XBOX 360

LIVE

BATTLESTATIONS PACIFIC

INTRODUCCIÓN **2**
CONTROLES DEL JUEGO **3**
NAVEGACIÓN POR EL MENÚ 3
RESUMEN DE LOS CONTROLES DEL JUEGO 4
PRIMEROS PASOS **5**
MENÚ PRINCIPAL 5
INDIVIDUAL 6
CONECTARSE A XBOX LIVE 6
OPCIONES 7
LAS PANTALLAS DEL JUEGO **7**
AYUDA EN PANTALLA 8
VENTANA DE LA UNIDAD 8
USO DEL RADAR 10
EL PUNTO DE MIRA 10
APUNTAR 11
MARCAS 11
BUQUES Y NAVES DE SUPERFICIE 12
AVIONES 14
SISTEMAS DE ARMAS DE LOS AVIONES 15
SUBMARINOS 17
UNIDADES SUICIDAS JAPONESAS 18
SISTEMAS DE GESTIÓN AVANZADA **19**
PANTALLA DEL MAPA TÁCTICO 19
MENÚ DE ÓRDENES 22
FORMACIONES 23
REPARACIONES 24
GESTOR DE APOYO 24
RESERVA NAVAL 27
MULTIJUGADOR **28**
CREAR UNA PARTIDA EN XBOX LIVE 28
UNIRSE A UNA PARTIDA EN XBOX LIVE 28
MODOS MULTIJUGADOR 29
CRÉDITOS **30**

INTRODUCCIÓN

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

CAMPAÑA ESTADOUNIDENSE

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

CAMPAÑA JAPONESA

¡Tora! ¡Tora! ¡Tora! - El grito de batalla que anuncia la entrada de Japón en la Segunda Guerra Mundial. La campaña japonesa está basada en planes auténticos de los japoneses para derrotar a las fuerzas aliadas. La campaña comienza con el histórico ataque contra las fuerzas estadounidenses en Pearl Harbor el domingo 7 de diciembre de 1941. El jugador puede alterar el rumbo de la historia y cambiar el futuro de toda la región del Pacífico.

CONTROLES DEL JUEGO

Mando Xbox 360

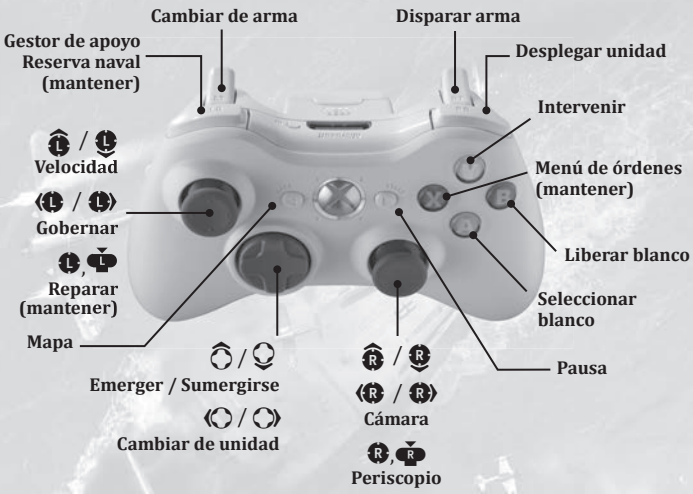
NAVEGACIÓN POR EL MENÚ

RESUMEN DE LOS CONTROLES DEL JUEGO

BARCO

AVIÓN

SUBMARINO



NOTA: puedes intercambiar las funciones de los sticks izquierdo y derecho, si lo deseas. Pulsa START para abrir el menú de pausa, selecciona OPCIONES, CONTROLES y luego asigna el MOVIMIENTO a L o R Además, puedes invertir el eje del control del avión y de la cámara.

PRIMEROS PASOS

MENÚ PRINCIPAL

Puedes acceder a todos los modos de juego desde este menú y volver aquí cuando acabes una sesión.

INDIVIDUAL

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

MULTIJUGADOR

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

BIBLIOTECA TÁCTICA
Aprende acerca de la guerra naval o comprueba tus progresos en LOGROS y MARCADORES.

OPCIONES
Modifica los ajustes de JUEGO, AUDIO/VIDEO, CONTROLES, ETIQUETA DE CLAN, DESCARGA DE CONTENIDO y ALMACENAMIENTO.

INDIVIDUAL

CAMPAÑA JAPONESA
Vuelve al inicio de la guerra con el ataque contra Pearl Harbor desde la perspectiva de Japón; luego cambia la historia y participa en escenarios de batalla reales y ficticios.

CAMPAÑA ESTADOUNIDENSE
La campaña comienza con el final de la batalla de Midway y lleva al jugador hasta la invasión de Okinawa.

CAMPO DE PRUEBAS
Practica con todas las unidades disponibles en un entorno controlado.

ESCARAMUZA
En el modo escaramuza puedes acceder a todos los mapas de los 5 modos multijugador para jugar solo. Es posible añadir adversarios y aliados controlados por la IA a la partida. Esto es el equivalente a una versión offline de una partida multijugador. Para obtener más detalles, consulta la sección Multijugador.

CONECTARSE A XBOX LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil *(tarjeta de jugador)*, charla con tus amigos, descarga contenido *(programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade)* en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y vídeo. Usa LIVE tanto con Xbox 360® como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu ordenador como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu ordenador como en tu televisor. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

CONECTANDO
Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su Consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite ***www.xbox.com/live/countries***.

CONTROL PARENTAL
Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Además ahora el control parental de LIVE y de Windows Vista funcionan mejor juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos, decidir quién y cómo se comunican con otros usuarios en línea con el servicio LIVE y establecer un límite de horas de juego. Para más información, visita ***www.xbox.com/familysettings***.

OPCIONES

Para ajustar las diversas opciones de **Battlestations: Pacific**, resalta OPCIONES en el menú principal y pulsa Ⓐ para avanzar. O pulsa ▶ START en el juego, selecciona la sección OPCIONES en el menú y pulsa Ⓐ para abrirla. Usa ✥ para desplazarte entre las opciones y pulsa Ⓐ para seleccionar.

Las opciones se reagrupan según los siguientes submenús:

- **JUEGO**: cambia diversos ajustes del juego, como unidades de medida, activar subtítulos, desactivar consejos, activar vibración de la cámara y activar gotas de agua en la cámara.
- **AUDIO/VIDEO**: ajusta el volumen de la música, la voz y los efectos de sonido.
- **CONTROLES**: invierte el control vertical del stick para la cámara y los aviones e intercambia los sticks de control para el movimiento.
- **ETIQUETA DEL CLAN**: elige una etiqueta de clan que aparecerá en el explorador de servidores al crear o unirte a una partida multijugador.
- **DESCARGA DE CONTENIDO**: activa o desactiva la descarga de contenido.
- **ALMACENAMIENTO**: elige donde guardar tus progresos si tienes un Disco duro Xbox 360 o Unidades de memoria Xbox 360.

LAS PANTALLAS DEL JUEGO

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

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

AYUDA EN PANTALLA

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

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

VENTANA DE LA UNIDAD

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

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

ABREVIATURAS DE LOS BUQUES

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

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

ICONOS DE AVIONES

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

= Ametralladora

= Bomba en picado

= Bomba estratégica

= Torpedo

= Torpedo buscador Fido

= Cohete

= Cohete Tiny Tim

= Paracaidistas

= Kamikaze

= Ohka

= Carga de profundidad

ÓRDENES ACTUALES

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

= Movimiento

= Ataque

= Alto

= La unidad se controla manualmente.

= Aterrizar (solo disponible para aviones).

USO DEL RADAR

El radar y la brújula proporcionan una vista general de la ubicación de otras unidades en relación con tu unidad. Puedes usar el mapa BACK para acceder a una pantalla del mapa más detallada.

Nota: *la brújula muestra la dirección a la que estás mirando, no la dirección a la que mira tu unidad.*

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

Usa los indicadores de dirección de desplazamiento y la brújula para controlar el movimiento de la unidad al utilizar un arma.

EL PUNTO DE MIRA

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

PUNTO DE MIRA DESACTIVADO

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

INDICADOR DE ALIADO

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

INDICADOR DE IMPACTO

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

INFORMACIÓN DEL PUNTO DE MIRA

Aquí encontrarás información sobre la unidad que está más cerca del punto de mira. La información del punto de mira contiene el tipo de la unidad, su nombre, el nivel de salud y la distancia a la que se encuentra de tu unidad.

Si el indicador de distancia se vuelve gris, la unidad está fuera del alcance del arma seleccionada.

Algunas instalaciones terrestres son indestructibles, pero pueden desactivarse al causarles daños. En este estado no pueden desempeñar su papel y tanto el nombre como su barra de salud aparecen de color gris.

APUNTAR

Una de las órdenes más importantes disponibles en tu arsenal de mando es la capacidad de asignar objetivos a las unidades. Una unidad con un objetivo activo usará sus armas para destruirlo. Consulta la sección Órdenes para obtener más información.

INFORMACIÓN DEL OBJETIVO

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

SELECCIONAR AL ENEMIGO MÁS CERCANO COMO OBJETIVO
Para seleccionar el enemigo más cercano a tu posición, pulsa Ⓐ Pulsa Ⓐ repetidamente para desplazarte por los otros objetivos potenciales.

NOTA: *cuando estés en una unidad capaz de unirse a una formación, al mantener pulsado Ⓐ sobre un barco aliado se da la orden de unirse a la formación. Consulta la sección Formación para obtener más información.*

APUNTAR A LA UNIDAD MÁS CERCANA AL PUNTO DE MIRA
Para seleccionar la unidad más cercana al punto de mira, mantén pulsado Ⓐ.

ELIMINAR LA SELECCIÓN DEL OBJETIVO
Para deshacer la selección del objetivo actual, pulsa Ⓑ.

MARCAS

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

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

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

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

BUQUES Y NAVES DE SUPERFICIE

Esta sección te proporciona un resumen detallado de los controles básicos de los barcos y su terminología.

MOVIMIENTO Y CONTROL DEL TIMÓN

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

1. Dirección del timón
2. Ajuste de velocidad hacia adelante
3. Ajuste de velocidad hacia atrás
4. Velocidad actual
5. Torpedos a bordo
6. Aviones de reconocimiento/lanchas de desembarco a bordo
7. Indicador de avería
8. Indicador de formación

DIRECCIÓN ◀L / ▶R

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

ELEGIR VELOCIDAD ▲L / ▼L

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

APUNTAR R

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

INDICADOR DE AVERÍAS

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

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

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

Cuando se averían los motores, el barco pierde potencia y navegará a la deriva.

Los ataques enemigos pueden inutilizar tus armas.

REPARAR L

Haz clic en el L para abrir el menú de reparaciones. Consulta la sección Reparaciones para obtener más información..

INDICADOR DE FORMACIÓN

Los barcos pueden agruparse en formaciones para que sea más fácil manejarlas. Consulta la sección Formaciones para obtener más información.

Tu unidad es el líder de la formación

Tu unidad es miembro de la formación

Si no hay ningún icono, tu unidad no está en una formación.

SISTEMAS DE ARMAS

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

Apuntar Arma – R

Disparar Arma – RT

Cambiar Arma – LT

PUNTO DE MIRA ANTIAÉREO

El punto de mira de los cañones antiaéreos y los antiaéreos explosivos actúa de modo distinto al de otras armas porque es dinámico. Esto significa que el aspecto del punto de mira cambia cuando tus disparos dan en el blanco.

PUNTO DE MIRA DE LA ARTILLERÍA

La artillería es un conjunto de cañones principales de gran calibre adecuados para atacar a barcos blindados, cargueros grandes, fortificaciones terrestres y otros objetivos de superficie. No pueden apuntar a las unidades aéreas. Al disparar los cañones continuamente, los disparos subsiguientes tendrán menos precisión. Por lo tanto, disparar los obuses de uno en uno puede aumentar la posibilidad de dar en el blanco.

PUNTO DE MIRA DE LOS TORPEDOS

Estos misiles propulsados bajo el agua siempre penetran el casco de los barcos a los que alcanzan. Es muy posible que los barcos con brechas en el casco se hundan, a no ser que los reparen rápidamente. Sin embargo, los torpedos son difíciles de apuntar desde lejos y, una vez disparados, no pueden guiarse.

***NOTA**: los torpedos son más efectivos cuando se dispara un grupo de ellos en un arco, también conocido como una salva. Esta técnica hace que el timonel del barco enemigo tenga mucho menos espacio para maniobrar y evitar el lanzamiento de torpedos.*

PUNTO DE MIRA DE CARGA DE PROFUNDIDAD

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

Para pasar a una vista submarina y soltar las cargas de profundidad, presiona RT. Si presionas más veces RT, soltarás más grupos de cargas.

Puedes seguir controlando el movimiento del barco con L.

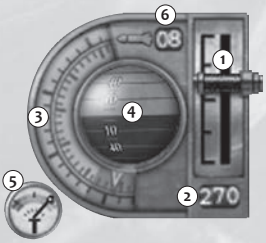
INDICADOR DE ESTADO DEL ARMA

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

AVIONES

Esta sección trata sobre el control básico de todos los tipos de aviones a tu disposición. La sección de Lanzar una escuadrilla ofrece más información acerca del control de grupos de naves (*conocidas como escuadrillas*).

PANTALLA DE JUEGO DEL AVIÓN



1. Acelerador
2. Indicador de la velocidad del aire
3. Altímetro
4. Horizonte artificial
5. Indicador de aceleración
6. Información del armamento

CONTROLES DE VUELO Y DE LOS MOTORES

CABECEO ⟨R⟩ / ⟨R⟩
Usa el cabeceo para que el avión gire hacia la izquierda o hacia la derecha.

ALABEO R / R
Un movimiento de alabeo es un movimiento hacia arriba o hacia abajo del morro del avión, lo que hace que ascienda o descienda.

ACELERADOR L / L
El acelerador asigna el nivel de potencia deseado del motor, lo que determina la velocidad.

GUIÑADA ⟨L⟩ / ⟨L⟩
Un movimiento de guiñada es un movimiento de lado a lado del morro del avión causado por el desvío del timón del avión. Esto puede usarse para realizar ligeros cambios de dirección.

***NOTA:** : los controles de vuelo y de aceleración deben usarse a la vez si quieres convertirte en un as de la aviación.*

ALTÍMETRO
Este indicador muestra la altura actual del avión sobre el nivel del mar. Si parpadea de color rojo, estás a punto de estrellarte contra el suelo o contra el mar.

HORIZONTE ARTIFICIAL
Este instrumento te permite marcar la altitud del avión con respecto al horizonte.

- El segmento azul indica el suelo o la superficie del océano.
- El segmento blanco representa el cielo.
- La línea central es el horizonte.

SOBRECARGAR
La mayoría de los aviones pueden sobrecargar el motor para aumentar la velocidad máxima durante un breve período de tiempo. Haz clic y mantén L para usar el modo acelerón. El indicador se regenerará lentamente cuando no se esté usando.

SISTEMAS DE ARMAS DE LOS AVIONES

AMETRALLADORAS DE LOS AVIONES

Esta arma tiene un punto de mira dinámico que cambia según aciertes o no al blanco.

- Presiona RT para disparar el arma.
- Usa los controles de vuelo para apuntar las armas.
- Si diriges una escuadrilla, el resto de la escuadrilla atacará el objetivo que hayas especificado. Si no has asignado blancos, atacarán a la misma unidad que tú.

APUNTAR A BLANCOS MÓVILES

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

***NOTA:** el indicador de blancos puede desactivarse en el menú de opciones.*

MODO DE BOMBARDEO

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

- Para activar el punto de mira del modo de bombardeo mantén pulsado LT.
- Presiona RT para soltar la bomba cuando el objetivo esté bajo el punto de mira.
- Si mantienes presionado RT después de soltar la bomba, puedes seguir la trayectoria del proyectil con la cámara de la bomba

***NOTA:** la IA controlará el avión mientras la cámara sigue la trayectoria del proyectil.*

TORPEDOS

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

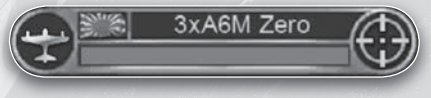
- Los controles son los mismos que los del modo de bombardeo, mantén presionado LT para activar el modo torpedo y luego presiona RT para soltar el proyectil.
- Si mantienes presionado RT después de soltar el torpedo, puedes seguir la trayectoria del proyectil con la cámara del torpedo.

COHETES

Algunos aviones de guerra tienen cohetes aire-aire y aire-tierra. Estos veloces proyectiles pueden causar mucho daño al blanco.

- Los controles son similares a los de las ametralladoras, pero debes mantener presionado LT mientras disparas para seleccionar los cohetes.
- Si mantienes presionado RT después de disparar el cohete, la cámara seguirá su trayectoria

ESTADO DEL AVIÓN



La ventana de la unidad te informa de la salud del jefe de la escuadrilla. El número indica cuántos miembros tiene la escuadrilla. Acuérdate de vigilar tus daños en la ventana de la unidad. Para reparar las unidades dañadas automáticamente, dales la orden de ATERRIZAR.
Consulta la sección sobre dar órdenes a las escuadrillas para controlar varios aviones durante las misiones.

SUBMARINOS

Esta sección trata del control básico de los submarinos.

MOVIMIENTO
Mientras que los barcos se controlan con el timón, los submarinos tienen controles adicionales para emerger y sumergirse. También están equipados con un indicador de suministro de aire y un periscopio para examinar en secreto a los blancos de la superficie.

INDICADOR DEL NIVEL DE PROFUNDIDAD
Los submarinos en **Battlestations: Pacific** se mueven en dos planos. El primer conjunto de controles de movimientos (*en el* L) es idéntico al de los barcos y reacciona igual tanto bajo el agua como sobre la superficie.

Las funciones de inmersión y de emerger se controlan con ↑ / ↓. Esto permite al submarino funcionar a cuatro niveles de profundidad

NIVEL 1 (*SUPERFICIE*)
En la superficie, el submarino es muy visible para otros barcos, así que es vulnerable a los proyectiles enemigos, incluidos torpedos. Sin embargo, el submarino puede viajar más rápido en la superficie y puede disparar torpedos y cualquier arma montada en la cubierta.

- Los submarinos deben emerger de vez en cuando para reabastecer su suministro de aire.
- En la superficie, desplázate por los sistemas de armas con LT.

NIVEL 2 (*PROFUNDIDAD DE PERISCOPIO*)
A esta profundidad, el submarino es invisible a las unidades sin sónar. Las unidades con sónar (*destructores, aviones de reconocimiento, etc.*) pueden localizar al submarino a esta profundidad. Los submarinos son muy vulnerables a las cargas de profundidad a este nivel.

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

Usa el periscopio para apuntar mejor los torpedos a los blancos enemigos. Para subir/bajar el periscopio, pulsa Ⓡ.

***NOTA:** el mástil de un periscopio desplegado puede ser destruido si entra en contacto con otra unidad, aunque puede ser reparado.*

NIVEL 3
A esta profundidad no puedes disparar torpedos, pero es ideal para escabullirse y situar el submarino en la posición deseada. Aunque las unidades enemigas tienen más dificultades para acertar con las cargas de profundidad, el submarino sigue siendo vulnerable a las cargas de profundidad bien apuntadas.

NIVEL 4
Dirigir el submarino a esta profundidad durante demasiado tiempo hace que el casco se rompa por la presión y tiene consecuencias potencialmente catastróficas. Por otra parte, el submarino es invisible al sónar y es invulnerable a las cargas de profundidad. Sumérgete a esta profundidad solo en situaciones de emergencia y durante breves periodos de tiempo para esquivar a los cazasubmarinos expertos.

SUMINISTRO DE AIRE

Los submarinos tienen un suministro limitado de aire fresco para los motores y la tripulación mientras están sumergidos. Cuando el indicador del control del timón del submarino entra en el sector rojo de "poco aire", tienes que emerger para tomar más aire. Usa el mapa para elegir con cuidado la ubicación en la que vas a emerger.

***NOTA:** si no emerges manualmente, el submarino lo hará automáticamente para reabastecerse de aire.*

ARMAS
Los submarinos están equipados con torpedos de forma estándar. Los torpedos solo pueden lanzarse a profundidad de periscopio o desde la superficie. La mayoría de los submarinos también tiene armas antiaéreas montadas en la cubierta. Algunos submarinos más grandes incluso pueden tener un cañón de artillería para combatir blancos acorazados. Las armas montadas en la cubierta solo pueden usarse cuando el submarino ha emergido.
Consulta la sección de Sistemas de armas para ver cómo se usan los sistemas de armas de las naves.

UNIDADES SUICIDAS JAPONESAS

Las unidades suicidas solo están disponibles para los japoneses.

***NOTA:** los ataques kamikaze realizados por aviones no kamikaze (incluidos todos los aviones de los EE. UU.) no hacen daño.*

TIPOS
Hay varios modos de lanzar un ataque suicida:

- Aviones normales modificados y cargados con explosivos.
- Lanchas modificadas y cargadas con explosivos.
- Kaiten: un torpedo guiado por un humano.
- Ohka: misil humano propulsado por cohetes.

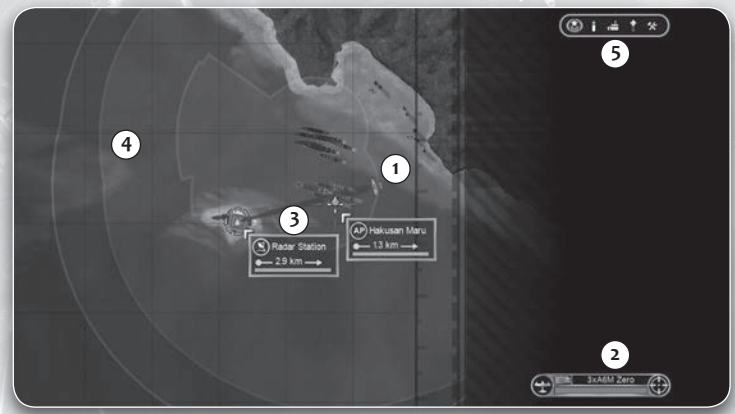
DESPLIEGUE
Las unidades suicidas se usan como cualquier otra unidad del juego, pero no pueden equiparse con armas. Aparecerán como una clase de unidad diferente en el menú de selección.
Las unidades como el Ohka y el Kaiten se llevan en un submarino o en un avión nodriza. Pueden lanzarse al seleccionar el Betty/Ohka o Tipo-B/Kaiten en el panel de control del aeródromo/astillero.
Consulta la sección Lanzar nuevas unidades para obtener más información.

SISTEMAS DE GESTIÓN AVANZADA

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

PANTALLA DEL MAPA TÁCTICO

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



1. Unidad seleccionada
2. Panel de información de la unidad seleccionada
3. Información de la unidad del cursor
4. Alcances: (verde: sónar; brillante: detección visual; gris: radar)
5. Filtros

CONTROLES DE LA PANTALLA DEL MAPA

Abrir/cerrar la pantalla del mapa	BACK
Mostrar/ocultar menú de objetivos	RB
Desplazarse entre los objetivos (solo cuando el menú de objetivos está en pantalla)	◀ / ▶
Alejar/acercar la vista	LT / RT
Desplazarse por las unidades	◀ / ▶
Desplazarse por las unidades en la formación actual	▲ / ▼
Saltar el cursor entre las unidades.	R en la dirección de la siguiente unidad
Mover el cursor	L
Seleccionar unidad	Botón A
Ordenar a la unidad seleccionada "Ir a" un punto intermedio	Mueve el cursor a una ubicación y pulsa el Botón A.
Atacar a una unidad enemiga con la unidad seleccionada	Resalta la unidad enemiga con el cursor y pulsa el Botón A.
Ordenar a un barco aliado que se una a una formación con otro barco	Resalta el barco aliado con el cursor y mantén pulsado el Botón A sobre el líder de la formación.
Volar en círculos sobre una unidad aliada con un avión seleccionado	Resalta la unidad aliada con el cursor y mantén pulsado el Botón A.
Cancelar la última orden	Pulsa B cuando la unidad esté seleccionada.
Cancelar la cola de órdenes actual	Mantén pulsado B cuando la unidad esté seleccionada.

OBJETIVOS

Puedes ver los objetivos de la misión con RB:

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

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

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

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

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

Indica el uso de reservas navales activas.

Muestra las averías sufridas por la unidad resaltada

DAR ÓRDENES
Para dar órdenes a una unidad, primero hay que seleccionarla. Sabrás que una unidad está seleccionada porque está resaltada y puedes ver su ventana de unidad en la esquina inferior derecha de la pantalla.

En la pantalla del mapa, mueve el cursor sobre la unidad y pulsa el Botón A. También puedes pulsar ⟨ / ⟩ para desplazarte por las unidades *(y formaciones)* que controlas.

ENVIAR UNIDADES A UN PUNTO INTERMEDIO
Enviar unidades a un punto intermedio del mapa es una parte fundamental del reconocimiento o protección del espacio aéreo o marino alrededor de un convoy, formación o grupo de batalla. Esta labor la pueden desempeñar tanto los barcos como los aviones.

Para establecer un punto intermedio

- Elige la unidad que quieras mandar al punto intermedio.
- Usa L para mover el cursor al primer punto intermedio y pulsa el Botón A. Aparecerá una línea azul que indica la ruta que seguirá tu unidad.
- Puedes repetir el paso 2 para añadir puntos intermedios adicionales, hasta un máximo de 8 puntos.
- Es posible cerrar la cola con una orden de ataque. La unidad seguirá la ruta trazada hasta que entre en contacto con el objetivo seleccionado. Desde allí cambiará a un ataque directo.

MENÚ DE ÓRDENES

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

- Para abrir el menú de órdenes, mantén pulsado el Botón X.
- Para seleccionar una orden, usa L y luego suelta el Botón X.

ÓRDENES PERMANENTES

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

BUQUES/LANCHAS/SUBMARINOS

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

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

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

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

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

***NOTA**: si una unidad forma parte de una formación, seguirá las instrucciones dadas por el líder de la formación.*

AVIONES

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

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

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

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

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

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

FORMACIONES

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

CREAR UNA FORMACIÓN

Con un barco seleccionado, mueve el punto de mira sobre el barco que desees asignar como líder de la formación y mantén pulsado Ⓐ. El barco que controles actualmente estará ahora en formación con el líder de la formación *(observa que aparecerá un icono de formación).*

Para cambiar entre los miembros de la formación, pulsa ⌃ / ⌄ .

CAMBIAR LA FORMA DE UNA FORMACIÓN

- Mantén pulsado Ⓧ y luego mueve L⌄ para abrir la pantalla de formación.
- Ahora, usa ⌃ / ⌄ para elegir la unidad que deseas mover *(se resalta en amarillo).*
- Usa L⌄ para ajustar la posición de la unidad en relación con las demás en la formación.
- Pulsa Ⓐ para aceptar cambios y asegúrate de que la unidad líder esté en marcha para que las unidades puedan asumir su nueva formación.

ABANDONAR LA FORMACIÓN

- Elige la unidad que quieras que abandone la formación y mantén pulsado el Botón Ⓧ. Luego mueve L⌄ para seleccionar el icono de abandonar.
- La unidad abandonará la formación y actuará por su cuenta, de acuerdo con cualquier orden que le des.

REPARACIONES

En todos los submarinos y barcos mayores que una patrullera dispones del menú de reparaciones. Los aviones tienen que volver a su base para ser reparados.

- Haz clic y mantén L para abrir el menú de reparaciones.
- Mueve L para resaltar una categoría de reparación y suelta L para confirmar.

***NOTA:** el espacio del centro representa una reparación superior del casco.*

CATEGORÍAS DE REPARACIÓN

Asigna la tripulación a bombear el agua y aislar las secciones con brecha.

Asigna la tripulación a combatir el fuego.

Asigna la tripulación a reparar los motores.

Asigna la tripulación a reparar las armas.

Asigna la tripulación a reparar el periscopio (solo en el submarino)

Asigna la tripulación a reparar el casco.

PRÁCTICA DE GESTIÓN DE DAÑOS

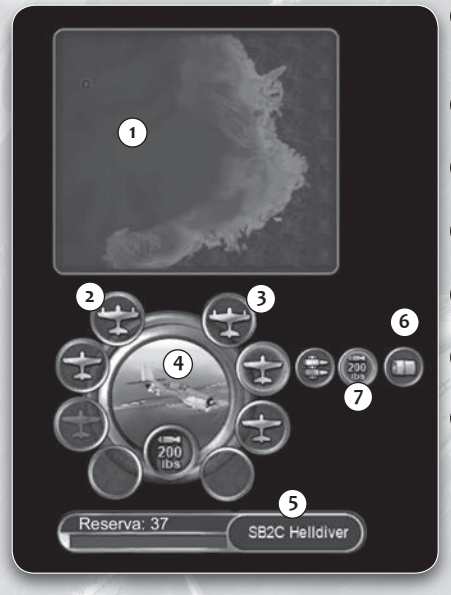
Los iconos del menú de reparaciones se volverán de un rojo intermitente para ayudarte a repartir los recursos de reparación de la tripulación.

Consulta la sección Indicador de averías para obtener más información sobre las diferentes averías.

GESTOR DE APOYO

La capacidad de lanzar unidades es fundamental para ganar en **Battlestations: Pacific.** Para obtener unidades nuevas o reemplazarlas, tienes que acceder al panel del gestor de apoyo con LB cuando tengas una base bajo tu mando. LB también cierra el gestor de apoyo.

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



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

NOTA: *todavía puedes acceder a la mayoría de los controles de acción del juego, si bien el gestor de apoyo cancela la funcionalidad general de* Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ, Ⓨ *y* ◯.

SELECCIONAR TIPO DE AVIÓN

Con el gestor de apoyo abierto, pulsa ◯ / ◯ para resaltar el tipo de unidad deseada. Vigila el contador de suministro de la esquina inferior izquierda. Cuando llegue a cero, no podrás enviar un avión de ese tipo.

ELEGIR ARMAMENTO

Si una unidad tiene múltiples selecciones de armamento, puedes desplazarte entre ellas con Ⓨ.

LANZAR UNA ESCUADRILLA

Cuando hayas resaltado una unidad y hayas seleccionado un armamento, la escuadrilla estará lista para lanzarse con Ⓐ. Volará en círculos alrededor de su base inicial hasta que reciba nuevas órdenes.

Verás que aparece un nuevo icono para la nueva escuadrilla en la lista de escuadrillas activas de la parte izquierda del panel.

ESCUADRILLAS ACTIVAS
Para cambiar entre la lista de unidades y la lista de escuadrillas activas, usa ⬆ / ⬇.

Selecciona una de las escuadrillas activas con ⬆ / ⬇.

Para saltar rápidamente a una escuadrilla desde el gestor de apoyo, pulsa Ⓨ.

Saltarás a una vista del líder de la escuadrilla.

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

Puedes cancelar la orden de aterrizar en cualquier momento antes de que el líder de la escuadrilla aterrice con Ⓑ.

ICONOS DE ESTADO DE LA ESCUADRILLA
Los siguientes iconos muestran lo que están haciendo tus escuadrillas:

Es una ranura vacía. El lanzamiento de una escuadrilla la llenará.

Esta ranura no está disponible. Solo puedes enviar escuadrillas mientras tengas ranuras vacías. Las diferentes bases tienen diferente número de ranuras.

Se ha ordenado a la escuadrilla que despegue.

La escuadrilla está en el aire siguiendo tus últimas órdenes.

Se ha ordenado aterrizar a la escuadrilla.

La escuadrilla ha sido destruida. Resalta el icono de la escuadrilla destruida y pulsa Ⓐ para lanzar una nueva escuadrilla del mismo tipo. Al seleccionar y enviar otro tipo de unidad se llenarán las ranuras vacías o muertas.

BASES MÚLTIPLES
Si hay múltiples puntos de aparición (*bases*) para elegir, accede al gestor de apoyo y resalta la base que quieras utilizar con ⬆ / ⬇. Accede a la base con Ⓐ.

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

Para volver al nivel de selección de la base, pulsa Ⓑ una vez.

MODO MULTIJUGADOR

Aunque el gestor de apoyo es similar en el modo multijugador, hay algunas diferencias:

- No hay límite de suministro.
- En los modos Escolta, Asedio, Competición y Duelo, solo puedes tener una unidad activa al mismo tiempo y no puedes acceder al gestor de apoyo hasta que el modo de juego lo habilite.
- En Conquista insular, todos los jugadores tienen unos puntos de mando para comprar unidades. Puedes ver el coste y los puntos de mando disponibles en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Para obtener más información, consulta la sección Conquista insular.

RESERVA NAVAL

En los modos individual y multijugador puedes obtener reservas navales durante el juego. En el modo individual las recibes por completar desafíos y en multijugador por completar las tareas de la partida (*por ejemplo, controlar una isla*).

Observa el icono de reserva naval recibida que aparecerá en la pantalla cuando esté disponible:

SOLICITAR UNA RESERVA NAVAL

Cuando adquieres una, puedes acceder al panel de reserva naval si mantienes pulsado LB.

Hay tres tipos de reserva naval:

- El apoyo aéreo es un conjunto de refuerzos aéreos disponibles desde más allá de los límites del mapa.
- Las reservas activas pueden concederte bonificaciones temporales durante un breve tiempo.
- Las tecnologías representan una bonificación pasiva que permanece activa mientras la reserva naval relevante esté presente. Se muestran en el lado izquierdo del panel.

  De modo similar al Gestor de apoyo, puedes seleccionar la Reserva naval que desees con ⬆ / ⬇.

El icono en el centro representa el tipo de unidad empleado para el apoyo aéreo o las unidades que podrían ser elegidas con reservas activas.

***NOTA:** para obtener más información sobre una reserva naval concreta, pulsa Y.*

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

MULTIJUGADOR

CREAR UNA PARTIDA EN XBOX LIVE

- Asegúrate de que estás conectado a Xbox LIVE.
- Elige MULTIJUGADOR en el menú principal.
- Selecciona XBOX LIVE.
- Aparecerá el menú de Xbox LIVE. Elige PARTIDA IGUALADA o PARTIDA DE JUGADOR.
- Elige CREAR PARTIDA: serás el anfitrión de una partida de **Battlestations: Pacific**. Podrás seleccionar el modo de juego multijugador (*ver abajo*), controlar los ajustes y elegir mapas.
- Pulsa START para comenzar la partida cuando todos los jugadores estén listos.

UNIRSE A UNA PARTIDA EN XBOX LIVE

- Asegúrate de que estás conectado a Xbox LIVE.
- Elige MULTIJUGADOR en el menú principal.
- Aparecerá el menú de Xbox LIVE. Elige PARTIDA IGUALADA o PARTIDA DE JUGADOR.

Elige uno de los siguientes:

- **PARTIDA RÁPIDA**: ¡ Únete a una partida en línea con solo pulsar un botón! Si no hay ninguna disponible, el juego creará una partida automáticamente para el usuario y lo convertirá en el anfitrión.
- **PARTIDA PERSONALIZADA**: Busca una partida en línea concreta según tus especificaciones.
- Aparecerá el explorador de servidores. Usa ↑ / ↓ para resaltar un nombre de servidor de la lista y pulsa A para unirte.
- Pulsa START para unirte a la partida.

MODOS MULTIJUGADOR

Battlestations: Pacific tiene cinco modos multijugador exclusivos:

ESCOLTA

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

ASEDIO

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

COMPETICIÓN

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

DUELO

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

CONQUISTA INSULAR

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

CRÉDITOS

EIDOS STUDIOS HUNGARY

Head of Studio
Söröss Attila

Project Manager
Györei Viktor

Lead Designers
Kasszián Károly
Szalacsi Botond

Single Player Level Designers
Andrássy Balázs
Báling Péter
Deák Attila
Gombosi László
Karácsonyi Gergely
Óvári Tamás
Petrekovits Péter

Multiplayer Designers
Andrássy Gábor
Béressy Gábor
Mohácsi Attila

Script Writer
Andrássy Balázs

Consultant Senior Designer
Gáspár János

Consultant Designer
Nagy-Szakáll Ferenc

Lead Programmer
Somfai Ákos

User Interface & Game Programmers
Bodács Gábor
Császár Zoltán
Kett Norbert
Rieger Péter

Engine Programmers
Horváth Zoltán
Magyar László
Pintér Ferenc
Török Balázs

Multiplayer Programmer
Gócza Viktor

AI Programmer
Benke Zsolt

Consultant Senior Programmer
Puhr Gábor

Lead Artist
Nagy Zoltán

Senior Technical Artists
Kiss Ferenc
Seres Lehel

Level Artists
Ferro Attila
Gaál Attila
Sághy Viktor
Sédtői Levente
Szalai István
Tömör Gergő

User Interface Artists
Gaál Attila
Sédtői Levente

Lead FMV Artist
Tóth Péter

Senior FMV Artists
Kerti Tamás
Rigó Péter

FMV Artists
Dajkó Tibor
Kissné Kovács Éva
Radványi Norbert
Tujner János

QA Supervisor
Kozma Zoltán

Quality Assurance Testers
Heiczinger Zsolt
Horváth Péter András
Kunosi György
Létai János
Malatinszky Bence
Simon Balázs
Sinka Tamás

IT Manager
Fertői Ferenc

System Administration
Horváth Péter

Office Administration
Tankó Veronika

Receptionist
Szívós Andrea

Supplementary Artwork
Ifj. Rácz László

Additional Programming
Kiss Árpád István
Kovács Róbert
Lehőcz Kornél

Additional QA
Ács Máté

Sound Effects
Hotelsinus Sound Design, Zizics László

Music
Music by Richard Jacques Studios, Composed by Richard Jacques and David Kates.

3D Asset Production
3D Brigade Kft

Motion Capture Services
Bohemia Interactive Studio

Dialogue Writer
James Leach

Voiceover Studio
ID Audio - Patrick McQuaid

SPECIAL THANKS TO
Klaude Thomas
Kullai Imre
Matthew Miles Griffiths
Nyulászi Zsolt
Tiszai Zsuzsanna

EIDOS GAME STUDIOS

General Manager
Lee Singleton

Producer
Jonathan Eardley

Associate Producer
Saty Mann

Brand Manager
Trevor Burrows

Assistant Brand Manager
Luke Willoughby

External Games Designer
Alastair Cornish

Product Acquisitions Coordinator
Caspar Gray

Financial Controller
James Trundle

Global Communications Manager
Gareth Ramsay

Community Manager
Mike Oldman

EIDOS

Chief Executive Officer
Phil Rogers

Chief Financial Officer
Robert Brent

Company Secretary
Anthony Price

Product Acquisition Director
Ian Livingstone

Group Strategic Planning Director
Fabien Rossini

Group Marketing Director
Sarah Hoeksma

Operations Director
Richard Lever

Chief Technical Officer
Julien Merceron

Production and Creative Manager
Linda Ormrod

Production Executive
Tiago Silva

Senior Creative Artworker
Emma Ward

Distribution Supervisors
Fiona Batey
Dom Edwards

Mastering Manager
Jason Walker

Head of Quality Assurance
Marc Titheridge

Quality Assurance Project Manager
David Pettit

Quality Assurance Technicians
VMC Game Labs Montreal
Head of Localisation
Monica Dalla Valle
Caroline Simon

Localisation Manager
Jan Büchner

Localisation QA Supervisor
Augusto d'Apuzzo

Special Thanks
Jürgen Goeldner, Robert Lindsey, Karl Stewart, David Bamberger, Patrick Melchior, Matt O'Driscoll and a massive thanks to all of you in the PR, Sales, Marketing, Finance, Legal and IT teams.

ENGLISH
5021290037069

www.battlestations.net

Battlestations: Pacific © Eidos Interactive Limited 2009.
Published by Eidos Interactive Limited, 2009. Developed by Eidos Hungary KFT.
Battlestations, Battlestations: Pacific, Eidos Hungary KFT and the Eidos Hungary KFT logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Limited.
Uses FMOD Ex Sound System. Firelight Technologies.
All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

PBATPTEN04