

LA BATALLA DE MIDWAY

(AMSTRAD)

EL JUEGO

La Batalla de Midway no es un juego más. Ha sido concebido para la persona que disfruta con un juego intelectual, estimulante e incorpora todo el realismo para asegurar que cualquiera que sea el resultado se pueda decir: pudo haber ocurrido así.

Se juega a tres niveles: 1º) se le muestra un mapa a gran escala con la disposición de sus fuerzas; 2º) dispone de detalles actualizados al momento hasta del último avión caza; 3º) le brindamos una representación visual de la batalla y de sus fuerzas en cada etapa.

JUEGO DE TRES NIVELES

Aunque complejo, cualquiera puede aprender a jugarlo con facilidad si sigue las instrucciones detalladas. Hemos incorporado una selección de tres niveles, los que describen las estrategias japonesas distintas, haciéndolo apropiado para principiantes y expertos por igual.

EL AUTOR

Alan Steel es uno de los programadores del Reino Unido que primero realizó juegos de guerra y ha estado programando esta clase de juegos durante casi 25 años.

1. INTRODUCCION

Muchos juegos de ordenador pueden jugarse simplemente cargándolo y empuñando el joystick. Las reglas se aprenden según se juega. Este no es un juego de este tipo, no quiere esto decir que sea un juego de mucha complejidad, tampoco. Sin embargo, es un juego que aprenderá y disfrutará mucho más rápidamente si sigue estas instrucciones. Debe al menos leer las secciones 1 a la 17 para entender el juego básico.

El juego es sobre la Batalla de Midway en la que participaron las armadas japonesa y norteamericana. En el juego usted es el comandante de todas las fuerzas norteamericanas. Es su misión impedir que los japoneses lleven a cabo la invasión de Midway y de hundir cuantos portaaviones le sean posible. Sus buques principales son los portaaviones "ENTERPRISE", "HORNET" y "YORKTOWN". En las palabras del comandante en jefe norteamericano: "Esos tres portaaviones es todo lo que hay entre la flota japonesa y la costa norteamericana". Para un recuento más detallado de la batalla vea la sección 21 "Midway, la Batalla".

2. PARA CARGAR

Pulse CTRL y la tecla ENTER pequeña en el tablero numérico y siga las instrucciones.

3. COMENZANDO

La pantalla muestra "Pulse 1, 2 ó 3 para elegir nivel de juego", pulse 1, a continuación se le pedirá "Pulse 1, 2, 3, 4, 5 ó 6 para elegir velocidad de juego", pulse 4. En la siguiente pantalla pulse 'P' para jugar.

4. MAPA

La pantalla se borra y un mapa del mar alrededor de Midway aparece, en la parte superior de la pantalla hay un reloj de 24 horas. Cualesquiera horas mencionadas en este manual como "G minutos" se refiere al tiempo medido en ese reloj, no a la hora verdadera.

En el borde inferior derecho verá un cuadrado blanco, moviendo el joystick puede moverse el cuadrado sobre el mapa, este cuadrado se llama el Cuadro de Mando (CM) y se usa para ordenar desplazamientos, ataques, etc.

Las áreas azul pálido (aguas menos profundas), nombres y los marcadores de coordenadas (latitud/longitud) no entran en el juego, están solamente como referencia. El área verde cerca del centro de la pantalla es la Isla de Midway. Los siguientes símbolos pueden aparecer en el mapa. Los colores son los del fondo de cada unidad; todos los símbolos son negros.

Color	Símbolo	Unidad
Blanco	1	T.F. 16 (US Fleet) — Fuerza de Ataque 16 Flota Norteamericana.
Blanco	2 ó Z	T.F. 17 (US Fleet) — Fuerza de Ataque 17 Flota Norteamericana.
Rojo oscuro	Avión	US Search Aircraft — Avión de reconocimiento norteamericano.
Blanco	Avión	US Attack Aircraft — Avión de ataque norteamericano.
Rojo oscuro	sin símbolo	US Search Area — Area de búsqueda norteamericana.
Rojo	J	Japanese Fleet — Flota Japonesa.
Rojo	Avión	Japanese Attack Aircraft — Avión de ataque japonés.

Las líneas de puntos son las rutas seguidas por las flotas japonesas, estas se muestran en el nivel 1 para permitirle al jugador encontrar a los japoneses con facilidad (es que el nivel 1 se utiliza principalmente para aprender a jugar).

La línea de puntos rosa que comienza cerca de la parte superior de la pantalla, se acerca a Midway y se desvía hacia el borde inferior es la ruta seguida por los portaaviones japoneses "1st Mobile Fleet" (Primera Flota Móvil). La línea de puntos blanca que cruza la pantalla horizontalmente y termina encima de Midway es la ruta de la Flota de Acorazados "MAIN BODY" (Cuerpo Principal).

La línea de puntos amarilla que comienza en la esquina inferior izquierda y termina en Midway es la ruta de la flota de invasión "OCCUPATION FORCE" (Fuerza de Ocupación).

5. LIBRO DE LAS UNIDADES

Cuando tenga el mapa en pantalla estará en el Modo Pantalla y podrá leer el Libro de Unidades. Este muestra las fuerzas norteamericanas y japonesas como están al comienzo del juego. Es útil distinguir entre las fuerzas japonesas cuando disponga de una vista aérea.

- Tecla 1: US T.F. 16 (F.A. 16).
- Tecla 2: US T.F. 17 (F.A. 17).
- Tecla 3: US Base Midway Island (Base norteamericana Isla Midway).
- Tecla 4: Japanese 1st Mobile Fleet (1ª Flota Móvil Japonesa).
- Tecla 5: Japanese Main Body (Cuerpo o Fuerza Principal Japonesa).
- Tecla 6: Japanese Occupation Force (Fuerza de Ocupación Japonesa).

Buscar en el Libro de Unidades detiene el reloj del juego. Si quiere detener el juego pulse cualquier tecla de la 1 a la 6. Para salir del Libro de Unidades y regresar al Modo Mapa pulse la barra espaciadora.

6. PARA OBTENER UN INFORME

Use el joystick para mover el Cuadro de Mando (CM) sobre la FA 16 (cuadro blanco con '1' negro). El CM se pondrá rojo, ahora pulse R para tener un informe. La pantalla mostrará los buques y aviones que hay en la FA 16.

Para regresar al Modo Mapa pulse la barra espaciadora. use este método para obtener informes de la FA 17 y la isla de Midway.

7. PARA MOVER UNA UNIDAD

Coloque el CM encima de uno de los aviones de reconocimiento norteamericanos (rojo oculo con avión blanco). Cuando el CM se ponga rojo pulse el BOTON DE DISPARO en el joystick, el CM se pondrá azul pálido, muévelo entonces a donde usted quiera que el avión se dirija, pulse nuevamente el botón de disparo y el CM se pondrá blanco. Esto indica que la orden de desplazamiento ha sido dada y al pasar del tiempo la unidad de reconocimiento se trasladará a esa posición. Todo los aviones y flotas se mueven de esta forma. Prueba a mover distintas unidades. Las flotas (FA 16 y 17) se moverán —lógicamente— más lentamente que las unidades aéreas.

8. PARA DESPEGAR AVIONES

Coloque el CM sobre la FA 16. Cuando esté rojo pulse 'P'. La pantalla mostrará la DISPOSICION de la FA 16; cuáles unidades están presentes y cuáles están listas para ser LANZADAS (despegue). Sólo aquellas unidades "ON DECK" (en cubierta) pueden ser LANZADAS. Las unidades que estén armándose no están listas para despegar. La pantalla mostrará C.A.P. ON DECK (la palabra C.A.P. significa Patrulla Aérea de Combate). La PAC es un grupo de aviones caza que patrullará sobre su flota para repeler los ataques aéreos japoneses. Pulse 'L' y el mensaje "LAUNCHING UNDERWAY" (Lanzamiento en curso) aparecerá. La pantalla cambiará al Mapa. Espere 10 G minutos y mire a la disposición de FA 16 otra vez (pulsando 'P'). Verá que "C.A.P. IS AIRBORNE" y "FREE SPACE ON DECK" aparecen en la pantalla, significando, el primero, que la "PAC ESTA EN EL AIRE", y el segundo, que "LA CUBIERTA ESTA LIBRE". La unidad 2 no estará en cubierta hasta después de 40 G minutos de salir la PAC.

Cuando la Unidad 2 esté en cubierta ("AIR UNIT 2 IS ON DECK") pulse 'L' y láncela. Después de 10 G minutos la unidad aparecerá en el mapa como un avión negro sobre un cuadro blanco.

Nota: Si el reloj está en 06.00 o más tarde, los japoneses puede que ataquen Midway. Como aún estamos aprendiendo a jugar, ignore este ataque.

9. COMBUSTIBLE Y ESTADO DE LOS AVIONES

Mueva el CM sobre la Unidad Aérea 2 y obtenga un informe. Como podrá ver los informes de las unidades aéreas le dirán el número y clase de aviones que tiene cada una. Fijese en el mensaje "BOMBS LOADE" (Bombas a Punto). Si la unidad aérea hubiese realizado un ataque el mensaje diría "BOMBS GONE" (Bombas lanzadas). Sólo las unidades con las Bombas a Punto harán un ataque. La última línea muestra "FLYING TIME LEFT" (Tiempo de Vuelo Restante) en minutos G. Esta es la cantidad de combustible que le queda a la unidad aérea. Cuando se agote el combustible el tiempo que vuelo será 0 y la unidad se precipitará al mar. Como advertencia, cuando a una unidad sólo le queden 60 G Minutos de Vuelo, la pantalla mostrará un mensaje. El símbolo de la unidad parpadeará para mostrarle de cuál se trata. Cuando una Unidad Aérea aterriza se reaprovisiona de combustible y de munición.

10. PARA ATERRIZAR AVIONES

Regrese al mapa y mueva la Unidad Aérea 2 cerca de la FA 16. (Coloque el CM encima de la Unidad 2, cuando el CM se ponga rojo pulse el botón de disparo. Ahora mueva el CM hacia la FA 16 y pulse otra vez el botón de disparo). Cuando la Unidad Aérea 2 se aproxime a la FA 16 use el CM para obtener la Disposición de la FA 16 y pulse 'K' para aterrizar.

Cuando la Unidad Aérea aterrice, desaparecerá del mapa. Vuelva a elegir la opción "Disposición" (pulsando 'P') para que vea que ha aterrizado y está rearmándose.

11. BUSQUEDA AEREA

Utilice el CM para mover una de las Unidades Aéreas de Búsqueda (cuadro rojo oscuro con avión blanco) sobre la línea blanca de puntos. Note que según se mueve el avión el área de búsqueda se mueve con él. Esta es la zona que cubre ese avión y cualquier flota japonesa en las inmediaciones será avistada. La Flota Japonesa aparecerá como un cuadro rojo con una 'J' blanca. Mueva el CM (cuadro de mando) y colóquela sobre la Flota Japonesa y cuando éste se vuelva rojo pulse la 'R' para obtener un informe. Tendrá una "vista de pájaro" de la Flota Japonesa. La manera más fácil de saber de cuál flota se trata es contar el número de portaaviones que ve (los portaaviones son los buques con las cubiertas planas). Utilice el Libro de las Unidades para ver qué Unidad japonesa tiene esa cantidad de portaaviones.

Nota: Para regresar al modo Mapa pulse la barra espaciadora como haría después de un informe.

12. PARA LLEVAR A CABO UN ATAQUE AEREO

Cuando encuentre una de las Flotas Japonesas LANCE una de sus Unidades Aéreas. Muévela hasta cerca de la Flota japonesa. Si es necesario desplace el Avión de Reconocimiento para asegurarse que no pierde de vista a la Flota. Cuando la Unidad Aérea llega a las proximidades de la Flota japonesa parpadeará, y verá parte de la batalla posterior.

Nota: Una Unidad Aérea sólo atacará a las Flotas Japonesas que estén visibles.

13. ATAQUES AEREOS EN TIEMPO REAL

Cuando tenga lugar un Ataque Aéreo verá la batalla desarrollarse en tiempo real. Antes de la batalla la unidad atacante parpadeará en la pantalla. Si tiene lugar un Ataque Aéreo Japonés a una de sus unidades verá un cuadro rojo parpadeante con un avión negro en su centro. Sus ataques aéreos, como habrá visto, hará que su Unidad Aérea parpadee. La pantalla mostrará a continuación parte de la Flota (o isla) que está siendo atacada. Sonarán sirenas de alarma y un mensaje le hará saber que la unidad está siendo objeto de ataque por aire. Note la mira anti-aérea circular en la parte inferior derecha de la pantalla, ésta es la mira del arma anti-aérea y se mueve con el joystick, utilizando este arma es posible derribar aviones atacantes. Colóquela sobre un avión y pulse el botón de disparo. Si no dispara el cañón anti-aéreo la mira se desplazará a mayor velocidad por la pantalla para simular momentos inerciales.

Aunque no dispare, habrá derribo de aviones, debido a que hay otros cañones anti-aéreos además del suyo.

También notará que es posible disparar su cañón anti-aéreo a sus PROPIOS aviones cuando están atacando a la Flota Japonesa. Esta característica ha sido admitida para aquellos jugadores que no pueden dejar de dispararle a cualquier cosa que se mueva en la pantalla.

14. ATAQUES DE SUPERFICIE EN TIEMPO REAL

Un Ataque de Superficie japonés (utilizando buques) se muestra en el mapa por un símbolo parpadeante que representa a la flota. A continuación mostrará un mensaje de

aviso junto a su flota (o isla). A la izquierda de la pantalla verá una mira de cañón cuadrada, es para su cañón de superficie y se controla con el joystick. Los fogonazos en el horizonte es la flota japonesa disparándole a usted, la mira aumenta para que si puede escudriñar el horizonte pueda encontrar algún buque de guerra japonés. Ahora pulse el botón de disparo; un mensaje en el borde inferior de la pantalla le dirá dónde cayó su disparo, si fue largo baje la mira, si fue corto álcela.

Nota: Puede necesitar más de un disparo AL OBJETIVO (ON TARGET) para incendiar el buque enemigo.

Por suerte, no verá ataques de superficie durante el juego, como podrá darse cuenta cuando lea la sección 16.

15. DIA Y NOCHE

A las 19.00 horas, en el reloj del Juego, caerá la noche y los aviones de búsqueda saldrán del mapa. No se permiten búsquedas nocturnas. También descubrirá que las unidades aéreas no pueden despegar de noche. Sin embargo, es aún posible hacer aterrizar a unidades aéreas que lleguen con retraso de un ataque. Los ataques de superficie están permitidos, por lo que considérese advertido.

Nota: El reloj del juego marchará por la noche al doble de la velocidad que durante el día. Haga aterrizar cualquier unidad aérea que aún permanezca en el aire tan pronto como le sea posible. Amanecerá a las 04.00 horas y los aviones de búsqueda regresarán al mapa. El segundo día (5 de junio) es igual que el primero y puede moverse, atacar, etc. como siempre.

16. TACTICAS BASICAS (cómo ganar)

Como en la verdadera Batalla de Midway, los japoneses desistirán y se retirarán si los cuatro portaaviones de la 1ª Flota Móvil son hundidos. Cuando esto ocurra se retirarán al borde occidental del mapa y el juego terminará en una victoria norteamericana. Conociendo esto su primer objetivo debe ser encontrar la 1ª Flota Móvil y atacarla con todas las unidades disponibles. Después que una unidad aérea haya atacado, aterricela y reaprovísonela de combustible y munición, y envíela al ataque. Después de cada ataque utilice el Informe Aéreo (vista de pájaro) para ver cuantos portaaviones quedan aún.

No lleve a cabo ataques aéreos contra otras flotas japonesas hasta que no haya haya hundido los cuatro portaaviones. En el nivel 1 la 1ª Flota Móvil comenzará el juego en el extremo superior de la línea rosa. Navegará a lo largo de esta línea y será fácil de encontrar. Hay un pequeño problema en todo esto: los japoneses no esperarán tranquilamente y harán sus ataques aéreos también.

Para compensar, tan pronto como amanezca envíe sus Patrullas Aéreas de Combate destacadas en la Isla de Midway, la FA 16 y la FA 17. Si los japoneses lanzan un ataque aéreo y las PAC no están en el aire sus portaaviones o aeropuerto serán destruidos. Si sabe (como lo sabían los norteamericanos, que los japoneses lanzarán un ataque aéreo contra Midway. A las 06.00 horas la Unidad Aérea 1 destacada en Midway debe estar en el aire. Si los japoneses pillan a esta unidad en tierra será destruida en el ataque al aeropuerto).

Cuando sus unidades aéreas hayan terminado de atacar devuélvalas a sus flotas o aeropuerto. Puede aterrizar entonces, para repostar combustible y municiones.

Nota: La Unidad Aérea 1 destacada en Midway sólo tiene bombarderos pesados y no pueden aterrizar en portaaviones, por lo que si el aeropuerto de Midway es destruido, tendrá que abandonar esta unidad cuando se agote el combustible.

Evite los ataques de superficie, ya que tendrán un sólo resultado: una victoria japonesa (vea la sección 22 para explicar esto). Sea muy cuidadoso de noche. Puede que los japoneses se desplacen amparados en la oscuridad de la noche para llevar a cabo sus ataques en superficie. Durante la noche manténgase bien al este de Midway. Utilice sus unidades de reconocimiento por la mañana para inspeccionar el mar a su alrededor.

17. PARA GRABAR/CARGAR o DEJAR EL JUEGO

En cualquier momento que esté en el Mapa puede abandonar el juego pulsando la tecla ESC y siguiendo las instrucciones del ordenador.

18. VELOCIDAD DEL JUEGO

La VELOCIDAD DEL JUEGO se selecciona al comienzo. La tabla que sigue muestra el tiempo real que tardan 10 minutos de juego en transcurrir a diferentes velocidades.

Vel. del juego	Tiempo Real	Vel. del juego	Tiempo Real
1	3 segundos	4	15 segundos
2	6 segundos	5	20 segundos
3	9 segundos	6	30 segundos

19. NIVELES DE JUEGO

Nivel 1

Como ya se mencionó, el nivel 1 se utiliza principalmente para aprender a jugar. Las rutas de las flotas japonesas se muestran en líneas de puntos. Durante el primer día la FA 16 no será atacada por aire, por lo que no debe tener mucha dificultad para ganar.

Nivel 2

Este es el juego normal. Al comienzo las flotas japonesas no son visibles. Se aproximarán, desde el oeste, a la Isla de Midway como en la batalla real. Cualquiera de sus flotas puede ser atacada por mar o aire.

Nivel 3

El nivel supone que los japoneses son conscientes que los norteamericanos han descifrado su Código Naval, y preparan una trampa (a usted). Leyendo la sección 21 puede deducir de donde provienen los restantes portaaviones japoneses.

20. TACTICAS AVANZADAS

Aviones de Reconocimiento

No deje que las dos zonas de búsqueda se solapen. No hay beneficio en tener dos aviones de reconocimiento cubriendo la misma zona. Trate de no trasladar un avión a través de la zona del otro. Esto alterará los planes de búsqueda de estas unidades, vea la sección 22. Cuando localice una flota japonesa trate de conocer el rumbo que lleva. Si quiere "seguirle el rastro" haga que un avión vuele a su lado. Si el avión está en el camino recorrido por la flota japonesa será alejado por fuego anti-aéreo o las PAC. Si una de sus flotas se ve envuelta en combate de superficie después podrá tener dificultades en encontrar las flotas japonesas. Si sigue buscando con los aviones de reconocimiento las encontrará.

Unidades Aéreas

Las Unidades Aéreas 2, 3, 4 y 5 pueden aterrizar o despegar en cualquier FA o base. Esto quiere decir que no tienen que regresar a la Fuerza de Ataque (FA), de donde salieron para repostar combustible y municiones. Si por ejemplo, el portaaviones de la FA 17 ha sido hundido, las Unidades 4 y 5 pueden reabastecer en Midway o en la FA 16. Suponiendo, desde luego, que no estaban en el portaaviones cuando fue hundido. Hay limitaciones a esto: un máximo de DOS unidades aéreas (sin contar las PAC) pueden estar a bordo de un portaaviones o base en un momento dado, si otras unidades aterrizasen en los portaaviones serán empujados al mar para despejar la cubierta. Será caótico si, estando una unidad en la cubierta de vuelo, usted hace aterrizar otra. La unidad en cubierta será llevada abajo para dar cabida a la unidad que aterrizará, y tendrá que esperar a que pase la confusión.

Las Unidades 2 y 3 de la FA 16 (dos portaaviones) son mayores que la 4 y 5 de la FA 17 (un portaaviones). Las Unidades 2 y 3 pueden aterrizar en la FA 17 durante el día. Sin embargo, de noche puede haber un problema, reabastecer a los aviones es una cosa, pero de noche es más complicado el mantenimiento, si hubiera demasiados aviones en un portaaviones por la noche, los sobrantes serán echados al mar. Desde luego que si gran número de aviones se perdieron durante el día podrá imaginarse su situación.

Cualquier informe recibido de una flota o base mostrará el número de aviones presentes al amanecer del 4 de junio. A las 04.00 horas del día 5 estas cantidades cambiarán para mostrar los aviones disponibles la siguiente mañana.

Mantenga los aviones lejos de las flotas y base si no están aterrizando. Si un avión está en las proximidades de una flota o base y usted ha dado la orden a otra unidad de ATERRIZAR puede que encuentre que ha aterrizado la que no debía.

Use la facilidad de informes con sus Unidades Aéreas para saber cuál es cuál. Es muy fácil confundirse cuando las cinco unidades están empeñadas en un combate. Durante las pruebas de este programa a veces teníamos unidades sin bombas tratando de atacar, y otras con combustible aterrizando para repostar.

Unidades de Superficie

No deje que las FA 16 y 17 se separen mucho. Si esto ocurre estará patrullando dos zonas distintas del mar para impedir ataques en superficie. Tampoco permita que estén muy cerca una de la otra ya que los aterrizajes y despegues pueden ser confusos. El rumbo más seguro de noche es hacia el este. Esta táctica no es seguro que surta efecto en el nivel 3, pero aún así es lo mejor que se puede hacer.

Recuerde

Su primer objetivo es hallar a los portaaviones japoneses. Después atáquelos y siga atacándolos hasta que los hunda. En este juego sea agresivo con sus unidades aéreas y defensivo con las unidades de superficie. El juzgador que se aferra a sus aviones y juega a la defensiva es seguro que pierda.

21. MIDWAY, la batalla

En mayo de 1942 los jefes militares japoneses tenían razones para sentirse complacidos consigo mismos. En los cinco meses siguientes a Pearl Harbor las fuerzas armadas del Sol Naciente habían barrido el Pacífico como un maremoto, barco tras barco de las armadas aliadas habían seguido a la flota norteamericana de acorazados al fondo del mar. Bases aliadas supuestamente invulnerables habían sido aplastadas y capturadas como castillos de arena.

Sólo dos pequeños detalles habían estropeado esta imagen perfecta, el primero fue el misterioso ataque de bombarderos norteamericanos a Tokio. Los japoneses no entendían de dónde podían haber salido estos aviones (fueron lanzados desde el portaaviones "Hornet").

El otro revés fue la manera en que dos portaaviones americanos, el Lexington y el Yorktown, habían alterado los planes de capturar a Nueva Guinea. La acción se conoce como la Batalla del Mar de Coral. Los americanos hundieron un portaaviones japonés y dañaron otros dos. Los japoneses hundieron el Lexington pero tuvieron que cancelar la invasión del Port Moresby. Sin esta ciudad los japoneses no pudieron completar la conquista de Nueva Guinea.

El comandante en jefe de la Primera Flota japonesa, Almirante I. Yamamoto propuso un plan para destruir lo que quedaba de la flota americana. Sus portaaviones lanzarían un ataque por sorpresa al amanecer contra la base aérea de la Isla de Midway. Con la base destruida los japoneses desembarcarían y capturarían Midway. Yamamoto pensaba que dispondría de dos días para prepararse antes de la llegada de la flota americana. El plan

era extremadamente complicado e incluía submarinos y un ataque de diversión de dos portaaviones a 1.500 millas al norte de Midway.

El plan requería una sorpresa absoluta para que saliera bien. Y esto fue de lo que no pudo disponer. Algunos meses antes la clave de la Armada Japonesa había sido descifrada. La Armada Americana estaba al corriente de los planes y preparó su propia estrategia para contrarrestarlo.

Al amanecer del 4 de junio, cuatro portaaviones japoneses que habían participado en el ataque a Pearl Harbor, enviaron sus aviones contra Midway. De las cubiertas del Akagi, Hiryu y Soryu salieron 108 aviones. Los aviones de ataque del portaaviones Akagi fueron mantenidos como reserva. Los japoneses también enviaron acuplanos en busca de cualquier buque americano que hubiera en las cercanías. En el crucero japonés Tone la catapultas se atacó y el despegue de los aviones se retrasó. Desafortunadamente para los japoneses en la zona de búsqueda se encontraba la Flota Americana.

En la Isla de Midway los americanos esperaban el ataque de los japoneses. A las 06.00 horas todos los aviones con base en la isla estaban en el aire y la Patrulla Aérea de Combate (PAC) de Midway atacó a los aviones japoneses que se acercaban. Los aviones americanos eran modelos antiguos y no pudieron detener el ataque japonés. Aunque éste causó daño considerable no tuvo éxito en inutilizar el aeropuerto. El oficial al mando del ataque aéreo notificó por la radio que era necesario otro ataque.

Mientras tanto, el Vice-Almirante Fletcher, jefe de la Fuerza de Ataque 16 (FA 16) conocía la posición de los portaaviones japoneses gracias a los aviones de reconocimiento de Midway. Ordenó al Vice-Almirante Spruance, comandante de la FA 16 que atacara. A las 08.06 horas los portaaviones "Enterprise" y "Hornet" habían enviado a 117 aviones. Fletcher no podía lanzar su propio ataque desde el Yorktown hasta que no estuviesen de regreso los aviones de reconocimiento. Al fin, los aviones del Yorktown salieron a las 09.05 horas.

El Vice-Almirante Nagumo, Comandante de la fuerza de portaaviones japoneses tenía bastantes problemas. Los aviones americanos destacados en Midway le habían estado atacando desde la 07.00 horas. Aunque habían causado pocos daños, los aviones americanos habían retrasado el aterrizaje de los aviones que habían salido a atacar Midway. Peor aún, el acuplano del Tone había, por fin, salido y había informado de la presencia de portaaviones americanos. El segundo ataque contra Midway fue cancelado y los aviones repostados con bombas de penetración y torpedos. Las bombas de alto explosivo que hubieran sido empleadas en el ataque a Midway se dejaron apiladas en cubierta.

Los aviones torpederos de la Flota Americana dieron con los portaaviones de Nagumo a las 09.30 horas y hasta las 10.15 horas un total de 41 aviones atacaron y sólo regresaron 6. Aunque no causaron daños a los japoneses las patrullas aéreas de combate de éstos descendieron al nivel del mar para atacarles.

Esto trajo como consecuencia que 50 bombarderos norteamericanos que se acercaba a 5.700 metros de altitud no fueron advertidos por los japoneses. A las 10.22 horas atacaron y a las 10.30 horas los portaaviones Akagi, Kaga y Soryu eran ruinas en llamas. Sólo el Hiryu escapó sin daños y a las 11.00 horas su comandante, el Vice-Almirante T. Yamaguchi lanzó su contra-ataque.

El contra-ataque japonés contra la FA 17 comenzó a mediodía. El Yorktown fue alcanzado por tres bombas, intensos incendios se declararon a bordo y el buque se detuvo. Con un magnífico esfuerzo los incendios se dominaron y el buque otra vez se puso en camino. Lamentablemente a las 14.00 horas un segundo ataque aéreo del Hiryu fue lanzado contra el Yorktown. Dos torpedos lo alcanzaron por el costado de babor y por segunda vez el Yorktown se detuvo. Cuando parecía que el buque estaba en peligro de hundirse el capitán Buckmaster dió el orden de abandonarlo.

Los japoneses creían que habían hundido o cuando menos averiado seriamente dos

portaaviones americanos, sin saber que habían atacado al Yorktown dos veces. Creyendo que los americanos tenían sólo dos portaaviones la victoria otra vez parecía posible. Su error de juicio se les haría patente con resultados inequívocos.

Los bombarderos americanos una vez reabastecidos de municiones volvieron a atacar al Hiryu a las 17.00 horas y fue reducido a una ruina humeante, perdiendo los japoneses cualquier esperanza de victoria. El Almirante Yamamoto contempló la idea de tratar de venir a los americanos con su Flota de superficie. Pero a las 02.55 horas del 5 de junio se dió por vencido y canceló la invasión.

Los portaaviones japoneses incendiados que no se hundieron fueron remolcados durante la noche. El Hiryu no se hundió hasta las 09.00 horas. El sorprendente Yorktown no se fue a pique y una partida de salvamento subió a bordo. A mediodía del día 6 los americanos esperaban poderlos remolcar hasta puerto. A las 13.30 horas se acabó su buena suerte y fue torpedeado por un submarino japonés. Se mantuvo a flote hasta el día siguiente a las 05.00 horas, hundiéndose a 200 millas al este-noroeste de Midway.

La Armada Japonesa había perdido 4 portaaviones y más de 250 aviones. La Armada Americana perdió un portaaviones y más de 100 aviones. Los japoneses habían sido decisivamente derrotados por primera vez. En lo adelante se encontraron cada vez más a la defensiva. Hasta que se vieron abrumados por las masivas Fuerzas de Ataque americanas de años posteriores.

22. NOTAS DE LOS DISEÑADORES

La Batalla de Midway es, como todos los juegos de guerra, un equilibrio entre la veracidad histórica, el detalle y la posibilidad de jugar. Como está destinado a los jugadores inexpertos y expertos se dió mayor prioridad a la posibilidad de juego. El objetivo primordial del juego es tratar de representar "La incertidumbre de la guerra". Muchos juegos de guerra dan, en nuestra opinión, poderes omniscientes al jugador. Este sabe exactamente qué está ocurriendo en cada momento.

Y una hojeada a la Historia nos revela que no es cierto. No sugerimos que los juegos de mesa sean irreales, sino que los juegos de mesa y de ordenador, por igual, tienen puntos fuertes y puntos débiles.

Las secuencias de acción de utilizan para mostrar parte de la batalla. "La incertidumbre de la guerra" consiste en que un jugador no está seguro que un portaaviones se hundirá aunque lo haya visto ardiendo. Aún peor, algunos portaaviones que parecen intactos después se hundirán. Hemos también tratado de reproducir las tensiones a las que está sometido un comandante al incluir el Reloj del Juego y el combustible de los aviones. Probamos una versión del juego en la que los aviones automáticamente regresaban para repostar, y nos dimos cuenta que quitaba mucha presión del jugador y el juego se convertía en un ejercicio de pulsar botones.

Las Unidades Aéreas de Búsqueda (reconocimiento) representan los acuplanos destacados en la Isla de Midway. Como tales podían operar aunque fuese destruido el aeropuerto de Midway, por lo que permanecen operacionales en el juego. Notará que a veces las zonas de reconocimiento se convierten en una sola si se solapan, como castigo a los jugadores por usar malas tácticas. Pero también representa la confusión resultante. A veces la flota japonesa se "desaparece" después de un ataque de superficie, para representar la dificultad para distinguir al amigo del enemigo cuando grandes cantidades de barcos están en la misma zona.

Algunos jugadores podrán pensar que he sido injusto con los americanos cara a los combates de superficie, pero debe fijarse que todas las flotas japonesas tienen acorazados, mientras que las FA 16 y 17 no los tienen. También los japoneses tenían una ventaja decisiva en esta etapa de la guerra. La Batalla por la Isla de Savo es un ejemplo perfecto de lo dicho. Fue más adelante en la guerra cuando la artillería americana dirigida por radar dió un vuelco al curso de la guerra.

En raras ocasiones puede que las FA 16 y 17 se "desaparezcan" de la pantalla. Esto normalmente se asocia con combate de superficie y signifique la fuerza en cuestión ha sido disgregada por la acción del enemigo. Se hará otra vez visible después de algún tiempo. Fijese que si una Fuerza de Ataque sufre un ataque japonés retrocederá. El juego no permite ataque suicidas por los restantes barcos de una FA. Los cruceros y destructores eran demasiado valiosos para tirar de ese modo.

Las condiciones de la victoria, como americano, son que debe hundir dos portaaviones japoneses por cada uno que le hunda a usted. El objetivo principal de los japoneses era destruir la flota de portaaviones norteamericana. Consideramos que en esta etapa de la guerra los japoneses estaban dispuestos a perder dos portaaviones por cada portaaviones americano que hundieran. Una vez que los americanos perdiesen sus portaaviones toda la costa occidental de Estados Unidos estaría en peligro de ataque.

CODIGO DEL LIBRO DE UNIDADES

El código para clasificar los tipos de buques están basados en los usados por la Armada Americana. Estos y otros códigos son los usados en el Libro de Unidades y en los INFORMES. Debajo sigue una lista de sus significados en el juego.

CODIGO	TIPO DE UNIDAD
AV	Buque equipado con acuplano
AP	Transporte de Tropas
BB	Acorazado
CA	Crucero Pesado
CL	Crucero Ligero
CV	Portaaviones
CVL	Portaaviones Ligero
DD	Destructor
F	Avión Caza
D	Bombardero (bombas)
T	Bombarderos (torpedos)
R	Avión de Reconocimiento
HB	Bombardero Pesado

23. GUIA DE TECLAS

TECLA	COLOR DEL CUADRO DE MANDO	ACCION
R	—	Recibir un INFORME
P	—	Ver DISPOSICION
Joystick	Blanco	CM en movimiento
Fuego	Rojo	Comenzar orden de despl.
Fuego	Azul pálido	Terminar Desplazamiento
Joystick	Azul pálido	Dar orden Desplazamiento
Barra espaciad.	—	Regresar el MAPA
ESC	—	Terminar el juego
1	—	Datos FA 16
2	—	Datos FA 17
3	—	Datos Isla de Midway
4	—	Datos 1ª Flota Móvil J.
5	—	Datos Cuerpo Princ. J.
6	—	Datos Fuerza Ocup. J.