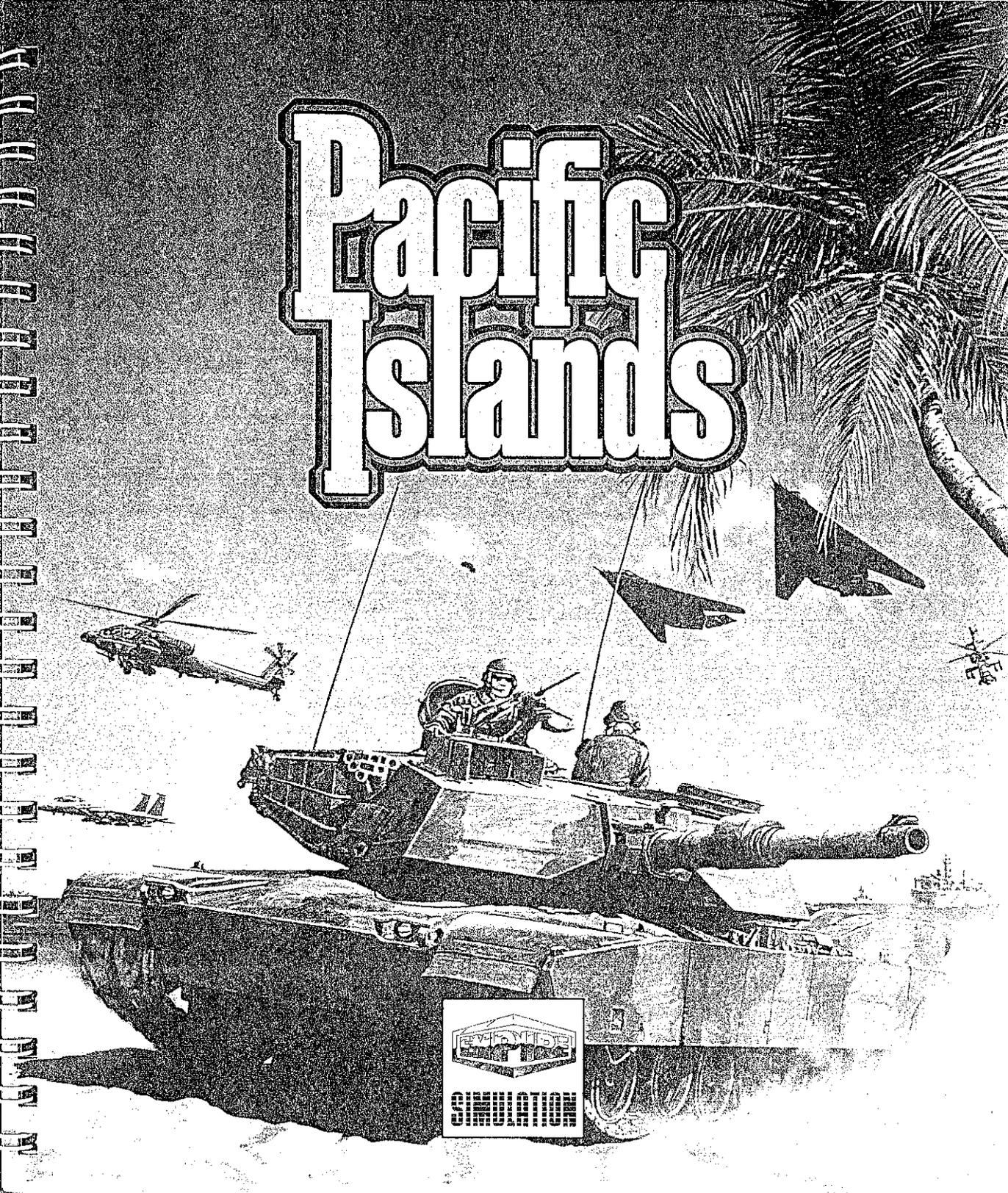


# Pacific Islands



# Pacific Islands

HISTORIA  
Y  
PROLOGO

# HISTORIA

Pacific Islands es la continuación de Team Yankee. En este juego, tú decides la fortuna de Team Pacific al intentar recapturar el pacífico atolón de Yama Yama de las manos enemigas. La disposición general de este producto es similar a la de su predecesor. Si has jugado ya con Team Yankee encontrarás bastante sencillo comenzar y sentir el control de tus pelotones de tanques. Sin embargo, encontrarás bastantes mejoras; Pacific Islands es incluso más desafiante y agradable para jugar. Si no estás familiarizado con Team Yankee, encontrarás toda la información que necesitas en este manual. Si te gusta este producto, ¿por qué no consideras jugar con su predecesor? En Pacific Islands tienes control de las cuatro unidades de tanques de Team Pacific.

Tu objetivo es recapturar todas las áreas de batalla de cada una de las cinco islas en el atolón de Yama Yama. Aunque las islas deben atacarse en un orden secuencial, tienes libertad de elegir el orden en que recuperarás cada parte de la isla. Serás responsable de la financiación de tu campaña, en la medida en que tendrás que comprar todos tus vehículos y armas. Al comienzo de cada batalla tienes la oportunidad de comprar equipo nuevo. Obtendrás fondos al comienzo de la campaña, y tu rendimiento en la batalla determinará si recibes o no más dinero. Si consigues recapturar áreas bajo el control enemigo, o logras destruir instalaciones enemigas vitales, te encontrarás sin problemas económicos. Sin embargo, si compras equipo inadecuado, o si sigues la política de disparar a todo lo que se mueva, entonces tendrás problemas financieros. Pacific Islands ofrece un original sistema de control que te permite dirigir las cuatro unidades de

tanques independientemente, y al mismo tiempo. Hay mapas de batalla con todo detalle, vistas tridimensionales del campo de batalla actualizadas en tiempo real, e informes de estado de tus vehículos, todo disponible en cualquier momento. Si jugaste a Team Yankee encontrarás que los escenarios son bastante más complejos; encontrarás con frecuencia que hay unos cuantos objetivos y subobjetivos que llevar a cabo dentro del límite de tiempo dado. Además, hay muchos nuevos tipos de objetos y edificios, que



son vitales para tu progreso por el juego. Tendrás que destruir instalaciones de comunicaciones (antenas de satélite, antenas de radio, torres de radar, etc) según las encuentres. A menos que hagas esto correcta y rápidamente, te encontrarás con que el enemigo tendrá más y más información de tu posición, y podrá enfrentarse a tu ataque con mayor fuerza. Nos gustaría subrayar que Pacific Islands no pretende ser el simulador de tanque más preciso del mercado. Después de todo, hacen falta muchos años para convertirse en un comandante de tanque verdaderamente experto, y dudamos que cualquiera de los usuarios desee emplear ese tiempo en dominar este producto! Aunque hemos intentado ser escrupulosos en ciertas áreas, para que el producto tenga un aire de autenticidad, hemos hecho concesiones en otras. Reconocemos esto, pero pensamos que en general nuestras concesiones se han hecho en favor del juego, y para poder ofrecerte el producto antes del final del siglo. Pacific Islands y Team Yankee representan en conjunto unos seis años/hombre de desarrollo. Si el resultado final ofende a los puristas, al menos sabrán que lo hemos hecho lo mejor que hemos podido.

Si pretendes conseguir buenos resultados en Pacific Islands necesitarás seguridad táctica, instinto de mando, y una buena cantidad de coraje y resistencia. Esperamos que disfrutes de este juego tanto como nosotros disfrutamos creándolo para ti.

## PROLOGO

---

*Associated Press, noticias, 23 de marzo:* "Al parecer el atolón de Yama Yama fue invadido a última hora de ayer. Se ha apuntado que la responsabilidad es de una fuerza sustancial de comunistas soviéticos, con el respaldo del gobierno norcoreano. No hay confirmación aún de la Inteligencia americana o de fuentes norcoreanas. No se conoce ningún motivo obvio para este ataque".

*Departamento de Estado, nota de prensa, 25 de marzo:* "El ataque de las fuerzas, bajo el mando de Corea del Norte, sobre el estado independiente de Yama Yama hace tres días es una violación del derecho internacional. Los Estados Unidos y el mundo libre no pueden permitir que un acto así quede sin castigo. Aunque los Estados Unidos

continúan evaluando todos los medios disponibles para resolver el conflicto pacíficamente, se están considerando opciones militares".

*Nota de prensa de las Naciones Unidas, 26 de marzo:* "De una reunión del consejo de seguridad de las Naciones Unidas que ha durado toda esta noche ha salido una resolución unánime condenando la violación territorial de un estado miembro. El consejo ve este acto con gran preocupación e insta a Corea del Norte a retirar todas las fuerzas aliadas inmediatamente. Serán aplicadas las más severas sanciones si no se lleva a cabo esta acción".

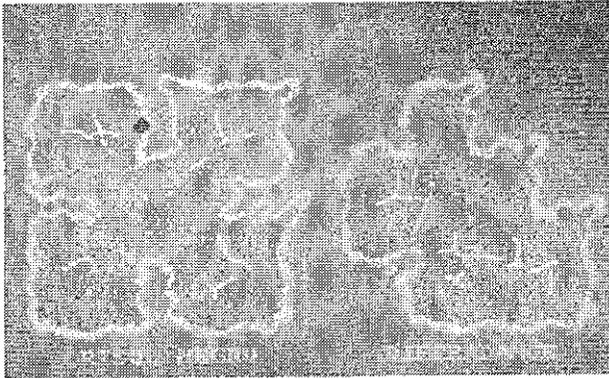
*Associated Press, noticias, 27 de marzo:* "Fuentes de inteligencia cercanas a la Casa Blanca han revelado que el atolón de Yama Yama ha sido durante años un enlace de comunicaciones para el sistema de control del Océano Pacífico. Esto ofrece un claro motivo para la invasión de fuerzas simpatizantes con P'yonyang (la capital de Corea del Norte). Parece probable que los Estados Unidos se vean forzados a una acción inmediata para evitar que el equipo de comunicación secreto caiga en manos enemigas".

*Nota de prensa del Departamento de Defensa, 28 de marzo:* "El destructor U.S.S. Charles Logan, mientras patrullaba en aguas internacionales en la zona del atolón de Yama Yama, fue atacado por cruceros norcoreanos esta mañana. Las fuerzas estadounidenses contestaron al fuego. Por el momento se desconocen los daños causados en ambos bandos".

*Nota de prensa de la Casa Blanca, 29 de marzo:* "En vista de la crisis actual en el Pacífico, y la falta de respuesta del gobierno norcoreano, el Presidente ha emitido una última petición de retirada de todas las fuerzas invasoras de Yama Yama.

*Noticias televisivas, 30 de marzo:* "Pensamos que los dos barcos de la flota Pacífico más

cercanos al atolón Yama Yama han estado sirviendo de transporte a varias unidades de tanques que volvían del Golfo Pérsico. Analistas de Inteligencia sugieren que una ofensiva con alguna de estas unidades sería muy poco convencional, pero probablemente constituiría el método más rápido de expulsar a los Norcoreanos. Se ha revelado que las instalaciones de comunicación de Yama Yama están totalmente bajo control enemigo. Es probable que cualquier acción ofensiva destruyera la mayoría de ellas".



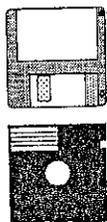
*Ordenes secretas al Capitán Sean Bannon, 31 de marzo:*  
"Mañana por la mañana, a las 09:15 horas, su unidad (Team Pacific) encabezará la primera ofensiva para retomar el atolón de Yama Yama. Llegará a la isla de Aloha y allí se le enviarán más instrucciones detalladas antes de llegar a tierra. Esta será una campaña altamente inusual. Como ya sabe, el uso de tanques para encabezar este tipo de acción no está en ningún manual militar. Estamos seriamente restringidos por la necesidad de una acción rápida. También estará al tanto de las directivas del Pentágono en relación con la financiación de este tipo de operación. Esto significa que tiene control total sobre los fondos de su equipo. Encontrará que esto pone un peso aún mayor en su responsabilidad. Todos sabemos que esta es una misión extremadamente dura. Asegúrese de que sus hombres entienden esto y de que están preparados física y mentalmente. Hemos creado una instalación de entrenamiento especialmente diseñada para usted en una isla cercana. Buena suerte".



CAPITULO 1  
Instalación

# 1 - INSTALACION

## *Cómo hacer una copia de seguridad*



Muecas de protección contra escritura

Tus discos de juego están desprotegidos, así que te recomendamos que hagas copias de trabajo del juego antes de jugar. Antes de hacer esto, asegúrate de que los discos de juego están protegidos contra escritura colocando etiquetas de protección (5,25 pulgadas) o abriendo la ventanilla de protección (3,5 pulgadas). Utiliza las copias mientras juegues (asegurándote de que no estén protegidas contra escritura, ya que durante el juego se escribe información en el disco) y utiliza los discos originales sólo para realizar más copias. Si no estás seguro de cómo copiar un disco, lee el manual de tu ordenador.

## *IBM PC y Compatibles*

Pacific Islands funcionará en cualquier PC o compatible que tenga:

- \* 550 Kb o más de memoria disponible
- \* Unidad de disco de 3,5 o 5,25 pulgadas
- \* Adaptador gráfico CGA, EGA, VGA, o Tandy 16 colores
- \* MS-DOS versión 2.0 o superior
- \* Ratón (recomendado) o joystick
- \* Una tarjeta de sonido AdLib (opcional)

Inserta tu disco de sistema operativo y espera hasta que veas el inductor A> en la pantalla. El juego funcionará mejor si reduces al mínimo la cantidad de software instalado en tu ordenador. Si tienes dificultades para cargar el juego, puede que tengas que reducir el número de ficheros en tu programa AUTOEXEC.BAT. Ahora inserta la copia del disco 1 y tecléa Pacific Islands seguido por Return (Enter o Intro). Tras unos momentos dará comienzo la secuencia de carga. Si deseas saltarla en cualquier momento pulsa espacio. Una vez terminada la secuencia de carga se te pedirá que insertes el disco 2, y aparecerá una pantalla con un fichero. Sigue las instrucciones del capítulo 3.

Pacific Islands puede instalarse en el disco duro de tu PC. Para hacer esto, introduce el disco 1 en la unidad interna (A: o B:) y tecléa las siguientes instrucciones línea por línea. Estas instrucciones crearán un directorio llamado PI en la unidad C:

```
A:  
INSTALL C:
```

Entonces sigue las instrucciones de pantalla que indicarán cuándo cambiar de disco. Para jugar, tecléa:

```
C:  
CD \PI  
PI
```

Si quieres instalarlo en una unidad distinta, cambia la C: después del comando INSTALL con la trayectoria en la cual lo quieres instalar; por ejemplo, para instalarlo en el directorio d:\games\pi, teclea:

```
INSTALL D:\GAMES
```

---

### ***Commodore Amiga***

Pacific Islands funcionará en un Amiga 500/500+/1000/2000 con un mínimo de 512 Kb de RAM y Kickstart versión 1.2 o superior. El funcionamiento mejorará si desconectas todas las unidades externas de disco y periféricos y te aseguras de que no hay ningún otro software en ejecución.

Enciende tu ordenador e inserta tu copia de Pacific Islands disco 1 en el inductor de Workbench (los usuarios de A1000 deben insertar primero el disco Kickstart). Tras unos momentos, comenzará la secuencia de carga. Si deseas detenerla en cualquier momento pulsa el botón izquierdo del ratón. Una vez terminada la secuencia de carga, deberás insertar el disco 2, y aparecerá una pantalla de un fichero. Sigue las instrucciones del capítulo 3.

Puedes instalar Pacific Islands ejecutando el programa de instalación del disco 1. El programa te pedirá el nombre de tu disco duro o la partición en la que deseas colocar el juego. Necesitarás al menos 1,5 Mb de espacio libre en tu disco duro.

---

### ***Atari ST***

Pacific Islands funcionará en cualquier Atari ST o STE con unidad de doble cara, un mínimo de 512 Kb de RAM y monitor color. Inserta tu copia del disco 1 en la unidad A y enciende el ordenador. Tras unos momentos dará comienzo la secuencia de presentación. Una vez que ésta haya terminado, deberás insertar el disco 2. Verás la pantalla de un fichero. Sigue las instrucciones del capítulo 3. Puedes instalar Pacific Islands en un disco duro ejecutando el programa INSTALL.PRG del disco 1. Utiliza la caja selectora de ficheros para elegir dónde quieres que se instale. Necesitarás al menos 1,5 Mb de espacio libre en el disco duro. Para jugar, pulsa dos veces sobre el icono PI.TOS o el icono PACIFIC.TOS para evitar la secuencia de introducción.

---

# Pacific Islands

## CAPITULO 2 Controles

# 3 - LA PANTALLA INICIAL

**CAPITULO 3 LA PANTALLA INICIAL** 3 - LA PANTALLA INICIAL Si has jugado antes a Team Yankee y controlas bien el juego, puedes pasar al capítulo 11 si quieres. Allí encontrarás detalles sobre las diferencias entre Team Yankee y Pacific Islands.

Esto te permitirá empezar a jugar a Pacific Islands sin demora. La pantalla de apertura representa un armario fichero abierto; puedes acceder a toda la información sobre tu comportamiento en batalla desde aquí. La figura 3.0 muestra una representación de esta pantalla. En la parte frontal del fichero hay tres grandes iconos. A la izquierda está el icono de ABANDONAR JUEGO. Si pulsas sobre este icono deberás confirmar si realmente quieres abandonar el juego. En el centro está el icono Pacific Islands de Idioma, que te permitirá elegir el idioma del texto del juego. El idioma que selecciones se escribirá en el disco y será utilizado la próxima vez que juegues. A la derecha está el icono PRÁCTICAR, que te permite jugar en un escenario de práctica. Este escenario te familiarizará con el control del juego, sin poner a prueba tu experiencia táctica. Te recomendamos que intentes dominar este escenario antes de lanzarte a una batalla a gran escala. Si deseas practicar, ve al capítulo 14, que detalla todo sobre este escenario de práctica.

Hay ocho ficheros disponibles en el armario, y cada uno puede contener información sobre tus campañas. Cuando comiences a jugar, tendrás el rango de Soldado raso, y el nombre por defecto en la parte izquierda de cada ficha es Sol. Bannon. En la parte derecha de cada ficha verás los caracteres #1. Esto representa la primera isla en el atolón Yama Yama. Hay cinco islas que debes recapturar si pretendes conquistar Pacific Islands.

Si deseas comenzar a jugar correctamente, debes registrarte como un nuevo jugador. Para hacer esto, sitúa el puntero sobre una de las ocho fichas y pulsa disparo. La ficha "saldrá" del fichero y podrás ver todo su contenido (ver figura 3.1) Comienza tecleando el nombre que deseas utilizar en el área de la parte superior del menú de registro. El programa añadirá automáticamente todos tus registros de combate bajo este nombre en

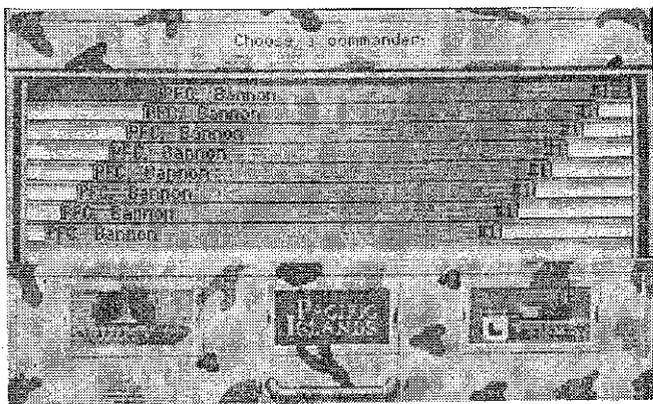


Figura 3.0 - La pantalla inicial

el fichero. Bajo tu nombre verás grabado tu porcentaje de aciertos bajo BAJAS y PERDIDAS. Estos indican el número de vehículos enemigos que has abatido y el número de tus propios vehículos que se han perdido. Al comienzo, puesto que no has pasado aún a la acción, ambos indicadores de BAJAS y PERDIDAS estarán a cero. En el centro de la ficha está el nombre de tu isla actual. En la parte inferior hay tres iconos.

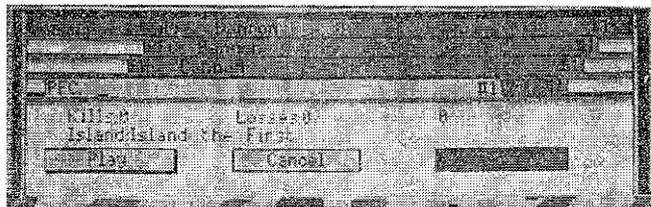
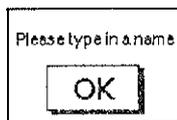


Figura 3.1  
Menú de registro del jugador



Caja de petición de registro

A la izquierda está el icono JUGAR que te lleva al juego pasando por la etapa de identificación de vehículos descrita en el siguiente capítulo. Si eliges JUGAR antes de haber introducido un nombre, aparecerá una caja de petición solicitando que lo hagas. El icono VUELVE hace que la ficha actual vuelva al fichero. El icono BORRA hace que se borre toda la información de campaña en esa ficha, por si deseas comenzar tu campaña de nuevo.

Puedes tener información de hasta ocho campañas distintas almacenadas en el fichero. Toda la información de campañas se escribe automáticamente en el fichero al final de cada escenario terminado correctamente. Sólo puedes jugar un escenario en un momento como uno de los personajes del fichero. Una vez que la batalla ha terminado, ganes o pierdas, volverás a la pantalla de fichero. Si lograste la victoria, tu ficha tendrá tus logros añadidos, y podrás pasar a la siguiente batalla. Si no lo conseguiste, entonces la información de tu última batalla estará borrada, y podrás empezar donde lo dejaste sin penalización. Hay cinco islas distintas en la campaña de Team Pacific. Si consigues recuperar la primera isla, asegurando todas sus áreas de batalla, serás recompensado con un ascenso al rango de Cabo. Entonces podrás pasar a la siguiente isla. La habilidad táctica será más compleja y exigente. Tendrás que recapturar las cinco islas para realizar con éxito tu misión. ¡La victoria en Pacific Islands no va a ser sencilla!



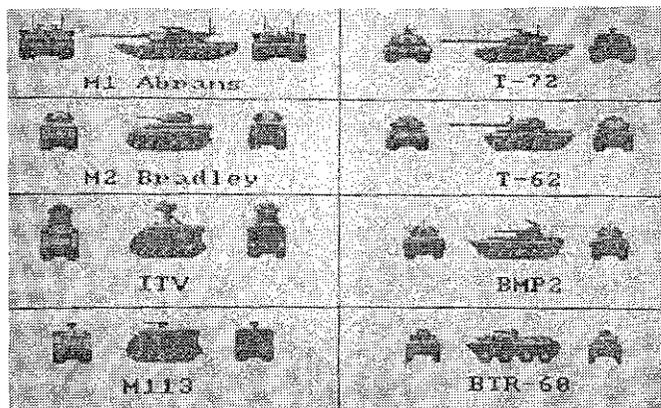
CAPITULO 4  
Pantalla de identificación  
de vehículos

# 4 - PANTALLA DE IDENTIFICACION DE VEHICULOS

---

Si estás jugando el juego completo y no el escenario de práctica, debes superar una prueba de identificación de vehículos antes de que se te permita comenzar. La pantalla muestra el perfil de un vehículo americano o enemigo desde doce direcciones diferentes, con una vista giratoria del mismo vehículo en el centro de la pantalla. Debes identificar el vehículo pulsando sobre su nombre en la parte derecha de la pantalla. Se te mostrarán tres pantallas sucesivas con los perfiles de tres vehículos distintos, y debes identificar los tres correctamente para seguir. Sólo se te pedirá que identifiques vehículos al comienzo de cada sesión de juego una vez que hayas encendido tu ordenador.

En el fragor de la batalla es imperativo que puedas diferenciar de un vistazo un M113 y un BMP-2, sencillamente porque si disparas al que no es estarás matando a alguien de tu bando! Si estudias la sección del manual de tipos de vehículos (capítulo 12) recibirás toda la información que necesitas para la identificar vehículos.



# Pacific Islands

## CAPITULO 5

### Pantalla de selección de batalla

# 5 - PANTALLA DE SELECCION DE BATALLA

Una vez que hayas superado la identificación de vehículos verás un mapa de la isla actual en la pantalla de selección de batalla. Este mapa muestra todas las características principales del terreno de la isla, con todas las carreteras y pueblos de importancia estratégica. Al comienzo de tu ofensiva verás unas rejillas de cuadrados de dos colores superpuestas en el mapa. Los cuadros rojos representan áreas de batalla; estos son los lugares donde tendrán lugar las escenas de batalla. Tu ofensiva en la isla tendrá éxito cuando hayas conseguido dominar todas las áreas de batalla de la misma. Los cuadros azules representan áreas de batalla. Mira la figura 5.0.

El cuadrado azul parpadeante representa tu posición de comienzo. Para mover debes colocar el cursor sobre un cuadro adyacente y pulsar el disparo (sólo puedes mover directamente arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, donde sea posible).

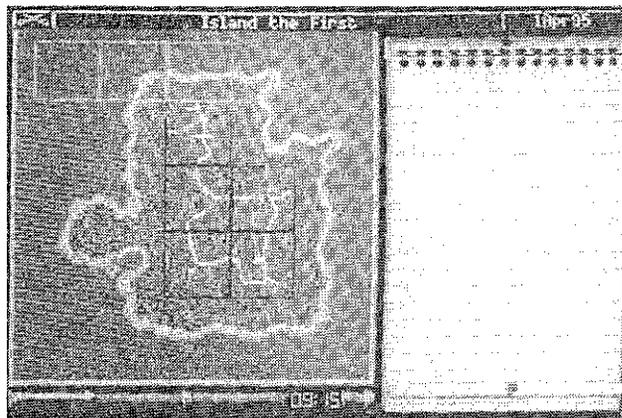


Figura 5.0  
Pantalla de selección de batalla

Cuando llegues a un cuadro rojo y pulses fuego iniciarás tu ataque en esa área de batalla y pasarás a la siguiente parte del juego. La dirección desde la que llegues determinará la posición de comienzo de tus unidades de tanques en el área de batalla. Si vences en el enfrentamiento, cuando elijas continuar tu ofensiva verás que el área de batalla en la que saliste victorioso es ahora amarilla. Puedes entonces moverte desde ahí a cualquier cuadro adyacente (azul o amarillo) hasta que elijas otra área de batalla roja.

Cuando todas las áreas de batalla de la isla hayan sido retomadas pasarás a la siguiente isla. Si no vences en la batalla, sencillamente volverás a tu posición anterior del mapa. No sufrirás ninguna penalización y podrás intentarlo de nuevo.

Según avanza el juego, verás que tienes más de una opción en el orden en que puedes atacar las distintas áreas de batalla, o la dirección desde la cual lanzar tu ataque. Tendrás que tomar decisiones en función de la información que hayas obtenido, y la importancia de destruir las instalaciones de comunicaciones rápidamente.



## CAPITULO 6

Pantalla de compra de  
vehículos y munición

# 6 - PANTALLA DE COMPRA DE VEHICULOS Y MUNICION

Al comienzo de tu ofensiva hay una cantidad de dinero (55 millones de dólares) disponible para la financiación de tu campaña. Estos fondos están completamente bajo tu control, y se te permitirá continuar indefinidamente hasta que obtengas una victoria total y retomes el atolón de Yama Yama en su totalidad, o te quedes sin dinero. No se te permite estar en números rojos, así que asegúrate de no desplifarrar mucho en tus compras. Si vences en la batalla, o si destruyes ciertas instalaciones clave, habrá más dinero para tu cuenta.

Pero se te quitará dinero por cualquier "daño colateral" que causes durante tus misiones, y tendrás que pagar para reponer vehículos dañados o destruidos, y munición utilizada, durante tu campaña. La primera vez que llegues a la pantalla de compra (ver figura 6.0) se te preguntará si deseas hacer una adquisición "estándar". Si contestas SI, las cuatro unidades de Team Pacific estarán listas inmediatamente para permitirte continuar rápidamente hacia tu primera batalla. La unidad 1 tendrá dos tanques M1 Abrams y dos VTM. Las unidades 2 y 3 tendrán cuatro M1 Abrams cada una. La unidad 4 tendrán dos M2 Bradley y dos M113 (mira el capítulo 12 para más detalles sobre estos vehículos). Las cuatro unidades estarán cargadas de municiones. Puedes entonces seguir

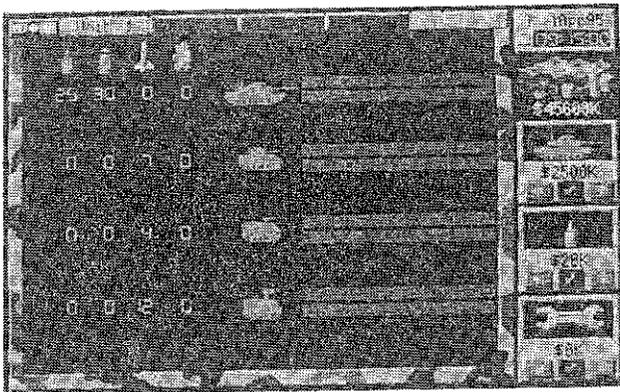
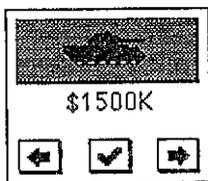


Figura 6.0  
Pantalla de compra de  
vehículos y munición

con la siguiente etapa del juego pulsando sobre el icono de la esquina superior izquierda de la pantalla.

Si no quieres realizar la selección estándar, podrás (con restricciones económicas) seleccionar cualquier vehículo y munición que quieras para tus cuatro unidades. Cada unidad puede tener hasta cuatro vehículos, dando un total de dieciséis como el número máximo de vehículos en Team Pacific. Sin embargo, siempre comienzas sin vehículos. En la parte superior de la pantalla están los nombres de cada unidad. La unidad sombreada en amarillo es la mostrada en la parte principal de la pantalla. Si quieres ver una unidad distinta, pulsa sobre el nombre de esa unidad. La suma de dinero total de tu cuenta se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. Esta se reducirá



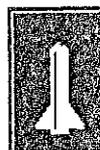
Compra de vehículos



ATAE



SABOT



TOC



HUMO

automáticamente cuando hagas cualquier compra. Hay tres iconos principales en la parte derecha de esta pantalla: El icono superior es el icono de comprar vehículo que te permite comprar los vehículos para tu equipo. pulsa sobre las flechas de la parte inferior de este icono para revisar la selección de vehículos disponibles. Hay cuatro tipos de vehículos posibles: el primero de los tanques, el M1 Abrams, el todo terreno M2 Bradley, el transporte blindado de personal M113 y el transporte de misiles TOC VTM (mira el capítulo 12 para más detalles sobre estos vehículos). Bajo cada vehículo verás su precio de compra. Encontrarás que hay también versiones subestándar de cada vehículo disponibles a un precio inferior. Estos podrían ser útiles si tienes dificultades financieras, pero debes saber que estos vehículos no funcionarán tan bien como sus equivalentes completos en plena batalla. Cuando hayas decidido cómo deseas equipar tu unidad, pulsa sobre la confirmación en la parte inferior del icono para comprar el vehículo mostrado. Puedes elegir hasta cuatro vehículos para cada una de tus unidades, siempre que tengas dinero para pagar. Ten en cuenta que una vez que hayas realizado la compra no podrás cambiar de idea, así que asegúrate de que sabes exactamente lo que quieres.

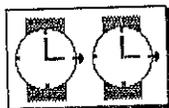
Ahora puedes equipar tus vehículos con armas utilizando el icono central, icono de comprar armas. Utiliza las flechas bajo este icono del mismo modo que antes para revisar la selección de armamento disponible, y utiliza la confirmación para realizar una compra. Hay cuatro tipos distintos de munición disponibles: misiles ATAE, SABOT, TOC y HUMO (consulta el glosario para más información sobre estas armas). Cada vehículo puede llevar sólo ciertos tipos de misiles, así que cuando realices una compra el programa distribuirá automáticamente las armas entre los vehículos según se pueda (consulta el capítulo 12 para obtener información sobre qué tipos de misil puede llevar cada vehículo). No podrás comprar armas no válidas, o más armas de las que tus vehículos puedan llevar. Puesto que algunos vehículos pueden llevar muchas armas (por ejemplo, un M1 puede estar armado con hasta 30 misiles SABOT), encontrarás grupos de diez misiles, para que no tengas que comprar todo individualmente. No puedes comprar armas por sí solas; sólo pueden comprarse para vehículos que hayas adquirido anteriormente. El icono inferior de la parte derecha es el icono de extras. Hay tres opciones disponibles pulsando en las flechas. La opción de reparación te permite reparar vehículos dañados en la batalla, o reparar vehículos subestándar. Cada pulsación reparará un porcentaje de los daños de los vehículos de la unidad mostrada (por el coste mostrado bajo el icono). Cuando la barra inferior derecha de un



Reparacion



Moral



Tiempo

vehículo llega al borde de la parte principal de la pantalla está totalmente reparado. El icono moral te permite mejorar la moral de la tripulación de tus vehículos ofreciéndoles descanso y esparcimiento. La moral de la tripulación de cualquier vehículo está representada por la barra superior a la derecha del vehículo en la parte principal de la pantalla.

Ten en cuenta que incrementar daños y moral no sólo cuesta dinero, sino que además lleva tiempo. Tendrás que tener esto presente, porque ese tiempo extra permitirá al enemigo reagruparse y contrarrestar tu ataque con más fuerzas. La opción de tiempo te permite incrementar el tiempo en pasos de una hora. Esto te permite decidir el momento de tu ataque. El uso principal que puede hacerse de esta posibilidad es cuando no se desea atacar de noche (no hay luz entre las 11 pm y las 4 am). Deberías asegurarte de haber comprado vehículos Y armas para TODAS las unidades deseadas en tu equipo antes de pasar a la siguiente pantalla. No podrás cambiar vehículos elegidos previamente. Cuando estés satisfecho con las selecciones realizadas, puedes pasar a la pantalla de resumen pulsando sobre el icono de la esquina superior izquierda de la pantalla.



CAPITULO 7  
La pantalla de instrucciones

# 7 - LA PANTALLA DE INSTRUCCIONES

La pantalla de instrucciones, figura 7.0, presenta todas las instrucciones de información de Inteligencia y órdenes para tu siguiente escenario, y también te permite preparar bombardeos de artillería donde sea posible.

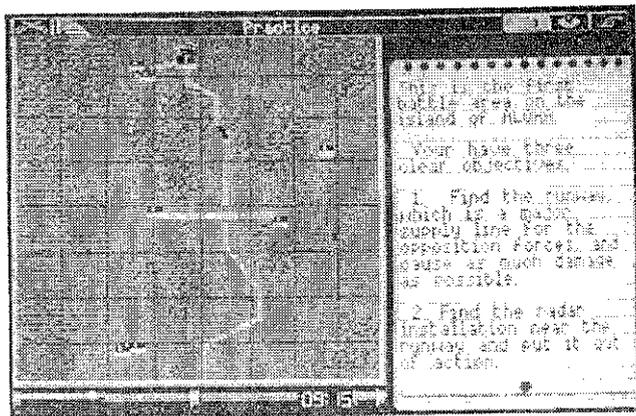


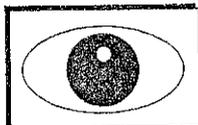
Figura 7.0 - Pantalla de instrucciones inicial



Icono de espadas cruzadas



Icono de libro de notas



Icono de información

En la parte central de la pantalla, a la izquierda, verás un mapa completo del área del campo de batalla. Muestra todos los accidentes principales del terreno: bosques, carreteras, ríos y pueblos. También muestra la disposición de tus fuerzas al comienzo de la batalla. Cada unidad de Team Pacific está representada por una bandera americana. A la derecha del mapa hay un libro de notas que detalla toda la información importante que tienes disponible antes de la batalla. Puedes moverte por este libro pulsando sobre las flechas de las partes superior e inferior de cada página, donde sea posible. Nada te prohíbe leer el libro de notas cuantas veces quieras. Bajo el mapa verás el tiempo de comienzo de la batalla en una pantalla de cristal líquido. El icono de espadas cruzadas te lleva a la batalla. Una vez que hayas pulsado sobre este icono deberás confirmar que realmente quieres ir a la batalla. ¡Asegúrate de que estás preparado! El icono de libro de notas reactiva el libro de notas si has activado antes uno de los dos iconos siguientes. Este contiene tu resumen basado en toda la información disponible antes de tu conformidad. El icono ojo (o información) es una posibilidad especial que te permite obtener más información del mapa.

Cuando estés en modo información coloca tu puntero sobre el mapa, y verás que cambia su forma a un cursor. Si pulsas sobre cualquier punto verás que aparece una caja parpadeante en el mapa. Esta caja aparece en el punto más cercano de interés especial en relación a la posición de tu cursor. El bloc mostrará entonces la información de esa posición del mapa. Descubrirás hechos importantes en relación con la topografía local cuando uses esta característica. Alternativamente, ahora que estás en modo información, puedes mirar todos los puntos especiales de interés pulsando arriba o abajo mediante el bloc. Cuando llegues a una página nueva, el nuevo punto de interés parpadeará en el mapa.



Icono de cañón



Figura 7.1  
Artillería

El icono de cañón te permite fijar barreras de artillería o sembrar campos de minas antes de la batalla. No puedes acceder a la artillería o minas durante la batalla. A veces se te permitirá crear varias barreras separadas de AE<sub>1</sub> (Altamente Explosivo), MCMPPD (Munición Convencional Mejorada de Doble Propósito) y escudos HUMO, o sembrar minas sobre un área de 400x400 m. La disponibilidad de la artillería dependerá de la situación en que estés; algunas batallas no te permiten artillería o minas. Los detalles precisos de cada barrera que fijes para la batalla pueden variarse en las superposiciones que aparecen en el bloc.

Pulsando cualquiera de las dos flechas cercanas al reloj en la artillería, figura 7.1, puedes alterar la hora de comienzo de una barrera particular (esto no es relevante en el caso de las minas). Si pulsas

sobre la cruz roja cualquier barrera activa se detendrá.

La situación de una barrera en particular se muestra con un cuadro amarillo en el mapa. Esta situación puede cambiarse moviendo el cursor sobre el mapa y pulsando en la posición deseada. Para más información sobre los tipos de artillería disponibles, lee el glosario en el capítulo 13.

# Pacific Islands

## CAPITULO 8 Las pantallas de juego

# 8 - LAS PANTALLAS DE JUEGO

Tienes acceso a 16 vehículos en Team Pacific, y deberás ser bastante eficiente para manejarlos todos. Bien en modo cuadrante, cuando todos tus pelotones pueden controlarse de una vez, o en modo de pantalla completa, cuando la pantalla se centra en un solo pelotón, tienes la flexibilidad de mostrar bien un mapa de vista superior del área circundante, una vista 3-D simulada del campo de batalla, o una pantalla de estado que muestra el comportamiento de todos los vehículos del pelotón. Independiente del modo de pantalla que elijas durante la batalla, hay una columna de información constante a la derecha de la pantalla.

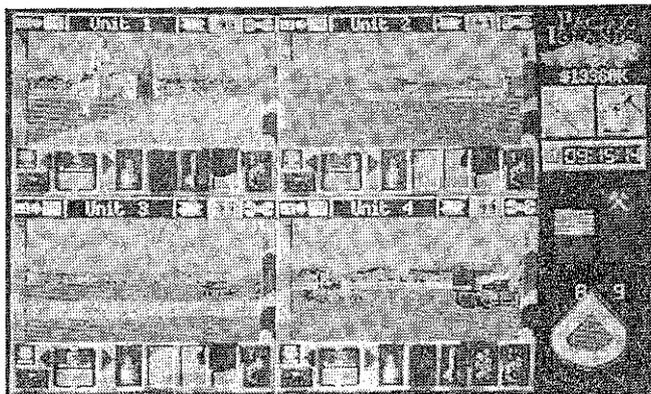


Figura 8.0  
Pantalla de modo cuadrante



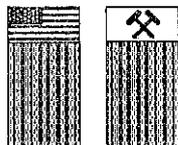
Icono de Abandonar juego



Icono de Pausa



Tiempo

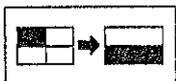


Histogramas de fuerza

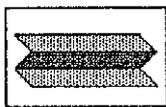
Justo bajo el logotipo de Pacific Islands verás el estado actual de tu balance bancario, que se actualizará tan pronto como cambie durante el juego. Debajo hay una bandera blanca, o icono de ABANDONAR el juego, que te permite salir de la batalla. Deberás confirmar esta decisión antes de salir. A la derecha esté el icono de PAUSA del juego, que te permite tomar un respiro durante el juego. Bajo esto, encontrarás la pantalla de TIEMPO, que indica horas, minutos y segundos en un reloj de 24 horas. Deberías vigilarlo para prever ataques de artillería o cuando el escenario tiene una fecha límite. Bajo el reloj hay dos barras de FUERZA coronadas por las banderas americana y enemiga. Estas muestran las fuerzas relativas de los dos lados, calculadas de acuerdo a factores de moral y víctimas. En la parte inferior de esta columna verás tu RANGO mostrado de forma gráfica. A lo largo de la parte inferior de la pantalla hay una línea de texto que mostrará cualquier información de importancia vital. Se te informará de próximos ataques de artillería, víctimas en tu equipo o aciertos en caballería enemiga.

## MODO CUADRANTE

Cuando entras inicialmente al juego estarás en modo cuadrante, donde la parte activa de la pantalla está dividida en cuatro secciones, cada una con un pelotón de Team Pacific. La fila superior de iconos en cada cuadrante te permite alterar lo que se ve en la pantalla. El icono de la izquierda ampliará la vista de ese



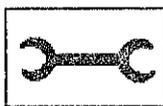
Icono de ampliar vista



Icono de mapa



Icono de vista 3-D



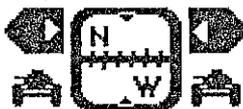
Icono de vista de estado



Icono de parada total



Icono de ampliación



Icono de giro y brújula

pelotón para que ocupe la mayoría de la pantalla. Este modo de pantalla completa te ofrecerá posibilidades extra, pero no podrás ver toda la acción. En el centro aparece el nombre del pelotón. A la derecha hay tres iconos. El icono de mapa cambia la vista a un cuadrante de mapa con una vista plana del campo de batalla. El icono vista 3-D cambia la vista a una simulación 3-D del campo de batalla. El icono estado cambia la vista a una pantalla que detalla el estado de todos los vehículos de esa unidad. El icono correspondiente a la vista actual está sombreado en amarillo. El capítulo 2 detalla cómo acceder a los distintos modos utilizando el teclado. Al principio del juego cada cuadrante muestra una vista de 3-D simulada del campo de batalla, ver figura 8.0.

## CUADRANTE DE VISTA 3-D

Cuando se muestra una vista tridimensional del campo de batalla, en la parte inferior de la pantalla verás los siguientes iconos:

A la izquierda hay dos iconos, uno sobre el otro. El icono rojo parada total te permite detener el movimiento de tu unidad. Funciona como un conmutador, de modo que cuando pulses sobre él de nuevo tu unidad continuará moviéndose a su velocidad anterior. Cuando comiences el juego estarás parado. Sólo podrás fijar tu rumbo y velocidad utilizando las vistas de mapa, no las 3-D.

El icono de zoom ampliará la vista de la pantalla en un factor de 6. Este icono cambia entre ampliado y no ampliado. A la derecha de estos dos iconos hay dos flechas rojas que forman un icono de giro y brújula, permitiendo al jugador girar la vista a un lado u otro hasta 360 grados. Esto equivale a girar la torreta. **NO SE PUEDE CAMBIAR LA DIRECCION EN QUE VIAJAS.** Entre las dos flechas hay dos brújulas: la superior (roja) muestra la dirección en que estás mirando; la inferior (verde) muestra la dirección en que el vehículo está mirando. Si pulsas sobre la parte central de la brújula tu vista pasará a ser la misma que la dirección en que viajas. Atajo útil para usuarios de ratón: si el jugador pulsa el botón DERECHO mientras el puntero está en la vista 3-D, la vista rotará a una velocidad relativa a la distancia del puntero del centro de la vista (cuanto más lejos esté el puntero del centro, más rápida la rotación). A la derecha de las brújulas hay cinco iconos que representan los distintos tipos de armamento disponible para la unidad. Pulsar sobre cualquiera de estos es equivalente a dar la orden al cargador para que cargue una munición específica. Cuando se selecciona la carga el icono se pulsa (como un botón) y cuando está cargada, se ilumina.



ATAE



SABOT



TOC



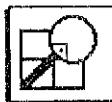
HUMO



Ametralladora



Icono de ampliar



Icono de reducir

También oírás una señal cuando el arma esté disponible para disparar. Los tiempos de carga de armas reflejan con precisión el tiempo que lleva a un vehículo rearmarse en batalla. Mira el capítulo 12 para más detalles. Una vez que un arma está totalmente cargada, el puntero se convierte en un punto de mira cuando se mueve por la pantalla 3-D. Pulsar en un punto en particular del paisaje hace que la carga se apunte hacia allí (con algunos factores de imprecisión predeterminados). Los cinco tipos de armas disponibles, de izquierda a derecha, son:

**ATAE** - una munición antitanque altamente explosiva (ver glosario).

**SABOT** - una carga de tungsteno antiblindaje (ver glosario).

**TOC** - un misil antitanque de gran alcance (ver glosario; este misil sólo puede dispararse cuando el vehículo está PARADO).

**HUMO** - una granada de humo que dificulta la visión enemiga (ver glosario).

**AMETRALLADORA** - siempre está disponible para el jugador y tiene un número 'infinito' de balas (ver glosario).

Casi ningún pelotón tendrá todos los tipos de armas disponibles (por ejemplo, el Tanque M1 no lleva misiles TOC). Si un arma no está disponible ese icono no se mostrará. Cuando el pelotón no tenga más munición cargada de un tipo en particular, habrá un retardo antes de que sea posible utilizarla de nuevo, de acuerdo con los tiempos de recarga de las armas. Todas estas pantallas funcionan en modo multitarea. Esto significa, por ejemplo, que mientras estás esperando a que un pelotón cargue armamento, puedes hacer lo que quieras con cualquier otro pelotón.

## CUADRANTE DE MAPA

La pantalla de cuadrante de mapa mostrada en la figura 8.1 te permite alterar el movimiento y formación de cualquier pelotón. La totalidad del mapa puede verse de una vez, o puedes ampliar una porción del campo de batalla utilizando los iconos de la derecha del mapa. Todos los accidentes importantes del terreno aparecen en el mapa: las carreteras son gris claro, los ríos azules, los bosques son agrupaciones de tonos verdes, y los edificios están marcados como cajas blancas y rojas. Hay dos iconos de zoom representados por lupas. Pulsando sobre el icono de zoom superior aumenta la resolución del mapa. Pulsando sobre el icono de zoom inferior disminuye el mapa. Hay siete niveles de ampliación. En el nivel más bajo se muestra la anchura total del campo de batalla (4 millas). En el nivel más alto el ancho del mapa

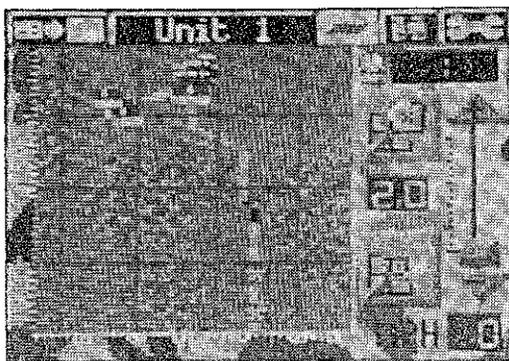


Figura 8.1  
Pantalla cuadrante de mapa



Ancho del mapa

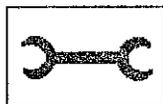


MPH

Barra deslizable



Icono de TPL



Icono de vista de estado

mostrado es de 0,2 millas. El ancho total del mapa en millas se muestra entre los dos iconos de zoom.

Si tienes ratón y no estás viendo el campo de batalla en su totalidad, puedes desplazar el mapa en cualquier dirección situando el puntero sobre el mapa y pulsando el botón derecho del ratón. El mapa se desplazará con una dirección y velocidad relativas a la posición del cursor respecto del centro del mapa. Para mover tu pelotón debes dar información acerca del destino elegido y la velocidad.

Coloca el puntero sobre el mapa en el lugar deseado y pulsa fuego. Un cursor en forma de cruz quedará en la pantalla para marcar el punto de destino. Ahora ve a la barra deslizable y fija la velocidad prevista de viaje. Puedes hacer esto pulsando sobre las flechas de arriba o abajo de la barra deslizable para incrementar o decrementar la velocidad del pelotón respectivamente, o moviendo el puntero a la velocidad deseada. La velocidad actual se muestra, en millas por hora, bajo la flecha inferior de la barra deslizable. El tiempo previsto de llegada, o TPL, al destino actual está colocado en la parte superior derecha del cuadrante de mapa. Sólo se permite un destino para un pelotón en un momento dado, y este destino puede alterarse en cualquier momento, se haya alcanzado o no el destino anterior. La velocidad máxima de cualquiera de tus vehículos de 50 millas por hora. La velocidad máxima que podrás alcanzar dependerá del tipo de terreno por el que viajes. El tipo más rápido de terreno es la carretera, seguido por campo a través, bosque y río, que es el tipo de terreno más lento. Si deseas viajar del modo más rápido posible, trata de encontrar una carretera que se adapte a tus necesidades.

## CUADRANTE DE ESTADO

Al cuadrante de estado se accede pulsando sobre el icono de estado. Aparecerán en pantalla todos los vehículos de la unidad (se supone que ya debes ser capaz de reconocer e identificar el perfil de todos tus vehículos). A la derecha de cada vehículo hay dos barras. La barra superior representa la moral del personal del vehículo. La moral mejora cuando el vehículo logra acertar a un tanque enemigo, y baja cuando el pelotón recibe disparos, o hay pérdidas en el lado americano. La barra inferior representa la eficiencia del vehículo y su personal. La eficiencia baja cuando el

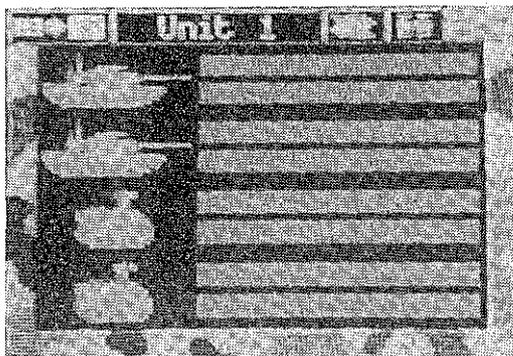
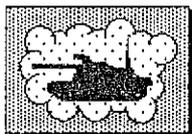


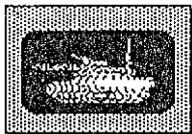
Figura 8.2  
Pantalla de cuadrante  
de estado



Icono de expandir vista



Icono de humo de motor



Icono de visión Infrarroja

vehículo ha sufrido algún daño por fuego enemigo. Los valores de moral y eficiencia afectan a la habilidad de tu pelotón para atacar al enemigo rápidamente y con precisión cuando se da una orden de disparar. Si un vehículo está dañado gravemente se volverá rojo en la pantalla de estado. Ese vehículo y el personal que quede se quedarán atrás cuando el pelotón se mueva. Si todos los vehículos de un pelotón están destruidos, ese pelotón queda inactivo, y se mostrará la pantalla de estado roja. Mira la figura 8.2. Puedes también

hacer que la vista de cuadrante de una unidad destruida muestre el mapa del campo de batalla.

## MODO DE PANTALLA COMPLETA

Puedes ampliar la vista de una unidad pulsando sobre el icono superior izquierdo de cualquiera de los cuadrantes. Esto te llevará a un modo de pantalla completa para ese pelotón. Mira la figura 8.3. La fila superior de iconos de este modo es idéntica en funciones a las del modo cuadrante. La única diferencia que verás es que aparecen los nombres de todas las unidades con el nombre del pelotón actual en amarillo. Si pulsas sobre el nombre de otra unidad la pantalla cambiará a una vista de pantalla completa para esa unidad.

## VISTA 3-D DE PANTALLA COMPLETA

Este tipo de vista es idéntico a la vista 3-D en cuadrante, salvo que ocupa toda la pantalla y hay funciones adicionales disponibles. El panel de control bajo la vista tiene los siguientes iconos:

**Icono de humo de motor:** pulsando sobre este icono harás que tu pelotón produzca humo de motor. Esto resultará muy útil para confundir a tu enemigo si te encuentras acorralado en una esquina. Si siempre acabas destruido por el enemigo, prueba a utilizar el humo de motor con más frecuencia.

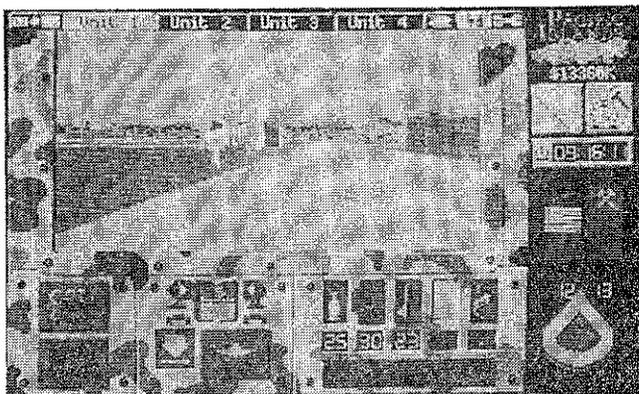
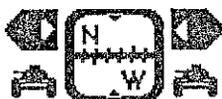


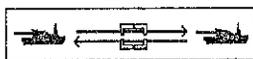
Figura 8.3  
Modo de pantalla completa



Icono de giro y brújula



Icono de zoom



Icono de medida láser

**Icono de visión infrarroja (o térmica):** este sistema es vital para ver lo que ocurre en la oscuridad, o cuando las fuerzas enemigas están cubiertas por humo. Cualquier cosa que produzca calor puede verse utilizando una mira térmica. Pronto te acostumbrarás a identificar vehículos por su imagen térmica. Esta posibilidad es muy útil para identificar vehículos camuflados al borde de los bosques. La imagen térmica generada en un tanque moderno es verde, no roja.

**Icono de giro y brújula:** funcionan igual que en la vista de cuadrante, y el atajo del ratón puede utilizarse del mismo modo.

**Parada total:** esto te permite parar totalmente de forma rápida. Encontrarás esto muy útil si encuentras de pronto un objetivo y necesitas más precisión, o si quieres utilizar misiles TOC.

**Icono de zoom:** al acceder a este icono, la parte central de la pantalla se amplía en un factor 6. Encontrarás que el zoom es esencial para distinguir vehículos que estén a más de 500 m. Dado que el alcance de algunas de tus armas (y del enemigo) es de más de 2 Km, utilizar el zoom puede salvar al Team Pacific de la destrucción. Ten en cuenta que si giras tu vista cuando estás en modo zoom, la velocidad de rotación es menor que en el modo de vista normal.

**Iconos de armas:** estos iconos funcionan de forma similar a los iconos de armas de cuadrante. La única diferencia es que el número de misiles que quedan de cada tipo aparece bajo cada icono. Si tienes más de cien misiles de un tipo en particular en tu unidad, el número mostrado será noventa y nueve.

**Icono de medida láser:** bajo las pantallas de armas encontrarás el medidor láser, que se ilumina en rojo cuando se utiliza. El medidor quedará fijo en un objetivo reflectante (como un vehículo blindado) si el cursor de fuego se sitúa directamente sobre el objeto. Sabrás que el sistema ha quedado fijado cuando la forma del cursor cambie a un rectángulo. Sin embargo, el medidor de distancia no se mantendrá fijo permanentemente sobre un blanco móvil; así que es más fácil de utilizar en un blanco estacionario cuando tú estás parado. Recuerda, sin embargo,

que cuando estás parado ofreces un blanco más fácil a tu oponente. Aunque el uso del medidor incrementa tu precisión de tiro, no ofrece un porcentaje de aciertos del 100%. Pulsar sobre este icono activará y desactivará el medidor.

## VISTA DE MAPA DE PANTALLA COMPLETA

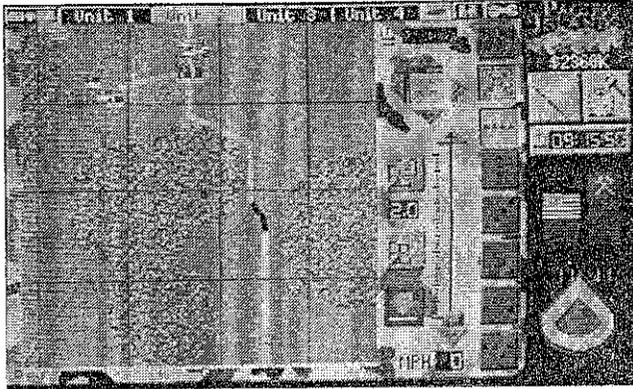


Figura 8.4  
Vista de mapa en pantalla completa

El mapa de pantalla completa para una unidad en particular tiene todas las posibilidades de la vista de cuadrante, como se dijo antes, con algún elemento adicional. Mira la figura 8.4. En el mapa mismo verás que las banderas relativas a cada pelotón de Team Pacific tienen un número. Estos indican el número de pelotón de esa unidad. Los iconos extra de la derecha del mapa son:

**Icono de desplazamiento:** las cuatro flechas bajo el TPL te permiten desplazar el mapa en cualquiera de las cuatro direcciones. El atajo de utilizar el botón derecho del ratón también funciona. Si pulsas sobre la región del centro de las flechas, el mapa se centrará automáticamente en la posición de tu pelotón, y si te estás moviendo, el mapa se moverá para mantener a tu unidad en el centro de la pantalla.

**Icono de parada total:** este icono rojo, abajo y a la izquierda de la barra de desplazamiento, hace que tu pelotón se detenga.

**Icono de formación ancha:** aumenta el espacio entre vehículos de tu pelotón a 100 metros. Puede que desees aumentar el espaciado de tu formación si viajas en línea por un hueco estrecho entre bosques. Si sois localizados mientras vais por el hueco, tendréis más tiempo de reaccionar.

**Icono de formación estrecha:** reduce el espacio entre vehículos del pelotón a 50 metros.

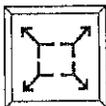
Los seis iconos inferiores de la columna vertical de la izquierda de la pantalla te permiten cambiar el tipo de formación de los vehículos de tu pelotón:



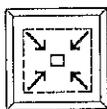
Icono de desplazamiento



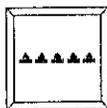
Icono de parada total



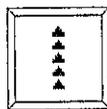
Icono de formación ancha



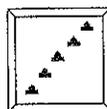
Icono de formación estrecha



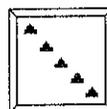
Icono de formación en línea



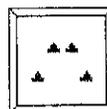
Icono de formación en columna



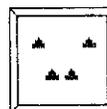
Icono de formación en escalón derecha



Icono de formación en escalón izquierda



Icono de formación en cuña



Icono de formación en uve

En **línea** coloca a los vehículos en una línea perpendicular a tu dirección de viaje.

**Columna** coloca a los vehículos en una línea en la dirección de viaje.

**Escalón derecha** coloca a los vehículos en una línea diagonal de izquierda a derecha según tu dirección de viaje.

**Escalón izquierda** coloca a los vehículos en una línea diagonal de derecha a izquierda según tu dirección de viaje.

**Cuña** coloca a tus vehículos en formación de cuña.

**Uve** coloca a tus vehículos en formación de uve.

La elección del tipo de formación hará variar tu exposición al fuego enemigo de acuerdo con tu situación relativa.

---

## VISTA DE ESTADO EN PANTALLA COMPLETA

Como en la vista de estado de cuadrante, se muestran la moral y eficiencia de cada vehículo de un pelotón. La información extra ofrecida en esta pantalla es el número de armas disponibles para cada vehículo en tu pelotón. Todos los vehículos en Team Pacific están armados con un número 'infinito' de balas de ametralladora. Los daños de los vehículos se muestran en rojo.

# Pacific Islands

## CAPITULO 9 Pantalla final

## 9 - PANTALLA FINAL

---

CAPITULO 9 Pantalla final 9 - PANTALLA FINAL Una batalla puede terminar por varias razones. Puedes haber ganado por haber llegado a un lugar deseado, mantener una posición defensiva durante suficiente tiempo, o destruir la mayoría de las posiciones atacantes enemigas. Puedes haber perdido porque no has ganado una posición de ataque deseada, mantenido una posición defensiva durante suficiente tiempo, o has perdido muchos de los vehículos de Team Pacific. En general, si no logras tus objetivos dentro de cuarenta minutos de juego, perderás la batalla. Si completas todos los objetivos de la misión indicados en las instrucciones deberías salir victorioso, si no, ciertamente habrás sido derrotado.

Al llegar al final del escenario se te indicará el resultado en la línea de texto inferior de la pantalla de juego. Entonces tienes la opción de pulsar sobre esta línea para ver la pantalla final o salir del juego utilizando el icono de bandera blanca. La razón por la que hemos colocado esta opción es por si, habiendo SUPERADO un escenario, has perdido tantos vehículos o gastado tanto dinero que prefieres reintentar de nuevo ese escenario. Si superas un escenario y eliges pasar a la pantalla final, toda tu información del juego se escribirá en el disco para el comienzo del siguiente escenario. Puedes revisar el estado de todos tus pelotones antes de decidir si das por superado el escenario y actualizas tu fichero de juego. En este caso no podrás repetir la batalla de nuevo utilizando el mismo fichero de jugador. Si NO has superado el escenario, tendrás que volver a jugar el escenario y no se escribirá ninguna información en el disco de juego.

Si pasas a la siguiente pantalla, recibirás un resumen de tus resultados en la batalla. Una vez que hayas observado los comentarios de esta pantalla pulsa fuego para volver a la pantalla de fichero inicial. Podrás continuar el juego como antes.

# Pacific Islands

## CAPITULO 10 Cómo jugar a Pacific Islands

# 10 - COMO JUGAR A PACIFIC ISLANDS

---

## *ESTRATEGIA*

Antes de lanzarte a un escenario es mejor utilizar la información de la pantalla Inicial para decidir la estrategia que seguirás en la próxima batalla. Bastante a menudo deberás colocar tus vehículos o realizar alguna acción muy rápidamente al principio del escenario (particularmente, si es un escenario defensivo). Mediante la práctica, llegarás a conocer el poder de ataque de Team Pacific, así como el del enemigo. Esto te permitirá tomar decisiones más apropiadas sobre qué vehículos comprar al comienzo de cada escenario. La Información del capítulo 12 sobre los tipos de vehículos y la información adicional del glosario te darán una idea de las potencias y alcances relativos de todas las armas contra las que te enfrentarás. Por ejemplo, un BTR tiene poco blindaje y sólo está armado con una ametralladora. Si estás en un pelotón con tanques M1, tienes poco de qué preocuparte ante un BTR, y podrás eliminarlo a placer, a la vez que te darás cuenta de que la amenaza de un T72 es bastante más seria. Los misiles TOC de tus M-2 y VTM son tus más potentes armas en cuestión de destrucción y alcance, pero recuerda que tu vehículo debe estar parado antes de poder dispararlos. Al tener que controlar a cuatro pelotones simultáneamente en Pacific Islands, no hemos sido estrictamente precisos en la operación de estos misiles guiados por cable. En vez de dejarte controlar y apuntar los misiles durante su vuelo de hasta 15 segundos (haciendo que abandonases el control de todo lo demás que estuviera sucediendo), hemos tratado el TOC como un misil normal; una vez lanzado llegará al área a la que has apuntado. Los tiempos de carga para los misiles son precisos y reflejan la cantidad de tiempo que lleva cargar un misil después de que el comandante de tanque (¡tú!) ordena a su artillero y cargador fijar un objetivo. Es parte de la frustración de la guerra el que lleve tiempo cargar un misil apropiado al enfrentarse a un nuevo y amenazador objetivo. Debido a la importancia de las instalaciones de comunicaciones en el atolón Yama Yama, estos desempeñarán un papel crucial en tu misión. La siguiente sección, instalaciones de comunicaciones, ofrece información detallada en relación a este aspecto de la misión.

Vale la pena recordar que las batallas de tanques se disputan a veces a grandes distancias, y en particular que un pelotón de tanques en una planicie descubierta son 'carne de cañón' para unos enemigos bien colocados. La línea de árboles de bosques o jungla ofrece una protección muy adecuada para los tanques,

por el camuflaje ofrecido por los árboles. En Pacific Islands, encontrarás que los bosques/jungla en el mapa de batalla se extienden unos 75 metros más que lo que lo hacen en la vista tridimensional. Esto denota el área en que puedes colocarte para mirar el campo de batalla mientras aún quedas camuflado para el enemigo. Es por tanto una buena política buscar siempre un área de línea de árboles cuando planifiques tus maniobras. Tan pronto como disparas, sin embargo, darás a tus oponentes una oportunidad de localizarte durante unos diez o quince segundos, si consiguen ver una voluta de humo de tu cañón. Recuerda que tus oponentes pueden utilizar la misma táctica de camuflarse en el bosque. Tus miras Infrarrojas serán de valor incalculable para localizar vehículos que de otro modo quedarían ocultos en la línea de árboles. El modo de ampliación en la vista 3D es muy potente. Puesto que puedes destruir un vehículo situado a más de una milla de distancia, tendrás que utilizar con frecuencia la vista ampliada para localizar al enemigo antes de que él te localice a ti. Cuando sufras un ataque, trata de localizar los vehículos que te están disparando, pues estos serán la mayor amenaza. ¡Es obviamente más urgente deshacerse de una amenaza que te está atacando que de una que está haciendo cualquier otra cosa! La posición de unidades enemigas localizadas está marcada en el mapa con una bandera que representa a cada unidad. Estas banderas aparecerán cuando el jugador tiene a las unidades a la vista o cuando se haya recibido información de inteligencia. Sin embargo, el que no haya banderas enemigas en el mapa no significa que no haya unidades enemigas cerca. Por ejemplo, si una unidad enemiga está en un bosque o en la línea de árboles, normalmente no habrá información de ella en el mapa. Está en tu mano el descubrir y destruir al enemigo. Es inevitable que algunas de tus batallas tengan lugar de noche. Hay oscuridad entre las 11 p.m. y las 4 a.m. Entre estas horas verás que tus vistas externas normales están totalmente oscuras. Si no deseas unirte a la batalla en la oscuridad tienes la opción de incrementar el tiempo en la pantalla de compra de vehículos. Pero recuerda que el tiempo es esencial durante la campaña, y perderás horas valiosas. Si vas a luchar de noche deberás utilizar tus miras infrarrojas en todo momento. Al principio parece bastante desconcertante, ¡pero tendrás que acostumbrarte!

### *INSTALACIONES DE COMUNICACIONES*

Como ya habrás deducido, uno de tus objetivos constantes mientras juegas a Pacific Islands es localizar y destruir tantas instalaciones de comunicaciones como sea posible. El enemigo ha tomado las instalaciones de comunicaciones de todo el atolón.

Es de vital importancia que la información secreta sobre la red de aviso del Pacífico no llegue a Corea del Norte. A corto plazo, el enemigo utilizará estas instalaciones para pasar información sobre tu posición, así como de tus puntos fuertes y debilidades. En cada Isla, cuanto más te lleve vencer, y más tardes en destruir los centros de comunicación, más te atacarán tus enemigos. Ten esto presente cuando decidas hacer reparaciones, o dar a la tripulación de tus tanques algo de tiempo libre. Todo es cuestión de equilibrio.

A veces encontrarás que el servicio de inteligencia ha localizado ciertas instalaciones con gran precisión, y se te dirá esto durante la pantalla inicial. Sin embargo, habrá muchas estaciones de comunicaciones que habrán escapado a sus ojos, y tendrás que buscar constantemente durante tus ataques. Tus mapas de batalla no muestran la situación de la mayoría de centros de comunicaciones, así que no tendrás ninguna información de esta fuente.

### ***UNIDADES DE EXPLORACIÓN***

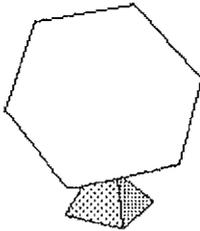
En muchas áreas de batalla hay también vehículos de exploración aislados, que el enemigo utiliza para ayudar a localizar y evaluar tus movimientos. Son vehículos BTR modificados que pueden moverse bastante rápido. Aparecerán en tu mapa de batalla del mismo modo que cualquier otro vehículo enemigo. Aunque no pueden causar ningún daño físico a tu equipo, será vital localizar cualquier unidad de exploración en tu área de modo que no se pase información a otras unidades enemigas.

### ***ARQUITECTURA DE YAMA YAMA***

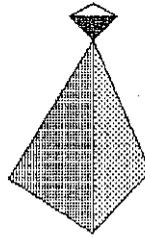
Hay muchos tipos distintos de edificios y objetos que encontrarás por todo el atolón de Yama Yama. Van desde señales de carretera y casas, a fábricas y antenas de satélite. Todo objeto que veas puede ser destruido. La cantidad de potencia explosiva necesaria dependerá mucho de la estructura que estés atacando. Una estatua o palmera caerá ante un golpe directo de un misil ATAE. Una fábrica, por el contrario, puede requerir muchos golpes directos de misiles TOC para quedar completamente destruida. Es importante que intentes apuntar al centro de cualquier objeto si quieres destruirlo eficientemente y sin perder munición valiosa y costosa. Todo objeto que destruyas afectará a tu hoja de balances financieros. Los edificios que sean claramente propiedad de los isleños y no parte de las fuerzas enemigas deben quedar intactos. Cualquier objeto innecesariamente destruido, incluso por el enemigo, dará lugar a que se te quite cierta cantidad de dinero. La magnitud de estas cantidades

quedará reflejada inmediatamente, y aprenderás cómo proceder por experiencia. La destrucción de iglesias y hospitales es la más grave, y se impondrán multas importantes. De vez en cuando, si el nivel destructivo es muy alto, tu batalla terminará. Aprenderás que en los 90, un daño colateral excesivo no es políticamente aceptable. Por otro lado, siempre hay incentivos económicos por destruir instalaciones enemigas, en particular, centros de comunicaciones. Afortunadamente, esto satisfará cualquier tendencia destructiva que tengas.

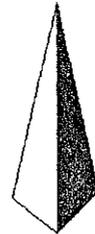
A continuación tienes los principales tipos de objetos que pueden verse:



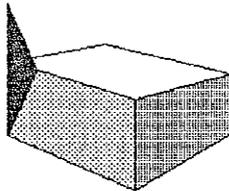
Antena de satélite



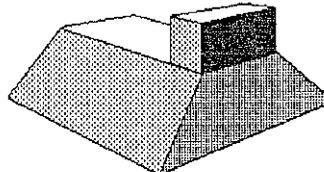
Torre de radar



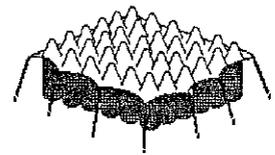
Antena de comunicaciones



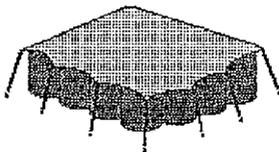
Casa con antena de comunicaciones



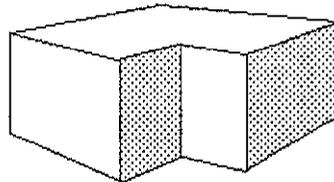
Fábrica



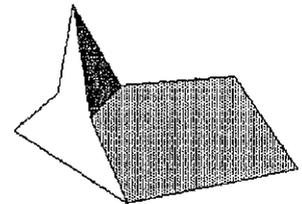
Almacén de Munición



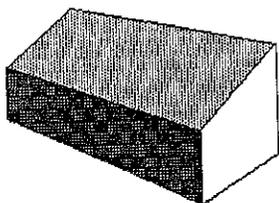
Almacén de combustible



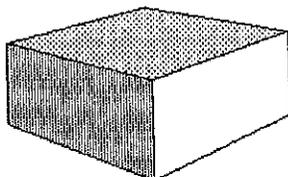
Hospital



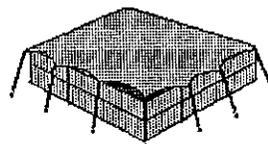
Iglesia



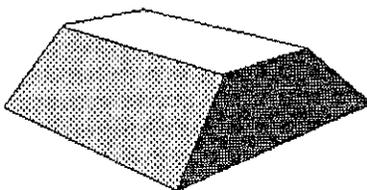
Casas



Casa



Almacén de alimentos



Depósito

### **TERRENO**

Hay muchos tipos distintos de terreno sobre el cual moverse en Pacific Islands. Ciertamente, sólo podrás alcanzar tu velocidad de viaje máxima cuando viajes por carreteras, que son grises en el mapa y en la vista tridimensional. Viajar campo a través reduce tu velocidad e incrementa las oscilaciones en tu vista 3D. Esto hará que apuntar al enemigo sea más difícil. Tu velocidad en la línea de los bosques es aún más reducida, pero estas regiones ofrecen camuflaje ante tus oponentes (como decíamos antes). Dentro de los bosques encontrarás a menudo pistas (aparecen como carreteras marrones) que te permitirán moverte a más velocidad que simplemente batallando por entre los árboles. Será útil con frecuencia localizar estas pistas e incorporarlas en tu plan estratégico. Los ríos ofrecen el tipo de terreno más lento para moverse, y pueden dejarte muy expuesto al fuego enemigo mientras los cruzas.



CAPITULO 11  
Diferencias entre  
Team Yankee y Pacific Islands

# 11 - DIFERENCIAS ENTRE TEAM YANKEE Y PACIFIC ISLANDS

---

Gran parte del control directo de los pelotones de tanques te resultará bastante familiar, así que este breve capítulo describe, a grandes rasgos, cómo encontrar las diferencias entre Pacific Islands y Team Yankee sin tener que leer todo el manual. Recomendamos que en algún momento revises todo el manual, porque seguramente habrá aspectos del juego que no habrás asimilado en experiencias anteriores. A diferencia de Team Yankee, el juego no se juega de forma totalmente secuencial, y no se repiten escenarios en un nivel más complejo. Cada batalla es totalmente distinta y tienes cierto control sobre el orden en que tienen lugar las batallas. La primera pantalla poco familiar será la de selección de batalla; consulta el capítulo cinco para más detalles. Una vez que hayas elegido el lugar de tu próxima acción, necesitarás comprar vehículos y munición; los detalles de esto están en el capítulo seis. Pacific Islands deja bajo tu control la financiación de toda la campaña, y así verás que esto añade una dimensión extra al producto. Una vez que hayas realizado tus compras pasarás a la familiar pantalla de instrucciones. Esta funciona igual que en Team Yankee, salvo que verás que bajo la opción de artillería se te permitirá a veces colocar minas. Los campos de minas se colocan llevando tu cursor sobre el mapa; cada uno cubre un área de 250 m x 250 m. ¡Asegúrate de que recuerdas dónde has colocado minas, porque no pueden diferenciar entre tú y el enemigo, y os tratarán a ambos del mismo modo! Recuerda que tus oponentes también pueden colocar minas, y estará muy claro cuándo habrás entrado en un campo de minas.

Las pantallas de juego funcionan de un modo muy similar a las de Team Yankee. Las únicas diferencias obvias son que hemos añadido iconos de parada total y zoom a las vistas de cuadrante tridimensionales. Estas incorporaciones son respuesta a los comentarios hechos por jugadores de Team Yankee que se quejaban de tener que cambiar entre las pantallas de 3D y mapa para realizar estas sencillas funciones. ¡Como ves, tomamos tus comentarios en serio! Los objetivos que encontrarás en Pacific Islands son bastante más complejos que en Team Yankee. A menudo habrá múltiples objetivos y subobjetivos en un escenario. Si quieres consejos sobre cómo jugar los escenarios, te recomendamos el capítulo anterior a este, el diez. Encontrarás que un objetivo no escrito es a menudo destruir cualquier instalación de comunicaciones que puedas encontrar. Ahora puedes destruir

cualquier objeto que veas en la vista tridimensional, y esperamos que esto aumente el realismo y placer de jugar con este juego. Encontrarás otras mejoras según vayas jugando. Las rutinas de 3D se han acelerado, y esto permite crear pueblos, que habrían hecho a Team Yankee funcionar muy despacio. La estrategia enemiga está ahora bajo un control más 'inteligente', y esto significa que aunque el juego puede ser más difícil, será más divertido. Se ha incorporado también la línea de visión real, que eliminará cualquier problema con enemigos aislados que atacan desde posiciones impracticables. Se ha retocado el uso de la línea de bosque como camuflaje para que resultara más aceptable. Si jugaste con Team Yankee y disfrutaste, estamos seguros de que obtendrás aún más diversión de Pacific Islands.



CAPITULO 12  
Tipos de vehículo

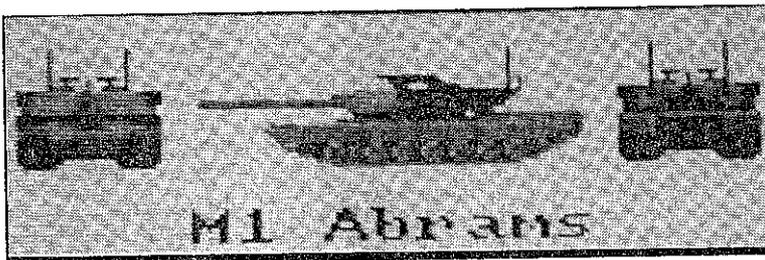
# 12 - TEAM PACIFIC

## Tanque de batalla M-1 Abrams

El M-1 Abrams es el más rápido y mejor protegido de los tanques de batalla en servicio de cualquier ejército de hoy. Su cañón de 105 mm. es extremadamente efectivo y, aunque no tiene la velocidad de los de ánima lisa de 125 mm. de los tanques soviéticos, su munición avanzada y su efectivo ordenador ofrecen combinados un rendimiento igual o superior. La nueva munición SABOT (ver glosario) ha aumentado recientemente esa efectividad. Las miras térmicas, que ofrecen una mayor visibilidad al artillero a través del humo y en la oscuridad, dan al vehículo una ventaja única sobre sus adversarios. El M-1 utiliza un blindaje compuesto 'Chobham', que contiene una gran capa externa de acero endurecido, con sucesivas capas internas de otros metales y cerámica. Este tipo de blindaje absorbe muy bien el calor de los gases calientes de la munición ATAE. Se ha puesto un gran énfasis en la fiabilidad y el mantenimiento, y se dice que el motor entero puede extraerse para revisión en menos de 30 minutos.

### Especificaciones

Tripulación	4
Peso (toneladas)	54,5
Longitud (cm)	977
Tipo de motor	Turbina
Alcance en carretera (Km)	498
Velocidad máxima (Km/h)	72,4
Velocidad máxima sin carretera	40,3
Blindaje frontal (mm)	380
Cañón principal	Liso
Calibre (mm)	105
Alcance efectivo (m)	2500
Velocidad (disparos/min)	8
Disparos totales	55
Disparos ATAE	Si
Disparos SABOT	Si
Disparos TOC	No

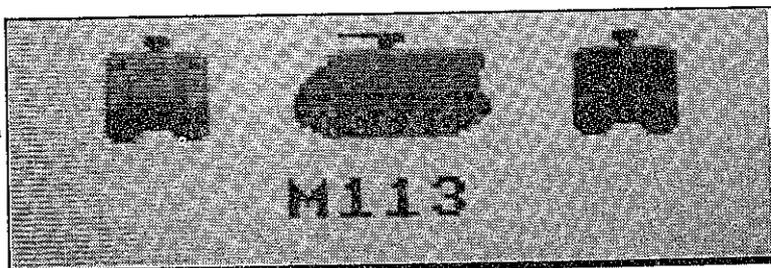


## Transporte blindado de personal M-113

El M-113 es el vehículo blindado de transporte de personal básico en el ejército de los Estados Unidos, y lo ha sido desde la Guerra de Vietnam. Fue diseñado para ofrecer una unidad de transporte blindada ligera para tropas de infantería útil en operaciones anfibas y de paracaidismo, movilidad superior en campo a través y adaptación a múltiples funciones. La carrocería de fundición de aluminio protege a la tripulación del fuego de pequeñas armas y de la metralla. Es totalmente anfibio, y en el agua es propulsado por sus orugas. Existen adaptaciones como el cañón antiaéreo autopropulsado M183 Vulcan, el M577, y el vehículo TOC mejorado M901. El M-113 está siendo reemplazado por el vehículo de lucha de infantería M-2 Bradley, pero debido a la reducida producción muchas unidades motorizadas seguirán utilizando el M-113.

### Especificaciones

Tripulación (+escuadrón)	2 (+11)
Peso (toneladas)	11,2
Longitud (cm)	486
Tipo de motor	Diesel
Alcance en carretera (Km)	321
Velocidad máxima (Km/h)	64,4
Velocidad máxima sin carretera	5,0
Blindaje frontal (mm)	38
Cañón principal	Metrallera
Calibre (mm)	12,7
Alcance efectivo (m)	500
Velocidad (disparos/min)	No es de cañón
Disparos totales	1200
Disparos ATAE	No
Disparos SABOT	No
Disparos TOC	No

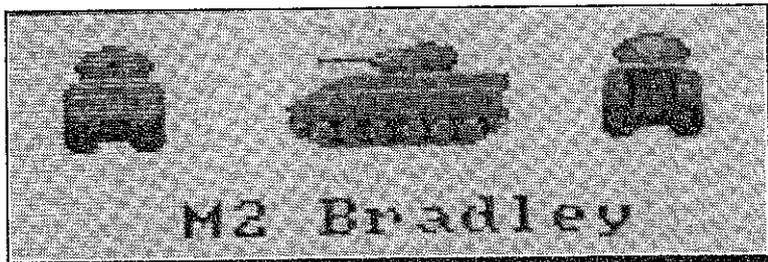


## Vehículo de combate de infantería M-2 Bradley

El Bradley es un vehículo de transporte de infantería razonablemente protegido y bien armado, y resulta de extremada movilidad. La carrocería del M-2 está blindada con aluminio y laminado acoplado a la carrocería frontal, lateral y trasera. Es totalmente anfíbio, y en el agua es propulsado por sus orugas. En 1987 sólo se habían entregado 3.000 Bradleys al ejército de los Estados Unidos, de un pedido de unos 7.000 vehículos. El M-2 ha recibido bastantes críticas debido a su producción especializada y lenta. Los críticos también dicen que su protección de blindaje impedirá la posibilidad de que opere con el tanque M1. Sin embargo, se está realizando un esfuerzo para equipar pelotones de exploración con Bradleys. El M-2 tiene ranuras de fuego extra laterales y trasera y puede transportar un escuadrón de rifles completo. Merece la pena saber que los misiles TOC del M-2 sólo pueden lanzarse cuando el vehículo está detenido.

### Especificaciones

Tripulación (+escuadrón)	3 (+6)
Peso (toneladas)	22,7
Longitud (cm)	645
Tipo de motor	Diesel
Alcance en carretera (Km)	483
Velocidad máxima (Km/h)	66
Velocidad máxima sin carretera	7,2
Blindaje frontal (mm)	50
Cañón principal	Cañón
Calibre (mm)	25
Alcance efectivo (m)	1000
Velocidad (disparos/min)	100
Disparos totales	900
Disparos ATAE	No
Disparos SABOT	No
Disparos TOC	2 + 5

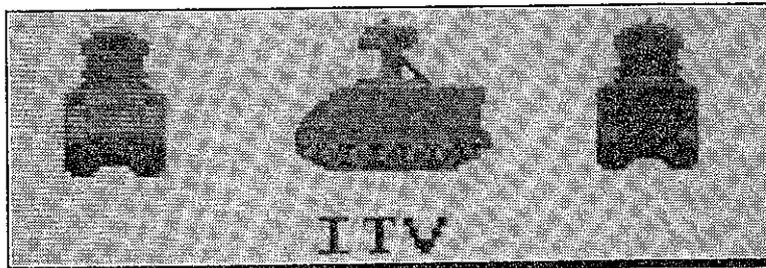


## Vehículo TOC mejorado (VTM) M-901

Es una variante del M-113, que incluye el lanzador de TOC blindado 'hammerhead' en una plataforma superior. El lanzador contiene tubos TOC gemelos, con otros 10 misiles en la carrocería. Así, el VTM puede detenerse completamente a cubierto, exponiendo únicamente el lanzamisiles. El lanzador puede recargarse desde dentro del vehículo. Una desventaja importante es que el lanzador TOC blindado y la munición que se transporta internamente han sobrecargado el chasis y reducido significativamente su movilidad. Además, hay que recordar que los misiles TOC sólo pueden lanzarse desde un vehículo estacionario. El VTM es el vehículo de transporte de misiles antitanque estándar del ejército de los Estados Unidos, y presta servicio desde 1979.

### Especificaciones

Tripulación	4
Peso (toneladas)	11,2
Longitud (cm)	486
Tipo de motor	Diesel
Alcance en carretera (Km)	321
Velocidad máxima (Km/h)	55
Velocidad máxima sin carretera	-
Blindaje frontal (mm)	38
Cañón principal	Ninguno
Calibre (mm)	-
Velocidad (disparos/min)	-
Disparos totales	-
Disparos ATAE	No
Disparos SABOT	No
Disparos TOC	2 + 10
Alcance efectivo TOC	4000 m



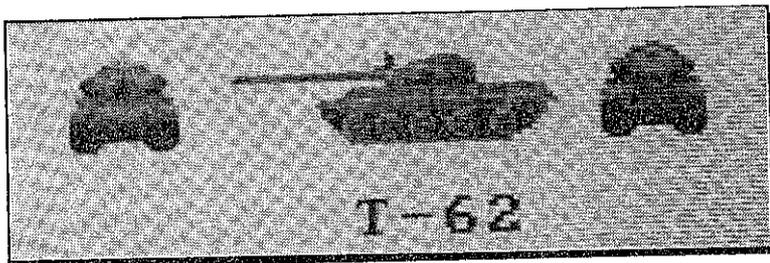
# EL ENEMIGO

## Tanque de batalla T-62

Utilizado por primera vez en los años 60, el T-62 fue el primer tanque importante con cañón de ánima lisa. Había grandes limitaciones debidas al diseño de ingeniería, que por ejemplo, hicieron que sólo se pueda recargar en un ángulo de torreta fijo y en una elevación de cañón fija. El T-62 ha sido ahora desplazado de la primera línea por modelos más modernos, como el T-72. El T-62 se ha utilizado en combate por la fuerzas egipcias y sirias, así como por Irak durante la Guerra del Golfo. Aunque no es tan sofisticado como los tanques occidentales, el T-62 ha demostrado ser un vehículo fuerte y fiable. Se estima que la Unión Soviética ha construido al menos 40.000 tanques T-62, y también está en servicio en Afganistán, Argelia, Cuba, India, Israel, Libia y Corea del Norte.

### Especificaciones

Tripulación	4
Peso (toneladas)	37,5
Longitud (cm)	933
Tipo de motor	Diesel
Alcance en carretera (Km)	450
Velocidad máxima (Km/h)	50
Velocidad máxima sin carretera	-
Blindeje frontal (mm)	200
Cañón principal	Liso
Calibre (mm)	115
Alcance efectivo (m)	1500
Velocidad (disparos/min)	3-5
Disparos totales	40
Disparos ATAE	SI
Disparos SABOT	SI
Disparos TOC	No

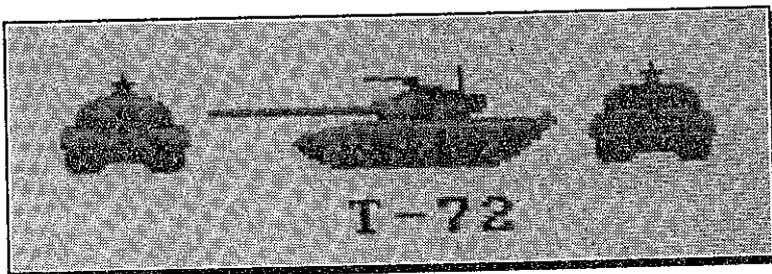


## Tanque de batalla T-72

El T-72 es uno de los tanques modernos que equipan al ejército rojo, y fue su principal tanque de batalla durante los años 70. Es un desarrollo lógico y progresivo del T-62, incorporando un cañón mayor, un sistema de control de fuego mejorado, mejor protección y motor más potente. Los extraños tambores de la parte trasera del T-72 son tanques de combustible de largo alcance. Se cree que el sistema de control de fuego incluye un medidor láser. El equipo estándar incluye un sistema NBQ, un completo equipo de visión nocturna, un tubo de respiración para vadear aguas profundas y una niveladora que se engancha a la carrocería. A final de los 80, se apareció otro modelo, con una gran torre frontal, conocido familiarmente como el "Super Dolly Parton".

### Especificaciones

Tripulación	3
Peso (toneladas)	41
Longitud (cm)	953
Tipo de motor	Diesel
Alcance en carretera (Km)	450
Velocidad máxima (Km/h)	70
Velocidad máxima sin carretera	-
Blindeje frontal (mm)	250
Cañón principal	Liso
Calibre (mm)	125
Alcance efectivo (m)	2000
Velocidad (disparos/min)	6-8
Disparos totales	39
Disparos ATAE	SI
Disparos SABOT	SI
Disparos TOC	No

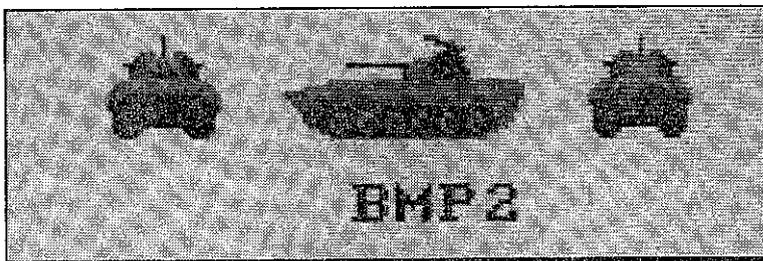


## Vehículo de combate de infantería BMP-2

BMP es una abreviatura de Bronevaya Maschina Plekhota, o "Vehículo blindado, infantería". El BMP-1 fue el primer vehículo de combate de Infantería del mundo que incorporaba un cañón y armamento de misiles antitanque, dando así al escuadrón de rifle la posibilidad de enfrentarse a vehículos enemigos a distancias considerables con probabilidades razonables de éxito. El recién introducido BMP-2 es una versión mejorada con una torreta mayor que incluye un cañón automático de 30 mm y un misil antitanque AT-5 'Spandrel'.

### Especificaciones

Tripulación (+escuadrón)	3 (+6)
Peso (toneladas)	14,5
Longitud (cm)	674
Tipo de motor	Diesel
Alcance en carretera (Km)	500
Velocidad máxima (Km/h)	70
Velocidad máxima sin carretera	-
Blindaje frontal (mm)	19
Cañón principal	Ametralladora
Calibre (mm)	30
Alcance efectivo (m)	1000
Velocidad (disparos/min)	-
Disparos totales	40
Disparos ATAE	No
Disparos SABOT	No
Disparos antitanque	Si
Alcance antitanque (m)	4000

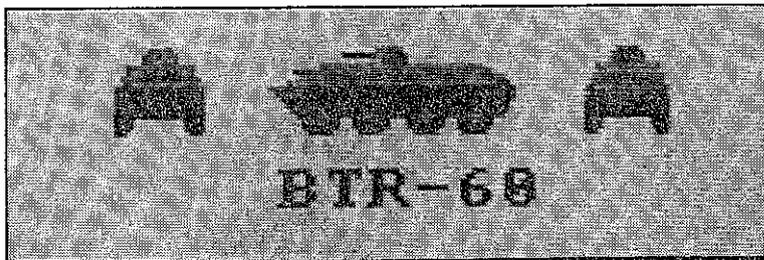


## Transporte de personal blindado BTR-60

El BTR-60 es un vehículo de transporte de personal con ruedas que utilizan muchas unidades de rifle motorizadas soviéticas. La ventaja de un vehículo con ruedas es una mayor velocidad en carretera, menores costes de producción, y generalmente, mayor facilidad de mantenimiento y fiabilidad mecánica. La principal desventaja es que un vehículo con ruedas pierde casi toda su velocidad de carretera cuando viaja campo a través. Sin embargo, es lo suficientemente rápido en carretera como para alcanzar a vehículos de orugas campo a través.

### Especificaciones

Tripulación	2 (+12)
Peso (toneladas)	10,2
Longitud (cm)	722
Tipo de motor	Gasolina
Alcance en carretera (Km)	500
Velocidad máxima (Km/h)	80
Velocidad máxima sin carretera	-
Blindaje frontal (mm)	9
Cañón principal	Ametralladora
Calibre (mm)	14,5
Velocidad (disparos/min)	-
Disparos totales	500
Disparos ATAE	No
Disparos SABOT	No
Disparos TOC	No



# Pacific Islands

## CAPITULO 13 Glosario

# 13 - GLOSARIO

---

**BMP-2:** vehículo soviético de orugas de transporte de infantería incluyendo un cañón de 30 mm, un misil antitanque guiado, y una ametralladora de 7,62 mm. El BMP lleva una tripulación de tres personas y un escuadrón de infantería de seis. El BMP ofreció la primera motivación para el diseño y producción del vehículo de combate Bradley.

**Bradley:** vehículo de combate que viene en dos versiones, la versión de vehículo de combate de infantería motorizada M-2 y la versión M-3 de exploración. Ambos tienen una torreta de dos hombres con un lanzamisiles TOC, una ametralladora de cinta de 25 mm y una ametralladora de 7,62 mm montada de forma coaxial.

**BTR-60:** vehículo de transporte blindado de personal soviético de ocho ruedas. Este vehículo existe en varias versiones, desde la original, que tenía la parte superior abierta, hasta el BTR-60PB, que está completamente cerrado y lleva una pequeña torreta con una ametralladora de 14,5 mm y 7,62 mm. Además de la versión de transporte de personal, el BTR-60 sirve como vehículo de comando y control, vehículo de soporte aéreo, y otros usos similares.

**OM:** abreviatura de Oficial de Mando

**MCMPD:** abreviatura de Munición Convencional Mejorada de Propósito Doble. Es un proyectil de artillería que contiene muchas pequeñas submuniciones capaces de atravesar el delgado blindaje situado en la parte superior de los vehículos blindados así como de ser efectiva contra personas y otros blancos "débiles".

**ATAE:** abreviatura de AntiTanque Altamente Explosivo, una munición que aprovecha la explosión de una carga para perforar el blindaje de un vehículo. Puesto que la munición contiene un potente explosivo, tiene una labor secundaria como munición antimaterial. Una velocidad inicial típica podría ser de 1.100 metros por segundo, con una penetración de más de 150 mm en blindaje reactivo. Es, sin embargo, mucho más efectiva contra TBP que contra tanques, para los cuales la munición SABOT o TOC es más apropiada.

**VTM:** abreviatura de Vehículo TOC Mejorado. Un vehículo de transporte blindado de personal M-113 modificado que tiene un lanzador de misiles antitanque guiados montado en una pequeña torreta giratoria. TOC viene de lanzado con Tubo, seguido Ópticamente, guiado por Cable. El TOC es actualmente el más pesado de los misiles antitanque guiados del ejército de los Estados Unidos capaz de acertar un blanco del tamaño de un tanque hasta a una distancia de 3.700 metros.

**Ametralladora:** todos los tanques y vehículos de transporte de personal en Pacific Islands llevan una ametralladora M2 de calibre 0.50, apodada 'Ma Duce'. Esta es la misma ametralladora pesada utilizada en la segunda guerra mundial, y hace de arma del comandante del tanque. Además, cada tanque tiene dos ametralladoras 'M240' de 7,62 mm. De diseño belga, una está montada coaxialmente cerca del cañón principal (de ahí el apodo 'Coax'). La segunda M240 está montada fuera de la escotilla del cargador, y su principal ventaja es que las dos son intercambiables, y que siempre se puede ordenar al cargador que las prepare mientras el tanque se está moviendo.

**M-1:** es actualmente el tanque de batalla principal del ejército de los Estados Unidos. Tiene una tripulación de cuatro personas, lleva un cañón principal de 105 mm, una ametralladora M2 de calibre 0,50, y una ametralladora M240 de 7,62 mm. El tanque, de 54 toneladas, tiene un motor de turbina de 1500 caballos y puede alcanzar los 73 km/h. El sistema de control de fuego incorpora un medidor láser, un ordenador, una mira térmica, y otros sistemas electrónicos que permiten que el cañón principal dispare sobre la marcha con un alto grado de precisión, de día o de noche.

---

**M-113:** hasta hace poco, el M-113 era el principal vehículo de transporte blindado de personal. Con 11 toneladas de peso, tiene una tripulación de dos personas, conductor y comandante, y la posibilidad de llevar a un escuadrón de infantería completo. El M-113 está armado normalmente con una ametralladora M2 de calibre 0,50 situada en la posición del comandante. Debido a que la infantería no puede luchar mientras está en el vehículo, el M-113 está siendo reemplazado por el vehículo de combate M-2 Bradley. El M-113 aún sigue estando presente en el ejército de los Estados Unidos, realizando labores de apoyo en o cerca del frente.

**SABOT:** la palabra significa realmente zapato en Francés. Aquí, es el nombre de una munición antitanque. SABOT es abreviatura de proyectil de casquillo desechable estabilizado por aletas antiblindaje (CDEAAB). La munición consiste en un pequeño penetrador de aleación de tungsteno o uranio reducido que tiene un diámetro menor que el de un cañón. Para compensar esto, el penetrador se asienta en un calzo del mismo diámetro que el cañón. Este calzo, llamado SABOT, cae una vez que la munición abandona el cañón, dejando al penetrador seguir su camino hacia el objetivo. La munición SABOT tiene una penetración en blindajes muy efectiva hasta a 2.500 metros. Más útil contra blindaje de tanque que la munición ATAE.

**Humo:** el humo se genera en batalla para ocultar la situación de vehículos al enemigo. Hay tres formas de producir humo en el campo de batalla. Los tanques M-1 y M-2 Bradley tienen lanzadores de granadas de humo a los lados de la torreta. Estas pueden dispararse hacia adelante, dando una pantalla de humo de corta duración. Los mismos vehículos pueden también producir humo del tubo de escape, que produce una pantalla de humo en la parte posterior del vehículo, la cual se moverá con el vehículo si éste está en movimiento. El humo de artillería es también muy útil para ocultarse si se utiliza justo antes de un ataque a una posición enemiga.

**T-62, tanque:** tanque soviético con tripulación de cuatro personas y con un cañón de ánima lisa de 115 mm y una ametralladora de 7,62 mm. Aunque se considera obsoleto, aún es muy capaz y se encuentra en muchas unidades del Pacto de Varsovia.

**T-72, tanque:** tanque soviético con tripulación de tres hombres y con un cañón de ánima lisa de 125 mm, una ametralladora de 12,5 mm y una de 7,62 mm. La eliminación del cuarto hombre se logra utilizando un cargador automático para el cañón principal. Un blindaje especial y un sofisticado sistema de control de fuego hacen de él un potente enemigo difícil de detener.

**Equipo (Team):** una unidad del tamaño de una compañía que incluye pelotones de tanques y de infantería motorizada. A diferencia de una compañía habitual, el número y tipo de pelotones en un equipo pueden variar de acuerdo con la misión que tengan asignada. En el caso de Team Pacific, el equipo inicial tiene dos pelotones de tanques y uno de infantería motorizada así como dos vehículos TOC mejorados.

**Mira térmica:** una mira que detecta el calor emitido por un objeto y traduce ese calor en una imagen visible para el artillero o comandante del tanque.

**TOC:** abreviatura de lanzado con Tubo, seguido Ópticamente, guiado por Cable. El TOC es actualmente el misil antitanque guiado pesado de los Estados Unidos con un alcance de casi 4.000 metros. El sistema de guía ofrece una alta probabilidad de acertar un blanco del tamaño de un tanque casi a su distancia de alcance máximo. Un misil TOC sólo puede lanzarse desde un vehículo detenido.

**Oruga:** este término puede utilizarse para referirse bien a las orugas de un vehículo, o a cualquier vehículo con orugas que no sea un tanque. Por alguna perversa razón, los tanques, aunque tienen orugas, no son conocidos como 'orugas'. Pacto de Varsovia: una alianza militar ahora desfasada fundada por los países comunistas europeos para contrarrestar a la OTAN.

# Pacific Islands

## CAPITULO 14 Escenario de entrenamiento

# 14 - ESCENARIO DE ENTRENAMIENTO

---

Debido a la urgencia de tu misión en Yama Yama, te someteremos a una prueba de asalto de tanques de 40 minutos para que estés preparado. Si sigues estas instrucciones, y superas el escenario, sabremos que hemos hecho lo posible, ocurra lo que ocurra. Pulsa sobre el icono de práctica en el fichero, e irás directo a la pantalla de instrucciones. Pasa al capítulo 7 y lee cómo funciona ésta. Lee las tres páginas de instrucciones, y mira el mapa del terreno de entrenamiento. Pulsa sobre el icono de información para tener más detalles del terreno. Pulsa sobre el icono de artillería, y verás la configuración de artillería. Deja los bombardeos con AE y MCMPD; si quieres puedes jugar con las minas para ver su efecto. Ahora, pulsa sobre el icono superior izquierdo y empieza el entrenamiento!

Echa un vistazo al capítulo 8 del manual para consultar la información necesaria sobre la operación de estas tres pantallas. Pulsa sobre el icono de ampliación de la unidad 3 y gira tu vista del área (bien utilizando las flechas de la brújula o el botón derecho del ratón con el cursor sobre la vista), hasta que tengas a la vista un tanque en la carretera principal. Este es uno de los tanques de la unidad 1. Ahora gira la vistas de la unidad 1 y observa cómo se mueven las torretas de la unidad 3. ¡Alta tecnología funcionando para ti! Ahora, pulsa sobre el centro de la brújula de la unidad 1, y observa que la torreta gira para apuntar a la dirección del cuerpo principal del tanque. Pulsa sobre la ampliación y verás una iglesia justo frente a ti. Debería haber bastante jaleo en el fondo; es un bombardeo de artillería. La unidad 4 está mirando directamente a una fábrica. Amplía la vista sobre la casa a la izquierda de ésta y verás los efectos de un ataque de AE y MCMPD combinados. La casa terminará saltando por los aires. Ahora simplemente utiliza los controles y acostúmbrate a cambiar entre los tres tipos de pantalla en cada una de las cuatro unidades de tanques; observa cómo funcionan independientemente. Ve a una vista de mapa y pulsa sobre los iconos de ampliación y reducción y acostúmbrate a desplazarte por el mapa utilizando el botón derecho del ratón. Alrededor de las 09:19 horas verás vehículos en la pista marrón frente a la unidad 1. Para ver esto mejor ve al modo de 3-D de pantalla completa de la unidad 1 (pulsando sobre el icono superior izquierdo en la pantalla mientras estás en modo ampliado 3-D). Acostúmbrate a identificar los vehículos según pasan, y échales un buen vistazo. Cuando haya terminado la exhibición de vehículos (a las 09:23, aproximadamente), será la hora de comenzar a moverse. Ve a la

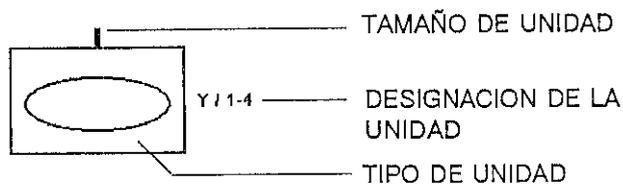
vista del mapa de la unidad 1. Amplíala hasta que llegues a una distancia de mapa de 0,5, y verás que cada tanque aparece en el mapa de forma individual. Ahora desplaza el mapa a la derecha hasta que veas el lugar en el que la carretera gira. Coloca tu cursor en este punto y fija la velocidad al máximo. Llegarás a una velocidad máxima de 39 MPH en carretera, pero se verá reducida cerca de la pista según pases por ella. Ahora vuelve a la vista 3-D y contempla cómo transcurre todo. Según pases el puente verás una señal de STOP en medio de la pista. Desactiva el zoom y trata de detenerte justo delante de la señal pulsando sobre el icono de parada total. Ahora vuelve a activar el zoom y trata de localizar e identificar a los cuatro vehículos cercanos. Dos son americanos y dos pertenecen al enemigo. Ve a la pantalla de mapa y verás dos banderas enemigas. Ahora puedes utilizar una posibilidad útil. Pulsa sobre una de las banderas (¡asegúrate de que no te estás moviendo!), vuelve a la vista 3-D y pulsa sobre el centro de la brújula. Deberías ver un vehículo enemigo correctamente identificado (BMP-2). Pulsa sobre uno de tus iconos de armas e intenta destruir al BMP. Ahora mira alrededor; deberías ver una estación de radar y dos almacenes de provisiones. Descubre cuántos misiles necesitas para destruir la instalación de radar.

Ahora es el momento de poner a tus otras unidades en movimiento. El objetivo de este escenario de entrenamiento es que te acostumbres a controlar las cuatro unidades a la vez. La idea es recorrer el circuito (por las carreteras) en sentido contrario a las agujas del reloj. Cada vez que pasas una señal roja de stop en medio de la carretera, deberías dejar una unidad atrás. Dejaremos que tú pongas a las otras unidades en la carretera, y pasen a la unidad 1. Verás que ninguna de tus unidades alcanza su velocidad máxima a menos que alteres su formación a columna. Esto es porque algunos de los vehículos quedarán de todas formas fuera de la carretera, así que asegúrate de que están todas en formación de columna. Cuando llegues al segundo punto de parada, deja atrás a la unidad 2. La unidad 2 debería poder identificar dos pequeños almacenes de armas, y una antena de comunicaciones al noroeste. Al este y oeste hay dos unidades de tanques bastante difíciles de localizar. Activa tus infrarrojos, y verás por qué las imágenes de infrarrojos son tan importantes para los tanques de hoy en día. Tendrás que aprender cómo identificar vehículos por su imagen térmica, y no hay mejor momento para empezar que ahora. Para guiarte, hay M113 al este y BTR-60 al oeste. Trata de destruir los BTR. En el mapa verás un edificio al noreste. Centra tu vista aquí y verás un almacén. Si lo destruyes aparecerán dos BMP y se acercarán

lentamente a ti. Mira si puedes destruir un tanque en movimiento. ¡No será tan fácil en la batalla! Ahora mueve la unidad 3 al siguiente punto de parada en la esquina noreste del campo de batalla. Verás una antena de satélite, algunos helicópteros, dos almacenes de combustible, un grupo de T-62 y un grupo de M2 Bradley. Mira lo que cuesta destruir los vehículos enemigos y sus instalaciones. Si vas a la vista de mapa, verás también dos banderas enemigas moviéndose al noroeste. Estos son vehículos de localización. Son BTR modificados, y se mueven a velocidades bastante altas. Mira si puedes destruir a los dos. Verás que es más fácil utilizar Infrarrojos Y el dispositivo medidor láser. Los BTR son muy pequeños, incluso con el zoom, a esa distancia (¡casi 2 kilómetros!). Ahora, mueve la unidad 4 a la posición final. Tendrás que pasar por una pista forestal, y así acostumbrarte a la sensación de moverte entre árboles, y a la velocidad que puedes alcanzar en pistas. Mira si puedes seguir la pista en todo momento. En el centro del bosque deberías intentar localizar y destruir un T72. En el punto de parada final busca los vehículos y el hospital. Ahora, localiza la estatua cercana a los árboles del otro lado de la pista forestal por la que viniste. Acércate tanto como sea posible. Verás que aún estás fuera del bosque, y sin embargo, si miras tus tanques en el máximo nivel de ampliación en el mapa, deberían estar dentro del área de bosque. Estás ahora en la línea de árboles, y esta área alrededor de todos los bosques (un anillo concéntrico de unos 75 metros) te permite ver toda la acción, a la vez que te ofrece protección para que el enemigo no pueda localizarte. Lo único que debes saber es que si disparas a un vehículo enemigo, probablemente verán el humo de tu cañón, lo que les permitirá localizarte durante unos 10 segundos. Asegúrate de utilizar líneas de árboles cuando trates de recapturar Yama Yama. ¡Ahora es el momento de ver si puedes utilizar tus cuatro unidades en acción al mismo tiempo! Cuando el reloj llegue a las 09:51 cada una de las cuatro unidades tendrá un conjunto de vehículos enemigos moviéndose muy lentamente para destruir. Intenta destruirlos utilizando las vistas de cuadrante. Verás que hay una nube de humo en la vista de la unidad 4, así que tendrás que activar los Infrarrojos, al menos en esta unidad. Si puedes destruir la mayoría de los tanques móviles enemigos, habrás 'ganado' esta 'batalla' de entrenamiento. Esto significa que puedes ahora pasar a la recuperación de Yama Yama propiamente dicha.

Si no te sientes con confianza en este punto, prueba a repetir tu entrenamiento. La acción en una batalla real será mucho más rápida. El enemigo estará bien armado, lo que significa que ¡también a ti te dispararán! ¡Buena suerte en Yama Yama!

# SIMBOLOS MILITARES DE LA OTAN



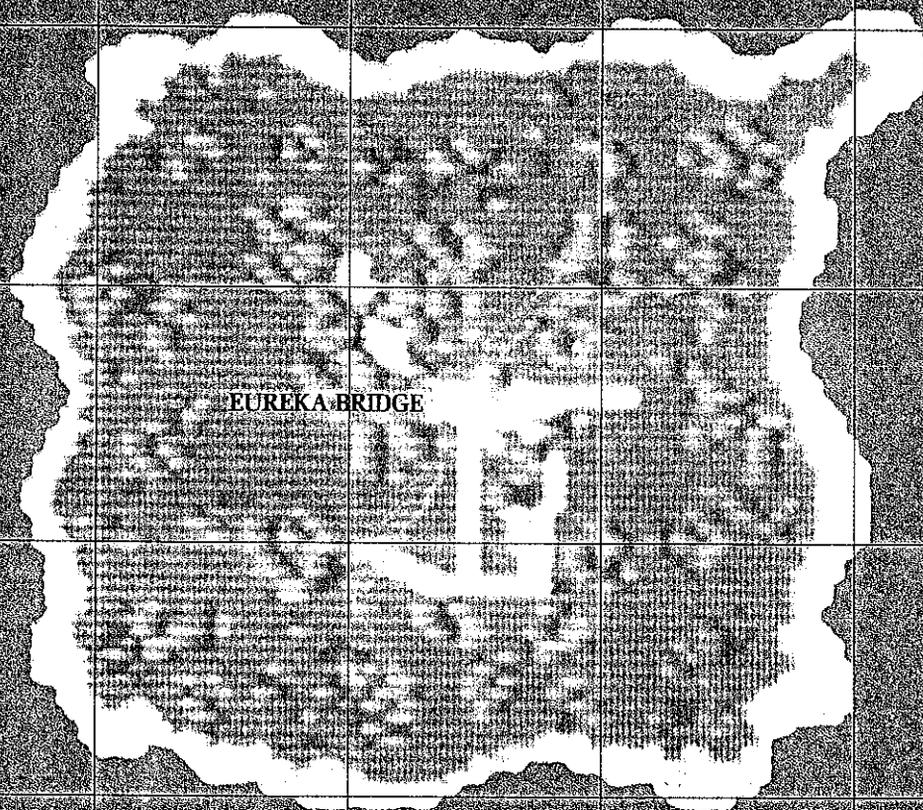
## Tamaño de Unidad

● ● ●	PELTON
┆	COMPAÑIA
┆┆	EQUIPO
┆┆┆	BATALLON
┆┆┆┆	DESTACAMENTO
┆┆┆┆┆	REGIMIENTO
X	BRIGADA
XX	DIVISION
XXX	CUERPO
XXXX	EJERCITO
XXXXXX	GRUPO DE EJERCITOS

## Tipo de Unidad

	BLINDAJE O TANQUE
	INFANTERIA MOTORIZADA
	CABALLERIO BLINDADA
	ARTILLERIA, AUTOPROPULSADA
	INGENIERIA
	INFANTERIA LINEA RECTA
	ARTILLERIA REMOLCADA
	EJERCITO DE AVIACION
	ARTILLERIA DE DEFENSA AEREA
	LAS UNIDADES CON REBORDE SON DEL PACTO DE VARSOVIA

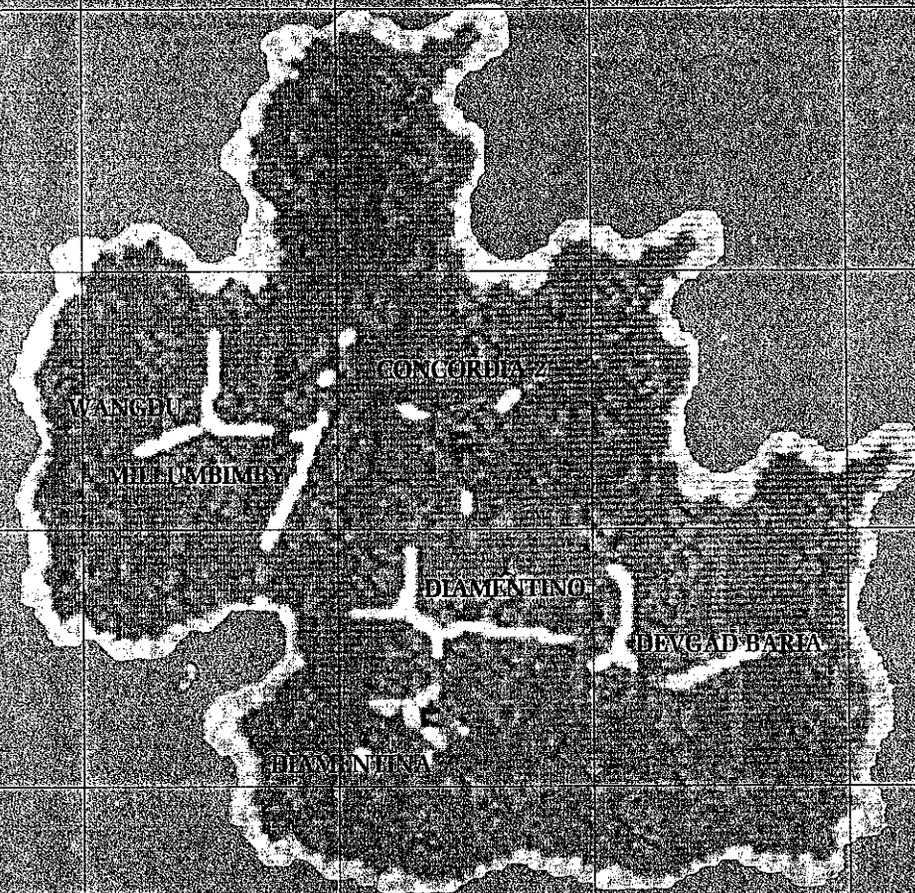
# EUREKA



## KEY

- |                                                                                   |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------|
|  | TOWN   |
|  | COMMS  |
|  | ROAD   |
|  | RIVER  |
|  | JUNGLE |

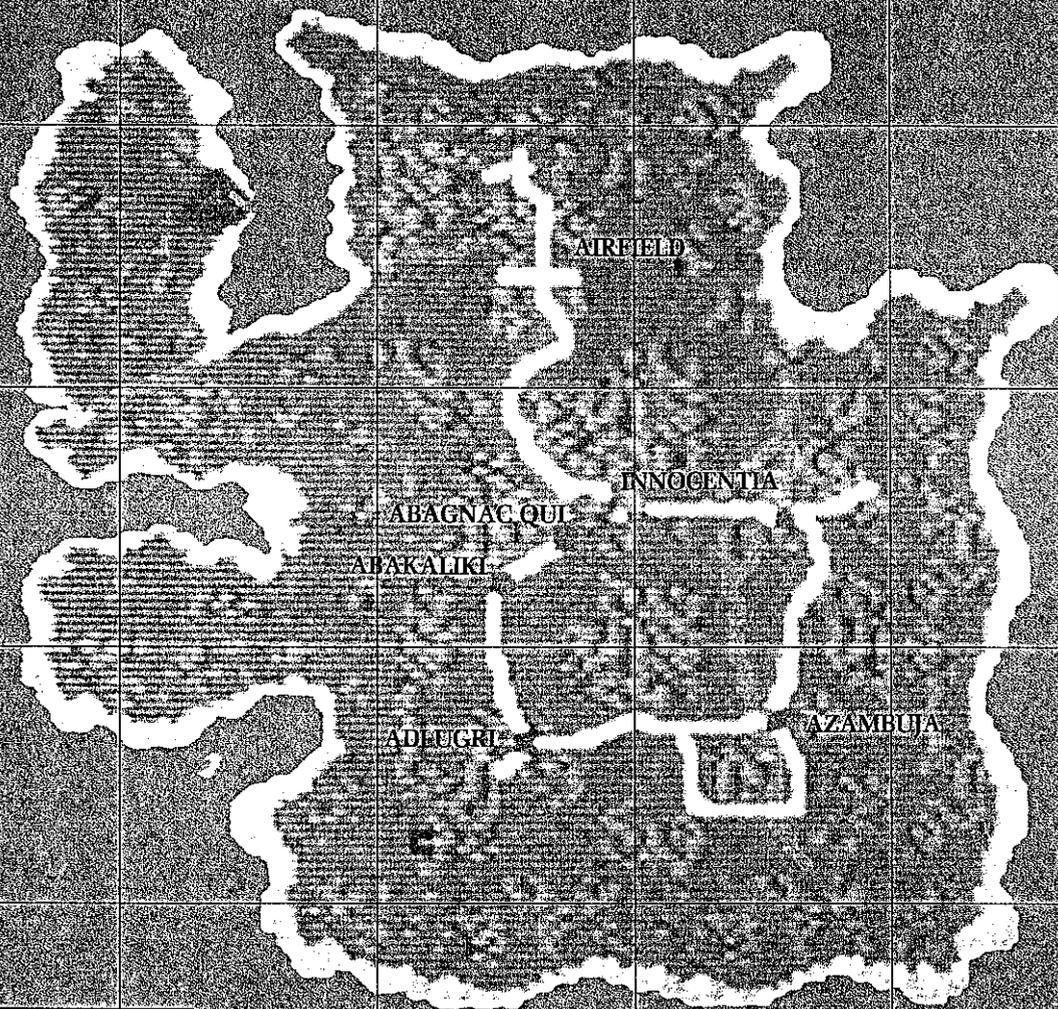
# DIFFERDANGE



## KEY

-  TOWN
-  COMMS
-  ROAD
-  RIVER
-  JUNGLE

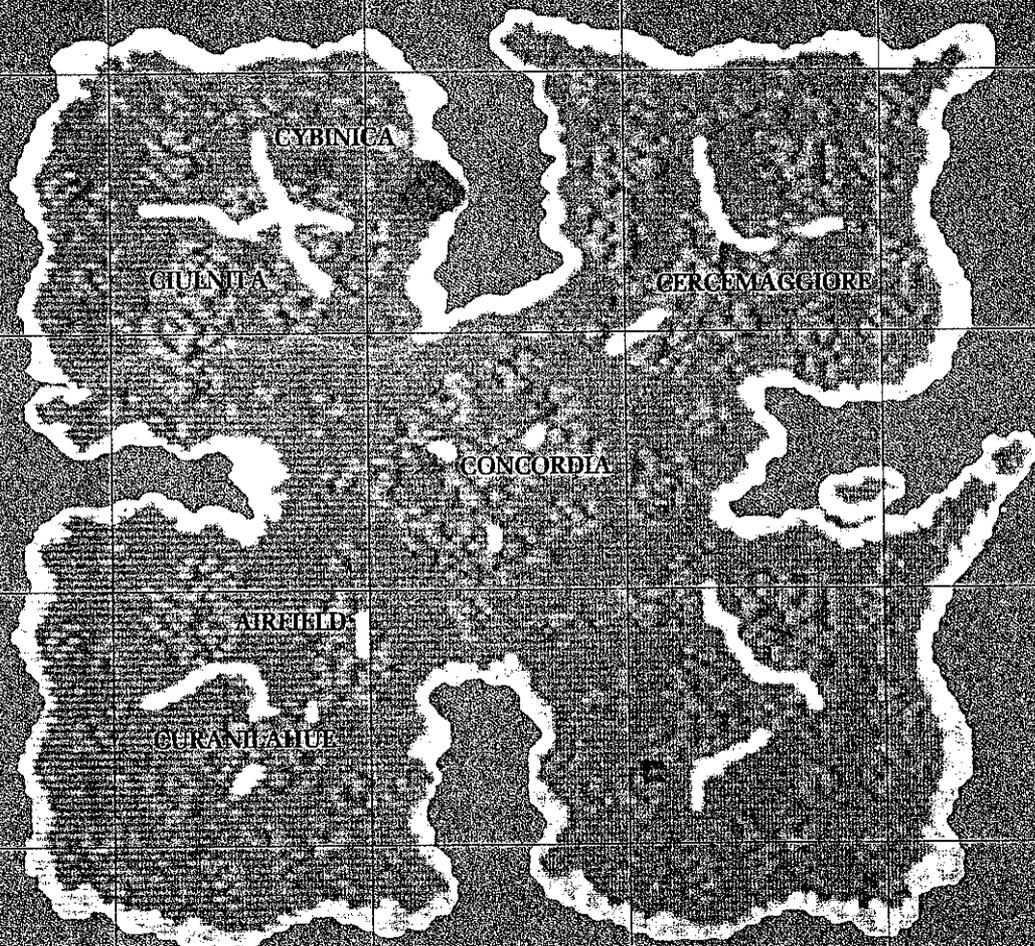
# ALOHA



## KEY

- |                                                                                     |        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------|
|  | TOWN   |
|  | COMMS  |
|  | ROAD   |
|  | RIVER  |
|  | JUNGLE |

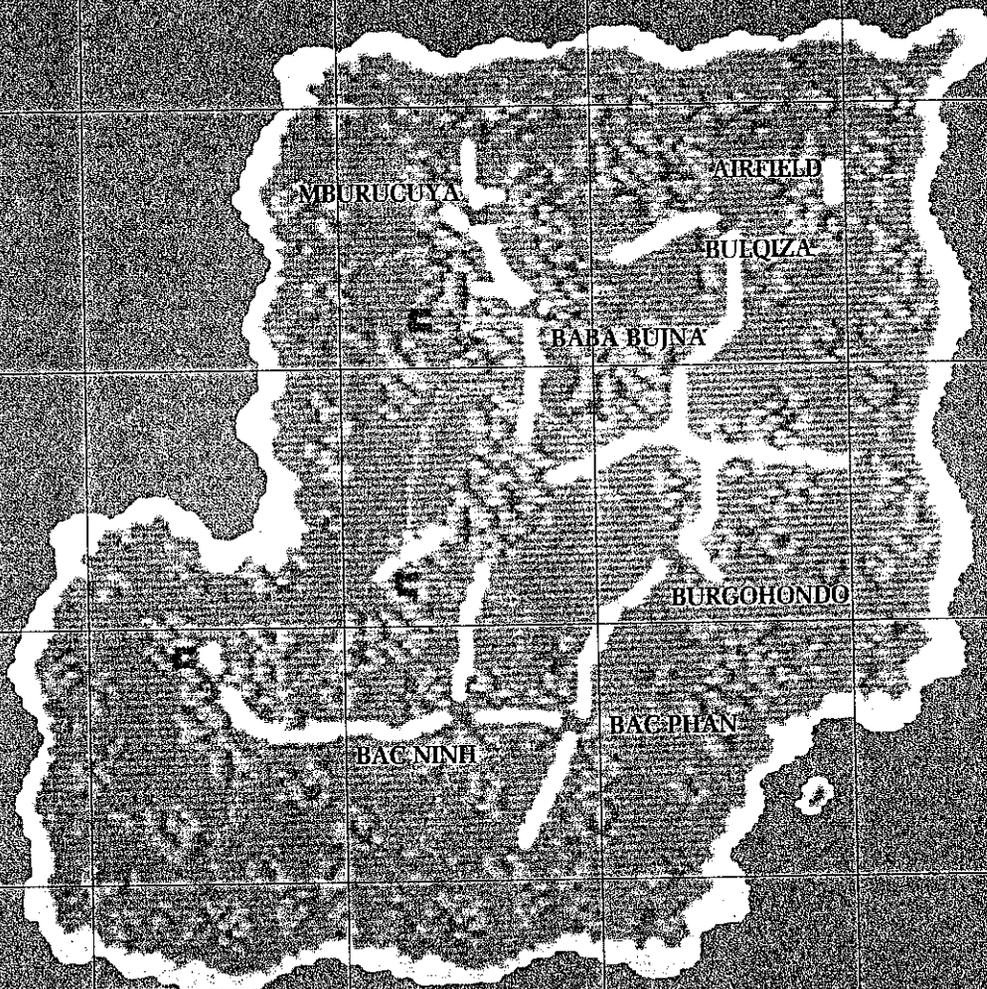
# CRISUL NEGRU



## KEY

-  TOWN
-  COMMS
-  ROAD
-  RIVER
-  JUNGLE

# BANABA



## KEY

-  TOWN
-  COMMS
-  ROAD
-  RIVER
-  JUNGLE

# YAMA YAMA ATOLL

