



Decisiones de Mando por Chris Bradley

B-17: La Reina de los Cielos es un juego extrañamente conmovedor. Me he pasado muchas horas volcado encima de los mapas, tirando dados y consultando resultados, así como considerando cuidadosamente los nombres para los bombarderos y tripulaciones. Pero como juego, es extraño: juegas en solitario, no sólo porque no puedes encontrar a alguien más para sentarse a la mesa contigo. Cuando intenté explicárselo a mi esposa, ella dijo, "¿Para qué, si simplemente se limita a las tiradas de dados?" Queriendo justificar todo mi tiempo gastado sobre la mesa y garrapateando en las Hojas de misión como algo más de sólo un ejercicio de tirar unos dados encima de la mesa me decidí a escribir estas notas.

Es verdad que hay muchos elementos que afectan a tu bombardero y tripulación en el juego que son aleatorios. No controlas la colocación del B-17 en su escuadrón, ni en cual de los tres escuadrones vuelas. No escoges la ciudad objetivo. No controlas a cuántos cazas enemigos te vas a encontrar o cuánto daño te ocasionarán. No controlas el tiempo ciertamente. Estas observaciones - esencialmente las notadas por mi esposa por encima de mi hombro - podría llevar a uno a pensar que no hay ninguna pericia involucrada en el juego, porque, finalmente, el juego realmente no es un juego sino simplemente un ejercicio pasivo registrando un manajo de eventos aleatorios.

Sin embargo, sólo porque no controlas todo en el juego no significa que no controlas nada. De hecho, el B-17 es un gran ejercicio activo: cómo eliges enfrentarte a la tirada da un sentido para determinar tu último éxito. Es verdad que no tienes muchas esperanzas cuando sacas un "10" en la Tabla de daño en alas - ese tanque de combustible arderá o tendrá escape-. Pero las decisiones hechas antes de tirar para ese impacto pudo muy bien determinar si se dispara en primer lugar: ¿Este caza se marcha? ¿Se enfrenta al Fuego Disperso? ¿Debes estar enfrentándolo a más baja altitud?

Porque cualquier impacto en el aparato puede causar daño devastador al bombardero y su tripulación, el margen entre la victoria y la derrota puede ser muy fino. Mientras que las variables que puedes controlar pueden parecer pocas a primera vista, el total de la suma puede inclinar los eventos a tu favor sobre una larga distancia. Por consiguiente dado que el juego está sujeto al tirar de los dados, tienes que basar tus decisiones en las probabilidades: ¿qué aumentará la probabilidad de supervivencia de tu bombardero y disminuirá la probabilidad de que los cazas enemigos anoten un impacto en tu B-17?



Valorando el Peligro de los Cazas alemanes

Antes de repasar las decisiones que están disponible para ti como comandante de tu bombardero, primero es vital determinar la naturaleza de la amenaza más grande contra tu destreza: los Cazas enemigos. Cada caza enemigo que tiene una oportunidad para disparar contra tu bombardero lleva con él un número esperado de impactos que deben alcanzar en tu bombardero. Esta cifra es el producto de su oportunidad de impactar en el bombardero basado en su posición de ataque (Tabla **T-3**) y el número de impactos esperados de esta posición de ataque (Tabla **AM-4**) que es a su vez, el producto de cada impacto resultado y la probabilidad de ese resultado específico.

Por ejemplo, un Me-109 entrando a las 6:00 Alto tiene un 4/6 oportunidad de impactar en el B-17. De la posición 6:00, un Me-109 tiene un 16/36 oportunidad de 2 impactos, una 8/36 oportunidad de 3 impactos, 6/36 oportunidad de 4 impactos, 4/36 oportunidad de 5 impactos, 1/36 oportunidad de 6 impactos, y 1/36 oportunidad de 7 impactos. Esto lleva a un número total de impactos desde las 6:00 de $16/36 * 2 + 8/36 * 3 + 6/36 * 4 + 4/36 * 5 + 1/36 * 6 + 1/36 * 7 = 3.14$. Para que, en el fin, un Me-109 con un 4/6 oportunidad de impactar en el B-17 desde las 6:00 Alto con 3.14 impactos deben alcanzar $4/6 * 3.14 = 2.09$ en el bombardero.

Yo calculé el número esperado de impactos que un caza enemigo debe alcanzar en tu bombardero, basándome en su tipo (los Me-110 y FW-190 generan impactos adicionales - ver la nota (a) en la Tabla **AM-5**) y posición del ataque, y resumí los resultados

Tabla 1: El n° esperado de impactos de un caza alemán individual

6:00	2.09	3.02	2.76
Ascenso Vertical	1.18	1.68	1.68
3:00 / 9:00	1.24	1.68	1.74
Picado	0.47	0.59	0.81
12:00 / 1:30 / 10:30	0.55	0.74	0.88

Tabla 2: Jerarquía de Peligro desde las Posiciones del Ataque

Peligro	Posición de Ataque
Alto	6:00
-	Ascenso Vertical
-	3:00 / 9:00
-	Picado
Bajo	12:00 / 1:30 / 10:30

A estas alturas, uno puede sacar tres conclusiones importantes sobre el peligro que el caza alemán propone a tu bombardero:

Hay una jerarquía al peligro por las posiciones del ataque: Notarás que esta jerarquía no sigue los números dados en la Tabla 1 estrictamente. Esto es debido a la posibilidad de Impactos Corridos (ver las notas en la Tabla **AM-6**). Los Impactos Corridos son el resultado de daño horrible que alcanzan a lo largo del fuselaje o las alas de tu bombardero. Las oportunidades relativas de que ocurra esto desde las diferentes posiciones sitúa a Ascenso Vertical delante de 3:00 y 9:00, así como pone el Picado delante de cualquiera de las posiciones de ataque frontales.

Salvo por los ataques desde las 6:00, los Me-110 son los más peligrosos de una posición del ataque dada, seguida estrechamente por los FW-190, y por último los Me-109. Uno podría suponer que los FW-190 siempre son más peligrosos, dado que ellos tienen más probabilidades de sobrevivir a los disparos de las ametralladoras de tu bombardero. Sin embargo, a la larga, un Me-110 debe alcanzar con más impactos a tu B-17 que un FW-190, por lo que yo creo que los Me-110 son la amenaza más grande.

El análisis anterior de las Tablas **T-3**, **AM-4**, y **AM-6** clarifica información vital, a saber: qué cazas alemanes son muy peligrosos para tu bombardero. Los resultados de este análisis inciden en muchas de las decisiones de mando que tienes que tomar en el curso de una misión en el B-17. Entendiendo las probabilidades de las situaciones para tu bombardero pueden ayudarte a tomar decisiones que aumentarán tus oportunidades de ver 25 veces la pista de aterrizaje bajo tus alas y coger tu boleto para volver a casa.



Decisión de Mando nº 1: El Uso de la Cobertura de Cazas Amigos

Tarde o temprano, te enfrentarás a una fiesta dando la bienvenida a la Luftwaffe. La premisa básica para recordar es: presta atención al número esperado de impactos que un caza alemán puede alcanzar en tu bombardero, no la oportunidad de tus artilleros de alcanzar al caza enemigo. Por consiguiente, mientras que un Me-110 entrando a las 6:00 Bajo aparece como un blanco sabroso para que tu Artillero Ventral llene su status, en la realidad, es potencialmente una amenaza mortal para tu B-17. Si el Artillero Ventral falla, entonces tienes que enfrentarte con un caza esperando alcanzarte con 2.76 ráfagas en tu B-17, con un máximo de 8 posibles impactos.

La meta con la Cobertura de Caza es minimizar el daño a tu bombardero, no dejar blancos "buenos" para tus artilleros. Por consiguiente, siguiendo las tres conclusiones del análisis del peligro que los cazas alemanes suponen para tu bombardero, **quita a los cazas alemanes basándote primero en la posición del ataque (6:00 bajo a 12:00 / 1:30 / 10:30), entonces la posición Alto/Bajo contra la posición a Nivel (entre Alto/Bajo antes Bajo), y entonces finalmente en el tipo de caza (Me-110, después FW-190, y finalmente Me-109)**. (¡Aviso: Puesto que la Cobertura de Cazas no puede usarse contra los ataques desde Picado, su daño relativo no está en esta decisión!) Puesto que tus oportunidades de alcanzar a un caza determinado siguen aproximadamente la misma jerarquía que la jerarquía del peligro (es decir, los cazas más fáciles de alcanzar son los de las 6:00 y los más

difíciles los cazas que atacan desde el frente del bombardero), en realidad estarás quitando tus mejores blancos. Pero de nuevo: ¡la meta no es dejar a los cazas peligrosos para demostrar la puntería de tu tripulación! La meta es quitar a los cazas más peligrosos antes de que ellos tengan una oportunidad de alcanzar a tu bombardero.

Esta misma decisión de Mando se repite en cada oleada de cazas sucesiva. De nuevo, usa a tus 'pequeños amigos' para quitar a los cazas más peligrosos.



Decisión de Mando nº 2: Apuntando a los Cazas alemanes Entrantes

Una vez que los cazas alemanes han pasado la cobertura de cazas amigos, es tu decisión cómo asignar el Fuego Defensivo. Puesto que un B-17 puede ser derribado por incluso un solo impacto, e incluso la humilde Ametralladora del Cuarto de Radio puede derribar un FW-190, no debe permitirse ningún ataque si puedes evitarlo. Por consiguiente, **apunta a cada caza alemán entrante con por lo menos una ametralladora del B17, si es posible.**

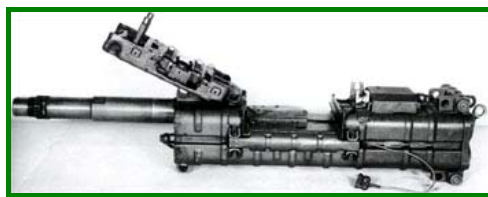


Decisión de Mando nº 3: El uso de las Ametralladoras "Suplentes"

A veces, no tienes ninguna opción que hacer al asignar el fuego. Por ejemplo, un solo caza que ataca desde 10:30 Nivel sólo puedes dispararle con la Ametralladora Lateral de Babor. En otras situaciones de ataque, después de apuntar a cada caza alemán con por lo menos una ametralladora, todavía tienes otras armas disponibles para usar. Para decidir qué cazas alemanes deben recibir el fuego de estas armas 'extra', **usa los mismos factores explicados en la Decisión nº 1 para crear una prioridad apuntando a los cazas enemigos y amontonar las ametralladoras 'de repuesto' en los cazas más peligrosos.** El que más probabilidades de alcanzarnos y el que más impactos puede darnos, es el más vital en ser destruido; no extiendas las ametralladoras 'de repuesto' contra los cazas uniformemente a menos que dos cazas supongan el mismo riesgo.

Dos ejemplos clarificarán esta situación. Para el primer ejemplo, supongamos dos Me-109 que entran a las 3:00 Nivel y 9:00 Nivel. Apunta la Ametralladora del Fuselaje de estribor al primero y la Ametralladora del Fuselaje de babor al segundo, dejando la Torreta Dorsal y la Torreta Ventral como armas 'de repuesto'. Puesto que los dos cazas suponen igual peligro para el bombardero, apunta una de las armas de repuesto a cada uno de los cazas.

Para un segundo ejemplo, supongamos dos cazas que entran a 12:00 Nivel y a 3:00 Nivel. Sigue la Decisión de Mando nº 2, la Ametralladora del Morro debe apuntar al de las 12:00 Nivel y la Ametralladora del Fuselaje de estribor al de las 3:00 Nivel. Esto deja a la Torreta Dorsal y la Torreta Ventral disponibles para disparar. Los dos deben disparar al de 3:00 Nivel, puesto que el Análisis de impactos Esperados mostró que es el más peligroso. Algunos podrían defender que debes extender tu fuego tan uniformemente como sea posible (por consiguiente, en este caso, apuntarían la Torreta Dorsal a las 12:00 Nivel y la Torreta Ventral al de 3:00 Nivel). Esto sólo sería correcto si el daño potencial esperado fuera aproximadamente igual. Aquí sin embargo, el equilibrio de peligro está pesadamente a favor del caza en las 3:00 Nivel, por lo que debe recibir prioridad de fuego. Incluso apuntando estas tres armas en el caza a las 3:00 Nivel, la oportunidad de derribarlo es sólo del 39%--por lo que realmente no estás cargando excesivamente el blanco. (Muy técnicamente, apuntando según se ha sugerido con tres armas en 3:00 Nivel, lleva a 1.278 impactos en tu B-17, mientras que extendiendo tus armas uniformemente llevarían a 1.438.)



Decisión de Mando nº 4: Inoperabilidad de las Ametralladoras

La inoperabilidad de las ametralladoras de tu bombardero no altera fundamentalmente el peligro que los Caza alemanes suponen. Por consiguiente, **la inoperabilidad de las armas no debe alterar la jerarquía de remover a los cazas alemanes mostrada en la Tabla 2.** por ejemplo, si tu Ametralladora Lateral de estribor está fuera de acción y tienes cazas que entran a 1:30 Nivel y 6:00 Alto, todavía debes quitar el caza 6:00 Alto porque es mucho más peligroso. **Debes tener en cuenta la inoperabilidad de las armas si el peligro supuesto por los cazas es igual;** es decir, si estás escogiendo entre quitar a un caza a las 3:00 Alto o 9:00 Bajo, quita al caza que permite concentrar la menor potencia de fuego en él.



Decisión de Mando nº 5: Orden de disparos

El estado de as para uno o más de tus artilleros es un recurso poderoso para la supervivencia de tu bombardero. Por ejemplo, el estado de As dobla la oportunidad de un Ingeniero en la Torreta Dorsal de destruir a un Me-109 a las 12:00 Alto. En una misión a larga distancia, esto puede representar una diferencia considerable. Aunque no escoges cuándo y dónde aparecen los cazas alemanes, sin embargo, puedes influir en el adelanto de tus artilleros al estado de As escogiendo el orden del fuego de sus armas. Por consiguiente, **selecciona el orden de fuego de tus armas para crear los Ases lo más pronto posible.**

Se listan 82 posiciones de ataque diferentes en la Tabla **AM-3** (Oleadas iniciales) y 10 posiciones en la Tabla **AM-6** (Oleadas sucesivas). La Tabla siguiente resume el porcentaje de las posibles posiciones totales que cada arma apunta al blanco:

Emplazamiento de la Ametralladora	Capacidad de apuntar del arma	
	Porcentaje de Oleadas iniciales Posiciones de ataque apuntables por esta arma	Porcentaje de Oleadas sucesivas Posiciones de ataque apuntables por esta arma
Torreta Dorsal	69.5	66.7
Torreta Cola (tiro directo) / (Tiro directo y de paso)	8.5/70.7	8.3/75.0
Ametralladoras Morro	31.7	38.9
Torreta Ventral	26.8	16.7
Fuselaje Estribor	20.7	11.1
Fuselaje Babor	15.9	13.9
Lateral Estribor	15.9	13.9
Lateral Babor	14.6	13.9
Cuarto de Radio	9.8	2.8

La Tabla 3 dispone un orden claro de importancia para cada una de tus armas. Necesitas más a tu Ingeniero para alcanzar el estado de As, seguido por tu Artillero de Cola, luego tu Bombardero, y así sucesivamente, el último tu Operador de Radio. Por consiguiente, **cuando quieras tener más de un arma que dispara a un blanco dado, debes disponer las armas para disparar en el orden presentado en la Tabla 3.**

Esto se sigue hasta que un artillero alcance el estado de As en cuyo caso ese artillero debe disparar en último lugar. El razonamiento aquí es que quieres crear a tantos artilleros Ases como sea posible. Un B-17 con dos o más Ases no garantizan el regreso seguro a Inglaterra, pero su tripulación puede descansar más fácilmente.



Decisión de Mando nº 6: Fuego Disperso: Ametralladora del Cuarto de Radio

¿Cuándo debes usar Fuego Disperso con la Ametralladora del Cuarto de Radio? **En una palabra: SIEMPRE.** El arma de Cuarto de Radio raramente se usa y puede usar sólo Fuego Disperso contra un caza a las 6:00 Alto (la posición de ataque más sucia). Sin el fuego disperso, puede alcanzar a este caza con sólo un "6". Usando Fuego Disperso, puede ahuyentar al caza con un "2" o un "4" y alcanzarle con un "6". El riesgo de encasquillar un arma raramente usada a cambio de un 50% de oportunidad de hacer blanco o quitar de en medio a un caza muy peligroso, hace que la opción de Fuego Disperso por la Ametralladora del Cuarto de Radio en cualquier posible momento sea buena.



Decisión de Mando nº 7: Fuego Disperso: Ametralladoras del Fuselaje

El Fuego Disperso aumenta grandemente la efectividad de tus armas del Fuselaje. Sin embargo, las armas de Fuselaje se usan mucho más a menudo que el arma del Cuarto de Radio. Esto significa un gasto rápido de la munición usando Fuego Disperso, así como la posibilidad de encasquillar el arma que lo usa, supone mayores problemas que con la Ametralladora del Cuarto de Radio. Por consiguiente, **utiliza sólo el Fuego Disperso con las Ametralladoras del Fuselaje cuando te queden tres o menos zonas de posible ataques alemanes.** Puedes querer ampliar esto sobre más zonas usando el Fuego Disperso con las zonas restantes, pero te arriesgas a quedarte sin munición, así como a encasquillar el arma.



Decisión de Mando nº 8: Fuego Disperso: Torretas Gemelas

¿Cuándo debes usar Fuego Disperso con una de las Torretas Gemelas? **En una palabra: NUNCA.** El Fuego Disperso no aumenta la efectividad de tus Torretas Gemelas de manera considerable y realmente puede disminuirla para el disparo contra ciertos blancos. Estas armas son muy importantes para tu B-17; una pequeña ganancia gracias al Fuego Disperso para estas armas no compensa ante el riesgo de quedarse con poca o ninguna munición o, peor aún, encasquillarse cualquiera de ellas y posiblemente estropearse.



Decisión de Mando nº 9: Fuego Disperso: Una Última Palabra

No uses el Fuego Disperso (salvo con el arma del Cuarto de Radio) si estás fuera de formación: ¡Necesitarás cada ametralladora operable y tanta munición como puedas conservar ya que te vas a enfrentar a los cazas con tres ataques garantizados por cada oleada!



Decisión de Mando nº 10: Los Tiros de Paso

¿Cuándo deben usarse los Tiros de Paso? **En dos palabras: CASI SIEMPRE.** Porque la Torreta de Cola es el segundo emplazamiento de ametralladoras más importante en el B-17 (ver la **Tabla 3**), debes intentar hacer a tu Artillero de Cola tan rápidamente como sea posible que ascienda al estado de As. Por consiguiente, el Artillero de Cola normalmente debe usar un tiro de paso siempre que sea posible. Esto es así incluso si el caza vuelve de nuevo para una segunda o tercera pasada o no -quieres que el artillero consiga el estado de As-. Hay un par de excepciones a esta resolución. La Torreta de Cola debe usarse contra un ataque desde las 6:00 antes de cualquier tiro del paso. Además, aún cuando el Artillero de Cola no ha alcanzado el estado de As, y sobre todo si él lo tiene, puedes querer conservar la munición en circunstancias horribles (estando fuera de formación, enfrentado a cazas extras, o teniendo que gastar dos turnos por zona) y así no usar el Tiro de Paso.



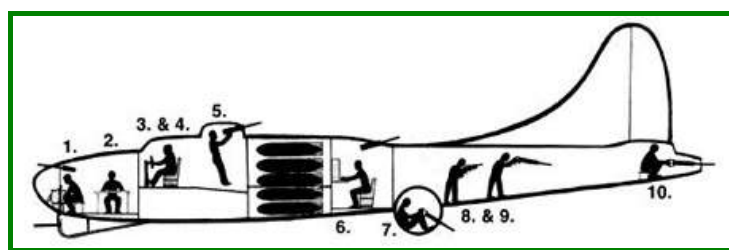
Decisión de Mando nº 11: Torreta Dorsal: Ahorrar Munición

El emplazamiento de ametralladoras más crítico en tu B-17 es la Torreta Dorsal. Es un arma gemela poderosa, y, como se ha visto en la Tabla 3, puede disparar en por lo menos dos-tercios de las posibles posiciones de ataque alemanas. Esto significa que la Torreta Dorsal se usará mucho a lo largo de una misión. Por consiguiente, **si te enfrentas a una opción entre quitar a un caza de una posición Alta contra una posición Baja, quita al caza de la posición Alta, y permite el fuego de la Torreta Ventral en lugar de la Torreta Dorsal.** Esto ahorrará municiones para la Torreta Dorsal, logrando aún la misma cantidad de potencia de fuego contra el caza entrante. Esta opción es válida aún cuando el Ingeniero no haya alcanzado el estado de As. Como hemos visto en la Tabla 3, él tiene oportunidades suficientes de disparar. ¡Dale un descanso si puedes!



Decisión de Mando nº 12: Torreতা Dorsal: Nueva visita

Como se ha visto anteriormente, favoreciendo a la Torreता Ventral entre quitar los atacantes Altos y Bajos no afecta a la potencia de fuego puesta en el caza entrante. ¿En esa circunstancia, por qué no guardar las municiones de la Torreता Dorsal? Sin embargo, **si te enfrentas a una opción entre quitar a un caza de una posición 3:00 / 9:00 Bajo contra un 3:00 / 9:00 a Nivel, quita el caza de la posición Baja**. La diferencia aquí es que el caza Bajo se enfrentaría sólo con dos armas contra las tres que el caza a Nivel se enfrentaría. No conserves la munición de la Torreता Dorsal si bajaría la potencia de fuego defensiva que podría formarse contra un caza.



Decisión de Mando nº 13: Movimiento de la Tripulación

La guía básica al movimiento de la tripulación es la Tabla 3: quieres las armas más importantes tripuladas. Con un poco de suerte, no deseas abandonar ninguna ametralladora en tu B-17 nunca. Sin embargo si un artillero está incapacitado en un sitio de arma importante, necesitas poner a otro tripulante en su lugar. **El Operador de Radio debe ser tu primera opción para reemplazar a los artilleros heridos graves o muertos**. La ausencia del Operador de Radio de su puesto normalmente no es vital porque la Ametralladora del Cuarto de Radio es una posición defensiva menos importante, y la radio no es crítica a menos que se caiga en el agua fuera de formación. **El navegante debe ser tu segunda opción por las mismas razones que el Operador de la Radio**. El Bombardero puede hacerse cargo de una de las Armas del Morro en su ausencia, y el equipo de navegación no se necesita a menos que se esté fuera de formación. **Uno de los Artilleros del Fuselaje es la siguiente opción en la línea de movimiento**. Esto es porque el Artillero de Fuselaje restante puede cambiar entre las dos ametralladoras del fuselaje sin penalización. Si tienes más de tres artilleros gravemente heridos o muertos, haz lo posible por mantener la Torreता Dorsal y la Cola tripulados - ¡y reza!



Decisión de Mando nº 14: Fuera de Formación

Hay casos cuando te obligan a que quedes fuera de formación. En otros casos, es elección tuya. En general, **cuando puedes elegir entre quedar fuera de formación, ¡lo debes evitar a toda costa!** Las desventajas de estar fuera de formación son numerosas. El B-17 debe soportar tres pasadas por los cazas de cada oleada sacada en las Tablas **AM-1** o **AM-2**. Además, otro caza se presenta automáticamente por cada oleada. Pierdes 1/6 oportunidad en la Tabla **AM-3** de que el caza enemigo pueda marcharse antes de alcanzar a tu bombardero. Las oportunidades de un retorno exitoso a Inglaterra caen en picado estando fuera de formación. Aún cuando simplemente regresas a la Zona Dos, esto todavía es un peligro muy real. ¡Si tiras para dos oleadas de cazas alemanes, y sacas un "15" y un "65", te vas a enfrentar (dependiendo de la cobertura de cazas) con doce cazas alemanes cada uno atacando tres veces! Un B-17 es robusto, pero esto sería simplemente forzar las desigualdades demasiado.

Como se ha declarado anteriormente, en general, **debes poner el interés del bombardero por encima de la preocupación por un solo miembro de la tripulación.** Por ejemplo, si tienes un artillero As o un Bombardero en su 11^o+ misión sin calefacción y se enfrenta por consiguiente a posibles congelaciones, estás tentado de bajar a 10.000 pies y estar fuera de formación para salvar a este valioso miembro. Antes de que lo hagas, recuerda a todos los cazas aumentados que es probable que tengas que enfrentarte. Es bastante probable que evitando que se hiele un valioso miembro de tu tripulación puedes matar a todo el resto sometiéndolos a tanto peligro. Una posible excepción a esto es cuando estás llegando a casa en una misión, sólo tienes un par de zonas más para llegar, y tienes un modificador de cazas sólido que sientes que posiblemente ningún caza alemán se presentará o que tu Cobertura de Cazas será extraordinaria. Aunque puedas sentirse seguro, sólo recuerda: fuera de formación, cada caza consigue venir contra tu bombardero tres veces automáticamente. Éstas son las malas noticias.

Como una nota adicional, el costo de volar a 10.000 pies es relativamente menor comparado a los otros efectos negativos de estar fuera de formación. tu bombardero se enfrenta a 1/9 oportunidad de ser alcanzado por la Flak encima de tierra que en la zona del blanco. **Si se te obliga a que vueles fuera de formación y un miembro de la tripulación está sin calefacción, también puedes dejarse caer a más baja altitud.** Comparando con el monstruosamente mayor peligro de que te enfrentes a todas las pasadas de cazas adicionales, ¿qué es un poco de Flak en comparación? Además, fuera de formación, necesitarás de todas las posibles manos sin congelar para disparar tus ametralladoras.

Perdiendo un motor camino del blanco se te propone una opción: sigues con las bombas a bordo y quedas fuera de formación (conservando la oportunidad para la victoria en la misión pero aumentando grandemente la oportunidad de destrucción del B-17) o dejas caer las bombas y te queda en la formación (eliminando la oportunidad para la victoria pero aumentando la oportunidad de poder luchar otro día). En este caso, considera tu tripulación. Si es bastante verde, con no mucha experiencia para arriesgarse (digamos, sólo dos o tres misiones completadas), puedes decidir seguir adelante. Es probable que la misión sea una pérdida; ¿por qué no pruebas de conseguir una victoria si no tienes mucho que perder? Si tu tripulación es bastante experimentada, tu posición a largo plazo en la Campaña puede mejorarse dejando caer tus bombas temprano, manteniendo la formación, e intentando volver a casa con la tripulación intacta.



Decisión de Mando nº 15: Acciones Evasivas

Una vez fuera de formación, necesitas toda la ayuda que puedas conseguir. **Por consiguiente, usa la acción evasiva siempre que sea posible.** La acción evasiva reduce la oportunidad de los alemanes automáticamente para acertar en tu bombardero; usando la acción evasiva es como conseguir un resultado de "Caza -1" en cada caza entrante. La parte negativa es que también reduce las oportunidades de tus artilleros para acertar a los cazas alemanes. Sin embargo, tu primer deseo cuando los alemanes están entrando es hacerles fallar; el deseo de que tus artilleros hagan blanco debe permanecer secundario.



Decisión de Mando nº 16: Abortando una misión

La principal dificultad para decidir abortar una misión o no es el hecho de que esta decisión te obligará a quedar fuera de formación. Como se ha discutido anteriormente, ésta es una situación muy peligrosa para tu bombardero. Como se describe en la Sección de las Reglas "Renunciar a la misión" hay circunstancias malas que no obligan a tu bombardero a quedarse fuera de formación y dejan el abortar la misión a tu criterio. Por consiguiente, **considera abortada una misión solo si estás en la Zona Dos o Tres. En la mayoría de los casos, será mejor quedarse en la formación y continuar con la misión.** Una vez pasada la Zona Dos y la Zona Tres, las dificultades comentadas en la Decisión nº 14 muestran que te enfrentarás a muchos más peligros fuera de la formación que quedándote con la formación sobre el blanco. La misión probablemente será sin embargo una pérdida, por eso ¿por qué no haces todo lo posible para conservar tu tripulación y el bombardero y resulte en que el piloto gane más experiencia, y tus artilleros progresen hacia el estado de As?

Finalmente, **si la pérdida de oxígeno hace que estés fuera de formación, entonces lo mejor en la mayoría de los casos es abortar la misión y dirigirse inmediatamente hacia casa**, intentando mientras conservar la tripulación y el bombardero para más misiones.



Decisión de Mando n° 17: Pata de conejo

En general, guarda la Pata de Conejo para volver a tirar el dado en cualquier resultado que pueda derribar el B-17 con un disparo:

Tabla 4: Un impacto milagroso		
Tabla	Tiradas en las que usar la Pata de Conejo	Posible Desastre
V-3	3 o 9	Explosión de las bombas
V-6	9 o 10, si la base del plano de cola tiene ya 2 impactos (nota c)	Pérdida del plano de Cola
N-1	2, 3, 11, si la base del Ala tiene 4 impactos (nota a)	Pérdida del Ala
N-1	Motor dañado tirada 5 (nota d)	Motor fuera de control
N-1	2° intento de apagar fuego en motor – dado 5-6 nota e-	Fuego en motor continúa (saltar)
N-1	10	Fuego en depósito de combustible
N-2	12	Fallo del sistema eléctrico
N-3	3° intento de apagar un fuego de oxígeno con los extintores (dado 5-6)	Catastrófico fuego de oxígeno

Otros posibles candidatos para la Pata de Conejo serían volver a tirar para:

- a) En la Tabla **N-1**, el número de Zonas que tu bombardero puede volar bajo una pérdida de combustible o pérdida de aceite, si el resultado te deja corto como para llegar a Inglaterra.
- b) En la Tabla **V-1**, sacando 2 (Mira Norden), 4 o 6 (heridas en el Bombardero), o 10 (Controles de las Bombas) si el juego de Campaña se acaba y necesitas una victoria.
- c) En la Tabla **V-3**, sacando 5 o 10 (Puertas de la Bodega de Bombas) si el juego de Campaña se acaba y necesitas una victoria.

CONCLUSIÓN:

El B-17 es un juego engañoso. Por un lado, parece dejar poco al jugador siendo este un mero espectador. Sin embargo, como espero haber demostrado, hay un número sorprendente de opciones realmente que el jugador debe hacer en el curso de una misión. Estas opciones se basan en los matices y entendimiento de las desigualdades a las que te enfrentas, y con el tiempo, pueden influir en el resultado de las campañas. ¡Así, toma la iniciativa en estas opciones y adelante! ¡En Mayo los cielos están despejados, tu objetivo enfocado, y tus aterrizajes igualan en número a tus despegues!



Traducción de un artículo aparecido en el número especial de la revista "The Boardgamer"
Dedicado al B-17

Felipe Santamaría
Bilbao (España)
Enero 2005