








Guía de combate naval

INTRODUCCIÓN

La presente guía tiene como objetivo orientar al jugador sobre los principios básicos del combate naval en Port Royale 2. A través de una batalla simulada, repasaremos los aspectos que todo buen lobo de mar debe tener en cuenta antes de lanzarse al combate: los distintos tipos de navíos, sus puntos fuertes y sus debilidades; la munición empleada, sus clases y utilidades; la orientación de la nave; la fuerza y dirección del viento, el abordaje...

Por supuesto, tan sólo es un punto de partida. Convertirte en el dueño de los Mares del Caribe es cosa tuya.

BARCOS QUE COMPONEN MI FLOTA

1 navío de línea	1 Galeón de guerra	1 Corbeta militar	1 Fragata militar	1 bricbarca
				

BARCOS QUE COMPONEN LA FLOTA ENEMIGA

2 navíos de línea	2 Galeones de guerra	1 Carraca
		

Será una batalla de desgaste. El enemigo cuenta con una flota muy superior a la nuestra (5 naves pesadas contra 2 pesadas, 1 media y 2 ligeras). Nuestro objetivo será reducir el poder de fuego y la maniobrabilidad de la flota enemiga para anular esta ventaja.



Comenzaremos el combate con el navío de línea. Se trata de una nave muy poderosa, con una gran potencia de fuego y, dado el gran número de su tripulación, resistirá más tiempo sin temor de ser abordados por el enemigo.

Tras situar el navío de línea frente a nuestros adversarios, nuestra primera maniobra va a ser orientar la nave a favor del viento y largar una primera andanada sobre alguno de sus navíos de línea o mejor, a los dos.



La mejor maniobra posible es pasar entre dos navíos enemigos y hacer fuego con bolas de cañón pesadas de forma simultánea por babor y estribor.

Al pasar entre dos navíos, impedimos que puedan girar a tiempo para interceptarnos. Por otro lado, al estar la batalla recién iniciada, nuestra tripulación será todavía demasiado numerosa para que intenten abordarnos, con lo que podemos acercarnos sin miedo a las naves adversarias y al orientarnos a favor del viento sacamos partido a la velocidad máxima de la nave de línea, lo que nos permitirá buscar la posición más ventajosa en una rápida maniobra.

Tras este ataque inicial, la estrategia es clara:

1. **Continuar castigando el casco de las naves enemigas con bolas de cañón pesadas.** Escogeremos las bolas de cañón teniendo en cuenta que luchamos contra 5 naves muy tripuladas: para minimizar riesgos lo ideal será atacar con esta munición hasta hundir lo más rápido posible alguno de los navíos enemigos.



2. **Evitar que nos aborden.** Durante toda esta fase habrá que evitar ponerse a contraviento, puesto que el navío de línea es demasiado lento en estas condiciones y podríamos ser abordados por el enemigo.



Mientras tanto, es probable que las naves rivales utilicen metralla y palanquetas para mermar nuestra tripulación y maniobrabilidad. Para evitarlo, debemos buscar una posición cercana al límite de la zona de combate, de tal manera que cuando tengamos muy poca tripulación o nos hayan dañado demasiado los aparejos nuestro navío pueda escapar de la zona de batalla y podamos dar entrada a otra nave de refresco. En caso de que no sea posible escapar, es mejor dejarse abordar (o abordar nosotros) que dejarse hundir: Si ganamos la batalla, recuperaremos el barco.



El enemigo comienza la persecución sobre nuestra nave, que se encuentra seriamente dañada.



Para escapar del acoso, orientamos el navío hacia el límite de la zona de combate.



Nuestra nave logra escapar. Sin perder un segundo, hacemos uso de nuestro siguiente navío y caemos sobre el enemigo con un barco en perfecto estado y con la tripulación fresca. El perseguidor se convierte en presa.



Cuando nuestro barco haya sufrido daños de importancia y hayamos tenido que huir o lo hayan hundido, es el momento de sacar nuestro galeón de guerra (si nos han abordado, podemos sacar el galeón antes de que termine el abordaje).

La estrategia con este barco será la misma que con el navío de línea, con una salvedad... Ahora deberemos ir en contra del viento porque, tanto los navíos de línea enemigos como los galeones, no pueden mantener la misma velocidad que el galón con viento de proa. Tan sólo la Carraca enemiga será capaz de igualarla.



A estas alturas de la batalla, es posible que hayamos hundido o inutilizado al menos tres de sus naves. Las restantes también estarán afectadas por nuestros disparos; es el momento de aprovechar nuestras naves más pequeñas y ágiles y, tras retirar el galeón de guerra, es el turno de la fragata militar.

Se trata de una nave más pequeña que sus contrincantes, pero esto no impide que tenga una potencia de fuego equivalente y que además sea mucho más ágil. Realiza rápidas pasadas junto al enemigo y lanza cargas de palanquetas contra sus aparejos. En poco tiempo ambas naves tendrás su velamen seriamente dañado y su movilidad será casi nula. Aunque traten de huir no debe preocuparnos, sin sus velas no podrán ir muy lejos.

En este momento, armemos nuestra cañonería con metralla y con el objetivo de reducir su tripulación. Cuando ésta sea aproximadamente la mitad de la de nuestra fragata, será el momento de abordarles.



Si fuera necesario, podríamos lanzar un nuevo ataque utilizando la misma táctica con nuestra corbeta.



¿Y si las cosas se hubieran “torcido” al principio? ¿Y nuestro navío de línea y nuestro galeón de guerra sólo son capaces de hundir uno o dos barcos enemigos? Tampoco hubiese sido motivo de preocupación. Lo único que hubiésemos perdido sería nuestra capacidad de abordar sin complicaciones a los dos últimos navíos. Así, en lugar de usar palanquetas o metralla con la fragata militar, habríamos empleado bolas de cañón para hundir nuevos barcos enemigos. La gran maniobrabilidad de esta nave te permite castigar duramente al barcos enemigos de gran tonelaje y poca maniobrabilidad, como los navíos de línea. Este cambio en nuestra estrategia nos permitirá igualmente castigar la flota enemiga y reducirla a dos o tres barcos.

Nuestra corbeta militar, la más rápida de cuantas naves recorren el Caribe y una de las más ágiles, podrá hacer estragos con sus 32 cañones y no resultará muy difícil castigar al enemigo hasta dejarlo con un solo barco enemigo, muy dañado, frente a nuestra última nave: una bricbarca.



Esta pequeña nave puede parecer un contrincante sin ninguna opción contra una nave pesada, pero la realidad es que, a estas alturas de la batalla, el navío enemigo estará seriamente dañado y sin apoyo alguno. Los 16 cañones de la bricbarca tal vez sean pocos, pero la extremada maniobrabilidad de esta nave hace que podamos trazar círculos alrededor del enemigo castigando su cubierta con andanada tras andana de nuestras baterías. Sencillamente, el enemigo no tendrá ninguna oportunidad contra nosotros.