

# ÍNDICE

<b>PRIMEROS PASOS</b> .....	<b>2</b>
Instalación .....	2
<b>CONFIGURACIÓN DEL JUEGO</b> .....	<b>3</b>
Ejecutar el juego .....	3
Uso de los menús .....	3
Página de opciones .....	3
<b>MODOS DE JUEGO</b> .....	<b>7</b>
Modos offline .....	7
Escuela de submarinos .....	7
Carrera .....	9
Misión rápida .....	11
Patrullas individuales .....	17
Museo .....	18
Modos en línea .....	18
<b>EL JUEGO</b> .....	<b>19</b>
Interfaz de juego .....	19
Puestos del submarino .....	26
<b>MULTIJUGADOR</b> .....	<b>49</b>
Preparación para el juego en línea .....	49
Interfaz multijugador .....	50
Modos de juego multijugador .....	55
Pestañas y órdenes .....	55
<b>APÉNDICE</b> .....	<b>59</b>
Controles básicos .....	59
Controles de navegación .....	59
Controles de puestos .....	59
Controles de ataque .....	60
Otros controles .....	60
<b>GARANTÍA</b> .....	<b>INTERIOR DE LA CONTRAPORTADA</b>
<b>SERVICIO TÉCNICO</b> .....	<b>INTERIOR DE LA CONTRAPORTADA</b>

## PRIMEROS PASOS

Este apartado te ayudará a empezar a jugar a Silent Hunter®: Wolves of the Pacific. Los usuarios familiarizados con las versiones anteriores de Silent Hunter deberían echar igualmente un vistazo a este apartado para enterarse de la información más reciente.

## INSTALACIÓN

### INSTALACIÓN DE SILENT HUNTER®: WOLVES OF THE PACIFIC

Es imprescindible instalar Silent Hunter: Wolves of the Pacific antes de poder empezar a jugar. Para realizar la instalación, introduce el primer CD de Silent Hunter: Wolves of the Pacific y espera a que aparezca la pantalla de inicio.

Haz clic en Instalar y sigue las instrucciones que vayan apareciendo.

Si tienes desactivada la reproducción automática, quizá tengas que ejecutar el programa de instalación manualmente. Elige el Explorador de Windows del submenú Todos los programas dentro del menú Inicio de Windows. Escoge el icono del CD de Silent Hunter: Wolves of the Pacific para ver los archivos que se encuentran en el CD. Busca entre ellos el archivo llamado Setup.exe y haz doble clic en él para iniciar el programa de instalación.

### DESINSTALAR SILENT HUNTER®: WOLVES OF THE PACIFIC

Para desinstalar el juego, elige Desinstalar en el menú de inicio de Silent Hunter. También puedes ir al Panel de control desde el menú Inicio de Windows, elegir Agregar o quitar programas, hacer clic en Silent Hunter: Wolves of the Pacific y luego en el botón Cambiar o quitar. De este modo se eliminarán del equipo el juego y todos sus componentes, salvo las partidas guardadas.

## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

### EJECUTAR EL JUEGO

Una vez instalado el juego, se te ofrece la opción de contar con un acceso directo en el escritorio. Si decides usarlo, podrás iniciar el juego con solo hacer clic en el icono de SH4.exe que aparece en el escritorio. De lo contrario, tendrás que hacer clic en el menú Inicio de Windows y elegir Programas/Ubisoft/Silent Hunter 4/"Jugar a Silent Hunter 4".

Cuando inicies el juego, verás el logotipo de Ubisoft y el vídeo de presentación de Silent Hunter 4, para pasar después al menú principal del juego. Desde este menú podrás acceder a todas las opciones que ofrece Silent Hunter. Consulta las correspondientes secciones de este manual para obtener más detalles.



## USO DE LOS MENÚS

### TECLADO

La tecla Esc te devuelve a la pantalla anterior.

### RATÓN

Para obtener más información, no tienes más que señalar el icono o texto deseado con el puntero del ratón. Luego, para seleccionar o confirmar una opción, haz clic en el icono o texto deseado. Para volver a la pantalla anterior, usa el botón Atrás que aparece en pantalla.

## PÁGINA DE OPCIONES

La página de opciones tiene tres tipos de ajustes:

- Sonido
- Vídeo
- Juego

## AJUSTES DE SONIDO

- **Volumen general** permite cambiar el volumen de todos los aspectos del juego. Marca la casilla de Volumen general para dejar el volumen a cero (silencio).
- **Volumen del sonido** permite cambiar el volumen de los efectos de sonido del juego. Marca la casilla de Volumen del sonido para dejar el volumen a cero (silencio).
- **Volumen de la música** permite cambiar el volumen de la música del juego. Marca la casilla de Volumen de la música para reducir el volumen a cero (silencio).
- **Volumen de la voz** permite cambiar el volumen de las voces de los personajes del juego. Marca la casilla de Volumen de la voz para reducir el volumen a cero (silencio).
- Para que cualquier cambio surta efecto, debes pulsar el botón Aplicar cambios.



## AJUSTES GRÁFICOS

Los ajustes gráficos se pueden cambiar de dos maneras. Puedes elegir uno de los tres ajustes predeterminados (bajo, medio, alto), que activarán o desactivarán las opciones gráficas según corresponda, o puedes cambiar manualmente los ajustes gráficos si activas o desactivas las casillas de cada opción. En este caso, los ajustes gráficos figurarán como Personalizado.

- **Resolución del juego:** Puedes escoger entre varias resoluciones de la lista desplegable. Según la tarjeta gráfica, las resoluciones mayores pueden producir rendimientos inferiores.
- **Daño 3D buque:** La visualización gráfica de los daños que sufren los buques tiene tres niveles de detalle. Si se elige el máximo, tendrás la mejor experiencia visual a costa de un peor rendimiento.
- **Detalle de personajes:** Activa o desactiva el uso de las texturas normales en los personajes.
- **Densidad de partículas:** Escoger la cantidad de partículas que se usan en el juego. Las densidades mayores pueden producir rendimientos inferiores.
- **Modo ventana:** Elige si quieres jugar en modo ventana o en modo pantalla completa.
- **Filtros de postprocesado:** Usa este botón para activar todos los filtros fotográficos.
- **Destellos a escena completa:** Usa este botón para activar los destellos solares en el juego.
- **Haces de luz:** Esta opción activa el efecto de refracción de la luz al llegar al agua.
- **Efectos ambientales:** Esta opción activa las nubes, sombras y niebla volumétrica.

- **Estelas de buques 3D:** Esta opción activa el uso de estelas de buques 3D.
- **Ondas detalladas:** Esta opción activa efectos de olas más realistas.
- **Mapas normales buque:** Esta opción activa el uso de texturas normales en los buques.
- **Efectos cáusticos buque:** Esta opción activa los reflejos solares del agua sobre el buque.
- **Calidad de texturas:** Escoge entre las texturas de baja calidad o las de alta calidad del juego.



## AJUSTES DE JUEGO

Los ajustes de juego afectan al realismo del mismo. Ten presente que cuando juegas al 100% de realismo, tendrás que reservar suficiente combustible para volver a menos de 25 km de tu puerto de origen si pretendes regresar a la base. Cuando te encuentres a menos de 25 km, pulsa la tecla Esc y elige la opción para atracar en el puerto.

- **Baterías limitadas:** Al elegir esta opción, las baterías que alimentan los motores eléctricos del submarino tienen una capacidad limitada. Eso, a su vez, restringe el tiempo que puedes permanecer sumergido antes de que haya que recargar las baterías. (5%)
- **Aire comprimido limitado:** Al elegir esta opción, el submarino utiliza cierta cantidad de aire comprimido para emerger, al llenar de aire los tanques de lastre. Si agotas tu suministro, tendrás problemas para hacer salir al submarino a superficie. El aire comprimido se regenera por medio del compresor cuando el submarino se mueve por superficie, por lo que es vital mantenerlo en buen estado de funcionamiento. (1%)
- **O2 limitado:** Cuando el submarino está sumergido, la tripulación consume oxígeno y genera CO2. Con el tiempo, el aire se volverá irrespirable, lo que afectará al rendimiento de la tripulación hasta poder llegar a producirles la muerte. Cuando se elige esta opción, tienes que hacer salir el submarino a superficie periódicamente para reponer la provisión de aire. (6%)
- **Combustible limitado:** Al elegir esta opción, el submarino tiene combustible limitado y, por tanto, autonomía limitada. Debes volver a la base antes de que se agote el combustible. No hay submarinos de repostaje en el juego. Recibirás un aviso durante una patrulla cuando hayas usado el 50% de tu combustible. (6%)
- **Vulnerabilidad realista:** Al elegir esta opción, será más fácil que tu submarino sufra daños. (5%)

- **Tiempo de reparación realista:** Al elegir esta opción, se tarda más tiempo en reparar los daños. (8%)
- **Tiempo de hundimiento realista:** Al elegir esta opción, los buques a los que ataques tardarán más tiempo en hundirse. (2%)
- **Selección manual de blancos:** Al elegir esta opción, tienes que introducir manualmente la información correspondiente en el TDC al lanzar torpedos. No puedes simplemente apuntar el TBT o el periscopio hacia un blanco y disparar. Todavía puedes pedir una solución a tus oficiales, a menos que se desactive también la opción Sin ayuda del oficial de armas. (15%)
- **Sin actualización de contactos en mapa:** Al elegir esta opción, los contactos visuales y del hidrófono no aparecerán en el mapa de navegación. Sin embargo, los contactos de radio aparecerán periódicamente en el mapa. (12%)
- **Sensores realistas:** Al elegir esta opción, se reduce la eficacia del radar y de los hidrófonos. (6%)
- **Con torpedos que no explotan:** Al elegir esta opción, habrá ocasiones en que los torpedos fallen. Estos torpedos que no funcionen correctamente pueden detonar demasiado pronto o no detonar nunca. (4%)
- **Recarga realista:** Al elegir esta opción, se tarda un tiempo considerable en recargar los tubos lanzatorpedos. (6%)
- **Sin cámara de evento:** Al elegir esta opción, se desactiva la cámara de eventos. (3%)
- **Sin vista externa:** Al elegir esta opción, se desactiva la cámara externa (tecla de acceso directo F12). (8%)
- **Sin estabilizar vista:** Al elegir esta opción, los dispositivos ópticos de puntería (o sea, el TBT y el periscopio de ataque) se verán afectados de forma realista por los movimientos del submarino a causa del oleaje. Eso hará mucho más difícil apuntar con mar gruesa. (5%)
- **Sin indicador de ruido:** Al elegir esta opción, se desactiva el indicador de ruido, que permite hacerse una idea de lo detectable que es el submarino en todo momento. (2%)
- **Sin ayuda del oficial de armas:** Al elegir esta opción, el oficial de armas no identificará blancos ni calculará soluciones de fuego. Tendrás que realizar por ti mismo los cálculos de distancia, velocidad y ángulo. (6%)



## MODOS DE JUEGO

En el menú principal puedes elegir si quieres jugar una partida individual o multijugador.

## MODOS OFFLINE

Silent Hunter: Wolves of the Pacific dispone de los siguientes modos de juego individual.

## ESCUELA DE SUBMARINOS

### DESCRIPCIÓN DEL MODO DE JUEGO

La escuela de submarinos es el tutorial del juego, una serie de misiones que te enseñarán los fundamentos de la navegación y de la guerra de submarinos. Se ofrecen cuatro "cursos" (objetivos): Navegación, Artillería (cómo usar los cañones), Torpedos y Ataque a convoyes.

No es obligatorio cumplir las misiones de la escuela de submarinos, pero proporciona un incentivo al empezar una nueva campaña. Puedes examinarte tantas veces como quieras, así que no te desanimes si recibes una mala nota la primera vez. Para terminar una misión, cumple tus objetivos y luego pulsa la tecla Esc.

### SUMARIO

#### INSTRUCCIÓN DE NAVEGACIÓN

**Objetivo:** Llegar a la zona designada.

Para controlar la velocidad del submarino puedes usar el dial del telégrafo de máquinas (el primer dial de la izquierda de la interfaz). Puedes hacer clic en cualquier lugar del dial. El oficial de inmersión ajustará automáticamente la velocidad según tus indicaciones.

A la derecha del dial del telégrafo de máquinas se encuentran los grados de velocidad para avanzar. A la izquierda del dial del telégrafo de máquinas se encuentran los grados de velocidad para retroceder. Hacia la mitad de la parte inferior del telégrafo de máquinas de velocidad se encuentra la orden de Parada total.

Para controlar la dirección del submarino, puedes usar el dial de la brújula, que es el dial del centro del HUD (visor frontal de datos). Puedes hacer clic en el disco exterior del dial de la brújula para establecer una nueva dirección para el submarino. La brújula te permitirá girar el submarino en una dirección y continuar en dicha dirección.

Para controlar la profundidad del submarino puedes usar el dial de profundidad (el primer dial de la derecha del HUD). Puedes hacer clic en cualquier lugar de la zona señalada. El oficial de inmersión ajustará automáticamente la profundidad según tus indicaciones. Por medio del dial de profundidad, te puedes sumergir hasta 165 pies. Cada marca representa 5 pies de profundidad.

Puedes usar las siguientes teclas de acceso directo para establecer varias profundidades: tecla S para salir a superficie y tecla P para situarte a cota de periscopio.



## INSTRUCCIÓN DE TIRO

**Objetivo 1:** Destruir el avión.

Los cañones de cubierta y antiaéreos solo se pueden usar en la superficie, y únicamente con buen tiempo.

Para usar los antiaéreos manualmente, elige el puesto de antiaéreos del panel de puestos. También puedes usar la tecla de acceso directo F7.

Mueve el ratón para apuntar los cañones en la dirección deseada, después de hacer clic en el espacio 3D para capturar el movimiento del cursor. Para acercar la vista de un blanco a través del dispositivo de puntería, usa la rueda del ratón o la tecla Tab.

Pulsa la barra espaciadora para disparar.

**Objetivo 2:** Destruir el mercante.

Puedes enfrentarte a buques no blindados de pequeño tamaño con el cañón de cubierta o incluso con los antiaéreos del submarino. No te conviene entablar un duelo de artillería con cualquier buque de gran tamaño, pero a veces puedes encontrarte con blancos con los que no merece la pena desperdiciar un torpedo.

Para usar manualmente el cañón de cubierta, elige el puesto del cañón de cubierta del panel de puestos. También puedes usar la tecla de acceso directo F6.

Para ver mejor el blanco, usa el dispositivo óptico de puntería del cañón por medio de la rueda del ratón o la tecla Tab. En la parte superior del dispositivo óptico de puntería, verás la elevación actual del cañón en yardas.

Mueve el retículo a izquierda o derecha mediante los cursores izquierda y derecha o el ratón para apuntar el cañón en la dirección deseada.

Pulsa la barra espaciadora para disparar.

## INSTRUCCIÓN DE TORPEDOS

**Objetivo:** Hundir el crucero.

El periscopio es el principal medio para apuntar con los torpedos mientras el submarino está sumergido.

Puedes acceder al periscopio a través del icono del periscopio del panel de puestos.

También puedes usar la tecla de acceso directo F4.

Para subir o bajar el periscopio, haz clic en las órdenes Arriba periscopio o Abajo periscopio de la barra de órdenes, o usa las teclas Av Pág/Re Pág.

Gira el periscopio a tu alrededor para localizar el blanco. Usa los cursores izquierdo y derecho o haz clic en la vista del periscopio. Así el periscopio queda ligado al ratón. Para volver al cursor del ratón, vuelve a hacer clic.

Puedes acercar la vista por medio de la rueda del ratón o de la tecla Tab.

Sitúa el centro del retículo sobre el blanco. En modo asistido, la IA se encargará de realizar todos los cálculos necesarios para obtener una solución válida para torpedos.

Cuando tengas una solución con la que estés satisfecho, debes elegir un tubo cargado para poder disparar.

Abre el panel de los tubos lanzatorpedos del borde derecho de la pantalla y haz clic en un tubo cargado para seleccionarlo. Haz clic en el botón de Fuego para lanzar un torpedo.

## INSTRUCCIÓN DE SÓNAR Y RADAR

**Objetivo:** Detectar el convoy enemigo.

En esta misión aprenderás a usar el radar y el sónar para interceptar un convoy enemigo.

## INSTRUCCIÓN DE ATAQUE A CONVOYES

**Objetivo:** Hundir 10.000 toneladas de mercantes.

Esto es un ejercicio de instrucción en el que tienes que hacer frente a un convoy en condiciones de combate. El enemigo te atacará. Exprime al máximo las posibilidades del submarino.

El convoy se desplazará con demora NNE. Empiezas en una buena posición de ataque, al SE de la posición actual del convoy. Se está poniendo el sol.

Permanece sumergido y avanza con demora NO, perpendicular a la demora estimada del convoy. Acércate al convoy en Avante despacio para evitar que las escoltas te descubran.

Los hidrófonos de las escoltas tienen un alcance limitado. Evita acercarte demasiado a ellos y permanecerás sin ser detectado. El punto flaco de una escolta cuando busca a un submarino sumergido está justo detrás de ella.

Los hidrófonos de las escoltas no pueden detectar a un submarino que tengan detrás por culpa del ruido de sus propias hélices. Si te encuentras en semejante situación, debes avanzar rápido sin que te descubran. Si una escolta detecta tu submarino, sumérgete a una profundidad segura de 50 metros como mínimo.

Cuando una escolta lanza cargas de profundidad, deberías mover tu submarino a velocidad A toda máquina y avanzar en zigzag. Tras eludir un ataque, vuelve a Avante despacio para seguir sin ser descubierto.

Cuando superes a los escoltas, la mejor posibilidad de realizar con éxito un ataque con torpedos a un mercante es mantenerse sin ser descubierto a menos de 900 metros del blanco y situado de través al mismo.

## CARRERA

### DESCRIPCIÓN DEL MODO DE JUEGO

El modo Carrera también se conoce como "campaña dinámica". En este modo, llevas a cabo una serie de patrullas a lo largo de toda la guerra. La duración de tu carrera dependerá de tu actuación.

Un mal jugador puede ser relevado pronto del mando, mientras que a un capitán excelente se le ofrecerá el mando de un submarino nuevo y mejor, para pasar más adelante a ocupar un puesto en un despacho.

### MENÚ DE CARRERA

En el menú de carrera puedes escoger un nombre, la fecha de inicio de la campaña, la unidad inicial de la que formarás parte, el tipo de submarino, la dificultad de la campaña y el renombre inicial. Varias opciones iniciales tendrán valores predeterminados aleatorios, de modo que cada vez que empieces una campaña recibirás una misión sorpresa.



## OBJETIVOS

Antes de cada patrulla, se te presentarán una serie de objetivos que tu comandante quiere que cumplas. Dado que la campaña y los objetivos se generan dinámicamente, no hay forma de saber en qué consistirá cada patrulla. No obstante, tus órdenes pueden incluir los siguientes objetivos:

- Patrulla la zona y hunde los buques enemigos.
- Efectuar un reconocimiento fotográfico de las instalaciones enemigas.
- Labores de salvavidas en apoyo de operaciones aéreas.
- Abastecer a fuerzas aliadas.
- Transportar e infiltrar agentes o tropas aliadas en una isla controlada por el enemigo.
- Realizar una parada en una base aliada.

No es obligatorio cumplir los objetivos, en el sentido de que no tienes que superarlos para avanzar en el juego. Como en la vida real, a veces sencillamente no es posible cumplir cierta acción sin perder tu submarino. Sin embargo, recuerda que un comandante improductivo no será muy apreciado, así que trata de obtener resultados además de mantener tu submarino a salvo.

Puedes atacar cualquier blanco enemigo que te encuentres antes, durante o después de cumplir tus objetivos. Para poner fin a la patrulla, tendrás que regresar a puerto.

## EVOLUCIÓN DE LA CARRERA

A medida que vayas cumpliendo las distintas misiones de tu carrera, recibirás premios por tus actos.

**Renombre:** Es una medida de tu fama como capitán de submarinos y de la influencia que tienes con los comandantes de la flota de submarinos. Cuanto más éxito tengas, más renombre adquirirás. Puedes utilizar el renombre para acceder a ciertas mejoras para tu submarino antes de que el resto de la flota disponga de ellas. También puedes aprovechar el renombre para reclutar tripulantes mejor adiestrados para tu submarino.

Entre los actos que te otorgan renombre figuran:

- Destruir buques enemigos.
- Derribar aviones enemigos.
- Cumplir objetivos.
- Salvar pilotos aliados derribados.

**Pérdida de renombre:** Es perfectamente posible perder la influencia que tienes con los comandantes y tu renombre. Entre las posibles razones figuran:

- Hundir buques neutrales.
- Hundir buques aliados.
- Derribar aviones aliados.
- Hacer que tus hombres resulten heridos o muertos.
- Permitir que tu submarino sufra daños.

**Ascensos:** Si logras tener el éxito suficiente, puede que se te permita conceder ascensos a miembros de tu tripulación. Si gozas de suficiente renombre, puede que tú mismo consigas un ascenso.

**Medallas:** Si logras tener el éxito suficiente, puede que se te permita otorgar medallas a miembros de tu tripulación. También es posible que recibas esas condecoraciones.

**Cualificaciones:** Siempre que asciendas a un tripulante que alcance la categoría de suboficial, tendrás que asignarle una cualificación. De este modo mejorará sus habilidades, así como su eficiencia en el submarino, pero, para obtener unos óptimos resultados deberías asignar cualificaciones según las habilidades naturales de cada uno.

## GUARDAR, CARGAR Y ELIMINAR CARRERAS

Para guardar tu carrera durante una misión, pulsa la tecla Esc. Entonces verás una opción de menú para guardar tu carrera. Para cargar carreras guardadas, empieza por seleccionar un perfil de carrera creado anteriormente. Al seleccionar una carrera guardada, un panel mostrará todos los detalles relevantes de la carrera. Como las partidas guardadas se conservan en orden cronológico, al cargar una partida anterior se eliminarán todas las partidas guardadas posteriores de esa carrera.

## TERMINAR UNA PATRULLA

Para terminar una patrulla, tendrás que volver a tu base. Cuando te encuentres lo bastante cerca de ella, aparecerá una pantalla emergente que te preguntará si deseas atracar. No es necesario que recorras hasta el último kilómetro y ataques personalmente, aunque puedes hacerlo si quieres.

## RENOMBRE Y REALISMO

El renombre que obtengas por hundir barcos enemigos también se verá afectado por los ajustes de realismo. Por ejemplo, al 100% de realismo, recibirás todo el crédito de renombre por cada buque que hundas, mientras que al 0% de realismo, únicamente recibirás un 25% del crédito de renombre por cada buque. Sin embargo, cuanto más alto sea el nivel de realismo, más difícil será el juego.

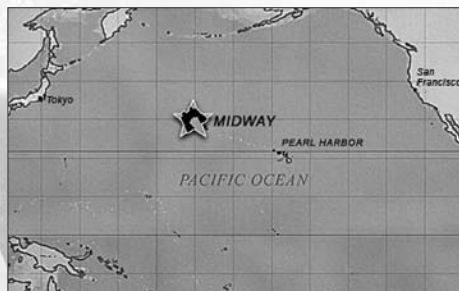
## MISIÓN RÁPIDA

### DESCRIPCIÓN DEL MODO DE JUEGO

Misión rápida te permite participar en una acción rápida de una o dos horas contra el enemigo. Aunque la misión no se puede modificar, sí que puedes elegir para jugarla cualquier tipo de submarino disponible históricamente en las fechas en las que se desarrolla la misión, como si se tratara de una especie de "realidad alternativa".

Las misiones tienen una serie de objetivos concretos que debes cumplir para tener éxito.

### MISIÓN 1 – BATALLA DE MIDWAY, 1942



**Informe previo:** Tenemos la posibilidad de cambiar el signo de la guerra en el Pacífico. Gracias a unas transmisiones japonesas que hemos descifrado, hemos podido convertir una trampa preparada para nuestros portaaviones en una trampa para los japoneses. Esta mañana, nuestros aviones de reconocimiento han localizado al fin a los portaaviones enemigos. En estos momentos, se dirigen hacia la fuerza operativa japonesa aviones procedentes de la isla de Midway y otros procedentes de nuestros portaaviones. Tu submarino, parte de las fuerzas desplegadas en apoyo de esta operación, es el único que ha llegado realmente a entrar en contacto con el enemigo. Tienes la oportunidad única de hundir una unidad japonesa importante y colaborar en el esfuerzo de guerra.

**Objetivo principal:** Hundir buques de guerra japoneses importantes.

### MISIÓN 2 – EMBOSCADA EN EL PASO DE PALAWAN, 1944



**Informe previo:** Tu submarino está desplegado para interceptar a las fuerzas japonesas que acuden en respuesta a los desembarcos norteamericanos en Leyte, en las Filipinas. A las 4:51 de esta mañana, nuestro operador de radar SJ ha detectado un importante número de contactos en demora 230. Parece que los japoneses se dirigen sin duda hacia aquí, es hora de ir a echarles un vistazo.

**Objetivo principal:** Atacar a las fuerzas japonesas.

### MISIÓN 3 – BATALLA DEL MAR DEL CORAL, 1943



**Informe previo:** Disponemos de información contrastada: los japoneses están avanzando de nuevo hacia el sur en dirección a Australia, esta vez con intención de desembarcar en Port Arthur y conquistar Nueva Guinea por el sur. Los dos portaaviones norteamericanos disponibles se desplegarán para contrarrestar los movimientos japoneses, pero con el escaso tiempo disponible para los preparativos solo cuatro de nuestros submarinos han logrado llegar a la zona. Éste resultaría ser el primer enfrentamiento de la guerra que se libraría únicamente entre portaaviones, que presagiaría el declive de los acorazados y el auge de la fuerza aérea.

**Objetivo principal:** Hundir los portaaviones japoneses.

### MISIÓN 4 – BATALLA DEL MAR DE FILIPINAS, 1944



**Informe previo:** Como respuesta a la invasión norteamericana de las islas Marianas, la flota japonesa se ha puesto en marcha de forma masiva. Buscan una batalla decisiva, pero esta vez la flota norteamericana estará sobradamente a la altura. No obstante, el problema es encontrar a la flota japonesa a tiempo. Y tu submarino lo acaba de lograr.

**Objetivo principal:** Hundir los portaaviones y acorazados japoneses.



### MISIÓN 5 – BATALLA DE LA BAHÍA DE SAMAR, 1944



**Informe previo:** Han llegado los momentos decisivos de las batallas en torno al golfo de Leyte. Con la 3a Flota estadounidense marchando a toda velocidad hacia el norte para atacar el grupo de portaaviones de Ozawa, han dejado vía libre para que la poderosa fuerza de acorazados de Kurita alcance las playas de desembarco americanas. Un único e insignificante obstáculo se interpone en su camino: los grupos de portaaviones de escolta que prestan apoyo a los desembarcos y tu submarino. Al haberos presentado aquí para traer al alférez herido G.W. Rudolph y que reciba la debida atención médica, os encontráis ahora en una buena posición para devolver el favor y atacar a la flota japonesa. Ataca a las fuerzas japonesas. ¡Si presentamos suficiente oposición, quizá den media vuelta!

**Objetivo principal:** Proteger la flota de portaaviones.

### MISIÓN 6 – RECONOCIMIENTO FOTOGRÁFICO, 1943



**Informe previo:** Como parte del esfuerzo de guerra contra el Imperio de Japón, se te asigna que patrulles la zona del estrecho de Mindoro. Ataca los transportes enemigos, con prioridad a los buques cisterna. Inteligencia indica que el enemigo podría estar usando la bahía de Batangas como escala para las operaciones de su flota. Si surgiera la oportunidad, realiza un reconocimiento fotográfico de la zona de fondeo e informa de la disposición de la flota enemiga.

**Objetivo principal:** Sacar fotografías de la flota enemiga.

### MISIÓN 7 – CONVOY TOKIO-SAIPIÁN, 1944



**Informe previo:** El 12 de marzo, un gran convoy que transportaba tropas de la 43a División partió de la bahía de Tokio en dirección a Saipán, en las islas Marianas. Poco después de que el convoy dejara el puerto de Tokio, un poderoso grupo de escolta, con un crucero ligero sin identificar como buque insignia, se unió al convoy. Tres días más tarde, en la costa occidental de la isla Aoga, el convoy fue interceptado por el USS Sand Lance.

**Objetivo principal:** Enfrentarse al convoy japonés que se dirige a Saipán.

### MISIÓN 8 – BATALLA DE BALIKPAPAN, 1942



**Informe previo:** El 2 de enero, el reconocimiento aéreo descubrió un convoy de quince transportes que llevaban la fuerza de desembarco destinada a Balikpapan, un importante yacimiento petrolífero en el sureste del Borneo holandés.

**Objetivo principal:** Enfrentarse a la fuerza de invasión japonesa de Balikpapan.



## MISIÓN 9 – CONTRA TODA PROBABILIDAD, 1942



**Informe previo:** El 22 de agosto, de regreso a Brisbane, el USS Skipjack cayó en la trampa de escoltas japoneses en las aguas someras del Mar de Camotes. Ampliamente superado en número y rodeado, trató de alcanzar las aguas profundas del Mar de Bohol.

**Objetivo principal:** Alcanzar las aguas profundas del Mar de Bohol.

## MISIÓN 10 – ÚLTIMO OBJETIVO, 1945



**Informe previo:** Hace dos días nuestros aviones de reconocimiento avistaron un gran acorazado sin identificar entrando en la bahía de Hiroshima. Posteriores datos confirmaron que el superacorazado Yamato está anclado para efectuar reparaciones en el puerto de Kure. Intenta infiltrarte en la base naval de Kure y hunde el Yamato. Hundir su buque insignia supondrá un duro golpe para la moral japonesa, les demostrará que no tienen dónde esconderse.

**Objetivo principal:** Hundir el acorazado Yamato.

## PATRULLAS INDIVIDUALES

### DESCRIPCIÓN DEL MODO DE JUEGO

Este modo de juego queda a medio camino entre la misión rápida y la campaña dinámica, que tanto tiempo exige. En cada patrulla, el jugador parte de la base y debe llevar a cabo una patrulla expresamente diseñada, llena de sucesos y encuentros interesantes. Como en las misiones rápidas, tienes objetivos específicos que deberías cumplir. Conseguirlo llevará más tiempo y en general supondrá surcar los mares a la caza de buques y llegar a determinadas zonas. Por la propia naturaleza del juego, es perfectamente posible toparse por el camino con circunstancias imprevistas, incluso para los propios diseñadores de la misión, por lo que cada patrulla será una experiencia única.

### MISIÓN 1 – CAZA DEL OSO HERIDO, 1942

**Informe previo:** Tras la Batalla del Mar del Coral, que tuvo lugar en mayo, uno de los portaaviones japoneses más importantes, el Shokaku, fue enviado de vuelta a casa para efectuar reparaciones. Nuestro servicio de criptografía ULTRA ha interceptado un mensaje sobre la partida del portaaviones de escuadra Shokaku de Rabaul para dirigirse al Mar de Célebes. Supondría un duro golpe para la Armada japonesa que lográramos interceptarlo antes de que se encuentre a salvo en sus aguas territoriales.

**Objetivo principal:** Intercepta y hunde el portaaviones de escuadra Shokaku a toda costa.

### MISIÓN 2 – ATAQUE A FILIPINAS, 1941

**Informe previo:** Las Filipinas se encuentran asediadas y la Armada japonesa está invadiendo la isla desde todas direcciones. Tenemos que retrasar a la fuerza invasora a fin de establecer posiciones defensivas. Nuestros submarinos formarán una línea de vigilancia, informarán de los movimientos de la flota enemiga y entablarán combate con cualquier fuerza de desembarco.

**Objetivo principal:** Realizar labores de salvavidas y reconocimiento en torno a Saipán.

### MISIÓN 3 – SALVAVIDAS, 1944

**Informe previo:** Con la invasión estadounidense de Saipán, el contraataque japonés es inminente. Cabe esperar intensos combates aire-aire y un posible encuentro de la 5a Flota estadounidense con la Armada japonesa. Nuestra flota de submarinos realizará labores de salvavidas y reconocimiento en el Mar de Filipinas.

**Objetivo principal:** Realizar labores de salvavidas y reconocimiento en torno a Saipán.

### MISIÓN 4 – OPERACIÓN DE ESPIONAJE, 1943

**Informe previo:** Singapur es uno de los principales puertos del Sureste Asiático. Nuestro servicio de inteligencia quiere infiltrar allí a uno de sus agentes para espionar el tráfico portuario enemigo.

**Objetivo principal:** Infiltrar al agente cerca del puerto de Singapur.

### MISIÓN 5 – FIERA, 1944

**Informe previo:** Con nuestro avance en las Marianas y la ampliación de nuestro apoyo aéreo, las únicas aguas seguras que les quedan a los japoneses son las del Mar de Japón. Equipados con el último modelo de sónar, los submarinos tratarán de atravesar los estrechos atestados de minas en torno a las aguas territoriales japonesas e infiltrarse en el Mar de Japón.

**Objetivo principal:** Infiltrarse en el Mar de Japón y hundir mercantes.

## MUSEO

La opción Museo del menú principal te permite ver los buques, submarinos y aviones de todos los países que aparecen en el juego. Deberías visitar el museo de vez en cuando para mantenerte informado, y practicar el arte del reconocimiento de buques.



Si mueves el cursor del ratón hasta la parte superior de la pantalla, se desplegará un pequeño menú que te permitirá echar un vistazo a los buques disponibles en el juego. Hay tres ventanas en las que puedes escoger el país, el tipo de unidad o un buque concreto. En la esquina inferior derecha puedes encontrar el botón que te permite acceder al Manual de reconocimiento.



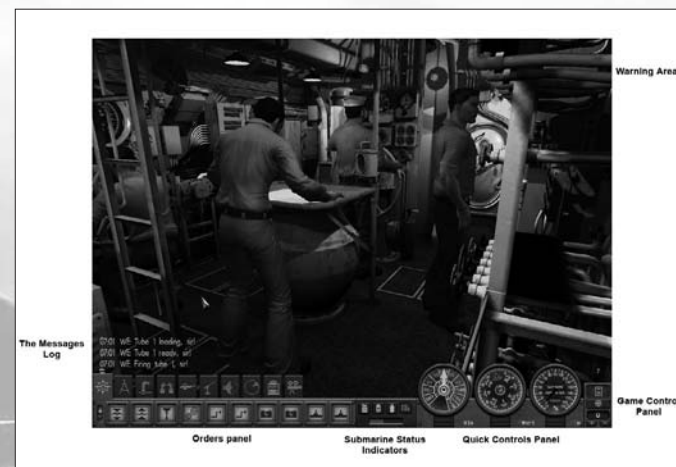
En la esquina superior derecha puedes encontrar el botón Cerrar, que te devolverá al menú principal.

## MODOS EN LÍNEA

Silent Hunter: Wolves of the Pacific también se puede jugar en multijugador por medio de una LAN o a través de Internet por medio de los servidores dedicados de Matchmaking de Ubisoft (más detalles en el apartado Multijugador).

## EL JUEGO

### INTERFAZ DE JUEGO



La interfaz del jugador está diseñada para mantener todas las funciones vitales del submarino a tu alcance. Por esta razón, casi todos los menús del juego pueden encontrarse en pantalla. Los principales elementos de la interfaz son:

- Panel de controles rápidos
- Panel de control de juego
- Indicadores de estado del submarino
- Panel de órdenes
- Bitácora de mensajes
- Zona de avisos

Todos estos elementos se explican a continuación.

### PANEL DE CONTROLES RÁPIDOS

Aquí encontrarás las órdenes y los instrumentos más comunes necesarios para manejar el submarino: velocidad, dirección y profundidad. En cada sección puedes hacer clic en la esquina inferior izquierda de la misma para escoger el instrumento que quieres ver entre dos posibles que tienen la misma finalidad.

## VELOCIDAD

Los controles que determinan la velocidad del submarino son el telégrafo de máquinas, que solicita un determinado régimen a la sala de máquinas, y el indicador de nudos, que permite fijar una velocidad concreta que deben alcanzar los motores. Sin embargo, ten presente que las circunstancias, como utilizar los motores eléctricos, sufrir daños o no disponer de suficiente tripulación, pueden impedir al equipo de la sala de máquinas cumplir tu petición.

## DIRECCIÓN

Puedes hacer girar el submarino de dos maneras: haz clic en el indicador de los timones para poner los timones en la posición deseada o solicita una nueva dirección en relación a tu posición actual, haz clic en la brújula y deja que el jefe de máquinas se encargue del resto.

El primer método resulta útil cuando quieres iniciar un giro a cierto ritmo, dependiendo de la posición de los timones, durante un tiempo indefinido.

El último método, por otro lado, debería usarse cuando se busca un giro de magnitud precisa y de velocidad de giro fija (máximo para las condiciones actuales).

En la misma sección verás una brújula magnética, que indica la dirección actual, encima del panel.

**Consejo:** Para girar el submarino se precisa un mínimo de velocidad, de lo contrario los timones son inútiles. Cuanto más rápido vaya el submarino, más rápido gira.

## CONTROL DE PROFUNDIDAD

Para solicitar un cambio de profundidad basta con hacer clic en el indicador de profundidad. Hay dos versiones disponibles de este instrumento. La versión de mayor precisión, para profundidades de hasta 165 pies, resulta útil para pedir cambios de profundidad cerca de la superficie y poder avanzar a cota de periscopio o cota de esnórkel o salir a superficie. Todas estas importantes profundidades están claramente señaladas en el instrumento.

En caso de tener que sumergirse a una profundidad mayor de 165 pies, utiliza la versión de menor precisión del indicador de profundidad.

Ambas versiones indican la profundidad de la quilla del submarino; por esta razón, la profundidad mínima indicada será de unos 25 metros.

**Consejo:** Aunque se puede cambiar la profundidad incluso estando totalmente detenidos gracias a los tanques de lastre y el aire comprimido, es mejor hacerlo cuando hay un mínimo de velocidad disponible para aprovechar los planos de inmersión.

Al ordenar cambios de profundidad, ten presente que cada submarino tiene una profundidad operativa máxima, señalada en verde en los indicadores de profundidad. Sumergirse más allá de esa profundidad supone un gran riesgo, pero a veces resulta útil para evitar ser detectado o para eludir cargas de profundidad. Sin embargo, cuando llegas a la parte roja del indicador, te arriesgas a que se produzca un desastre y que falle el casco de presión.

## PANEL DE CONTROL DE JUEGO

### COMPRESIÓN DEL TIEMPO Y EL RELOJ

Puedes fijar el grado de compresión del tiempo entre 1 y 1.024 veces. La compresión del tiempo es imprescindible cuando recorres largas distancias, ya que hace que el tiempo transcurra más deprisa. Pero ten en cuenta que:

- No podrás establecer una compresión de tiempo superior a 32 veces salvo en el puesto del Mapa de navegación.
- La aceleración del tiempo se reducirá automáticamente en determinadas situaciones, como cuando te encuentres próximo a otros buques o a tierra.

### BOTÓN DEL PANEL DEL CAPITÁN

Pulsa este botón para abrir una ventana con tres pestañas: Objetivos, Mensajes de radio y Bitácora del capitán. Todas ellas son bastante claras. Cuando se añada un nuevo objetivo o se recibe un nuevo mensaje de radio, el botón parpadeará.

### BOTÓN DEL MENÚ DE JUEGO

Cuando se pulsa, aparecerá la ventana del menú de juego.

## INDICADORES DE ESTADO DEL SUBMARINO

Hay cuatro indicadores de vital importancia: indicador de combustible, indicador de energía, indicador de aire comprimido e indicador de CO2.

## PANEL DE ÓRDENES

El panel de órdenes contiene los siguientes botones:

### Sala de mando (F2)

1. Ir a sala de mando

3. Emersión de emergencia

5. Maniobra evasiva

7. Recargar baterías



2. Inmersión de emergencia

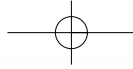
4. Profundidad bajo quilla

6. Lanzar señuelos

8. Navegación silenciosa







**Mapa de navegación (F3)**



1. Ir a mapa de navegación



2. Ir a mapa de ataque



3. Trazar demora



4. Regresar a demora



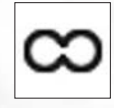
5. Demora de patrulla



**Puente (F5)**



1. Ir a puente



2. Ir a TBT



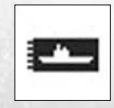
3. Tripulación en puente



4. Información de blanco



5. Manual de reconocimiento



6. Cronómetro



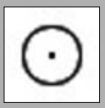
**Periscopio (F4)**



1. Ir a periscopio de ataque



2. Ir a periscopio de observación



3. Arriba periscopio



4. Abajo periscopio



5. Información de blanco



6. Manual de reconocimiento



7. Cronómetro



**Cañón de cubierta (F6)**



1. Ir a cañón de cubierta



2. Manejar cañón de cubierta



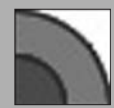
3. Alto el fuego



4. Corta distancia



5. Larga distancia



6. Apuntar a puente de mando



7. Apuntar a armas



8. Apuntar a línea de flotación



### Antiaéreo (F7)



1. Ir a antiaéreo pesado



2. Ir a antiaéreo ligero (primero)



3. Ir a antiaéreo ligero (segundo)



4. Manejar antiaéreos



5. Alto el fuego



6. Corta distancia



7. Larga distancia



8. Atacar a blancos que se acercan



9. Atacar a cualquier blanco



### Sónar (F8)



1. Ir a sónar



2. Seguir blanco



3. Distancia al blanco



4. Informar de contactos



5. Enviar datos a TBT



### Radar (F9)



1. Ir a radar



2. Modo búsqueda



3. Un barrido



4. Informar de contactos



### Gestión del submarino (F10)



1. Ir a gestión de tripulación



2. Ir a control de averías



3. Ir a control de torpedos



4. Todos a sus puestos de combate



### Cámara (F11)



1. Cámara externa



2. Cámara libre



3. Cámara de evento



4. Unidad anterior



5. Unidad siguiente



## BITÁCORA DE MENSAJES

Los informes recibidos de tus oficiales y tripulantes quedan registrados en la bitácora de mensajes. Cada entrada contiene los siguientes datos:

- Hora del informe.
- Función de la persona responsable del mismo.
- El cuerpo de texto del propio informe.

Siempre que se selecciona un oficial en el panel de oficiales, todos los informes recibidos de él quedarán resaltados en esta bitácora.

## ZONA DE AVISOS

La zona de avisos mostrará todos los mensajes importantes que exigen tu atención e intervención para solucionar un problema. Estos mensajes puede aparecer cuando se produce un incendio o hay una vía de agua en el submarino.

## PUESTOS DEL SUBMARINO

### SALA DE MANDO

#### ÓRDENES

- Propulsión normal
- Modo recarga
- Preparación para navegación silenciosa
- Asegurar para navegación silenciosa
- Inmersión de emergencia
- Soltar lastre
- Lanzar señuelos

### PUESTO DE MAPA DE NAVEGACIÓN

Este mapa se utiliza en la navegación, intercepción de convoyes, etc.



## INFORMACIÓN DEL MAPA

Los siguientes elementos pueden aparecer en el mapa de navegación:

### Puertos

- Bases de submarinos
  - Puertos en los que puedes reabastecerte de torpedos y combustible, reclutar nueva tripulación y efectuar reparaciones en el submarino.
- Puertos aliados
  - Puertos en los que puedes reabastecerte de combustible y efectuar reparaciones en el submarino.
- Puertos neutrales
  - Puertos en los que puedes reabastecerte de combustible.
- Puertos enemigos

**Contactos** de grupos de aviones, buques o convoyes. Dispondrás de la siguiente información sobre cada uno:

- Tipo
  - Buque de guerra: Representado por un rombo.
  - Submarino: Representado por un círculo.
  - Mercante: Representado por un cuadrado.
  - Avión: Representado por un triángulo.
- Tamaño
  - Individual: Representado por un icono pequeño.
  - Convoy: Representado por un icono grande.
- Filiación
  - Enemigo: Representado en rojo.
  - Aliado: Representado en azul.
  - Neutral: Representado en verde.
  - Desconocido: Representado en gris.
  - Jugador: Representado en negro.
- Demora, indicada mediante una pequeña línea orientada al contrario de la dirección real de movimiento.

A cada contacto se le asigna una **etiqueta de contacto** que contiene una serie de datos:

- Hora del último contacto: HH:MM (solamente aparece cuando se pierde contacto con el objetivo).
- Velocidad estimada.
- Dirección estimada.



### Accidentes geográficos

- Mar
- Islas
- Golfos
- Estrechos
- Canales
- Características físicas (cabos)

### Referencias de navegación

- Faro
- Profundidades máximas
- Líneas de profundidad

## ÓRDENES Y HERRAMIENTAS DEL MAPA

### NOTAS DEL MAPA

- Con esta herramienta puedes marcar el mapa con indicaciones. Cada marca tendrá un nombre genérico al colocarla (Marca 1, Marca 2, etc.).
- Puedes **modificar** este nombre (máximo de 18 caracteres) y escribir una anotación (54 caracteres, centrados, anchura máxima de 18 caracteres).
- Puedes eliminar esta marca.

### REGLA

- Con esta herramienta puedes medir distancias y trazar líneas en el mapa.
- Al final de la línea figurará la distancia total. Todas las distancias se indicarán en kilómetros, con un decimal que representa las centenas de metro. Todas las medidas se redondearán hasta las centenas de metro.
- El margen de error sirve para evitar que midas con exactitud distancias en el mapa y luego utilices dichas medidas para calcular soluciones de fuego. Además, sirve para que te metas más en ambiente, al dar una sensación más realista de error humano en las estimaciones calculadas en el mapa.

### BRÚJULA

- Con esta herramienta puedes trazar distancias, que se representan mediante círculos alrededor de una unidad o lugar seleccionados. Se pueden trazar dos tipos de distancias.
  - Distancias ligadas a una determinada unidad. La unidad se encuentra en el centro del círculo, que siempre sigue a esa unidad al que está ligado.
  - Distancias libres, que se pueden trazar en cualquier lugar del mapa.
- En ambos casos se indica la longitud de radio.

### PUNTOS INTERMEDIOS

- Esta herramienta te permite trazar una demora para el submarino por medio de un sistema de puntos intermedios.

### • Este sistema contendrá:

- Nueva demora: Permite colocar nuevos puntos intermedios en el mapa. Tras activar la herramienta, haz clic en el mapa para colocar el primer punto. Luego haz clic en algún otro lugar para designar el siguiente punto, y así sucesivamente. Haz clic con el botón derecho del ratón para confirmar toda la demora de puntos intermedios.
- Añadir nuevos puntos intermedios: Cuando se selecciona la herramienta de puntos intermedios y ya hay una demora trazada, cualquier nuevo punto intermedio continuará desde donde se quedó el último.
- Introducir nuevos puntos intermedios: Cuando se selecciona la herramienta de puntos intermedios, haz clic en un punto intermedio existente para continuar la demora desde ese punto. Todos los puntos intermedios existentes después del punto en el que has hecho clic se eliminarán.
- Modificar la demora actual: Puedes mover un punto intermedio seleccionado si lo arrastras hasta una nueva posición.
- Eliminar puntos intermedios: Puedes eliminar un punto intermedio seleccionado. La nueva demora se trazará entre los puntos intermedios restantes.
- Cada punto intermedio tendrá una etiqueta que recogerá los siguientes datos:
  - Distancia hasta el submarino (en kilómetros).
  - Tiempo estimado de llegada: tiempo necesario para alcanzarlo (siguiendo la demora trazada y a la velocidad actual del submarino).

### BORRADOR

- Con esta herramienta puedes borrar marcas, líneas, círculos de distancia y puntos intermedios del mapa.
- Después de seleccionar el borrador, cualquier objeto que toques con él quedará eliminado. Puedes eliminar cualquier marca, línea, círculo de distancia o punto intermedio que añadas si haces clic en él.

### ACERCAR VISTA

### ALEJAR VISTA

## PUESTO DE PERISCOPIO

### PERISCOPIO DE ATAQUE



## ELEMENTOS DEL PERISCOPIO

- Vista del periscopio
- Posición vertical del periscopio
- Posición horizontal del periscopio
- Manual de reconocimiento
- Cronómetro
  - Temporizador del torpedo
- Información de blanco
  - Tipo de buque
  - Clase de buque
  - Distancia
  - Ángulo en proa
  - Velocidad
- Dirección de torpedos
  - Estado de los tubos
  - Botón de fuego

## INFORMACIÓN DE BLANCO

### SELECCIÓN

Cuando el centro del periscopio pasa sobre un blanco, se muestran automáticamente los siguientes datos en el panel de información.

	CASUAL	EXPERTO
Tipo de buque	SÍ	SÍ
Distancia al blanco	SÍ	NO
Ángulo en proa	SÍ	NO
Velocidad del blanco	SÍ	NO
Enviar datos a TDC	SÍ	NO

### TIPO DE BUQUE

- Modo experto: Cuando se identifica un tipo de buque, el tipo será reemplazado por la clase de buque.
- Modo casual: El buque se identifica automáticamente y se indica la clase del mismo.

### REINICIAR DATOS

- Modo experto: Al hacer clic :
  - Los datos del panel de información volverán a cero.
  - Se activará el modo rastreo del TDC.
- Modo casual: Cuando el cursor no se encuentre sobre un blanco, lanzarás el torpedo en la dirección actual.

### REINICIAR DATOS

- Modo experto: Al hacer clic:
  - Los datos del panel de información volverán a cero.
  - Se activará el modo rastreo del TDC.
- Modo: Cuando el cursor no se encuentre sobre un blanco, lanzarás el torpedo en la dirección actual.

### FIJAR BLANCO

Haz clic en el botón Fijar de la vista del periscopio para seguir al blanco seleccionado. Podrás mover libremente el periscopio hacia la izquierda o hacia la derecha para centrar la vista en cualquier compartimento del buque.

### SOLUCIÓN (SOLO PARA MODO CASUAL)

Cuando el centro del periscopio pasa sobre un blanco, aparece automáticamente sobre el buque un pequeño triángulo. El color del triángulo reflejará la efectividad de la solución.

- Verde: Excelente
- Amarillo: Buena
- Rojo: Mala

## PUESTO DE PUENTE

### PRISMÁTICO

Mientras usas los prismáticos, puedes dar dos órdenes:

- Fijar blanco
- Atacar blanco

### ORDEN DE ATACAR BLANCO

Cuando das orden de atacar un blanco, la IA decidirá, en función del tipo de blanco, si atacar con:

- **Cañón de cubierta:** Blancos de superficie.
- **Antiaéreos:** Blancos aéreos.

## PUESTO DE TBT

El transmisor de demora del blanco (TBT) es un gran prismático fijado a un poste especial en la cubierta de los submarinos norteamericanos. Históricamente, se utilizó en 1943 para ayudar a obtener la demora y distancia a un blanco durante ataques con torpedos en superficie. En este juego, el TBT estará disponible desde el principio de la guerra, para simular la capacidad de la tripulación de transmitir órdenes verbales en vez de hacerlo automáticamente a través del poste giratorio del TBT.

Se puede acceder al TBT de dos formas. En modo 3D, ve al puente (acceso directo: F5) y haz clic en los grandes prismáticos que se ven montados en el centro. O también puedes pulsar la tecla U para pasar directamente al TBT..

**NOTA:** Solo se puede acceder a este puesto, al igual que al puente, cuando el submarino está en la superficie. En lo referente a sus funciones, este puesto es casi idéntico a los dos periscopios, salvo porque a los mecanismos para calcular la distancia les falta la función de imagen dividida. Consulta las descripciones del periscopio y el capítulo sobre efectuar ataques con torpedos para obtener más información.



## PUESTO DE TDC



## ATAQUES CON TORPEDOS

No se puede sobrestimar la importancia del ataque con torpedos en la instrucción de un oficial de submarinos. Citando la doctrina oficial de los submarinos de la Armada estadounidense, en palabras del comandante de la flota de submarinos del Pacífico en febrero de 1944:

*Los principales objetivos de los submarinos son los buques enemigos. La principal arma del submarino es el torpedo; sus armas secundarias son las minas y la artillería.*

Para realizar con éxito un ataque con torpedos, hay que seguir varios pasos. Es tu deber como capitán asegurar que se cumpla cada uno de ellos.

Los pasos son:

1. Aproximación y posicionamiento
2. Recogida de datos
3. Envío de datos al TDC
4. Selección de tubos
5. Ataque



## 1. APROXIMACIÓN Y POSICIONAMIENTO

Tus torpedos no son muy fiables ni fáciles de usar. Antes de atacar, acerca el submarino al blanco tanto como puedas. Para obtener los mejores resultados posibles, acércate a menos de 900 metros.

A corta distancia, incluso aunque de repente descubran el torpedo o el submarino y el blanco inicie una maniobra evasiva, será demasiado tarde para el enemigo.

Sin embargo, la distancia no es el único punto de interés: la posición del submarino en relación al blanco es igualmente importante. En términos generales, la mejor posición para iniciar el ataque sería de través y por delante del buque, en un ángulo de 45° a cualquier lado de la demora del blanco. Desde este punto, dispondrás de tiempo suficiente para reunir los datos necesarios para el ataque y seguirás bien situado para disparar a proa o al costado.



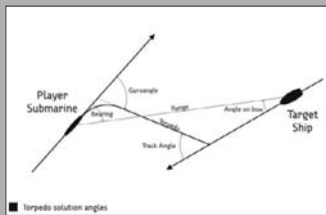
## 2. RECOGIDA DE DATOS

No es nada sencillo conseguir que tus torpedos alcancen el blanco. Cada ataque es un complejo problema de trigonometría que es necesario resolver.

Por suerte, la mayoría de los submarinos de la Segunda Guerra Mundial estaban provistos de un ordenador de datos de torpedos, un aparato electromecánico que resuelve las ecuaciones de movimiento y te proporciona los datos necesarios para el propio ataque.

A diferencia del TDC de los submarinos de otros países, el TDC estadounidense hace mucho más, pero ya hablaremos de ello más tarde

### EL PROBLEMA DE LA DIRECCIÓN DE TORPEDOS



Tenemos una situación inicial: un buque objetivo sigue una demora  $C$  recta y constante, a una velocidad  $S$  constante, necesitamos obtener la demora  $CT$  que debe seguir un torpedo de velocidad  $ST$  para alcanzar el punto  $(X)$  a la vez que el blanco. La mecánica de los torpedos funciona de manera que, tras salir del tubo, avanzan una distancia estándar en línea recta (llamada alcance del torpedo), antes de efectuar un giro según el "giroángulo" establecido para alcanzar la demora deseada  $CT$ .

Del cálculo del giroángulo se encarga la parte de resolución de ángulos del ordenador de datos de torpedos, pero precisa que se recojan los siguientes datos sobre el blanco:

- Demora al blanco
- Distancia al blanco
- Ángulo en proa
- Velocidad del blanco

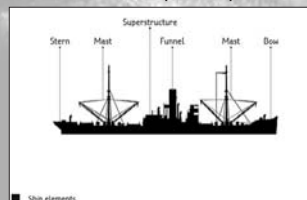
Para recabar estos datos, tendrás que usar uno de los dos puestos principales de ataque: el periscopio (dispositivo óptico usado en ataques bajo el agua) o el transmisor de demora del blanco (prismáticos usados en ataques en superficie).

Ambos están provistos de todas las herramientas necesarias para esta tarea. También puedes obtener los datos de distancia y demora del sónar y del radar de búsqueda en superficie.

En los niveles de dificultad inferiores, el juego se encargará de obtener automáticamente todos los datos cuando tu retículo pase sobre un blanco viable. Sin embargo, en el nivel Histórico, tendrás que ir personalmente paso por paso.

### Medición de la distancia

Calcular la distancia a un blanco de una altura conocida es un problema sencillo, así que el primer paso que debes realizar en cualquier ataque es identificar el blanco. Abre el manual de reconocimiento (acceso directo: M) y echa un vistazo hasta que encuentres uno que coincida con el que estás viendo por el dispositivo óptico. Eso no es tarea fácil, pero si te centras en los elementos definitorios del buque (forma de la proa y de la popa, número y disposición de los mástiles, número de torretas) deberías poder aproximarte bastante.



Cuando estés satisfecho, marca la casilla libre que se encuentra en la página del manual. Así se identificará el buque en cuestión y se introducirá automáticamente la altura del mástil (el elemento más alto del buque) en el estadímetro.

**Consejo:** Es más fácil identificar un buque cuando se observa de través (ángulo de 90° de costado) ya que así presenta todo su perfil, de forma similar al manual.



Haz clic en el icono de la herramienta de datos de ataque, que lo cambiará al modo correcto.

Como conoces la altura real del blanco gracias al manual de reconocimiento, ya no necesitas más que ver su altura aparente (como ángulo alfa) en el periscopio o el TBT. Ambos dispositivos están provistos a tal fin de retículos con marcas. El periscopio viene equipado con un estadímetro de imagen dividida para efectuar la medición automáticamente, mientras que el TBT solamente simula el proceso de medición mediante el uso de un índice de línea móvil.

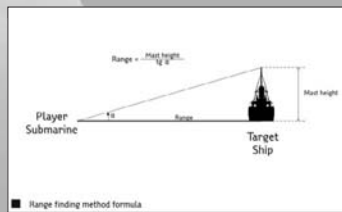
El significado de las marcas del retículo se resume en la siguiente tabla:

Dispositivo usado (nivel de aumento)	Marcas pequeñas	Marcas grandes
Periscopio (pocos aumentos)	1°	4°
Periscopio (muchos aumentos)	0.25° (0°15')	1°
TBT (7x)	0.2° (0°12')	1°

Para usar el estadímetro, empieza por fijar el blanco. Luego haz clic en el icono de la parte superior izquierda de la herramienta de datos de ataque. Se capturará el cursor del ratón y se utilizará el movimiento vertical del ratón para desplazar una segunda imagen del buque. Súbela hasta que toque la parte superior de la imagen original. Es decir, tienes que hacer que la línea de flotación de la segunda imagen del blanco toque la punta superior de la primera.

Cuando tengas un resultado con el que estés satisfecho, haz clic para que se guarde la distancia. Entonces podrás usar el botón Enviar datos a TDC para corregir o fijar los datos del blanco.

Si deseas calcular tú mismo la distancia, la fórmula que deberías usar es:



Cuando no dispones de inteligencia sobre un blanco o es imposible realizar una identificación precisa, deberías estimar la altura del tope o de otro elemento significativo de la superestructura:

- Cuenta el número de cubiertas que se ven sobre la cubierta principal.
- Añade el número de cubiertas que cubrirían el francobordo visible.
- Multiplica el número obtenido por 8, que es la altura media en pies de una cubierta.

El resultado da la altura del punto más alto de la estructura del puente. Puedes usarlo como patrón para calcular aproximadamente la altura del tope, 2,1 veces la cifra obtenida de media. Si el tope parece más bajo, multiplica por 1,7 ó 1,8.

Si practicas con blancos de altura conocida deberías poder obtener una aproximación lo suficientemente buena para una solución de fuego.

## ÁNGULO EN PROA

El ángulo en proa es, simplemente, la demora con la cual el buque objetivo observaría a tu submarino. Es más fácil calcularlo de forma aproximada en relación con tu submarino y se usa para definir la demora del buque en relación al tuyo.



Para introducir el ángulo en proa del blanco, empieza por hacer clic en el correspondiente icono para cambiar la herramienta de datos de ataque a la sección adecuada. Introducir el valor deseado es tan simple como arrastrar el círculo externo del dial (que representa el buque objetivo) para ponerlo en la posición correcta con respecto a tu submarino, que está representado por el índice fijo en la posición de las 6 en punto. La cuestión es, ¿cuál debería ser el valor deseado?



Hay multitud de métodos para determinar el ángulo en proa de un blanco. El método más rápido es por observación visual. Obviamente, es algo bastante impreciso, pero si se usa la página de ángulo en proa del manual de reconocimiento se obtiene un valor razonable bastante rápido.

Un método que lleva más tiempo y resulta más preciso y complicado consiste en ajustar tu demora hasta que la separación lateral entre ambos buques se mantenga constante, de modo que ambos sigáis la misma trayectoria. Llegados a este punto, habrás igualado tu demora a la del blanco. Es decir, seguís rumbos paralelos. En ese momento es fácil determinar el ángulo en proa mediante la siguiente fórmula.

$$\text{Ángulo en proa} = 180^\circ - \text{demora}$$

## VELOCIDAD

Una de las partes más importantes de la solución de fuego es determinar la velocidad del blanco. En el juego hay dos métodos para calcularla.

El método más rápido consiste simplemente en calcular a ojo el valor tras verificar el blanco, la estela de proa y los datos de inteligencia de que dispones del manual de reconocimiento. Las estimaciones del operador de sónar también resultan útiles.

El método más preciso pero que más tiempo lleva consiste en tomar varias mediciones (distancia + demora) a lo largo de cierto tiempo. Gracias a estos datos y a tu propia velocidad y demora, puedes determinar la velocidad del blanco. El juego cuenta con un método automático implementado.



Para empezar el proceso, haz clic en el icono del reloj de la herramienta de datos. Eso tomará la primera medición y empezará a contar el tiempo. Sería mejor tener el blanco fijado en ese momento. Cuando estés satisfecho con el tiempo empleado (cuanto mayor sea, mejor) vuelve a hacer clic. Así concluirá la medición y se mostrarán los resultados. Como siempre, verifica si estás satisfecho con tu aproximación.

**Consejo:** Este método para descubrir la velocidad del blanco depende en gran medida de la precisión de tu estimación de distancia. Si obtienes resultados de velocidad que se "salen de la escala", vuelve a comprobar la distancia.



Un último método para calcular la velocidad del blanco consistiría en "igualar velocidad y demora" con él. Es algo similar a la técnica explicada en el apartado anterior sobre el ángulo en proa; ajustas tu propia demora y velocidad hasta que la distancia entre ambos se mantiene constante. Llegados a ese punto, deberías seguir rumbos paralelos y a la misma velocidad. Entonces puedes introducir esa velocidad directamente en el TDC.

### 3. ENVÍO DE DATOS AL TDC

Cuando tengas todos los datos que necesites del blanco, tendrás que introducirlos en el TDC. En los niveles inferiores de dificultad, eso se hace automáticamente en cuanto se recogen los datos (cuando el retículo pasa sobre un blanco).

Sin embargo, en dificultad histórica, tendrás que enviar tú mismo los datos al "verificarlos" en la herramienta de datos de ataque.

**Nota:** Puedes reiniciar el TDC y los datos si pulsas el icono de la X del bloc de notas. Así dejarás, entre otras cosas, el dial de "velocidad del blanco" del TDC a 0, lo que básicamente transforma tu dispositivo óptico en un dispositivo de "apuntar y disparar". Hasta que se introduzcan nuevos datos, los torpedos se lanzarán hacia donde apunta el dispositivo óptico que estés usando en ese momento. En la mayoría de las situaciones los datos recabados para un blanco dejan de tener valor rápidamente, ya que el ángulo en proa y la distancia van cambiando con el tiempo, incluso con un blanco que no maniobre. No temas, ya que para eso precisamente se ha creado la función conservador de posición del TDC.

### USO DEL CONSERVADOR DE POSICIÓN



La gran ventaja que los ordenadores de datos de torpedos estadounidenses tienen sobre los de otros países es el conservador de posición. Este dispositivo único estima los datos del blanco a partir de los valores iniciales introducidos por el usuario. Calcula el movimiento del blanco con relación a tu submarino y tiene en cuenta el movimiento de tu propio buque.

El resultado del conservador de posición resulta útil para evaluar la situación táctica, pero también se introduce automáticamente en el calculador de ángulos. En teoría, para un blanco que no maniobre, después de echar un vistazo al blanco puedes bajar el periscopio y ver el resultado del conservador de posición para decidir cuándo atacar. La pega es que el cálculo del conservador de posición solamente será tan bueno como los datos introducidos, por lo que es buena idea verificar los datos de vez en cuando. Vuelve a tomar mediciones de distancia y de demora y compáralas con los cálculos del conservador de posición. Si no coinciden, introduce los nuevos datos en el TDC y vuelve a intentarlo.

Cuando las mediciones y el conservador de posición coincidan de forma razonable, puedes estar seguro de que tu aproximación de los datos del blanco era buena. Ya estás listo para atacar. En este momento,

los jugadores avanzados también deberían empezar a preocuparse por otros ajustes:



## PROFUNDIDAD DEL TORPEDO

Debería establecerse dependiendo en gran medida del sistema de detonación deseado (véase más adelante). En el caso de detonaciones magnéticas, lo ideal sería que el torpedo pasara directamente bajo la quilla del blanco. En este caso, toma el dato Calado del manual de reconocimiento y suma entre 3 y 5 pies. Ten en cuenta que el oleaje puede hacer que el calado de un buque varíe bastante, y una distancia demasiado grande podría provocar que el detonador no sintiera el campo magnético del buque.

Si usas un detonador por impacto, el torpedo debería fijarse para alcanzar el blanco bajo la cintura acorazada protectora. A falta de información específica sobre el blindaje de tu blanco, se deberían usar los siguientes ajustes:

Tipo de blanco	Profundidad
Acorazados	20 pies
Cruceros pesados, portaaviones, mercantes grandes	12 pies
Cruceros ligeros, mercantes pequeños, submarinos	10 pies
Destruyores	6 pies



## MÉTODO DE DETONACIÓN DEL TORPEDO

Los torpedos empleados por la flota de submarinos estadounidense al principio de su participación en la Segunda Guerra Mundial usaban detonadores combinados que podían activarse tanto por un impacto frontal con un objeto sólido como al sentir el campo magnético de un buque sobre él.



Como en la vida real, los detonadores de tus torpedos tienen dos posibles ajustes: solo contacto o influencia magnética + contacto. Cuando se consigue una detonación bajo la quilla del buque, toda la fuerza de la explosión se dirige hacia el interior del blanco, dejándolo literalmente inutilizado. Incluso un acorazado puede hundirse con un único impacto de este tipo. Pero las detonaciones magnéticas también tienen desventajas, la principal de ellas es su escasa fiabilidad, que queda de manifiesto por las detonaciones prematuras. Véase el apartado "Armamento de torpedos" para obtener más información.

## VELOCIDAD DEL TORPEDO

Los torpedos a vapor modelo 14 disponen de varios ajustes de velocidad, que también afectan a su alcance. Véase el apartado "Armamento de torpedos" para obtener más información.

Ajuste	Velocidad (nudos)	Alcance (metros)
Lento	31	8230
Rápido	46	4115

La doctrina de los submarinos estadounidenses exige el uso de la velocidad de torpedo más alta que permita alcanzar el blanco.



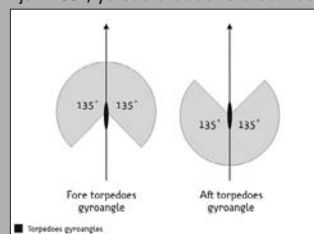
Una velocidad alta es esencial en un torpedo para reducir el tiempo necesario para cubrir la distancia entre el submarino y su blanco; a mayor velocidad, menos tiempo transcurre, y por consiguiente el blanco dispone de menos tiempo para maniobrar y esquivar.

Una velocidad lenta debería usarse cuando las condiciones impiden acercarse al blanco hasta la distancia necesaria para usar una velocidad mayor. Para que la probabilidad de impacto siga siendo alta, estos lanzamientos a larga distancia solamente deberían intentarse contra blancos fijos (desde el exterior de un fondeadero) o contra agrupaciones de buques enemigos.

## 4. SELECCIÓN DE TUBOS

Este paso puede darse en realidad en cualquier momento del ataque, ya que simplemente supone elegir el tubo lanzatorpedos que quieres usar. Deberías hacerte las siguientes preguntas:

- **¿Debería ser un lanzamiento por proa o por popa?** A igualdad del resto de factores, lo mejor es que los virajes por giroángulo que realicen los torpedos sean lo menores posibles. También hay límites a los giroángulos que se pueden fijar: 135°, ya sea a babor o a estribor.



- **¿Qué torpedo debería usar?** Es poco práctico recargar un torpedo antes del propio ataque, ya que es un proceso lento que lleva tiempo. Por tanto, deberías optar por un tubo que ya esté cargado. Revisa el panel de estado del armamento para obtener más información sobre los torpedos cargados.
- **¿Necesito más de un torpedo para este blanco?** La doctrina de los submarinos estadounidenses exige varias salvas de torpedos según el tamaño del blanco. Debería usarse como guía la siguiente tabla histórica:



Blanco	Vida en impactos de torpedo	Número necesario de torpedos para asegurar hundir el blanco. 50% de impactos con dispersión	Volumen de fuego recomendado con dispersión
Acorazado	7	14	10
Portaaviones grande	5	10	10
Portaaviones de escolta	3	6	6
Crucero pesado	3	6	6
Crucero ligero, mercante, Buque nodriza de hidroaviones	2	4	3 ó 4
Destructor	1	2	3
Submarino	1	2	3

En los submarinos estadounidenses, una salva está organizada como una sucesión de lanzamientos individuales. Es una buena práctica apuntar cada torpedo a un punto diferente del mismo blanco, bajo el mástil, a las chimeneas, o cualquier otro punto que consideres débil.

Para lograr esto, sitúa el retículo del dispositivo óptico sobre el punto de impacto deseado del blanco y corrige la demora del blanco, antes de lanzar cada torpedo. El ordenador de datos de torpedos es una herramienta simple que tomará el dato de demora actual como blanco; eso permite efectuar disparos muy precisos.

Otro método consiste en mantener la demora del blanco fijada en "mitad del blanco" y fijar la correspondiente dispersión, que de hecho se suma o resta al giroángulo resultante para cada torpedo que se lance.



Una salva también puede ser una buena solución cuando quieres asegurarte de alcanzar el blanco, sin importar cuánto se mueva antes del impacto. El ángulo cubierto por la dispersión de los torpedos debería calcularse de modo que cubra todas las posibles rutas que pueda tomar el blanco. Ten en cuenta el movimiento hacia adelante del blanco como factor en su capacidad de maniobra.

## 5. ATAQUE

Llegados a este punto, ya estás listo para lanzar el torpedo. Para agilizar el proceso y evitar cualquier cambio inesperado en los datos del blanco que puedan estropear el disparo, empieza a abrir el tubo lanzatorpedos antes de conseguir los datos.

Deberías realizar una última valoración de la situación antes de efectuar el disparo. Ten presentes los siguientes consejos:

- A igualdad del resto de factores, cuanto menor sea la distancia, mejor (suponiendo que se cubra la distancia mínima de activación).
- A mayor velocidad del torpedo, menor posibilidad hay de que el blanco lo esquive.
- Cuanto más se acerque la demora del blanco a 0° (o 180° para lanzamientos de tubos de popa), menor importancia tienen los errores de estimación de distancia.
- Es mejor atacar de través (Ángulo en proa aproximado de 90°).

## PUESTO DE CAÑÓN DE CUBIERTA

- Normal (puesto 3D).
- Zoom (puesto 2D).

### INTERFAZ

Al mover el cursor hacia los bordes superior, inferior, izquierdo o derecho de la pantalla se moverá la vista de cámara en esa dirección.

### GIRAR LA VISTA DEL CAÑÓN DE CUBIERTA:

- **Con el ratón:** Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y mueve éste para desplazar la vista de la cámara del cañón de cubierta en cualquier dirección. El cañón seguirá la vista de la cámara a menor velocidad de giro.
- **Con el teclado:**
  - **Cursor izquierdo:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la izquierda.
  - **Cursor derecho:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la derecha.
  - **Cursor arriba:** Alzar el cañón y la vista de la cámara.
  - **Cursor abajo:** Bajar el cañón y la vista de la cámara.

### DISPARAR EL CAÑÓN:

- **Con el teclado:** Barra espaciadora.

### CAMBIAR MUNICIÓN:

- **Con el ratón:** Haz clic en el icono de Munición.

### ACTIVAR SELECCIÓN DE BLANCOS:

- **Con el ratón:** Haz clic con el botón derecho del ratón para pasar a la selección de blancos.

## MODO DE SELECCIÓN DE BLANCOS (ZOOM)

### GIRAR EL CAÑÓN:

- **Con el ratón:** Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y mueve éste para mover el cañón hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba o hacia abajo. La vista de la cámara se moverá a la vez que el cañón.

- **Con el teclado:**

- **Cursor izquierdo:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la izquierda.
- **Cursor derecho:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la derecha.
- **Cursor arriba:** Alzar el cañón y la vista de la cámara.
- **Cursor abajo:** Bajar el cañón y la vista de la cámara.

**DISPARAR EL CAÑÓN:**

- **Con el teclado:** Barra espaciadora para fuego normal.

**CAMBIAR MUNICIÓN:**

- **Con el ratón:** Haz clic en el icono de Munición.

**ZOOM:**

- **Con la rueda del ratón:** Rota entre los distintos niveles de aumento.
- **Con el ratón:** Haz clic con el botón derecho del ratón para salir de la selección de blancos (vuelve al modo cañón de cubierta).
- **Con el teclado:** Pulsa la tecla Tab para rotar entre los distintos niveles de aumento.

**Nota de diseño:** La velocidad de giro de la vista será inferior cuanto mayor sea el nivel de aumentos.

## PUESTO DE ANTIAÉREO

### INTERFAZ DEL ANTIAÉREO LIGERO

**GIRAR EL CAÑÓN:**

- **Con el ratón:** Mueve el ratón en cualquier dirección para mover la vista del antiaéreo en esa misma dirección. El cañón seguirá la vista de la cámara a menor velocidad de giro.
- **Con el teclado:**
  - **Cursor izquierdo:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la izquierda.
  - **Cursor derecho:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la derecha.
  - **Cursor arriba:** Alzar el cañón y la vista de la cámara.
  - **Cursor abajo:** Bajar el cañón y la vista de la cámara.

**DISPARAR EL CAÑÓN:**

- **Con el teclado:**
  - **Barra espaciadora:** Fuego normal.
  - **Mantener barra espaciadora:** Fuego continuo

**ACTIVAR SELECCIÓN DE BLANCOS:**

- **Con el ratón:** Haz clic con el botón derecho del ratón para rotar entre los distintos niveles de zoom.

**Nota de diseño:** La velocidad de giro de la vista será inferior cuanto mayor sea el nivel de aumentos.

## ANTIAÉREO PESADO

**GIRAR EL CAÑÓN:**

- **Con el ratón:** Mueve el ratón en cualquier dirección para mover la vista del antiaéreo en esa misma dirección. El cañón seguirá la vista de la cámara a menor velocidad de giro.
- **Con el teclado:**
  - **Cursor izquierdo:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la izquierda.
  - **Cursor derecho:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la derecha.
  - **Cursor arriba:** Alzar el cañón y la vista de la cámara.
  - **Cursor abajo:** Bajar el cañón y la vista de la cámara.

**DISPARAR EL CAÑÓN:**

- **Con el teclado:**
  - **Barra espaciadora:** Fuego normal.
  - **Mantener barra espaciadora:** Fuego continuo

**ACTIVAR SELECCIÓN DE BLANCOS:**

- **Con el ratón:** Haz clic con el botón derecho del ratón para pasar a la selección de blancos.

### MODO DE SELECCIÓN DE BLANCOS (ZOOM)

**GIRAR EL CAÑÓN:**

- **Con el ratón:** Mueve el ratón en cualquier dirección para mover la vista del antiaéreo en esa misma dirección. El cañón seguirá la vista de la cámara a menor velocidad de giro.
- **Con el teclado:**
  - **Cursor izquierdo:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la izquierda.
  - **Cursor derecho:** Girar el cañón y la vista de la cámara hacia la derecha.
  - **Cursor arriba:** Alzar el cañón y la vista de la cámara.
  - **Cursor abajo:** Bajar el cañón y la vista de la cámara.

**DISPARAR EL CAÑÓN:**

- **Con el teclado:**
  - **Barra espaciadora:** Fuego normal.
  - **Mantener barra espaciadora:** Fuego continuo.

**CAMBIAR MODO DE DISPARO:**

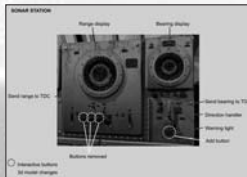
- **Con el ratón:** Haz clic para rotar entre los distintos modos de disparo.

**ZOOM:**

- **Con la rueda del ratón:** Rota entre los distintos niveles de aumento.
- **Con el ratón:** Haz clic con el botón derecho del ratón para salir de la selección de blancos (al modo antiaéreo).
- **Con el teclado:** Pulsa la tecla Tab para rotar entre los distintos niveles de aumento.

**Nota de diseño:** La velocidad de giro de la vista será inferior cuanto mayor sea el nivel de aumentos.

## PUESTO DE SÓNAR



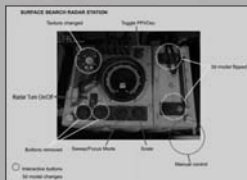
### ELEMENTOS DEL SÓNAR/HIDRÓFONO

- **Control de dirección:** Haz clic en este control para cambiar la dirección de escucha.
- **Demora:** Se introduce automáticamente; se corresponde con la dirección en la que señala el hidrófono.
- **Distancia (sónar):** Muestra la distancia al blanco.
- **Enviar datos al TDC/mapa.**
- **Volumen del hidrófono.**
- **Luz de aviso.**

El sonido recogido por el hidrófono tiene que ser fácilmente distinguible para determinar:

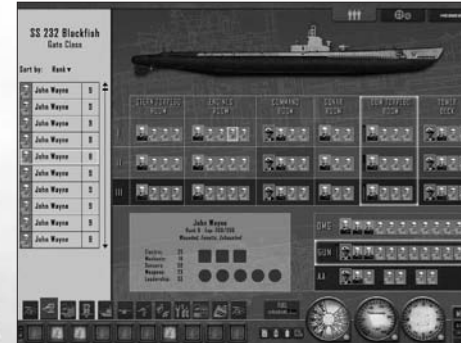
- **Tipo de contacto:** Un único buque o un convoy.
- **Tipo de buque:** Mercante o buque de guerra.
- **Distancia al buque:** Corta (menos de 1.000 m), media (entre 1.000 m y 5.000 m), o larga (más de 5.000 m).
- **Posición con respecto al submarino:** Acercándose o alejándose.

## PUESTO DE RADAR



- **El radar dispone de dos modos de funcionamiento:**
  - Modo osciloscopio.
  - Modo PPI.
- **Al hacer clic activas o desactivas el radar.**
- **Barrido/concentrado:**
  - Al hacer clic cambias el modo de radar entre barrido continuo o concentrado.
  - En modo concentrado, el radar se controla por medio de la rueda del radar.
- **Escala de distancia:** Al hacer clic cambias la escala del radar entre larga y corta distancia.
- **Pantalla de radar:** Las barras y puntos verdes indican la fuerza de la señal.

## PUESTO DE GESTIÓN DEL SUBMARINO



Sin su tripulación, un submarino no es más que un tubo de metal. Juntos son una máquina de combate letal. Es tu trabajo como capitán encargarte de la gestión de la tripulación.

La pantalla de gestión de la tripulación sirve para controlar el estado actual de cada uno de sus miembros y de toda ella en su conjunto. En principio, la tripulación es una entidad funcional que los oficiales y el contraalmirante se encargan de organizar para ti. Únicamente se precisa tu atención para optimizar el funcionamiento de la tripulación o responder a una crisis, como las bajas que se puedan sufrir a bordo del submarino.

La tripulación funciona en Silent Hunter: Wolves of the Pacific de un modo inspirado en la realidad. Durante la rutina normal de patrulla, la tripulación hace guardia para que todas las funciones vitales del submarino cuenten con el personal necesario.

Cada hombre hace una guardia de cuatro horas, tras la cual disfruta de ocho horas fuera de servicio dedicados a reparaciones menores, estudiar teoría de submarinos y, por último, descansar y dormir. Las guardias se suceden automáticamente durante el día, sin intervención alguna por parte del jugador.

No obstante, puedes decidir el papel de cada tripulante en el submarino y en qué guardia participa. Al iniciar una acción de combate, el jugador debería dar orden a la tripulación de acudir a sus puestos de combate, lo que asegura que se logre suficiente eficiencia para una acción de combate.

Aunque tampoco conviene abusar de esta opción, ya que la tripulación puede acabar agotada, lo que te impediría emprender operaciones de combate en los días siguientes. Cada tripulante es un individuo único con una serie de habilidades, tanto innatas como adquiridas mediante su educación.

Cuando un tripulante se encuentra ocupando un puesto, su eficiencia viene determinada por sus habilidades y los detalles concretos del puesto (por "puesto" nos referimos al compartimento en que se encuentra, ya que cada tripulante rendirá de forma distinta en cada parte del submarino).

Un tripulante no actúa por cuenta propia; forma parte de un equipo en cada compartimento. Primero recibirá una bonificación de eficiencia del jefe del compartimento. Segundo, todos los que se encuentren a bordo del submarino pueden recibir una bonificación de eficiencia del oficial superior presente en la sala de mando, el oficial en cubierta.



## GESTIÓN DE DAÑOS

Tarde o temprano el submarino sufrirá alguna avería por culpa de los daños sufridos o por la falta de cuidados de la tripulación. Como haría cualquier tripulación de submarino debidamente preparada, tus hombres iniciarán lo antes posible las labores de reparación del daño que se encuentre en la zona de la que son responsables.

Además, puedes ordenar a un equipo especial de control de averías que se ocupe de las reparaciones especialmente complicadas. Para asignar prioridades a sus tareas, no tienes más que arrastrar los elementos averiados a su cola de trabajo.



## GESTIÓN DE TORPEDOS

El arma principal del submarino es el torpedo, y el capitán debe asegurarse de que los tubos lanzatorpedos estén cargados y listos para el combate. Por defecto, la tripulación empezará a recargar los tubos en cuanto se vacíen (al disparar). Puedes ordenar a la tripulación que espere tus órdenes para empezar a recargar, lo que podría resultar útil para ahorrar energías de la tripulación para posteriores operaciones o para ser tú mismo el que inicie la carga de los torpedos.

Para ordenar la carga de un torpedo, arrástralo al tubo que deseas cargar. La única restricción es que los tubos de proa solamente se pueden cargar desde la sala de torpedos de proa, mientras que los tubos de popa solamente se cargan desde su sala.

Recargar torpedos es una operación agotadora y ruidosa, por lo que todas las operaciones de recarga se interrumpen cuando el submarino se prepara para navegación silenciosa.



# MULTIJUGADOR

## PREPARACIÓN PARA EL JUEGO EN LÍNEA

El juego utiliza MatchMaking+, Copyright © 2006, por DemonWare Ltd.



El nombre y el logotipo de DemonWare son copyright de DemonWare Ltd. 2006

El modo multijugador de Silent Hunter: Wolves of the Pacific te permite jugar partidas en línea por servidor privado por medio de los servidores de Matchmaking de Ubisoft o de partidas locales LAN.

Los siguientes puertos TCP y UDP deberían estar abiertos para permitir el juego multijugador de Silent Hunter: Wolves of the Pacific:

Dirección	Protocolo	Puerto remoto	Servidor remoto	Puerto local	Comentario
Saliente	TCP	3074	test.lsg.agora.mmp.demonware.net	Cualquiera	Servidor de antesala
Saliente	TCP	3074	gsdev##.gsdev.mdc.ubisoft.com	Cualquiera	Servidor de autenticación de desarrollo
Saliente	TCP	3074	agora-as##.gs.mdc.ubisoft.com	Cualquiera	Servidor de autenticación de producción
Saliente	UDP	Cualquiera	Cualquiera	3074-3174	Par a Par
Entrante	UDP	Cualquiera	Cualquiera	3074-3174	Par a Par
Saliente	TCP	80	gconnect.ubi.com	Cualquiera	Descubrimiento de servicio

Además de los puertos de Matchmaking, es necesario abrir los siguientes puertos:

Puerto TCP 19.000  
Puerto UDP 19.001  
Puerto UDP 19.002



## INTERFAZ MULTIJUGADOR

### MENÚ MULTIJUGADOR

Desde el menú multijugador, puedes elegir entre una partida LAN y una partida en línea. Tras elegir, pasarás a la pantalla de perfiles. Pulsa Atrás para volver a la pantalla anterior.



### PÁGINA DE PERFILES

#### PARTIDA LAN

En la pantalla de perfiles, rellena el campo de nombre de usuario y luego pulsa Siguiente, lo que te llevará a la pantalla de partidas.

Pulsa Atrás para volver a la pantalla anterior.

#### JUEGO EN LÍNEA

En la pantalla de perfil, rellena el campo de nombre de usuario, el de contraseña y el de clave de CD, y luego pulsa Siguiente, lo que te llevará a la pantalla de partidas. También puedes crear un nuevo perfil. No tienes más que pulsar el botón Crear perfil, lo que abrirá una ventana del navegador que te llevará a ubi.com. Sigue allí las instrucciones para crear una cuenta válida. Luego podrás usar el nombre de usuario y la contraseña que has creado antes para autenticarte en el juego.

Pulsa Atrás para volver a la pantalla anterior.



## PÁGINA DE PARTIDAS

Aquí puedes crear una partida nueva si pulsas el botón Crear partida o unirte a una partida ya existente si pulsas el botón Unirse a partida. Pulsa el botón Salir para volver al menú principal.

La página de partidas tendrá los siguientes campos:

- **Partida:** Aquí figurarán los nombres de todas las partidas.
- **Mapa:** Aquí figurarán los nombres de los mapas.
- **Modo:** Aquí figurará el tipo de partida (Cooperativo o Competitivo). Hay dos tipos de partidas:
- **Jugadores/Máx.:** Este campo indica el número de jugadores en una partida y el número máximo de jugadores permitido.
- **Latencia.**

La lista de partidas puede ordenarse según:

- **Partida.**
- **Mapa.**
- **Modo.**
- **Jugadores.**
- **Número máximo de jugadores.**
- **Latencia.**



## CREAR UNA NUEVA PARTIDA

Cuando crees una nueva partida, debes darle un nombre en el campo Partida. No es obligatorio darle una contraseña a esa partida. Aunque sí debes fijar el número máximo de jugadores, que puede oscilar entre dos y ocho. Puedes elegir si el modo de juego es cooperativo o competitivo.

Hay dos casillas de verificación: Selección de submarinos y Selección de tripulación. Si se marcan, se permitirá a los jugadores que se unan elegir el tipo de submarino y la habilidad de la tripulación. Si se dejan sin marcar, supondrá que el servidor será el único que podrá elegir estas dos características.

Al pulsar el botón Crear pasarás a la página de antesala. Si pulsas el botón Atrás, volverás a la pantalla anterior.



## PÁGINA DE ANTESALA

La pantalla de antesala contiene una lista de los huecos disponibles y los jugadores conectados, el tipo de submarino para cada jugador, la habilidad de la tripulación y la latencia. Junto a cada jugador hay una marca de verificación que indica el estado de cada uno de ellos. El servidor del juego también contará con una marca X junto a la de verificación, que le permitirá expulsar a cualquier jugador de la partida.

A la derecha de la pantalla hay una ventana donde puedes elegir la misión de una lista desplegable. Una vez elegida la misión, aparecerá una descripción de la misma bajo la lista desplegable.



## LISTA DE JUGADORES (MÁXIMO DE 8)

- Nombre del jugador
- Tipo de submarino del jugador
  - Permitir a los jugadores elegir el tipo de submarino
- Nivel de experiencia de la tripulación del jugador
  - Permitir a los jugadores elegir el nivel de experiencia de la tripulación
- Latencia
- Icono de preparado
- Icono de expulsar (solamente para el servidor)

## OPCIÓN DE CHAT

- A todos
- A los aliados

## REALISMO

- Fácil
- Normal
- Difícil
- Muy difícil

## CHAT DE JUEGO

- Radio
- Normal



## SELECCIÓN DE MAPA

- Misión individual
- Misión aleatoria
  - Período de misión
  - Tiempo de misión
  - Tipo de convoy
  - Tamaño de convoy
  - Tamaño de escolta
  - Experiencia de escolta
  - Apoyo aéreo
  - Distancia a convoy

## SALIR

## PREPARADO (PARA EL CLIENTE)/INICIO (PARA EL SERVIDOR)

## PANTALLA DE RESULTADOS MULTIJUGADOR

Name	S/G	Mercants	Warships	Tonnage	Points	Status
Player1	Sub	20	22	20000	20000	Alive
Player2	Sub	7	7	7000	7000	Alive
Player3	Sub	10	10	10000	10000	Alive
Player4	Esca	7	7	7000	7000	Alive
Player5	Sub	25	25	25000	25000	Alive
Player6	Sub	8	8	8000	8000	Alive
Player7	Sub	3	3	3000	3000	Alive
Player8	Sub	10	10	10000	10000	Alive

OBJECTIVES	Completed	Score
Objective 1	Completed	10000
Objective 2	Completed	10000
Objective 3	Completed	10000

## LISTA DE PUNTUACIONES DE LOS JUGADORES

- Nombre del jugador
- Tipo de submarino
- Número de mercantes hundidos
- Número de buques de guerra hundidos
- Tonelaje total hundido
- Renombre adquirido
- Estado
  - Muerto

## ESTADO DE LOS OBJETIVOS

- Nombre del objetivo
- Estado del objetivo

## MODOS DE JUEGO MULTIJUGADOR

### MODO COOPERATIVO

En multijugador cooperativo, un máximo de cuatro jugadores por Internet y ocho jugadores por LAN, cada uno al mando de un submarino, deben colaborar para cumplir una serie de objetivos comunes. Los buques enemigos están controlados por el ordenador.

El objetivo principal de los jugadores es hundir un determinado tonelaje de transportes enemigos, pero podría haber objetivos concretos según la misión.

### MODO COMPETITIVO

El modo competitivo es similar al modo cooperativo, salvo por el hecho de que un jugador, el servidor, controla los buques escolta presentes en el escenario. Tu objetivo durante la partida es impedir que los jugadores de los submarinos cumplan sus objetivos en el tiempo asignado para la misión.

Para conseguirlo, el jugador utiliza los sensores y el armamento a bordo de los escoltas para localizar, atacar, rechazar y, con un poco de suerte, hundir los submarinos.

## PESTAÑAS Y ÓRDENES

### PESTAÑA DE CONTROL DE ESCOLTAS

- Centrar vista de **cámara** (en escolta seleccionado).
- Modo **defensivo/agresivo**.
  - **Defensivo (modo predeterminado)**: Los escoltas atacan submarinos únicamente en la zona de patrulla asignada.
  - **Agresivo**: Los escoltas atacan cualquier contacto de submarinos.
- Modo **búsqueda** activado/desactivado (desactivado predeterminado).
  - Cuando se activa el modo búsqueda de los escoltas, éstos trazan patrones de búsqueda en la zona de patrulla asignada.
- **Atacar con armamento antisubmarino de costado**:
  - Los escoltas usarán inmediatamente el armamento antisubmarino de babor y de estribor.
- **Atacar con armamento antisubmarino de popa**:
  - Los escoltas usarán inmediatamente el armamento antisubmarino de popa.



## PANEL DE SELECCIÓN RÁPIDA (SOLAMENTE EN EL PANEL DE LA PESTAÑA DE ESCOLTA)

Este panel permite al jugador seleccionar cualquier escolta por medio del recuadro de combinación. Este recuadro aparece únicamente en el panel de la pestaña de escolta.

## DIALES DE CONTROL DE ESCOLTAS

Estos diales aparecen únicamente cuando se selecciona un escolta.

- Telégrafo de máquinas
  - Este panel permite al jugador fijar la velocidad del escolta seleccionado.



- Demora del escolta
  - Este panel permite al jugador fijar la demora del escolta seleccionado.
- Posición del escolta



### – Proa

- Círculo interior (1-4 km alrededor del convoy)
- Círculo exterior (5-9 km alrededor del convoy)

### – Popa

- Círculo interior (1-4 km alrededor del convoy)
- Círculo exterior (5-9 km alrededor del convoy)

### – Babor

- Círculo interior (1-4 km alrededor del convoy)
- Círculo exterior (5-9 km alrededor del convoy)

### – Estribor

- Círculo interior (1-4 km alrededor del convoy)
- Círculo exterior (5-9 km alrededor del convoy)

Las zonas de patrulla de los escoltas (círculo interior y exterior) cambian según la forma del convoy, pero su posición es constante:

- 3-5 km para la pantalla defensiva interna
- 5-9 km para la pantalla defensiva externa



## CONVOY

Este panel te permite controlar el convoy (no los escoltas).

- **Zigzaguar:** El convoy empezará a zigzaguar.
- **Lento/Rápido:** Alterna entre avance 2/3 y avante toda.

## MAPA

Este panel permite acceder al mapa de navegación.

- **Ir a puesto de mapa.**
- **Trazar demora:** En el mapa de navegación, el comandante del convoy puede seleccionar escoltas (no mercantes) y fijar su demora.

Toda acción que emprendas (fijar nueva demora, atacar con cargas de profundidad, etc.) anulará las acciones actuales de la IA.

## SELECCIÓN DE UNIDADES

El mapa de navegación permite seleccionar escoltas. Por medio del panel de escolta o los diales puedes trazar una demora o dar órdenes a las unidades de escolta seleccionadas.





## CONTROL DE CÁMARA

Este panel permite al jugador controlar la cámara.

- Cámara libre.
- Ver escolta siguiente.
- Ver escolta anterior.
- Ver buque siguiente del convoy.
- Ver buque anterior del convoy.

La cámara libre no funciona bajo el agua para el comandante del convoy y únicamente se alejará una cierta distancia de las unidades aliadas.

## SELECCIÓN DE UNIDADES

Mientras te encuentres en el modo cámara libre, puedes seleccionar escoltas. Haz clic con el botón izquierdo para seleccionarlos y clic con el derecho para suprimirlos de la selección.



# APÉNDICE

## CONTROLES BÁSICOS

- F1 Ayuda
- Esc Menú

## CONTROLES DE NAVEGACIÓN

### CONTROLES DE VELOCIDAD

- ` Parada total
- 1 Avante despacio
- 2 Avante 1/3
- 3 Avante media
- 4 Avante toda
- 5 A toda máquina
- 6 Atrás despacio
- 7 Atrás 1/3
- 8 Atrás media
- 9 Retroceso de emergencia

### CONTROLES DE DIRECCIÓN

- ` Todo a babor (izquierda)
- + Todo a estribor (derecha)
- ` Timón en crujía

### CONTROLES DE PROFUNDIDAD

- E Emersión de emergencia
- P Cota de periscopio
- A Mantener profundidad
- S A superficie
- D Inmersión
- C Inmersión de emergencia

## CONTROLES DE PUESTOS

- F2 Sala de mando
- F3 Mapa de navegación
- F4 Periscopio de ataque
- F5 Puente
- F6 Cañón de cubierta
- F7 Antiaéreo
- F8 Sónar
- F9 Radar
- F10 Gestión del submarino
- F11 Cámara externa
- F12 Panel del capitán
- T Gestión de torpedos
- Y Gestión de daños
- U TBT (transmisor de demora del blanco)
- O Periscopio de observación
- K Bitácora del capitán
- M Mensajes de radio

## CONTROLES DE ATAQUE

Intro	Fuego
Barra espaciadora	Fuego
Tab	Zoom
Q	Abrir/cerrar compuerta de tubo seleccionado
W	Alternar tubos
L	Fijar vista en blanco
J	Lanzar señuelos
Z	Activar/desactivar navegación silenciosa

## OTROS CONTROLES

N	Manual de reconocimiento
X	Cronómetro

## COMPRESIÓN DE TIEMPO

- Numérico	Disminuir compresión de tiempo
+ Numérico	Aumentar compresión de tiempo
Retroceso	Pausa

## CÁMARA DE EVENTO

V	Maximizar/minimizar visor de cámara de evento
/	Apagar cámara de evento
,	Unidad anterior
.	Unidad siguiente

## CONTROL DEL PERISCOPIO

Insert	Arriba periscopio de observación
Supr	Abajo periscopio de observación
Re Pág	Arriba periscopio de ataque
Av Pág	Abajo periscopio de ataque

## CONTROLES DE CÁMARA LIBRE

Cursor arriba	Mover cámara adelante
Cursor abajo	Mover cámara atrás
Cursor izquierdo	Girar cámara a la izquierda
Cursor derecho	Girar cámara a la derecha
Mayús + Cursor	Movimiento rápido de cámara
Ctrl + Cursor	Reducir velocidad de cámara
Botón izquierdo del ratón	Seleccionar
Botón derecho del ratón	Volver a vista anterior