

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL

ACTIVISION

ENTERTAINMENT SOFTWARE

GUADALCANAL

Para Commodore 64/128

(disco y cassette),

Spectrum 48K/128K/+

(cassette)

y Amstrad CPC

(disco y cassette)

PROEIN SOFT LINE

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid

INTRODUCCION

Guadalcanal es un completo juego de estrategia bélica que reproduce la batalla por dicha isla mantenida en los últimos meses de 1942 entre americanos y japoneses. Permitiendo un completo control sobre todas las fuerzas combatientes de uno u otro bando, el juego ha sido diseñado para su facilidad de uso, siguiendo un sistema de iconos. Aunque es lo suficientemente fácil de aprender como para coger el joystick e ir directamente a los menús de iconos, la victoria será difícil a menos que hayamos comprendido por completo las reglas y objetivos del juego. Te sugerimos que aprendas a manejar tus fuerzas antes de intentar una campaña total.

Al igual que en la batalla real, el principal objetivo del juego es hacerse con el control de la isla de Guadalcanal. Esto puede conseguirse de muy distintas maneras. Como comandante en jefe, tienes a tu disposición fuerzas de tierra, mar, aire e inteligencia militar, y debes desplegarlas por la isla. Puedes emplear navíos de transporte para hacer desembarcar tropas y suministros, mientras que la armada y las fuerzas aéreas proporcionan un apoyo táctico y atacan al enemigo. También dispones de portaviones bajo tu mando, con sus enormes posibilidades de combate.

En la isla se hallan tus puertos y bases de aprovisionamiento, dando soporte a todas las fuerzas terrestres. El campo Henderson es la más importante de todas y debes protegerlo a toda costa. Los cuerpos de inteligencia se utilizan en tareas de espionaje y juegan un papel fundamental en la toma de decisiones; los movimientos del enemigo se efectúan secretamente y sólo pueden ser descubiertos

gracias a un uso astuto de tus exploradores e hidroaviones.

Existen numerosos factores que influyen en el desenlace del conflicto, debido a lo cual ninguna partida será igual a la anterior. Al final de este manual encontrarás una completa narración de la batalla real.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco Commodore 64/128

1. Enciende la unidad de disco y el ordenador.
2. Si utilizas un Commodore 128, escribe lo siguiente: GO 64 (y pulsa RETURN); Y (pulsa RETURN nuevamente).
3. Inserta el diskette del programa en la unidad de disco con la etiqueta hacia arriba.
4. Conecta un joystick al port 2.
5. Escribe LOAD "*", 8, 1 y pulsa RETURN. Al cabo de un momento aparecerá la pantalla de presentación.

Cassette Commodore 64/128

1. Enciende tu ordenador. Si utilizas un Commodore 128, escribe lo siguiente: GO 64 (y pulsa RETURN); Y (pulsa RETURN nuevamente).
2. Introduce el cassette del juego en tu datassette con la cara A mirando hacia arriba y asegúrate de que la cinta esté rebobinada.
3. Conecta un joystick al port 2.
4. Presiona la tecla SHIFT. Sin soltarla, pulsa la de RUN/STOP y, por último, suéltalas por orden inverso al que las pulsaste.

Cassette Spectrum 48K/128K/+

Si utilizas un 128K/+, selecciona el modo 48K.

Escribe LOAD↵ y pulsa ENTER.

Disco Amstrad CPC

1. En ordenadores basados en cinta con una unidad de disco adicional (v. g.: CPC 464), escribe IDISC y pulsa RETURN. A continuación teclaea RUN-DISC y pulsa RETURN.

2. En ordenadores de disco (v. g.: CPC 6128), escribe RUN-DISC y pulsa RETURN.

Cassette Amstrad CPC

1. En ordenadores de cassette (v. g.: CPC 464), pulsa CTRL (CONTROL) y ENTER (INTRO) simultáneamente.

2. En ordenadores basados en disco con cassette adicional (v. g.: CPC 6128), escribe ITAPE y pulsa RETURN. A continuación pulsa CTRL (CONTROL) y ENTER (INTRO) simultáneamente.

Todos los programas se ejecutarán automáticamente una vez finalizada su carga.

ESCENARIOS DE JUEGO

En el disco (o cassette) se encuentran varios escenarios, entre los cuales debes seleccionar uno, empleando el menú que aparece en la pantalla cuando se carga el programa; para ello, mueve el joystick hasta iluminar la opción deseada y pulsa el botón de fuego. El escenario seleccionado se cargará.

Escenario 1.—Batalla corta de tres días, en la cual el jugador toma el control del bando

americano. Únicamente sirve para adquirir experiencia en el combate.

Escenario 2.—Campaña de Guadalcanal completa, con el jugador como comandante en jefe americano.

Escenario 3.—De nuevo la campaña completa, pero esta vez controlando el jugador los ejércitos japoneses.

Juego grabado.—Facilidad que permite cargar y jugar a partir de una situación previamente grabada. Se solicita un nombre (de hasta ocho letras) seguido de ENTER (RETURN), tras lo cual se efectuará la carga. La pulsación de ESC durante la entrada del nombre abandonará el proceso.

COMENZANDO

Tu disco o cassette contiene ya un juego grabado (SIDE A: JUEGO; SIDE B: ESCENARIOS) con un escenario especial que te da algunas unidades americanas, pero sin enemigos, para el aprendizaje del juego y sus controles. Si tienes la versión de cassette, éste es el primer bloque de la cara de escenarios. Desde la pantalla de carga selecciona SAVED GAME (juego grabado) y escribe TRAINER (entrenamiento).

Nota para los usuarios de disco y cassette Amstrad CPC: Desconectemos el joystick antes de escribir el nombre.

No se producen victorias en este escenario, de manera que para abandonar el juego debes emplear el icono principal SCRAP GAME (abandonar juego). De ahora en adelante, la mayoría de las referencias al juego suponen que has cargado este escenario y estás leyendo el manual.

LA PANTALLA

La pantalla del juego se halla dividida en dos mitades. En la parte superior se encuentran los iconos principales y la información sobre todas las características generales del juego (todo lo ajeno a las unidades); los iconos de control y la información concerniente a las unidades en sí se hallan en la mitad inferior.

En la esquina superior derecha observarás un reloj y una caja que muestra la fecha y hora (digital). Este sistema trabaja a una velocidad de un minuto por cada 10 segundos de tiempo real. El reloj NUNCA se detiene, aunque sí puede ser acelerado.

Junto al reloj digital se encuentra el indicador de «fase», que tiene cuatro posiciones diferentes: amanecer (dawn), día (daylight), atardecer (dusk) y noche (night). Este dato se emplea frecuentemente en los planes aéreos, dado que las condiciones de vuelo se reducen o anulan al atardecer y durante la noche.

La bandera del ángulo superior derecho simplemente muestra los ejércitos que estás mandando (un recordatorio muy útil para los juegos grabados).

Sobre los relojes figuran diez iconos (ICONOS PRINCIPALES), cada uno de los cuales tiene una función específica que se explicará más adelante en el manual. Un icono principal se selecciona moviendo el joystick hasta iluminar la opción deseada (al mismo tiempo, apuntará hacia él una pequeña flecha) y pulsando el botón de disparo para activar su función. El primer icono muestra un mapa en miniatura; pulsando el botón de fuego sobre él pasaremos el control a la mitad inferior de la pantalla.

El estrecho y alargado mapa bajo los iconos principales es el MAPA ESTRATEGICO, y representa la totalidad de la zona de batalla. La extensa banda de tierra situada en la parte inferior del mapa es la isla de Guadalcanal. Hacia el este se hallan las aguas controladas por los americanos, y al oeste las que se encuentran en poder de los japoneses. Apremiarás diversos indicadores intermitentes en el mapa estratégico, los cuales señalan la actividad de cualquier unidad; no obstante, estos indicadores no distinguen entre la condición de amigo o enemigo ni el tipo de las unidades.

La característica principal del mapa estratégico es el rectángulo blanco alargado. Inmediatamente debajo del mapa, en la zona inferior de juego, tenemos una vista más detallada de la zona encuadrada por el mencionado rectángulo. Esta «ventana» es el MAPA DE BATALLA: muestra en detalle las características y unidades de la zona y puede desplazarse a cualquier posición con el fin de examinar o controlar tus unidades.

En la parte inferior de la pantalla se halla la VENTANA DE INFORMES, que presenta toda la información sobre tus fuerzas.

Por último, en la zona más alta de la pantalla se encuentra la RADIO, donde se muestran todas las recepciones de mensajes.

ICONOS PRINCIPALES

En la pantalla principal, justo sobre los relojes, hay diez cuadrados; éstos son los ICONOS PRINCIPALES, que controlan todos los aspectos generales del juego que no atañen directamente a las unidades.

Para seleccionar cualquier icono, simplemente mueve el joystick hasta iluminar el deseado, al cual apuntará una pequeña flecha, y pulsa el botón de disparo para ejecutar su función.

Alternador de mapa (Map Toggle)

Alternar el control entre el mapa y los iconos principales. Si este icono se ilumina y pulsas el botón de fuego, el control pasará al cursor del mapa de batalla. Si el cursor del mapa de batalla NO se encuentra sobre ninguna unidad y se pulsa el botón de disparo, el control volverá a los iconos principales.

Acelerador de reloj (Clock Winder)

Mientras esté pulsado el botón de fuego, el reloj avanzará a gran velocidad. Para retornar a las condiciones normales, simplemente suéltalo.

Ten cuidado con esta función. Aprovechamos para advertirte que no aceleres el tiempo mientras llega un mensaje, a menos que estés seguro de que carece de importancia.

Selección de explorador (Scout Selection)

Presenta una lista de tus seis exploradores, junto a su condición actual. Para activar cualquier explorador, mueve el joystick hasta iluminar el adecuado y pulsa el botón de fuego; el explorador ahora mostrará la condición de ACTIVO. Pulsa el botón de disparo una vez más para volver al menú de iconos principales. Nunca más de un explorador puede estar activo al mismo tiempo, y aparecerá cerca de tu base en Guadalcanal.

Inteligencia (Intelligence)

Se muestran dos ventanas: una de ESPIONAJE y otra de CONTRAESPIONAJE; cada una de ellas tiene una figura en el centro que representa el porcentaje de personal que se le ha asignado. Desplaza el joystick a izquierda y derecha para ajustar estas figuras o pulsa el botón de fuego para regresar a los iconos principales. Para una descripción más completa de su funcionamiento, dirígete a la sección de INTELIGENCIA.

Informe (Status)

Presenta tres columnas con las unidades activas de tierra, mar y aire y su correspondiente condición, de acuerdo con el siguiente código de colores:

- Verde: OK.
- Amarillo: débiles o necesitadas de atención.
- Rojo: crítico.
- Intermitente: actualmente en combate o siendo atacadas.

Pulsa fuego nuevamente para volver al menú de iconos principales.

Meteorología (Weather)

Este icono, el más sencillo de todos, informa de las condiciones meteorológicas actuales: bueno (Good), deficiente (Poor) o tormentoso (Stormy). Para más información, dirígete a la sección EFECTOS DE LAS CONDICIONES METEOROLÓGICAS.

Pérdidas navales (Naval Losses)

Se presentarán todos los barcos de categoría superior a un destructor que hayan sido hundidos durante el combate (cronológicamente). Este informe sólo se refiere a nuestras pérdidas.

Pausa (Hold)

Los relojes se detienen y todos los movimientos y batallas quedan congelados, aunque cualquier mensaje pendiente continúa su decodificación en la ventana de radio. Pulsa el botón de fuego nuevamente para poner en marcha los relojes.

Grabar juego (Save Game)

Puede seleccionarse en cualquier punto del juego. Es preciso indicar el nombre con el que grabaremos la situación actual (hasta ocho caracteres) y pulsar ENTER.

Nota para los usuarios de cassette y disco Amstrad CPC: Desconectemos el joystick antes de escribir el nombre del fichero. Todas las condiciones del juego quedan grabadas, pero perderemos cualquier mensaje que se encontrara pendiente de decodificar en la pantalla de radio. Una vez grabado el juego, se reinicializará la pantalla y se activará el icono principal ALTERNADOR DE MAPA.

Abandonar juego (Scrap Game)

Este icono te devolverá al menú principal, donde podrás escoger otro escenario o cargar un juego grabado. El juego actual se perderá a menos que lo hayas grabado. Dado lo decilado de esta opción, se ha dispuesto

un retardo de unos tres segundos en la activación del icono, de manera que debes mantener el botón de disparo pulsado hasta la aparición del menú principal.

UNIDADES

Hay seis tipos de unidades en cada bando: barcos, unidades de tierra, aviones, hidroaviones, bases y exploradores. Dichas unidades se representan en el mapa estratégico con un punto intermitente, y en el de batalla, como distintos símbolos cuadrados; en cuanto a su color, serán blancos los americanos y rojos los japoneses.

Barcos

Los grupos navales se dividen en tres categorías: escoltas, portaviones y transportes, cada uno con sus características propias, lo cual hace necesaria una táctica en particular para su mayor aprovechamiento. Su símbolo es un ancla negra (sobre el fondo correspondiente a su bando).

GRUPOS DE ESCOLTA.—Están fundamentalmente constituidos por buques de guerra pesados y reciben generalmente la misión de protección de otros grupos, así como el bombardeo de posiciones en tierra, exploración, etcétera.

GRUPOS PORTAVIONES.—Cada uno contendrá, como mínimo, un portaviones, lo cual hace más fuerte su protección, debido a su propia patrulla aérea de combate (PAC). Su gran potencia aérea los convierte en una de las armas fundamentales contra los convoyes enemigos, y manejados con astucia pueden incluso llegar a ganar una batalla. Los portaviones son tu más preciada arma, y como tal de-

bes tratarlos; así, enviarlos a combate en mar abierto no es una estrategia muy recomendable, dado que, al contrario que otras unidades, sus PAC no se encuentran directamente bajo tu control, sino que patrullan el espacio aéreo sobre el portaviones (no tienen símbolo en el mapa).

GRUPOS DE TRANSPORTE.—Son la esperanza de tus tropas. Corriendo un gran riesgo, hacen llegar a la isla suministros de diverso tipo, sin los cuales tus hombres morirían de hambre, no podrían defender sus posiciones o incluso serían víctimas de la malaria. Toda la estrategia en Guadalcanal depende de la fuerza de tus tropas y, por tanto, de tu habilidad en el manejo de los transportes.

Toda unidad naval tiene su propia fuerza defensiva, pero ninguna es indestructible.

Unidades de tierra

La mayoría de las fuerzas americanas en la isla pertenecen a los marines, aunque en el combate también tomaron parte algunas unidades australianas. El valor de cada unidad depende de sus suministros; las armas y municiones hablan por sí mismas, aunque si una de las dos llegase a agotarse la otra no serviría para nada.

Cada unidad padece la malaria según su tiempo de permanencia en la isla, lo cual puede llegar a tener efectos devastadores en su capacidad de combate, sin importar sus suministros de armas y munición; este fenómeno sólo puede atajarse con el envío de medicamentos. Por último, la moral juega un importante papel en la energía de la tropa, la cual decrece cuanto mayor es el tiempo que lleva combatiendo, ascendiendo lentamen-

te en los periodos de calma; no obstante, los suministros en general surtirán un efecto más rápido sobre la moral de tus hombres.

Los marines tienen una pequeña ventaja sobre las tropas japonesas: su habilidad en el atrincheramiento, aunque esta medida sólo puede ser adoptada a modo de defensa; obviamente, la unidad atrincherada pierde su movilidad hasta que recibe la orden de abandonar el puesto, operación ésta que consume algún tiempo.

Sólo unas pocas unidades se hallan presentes en la isla a la carga de cada escenario, quedando a tu juicio la decisión de llevar más tropas, utilizando tus transportes, o fortalecer las ya existentes. Un cuadrado coloreado con el centro negro representa las tropas americanas, y con el centro blanco, las japonesas.

Aviones

Las unidades aéreas pueden tener su base tanto en portaviones como en el Campo Henderson, y se representan como un aeroplano coloreado sobre fondo negro. Las unidades con base en Henderson llegarán en el momento adecuado durante la batalla, aunque su uso se halla limitado al número de puntos de combustible que hayas almacenado en la base: sin gasolina no hay despegues. Estas restricciones no las tienen en los portaviones, aunque cualquier daño sufrido por éstos afecta a su capacidad de lanzamiento de aeronaves. Así, los desperfectos en la cubierta anulan todo despegue o aterrizaje hasta su reparación; en este sentido, los daños sufridos por el Campo Henderson harán cesar también su actividad, aunque tus ingenieros en tierra te informarán del tiempo que tardarán en reparar los desperfectos (la pista no es más

que un claro en la selva, y la reparación se convierte en un simple problema de rellenar agujeros...).

Toda unidad con base en un portaviones va seguida de una letra identificativa; así, por ejemplo, las pertenecientes al Enterprise se denominan 1E, 2E, etc. Por otra parte, el nombre cifrado que los americanos otorgaron a la isla de Guadalcanal durante la batalla fue Cactus, de modo que la fuerza aérea presente en el Campo Henderson pasó a conocerse como la «Cactus Air Force» (Fuerza Aérea Cactus); así, pues, las unidades con base en tierra reciben la denominación CAF1, CAF2, etcétera. Es importante recordar la base de cada unidad, puesto que a la hora de repostar puede que el portaviones ya no esté en el mismo sitio!

Debes tener también en cuenta que mientras las unidades de los portaviones puedan en cualquier buque de este tipo, las CAF **SOLO PUEDEN HACERLO EN HENDERSON**, dado que la capacidad de los portaaviones es limitada tanto en espacio como en personal, como para atender también las unidades con base en tierra.

Una vez en el aire, los aviones disponen de unas pocas horas de vuelo y sólo diez minutos de munición; además, el consumo de combustible será mayor durante el ataque a un objetivo que en el recorrido de ida o vuelta del mismo. Por otra parte, si el avión se queda sin fuel, se estrellará y quedará perdido irremisiblemente.

Para que una unidad aérea pueda emprender un ataque, su objetivo debe hallarse dentro del mismo cuadrado en el mapa y disponer al menos de un minuto de munición (el combustible y munición se muestran en la ventana de informes tras la selección del icono de

informe). Dada la altitud a la que vuelan estas unidades, no pueden detectar ningún enemigo oculto y deben ser guiados hasta el objetivo por tus hidroaviones (ver el próximo punto) o cualquier otra unidad que pueda verlo. Una vez que el avión ha quedado sin munición, debe regresar para rearmarse antes de efectuar cualquier incursión.

El tiempo de despegue de un avión supone el transcurso de algunos minutos hasta que la unidad entera se halle en el aire. El aterrizaje puede efectuarse en cualquier momento, pero si hubiera algún avión en la pista sería retirado y toda orden de despegue cancelada.

Por último, los efectos de una incursión dependerán del número de aparatos que constituyen la unidad, y podrán llegar a ser incluso menores si el objetivo dispone de su propia PAC. En todo caso, algunas pérdidas son inevitables debido al fuego antiaéreo enemigo.

Hidroaviones

Todas las fuerzas enemigas se mantienen ocultas a tu mirada, a menos que estén en el área de tus barcos, bases o unidades de tierra. El hidroavión, sin embargo, puede sobrevolar cualquier región marítima en busca de convoyes. No obstante, su campo visual es limitado, menor aún con mal tiempo e inútil en una tormenta, puesto que no puede volar. Al contrario que las unidades aéreas, el hidroavión no necesita repostar, aunque, por otra parte, carece de capacidad de combate. Su misión es informar por radio de cualquier unidad enemiga que detecte, mostrándose en ambos mapas. Situando el cursor sobre ella, obtendremos un informe más com-

pleto, incluyendo su tipo y cualquier otro dato relevante que haya sido proporcionado por el hidro.

Ten en cuenta que las unidades aéreas sólo pueden atacar un objetivo visible y que el hidroavión aterriza a las 18:00 horas, desapareciendo en este momento los enemigos detectados. Tu hidroavión está representado por un aeroplano del color correspondiente sobre fondo azul.

Bases

Hay tres bases en Guadalcanal: dos de ellas son japonesas, marcadas en rojo en el mapa, pero son simplemente claros de la selva para la recogida de provisiones; la tercera es el campo Henderson, que además de servir para la llegada de suministros tiene su propia fuerza aérea (en el mapa se señala en blanco).

Encima de cada base se observa un ancla del color correspondiente sobre fondo azul, que representa el puerto seguro de cada base, es decir, aquel en el cual atracarán los transportes. Los suministros descargados de los barcos se almacenarán en la base, pudiendo ser transferidos a las unidades terrestres en cualquier momento. Aunque los japoneses no disponen de campo aéreo, sí emplean la base como almacén y fuente de suministros.

Las bases pueden ser atacadas en cualquier forma: aire, unidades de tierra y bombardeo naval. Su defensa es automática, aunque la PAC de Henderson contribuirá a reducir los efectos del ataque ante un previsible raid enemigo. Los daños causados a la base dependerán de los casos, pero pueden provocar la pérdida de provisiones, combustible y, lo

que es peor, unos desperfectos lo suficientemente grandes como para inhabilitar temporalmente (algunas horas) la pista de aterrizaje, lo cual puede ser problemático si alguna unidad CAF se halla en vuelo.

Exploradores

Los exploradores tienen la misma misión en tierra que los hidroaviones en el mar: toda unidad enemiga detectada en la isla será puesta en tu conocimiento mediante un mensaje radiado. Al comienzo de cada escenario dispones de seis exploradores con una calificación variable según su valía, siendo ésta su única arma de defensa; una vez perdido un explorador, no es posible recuperarlo, aunque sí sustituirlo por otro. En la sección ICONOS PRINCIPALES (apartado Selección de Explorador) se indica la forma de activarlos, apareciendo en el mapa como una cámara sobre la bandera de su nación.

Si en algún momento dudas sobre la identidad de una unidad presente en el mapa, sólo tienes que mover el cursor a su posición y mirar el dato en la ventana de información.

LOS MAPAS: UN RECORRIDO INTRODUCTORIO

El MAPA ESTRATEGICO (superior) proporciona una visión general de la isla, mostrando el lugar de emplazamiento de tus fuerzas, así como el área que controlas actualmente. Todo el control de unidades se lleva a cabo en el MAPA DE BATALLA (inferior).

Para pasar el control al mapa de batalla debes desplazar el joystick hasta iluminar el icono principal más a la izquierda (con el ma-

pa en miniatura) y presionar el botón de disparo; el icono volverá a su estado normal y la flecha desaparecerá. Advertirás ahora la aparición en el mapa de batalla de un «cursor» intermitente; por el momento, NO lo muevas. Este cursor controla todas tus unidades y la posición de la ventana en el mapa superior.

Si pulsas nuevamente el disparador, el cursor desaparecerá y el icono principal izquierdo volverá a iluminarse, regresando de nuevo el control a esta zona. Cuando la pulsación de disparo se realiza sin que el cursor del mapa de batalla se halle sobre ninguna unidad, el control siempre regresa a los iconos principales.

Ahora pulsa fuego una vez más para volver al mapa de batalla. Mueve el joystick a la derecha y el cursor se desplazará en ese sentido hasta llegar al límite de la ventana, comenzando a partir de ese momento un desplazamiento lateral (scroll) del mapa presentado en la ventana, al tiempo que se mueve el cursor rectangular del mapa estratégico, indicando la zona general que está siendo representada en detalle en el mapa de batalla.

Si manteniendo el joystick en su posición derecha pulsas el botón de disparo, apreciarás que la velocidad del «scroll» se incrementa notablemente, hasta alcanzar el margen derecho absoluto del mapa. Cuando desees detener el movimiento acelerado, recuerda soltar primero el botón y luego el joystick, ya que de no ser así regresarás al control de los iconos (en todo caso, esto no representa mayor problema que pulsar nuevamente el botón de disparo).

En resumen, para mover el cursor limitate a desplazar el joystick en el sentido desea-

do, utilizando el botón de disparo para acelerar el «scroll»; recuerda además pulsar el botón de fuego con el cursor en movimiento o regresarás al control del icono principal.

En el extremo derecho del mapa de batalla verás una columna de anclas blancas. Poniendo el cursor sobre cualquiera de ellas, el mensaje «SUPPLY PORT» (Puerto de Aprovisionamiento) aparecerá en la parte superior de la ventana de informes. Siempre que el cursor se sitúe sobre cualquier unidad en el mapa, esta línea indicará su nombre.

La columna de anclas son los puertos de suministro americanos y NO son unidades; no es posible, por tanto, moverlos o alterarlos, sino que son características del mapa. Esto se explicará más adelante.

Si ahora te desplazas a la izquierda del todo en el mapa, encontrarás otra columna de anclas, esta vez rojas, que representan los puertos japoneses. Por lo general, las aguas controladas por los nipones están a la izquierda, y las de los americanos, a la derecha.

En la parte central inferior del mapa estratégico se halla la isla de Guadalcanal. Mueve el cursor hasta situar el rectángulo blanco sobre algún punto de la isla; lo más probable es que ahora veas alguna unidad, que por lo general son blancas en el caso americano y rojas en el japonés.

Con desplazamiento lento (sin pulsar el botón de disparo), recorre el mapa hasta que puedas ver otra ancla blanca sobre fondo azul en la costa y sitúa sobre ella el cursor; la ventana de informes deberá ahora indicar «Lunga Point» (Punto Lunga).

Esta solitaria ancla representa el puerto seguro americano, lugar en el cual se deben

desembarcar las tropas y suministros de este bando procedentes de los navíos de transporte. Estas tropas y provisiones se embarcarán en cualquier ancla blanca (puerto de aprovisionamiento) situada en el límite lateral del mapa, pero deberán ser transportadas hasta el Punto Lunga para su descarga en la isla.

Justo debajo del Punto Lunga, en tierra, se encuentra la base americana de Henderson, donde se almacenarán todos los suministros americanos llegados a la isla. Sitúa el cursor sobre este punto y presiona el botón de disparo; en este momento, la pantalla de informes pasa a mostrar una lista de **ICONOS DE CONTROL**, cada uno de los cuales realiza diversas acciones con la unidad afectada. Cada unidad tiene sus propios iconos de control, a los cuales siempre se tiene acceso poniendo el cursor sobre la unidad y pulsando el disparador.

En la segunda línea de la pantalla de informes aparecerá la palabra **EXIT** (Salir), correspondiendo con la iluminación del icono de control de igual nombre. Si mueves el joystick a la derecha, observarás cómo se van iluminando los diferentes iconos, pasando su nombre a ocupar la segunda línea de la pantalla de informes. Más adelante, en la sección de **ICONOS DE CONTROL**, estudiaremos en detalle la función de cada uno, de manera que por ahora basta con que vuelvas a moverte hacia la izquierda, hasta el icono **EXIT** (Salir), y pulses el botón de disparo, con lo cual recuperarás el control sobre el cursor del mapa.

Los japoneses disponen de dos puertos seguros, conocidos bajo los nombres de Tassafaronga y Taivu Point (Punto Taivu), señalados en el mapa mediante anclas rojas sobre

fondo azul. Desde ellos se aprovisionan los puntos de suministro más cercanos de Guadalcanal Oeste y Este, respectivamente.

La isla de Guadalcanal es muy grande y ocupa la mayor parte del mapa. Aunque en la realidad los combates tuvieron lugar en diversos puntos del archipiélago, a efectos del programa todos se desarrollarán en la propia isla. Mención aparte de las zonas azules, que, obviamente, son mar, las verdes señalan áreas de tierra, las verdes oscuras jungla tupida y las marrones zonas montañosas. Las unidades de tierra no se pueden desplazar al agua ni a regiones montañosas, alterándose su movilidad según el tipo de terreno en el cual se hallan emplazadas. Si cualquier unidad es enviada a una localización del mapa a la cual no tenga acceso, se detendrá.

Varias unidades americanas se muestran en el mapa. Intenta desplazar el cursor sobre ellas y moverte por todo el mapa de batalla para adquirir la práctica suficiente. Cuando te hayas acostumbrado a los controles y unidades, puedes cargar el escenario 1, lo cual te facilitará la introducción al juego, para pasar más adelante a los siguientes escenarios. Para sacarle el máximo partido a los próximos escenarios, debes completar la lectura de este manual.

CODIGOS DE LOS NAVIOS

CV = portaviones.
BB = acorazado.
CA = crucero pesado.
CL = crucero ligero.
DD = destructor.
AP = transporte.

ORDEN DE COMBATE

ESTADOS UNIDOS FUERZAS DEL PACIFICO SUR

Vicealmirante Ghormley (hasta el 18 de octubre de 1942).

Vicealmirante William F. Halsey (desde el 18 de octubre de 1942).

- Fuerza de Intervención T.F. 16: CV Enterprise.
- Fuerza de Intervención T.F. 17: CV Hornet.
- Fuerza de Intervención T.F. 64: BB Washington.
- Fuerza de Intervención T.F. 67: Transporte y escolta.

Armada

CV Enterprise	CA Portland
CV Hornet	CA Northampton
BB Washington	CL Helena
BB South Dakota	CL Juneau
CA San Francisco	CL Atlanta
CA Pensacola	CL San Diego
25 destructores	71 transportes

Tropas disponibles para el transporte

- 1.º de Marines.
- 2.º de Marines.
- 4.º de Marines.
- 7.º de Marines.
- 16.ª División de Infantería Americana.

Tropas con base en la isla

- 11.º y 5.º de Marines (menos destacamentos).
- 1.º Batallón de Tanques (menos destacamentos).
- 1.º Batallón de Ingenieros.
- 1.º Batallón de Zapadores.
- 1.º Batallón de Transporte Anfibio.
- 1.º Batallón Médico.
- 1.ª Compañía de la Policía Militar.
- 2.º Pelotón de la 1.ª Compañía de Exploradores.

Aviación

Campo Henderson

- Todos los aviones de la Fuerza de Intervención 63.
- Contralmirante Aubrey W. Fitch.
- Patrulla Aérea de Combate (PAC).
- CAF («Cactus Air Force») 1, 2 y 3 (por desembarco).

CV Enterprise

- Patrulla Aérea de Combate (PAC).
- Unidades 1E, 2E y 3E.

CV Hornet

- Patrulla Aérea de Combate (PAC).
- Unidades 1H y 2H.

Bases

- Campo Henderson, Guadalcanal.
- Noumea, Espíritu Santo (fuera del mapa).

FUERZAS COMBINADAS JAPONESAS

Almirante Yamamoto

- Grupo de Combate.
- Grupo de Suministros.
- Grupo de Apoyo.
- Grupo de Transporte.

Armada

CV Junyo	CA Chokai
CV Hiyo	CA Kinugasa
CV Shokaku	CA Suzuka
CV Zuikaku	CA Maya
BB Hiei	CA Takao
BB Kirishima	CL Nagara
BB Haruna	CL Sendai
BB Kongo	CL Tenryu
CA Atago	CL Isuzu
CA Tone	
37 destructores	11 transportes

Tropas disponibles para el transporte

- 1.ª División.
- 2.ª División.
- 38.ª División.
- División Sendai.

Aviación

- CV Junyo
- Patrulla Aérea de Combate (PAC).
 - Unidades 1J, 2J y 3J.
- CV Shokaku
- Patrulla Aérea de Combate (PAC).
 - Unidades 1S y 2S.

Bases

- Tassafaronga, en Guadalcanal oeste.
- Punto Taivu, en Guadalcanal este.
- Estado Mayor, en Rabaul (fuera del mapa).

ESCALA DE MANDO

ARMADA

Marina estadounidense

Almirante
Vicealmirante
Contralmirante
Comodoro
Capitán
Comandante
Marinería

Armada japonesa

Kaigun Taisho
Kaigun Chujo
Kaigun Shosho
Kaigun Taisa
Kaigun Chusa
Kaigun Shosa
Nito Hei

EXPLORADORES

Exploradores americanos

Capitán
Teniente
Sargento
Cabo
Soldado

Exploradores japoneses

Tai-I
Chu-I
Gus-So
Go-Cho
Itto-Hei

CONTROL DE LAS UNIDADES

Todas las unidades se hallan bajo tu total control, de modo que si no das ninguna orden no harán nada. Tus órdenes se cumplirán al pie de la letra mientras sea posible y hasta que no digas otra cosa. Ten en cuenta que no existe ninguna respuesta automática

de tus unidades, ¡ni tan siquiera cuando son atacadas! Te notificarán por radio cualquier situación que precise la toma de una decisión, la cual dependerá enteramente de ti.

Toda unidad activa puede ser examinada por su condición y dirigida mediante órdenes, las cuales se canalizan a través de los **ICONOS DE CONTROL**, la mayoría de los cuales se explican por sí mismos, aunque podrás encontrar una referencia completa de ellos en la sección **ICONOS DE CONTROL**.

Sólo con pulsar el botón de disparo con el cursor sobre una unidad, aparecerán en la ventana de informes sus correspondientes iconos de control, que no son iguales en todas las unidades.

Para activar cualquier icono, basta con desplazar el joystick hasta iluminarlo y pulsar el botón de fuego; la ventana de informes ahora mostrará la información correspondiente. Pulsarlo otra vez, en la mayoría de los casos, te retornará a los iconos de control, algunos de los cuales darán entrada a una segunda lista de iconos, en cuyo caso el marcado **EXIT (Salida)** te hará volver siempre a la selección de iconos.

Se puede considerar que todos los iconos que afectan a una unidad se ejecutan en dos fases: una primera, tras la selección, en la cual se muestra el estado actual de la acción, y otra segunda que supone la confirmación para alterar su condición. El icono **MOVE (Desplazamiento)**, descrito en la próxima sección, es seguramente el mejor ejemplo de estas dos fases, aunque puede resultar un poco extraño en un principio.

Controlar las unidades es algo que se hace muy fácil cuando te familiarizas con los iconos, dado que evitan las complicadas com-

binaciones de teclas y te proporcionan toda la información necesaria, gracias a lo cual, como ya dijimos anteriormente, es posible participar en el juego sin leer el manual entero. No obstante, algunos de los iconos tienen ciertas peculiaridades que se nos escaparían si no leyéramos su descripción. **AUTO-HOME (Retorno Automático)**, por ejemplo, no es tan simple como parece y ha sido el culpable de la desaparición de más de una unidad aérea durante el período de prueba de este juego.

Nunca temas utilizar o experimentar con un icono, dado que si cometes un error su solución se limitará a volver a ejecutar la orden. Si no estás seguro de nada, el botón de disparo o el icono **EXIT (Salida)**, por lo general, te sacarán de donde estés.

De vez en cuando, algunos iconos desaparecerán de la lista disponible para una unidad, reapareciendo más tarde, lo cual no debe preocuparte. Así, por ejemplo, la opción **AIR (Fuerza Aérea)** desaparecerá todos los días a las 18:00 horas y reaparecerá a las 04:00 horas de la mañana siguiente; la opción **MOVE (Desplazamiento)** desaparecerá mientras una unidad de tierra esté atrincherada, etc. Las condiciones bajo las cuales desaparecerá cualquier icono del control se explicarán más adelante en este manual.

LOS ICONOS DE CONTROL

Cada unidad tiene su propia lista de iconos de control, que aparecerá en la ventana de informes y será utilizada para su manejo. He aquí una lista de todos los posibles iconos de control con su correspondiente descripción.

SALIDA (Exit)

El icono más normal. Te regresa a la opción seleccionada o retorna el control al cursor del mapa de batalla. Todas las unidades tienen este icono, incluso las enemigas.

DESPLAZAMIENTO (Move)

Un icono en dos fases que permite en primer lugar examinar la ruta que sigue actualmente una unidad y modificarla con el cursor. Luego se selecciona EXIT (Salida) desde el submenú y el control retorna automáticamente al mapa, no a la unidad, lo cual acelera la gestión de las órdenes y evita confusión.

FORMACION (Formation)

Este útilísimo icono, sólo visible para unidades navales, muestra todos los navíos asignados actualmente a la unidad. La lista se divide en dos secciones. La principal tiene hasta cinco grandes buques de guerra, con su tipo y nombre. Te darás cuenta de que el primero de la lista es el buque insignia y no puede ser trasladado de la unidad. Los navíos superiores siguen un código de color:

- Verde: significa sin daños y plenamente operativo.
- Amarillo: tiene algunos desperfectos.
- Rojo: el barco está en llamas o se ha hundido.

Para averiguar la condición de cualquier barco, mueve el joystick hasta iluminar su nombre y pulsa el botón de disparo: se mostrará

la información mencionada. Pulsando nuevamente el botón de fuego, regresarás a la lista de FORMACION. Por último, para salir de esta lista, mueve el joystick hasta iluminar la palabra FORMATION (Formación) y dispara. Puedes utilizar este icono sobre unidades enemigas, pero sólo te informará de su formación y no de los daños.

Después de la lista principal se indica el número de destructores y buques de transporte, si los hubiera, de la unidad.

ESTADO (Status)

Un icono que aparece en tres tipos de unidades: tierra, aire y Campo Henderson. Sólo sirve para proporcionar información, sin que tenga ningún efecto sobre la unidad. En el caso concreto de Henderson, se indicará la cantidad de combustible almacenado y el estado de la pista, y de hallarse ésta cerrada, el tiempo estimado para su reparación.

COMBATE (Combat)

Se trata de una opción multifase que aparece en todas las unidades de combate. Permite fijar el objetivo de la fuerza de ataque sobre una unidad enemiga, así como la retirada de cualquier batalla. Seleccionando este icono aparecerán tres iconos de control más, así como la fuerza de la unidad y su objetivo actual. En el submenú es posible seleccionar entre EXIT (Salida), que te regresará a la selección principal de icono; WITHDRAW (Retirada), con el abandono instantáneo de cualquier objetivo, y ATTACK (Ataque), que pasará el cursor al modo de «selección de objetivo».

ATAQUE (Attack)

Al seleccionarlo, el cursor cambiará de blanco a rojo para indicar la activación del modo de selección de objetivo. Sitúa el cursor sobre cualquier objetivo enemigo y pulsa el botón de disparo. Si éste es válido, el objetivo quedará seleccionado y comenzará la batalla. En caso contrario, se leerá NOTHING (Nada) en la línea de objetivo. Una vez pulsado el botón de fuego, el cursor regresará a su modo normal (blanco) el joystick tomará de nuevo el control de la selección de iconos. Ten en cuenta que el cursor se alejará de la unidad atacante tanto como lo permita la distancia de fuego de ésta. Cualquier orden de movimiento de la unidad quedará cancelada y se continuará hostigando el objetivo hasta recibir instrucciones de alto el fuego, o hasta que la unidad enemiga batida en retirada quede fuera del alcance de nuestro fuego.

RETIRADA (Withdraw)

Cancela inmediatamente el ataque a un objetivo enemigo. Es muy útil cuando deseas redirigir un ataque aéreo o conservar munición ante un enemigo en retirada.

FUERZA AEREA (Air)

Controla todos los despegues de aviones. Al seleccionarlo verás una lista de todas las unidades y su disponibilidad para el lanzamiento; sólo pueden despegar las que se encuentren ON DECK (En Pista), mientras que el resto se proveerán de municiones y pasarán a la pista cuando quede un espacio libre. Sólo una unidad aérea puede hallarse «en pista» a un mismo tiempo.

Para lanzar una unidad debes seleccionar el icono LAUNCH (Despegue) y pulsar el botón de disparo: la unidad en pista iniciará inmediatamente el despegue. Durante este tiempo, el mensaje LAUNCHING (Despegando) lucirá intermitentemente en la pantalla hasta que toda la unidad se halle en el aire. Desde este momento, la unidad (excepto las PAC) tendrá su propio símbolo en el mapa estratégico y de combate. Pulsando el botón de disparo se regresa a la opción de FUERZA AEREA (el despegue continúa en tiempo real de juego). Por último, advertir que si no es posible despegar no se tiene acceso a este icono.

ANCLA (Anchor)

Este es un icono especial que sólo se encuentra en grupos navales con buques de transporte. Cuando se selecciona por primera vez, se muestra el estado del «ancla» de la unidad: Up (levada), Weighing («pesada») o Anchored (anclaje asegurado). Para alterar su estado debes seleccionar el ANCHOR (Ancla) nuevamente y pulsar el botón de disparo. Ten en cuenta que esta acción sólo puede llevarse a cabo en un puerto amigo y nunca en el mar. Echar el ancla es instantáneo, mientras que dejarla «pesada» lleva algo más de tiempo. La unidad sólo puede desplazarse con el ancla levada.

Para una descripción más completa del uso del ancla, ver la sección LINEAS DE SUMINISTROS.

A BASE (Home)

Todas las unidades aéreas tienen su base original, ya sea un portaviones o Campo Henderson. Esta facilidad de autorregreso a base

hará regresar la unidad a su punto de origen. No obstante, la unidad volverá al punto de donde despegó, con lo que si ésta era un portaviones que se ha movido en el transcurso del vuelo, la unidad debe ser redirigida a su nuevo punto de aterrizaje.

Este icono también se aplica sobre grupos de transporte, con el fin de que abandonen la isla, a donde fueron llevados manualmente, y regresen a sus bases en los límites del mapa.

TACTICA (Tactic)

Sólo se emplea por las unidades de marines estadounidenses, permitiéndoles cambiar su condición de DIG-IN (Atrincheros) a MOVE-OUT (En Movimiento). Mientras la unidad se halla atrinchera, su fuerza casi se duplicará, pero perderá toda movilidad, pudiendo ser recuperada sólo pasando de nuevo a MOVE-OUT (En Movimiento). Atrincheros es una táctica que incrementará la resistencia de las unidades americanas contra los ataques Banzai, siendo una medida puramente defensiva.

SUMINISTRO (Supply)

Por desgracia, no existe una descripción simple de este icono, que aparece en diversas unidades con diferentes funciones, según las situaciones; dirígete a las secciones LINEAS DE SUMINISTROS y ENVIO DE SUMINISTROS.

TRANSFERIR (Transfer)

Esta es una función táctica muy sofisticada, destinada sólo al jugador experimentado, y que sigue unas reglas muy estrictas. Para po-

ner en marcha esta opción debes desplazar previamente dos unidades navales conjuntamente; sólo una de ellas tendrá ahora el icono TRANSFERIR en su lista. Al seleccionar TRANSFERIR verás una lista de la formación de las dos unidades, siguiendo el código de colores habitual. Ahora los navíos pueden ser transferidos de una unidad a otra desplazando el joystick hasta iluminar el nombre del buque adecuado y pulsando el botón de disparo. El barco se transferirá a la otra unidad, ¡si hay sitio!

Hay ciertas reglas que gobiernan esta operación y debe ser empleada con gran cautela; demasiado pocos barcos en una unidad la dejarán indefensa ante ataques y harán de ella un blanco fácil para los submarinos. Reglas: los navíos de transporte no pueden ser transferidos, y por tanto no aparecerán en las listas, aunque estén ahí. Los portaviones tampoco podrán ser transferidos, y pulsar el botón sobre ellos no tendrá efecto alguno. Finalmente, el buque insignia (ver FORMACION) no puede ser transferido. Para salir de esta opción, mueve el joystick hasta iluminar EXIT (Salida) y pulsa el botón de disparo. Ten en cuenta que una operación de transferencia anulará las órdenes de movimiento para ambas unidades.

COMO MOVER UNA UNIDAD

Primeramente selecciona el icono MOVE (Desplazamiento) de la unidad y pulsa fuego. Esto produce una nueva lista en la ventana de informes, con dos iconos más: EXIT (Salida) y MOVE (Desplazamiento), con el de EXIT (Salida) iluminado. En este punto, la ruta actual de la unidad se señalará en el mapa estratégico (superior). Si pulsas fuego con

EXIT (Salida) seleccionado, la ruta no se alterará. Sin embargo, para cambiar la ruta de la unidad debes seleccionar MOVE (Desplazamiento) por segunda vez, con lo que el cursor cambiará de blanco a rojo y aparecerá el mensaje AWAITING ORDERS en la ventana de informes. Toda orden previa queda ahora anulada. También notarás que el rectángulo blanco ha desaparecido del mapa estratégico; mueve el joystick en la dirección que desees desplazar la unidad y fíjate en el mapa estratégico: la ruta a seguir se trazará según vayas moviendo el cursor.

Es posible moverse en cualquier sentido, pero sólo puedes cambiar siete veces de dirección en una misma ruta (un total de ocho direcciones). Además, el espacio recorrido en cualquier sentido sólo viene limitado por las dimensiones del mapa. Cuando la ruta esté completa, pulsa el disparador de nuevo y los iconos de control volverán a aparecer en la ventana de informes, con la ruta todavía señalada en el mapa estratégico.

Para asignar esta ruta a la unidad debes seleccionar EXIT (Salida) y pulsar fuego; si no estás conforme con ella, selecciona de nuevo el icono MOVE (Desplazamiento) y vuelve a trazar la ruta.

Una vez fijada la ruta, la unidad la seguirá exactamente y continuará por ella hasta que la cambies o se encuentre con una posición «imposible» (como, por ejemplo, los barcos con tierra).

Las rutas pueden ser examinadas en cualquier momento sin necesidad de alterarlas, seleccionando la opción MOVE (Desplazamiento) de la lista principal de la unidad y EXIT (Salida) a continuación, no el segundo MOVE (Desplazamiento).

Para detener una unidad, basta con poner el cursor sobre ella y pulsar el botón de disparo cuando aparezca el mensaje AWAITING ORDERS (Esperando Ordenes).

Ten en cuenta que las unidades tienen distinta velocidad de desplazamiento y les puede llevar un rato completar su ruta. Las unidades navales sólo se pueden mover en mar abierto o hacia puertos amigos; las de tierra no pueden ir a la playa ni a regiones montañosas, y los aviones tienen las mismas restricciones que las unidades navales, salvo que pueden sobrevolar CUALQUIER terreno. Las bases, por supuesto, no pueden ser desplazadas.

Si cometes un error y llevas una unidad a una posición «imposible», puedes recomenzar las órdenes o, si es una ruta larga, dejarlas como están; a una unidad sin dirigir no tiene por qué ocurrirle nada, simplemente se detendrá al llegar a una posición «imposible».

DESPEGUE Y ATERRIZAJE DE UNIDADES AEREAS

Las unidades aéreas sólo pueden despegar durante el día, pero es posible que aterricen en cualquier momento. Campo Henderson y los portaviones tienen una patrulla aérea de combate (PAC); ésta debe despegar antes de que tenga lugar cualquier despegue o aterrizaje en la pista.

Lanzar las PAC y unidades aéreas es muy fácil. En primer lugar, selecciona el icono AIR (Fuerza Aérea) y la ventana de informes mostrará importante información sobre la pista. Si en ese momento no hay ninguna unidad despegando, aparecerán dos iconos secundarios: EXIT (Salida) y LAUNCH (Despegue). Si la PAC está en el aire, se indicará en la

esquina superior derecha. Por último aparece una lista de las unidades disponibles, las cuales pueden estar cogiendo munición o «en pista». Es posible dar servicio a un máximo de tres unidades y una PAC al mismo tiempo.

Sólo las unidades que estén «en pista» pueden despegar. Simplemente selecciona el icono LAUNCH (Lanzamiento) y pulsa fuego. Ambos iconos secundarios serán reemplazados por un mensaje intermitente de «LAUNCHING» (Despegando) para indicar que la acción está teniendo lugar y no es instantánea. Cada unidad tardará algún tiempo en estar al completo en el aire, y, por otra parte, existirá un nuevo retraso hasta que la dotación de tierra sitúe la próxima unidad en la pista. Cuando ha terminado el despegue de toda la unidad, ésta puede ser controlada del mismo modo que el resto de las unidades.

Para aterrizar una unidad aérea, simplemente traza su rumbo de manera que pase por un portaviones o una base aérea; el aterrizaje será automático (ver A BASE en la sección de ICONOS DE CONTROL). Ten en cuenta que las unidades de los portaviones pueden aterrizar en cualquier otra base, pero las de Henderson NO pueden utilizar los portaviones.

Cuando traces la ruta de una unidad aérea, asegúrate de que no aterrice accidentalmente y que tenga suficiente combustible para volver a su base. Si cualquier avión aterriza cuando en la pista se está produciendo el despegue de otra unidad, este último queda cancelado y la unidad regresará a los hangares de municionamiento.

Es posible tener todas las unidades aéreas volando a un mismo tiempo, aunque no es recomendable a menos que seas un comandante experimentado. Limita tus despegues a

una o dos unidades hasta que estés seguro de su control. Si tienes varias unidades aéreas en vuelo, haz uso del icono principal STATUS (Estado), que te informará instantáneamente de la condición en que se encuentran todas tus unidades aéreas.

Recuerda que algunas unidades enemigas también tienen su propia PAC y precisarán más ataques para conseguir el mismo efecto.

DAÑOS Y REPARACIONES

Los daños aparecerán en cualquiera de tus unidades al verse envueltas en batallas. Las unidades de tierra perderán potencia de fuego durante los ataques, viéndose afectada su capacidad de combate. Las pérdidas de la batalla sólo podrán ser subsanadas por los transportes.

Las bases en la isla pueden sufrir los ataques aéreos y bombardeos navales, con la consiguiente pérdida de los suministros almacenados. La pista de Henderson puede cerrarse si los daños son grandes, aunque será reparada por tus ingenieros, para lo cual necesitarán un tiempo, dependiendo de los daños. También es posible que algunos aviones en la base sean destruidos durante el ataque. Si la pista tiene tantos daños que se cierra el campo, ningún avión podrá despegar hasta su reapertura.

Las unidades aéreas tienen un número limitado de aviones, y es inevitable la pérdida de algunos aparatos durante una incursión cualquiera que sea el objetivo. Estas pérdidas no serán reemplazadas y reducirán efecto de subsiguientes ataques.

Los grupos navales pueden sufrir distintos daños según la fuerza de su enemigo y la duración de la batalla. Los ataques aéreos

normalmente se concentran en los barcos mayores de la formación, cada uno de los cuales tiene su propia dotación de mantenimiento, que se esforzará en extinguir los incendios causados por impactos directos; si tienen éxito y los daños no son muy grandes, el barco permanecerá a flote, lo cual es lo habitual. En caso contrario, la tripulación no podrá efectuar las grandes reparaciones en el mar y el barco se hundirá.

Todo daño a un navío reducirá su potencia de fuego en general. Una vez apagados los incendios, el informe de daños notificará el estado del barco. Si precisa reparaciones, el buque está aún operativo. Los barcos seriamente dañados deberán ser remolcados para su reparación tan pronto como sea posible. Aquellos navíos sin posible reparación serán abandonados y hundidos por los destructores de escolta.

Los portaviones son objetivo seguro de los ataques aéreos. Cada uno de ellos tiene su propia defensa antiaérea y una patrulla aérea de combate (PAC) que protege el espacio aéreo que le circunda, dificultando al enemigo su tarea. Esta PAC debe ser puesta en el aire lo antes posible (ninguna otra unidad aérea puede despegar mientras la PAC esté en la cubierta). Aun así, los daños al portaviones son inevitables; es posible incluso que los desperfectos en la cubierta cancelen su actividad hasta su reparación.

Las reparaciones a los navíos sólo pueden ser efectuadas enviándolos fuera de la zona de combate, a un puerto en el límite del mapa. Los desperfectos serán reparados automáticamente cuando llegue a puerto, aunque esta operación tardará un tiempo considerable, sin ser necesario en este caso el anclaje de la unidad.

LINEAS DE SUMINISTROS

Tu principal objetivo es conseguir el control de Guadalcanal, lo cual puedes conseguirlo trayendo suficientes tropas y suministros a la isla para rechazar cualquier ataque japonés, si juegas como comandante americano, o forzando la retirada americana, si te ocupas del bando nipón.

Para esta tarea tienes un número limitado de transportes, que no pueden ser repuestos una vez perdidos. Todos ellos están asignados a una sola fuerza de intervención: la T.F. 67 de los americanos y el Grupo de Transporte de los japoneses. Todos los buques de transporte pueden llevar dos cargas de cualquier tipo de suministro.

Una línea de suministro cargará provisiones en los transportes, las conducirá hasta la isla, las descargará en la base y regresará a por más; así, pues, las unidades de transporte se pueden hallar en tres estados: cargando, en tránsito y descargando. Cada estado depende de la localización del grupo y el ancla.

En tránsito

Para cargar o descargar mercancías, el ancla debe estar echada en un puerto amigo. Mientras el ancla esté «pesada», el navío se considera «en tránsito». Durante esta fase, la selección del icono de control SUPPLC (Suministro) mostrará una lista de todos los suministros embarcados actualmente. La máxima capacidad del grupo, expresada en cargas, figura sobre la lista y corresponde al doble del número de barcos. La pérdida de un carguero provocará la consiguiente pérdida de la carga y reducción de la capacidad de grupo, siendo impredecible qué carguero será exactamente el que perdamos.

Cargando suministros

En primer lugar, lleva el grupo de transporte hasta un puerto amigo en el límite del mapa y echa el ancla; advertirás a continuación que dos iconos de control han desaparecido de la lista: los correspondientes a MOVE (Desplazamiento) y HOME (A Base), dado que las acciones que representan no pueden ser llevadas a cabo mientras se está anclado o con el ancla «pesada». La unidad se encuentra ahora en su estado de «carga».

Selecciona el icono SUPPLC (Suministro) y pulsa el botón de disparo. La pantalla será ahora como «en tránsito», pero con una diferencia esencial: moviendo el joystick arriba y abajo podrás iluminar cada tipo de suministro. Pulsando el botón de fuego situarás una carga del suministro correspondiente en el transporte. Escoge tus suministros cuidadosamente: una vez cargadas no podrán ser sustituidas, ni tampoco se admitirá sobrepasar la capacidad de carga del grupo.

Las tropas ocuparán automáticamente seis puntos de carga, puesto que sólo puedes transportar a la isla unidades completas y no unos cuantos hombres. Si decides embarcar una unidad de tierra, serás inmediatamente informado por radio de su transporte. En consecuencia, para embarcar tropas es necesario disponer de al menos seis puntos de carga libres en la capacidad del grupo, o, lo que es lo mismo, tres barcos de transporte. Existe un número limitado de tropas para su transporte a la isla: un máximo de cinco unidades de marines y cuatro unidades de infantería japonesa. Una vez que éstas han sido trasladadas, no tendrá efecto la selección en la línea de tropas.

Cuando hayas cargado tus suministros, mueve el joystick hacia adelante hasta iluminar SUPPLC (Suministros) y pulsa fuego. Por último, finaliza la carga llevando anclas.

Descargando suministros

Para descargar los suministros, lleva el grupo de transporte a un puerto amigo en la isla y echa el ancla; la operación se efectuará automáticamente y continuará hasta que leves anclas o se acaben los suministros por descargar, los cuales serán transportados en su totalidad a la base más cercana al puerto. Las tropas serán siempre las primeras en abandonar el transporte, y sólo cuando éstas hayan desembarcado aparecerá la unidad disponible en el mapa para recibir órdenes.

Llévate la unidad de la base tan pronto como puedas, ya que ésta no quedará accesible mientras queden tropas en ella. El combustible para los aviones es también un caso especial: es necesario en el Campo Henderson para conservar activa su dotación. Se consume un punto por cada despegue de una unidad CAF.

Durante la descarga, el icono SUPPLC (Suministros) mostrará cuántas cargas quedan por desembarcar. Al finalizar esta operación, simplemente leva anclas y activa el icono HAVE: los transportes regresarán directamente a sus puertos de carga.

ENVIO DE SUMINISTROS

Una vez que el grupo de transporte ha descargado todos sus suministros en la base, debes enviarlos a tus unidades de tierra. El combustible para la aviación se trata de forma independiente, dado que se almacena y

consume automáticamente en los despegues desde Campo Henderson.

Para enviar suministros a las tropas, selecciona el icono SUPPLY (Suministro) de la lista de opciones de la base. La ventana de información mostrará los cuatro tipos de suministros con dos columnas de figuras y un nombre de objetivo bajo ellas. La columna de figuras blancas es la correspondiente a los suministros almacenados en la base y listos para ser enviados.

Advertirás que el cursor ha cambiado de blanco a rojo. Moviendo el joystick, pon el cursor sobre cualquiera de tus unidades de tierra y su nombre aparecerá en la línea de objetivo. La columna derecho de figuras indicará ahora los suministros EN CAMINO hacia la unidad-objetivo, lo cual no supone que éstos hayan llegado a ella todavía.

Pulsando fuego tomaremos un punto de cada tipo de suministro y lo enviaremos a la unidad. Si no hay ningún punto disponible en ninguno de los suministros, entonces se cogirá uno del resto, hasta que no queden más suministros. Para finalizar este proceso, sitúa el cursor sobre cualquier punto que no sea una unidad de tierra y pulsa el botón de disparo.

Los suministros en ruta tardarán algún tiempo en llegar a su destino, existiendo un límite de la distancia a que una unidad puede ser aprovisionada; este límite vendrá dado por el movimiento que permita el cursor. Asimismo, existe un tope de hasta 10 puntos de cada tipo de suministro que la unidad puede recibir, quedando, por tanto, algunos suministros en los camiones hasta que la unidad los requiera. Una vez enviados los suministros, éstos no pueden ser recuperados por la base.

Seleccionando el icono SUPPLY (Suministros) para cualquier unidad de tierra, se muestran los puntos de suministro actualmente en ruta. ESTE NO ES SU NIVEL DE SUMINISTROS.

Cada tipo de aprovisionamiento tiene un efecto diferente en el estado de las unidades de tierra. Las ARMAS Y MUNICION se hallan en estrecha relación y tienen un efecto directo sobre la capacidad de combate. Si cualquiera de ellas se agota, la otra no sirve para nada y la unidad carece de fuerza para el combate. El armamento es muy variado, y entre él se cuentan tanques ligeros y artillería. Dentro de la munición se incluye el combustible y demás material necesario para el mantenimiento del armamento.

Los SUMINISTROS GENERALES tienen un efecto inmediato sobre la moral y la efectividad en combate de la tropa. Aunque la moral decrecerá lentamente con el paso del tiempo en batalla, se elevará de forma instantánea al recibir los suministros. Estos suministros consisten en alimentos y ropas y, ocasionalmente, correo para los soldados y noticas sobre la marcha de la guerra.

Durante la lucha por Guadalcanal, algunas tropas con base en la isla quedaron incapacitadas y parte de ellas fallecieron por culpa de la malaria, llegando en ocasiones a perder más soldados por cuenta de esta enfermedad que por los propios combates. Cada unidad tiene un NIVEL DE MALARIA que se incrementará según el tiempo que pase en la isla. Sólo los SUMINISTROS MEDICOS (Medical Supplies) suprimirán sus efectos. Si la unidad no recibe estos suministros, su fuerza decrecerá a pasos agigantados, cualquiera que sea su cantidad de armas y munición.

Un comandante inteligente estudiará las necesidades de sus tropas antes de efectuar el embarque de suministros.

LA RADIO

En la zona superior de la pantalla hay una caja negra alargada. Todas tus unidades estarán constantemente enviando informes sobre su estado o cualquier avistamiento enemigo que hayan efectuado. Cada mensaje queda registrado junto con su hora de llegada y se procede a su decodificación por orden cronológico, aunque, al efectuarse esta operación mensaje a mensaje, es posible que alguna información nos llegue desfasada; así, por ejemplo, puede ser que la posición actual del enemigo no coincida con el avistamiento radiado, o que un ataque aéreo haya comenzado y finalizado antes de que recibes noticia de él. Este es un motivo más para usar con precaución el ACELERADOR DE RELOJ.

Los mensajes enemigos, si es que el Servicio de Inteligencia ha sido capaz de descifrarlos, se presentan precedidos por la palabra «INTERCEPTION» (Intercepción), y su Morse tiene un tono diferente.

El código Morse es auténtico.

EFFECTOS DE LAS CONDICIONES METEOROLOGICAS

El programa contempla tres posibles condiciones meteorológicas: bueno (good), deficiente (poor) y tormentoso (stormy), cada uno de los cuales influye sobre el comportamiento de tus unidades.

El buen tiempo proporciona las mejores condiciones para que tus hidroaviones avisten buques enemigos y propicia que tus unida-

des operen con la máxima eficiencia (¡aunque también los mosquitos!).

Las condiciones deficientes reducirán el campo visual de los hidroaviones y harán más lento el desplazamiento de tus navíos. De igual modo, los aviones pueden seguir operando, pero con una efectividad menor que con buen tiempo.

El tiempo tormentoso también retardará tus unidades navales y hará aterrizar TODOS tus aviones, incluidos los hidros. Aunque no pueden producirse despegues, los aterrizajes se llevarán a cabo por el sistema usual. Con estas condiciones climáticas no se enviarán unidades aéreas de refuerzo a Henderson, a menos que se hallen en camino cuando el tiempo empeore.

Cualquier cambio en el tiempo te será notificado mediante mensajes de radio; estate muy atento, porque pueden hacer derrumbarse tus planes. Para conocer las condiciones meteorológicas actuales, mira la sección ICONOS PRINCIPALES.

INTELIGENCIA

Este servicio puede influir mucho en tus posibilidades de victoria. No importa lo buena que sea tu estrategia, que si el enemigo conoce anticipadamente tus planes tomará las medidas oportunas. La actividad de tu Servicio de Inteligencia depende directamente de ti, y puedes concentrar sus esfuerzos en el espionaje o en el contraespionaje, según tu situación actual.

El espionaje intentará descifrar el código de transmisión enemigo, hecho del cual serás puntualmente informado; cuando lo hayan conseguido, cualquier transmisión enemiga será interceptada, radiada a tu Cuartel General y

decodificada en la pantalla. Ante esta eventualidad, el enemigo cambiará con frecuencia sus claves e incluso transmitirá mensajes con información falsa, sin que tú puedas distinguir unos de otros... salvo por intuición.

El contraespionaje se ocupará, por contra, de difundir falsas informaciones y desarrollar nuevos códigos para confundir al enemigo. La efectividad de cada uno de los servicios dependerá de la cantidad de personal que se les asigne.

Dirígete a la sección ICONOS PRINCIPALES para saber más sobre el control del Servicio de Inteligencia.

CARACTERISTICAS TECNICAS

Guadalcanal se basa en un hecho histórico, aunque se han efectuado las modificaciones pertinentes para nivelar la realidad y la ficción del juego. Cualquier juego de guerra que siguiera al pie de la letra la historia pasaría a ser un mero «libro animado», generando los mismos hechos y resultados que se dieron en la realidad, imposibilitando al jugador para hacer nada, salvo observar. Se han hecho los mayores esfuerzos para ajustarse a la realidad, aunque los puristas deben perdonarnos algunas deficiencias. Durante la investigación surgieron versiones contradictorias de un mismo hecho, en cuyo caso nos hemos decidido por las fuentes que considerábamos de mayor fiabilidad.

La lucha por el control de la isla se inició en agosto de 1942 y finalizó en enero del siguiente año; durante estos seis meses tuvieron lugar muchas batallas de extraordinaria crudeza, tanto dentro como fuera de la isla, algunas de las cuales se han hecho famosas. La campaña conoció varias fases, des-

de las batallas abiertas en tierra y mar hasta las de puro desgaste. Algunas fuerzas de intervención fueron asignadas a esta área por cortos periodos y otras regresaron a Noumea o Rabaul para reparaciones. Cubrir los seis meses completos supondría incluir los efectos de toda la guerra del Pacífico, motivo por el cual sólo se han contemplado en el juego las fases más activas.

Los combates se extendieron a una zona más amplia que la presentada en el juego, pero el escenario se ha basado en la lucha por Guadalcanal. Incluir todo el Pacífico precisaría de un ordenador mayor y, posiblemente, más de un humano para controlarlo.

La mayoría de los juegos de guerra ponen a disposición del jugador el control de una sola vertiente de la batalla. En Guadalcanal hemos presentado al jugador diversos aspectos, incluso los no relacionados directamente con los combates. El resultado de una lucha es bastante simple de deducir, pero gracias al control que el jugador tiene sobre los más variados aspectos estratégicos y tácticos, el transcurso de la campaña depende únicamente de su habilidad.

Hemos tratado de reproducir los mismos problemas con que se enfrentaron los comandantes durante la batalla real. Las decisiones que tomaron a partir de la información disponible fueron quizá arriesgadas, pero nunca temerarias.

Los códigos de transmisión eran extraordinariamente complejos y podía llevar meses desvelarlos (esto no es del todo cierto en el juego). El elemento espionaje ha sido incluido para dar la oportunidad al jugador de decidir la acción a tomar y cuándo llevarla a cabo, dependiendo de la información disponible. El Servicio de Inteligencia ganó más de

una batalla sin que se llegara a disparar ni un solo tiro. El elemento sorpresa es de un valor incalculable.

Dar al jugador el completo control de las unidades, especialmente de las formaciones de las Fuerzas de Intervención, ha introducido muchas complicaciones en el diseño del juego. El jugador debe darse cuenta del coste de un buque de guerra, debido a lo cual no eran expuestos a la menor oportunidad. Por esta razón, hemos restringido la capacidad de transferencia de navíos entre unidades. Los enemigos sabrán sacar provecho de una unidad debilitada, pero los grupos demasiado cargados son virtualmente inútiles en la batalla: difíciles de controlar, la confusión resultante puede abocar a una lucha entre amigos, y no sería la primera situación de este tipo que se da. Por esta razón, la fuerza ha sido limitada a un valor máximo, independientemente del número de barcos que constituyan la formación.

El concepto de «explorador» está basado en hechos reales. Lo tupido de la jungla hizo inviables los reconocimientos aéreos, y los exploradores pudieron recopilar mayor cantidad y más detallada información. Algunos sobrevivieron, pero la mayoría fueron atrapados por las fuerzas japonesas. Un explorador, Jacob Vouza, nativo de la isla, fue capturado, atado y torturado, pero pudo zafarse de sus ligaduras y huir, pese a sus terribles heridas de bayoneta.

El uso de los exploradores e hidroaviones refleja las dificultades de «no saber» dónde está el enemigo exactamente y cuáles son sus intenciones.

En este momento de la guerra del Pacífico, la artillería naval japonesa superaba con creces a la americana, motivo por el cual

se hicieron con las victorias en la mayoría de las batallas de superficie. Es a partir de ahora cuando los Estados Unidos comienzan a rearmar su marina, con la creciente ventaja aportada por el perfeccionamiento del radar. El nuevo crucero Helena disponía de un avanzado equipo de radar que cubría hasta 18 millas: el único navío que poseía este alcance. Hemos reflejado la ventaja japonesa en cualquier batalla mar-mar que transcurra en el juego.

Aunque éste es un programa complejo, hemos diseñado un sistema de control fácil de aprender y manejar. Este manual va destinado al que desee saber más detalles del juego y de la historia de la batalla. Es posible, no obstante, coger el joystick y empezar a jugar, algo inconcebible en otros juegos de guerra, incluso menos complejos.

Por último, se ha hecho todo lo posible por eliminar cualquier fallo del juego. No obstante, debido a su complejidad y a las numerosas estrategias que pueden ser puestas en práctica, es posible que algún error permanezca agazapado en el programa, por lo que te rogamos que te pusieras en contacto con nosotros si se diera el caso.

DE PEARL HARBOUR A GUADALCANAL

En la mañana del domingo 7 de diciembre de 1941, cuatro portaviones japoneses lanzaron un ataque masivo contra la base naval estadounidense de Pearl Harbour. Más de 400 aparatos atacaron la flota del Pacífico con devastadores resultados, aunque la fortuna propició que todos los portaviones americanos se hallaran en el mar. Estados Unidos entró en guerra con Japón.

El primer año comenzó con mal pie para los americanos. Manila, capital de las Filipinas, cayó en manos japonesas el día de Año Nuevo, haciendo retroceder las fuerzas americanas a la península de Batán. Tras una heroica resistencia de cinco meses, hubieron de capitular ante la abrumadora superioridad nipona. El avance japonés en el Pacífico alcanzó su punto culminante.

Los pasos para el contrataque se estaban preparando. El portaviones Hornet, transportando 16 bombarderos B-25 con una tonelada de carga destructiva, consiguieron atacar Tokio, corazón del imperio nipón.

En junio de 1942, la flota de portaviones japoneses se reunió cerca de la isla de Midway, 1.300 millas al noroeste de Hawai, alarmantemente cerca de la costa oeste de los Estados Unidos, comenzando una de las mayores batallas navales de la historia. Sin saberlo los japoneses, el Servicio de Inteligencia americano consiguió descifrar las claves enemigas, permitiendo a la marina americana preparar un contrataque. Los mismos portaviones que lanzaron el ataque sobre Pearl Harbour eran alcanzados ahora por los aparatos procedentes de los portaviones que se hallaban en el mar aquella mañana de domingo. El resultado fue el control naval americano del Pacífico y la detención del avance japonés.

Ahora le llegaba el turno de atacar a los Estados Unidos. La isla de Guadalcanal, la conquista japonesa más meridional, se convirtió en la primera invasión americana de la guerra del Pacífico. El 7 de agosto de 1942, los marines, en Punto Lunga, con sólo una división, ocuparon el campo aéreo que estaban construyendo los japoneses y tenían a medio terminar. Protegido únicamente por in-

genieros, los japoneses huyeron a la jungla, dejando el arroz de sus desayunos, aún caliente, sobre la mesa. Los marines victoriosos tomaron posesión del campo y sus ingenieros lo pusieron en funcionamiento gracias a los suministros japoneses, que pasaron a tener un valor inestimable, y un solitario bulldozer.

Los marines debían ahora defender la isla. Tras diferentes ideas, el alto mando japonés decidió iniciar sus esfuerzos para la recuperación de su perdida posición.

El primer intento nipón de retomar la isla se produjo cuando el buque insignia Chokai guió una potente fuerza de intervención a la bahía Ironbottom. A pesar de la intensa vigilancia, la flota pasó inadvertida a los americanos, lo cual supuso un auténtico desastre. Al atardecer del 8 de agosto, los guardacostas informaron del avistamiento de columnas de humo más allá de la isla de Savo. Dos cruceros americanos cayeron en manos japonesas, las llamaradas verdes iluminaron el cielo y el aire se inundó de un menudo escudo de fuego. La fuerza de suministro y escolta se hallaba tan sólo a unas pocas millas de los buques atacados. Los barcos aliados fueron cogidos tan de sorpresa que cayeron sin que tan siquiera los artilleros llegaran a ocupar sus puestos. La superioridad japonesa era abrumadora y la fuerza de intervención del almirante Crutchley, a unas 30 millas de distancia al comienzo de la batalla, no pudo alcanzar la isla de Savo antes de la hora y media que duró la batalla, pudiendo tan sólo rescatar a los supervivientes.

El almirante Mikawa, comandante de las fuerzas expedicionarias, atacó la base de los marines y hundió los transportes que se hallaban anclados, pero cambió de objetivo y

regresó a Rabaul. La base se salvó, aunque la marina americana sufrió cuantiosas pérdidas. Ya por la mañana, cuatro cruceros y varios destructores llevaron a la bahía Ironbottom más de 1.000 náuticos.

Tanto los americanos como los japoneses se esforzaron por enviar suministros y refuerzos a la isla. Cada noche, a las 23:00 horas, los transportes japoneses y su escolta de destructores marchaban a toda máquina por The Slot (La Ranura) hasta la bahía Ironbottom para desembarcar su preciosa carga. Como autómatas, los observadores americanos informaban de su llegada con un «BARCOS ENEMIGOS ENTRANDO EN EL PUERTO», una línea que se pasó a denominar el «Tokyo Express». Fuertemente escoltados, los japoneses se marchaban antes del amanecer para evitar los ataques aéreos americanos, dejando el control de la rada a los barcos enemigos durante el día.

En Rabaul, el alto mando japonés seguía ordenando el transporte a la isla de más y más hombres, subestimando la fuerza de las tropas americanas, que aumentaba constantemente. Hacia el 20 de octubre, los japoneses disponían de unos 20.000 hombres y más de 100 piezas de artillería. Los marines, inferiores en número, se encontraban bien atrincherados y aprovisionados. Al atardecer del día 24, los japoneses iniciaron su primera tentativa de asalto a gran escala para recuperar el Campo Henderson, denominado así en honor del comandante de marines Lofton Henderson, muerto en Midway. La batalla se prolongó toda la noche, con oleadas y oleadas de soldados japoneses al grito de Banzai, sólo para estrellarse contra las consistentes defensas americanas. Por la mañana, las ametralladoras de los marines estaban al rojo y

miles de soldados japoneses yacían ante ellos. Simplemente, los marines tuvieron más munición que hombres los japoneses.

En el mar se efectuaba el transporte en portaviones de aparatos, a una discreta distancia, con los cuales se fortalecía la «Fuerza Aérea Cactus» (CAF). En Noumea, la base naval americana, crecían las esperanzas con respecto a Guadalcanal y se enviaban refuerzos y suministros tan a menudo como era posible. Los combates en el mar entre las fuerzas oponentes eran poco frecuentes, aunque de extraordinaria violencia. Los bombardeos nocturnos de Campo Henderson tenían como respuesta al día siguiente los bombardeos de posiciones enemigas y las incursiones aéreas contra los buques atacantes. La guerra de desgaste comenzó, jugando a favor de los marines.

El aumento de tropas continuó hasta un segundo ataque masivo japonés en Bloody Ridge, que resultó una nueva victoria para los marines. Sin arredrarse, los japoneses embarcaron su famosa División Sendai para un último ataque a gran escala.

Precisado de un apoyo naval y aéreo, el asalto japonés se encontró con problemas desde el primer momento, debido a las desavenencias surgidas entre los almirantes en Rabaul. En este momento los marines se hallaban bien equipados y su posición era más fuerte que nunca; además, el retorno del dique seco de reparaciones del portaviones USS Enterprise proporcionó una importante baza a los americanos. Los japoneses, aunque disponían de radares, pensaban que sentarse ante una pantalla era ofrecerle un parco servicio al emperador. Con la ventaja añadida del radar, la marina americana comenzó a ganar las aguas que circundaban Guadalcanal.

La guerra de desgaste y las batallas navales continuaron durante muchos meses, con más victorias para los americanos en la propia isla. Algunos batallones de marines originales pudieron ser reemplazados por tropas de refresco. Hacia mediados de enero de 1943, los exploradores informaron que no quedaban tropas japonesas en la isla. Sin saberlo los americanos, el Tokyo Express había invertido su cometido, llevándose lo que quedaba de su ejército en Guadalcanal. La primera ofensiva americana en el Pacífico había acabado en victoria.

BIBLIOGRAFIA

La mayor parte de la información utilizada en Guadalcanal procede de las siguientes fuentes:

- Tomos de historia de las operaciones del Cuerpo de Marines Estadounidenses en la Segunda Guerra Mundial (U.S. Marine Corps Operations in WWII):
 - **Campaña de Guadalcanal. De Pearl Harbour a Guadalcanal** (Guadalcanal Campaign. Pearl Harbour to Guadalcanal) Hough, Ludwig, Shaw.
 - **Mando del Pacífico Central** (Central Pacific Drive). Shaw, Nalty, Turnbladh.
 - **Operaciones navales estadounidenses en la Segunda Guerra Mundial** (U.S. Naval Operations in WWII). Samuel Elliot Morrison.
 - **La guerra del Pacífico** (The Pacific War). John Costello.
 - **Grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial** (Great Battles of WWII). Henry Maule.

- **Portaviones** (Aircraft Carriers). Richard Humble.
- **Acorazados y cruceros** (Battleships and Battlecruisers). Richard Humble.
- **Guerra naval** (Naval Warfare). Salamander Books Ltd.
- **Guerra aérea** (Air Warfare). Salamander Books Ltd.
- **Guerra en tierra** (Land Warfare). Salamander Books Ltd.
- **Las fuerzas armadas: uniformes, distintivos y organización** (The Armed Forces: uniforms, insignia and organization). Andrew Mollo.

Y varios documentos, mapas y fotografías demasiado numerosos para enunciarlos.

Nuestro agradecimiento para el Museo Imperial de la Guerra por su colaboración durante la investigación.

Agradecemos también a Matt Bates su tesón en las pruebas del juego durante su período de producción.

Idea, diseño y programación, por Ian R. Bird. Copyright 1987 Ian R. Bird.

Una coproducción de Software Studios y Marjacq Micro.

Instrucciones del juego escritas por Peter Green.

Traducción de L. H. Servicios Informáticos. Copyright 1987 Activision Inc. Todos los derechos reservados.