

BATTLESTATIONS ★★ PACIFIC ★★



eidos

FERAL
MAKE YOUR PLAY

CUESTIONES DE SALUD

Utiliza este software en una habitación bien iluminada, colócate a una distancia adecuada del monitor o pantalla del televisor para no sobrecargar los ojos. Tómate entre 10 y 20 minutos de descanso cada hora y no juegues si estás cansado o falto de sueño. Si se juega durante periodos prolongados o demasiado cerca de la pantalla del monitor o televisión, se puede experimentar una reducción de la agudeza visual. En circunstancias excepcionales, la estimulación de luces fuertes o fogonazos al mirar al monitor o la pantalla del televisor puede provocar convulsiones musculares temporales o la pérdida del conocimiento a algunas personas. Si experimentas cualquiera de estos síntomas, ponte en contacto con un médico antes de jugar. Si experimentas vértigo, náuseas o mareos por el movimiento mientras juegas, detén el juego inmediatamente. Ponte en contacto con tu médico si las molestias persisten.

CUIDADO DEL PRODUCTO

Maneja los discos del juego con cuidado para evitar que se arañen o ensucien ambas caras del disco. No dobles los discos ni agrandes el agujero central.

Limpia los discos con un paño suave, como los paños para limpiar las gafas. Limpia los discos sin apretar, siguiendo un movimiento circular hacia fuera desde el agujero central hacia el borde. No utilices nunca disolventes, benceno ni otros productos químicos abrasivos.

No escribas ni pegues etiquetas en ninguna de las caras de los discos.

Guarda los discos en su estuche original cuando termines de jugar. No guardes los discos en un lugar caliente ni húmedo.

- Lee el manual del Mac.
- Los discos de juego no se pueden utilizar para su alquiler.
- Queda prohibida la copia no autorizada de este manual.
- Queda prohibida la copia de este software, así como la aplicación de técnicas de ingeniería inversa al mismo.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
INICIO DEL JUEGO	3
INSTALACIÓN Y ACTIVACIÓN	3
MENÚ PRINCIPAL	4
RESUMEN DE LOS CONTROLES DEL JUEGO ..	5
LAS PANTALLAS DEL JUEGO	8
USO DEL RADAR.....	10
EL PUNTO DE MIRA.....	10
APUNTAR.....	11
MOVIMIENTO Y CONTROL DE UNIDADES ..	12
BUQUES Y NAVES DE SUPERFICIE	12
SUBMARINOS.....	14
AVIONES	15
UNIDADES SUICIDAS JAPONESAS	17
SISTEMAS DE GESTIÓN AVANZADA.....	18
PANTALLA DEL MAPA TÁCTICO	18
MENÚ DE ÓRDENES	21
FORMACIONES	22
GESTOR DE APOYO.....	23
RESERVA NAVAL.....	24
MULTIJUGADOR	25
PARTIDA EN LAN	25
PARTIDA EN INTERNET	25
MODOS MULTIJUGADOR.....	27
ASISTENCIA TÉCNICA	28
FORMAS DE CONTACTO	28
CRÉDITOS	29
GARANTÍA	29

INTRODUCCIÓN

A principios de 1940, la región del Pacífico está compuesta por una serie de territorios controlados por intereses europeos y estadounidenses. A fin de convertirse en la superpotencia que pretende ser, Japón debe luchar para hacerse con esos territorios y sus vastos recursos naturales. Ésta es la chispa que inicia la guerra en el Pacífico y hace que Estados Unidos y Japón entren en la Segunda Guerra Mundial.

CAMPAÑA JAPONESA

La campaña japonesa está basada en planes auténticos de los japoneses para derrotar a las fuerzas aliadas. La campaña comienza con el histórico ataque contra las fuerzas estadounidenses en Pearl Harbor el domingo 7 de diciembre de 1941. El jugador puede alterar el rumbo de la historia y cambiar el futuro de toda la región del Pacífico.

CAMPAÑA ESTADOUNIDENSE

Tras la batalla de Midway, las fuerzas de los Aliados y EE. UU. han logrado dar la vuelta a su favor a la batalla por el control del Pacífico. Pero todavía queda mucho para la victoria total. La Marina Imperial japonesa sigue siendo un rival formidable y pretende vengarse por el hundimiento de sus portaaviones en Midway.

INICIO DEL JUEGO

Es importante que el juego se instale correctamente antes de empezar a jugar. La instalación es un proceso que se realiza una sola vez y sólo requiere unos minutos. Sigue las instrucciones que encontrarás a continuación:

INSTALACIÓN Y ACTIVACIÓN

1. Haz doble clic en el archivo **DMG BattlestationsPacific.dmg** y espera a que el icono de **Battlestations: Pacific** aparezca en el escritorio de tu ordenador.
2. Haz doble clic en el icono de **Battlestations: Pacific** para abrirlo.
3. Antes de hacer nada más, lee el archivo **Léeme** que encontrarás en la carpeta **Español**.
4. Arrastra la carpeta **Battlestations Pacific** a la carpeta **Aplicaciones** que aparece junto a ella. Comenzará a copiarse.
5. Cuando haya terminado la copia, arrastra el icono de **Battlestations: Pacific** que hay en tu Escritorio a la Papelera. Ya puedes borrar el archivo **DMG BattlestationsPacific.dmg**.
6. Una vez que se complete la instalación, haz doble clic sobre el icono de la aplicación **Battlestations: Pacific** en la carpeta **Battlestations Pacific**, que se encuentra en la carpeta **Aplicaciones** en tu disco duro. La pantalla de Opciones previa al juego aparecerá mostrando el Panel de activación.
7. Introduce tu Clave del producto en las seis casillas vacías. Cuando hayas introducido la Clave del producto, se activará el botón **Guardar** en la esquina superior derecha del Panel.
8. Haz clic en el botón **Guardar** para guardar la Clave del producto.

JUGAR USANDO LA ACTIVACIÓN ONLINE

Haz clic en el botón **Activar por internet...** en el Panel de activación. Aparecerá un cuadro de diálogo confirmando que tu Clave del producto se enviará al servidores de Feral. Haz clic en el botón de **Activar por internet...** del cuadro de diálogo. Después de unos segundos aparecerá un mensaje confirmando que su nombre ha sido activado con éxito. El Panel de Activación se actualizará mostrándote el número de máquinas en las que podrás activar el juego y cuántas máquinas ya tienes activadas. En el futuro, podrás jugar tu juego sin necesidad de conexión a internet.

Ahora puedes pasar a la sección "Inicio" de más abajo, que te introducirá a la forma de jugar el juego por primera vez.

INICIO

1. Si la aplicación **Battlestations: Pacific** no está abierta, haz doble clic en el icono de la aplicación **Battlestations: Pacific**. Por omisión se encontrará en la carpeta **Battlestations Pacific** dentro de la carpeta **Aplicaciones** en el disco duro de tu ordenador.
2. La pantalla previa al juego de Opciones aparecerá. Haz clic en el botón **Jugar**. El juego se abrirá.
3. Después de la pantalla de carga, presiona **Intro** para ir al **Menú principal**. Selecciona **Individual** para jugar bien la campaña japonesa bien la campaña norteamericana.

NAVEGACIÓN POR EL MENÚ

Utiliza los siguientes controles de los menús de *Battlestations: Pacific*:

Resaltar una opción del menú	-	teclas del cursor / o W / S
Modificar opciones/ Mover deslizadores	-	teclas del cursor / o A / D
Confirmar selección/ Ir a la siguiente pantalla	-	INTRO / Botón 1 del ratón
Cancelar selección/ Volver a la pantalla anterior	-	ESC o RETROCESO / Botón 2 del ratón

MENÚ PRINCIPAL

INDIVIDUAL

Puedes lanzarte directamente a la CAMPAÑA JAPONESA o ESTADOUNIDENSE, o practicar en el CAMPO DE PRUEBAS. También puedes probar el modo ESCARAMUZA contra otros jugadores controlados por la IA, o en cooperación con ellos.

MULTIJUGADOR

Pon a prueba tus habilidades contra otros jugadores y forma equipo con tus amigos en 5 modos diferentes de multijugador.

BIBLIOTECA TÁCTICA

Aprende acerca de la guerra naval o comprueba tus progresos en LOGROS.

OPCIONES

Para ajustar las diferentes opciones dentro de *Battlestations: Pacific*, selecciona OPCIONES en el Menú principal. También puedes acceder al menú de OPCIONES cuando detienes el juego. Las Opciones están agrupadas de la siguiente manera:

Juego	Cambia diversos ajustes del juego, como unidades de medida, activar subtítulos, desactivar consejos, activar vibración de la cámara y activar gotas de agua en la cámara.
Audio	Ajusta el volumen de la música, la voz y los efectos de sonido.
Vídeo	Ajusta la resolución de la pantalla, elige el modo pantalla completa y activa o desactiva los efectos gráficos.
Controles	Invierte el control vertical del stick para la cámara y los aviones e intercambia los sticks de control para el movimiento.
Esquema de Controles	Muestra cómo están dispuestos los controles en el mando.

RESUMEN DE LOS CONTROLES DEL JUEGO

Estos son los controles predeterminados del teclado para *Battlestations: Pacific*. Sin embargo, puedes configurarlos en el menú Opciones.

CONTROL DEL BARCO	
Acelerar	- W
Frenar/Marcha atrás	- S
Virar a la izquierda	- A
Virar a la derecha	- D
Reparar	- OPTION
Desplegar lanchas de desembarco	- CTRL
Mirar hacia arriba	- Ratón hacia arriba
Mirar hacia abajo	- Ratón hacia abajo
Mirar hacia la izquierda	- Ratón hacia la izquierda
Mirar hacia la derecha	- Ratón hacia la derecha
Activar Zoom	- Botón 3 del ratón / T
Acercar vista	- Rueda del ratón hacia arriba
Alejar vista	- Rueda del ratón hacia abajo
Disparar	- Botón 1 del ratón
Arma: antiaéreo	- 1
Arma: artillería	- 2
Arma: torpedo	- 3
Arma: cargas de profundidad	- 4
Arma siguiente	- MAYÚS
CONTROL DEL AVIÓN CON EL MODO DEL PILOTO	
Moverse hacia arriba	- Ratón hacia arriba
Moverse hacia abajo	- Ratón hacia abajo
Moverse hacia la izquierda	- Ratón hacia la izquierda
Moverse hacia la derecha	- Ratón hacia la derecha
Acelerar	- W
Frenar	- S
Aceleron	- OPTION
Timón hacia la izquierda	- A
Timón hacia la derecha	- D
Disparar	- Botón 1 del ratón
Modo de bombardeo	- MAYÚS
Vista con el ratón	- CTRL
CONTROL DEL SUBMARINO	
Sumergirse	- F
Emerger	- R

CONTROLADORES

RATÓN

La mayoría de los jugadores estarán usando un Mighty Mouse de Apple o un Magic Mouse de Apple.

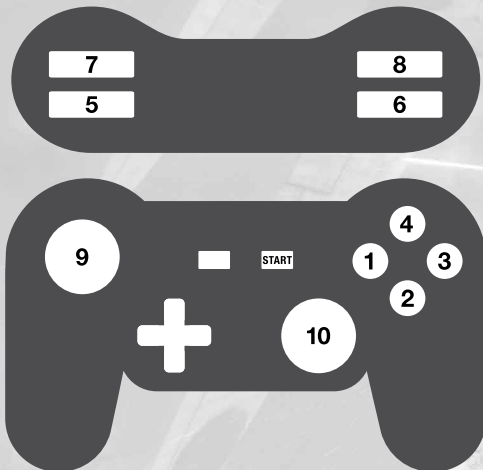
El Mighty Mouse es, por lo que se refiere a este manual, un ratón de tres botones con la bola central funcionando como tercer botón.

El Magic Mouse es, para este manual, un ratón de dos botones.

La configuración por omisión para ambos ratones de 1 único botón, pero recomendamos que se configure como un ratón de dos o tres botones cuando se juega a *Battlestations: Pacific* (esto debe hacerse en Preferencias del Sistema del ordenador -> Teclado y Ratón).

MANDO

Battlestations: Pacific también puede jugarse con un mando (gamepad). Este manual se refiere a un mando controlador genérico que ha sido diseñado para ser una buena representación de los controladores que se venden actualmente. Tu mando puede que no sea exacto al diseño genérico pero debería parecerse lo suficiente como para que veas qué botones se usan en el juego.



Para poder usar un mando deberías ir a OPCIONES desde el Menú principal. A partir de ahí, ve a CONTROLES -> GENERAL y asegúrate que el Modo de Compatibilidad con mando está activado.

Un mando controlador ya tiene una configuración de los controles por omisión. Las asignaciones de botones no pueden cambiarse, sin embargo, si deseas ver cuáles son ve a ESQUEMA DE CONTROLES en el menú Opciones.

CONTENIDO ADICIONAL

Battlestations: Pacific para Mac incluye todos los contenidos multijugador adicionales:

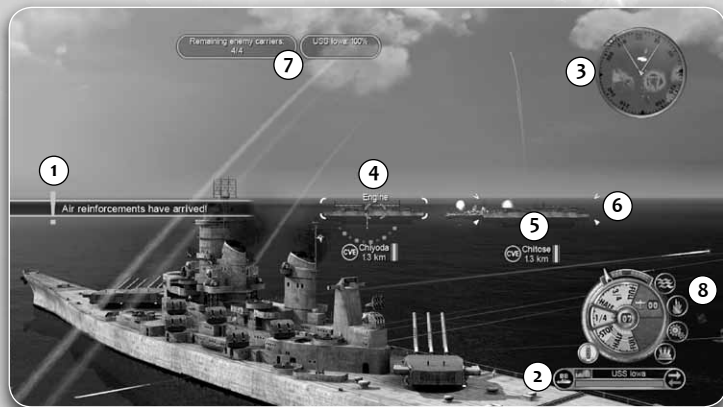
- **Pack de mapas Volcán** - Añade dos nuevos mapas multijugador - Volcán y Embudo.
- **Pack de unidades Mustang** - Añade seis nuevas unidades y 18 nuevas piezas de gráficos morro (norteamericanos y japoneses).
- **Pack Batallas portaaviones** - Añade cuatro nuevos mapas multijugador que pueden utilizarse en los cinco modos multijugador - Midway Islands, Philippine Islands, Leyte y Aleutians.
- **Pack gráficos morro Double Trouble y Lady Luck** - Añade 5 nuevas piezas de gráficos morro (aviones norteamericanos sólo).

Todo el contenido anterior está activado por omisión, sin embargo, si deseas desactivar estas opciones en cualquier momento, ve a OPCIONES -> DESCARGA DE CONTENIDO y marca el paquete que quieras como 'Desactivado'.

También está la opción de activar **Authentic VO**, que añadirá voces japonesas reales en la campaña japonesa.

LAS PANTALLAS DEL JUEGO

Esta sección te explica la interfaz general del juego, que es visible en la pantalla siempre que controles una unidad.



- 1 Ayuda en pantalla
- 2 Ventana de la unidad
- 3 Radar/Brújula
- 4 Punto de mira
- 5 Información del objetivo
- 6 Marcas
- 7 Seguimiento del objetivo
- 8 Movimiento y control del timón

AYUDA EN PANTALLA

A medida que avances en el juego, aparecerán consejos y ayuda en pantalla. Esta información está diseñada para ayudarte a conocer los controles y funciones del juego, así que léela atentamente.

NOTA: puedes acceder a ella desde el menú de PAUSA del juego; también puedes desactivarla.

VENTANA DE LA UNIDAD

La unidad seleccionada actualmente aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla en la ventana de la unidad. Proporciona una indicación visual de la salud de la unidad, su tipo y sus órdenes actuales.



- 1 Nombre de la unidad
- 2 Tipo de unidad
- 3 Salud de la unidad
- 4 Órdenes actuales

ABREVIATURAS DE LOS BUQUES

Durante la guerra del Pacífico, la flota de los Aliados usó las siguientes abreviaturas para indicar la clase de un barco. Estas designaciones se usan tanto en las ventanas de la unidad como al indicar un objetivo.

AK	- Carguero	DD	- Destructor
AP	- Transporte	LCVP	- Nave de desembarco, vehículos, personal
BB	- Acorazado	LSM	- Lancha de desembarco, mediana
CC	- Crucero de guerra	LST	- Lancha de desembarco, tanque
CA	- Crucero pesado	PT	- Lancha torpedera
CL	- Crucero ligero	SS	- Submarino
CV	- Portaaviones	AO	- Petrolero de guerra
CVE	- Escolta de portaaviones		

ÓRDENES ACTUALES

Este icono indica las órdenes actuales que se han dado a la unidad.



Movimiento



Ataque



Alto



La unidad se controla manualmente



Aterrizar (solo disponible para aviones)

USO DEL RADAR



El radar y la brújula proporcionan una vista general de la ubicación de otras unidades en relación con tu unidad. La flecha amarilla del centro de la brújula muestra la dirección que ha tomado tu unidad, la sección de pastel muestra tu campo de visión.

Las marcas coloreadas que aparecen abajo serán visibles en el radar de la pantalla.

- | | | |
|---|-------------------------|-------------------------------|
| 1 | Flecha central | - Dirección de desplazamiento |
| 2 | Cuña | - Campo de visión |
| | Marca roja | - Unidad japonesa |
| | Marca azul | - Unidad de los EE. UU. |
| | Marca gris | - Unidad neutral |
| | Marca dorada | - Objetivo principal |
| | Marca azul claro | - Objetivo secundario |

EL PUNTO DE MIRA

El punto de mira muestra qué sistema de armas está seleccionado actualmente y el estado de esas armas. Cambia según el arma seleccionada.

PUNTO DE MIRA DESACTIVADO



Es su estado neutral. Significa que no tienes armas disponibles o que se encuentran desactivadas.

INDICADOR DE ALIADO



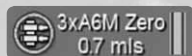
Cuando el punto de mira apunta a una unidad aliada, su círculo interior se vuelve verde.

INDICADOR DE IMPACTO



Siempre que aciertes a un objetivo con tu arma activa, el punto de mira se vuelve rojo o gris, según el disparo haya sido efectivo o no.

INFORMACIÓN DEL PUNTO DE MIRA



Aquí encontrarás información sobre la unidad que está más cerca del punto de mira. La información del punto de mira contiene el tipo de la unidad, número, su nombre, el nivel de salud y la distancia a la que se encuentra de tu unidad. Si el indicador de distancia se vuelve gris, la unidad está fuera del alcance del arma seleccionada.

APUNTAR

Para tener éxito en Battlestations: Pacific es importante seleccionar los objetivos adecuados. Escoger entre el nivel de amenaza de una unidad o la relevancia de un objetivo puede significar la diferencia entre éxito en una misión o fracaso.

SELECCIONAR AL ENEMIGO MÁS CERCANO COMO OBJETIVO

Para seleccionar al enemigo más cercano a tu posición, pulsa el botón del ratón 2. Pulsa el botón 2 del ratón repetidamente para desplazarte por los otros objetivos potenciales.

APUNTAR A LA UNIDAD MÁS CERCANA AL PUNTO DE MIRA

Para seleccionar la unidad más cercana al punto de mira, mantén pulsado el botón 2 del ratón.

INFORMACIÓN DEL OBJETIVO



La información del objetivo muestra los datos de tu objetivo actual; la unidad se marca con una flecha de objetivo coloreada.

ELIMINAR LA SELECCIÓN DEL OBJETIVO

Para cancelar la selección del objetivo actual, pulsa **[ESPACIO]**.

NOTA: Si eres el líder de un escuadrón, el resto del escuadrón atacará el objetivo que especifiques. Si no hay objetivos asignados, atacarán a la misma unidad que tú. Para más información sobre cursar órdenes a las unidades, mira la página 20.

MARCAS

Las unidades de la pantalla del juego se señalan con flechas y corchetes de colores que te ayudan a determinar su posición, distancia y bando, así como si son unidades objetivo o no.

- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| Corchete rojo | - Unidad japonesa |
| Corchete azul | - Unidad de los EE. UU. |
| Corchete dorado | - Objetivo principal |
| Corchete plateado | - Objetivo secundario |
| Corchete de bronce | - Marca de objetivo de bonificación |
| Corchete gris | - Unidad neutral o desconocida |

Cuando seleccionas una unidad como objetivo, su marca se convertirá en una flecha del mismo color.

Un puntero que indica la dirección de las unidades objetivo y de los blancos aparecerá al borde de la pantalla si no están en tu campo de visión actual.

MOVIMIENTO Y CONTROL DE UNIDADES

BUQUES Y NAVES DE SUPERFICIE

El timón te permite pilotar el barco y controlar la velocidad de los motores. Además, muestra el suministro a bordo de cualquier equipo limitado.



DIRECCIÓN

La dirección elegida para el timón permanece hasta que des una nueva orden. Cualquier otra orden la anulará.

ELEGIR VELOCIDAD

Los motores del barco pueden ir hacia adelante o hacia atrás. Tras elegir la velocidad, este ajuste solo cambia cuando lo indiques o des otras órdenes.

APUNTAR

Usa el Ratón para mirar alrededor del barco y elegir objetivos. Haz clic en el botón 3 del ratón para usar los prismáticos y avistar unidades enemigas más alejadas.

INDICADOR DE AVERÍAS Y REPARAR

Los impactos directos en tu barco causarán averías. Cuando esto suceda, aparecerá un círculo rojo alrededor del tipo de avería.



Si se marca este icono, se ha producido una brecha en el casco.



Cuando fallan los motores, el barco navegará a la deriva.



Indica si hay fuego a bordo, lo que dañará lentamente tu nave.



Los ataques enemigos pueden inutilizar tus armas.

En caso de fallo, necesitarás realizar reparaciones.

- Presiona y mantén apretado **[OPTION]** para abrir el Menú de reparaciones.
- Usa **[W] [S] [A] [D]** para resaltar la categoría de reparación y libera **[OPTION]** para confirmar.



Soltar **[OPTION]** en este icono asignará personal para reparar el casco.

INDICADOR DE FORMACIÓN

Los barcos pueden agruparse en formaciones para que sea más fácil manejarlas.



Tu unidad es el líder de la formación.



Tu unidad es miembro de la formación.

Mira la sección Formaciones de soporte en la página 22 para más detalles.

SISTEMAS DE ARMAS

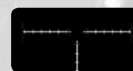
La clave de la potencia de una nave de guerra son sus sistemas de armas.

PUNTO DE MIRA ANTIAÉREO



El punto de mira de los cañones antiaéreos y los antiaéreos explosivos se pondrá rojo cuando tus disparos den en el objetivo.

PUNTO DE MIRA DE LA ARTILLERÍA



La artillería es un conjunto de cañones principales de gran calibre adecuados para atacar a barcos blindados, cargueros grandes, fortificaciones terrestres y otros objetivos de superficie.

No pueden apuntar a las unidades aéreas. Al disparar los cañones continuamente, los disparos subsiguientes tendrán menos precisión. Por lo tanto, disparar los obuses de uno en uno puede aumentar la posibilidad de dar en el blanco.

PUNTO DE MIRA DE LOS TORPEDOS



Estos misiles propulsados bajo el agua siempre penetran el casco de los barcos a los que alcanzan. Es muy posible que los barcos con brechas en el casco se hundan, a no ser que los reparen rápidamente.

Es difícil acertar con los torpedos a gran distancia y no pueden ser guiados una vez que se disparan. Los torpedos son más efectivos cuando se dispara un grupo de ellos en un arco, también conocido como una salva. Esta técnica hace que el timonel del barco enemigo tenga mucho menos espacio para maniobrar y evitar el lanzamiento de torpedos.

PUNTO DE MIRA DE CARGA DE PROFUNDIDAD



La carga de profundidad es eficaz contra los submarinos sumergidos. Las cargas de profundidad no pueden apuntarse directamente al objetivo, ya que se sueltan desde la parte de atrás del barco. Se necesitan maniobras hábiles y

sincronización precisa para usarlas con éxito. Para pasar a una vista submarina y soltar las cargas de profundidad, haz clic con el botón 1 del ratón. Si haces clic más veces con el botón 1 del ratón, soltarás más grupos de cargas. Puedes seguir controlando el movimiento del barco mientras sueltas las cargas.

INDICADOR DE ESTADO DEL ARMA

El estado de arma es indicado por pequeños círculos localizados sobre el punto de mira. Cuantas más armas tenga tu barco, más indicadores de estado de armas habrá. El estado se muestra por el color del círculo:

Rojo	- El arma no puede disparar al objetivo debido a las restricciones de distancia o ángulo.
Amarillo	- El arma está cambiando de dirección y estará lista pronto.
Verde	- El arma está lista para disparar.
Amarillo/Verde	- El arma se está recargando.
Gris	- El arma no tiene munición.
Negro	- El arma está dañada, pero puede repararse.

SUBMARINOS



Los submarinos se conducen de la misma forma que los barcos, pero tienen controles adicionales para sumergirse y emerger. También tienen un suministro limitado de aire que se indica a través de un indicador en el timón de control del submarino. Cuando el indicador entra en el sector rojo el submarino necesitará salir a la superficie para obtener más aire.

Los submarinos operan a cuatro niveles de profundidad:

NIVEL 1 (SUPERFICIE)

En la superficie, el submarino es muy visible para otros barcos, así que es vulnerable a los proyectiles enemigos, incluidos torpedos. Sin embargo, el submarino puede viajar más rápido en la superficie y puede disparar torpedos y cualquier arma montada en la cubierta.



Los submarinos deben emerger de vez en cuando para reabastecer su suministro de aire.

NIVEL 2 (PROFUNDIDAD DE PERISCOPIO)

Usa el periscopio para asistirte en la dirección de los torpedos hacia los objetivos enemigos en este nivel, pero ten cuidado, un periscopio levantado puede resultar dañado si toca otra unidad.

A profundidad de periscopio, los submarinos son sólo visibles para unidades equipadas con sonar (destruidores, aviones de reconocimiento, etc.). Los submarinos son muy vulnerables a las cargas de profundidad a este nivel.

NOTA: la reveladora señal sonora del sónar indica que has sido detectado por una unidad enemiga. Para evitar la detección, abre el mapa t para comprobar el alcance del sónar de la unidad enemiga (determinado por un círculo verde).

NIVEL 3

A esta profundidad no puedes disparar torpedos, pero es ideal para escabullirse y situar el submarino en la posición deseada. A esta profundidad los submarinos siguen siendo vulnerables a cargas de profundidad bien dirigidas.

NIVEL 4

Dirigir el submarino a esta profundidad durante demasiado tiempo hace que el casco se rompa por la presión y tiene consecuencias potencialmente catastróficas. Por otra parte, el submarino es invisible al sónar y es invulnerable a las cargas de profundidad. Sumérgete a esta profundidad solo en situaciones de emergencia y durante breves periodos de tiempo para esquivar a los cazasubmarinos expertos.



NOTA: Los submarinos, incluyendo sus periscopios pueden ser reparados de la misma forma que los barcos (mira la página 12).

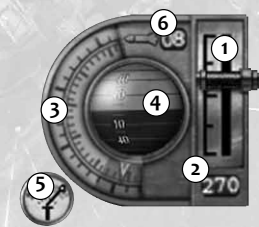
ARMAS

Los submarinos están equipados con torpedos de forma estándar. Los torpedos sólo pueden lanzarse a profundidad de periscopio o desde la superficie. La mayoría de los submarinos también tiene armas antiaéreas montadas en la cubierta. Algunos submarinos más grandes incluso pueden tener un cañón de artillería para combatir blancos acorazados. Todas las armas de los submarinos se operan de la misma forma que sus homólogas en un barco.

NOTA: Para poder alcanzar a un submarino enemigo con un torpedo primero debes fijarlo como objetivo. Esto te asegurará que el torpedo viaja a la profundidad correcta.

AVIONES

Los aviones son altamente maniobrables y su velocidad puede usarse eficazmente contra barcos y otros objetivos de superficie. Hay varias cosas de las que ser consciente cuando se vuela:



- 1 Acelerador** - El acelerador asigna el nivel de potencia deseado del motor, lo que determina la velocidad.
- 2 Indicador de la velocidad del aire** - Esto muestra la velocidad del avión en nudos.
- 3 Altimetro** - Este indicador muestra la altura actual del avión sobre el nivel del mar. Si parpadea de color rojo, estás a punto de estrellarte contra el suelo o contra el mar.
- 4 Horizonte artificial** - Este instrumento te permite marcar la altitud del avión con respecto al horizonte. El segmento azul indica el suelo o la superficie del océano. El segmento blanco representa el cielo. La línea central es el horizonte.
- 5 Indicador de aceleración** - La mayoría de los aviones pueden forzar el motor para alcanzar la máxima velocidad durante un corto periodo de tiempo. Es algo útil si un avión falla.
- 6 Información del armamento** - Esto muestra cuántas bombas o torpedos tiene un avión.

Si quieres convertirte en un as de la aviación, los controles de vuelo y aceleración usando el teclado deben combinarse con la altura y los giros con el ratón.

SISTEMAS DE ARMAS DE LOS AVIONES

AMETRALLADORAS DE LOS AVIONES



Este arma tiene un punto de mira dinámico que se vuelve rojo cuando los objetivos están a tiro. Para apuntar las armas, simplemente usa los controles de vuelo para maniobrar a una posición de fuego.

APUNTAR A BLANCOS MÓVILES



Cuando ataques a blancos móviles aéreos con las ametralladoras delanteras, debes apuntar al lugar en el que estará el blanco cuando lleguen las balas y no adonde está actualmente. Un indicador de blancos te mostrará dónde disparar.

BOMBARDEO, TORPEDOS Y COHETES



Las bombas se preparan y se apuntan con el modo de bombardeo. El punto de mira se calibra para compensar el movimiento de avance, así que puedes soltar las bombas cuando el punto de mira apunte al blanco.



Los torpedos hay que soltarlos justo sobre el nivel del agua y no pueden controlarse después de lanzarlos. Las líneas amarillas del punto de mira indican la altitud a la que te encuentras y deben estar alineadas para lanzar el torpedo con éxito. Si vuelas en un ángulo muy pronunciado en el momento del lanzamiento, el torpedo explotará al impactar contra el agua.



Algunos aviones de guerra tienen cohetes aire-aire y aire-tierra. Se apuntan del mismo modo que las armas.

- Para activar una bomba, cohete o torpedo, presiona y mantén apretado **[MAYÚS]**.
- Haz clic con el botón 1 del ratón para disparar.
- Mantén el botón 1 del ratón presionado después del lanzamiento para seguir la trayectoria del proyectil (la IA tomará el control del avión).

ESTADO DEL AVIÓN



La ventana de la unidad te informa de la salud del jefe de la escuadrilla. El número indica cuántos miembros tiene la escuadrilla. Acuérdate de vigilar tus daños en la ventana de la unidad. Para reparar automáticamente las unidades dañadas automáticamente, dales la orden de ATERRIZAR. Mira la sección de Menú de órdenes (página 21) para tener más detalles sobre controlar múltiples aviones.

ICONOS DE AVIONES

Los aviones se clasifican según el tipo de armamento que llevan:



Ametralladora



Bomba en picado



Bomba estratégica



Torpedo



Torpedo buscador Fido



Cohete



Cohete Tiny Tim



Paracaidistas



Kamikaze



Ohka



Carga de profundidad

UNIDADES SUICIDAS JAPONESES

Las unidades suicidas solo están disponibles para los japoneses. Los ataques kamikaze realizados por aviones no kamikaze (incluidos todos los aviones de los EE. UU.) no hacen daño.

Hay otras formas de lanzar ataques suicidas diferentes del kamikaze. Barcos cargados con explosivos, o cohetes guiados por humanos (Ohka) y torpedos (Kaiten) también están disponibles.

Las unidades suicidas se usan como cualquier otra unidad del juego, pero no pueden equiparse con armas. Aparecerán como una clase de unidad diferente en el menú de selección.

Las unidades como el Ohka y el Kaiten se llevan en un submarino o en un avión nodriza. Pueden lanzarse al seleccionar el Betty/Ohka o Tipo-B/Kaiten en el panel de control del aeródromo/astillero (mira la sección Gestor de Apoyo en la página 23 para más detalles).

SISTEMAS DE GESTIÓN AVANZADA

A medida que las misiones se hagan más complejas, tendrás que repartir tu tiempo entre controlar manualmente una unidad concreta y dar órdenes a todas tus unidades y escuadrillas. Tendrás que reparar los sistemas que se averíen rápidamente y pedir refuerzos.

PANTALLA DEL MAPA TÁCTICO

La pantalla del mapa es tu centro de operaciones. Puedes dar órdenes a toda tu flota mediante este mapa dinámico mientras observas toda la información de las unidades enemigas proporcionada por tus unidades.

Pulsa **[TAB]** para acceder al mapa táctico.



1 Unidad seleccionada

Muestra la unidad que está actualmente bajo tu control.

2 Panel de información de la unidad seleccionada

Muestra el estado de la unidad que estás controlando en esos momentos.

3 Información de la unidad en el cursor

Si el cursor del ratón se mueve sobre una unidad visible, aparecerá una ventana flotante ofreciendo información sobre la unidad en cuestión.

4 Alcances

El mapa muestra diferentes colores dependiendo del alcance al que estén las unidades enemigas de tu flota:

Brillante - Indica que las unidades se pueden localizar visualmente.

Gris - Indica que las unidades pueden ser detectadas sólo con el radar.

Verde - Indica que una unidad está dentro del alcance del sónar.

5

Filtros

Muestra qué información es visible en ese momento (mira la página 20).

CONTROLES DE LA PANTALLA DEL MAPA

Abrir/cerrar la pantalla del mapa

[TAB]

Mostrar/ocultar menú de objetivos

[O]

Desplazarse entre los objetivos
(solo cuando el menú de objetivos está en pantalla)

[A] y **[D]**

Alejar/acercar la vista

Rueda del ratón hacia arriba/
Rueda del ratón hacia abajo

Mover el cursor

Ratón

Seleccionar unidad

Botón 1 del ratón

Ordenar a la unidad seleccionada
"Ir a" un punto intermedio

Mueve el cursor a una ubicación
y pulsa el botón 2 del ratón

Atacar a una unidad enemiga con la
unidad seleccionada

Resalta la unidad enemiga con
el cursor y pulsa el botón 2 del
ratón

Ordenar a un barco aliado que se
una a una formación con otro barco

Resalta el barco aliado con
el cursor y mantén pulsado el
botón 2 del ratón sobre el líder
de la formación

Volar en círculos sobre una unidad
aliada con un avión seleccionado

Resalta la unidad aliada con
el cursor y mantén pulsado el
botón 2 del ratón

Cancelar la última orden

Pulsa la **[ESPACIO]** cuando la
unidad esté seleccionada

Cancelar la cola de órdenes actual


Mantén pulsada la **[ESPACIO]**
cuando la unidad esté
seleccionada

OBJETIVOS

Puedes ver los objetivos de la misión con **[O]**:

- **Blanco** – objetivo activo.
- **Verde** – objetivo cumplido.
- **Rojo** – objetivo fallido.

FILTROS DE MAPA TÁCTICO

Para obtener más información del mapa tienes varios filtros. Pulsa  para desplazarte entre los diferentes filtros:



Es el filtro predeterminado, los objetivos activos se marcan en el mapa. Los objetivos permanecen marcados mientras otros filtros están activos.



Todas las unidades muestran su barra de salud cerca del icono en todo momento.



Muestra la disponibilidad del tipo de unidad en diferentes edificios de mando (*ésta es una función muy útil en el modo Conquista insular*).



Indica el uso de reservas navales activas.



Muestra las averías sufridas por la unidad resaltada.

DAR ÓRDENES

Ordenar a las unidades que se dirijan a un punto concreto del mapa es una parte clave del reconocimiento y protección del espacio aéreo y marítimo de tus unidades. Tanto los barcos como los aviones pueden usarse para esto.

Selecciona una unidad moviendo el cursor sobre ella y presionando el botón 1 del ratón. Sabrás que está seleccionada cuando quede resaltada y puedas ver la ventana de la unidad en la esquina inferior derecha de la pantalla. Mueve el ratón al punto donde quieras que la unidad se desplace, presiona el botón 2 del ratón y la unidad se desplazará a ese punto.







NOTA: Este proceso puede repetirse para añadirse puntos de trayecto adicionales - hasta un máximo de 8 puntos.

ÓRDENES DE ATAQUE

Una de las órdenes más importantes disponible en tu arsenal de mando es la posibilidad de asignar objetivos a las unidades. Después de seleccionar tu unidad, selecciona el enemigo que desees atacar con el botón 1 del ratón. Una línea roja aparece mostrando la ruta que seguirá la unidad hasta que entre en contacto con el objetivo seleccionado. De ahí en adelante cambiará a ataque directo.

MENÚ DE ÓRDENES

El menú de órdenes te permite dar órdenes específicas a la unidad o escuadrilla seleccionada actualmente.

- Para abrir el menú de órdenes, mantén pulsado el botón .
- Para seleccionar una orden, usa las teclas    .
- Libera  para cursar la orden.

ÓRDENES PERMANENTES

Puedes aplicar ciertas prioridades, conocidas como órdenes permanentes, a las unidades. Las órdenes permanentes afectan al modo en que una unidad reacciona automáticamente cuando no la estás controlando.

BUQUES/LANCHAS/SUBMARINOS



La conducta defensiva implica que los artilleros de la unidad pueden disparar a las unidades enemigas si no hay un objetivo seleccionado por el jugador. El uso de las armas de munición limitada, como los torpedos, está restringido a los objetivos seleccionados por el jugador. La IA no se desviará del rumbo trazado para enfrentarse a los enemigos.



En la conducta agresiva, el barco puede moverse hasta donde decida la IA para enfrentarse a las unidades enemigas. Los artilleros están autorizados para usar toda la fuerza necesaria, incluido el equipo de munición limitada, para destruir a cualquier enemigo al alcance. En todo caso, los blancos seleccionados por el jugador tienen prioridad. Cuando la unidad haya neutralizado a todos los enemigos al alcance, seguirá con sus órdenes de movimiento anteriores, en caso de que las haya.



Puedes dar la orden de ataque cuando eres el capitán de un buque. Si das esta orden, el buque navegará para atacar al objetivo. Luego puedes concentrarte en apuntar o saltar a otra unidad.

NOTA: Cuando seleccionas los blancos en la pantalla del mapa, la orden de ataque se aplica automáticamente.



Desmovilizar la unidad seleccionada actualmente (*Solo en el modo Conquista insular*). Esta opción está disponible para unidades sin formación dentro del rango de captura de un edificio de mando aliado (mira la sección Conquista Insular en la página 27 para más detalles).

AVIONES

DEFENSIVA

La conducta defensiva repercute en la patrulla de combate (patrulla); la escuadrilla protege la unidad o la posición que se le asigne. Resalta la unidad que desees asignar a una patrulla y mantén pulsado el botón 2 del ratón sobre la unidad o la posición a proteger. La escuadrilla perseguirá a los enemigos en un radio de 2 millas. Los aviones de ataque utilizarán sus proyectiles solo contra los blancos seleccionados por el jugador.

AGRESIVA

Los aviones con conducta agresiva pueden atacar los blancos que decidan. En todo caso, los blancos seleccionados por el jugador tienen prioridad. Cuando la unidad haya neutralizado a todos los enemigos al alcance, seguirá con sus órdenes de movimiento anteriores, en caso de que las haya.



Puedes dar la orden de ataque cuando diriges una escuadrilla. Como líder de la escuadrilla, puedes elegir atacar a otro blanco mientras que tus compañeros atacan al blanco designado.



Retira a toda la escuadrilla del ataque ordenado para que se reagrupe con el líder de la escuadrilla.



Ordena a la escuadrilla volver al portaaviones o aeródromo de origen.



Abandona la zona de combate para ir a la zona segura más cercana.

FORMACIONES

Las formaciones de flota son grupos de barcos que patrullan en formación.

CREAR UNA FORMACIÓN

Con un barco seleccionado, mueve el punto de mira sobre el barco que desees asignar como líder de la formación y mantén pulsado el botón 2 del ratón. El barco que controles actualmente estará ahora en formación con el líder de la formación - el icono de formación aparecerá sobre la pantalla.

Para cambiar entre los miembros de la formación, pulsa **[R]** / **[F]**.

CAMBIAR LA FORMA DE UNA FORMACIÓN

- Mantén pulsado **[C]** y luego pulsa **[S]** para abrir la pantalla de formación.
- Usa el Ratón para ajustar la posición de la unidad en relación con las demás en la formación.
- Pulsa **[ESC]** para salir de la pantalla de formación y asegúrate de que la unidad líder esté en marcha para que las unidades puedan asumir su nueva formación.

ABANDONAR LA FORMACIÓN

- Elige la unidad que quieras que abandone la formación y mantén pulsado **[C]**. Luego pulsa **[D]** para seleccionar el icono de abandonar.
- La unidad abandonará la formación y actuará por su cuenta, de acuerdo con cualquier orden que le des.

GESTOR DE APOYO

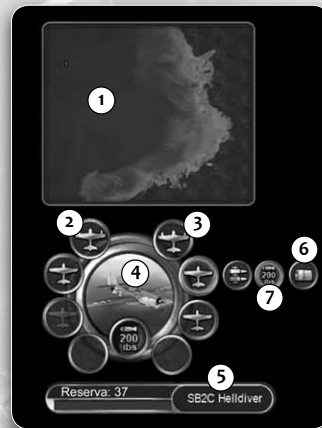


Una vez tengas una base bajo tus órdenes, podrás hacerte cargo de nuevas unidades de reemplazo. Para hacerlo necesitas acceder al panel de Gestor de Apoyo presionando la tecla **[Z]**.

Este panel te muestra que tienes una base bajo tu mando. Podría ser un portaaviones, un aeródromo, un astillero, un edificio de mando o cualquier otro punto de aparición.

LANZAR UNA ESCUADRILLA

La capacidad de lanzar unidades es fundamental para ganar en *Battlestations: Pacific*.



Siempre que se entra en Gestor de Apoyo la información que se muestra aquí puede verse a la izquierda de la pantalla.

- 1 El área del mapa con la ubicación de la base seleccionada actualmente.
- 2 Lista de escuadrillas activas.
- 3 Unidades disponibles en el hangar.
- 4 Imagen de la unidad resaltada.
- 5 Tipo de la unidad resaltada.
- 6 Posible carga de proyectiles.
- 7 Proyectiles seleccionados.

- Con el gestor de apoyo abierto, pulsa **[W]** / **[S]** para resaltar el tipo de unidad deseada.
- Si una unidad tiene múltiples selecciones de armamento, puedes desplazarte entre ellas con **[C]**.
- Con las unidades y armamentos seleccionadas, presiona el botón 2 del ratón para lanzar el escuadrón.

Una vez lanzado, los escuadrones describirán círculos alrededor de la base hasta que reciban nuevas órdenes.

ESCUADRILLAS ACTIVAS

Para cambiar entre la lista de unidades y la lista de escuadrillas activas, usa **[A]** / **[D]**.







Selecciona una de las escuadrillas activas con **[W]** / **[S]**. Para saltar rápidamente a una escuadrilla desde el gestor de apoyo, pulsa **[X]**. Volverás a la pantalla del juego con el líder del escuadrón en la pantalla.

En ciertas situaciones de combate, puede que tengas que reconsiderar la composición de las escuadrillas de tu portaaviones. Cuando eso suceda, selecciona la escuadrilla que ya no necesites y pulsa **[V]** para que aterricen.

Puedes cancelar la orden de aterrizar en cualquier momento antes de que el líder de la escuadrilla aterrice si vuelves a pulsar **[V]**.

ICONOS DE ESTADO DE LA ESCUADRILLA

Los siguientes iconos muestran lo que están haciendo tus escuadrillas:

-  Es una ranura vacía. El lanzamiento de una escuadrilla la llenará.
-  Esta ranura no está disponible. Solo puedes enviar escuadrillas mientras tengas ranuras vacías. Las diferentes bases tienen diferente número de ranuras.
-  Se ha ordenado a la escuadrilla que despegue.
-  La escuadrilla está en el aire siguiendo tus últimas órdenes.
-  Se ha ordenado aterrizar a la escuadrilla.
-  La escuadrilla ha sido destruida. Resalta el icono de la escuadrilla destruida y pulsa el botón 2 del ratón para lanzar una nueva escuadrilla del mismo tipo. Al seleccionar y enviar otro tipo de unidad se llenarán las ranuras vacías o muertas.

BASES MÚLTIPLES

Si hay múltiples puntos de aparición (bases) para elegir, accede al gestor de apoyo y resalta la base que quieras utilizar con **[W]** / **[S]**. Accede a la base con el botón 2 del ratón.

Observa la imagen de la unidad de la base en el panel del centro. Cuando una imagen es de color rojo, la base está inutilizada por el momento.

Para volver al nivel de selección de la base, pulsa **[ESC]** otra vez.

RESERVA NAVAL

Puedes conseguir suministros navales completando misiones. Observa el icono de reserva naval recibida que aparecerá en la pantalla cuando esté disponible.

Cuando adquieres una, puedes acceder al panel de reserva naval si mantienes pulsado **[Z]**. Hay tres tipos de reserva naval:

- **El Apoyo Aéreo** es un conjunto de refuerzos aéreos disponibles desde más allá de los límites del mapa.
- **Las Reservas Activas** pueden concederte bonificaciones temporales durante un breve tiempo.
- **Las Tecnologías** representan una bonificación pasiva que permanece activa mientras la reserva naval relevante esté presente.

Los suministros navales varían según el tipo de barco. Un dibujo del tipo de barco que es compatible o destinatario de los suministros navales será resaltado cuando se seleccione con **[W]** / **[S]**.

- Al pulsar el botón 2 del ratón, la reserva naval se activará con tu unidad seleccionada.
- Si tienes una unidad resaltada en la pantalla (*con información del punto de mira*), entonces mantén pulsado el botón 2 del ratón para solicitar la reserva naval directamente en ese blanco.

MULTIJUGADOR

Battlestations: Pacific ofrece dos opciones multijugador, permitiéndote disfrutar diversas misiones multijugador con amigos a través de LAN (Local Area Network), o jugando por internet.

PARTIDA EN LAN

SER EL ANFITRIÓN DE UNA PARTIDA

1. Abre *Battlestations: Pacific* y selecciona **MULTIJUGADOR** en el Menú principal.
2. Selecciona **LAN** y después **CREAR PARTIDA** desde el menú que aparece.
3. Escoge uno de los tipos de juegos disponibles (para más detalles mira la página 27).
4. Una vez seleccionado verás un menú en el que podrás seleccionar el máximo número de jugadores así como el tramo máximo y mínimo de jugadores que desees que pueden unirse a la partida.
5. Cuando hayas personalizado los ajustes del juego, haz clic en el botón **CREAR SERVIDOR** para crear el receptor del juego y esperar a que los jugadores se unan a la partida.
6. Para cambiar los ajustes del juego, selecciona la caja **AJUSTES** y presiona Intro. Dependiendo del tipo de juego podrás alterar diversas opciones del juego como cambiar el mapa, seleccionar el tipo de vehículo y permitir el uso de mapa táctico. Una vez que hayas alterado los ajustes a tu criterio, haz clic en el botón **ACEPTAR** y se aplicarán los cambios.
7. Una vez que todos los jugadores se hayan unido al receptor y estén listos, haz clic en el botón **LISTO** para comenzar el juego.

UNIRSE A UNA PARTIDA

1. Abre *Battlestations: Pacific* y selecciona **MULTIJUGADOR** en el Menú principal.
2. Selecciona **LAN** y después escoge **PARTIDA PERSONALIZADA** del siguiente menú.
3. Selecciona **PERSONALIZAR** y presiona **[INTRO]** para ver todas las partidas disponibles en la LAN. Alternativamente selecciona el tipo de juego deseado y presiona **[INTRO]**.
4. Selecciona el servidor al que deseas unirte con las teclas de flecha y presiona **[INTRO]** para cargar el receptor.
5. Haz clic en **LISTO** y espera que el anfitrión comience el juego.

PARTIDA EN INTERNET

GameRanger es una utilidad para Mac que te permite encontrar otras partidas de *Battlestations: Pacific* a través de internet. Para jugar *Battlestations: Pacific* usando GameRanger necesitas tener una copia de GameRanger instalada en tu ordenador. Puedes descargar una copia gratuita en <http://www.gameranger.com>.

Cuando quieras jugar te recomendamos que escojas la máquina más potente como anfitrión ya que tendrá que realizar más trabajo que los clientes.

Importante: Si deseas jugar *Battlestations: Pacific* por internet, asegúrate que tienes cuenta en GameRanger. Una vez que hayas descargado GameRanger es sencillo de hacer y gratuito.

SER EL ANFITRIÓN DE UNA PARTIDA

1. Selecciona **MULTIJUGADOR** del Menú principal y después selecciona **GAMERANGER MULTIJUGADOR**. Saltarás a una pantalla de GameRanger. Alternativamente puedes sencillamente abrir GameRanger en tu ordenador.
2. Haz clic en el botón **Host**. La ventana de Host Game aparecerá.
3. Ahora tendrás que completar diversas opciones:
 - a. Game - Selecciona **Battlestations: Pacific** en el menú desplegable.
 - b. Max Players - Selecciona el número máximo de jugadores que quieres alojar.
 - c. Description - Escribe el nombre de la partida.
 - d. Ladder - Competition Option (es necesaria suscripción a GameRanger).
 - e. Password - Introduce una palabra o frase si quieres proteger con contraseña el juego que estás alojando.
 - f. Allow Friends Only - Permite que se unan exclusivamente personas que tengas en tu lista de contactos (Buddy).
 - g. Allow Gold and Silver members only - Restringe los jugadores sólo a GameRanger Premium Players.
4. Haz clic en **OK** y espera que la gente se una a tu partida.
5. Cuando se hayan unido suficientes jugadores, haz clic en **START** para comenzar el juego.
6. Aparecerá la ventana con las opciones previas del juego *Battlestations: Pacific*. Haz clic en el botón **Jugar**.
7. Aparecerá la pantalla del título, presiona **[INTRO]** para acceder al navegador del servidor.
8. Escoge uno de los tipos de juegos disponibles (para más detalles mira la página 27).
9. Una vez seleccionado verás un menú en el que podrás seleccionar el máximo número de jugadores así como el tramo máximo y mínimo de jugadores que deseas que puedan unirse a la partida.
10. Cuando hayas personalizado los ajustes del juego, haz clic en el botón **CREAR SERVIDOR** para crear el receptor del juego y esperar a que los jugadores se unan a la partida.
11. Para cambiar los ajustes del juego, selecciona la caja **AJUSTES** y presiona Intro. Dependiendo del tipo de juego podrás alterar diversas opciones del juego como cambiar el mapa, seleccionar el tipo de vehículo y permitir el uso de mapa táctico. Una vez que hayas alterado los ajustes a tu criterio, haz clic en el botón **ACEPTAR** y se aplicarán los cambios.
12. Una vez que todos los jugadores se hayan unido al receptor y estén listos, haz clic en el botón **LISTO** para comenzar el juego.

UNIRSE A UNA PARTIDA

1. Busca en la lista de juegos una partida de *Battlestations: Pacific*.
2. Cuando hayas encontrado un juego, haz doble clic para unirte a él.
3. Cuando el anfitrión esté preparado, seleccionará **START**.
4. Aparecerá la ventana con las opciones previas del juego *Battlestations: Pacific*. Haz clic en el botón **Jugar**.

5. Aparecerá la pantalla del título, presiona **[INTRO]** para acceder al navegador del servidor.
6. Selecciona el servidor al que deseas unirte con las teclas de flecha y presiona **[INTRO]** para cargar el receptor.
7. Haz clic en **LISTO** y espera que el anfitrión comience el juego.

MODOS MULTIJUGADOR

ESCOLTA

Participas en una batalla en la que tienes unas unidades clave que defender o que destruir. Los dos bandos opuestos tienen que escoltar o destruir esas unidades clave, según en qué bando estén. El jugador está al mando de una sola unidad predeterminada. Cada mapa tiene un escenario diferente.

ASEDIO

En este modo se simulan los asedios costeros e insulares. Los jugadores pueden hacer aparecer una sola unidad desde una reserva predeterminada para ayudar al asedio o a la defensa de las bases bajo asedio. Hay varias unidades disponibles en el bando atacante y defensor según el escenario. Cada mapa tiene un escenario diferente.

COMPETICIÓN

En este modo todos los jugadores están en el mismo bando, pero compiten entre sí para conseguir la mayor puntuación. Solo controlas unidades japonesas o estadounidenses, y cada jugador controla solo una unidad. El objetivo es destruir el mayor número de unidades controladas por la IA del bando opuesto o completar objetivos antes que los demás jugadores. Cada mapa tiene un escenario diferente.

DUELO

Un duelo es una batalla frente a frente con un solo tipo de unidad elegido por el anfitrión antes de comenzar la misión. Cada jugador controla sólo una unidad y tendrá que concentrarse en destruir las unidades de los jugadores enemigos hasta conseguir la cantidad de victorias asignada.

CONQUISTA INSULAR

Conquista insular es un modo de juego multijugador basado en la estrategia que consiste en capturar islas con bases. Cada jugador comienza con un edificio de mando en una isla y diversas unidades disponibles mediante el Gestor de apoyo. Los jugadores tienen una reserva de puntos de mando para comprar la composición de la flota de su elección. Capturar bases neutrales puede otorgarle al jugador nuevas bases. El objetivo de ambos bandos es conquistar las bases neutrales y enemigas y recibir puntos de victoria al controlar esas bases. Cuando el contador de puntos de victoria llega al nivel requerido, la misión acaba.

El Gestor de Apoyo en modo Multijugador es ligeramente diferente al de Un jugador:

- No hay límite de acciones.
- En Escolta, Asedio, Competición y Duelo puedes tener sólo una unidad activa cada vez y no pueden entrar en el Gestor de soporte hasta que el modo de juego lo permita.

ASISTENCIA TÉCNICA

Hemos hecho cuanto estaba en nuestra mano para que *Battlestations: Pacific* fuese compatible al máximo con el hardware actual. Sin embargo si tuvieses algún problema, puedes contactar con nuestro servicio de asistencia técnica; pero, por favor, antes de hacerlo, comprueba que dispones de la información siguiente:

1. El mensaje de error mostrado cuando ocurre el problema (si lo hay).
2. Un archivo **Battlestations Pacific Report.txt**:
 - Un informe sobre el Perfil de sistema Apple de tu Mac.
 - Los archivos de registro de fallos que existan referidos a *Battlestations: Pacific*.
 - Una lista de todos los archivos presentes en la carpeta del juego.

Toda la información requerida puede obtenerse abriendo *Battlestations: Pacific* y haciendo clic en la pestaña de Soporte de la ventana Opciones de *Battlestations: Pacific*. En la pestaña de Soporte, haz clic en el botón **Generar informe**. Una vez que el informe se genere, aparecerá un archivo en el Escritorio de tu ordenador. Ahora haz clic en el botón **Crear mensaje**. Acuérdate de adjuntar el informe llamado **Battlestations Pacific Report.txt** a tu correo electrónico.

FORMAS DE CONTACTO

SOPORTE ONLINE

Visita nuestra página web en: www.feralinteractive.com

Feral ofrece asistencia técnica a través de sus servicios en línea, mediante los que podrás acceder a todo tipo de información sobre solución de problemas. Además, en nuestra web encontrarás una lista de las preguntas más frecuentes (FAQ), así como parches, actualizadores y versiones de demostración de nuestros juegos.

SOPORTE POR CORREO ELECTRÓNICO

Si aún así no encuentras las respuestas que necesitas, envíanos un mensaje por correo electrónico: bspsupport@feralinteractive.com

El título de tu correo electrónico debe contener las palabras "**Battlestations Pacific**". Acuérdate de adjuntar el informe llamado **Battlestations Pacific Report.txt** a tu correo electrónico.

SOPORTE TELEFÓNICO

Si prefieres hablar con un miembro del equipo de soporte, puedes llamar al siguiente número:

Tel: **+44 208-875-9787**

El soporte telefónico está disponible entre las 9 de la mañana y las 6 de la tarde (GMT). Fuera de este horario, deja un mensaje con tu nombre, número y el juego para el que quieres soporte.

Por favor no contactes con el personal de soporte técnico de Feral para pedir trucos del juego. Ni les está permitido ni tienen la cualificación para proporcionar semejante información.

CRÉDITOS

Desarrollado por: **Eidos Hungary KFT**

Publicado por: **Square Enix Limited**

Desarrollado para Mac por: **Robosoft Technologies Pvt. Limited**

Publicado para Mac por: **Feral Interactive Limited**

GARANTÍA

Feral Interactive Ltd. garantiza al comprador original del producto que el disco incluido en el producto no debe presentar ningún defecto en un uso normal durante un periodo de ciento ochenta días (180) desde la fecha de compra que aparezca en la factura, u otro periodo de garantía mayor proporcionado por la legislación pertinente.

Por favor, devuelve el producto multimedia defectuoso junto con este manual mediante carta certificada a:

Feral Returns
64 Kimber Road
London SW18 4PP
Inglaterra

Por favor, incluye tu nombre completo y dirección (incluyendo el código postal) así como la fecha y ubicación del lugar de compra.

Si nos es devuelto un disco sin una prueba de compra o bien después de que haya expirado el periodo de garantía, Feral Interactive Ltd. podrá, a su elección, reparar el producto o reemplazarlo, con un coste para el usuario. Esta garantía no es válida si el disco ha sido dañado por negligencia, accidente o mal uso, o si ha sido modificado después de su adquisición.

El usuario reconoce expresamente que el uso del producto multimedia se realiza bajo su exclusiva responsabilidad. El producto multimedia se suministra tal cual. El usuario asume todos los gastos de reparación y/o corrección del producto multimedia.

Dentro de los límites impuestos por la ley, Feral Interactive Ltd. rechaza cualquier garantía relacionada con el valor venal del producto multimedia, la satisfacción del usuario o su capacidad de realizar un uso determinado.

El usuario asume todos los riesgos derivados de una pérdida de beneficios, pérdida de datos, errores, pérdida de información comercial o cualquier otro que se derive de la posesión del producto multimedia o de su utilización. Algunas legislaciones no permiten la limitación de garantía antes citada, por lo que es posible que ésta no sea aplicable al usuario.

RESUMEN DE LOS CONTROLES DEL JUEGO

CONTROL DEL BARCO

Acelerar	-	W
Frenar/Marcha atrás	-	S
Virar a la izquierda	-	A
Virar a la derecha	-	D
Reparar	-	OPTION
Desplegar lanchas de desembarco	-	CTRL
Mirar hacia arriba	-	Ratón hacia arriba
Mirar hacia abajo	-	Ratón hacia abajo
Mirar hacia la izquierda	-	Ratón hacia la izquierda
Mirar hacia la derecha	-	Ratón hacia la derecha
Activar Zoom	-	Botón 3 del ratón / T
Acercar vista	-	Rueda del ratón hacia arriba
Alejar vista	-	Rueda del ratón hacia abajo
Disparar	-	Botón 1 del ratón
Arma: antiaéreo	-	1
Arma: artillería	-	2
Arma: torpedo	-	3
Arma: cargas de profundidad	-	4
Arma siguiente	-	MAYÚS

CONTROL DEL AVIÓN CON EL MODO DEL PILOTO

Moverse hacia arriba	-	Ratón hacia arriba
Moverse hacia abajo	-	Ratón hacia abajo
Moverse hacia la izquierda	-	Ratón hacia la izquierda
Moverse hacia la derecha	-	Ratón hacia la derecha
Acelerar	-	W
Frenar	-	S
Acelerón	-	OPTION
Timón hacia la izquierda	-	A
Timón hacia la derecha	-	D
Disparar	-	Botón 1 del ratón
Modo de bombardeo	-	MAYÚS
Vista con el ratón	-	CTRL

CONTROL DEL SUBMARINO

Sumergirse	-	F
Emerger	-	R

¡REGISTRATE CON NOSOTROS!

www.feralinteractive.com/register