antes de ser visible en el mapa.
- Los mensajes informando el hundimiento de buques enemigos pueden no aparecer, dependiendo del Nivel de Detección (DL).
- Los mensajes con respecto a buques enemigos hundidos solo aparecen con una probabilidad del **(DL \* 10)** %.
- La pantalla de Inteligencia no listará los buques enemigos hundidos hasta 60 días después, ni dará puntos por los buques dañados.

La localización puede producirse de diferentes maneras:

- Misiones de Reconocimiento Aéreo: sacan fotos de bases y LCU's, dando a tu Servicio de Inteligencia idea de lo que hay allí<sup>54</sup>.
- Las misiones de bombardeo sacan fotos de sus objetivos para valorar el daño producido, aunque los resultados no son tan buenos.
- Los aviones de Búsqueda Naval llevan a cabo Búsquedas Navales para localizar barcos enemigos<sup>55</sup>.  
Las TFs son menos pobables de localizar cuando el avión de Búsqueda Naval vuela **más de 300** millas (5 hexes) desde su Base.
- Observadores Costeros (*Coastwatchers*): son civiles o soldados infiltrados que informan de los movimientos navales enemigos.  
Actúan durante la Fase Especial de Observadores Costeros.
- Las LCU's localizan a las LCU's enemigas en su propio hexágono y en los adyacentes.  
Las unidades que avanzan hacia hexes ocupados por el enemigo tienen su DL incrementado, y el enemigo puede localizarlas automáticamente.

### Niveles de Detección (*Detection Levels*) (DL):

- Cada Unidad, Base, TF u otro objeto tienen un **Nivel de Detección (DL)** y un **Nivel Máximo de Detección (MDL)**, en una escala del 1 al 10.
- **DL:**
  - Representa conocimientos muy recientes de inteligencia sobre el enemigo. Influye en el resultado del combate.
  - A mayor DL más fácil es causar daño en al enemigo en combate.
  - A menudo, incluso cuando el DL=0, las fuerzas amigas realizan acciones debido a que el MDL>0.
  - El DL de cada unidad cambia constantemente durante la Fase de Resolución, basándose en la actividad de la unidad y las acciones enemigas.
  - Los elementos de producción<sup>56</sup> tienen el DL de la Base en la que se encuentran.
  - Inicialmente toda la información de las factorías se muestra correcta al 100%; se actualiza solo cuando el DL de la Base aumenta; incluso cuando la Base se expande o convierte factorías se muestra la información anterior hasta que se realizan vuelos de Reconocimiento sobre la Base.

54 [N. del T.]: *giving you intelligence on what's there*, en el original.

55 [N. del T.]: *Naval spotter planes perform Naval Searches that spot enemy ships*, en el original.

56 [N. del T.]: *Production items*, en el original.

- **MDL:**

- Representa un conocimiento general del enemigo, basado tanto en información reciente como antigua. Determina que unidades están en el mapa.
- Las Bases enemigas siempre se muestran en el mapa, incluso si tienen un MDL=0.
- En un mismo hexágono puede haber varios campos de minas, pero solo se muestra 1 símbolo de Campo de Minas por hexágono.
- MDL = 0 - La unidad no ha sido localizada y no se muestra en el mapa.
- MDL > 0 - La unidad está localizada, se muestra en el mapa y el enemigo está alertado de su presencia.
- MDL = 1 - Solo se muestra como información la posición y el tipo de unidad.
- MDL > 1 - Si es una LCU: se da una estimación del número de tropas, cañones y vehículos de la unidad.  
Si es una Base/Puerto/Aeródromo se da una estimación del daño, número de Cazas, Bombarderos y aviones auxiliares.  
Si es una TF se da una estimación del número total de buques en la TF y de la clase a la que pertenecen los buques identificados.  
Si es un Campo de Minas este se muestra en el mapa, sin que se dé ninguna información más.
- A mayor MDL, mayor posibilidad de que la información que se muestra sea más detallada.
- A mayor MDL, más se conoce sobre la unidad (y se mostrará en pantalla).
- Si el MDL permanece alto habrá menos errores en la información mostrada sobre las unidades enemigas.
- Aunque una TF enemiga desaparezca de noche, previsiones de movimiento basadas en el movimiento de los días anteriores pueden llevar a fuerzas amigas a anticipar el movimiento del enemigo.

**Cambios en el DL (*Changes to DL*):**

- **DL de TF Navales:**

- Al comienzo de las Fases de Resolución Nocturna y Diurna todas las TF tienen el **DL = 0**.
- Se suma **1** al DL si la TF tienen Portaaviones lanzando misiones aéreas (+1 por cada unidad aérea que ataca/escolta).
- Se suma **1** al DL de una TF Japonesa si se mueve a un hexe costero de coordenada  $y > 30$ , y además es vista por los Observadores Costeros (50% de ser avistada de noche, 75% de día -incluso si no es vista en una primera ocasión hay una segunda oportunidad-). Esto sucede para cada TF Japonesa en hexe costero al comienzo de cada Fase de Resolución.
- Se suma **1** al DL si se trata de una TF submarina y es atacada por un buque enemigo.
- Se suma **1** al DL si la TF es avistada por un submarino enemigo.
- Se suma **1** al DL si la TF es atacada por un submarino enemigo.
- Se suma **1** al DL si la TF es avistada por un avión de Búsqueda (+1 por cada avión, solo el primer avistamiento notificado por cada Fase<sup>57</sup>).
- Se suma **2** al DL si la TF es atacada por un avión de Búsqueda.
- Se suma **2** al DL si la TF está en misión de Combate Aéreo y reacciona contra una TF enemiga.
- Se suma **1, 2 o 4** al DL si la TF es avistada por un avión de Reconocimiento.

---

57 [N. del T.]: +1 DL for every plane, only 1st spotting notified for each Phase, en el original.

- **DL de Bases:**
  - Se suma **1, 2 o 4** al DL si Base es sobrevolada por aviones de Reconocimiento.
  - Se resta **1** del DL al final de las Fases de Resolución Nocturna y Diurna (una vez cada 12h).
- **DL de Unidades Terrestres:**
  - Se suma **1** al DL si la unidad se ve envuelta en combate terrestre (da igual si es ataque o defensa).
  - Se suma **1** al DL si la unidad dispara armas AA en defensa de la Base o LCU.
  - Se suma **1** al DL siempre que la unidad este en un hexe con LCU's enemigas.
  - Si el DL=**0**, se pone en DL = **1** siempre que la unidad esté en un hexe adyacente al LCU's enemigas.
  - Se suma **1 ó 2** al DL si la unidad dispara sus cañones CD o DP a buques enemigos (el +1 o +2 se elige aleatoriamente).
  - Se suma **1, 2 ó 4** al DL si la unidad es avistada por un avión de Reconocimiento.
  - Si la unidad se desplaza a un nuevo hexe se **divide a la mitad** el valor de DL.
  - Si la unidad es transportada por aire el DL se pone a **0**.
  - Se resta **1** del DL al final de las Fases de Resolución Nocturna y Diurna (una vez caa 12h).
- **DL de Campos de Minas:**
  - Se suma **1** al DL si un buque choca con una mina en un Campo de Minas.
  - Se suma **1** al DL si un Dragaminas abre un paso en un Campo de Minas.
  - Se suma **1 o más** al DL si un Dragaminas ensancha un paso en un Campo de Minas.
  - Se suma **10** al DL si hay un Campo de Minas en una Base enemiga y dicha Base es capturada por fuerzas amigas.
- **Vuelos de Reconocimiento:**
  - Siempre que un avión en Misión de Reconocimiento alcanza su objetivo, o una unidad aérea bombardea su objetivo, cada LCU enemiga, TF o Base (pero no Campos de Minas) presentes en el hexe tienen una posibilidad de sumarle **1, 2 o 4** a su DL.
  - Cada unidad enemiga es comprobada separadamente para ver si el piloto la ha avistado exitosamente.
  - Si es un avión de Reconocimiento en una misión de Reconocimiento la posibilidad de sumar **4** al DL de la unidad es igual a la Experiencia del piloto.
  - Si no es un avión de Reconocimiento (Ej. un bombardero) en una misión de Reconocimiento la posibilidad de sumar **2** al DL de la unidad es = Experiencia del piloto/**2**.
  - Si una unidad aérea bombardea el objetivo enemigo, la posibilidad de sumar **1** al DL de la unidad es = Experiencia de un piloto al azar/**2**.

#### **Cambios en el MDL:**

- El MDL aumenta junto con el valor de DL, pero desciende a un ritmo menor que el del DL.
- Siempre que cualquier DL enemigo se incremente, si el MDL del enemigo < nuevo DL, entonces el MDL se pone al mismo valor que el DL.
- Siempre que un evento causa la reducción del DL (incluyendo los buques con DL = 0) y el nuevo DL=0, el MDL se reduce en **1**, de este modo el MDL mantiene un valor positivo tiempo después de que el DL sea cero.
- EL MDL de los submarinos se **reduce a la mitad** (redondeando hacia abajo) cada 12h.

## **14.Puntos Políticos.**

- Dependiendo del escenario elegido, cada bando comienza con una Reserva (*pool*) de Puntos Políticos y acumula puntos adicionales cada día.
- Los Puntos Políticos se pueden gastar en:
  - Cambiar el Cuartel General al que una LCU, unidad aérea o Base pertenecen,
  - Substituir al Líder de una LCU, unidad aérea o TF por otro Líder de la reserva,
  - Rechazar la retirada de un buque británico.
- A mayor tamaño de la unidad mas Puntos Políticos se necesitan para cambiarla de Cuartel General:
  - Cambio del HQ de Bases:
    - **300** Puntos Políticos.
    - Bases bajo mandos no restringidos pueden cambiar al **10%** del coste normal.
    - Para poder realizar el cambio de HQ una LCU del nuevo HQ **debe estar presente** en la Base.
  - Cambio del HQ de unidades aéreas:
    - Coste de: **(4 \* número de aeroplanos** en la unidad) Puntos Políticos.
  - Cambio del HQ de LCU's:
    - Coste de: **(número de sistemas de armamento/2 + Valor de Asalto + Artillería/10)** Puntos Políticos.

## 15. Efectos Climatológicos.

- El mapa está dividido en 3 Zonas Climatológicas:
  - a) **Zonas de Malaria:**
    - Son la mayor parte de Birmania (*Burma*), Malasia (*Malaya*), Indias Holandesas (*Dutch Indies*), Indo-China Francesa (*French Indo-China*), Siam, Norte de Australia, Nueva Guinea, Nueva Bretaña (*New Britain*), y las Islas Salomon (*Solomon Islands*).
    - En esta zona las unidades sufren Fatiga extra. Estar en un hexágono de Base minimiza el efecto.
    - Las Bases con un tamaño combinado de Puerto + Aerodromo  $\geq 8$  cancelan la inutilización de elementos de las LCU's<sup>58</sup>.
  - b) **Zonas Frías:**
    - Son Korea, Manchuria, Alaska, Siberia, Islas Aleutianas y Sur de Nueva Zelanda.
    - Los efectos negativos solo afectan 4 meses del año (invierno), dependiendo del área:
      - en el Norte entre **Noviembre y Febrero**,
      - en el Sur entre **Mayo y Agosto**.
    - En esta zona las unidades sufren Fatiga extra. Estar en un hexágono de Base minimiza el efecto.
    - Las Bases con un tamaño combinado de Puerto + Aerodromo  $\geq 8$  cancelan los efectos de las Zonas Frías.
    - Los buques moviéndose en las Zonas Frías sufren Daño Operacional de Sistemas (Sys) **al doble de lo normal**.
    - La construcción en las Bases de Zonas Frías tarda **el doble**.
    - Las unidades aéreas vuelan con un **25% menos** aeroplanos las Misiones de Ataque.
    - LCU's desembarcando en un hexe de Base/Playa/no-Base ocupado por el enemigo sufren **el triple de bajas**.
  - c) **Zonas Templadas:**
    - Son el resto de áreas y ciertas Bases importantes dentro de las Zonas de Malaria.
    - No hay efectos adversos sobre las unidades.
- Si Efectos Meteorológicos Avanzados (*Advanced Weather Effects*) está desactivado la predicción meteorológica es siempre Parcialmente Nuboso, excepto para el turno 1, que siempre es Despejado.
- El mapa está dividido en 9 Cuadrantes Meteorológicos (vistos en el Mapa Climatológico), cada uno genera una diferente predicción meteorológica para todos sus hexágonos:
  - En cada Fase Aérea se comprueba el tiempo de cada Base, independientemente de las otras Bases.
  - Cada día se genera una predicción meteorológica para cada hexe basada en el tiempo de su Cuadrante. Este tiempo se comprueba en cada Base, cada Fase, para ver si el tiempo es lo suficientemente malo para cancelar las misiones aéreas.
  - Los niveles Meteorológicos son estos: Despejado (*Clear*), Parcialmente Nuboso (*Partly Cloudy*), Nublado (*Overcast*), Lluvia (*Rain*) (Nieve *-snow-* en las Zonas Frías durante el invierno), y Tormenta (*Thunderstorms*) (Ventisca en las Zonas Frías durante el invierno).
  - El tiempo en cada Cuadrante varía lentamente (mejorando o empeorando 1 nivel) de un día para otro, si bien en ocasiones puede cambiar drásticamente de un día al siguiente.

---

58 [N. del T.]: *canceling disabling of LCU's elements*, en el original.

- El tiempo en cada Base y Objetivo de las unidades aéreas se determina cada Fase Aérea, sin que haya relación con el estado previo del tiempo en dicha localización.
- Efecto del tiempo en las Misiones Aéreas:
  - Cuanto peor sea el tiempo mayor es la posibilidad de que un ataque aéreo no encuentre su objetivo o incluso cancele su misión antes de despegar.
  - Si una misión es cancelada la unidad aérea no volará otra ninguna otra misión durante esa Fase de Ataque Aéreo.



## 16. Sistema de Producción.

Hay tres clases de **materias primas** que el sistema utiliza para producir cualquier cosa:

### 1. Recursos (*Resources*):

- Esencialmente, son todas las materias primas excepto el Petróleo.
- Se producen en Bases con Centros de Recursos.
- Cada día 1 Centro de Recursos produce **1'25 Recursos + 1 de Suministros**.

### 2. Petróleo (*Oil*):

- Materia prima, transformada en **Fuel** para uso de los barcos.
- Es producido en las Bases con Pozos Petrolíferos (*Oil Centers*).
- Cada día 1 Pozo Petrolífero produce **6 de Petróleo y 1 de Fuel**.

### 3. Mano de Obra (*Manpower*):

- Representa la población de las ciudades que puede ser reclutada para las fuerzas armadas.
  - Se produce en los Centros de Reclutamiento (*Manpower Centers*) de las Bases.
  - Para que un Centro de Reclutamiento funcione debe haber en la Base un número de **Recursos  $\geq$  Nº Centros de Reclutamiento \* 10**.
  - Cada día 1 Centro de Reclutamiento produce **5 de Mano de Obra** y consume **10 Recursos**.
- Los Centros de Recursos y los Pozos de Petróleo no producen Recursos, Petróleo, Fuel o Suministros si hay unidades terrestres enemigas en el hexágono.
  - Los Pozos de Petróleo no producen Fuel sino están en un puerto de tamaño **>1**. Sí producen Petróleo.
  - Todos los centros productores de materias primas no producen nada si están en un hexe de Punto/Playa (*Dot / Beach*), deben expandirse esos hexes a hexes de Base.

### Producción Aliada:

- A los Aliados no se les permite reconvertir o ampliar la producción de las factorías.
- Cuando el Sistema de Producción está On, a los Aliados se les permite la producción de algunos aeroplanos, Suministros y Fuel, junto con Astilleros de Reparación, pero dado que la mayor parte de la producción tiene lugar fuera del mapa, la mayoría de material llega a través del Ritmo de Construcción/Sistema de Reemplazos (rellena las reservas a intervalos regulares desde áreas fuera del mapa) y a través de la llegada diaria (y automática) de Suministros y Fuel a determinadas Bases de retaguardia<sup>59</sup>.
- Si las reservas (*pool*) de cierto equipamiento son **> 6 \* Reemplazos** o **Ritmo de Construcción**, el ritmo se reduce a **0** hasta que las reservas caen por debajo de dicho valor.
- Las **Bombas Atómicas** se construyen (si el escenario lo permite) a partir de **Julio de 1945** a un ritmo de **1 por mes**.

### Producción Japonesa:

- Si está Detenida el elemento no funcionará hasta que sea Reencendido (no gastará nada ni producirá nada).
- Las Materias Primas almacenadas (*Stockpiled Raw materials*) son transformadas en armas en los diferentes Centros Industriales:

---

<sup>59</sup> [N. del T.]: *Allies are allowed some production of aircraft, Supplies and Fuel, along with Repair Shipyards, but since most production was off map, most material arrives through Build Rate / Replacement System (fills replacement pools on regular basis from off-map areas) & daily automatic arrival of Supplies/Fuel in key rear area Bases*, en el original.

### 1. Industria Pesada (HI):

- Las grandes instalaciones industriales, producen Puntos de Industria Pesada (HI).
- Para que las factorías de industria pesada trabajen debe haber **Factorías HI \* 1 Recursos y Factorías HI \* 2 Petróleo** en la Base.
- Cada día 1 Factoría HI:
  - produce **1 de Suministro + 1 de Fuel + 1 Punto de HI**,
  - consume **1 Recurso + 1 Petróleo**.
- Para que las Factorías HI produzcan fuel deben estar en una Base con al menos un puerto de tamaño 1.

### 2. Fábricas de Aeroplanos:

- Son las factorías que producen cazas, bombarderos y otros aviones utilizados en la guerra.
- Si la fecha del juego es igual o superior a la Fecha de Disponibilidad del aeroplano producido entonces la factoría produce el aeroplano y lo envía a la Reserva (*pool*) de Aviones, si no la factoría está investigando dicho aeroplano.
- El Número de Factorías en la Base indica la producción **mensual** (no la diaria!!).
- Para que las factorías de aviones produzcan debe haber **(nº de motores del avión \* 18 Puntos HI + suficientes motores en la reserva de motores)** por cada avión construido.
- Cada mes las factorías de aeroplanos:
  - producen **(número de factorías + número aleatorio entre 1 y 30)** aeroplanos,
  - consumen **motores necesarios + 18 Puntos HI** por **motor**, por cada aeroplano construido.
- Si la Fábrica está asignada a producir un avión todavía no disponible se considera que está **Investigando** dicho aeroplano.
- Velocidad de Investigación: por cada **100 aviones construidos** hay una posibilidad de adelantar **1 mes** la fecha de disponibilidad.
- La posibilidad de adelantar la fecha de disponibilidad es mayor si la fecha del juego está cercana a la fecha original de disponibilidad.

### 3. Fábricas de Motores:

- Son las Factorías que producen los motores necesitados por las Factorías de Aviones para producir aeroplanos.
- Para funcionar necesitan que cada día haya **(nº de factorías de motores en la base \* 1) Puntos HI** en la Reserva de Puntos de HI.
- Cada mes las fábricas de motores:
  - producen **(número de factorías + número aleatorio entre 1 y 30)** motores,
  - consume **18 Puntos HI** por **cada motor construido**.

### 4. Fábricas de Vehículos/Armamento:

- Producen los elementos (camiones, tanques, infantería, ingenieros) de las LCU's.
- Cada día 1 factoría:
  - produce **1 Vehículo** o **1 Punto de Armamento**,
  - consume **6 Puntos HI**.
- Los Puntos de Vehículo/Armamento de la reserva se consumen cuando un vehículo o arma/tropa es utilizado para llenar una LCU a un ritmo de:

- **1 Punto de Armamento/Vehículo + 1 Mano de Obra por 1 Coste de Carga** del elemento necesitado.

(Ejemplo: Type 95 Tank. Coste de Carga=10, se usaran 10 Puntos de Vehículos y 10 de Mano de Obra para producirlo; SNLF Squad. Coste de Carga=12, se usaran 12 Puntos de Vehículos y 12 de Mano de Obra para producirlo; 70mm Howitzer. Coste de Carga=8, se usaran 8 Puntos de Vehículos y 8 de Mano de Obra para producirlo).

## 5. Astilleros Navales/Mercantes:

- Los Astilleros Navales construyen buques de guerra: CV, CVL, BB, BC, CA, DD, etc.
- Los Astilleros Mercantes construyen buques mercantes y auxiliares: CVE, AK, AP, AO, TK, AV, PG, etc.
- Cada día 1 Astillero:
  - produce **1 Punto de Astillero Naval o Mercante**,
  - consume **3 Puntos de HI**.
- Los puntos de Astillero son utilizados para completar nuevos buques a un ritmo de:
  - Normal:**
    - cada día la llegada del buque se reduce en **1 día**.
    - Puntos de Astillero consumidos = **Durabilidad del buque**.
  - Acelerada:**
    - cada día la llegada del buque se reduce en **2 días**.
    - Puntos de Astillero consumidos = **3 \* Durabilidad del buque**.
  - Detenida (Halted):**
    - la llegada del buque **no** se reduce.
    - Puntos de Astillero consumidos = **0**.
- Si el retraso del buque  $> 10 * \text{Durabilidad del Buque}$ , y la construcción es **Normal/Detenido**, el retraso se reduce en **1 día** y se consumen **0** Puntos de Astillero.
- Si  $10 * \text{Durabilidad del Buque} < \text{retraso} < 30 * \text{Durabilidad del Buque}$ , y la construcción está **Acelerada**, el retraso se reduce en **2 días** y los Puntos de Astillero consumido = **Durabilidad del Barco**.

## 6. Astilleros de Reparación:

- Cada día 1 astillero:
  - produce **1 Punto de Reparación**,
  - no consume **nada**.
- Se pueden acumular hasta **4 \* Número de Astilleros de Reparación** puntos de reparación en una Base.
- Los puntos se usan para acelerar la reparación de los barcos en Puerto, incluyendo el daño de las mejoras.
- Si los **Puntos de Reparación** en la reserva de la Base  $\geq \text{Durabilidad del Barco}$  hay una posibilidad de que el ritmo de reparación **se doble**, y entonces los **Puntos de Reparación** consumidos = **Durabilidad del Barco**.
- Los buques AD, AGP or AS pueden ayudar a reparar **2** barcos por turno (dan bonus = incrementar Tamaño de Puerto en **2**).
- Los buques AR pueden ayudar a reparar **4** barcos por turno (bonus = incrementan Tamaño de Puerto en **1**).

- Un HQ de Flota (*Fleet HQ*) en la Base da bonificación: incrementa el Tamaño de Puerto en **Nº de Squads de Apoyo del HQ/50**.

### **Reconversión y Reparación de Factorías:**

- **Factorías de Aeroplanos:**

- Las Factorías se pueden reconvertir para producir/investigar varios aeroplanos.
- La Reconversión provoca una reducción del número de factorías y dejan dañadas las factorías restantes.
- A mayor diferencia entre la Durabilidad del nuevo y el viejo aeroplano, mayor es la reducción de factorías.
- Aquellas factorías que tienen asignado un aeroplano que aún no ha llegado a su fecha de disponibilidad se considera que están investigando (señalado como **-rd**) y pueden adelantar la fecha de disponibilidad del aeroplano.
- Las factorías de aeroplanos automáticamente actualizan a los nuevos modelos de aeroplanos una vez están disponibles sin que se produzcan daños o reducción de factorías. (A partir de **1-1-1942**).

- **Factorías de Vehículos/Armamento:**

- Las factorías de vehículos se pueden transformar en fábricas de armamento y viceversa.
- Esta conversión causa daños a las factorías convertidas.

- **Astilleros:**

- Los Astilleros Navales pueden transformarse en Astilleros Mercantes y viceversa.
- Esta conversión causa daños a los astilleros reconvertidos.

- **Factorías de Motores:**

- Las factorías pueden ser reconvertidas para producir diferentes tipos de motores.
- Esta reconversión causa daños en las industrias transformadas.

- **Expansión de Factorías:**

- El número de factorías se **dobra** (se añaden como máximo **100** factorías). Las nuevas factorías comienzan dañadas.
- Expandir factorías cuesta: **1 Mano de Obra + 1 HI + 100 Suministros** por cada nueva factoría.

- **Raparación de Factorías:**

- Todas las factorías nuevas, convertidas o capturadas deben ser reparadas para que empiecen a producir.
- Para reparar una factoría la Base debe tener **Suministros >= 10.000**.
- Por cada factoría reparada se consumen **1.000 suministros**.
- Las factorías se reparan a un ritmo de **1 factoría por día**.

### **Desmantelamiento (*Scrapping*) del Exceso de Aeroplanos Japoneses:**

- Cuando hay **más de 99** aeroplanos de cualquier tipo en la reserva, cualquier aeroplano en exceso por encima de **10 \*** (valor de **Máximo Operativos** de todas las **unidades presentes + unidades de refuerzo** por llegar) es desmantelado<sup>60</sup>.
- El desmantelamiento deja siempre como mínimo **99** aeroplanos en la reserva.
- Por cada motor de un aeroplano desmantelado se añade **1 Recurso** a la Base de Osaka.  
(Ejemplo: 2 unidades de Ki-45a con 24 de máximo operativos existen en el mapa, no hay nuevas unidades de Ki-45a como Refuerzo. Cualquier Ki-45a en la reserva por encima de 480 ( $2 * 24 * 10$ ) es desmantelado. Si hay 600 Ki-45a en la reserva, 120 son desmantelados proporcionando 240 recursos (el Ki-45a un aeroplano de 2 motores) en Osaka, dejando 480 Ki-45a en la reserva).

---

60 [N. del T.]: **10 \*** (**Max. Ready value for all present Units + Reinforcement Units due to arrive**) are scrapped, en el original.

## 17. Refuerzos/Reemplazos.

Buques, Grupos y LCU's llegan al mapa en Bases predeterminadas.

La nacionalidad de la unidad está determinada y las siguientes bases son comprobadas en el orden mostrado:

NACIONALIDAD	BASE DE LLEGADA
Japón	Tokio, Osaka
China	Chungking, Chengtu
Gran Bretaña <sup>61</sup>	Karachi, Bombay
Holanda	Tjilitjap, Soerabaja
Filipinas	Manila, Cagayan
Australia	Sydney, Melbourne
Nueva Zelanda	Auckland, Christchurch
Unión Soviética	Rukhlovo, Ondorhaan
Estados Unidos <sup>62</sup>	San Francisco, Los Ángeles, San Diego, Seattle

Si todos los puntos de llegada de una nación están controlados por el enemigo la unidad **no llegará** hasta que se libere una de las localizaciones.

### Unidades Navales:

- Los buques siendo transformados (*converted*) son eliminados del mapa y puestos en la lista de Refuerzos Navales (*Ship Reinforcement*) con su fecha de disponibilidad.

### Unidades Terrestres:

- Si la producción está On:
  - Las **LCU's Japonesas** que llegan como Refuerzo deben construirse a partir de los elementos de la Reserva (*pool*) de Vehículos/Armamento.
  - Debe haber suficientes puntos de Armamento/Vehículos en la reserva para construir la unidad hasta su TOE.
  - Si no hay suficientes puntos la unidad es desplegada en el mapa al **25%** de su TOE **sin coste alguno**.
- Las LCU's pueden recibir elementos de reemplazo si se cumplen estas condiciones:
  - La unidad tiene Accept Replacements puesto en On,
  - El número de elementos desactivados + disponibles está por debajo del TOE de la unidad,
  - Hay suficientes puntos de Armamento/Vehículos y Mano de Obra en la reserva para construir los elementos,
  - La unidad está dentro del rango de suministro de una Base con **Suministros > 2 \* Nivel de Suministros Requerido**,
  - La unidad está dentro del rango de suministros de una Base si **100 - Ruta de suministro >= 50**.
  - Ruta de Suministro = suma de los valores de movimiento de todos los hexes:

61 Incluyendo **India** y **Commonwealth**.

62 Incluyendo **Francia** y el **resto de países**.

COSTE	TERRENO
2	Ferrocarril/Autopista
5	Carretera
25	Camino
50	Campo a Través

- La unidad debe recibir como mínimo **1** de cada elemento necesitado.
- La unidad puede recibir más elementos necesitados, pero debe pasar una serie de comprobaciones - cada Base con suficientes Suministros y dentro del Rango de Suministro puede enviar reemplazos.
- Las Sub-Unidades nunca reciben reemplazos, a menos que sea una unidad de tipo **ING** bajo **control del ordenador**, en cuyo caso pueden recibir reemplazos de Apoyo de Aviación, Apoyo e Ingenieros (si la Sub-Unidad tiene alguno), hasta un máximo de 90, 90 y 48 respectivamente.
- Para el **Ordenador como Jugador**, Base Force Units pueden recibir reemplazos de Apoyo de Aviación; cada Aeródromo con un mínimo de 1 Unidad BF toma 1 BF como su Unidad BF primaria, entonces construye su Apoyo de Aviación hasta **30 \* Tamaño del Aeródromo** (hasta un máximo de **250**)<sup>63</sup>.

#### Mejora de Unidades Terrestres (*Ground Unit Upgrades*):

- Las LCU's pueden mejorar su equipamiento si:
  - Aceptar Reemplazos (*Accept Replacements*) está puesto en On,
  - Hay suficiente Armamento/Vehículos y Mano de Obra en la reserva para construirlos,
  - La unidad esta dentro del rango de suministro de una Base con **Suministros = 2 \* Nivel de Suministro Requerido**.
- Los elementos desactivados y los disponibles son substituidos por el mismo número de elementos desactivados y disponibles.  
(Ejemplo: 6 cañones desactivados de 37mm AT y 4 disponibles son substituidos por 6 desactivados y 4 disponibles de 47 mm AT).
- El equipamiento viejo es puesto en la reserva de reemplazos, excepto en la Infanteria e Ingenieros Japoneses (cuando la producción está On) en cuyo caso añaden Mano de Obra igual a su coste de carga en la reserva<sup>64</sup>.

#### Unidades Aéreas:

- Las unidades aéreas reciben reemplazos durante la Fase de Operaciones de Suministro.
- Las unidades en aeródromos comprueban si hay reemplazos **2 veces** en **3 días**, las unidades en buques comprueban **cada día**.
- Una unidad puede recibir reemplazos si su **Total Operativos + Reparando + Reserva** (incluyendo cualquier sub-unidad) **< Máximo Operativos de la Unidad (*Unit's Max Ready*)**.
- Las unidades con más bajas tienen prioridad en los reemplazos.
- Las unidades en Portaaviones con **Daño de Sys + Flt > 50** no pueden recibir reemplazos.
- Las unidades aéreas automáticamente obtienen reemplazos cuando:
  - Hay suficientes aeroplanos en la reserva de reemplazos,

63 [N. del T.]: For **Computer Player**, Base Force Units can receive Aviation Support replacements - each Airfield with at least 1 BF Unit picks 1 BF to be its primary BF Unit, then builds it's Aviation Support to **30 \* Airfield size** (up to max **250**), en el original. No estamos del todo seguros con la traducción.

64 [N. del T.]: *equal to their load cost in pool*, en el original. No estamos seguros de la traducción.

- La unidad tiene que tener Accept Replacements puesto en On,
- Uno de los siguientes casos debe de cumplirse (el primero en cumplirse tendrá efecto):
  - a) La unidad aérea está en una Base con **Suministros > 20000**.
  - b) La unidad aérea está en una Base cuyo HQ está en otra Base **dentro del rango de transferencia (*transfer range*)** de aeroplanos, y la Base donde está el HQ tiene **Suministros > 20000**.
  - c) La unidad aérea está en un buque **Atracado/Anclado** en una Base con **Suministros > 20.000**.
  - d) La unidad aérea está en un buque **Atracado/Anclado** en una Base cuyo HQ está en otra Base **dentro del rango de transferencia (*transfer range*)** de aeroplanos, y la Base donde está el HQ tiene **Suministros > 20000**.
- Si ninguna de estas condiciones se aplica la Unidad Aérea con base en tierra<sup>65</sup> LBA Unit tendrá una Sub-unidad de reemplazo creada en la Base donde esté el HQ de la Base donde la unidad aérea esté estacionada, si todo lo siguiente se puede aplicar:
  - a) La Base con HQ debe tener Suministros = **2 \* Nivel de Suministros Requerido + Suministros** gastados para crear la Sub-Unidad.
  - b) El número de aeroplanos en la reserva = **10 + ratio de construcción del aeroplano/2**.
- Las Sub-Unidades de reemplazo para una unidad particular solo pueden crearse cada **7 días**.
- Cuando una unidad recibe reemplazos, se gastan los Suministros de la Base adecuada, y la unidad recibe los aeroplanos **dañados** (se pueden reparar en la siguiente Fase de Órdenes).
- En escenarios con la producción activada todas las nuevas unidades (Refuerzos, Desmanteladas (*Disbanded*) y Retiradas (*Withdrawn*)) deben ser creadas desde la reserva de reemplazos cuando llegan.

#### **Pilotos de Reemplazo (*Replacement Pilots*):**

- Las unidades pueden recibir pilotos de reemplazo de la Reserva de Pilotos de Reemplazo cuando se cumplen estas condiciones:
  - La unidad tiene Aceptar Reemplazos (*Accept Replacements*) puesto en On,
  - La unidad tiene mas aviones operativos (*Ready aircraft*) que pilotos,
  - La unidad tiene asignada una misión que requiere el uso de todos sus pilotos (Traslado, LR CAP, Búsqueda Naval al 100%, etc.).
- Los pilotos pueden ser enviados manualmente a la unidad aéreas usando el botón Obtener Piloto (*Get Pilot button*); solo si hay mas aviones disponibles que pilotos.
- El número de pilotos entrenados, su nivel de experiencia, y los reemplazos mensuales están listados en la pantalla de Pilotos de Reemplazo (*Pilot Replacement*).
- Si no hay suficientes pilotos en la reserva entonces se proporcionan pilotos mal entrenados. La experiencia de estos pilotos será = **la experiencia de dicha nación/2**.
- Las unidades aéreas que llegan como refuerzo tienen generalmente asignados pilotos con la experiencia basada en la nacionalidad y el año de llegada, si bien hay algunas unidades que tienen la experiencia predeterminada (generalmente por encima de lo normal).

65 [N. del T.]: *LBA Unit*, en el original. Hemos supuesto que LBA significa Land Based Unit.



<b>NIVELES DE EXPERIENCIA DE LOS PILOTOS</b>						
<b>NACIONALIDAD</b>	<b>1941</b>	<b>1942</b>	<b>1943</b>	<b>1944</b>	<b>1945</b>	<b>1946</b>
IJA	65	60	55	50	45	40
IJN	80	75	60	45	40	40
US Navy	70	70	75	75	75	75
US Army	55	55	60	65	70	70
US Marines	55	60	60	65	65	65
Australia	55	60	60	65	65	65
Nueva Zelanda	55	55	60	60	65	65
Gran Bretaña	55	60	60	65	70	70
Francia	55	60	60	65	65	65
Holanda	55	60	60	65	65	65
China	45	45	45	50	50	55
Unión Soviética	55	60	60	65	75	75
India	50	55	60	60	65	65
Commonwealth	50	55	60	60	65	65
Filipinas	50	55	60	60	65	65
Canada	55	60	60	65	70	70

## **18.Puntos de Victoria.**

Al final del juego los VPs se suman junto con los puntos por mantener Bases, y entonces se comparan para determinar que bando es el ganador.

Los Puntos son otorgados de las siguientes maneras:

- Aeroplanos Destruídos: **1 VP** por **1 aeroplano**.
- LCU's Aliadas (pelotones vehículos, o cañones):
  - Filipinas/Chinas: **1 VP** por cada **12 objetos (items)** destruidos.
  - Sovieticas: **1 VP** por cada **6** destruidas.
  - Cualquier otro Aliado: **1 VP** por cada **3** destruidas.
- LCU's Japonesas (pelotones, vehiculos, o cañones):
  - **1 VP** por cada **6 objetos** destruidos.
- Buques Hundidos:
  - En general: VPs por hundir un buque= **durabilidad del buque**.
  - CV, CVL = **durabilidad + 3 \* capacidad de aeroplanos**.
  - CVE = **durabilidad + 2 \* capacidad de aeroplanos**.
  - CS = **durabilidad + capacidad de aeroplanos**.
  - BB, BC = **durabilidad \* 1.33**.
  - LST, LCI, PG, ML = **durabilidad/2**.
  - AP, AK, TK, AO, LSD = **durabilidad/2**.
  - SS = **durabilidad/3**.
  - Buques barrenados<sup>66</sup> = **standard VP – 10%**.
  - Barcasas = **0 VP**.
- Buques Dañados:
  - En algunos escenarios se otorgan VP's por buques con **Daño de Sistemas** al final del juego.
  - VP's otorgados = **VP's por hundimiento \* [ (Daño de Sistemas/2)/100 ]**.
  - En los escenarios en los que se otorgan VPs por dañar buques estos no pueden ser enviados a reparar fuera del mapa.
  - En estos escenarios la Pantalla de Inteligencia muestra el numero total de buques dañados y sus VPs de cada bando.
- Control de Bases:
  - Cada Base tiene un nivel base de VP segun este controlada por uno u otro bando.
  - El valor final de VP por controlar una Base se calcula con la siguiente fórmula:  
**VP Finales = VP Base \* [ Tamaño del Puerto + (Tamaño del Aeródromo \* 2) ]**
  - VP Base y VP Finales para cada bando se muestran cuando el ratón se coloca sobre una Base (entre paréntesis los VP Base).
  - Los PV Finales solo se otorgan si al final del juego si los **Suministros de la Base >= Nivel Requerido de Suministros**.
  - Si los suministros son mas bajos de los requeridos entonces los VP Finales otorgados son menores.
  - Si los Suministros de una Base son **cerro** entonces solo se consiguen el **25%** de los VP finales.

---

66 [N. del T.]: *Scuttled ships*, en el original.

- Daño en la Industria:
  - Se otorgan VP's por dañar cualquier tipo de Industria, incluida la Mano de Obra (*Manpower*).
  - **2 VP's** son otorgados por cada punto dañado.
  - **20 VP's** son otorgados por cada punto destruido (si un elemento es destruido al dañarlo se añaden 18 VP's).
  - La industria solo puede ser destruida por incendios/Bombas Atómicas, pero puede ser dañada por cualquier tipo de ataque (incluyendo incendios/Bombas Atómicas).
  - Los VP's Industriales son acumulativos: si un hexágono de Industria es bombardeado, dañado, reparado y bombardeado de nuevo entonces el jugador mantiene los VP's ganados mientras el hexágono continúa reparándose.
  - Para el **Aliados** los VP's Industriales solo se consiguen bombardeando el **Japón metropolitano**.
  - Para **Japón** los VP's Industriales solo se consiguen bombardeando **NorteAmérica, Australia o Hawaii**.

#### Niveles de Victoria:

- El tipo de victoria se muestra al final del juego, puede ser uno de estos:
  - **Victoria Decisiva Aliada:** Los VP Aliados son **1.75 veces** más altos que los Japoneses.
  - **Victoria Marginal Aliada:** Los VP Aliados son entre **1.25 ~ 1.74 veces** más altos que los Japoneses.
  - **Empate:** Los VP Aliados o Japonenes son **1 ~ 1.24 veces** más altos que los del oponente.
  - **Victoria Marginal Japonesa:** Los VP Japoneses son entre **1.25 ~ 1.74 veces** más altos que los Aliados.
  - **Victoria Decisiva Japonesa:** Los VP Japoneses son **1.75 veces** más altos que los Aliados.
- Si el juego finaliza en **Marzo de 1946** cuando el tiempo del escenario expira, en Nivel de Victoria cambia **2 niveles** a favor del Japonés.  
(Ejemplo: El escenario 15 finaliza cuando el tiempo expira en Marzo de 1946 con los Aliados teniendo 1.8 veces los VP Japoneses. Normalmente esto es una Vitoria Decisiva Aliada, pero al ser Marzo de 1946 se convierte en un Empate).
- Si el Aliado usa **3 o más Bombas Atómicas** durante el juego el Nivel de Victoria se mueve en un nivel a favor del Japonés (acumulativo con los 2 niveles por finalizar en Marzo de 1946).  
(Ejemplo: Si el Aliado consigue una Victoria Decisiva habiendo usado mas de 3 bombas atómicas entonces el Aliado gana con una Victoria Marginal).
- Si el juego finaliza en Marzo de 1946, y 3 o mas bombas atómicas se han usado, el mejor Nivel de Victoria que el Aliado puede lograr es Victoria Marginal Japonesa.

#### Victoria Automática:

- Una vez se han jugado 365 días de un escenario (pero nunca antes del 1-1-1943) hay una posibilidad de que el juego finalice inmediatamente debido a Condiciones Victoria Automática.
- Si se cumple cualquier Condición de Victoria Automática el juego finaliza inmediatamente con una Victoria Decisiva, a menos que:
  - La regla de las Bombas Atómicas se ha activado, en cuyo caso el Aliado solo podrá lograr una Victoria Marginal,
  - Si los Aliados consiguen una Victoria Automática tras el 31 de Agosto de 1945, en ese caso solo se podrá lograr una Victoria Marginal.

- Victoria Automática en:
  - **1943** - Si un jugador tiene **4 veces más VPs** que el otro jugador.
  - **1944** - Si un jugador tiene **3 veces más VPs** que el otro jugador.
  - **1945 o 1946** - Si un jugador tiene **2 veces más VPs** que el otro jugador.

## **19. Créditos.**

Este texto es una traducción del Manual de Skripta. Dicho manual puede descargarse en su versión original de la web de Spooky (<http://mathubert.free.fr/>).

Traducción realizada por Aldar, Hused y Rander.

La tabla de unidades navales es cortesía de Lord Spain.

Nuestro agradecimiento a la web de Punta de Lanza ([www.puntadelanza.net](http://www.puntadelanza.net)), lugar de reunión de muchos de los aficionados al War in the Pacific y de donde surgió la idea y la iniciativa de realizar esta traducción.

Durante la traducción se consultó:

- Guía Industrial Japonesa v1.04 y v1.05 de Haplo\_Patryn.
- Manual Original del *War in the Pacific – The Struggle Against Japan, 1941-45™*.
- Manual Traducido al Español del *War in the Pacific – The Struggle Against Japan, 1941-45™* (autores:??).