

# Manuales operativos de la 24 Flotilla Geweih Sección "Biblioteca"

## Manual de puesta a punto de la nave (instalación e inicio)



### **Autores:**

Leutnant zur see Piroclast, sin mando asignado  
Oberleutnant zur See Ductorroella, comandante del U 540  
Bootsmann Funken, comandante del U 772

### **Fuentes:**

Libreto instrucciones SHIII y Normas 24 Flotilla

**Prólogo:** realizado por el Bootsman Kamikaze Joe, sin mando asignado

**Objetivos:** Mediante este manual, se pretende que como comandante de la 24 Flotilla tengas unos conocimientos de los pasos que sigue tu nave desde que empieza a construirse en el astillero, hasta que se te entrega en comisión, y que debes hacer para tenerla perfectamente pertrechada para el combate. (\*)

(\*) la instalación del simulador SHIII y el inicio del mismo.



## Índice

1. PRÓLOGO: Realizado por el Bootsmann Kamikaze Joe
2. COMENZANDO
  - a. Requerimientos del sistema
  - b. Instalando Silent Hunter III
  - c. Instalación dual del Silent Hunter III
    - i. Elementos imprescindibles
    - ii. Pasos previos
    - iii. Instalación
    - iv. Funcionamiento del sistema
  - d. Desinstalando Silent Hunter III
  - e. Lanzando el juego
  - f. Mods Oficiales obligatorios y permitidos
3. MODOS DE JUEGO
  - a. Academia Naval
  - b. Modo Campaña
    - i. Modo Carrera
    - ii. Cronología de la Carrera
    - iii. Opciones de Carrera
    - iv. Menú de Campaña
    - v. Guardar Carrera
    - vi. Cargar Carrera
  - c. Misiones individuales
  - d. Multiplayer
    - i. Apertura de puertos para hacer de Host
  - e. Museo
  - f. Editor de Misiones



## 1.- PRÓLOGO

El comandante Santid me pide que haga una introducción a este manual, obra magistral de los comandantes Funken, Piroclast y Ductorrella.

¿Y que decir? la verdad es que no se si voy a ser capaz de transmitirlos en unas líneas toda la ilusión y el afán, las noches que les han dado las tantas, los cientos de e-mail intercambiados, los nervios, la frustración del que se sienta ante una pantalla en blanco.

Y todo eso ¿porqué? ¿Acaso son masocas? os preguntareis. No, resultan ser unas grandísimas personas, unos grandes tipos que han trabajado para el beneficio de esta colectividad que es la 24 flotilla, y además, lo han hecho de maravilla, cuando leáis este manual veréis que tengo razón.

Así que a título personal, me atrevo a pedirlos, que si alguna vez os los cruzáis a alguno por esos mares de la vida, no les dejéis marchar "en seco" porque han hecho un trabajo fantástico, y se lo merecen.

**Cmdte. Kamikaze Joe.**



## 2.- COMENZANDO LA INSTALACIÓN

En este apartado se explican los requisitos básicos para jugar a Silent Hunter III (SHIII). Es importante leer este apartado, ya que te puedes evitar errores en la instalación, así como incompatibilidades y otros problemas.

### 2. - Requisitos del Sistema

	Básicos	Recomendados
<b>Sistema Operativo</b>	Windows XP/2000	Windows XP/2000
<b>Procesador</b>	Pentium III 1.4 Ghz o AMD Athlon TM 1.4 Ghz o superior	Pentium IV 2.0 Ghz o AMD Athlon TM 2.0 Ghz o superior
<b>RAM</b>	512 Mb	1 Gb
<b>Tarjeta de vídeo</b>	64 Mb DirectX9*	128 Mb DirectX9*
<b>Tarjeta de sonido</b>	Tarjeta PCI compatible con DirectX9	
<b>Versión de DirectX</b>	DirectX9 o superior (incluido en el disco)	
<b>DVD-ROM</b>	4x DVD-ROM drive o superior (solo DVD-ROM)	
<b>Espacio disco duro</b>	2 Gb	

\*Tarjetas gráficas compatibles en el momento del lanzamiento: Las tarjetas NVIDIA â GeForce TM de las familias 3,4,FX o las tarjetas de la gama ATI â Radeon TM 8500/9000 o superiores.

Nota importante: Las tarjetas NVIDIA GeForce de la serie MX son incompatibles con el juego.

Para una lista actualizada de los chipsets compatibles con el juego, puedes consultar la sección FAQ en la página web: <http://support.ubi.com>



## 2.b - Instalación de Silent Hunter III

Para jugar a Silent Hunter III, primero tienes que instalar el juego en tu PC. Para instalarlo sigue los siguientes pasos:

-Introduce el DVD de Silent Hunter III en tu lector de DVD.

-Si tienes activada la opción de autoarranque espera que aparezca en la pantalla la ventana de inicio. Haz clic en Instalar (Install) y sigue todas las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

-Si tienes la opción de autoarranque desactivada tendrás que instalarlo manualmente:

En el menú Inicio de Windows ejecuta el explorador de Windows

Elige el icono del DVD de Silent Hunter III para ver los archivos del DVD.

Busca el archivo Setup.exe y haz doble clic para ejecutarlo.

Sigue las instrucciones que te aparezcan la pantalla.

## 2.c - Instalación dual de sh3

Como todos sabemos, cuando realizamos la instalación de SHIII, el programa se carga bien en la ubicación por defecto C:\Archivos de Programa\Ubisoft, bien en la ubicación que le hayamos indicado al programa de carga p.ej. D:\Ubisoft.

Una vez se ha instalado el programa, sólo tenemos una alternativa; utilizarlo como simulador personalizado y totalmente privado, donde instalaremos el GWX y el SpanishWolves, los mods que sean compatibles y cuantas mejoras creamos convenientes.

Es decir, este simulador personalizado no nos sirve de cara a realizar partidas SeeKrieg -tendientes a lograr ascensos-, participar en partidas Multiplayer, o en los torneos que periódicamente se publican.

Para ello, necesitaríamos de una segunda instalación del SHIII, de manera que podamos "hacerla oficial" con los mods permitidos y la configuración estipulada en las reglas.

Este problema se soluciona atendiendo a las pautas dictadas en el presente manual.

### 2.c.i - Elementos imprescindibles:

- 1.- SHIII original.
- 2.- Parche 1.4b
- 3.- Una de las siguientes configuraciones de hardware:
  - 3.1.- Dos discos duros.
  - 3.2.- Un disco duro particionado (para hacer unidades independientes).



### **2.c.ii - Pasos previos:**

Para realizar una instalación dual de SHIII, es más que recomendable partir de cero; esto implica:

- 1.- Desinstalar totalmente SHIII: Para ello, haremos lo siguiente Inicio - Todos los programas - Ubisoft - Silent Hunter III - Uninstall
- 2.- Nos aseguraremos de eliminar la carpeta Ubisoft localizada en C:\Archivos de programa.
- 3.- También eliminaremos la carpeta SH3 sita en C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos.

*NOTA: Aquellos que deseen conservar las carreras y misiones realizadas con anterioridad a la instalación dual, por favor, remitíos al Foro, pues allí se detalla dicho proceso en varios hilos.*

- 4.- Realizar una limpieza exhaustiva del registro de Windows tendente a eliminar cualquier traza del simulador, buscando aquellas ramas con entradas del tipo "Ubisoft"; "Silent"; "Hunter"; "SH3"; etc.

Una vez cumplimentados estos preliminares, reiniciaremos el sistema y ya estaremos preparados para realizar la instalación dual.

### **2.c.iii - Instalación:**

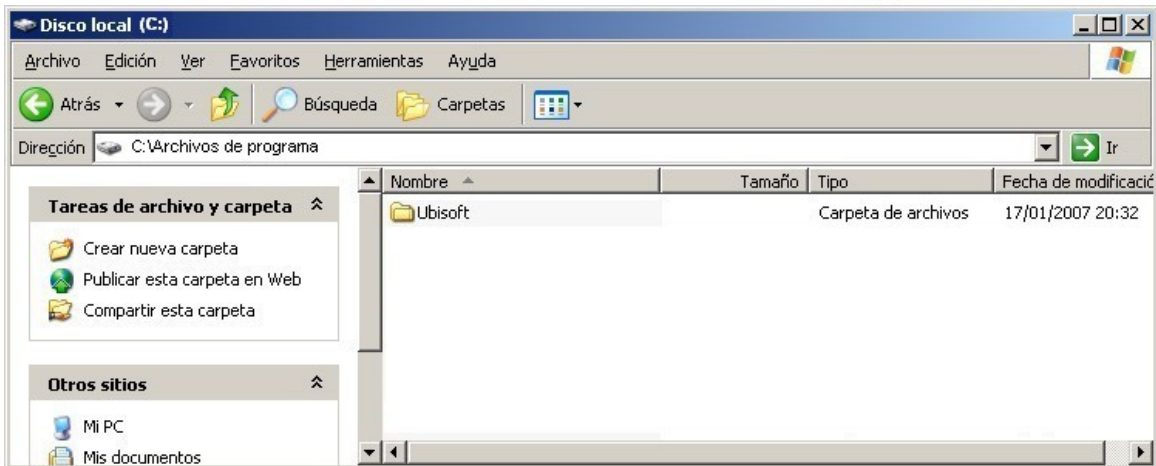
Instalaremos el simulador como siempre; esto es:

- SHIII
- Parche 1.4b

Todo ello teniendo presente que no debemos arrancar el simulador.

A partir de este momento, en nuestro equipo tenemos la denominada "Instalación básica de SHIII"; veamos sus componentes:

- 1.- Una carpeta denominada Ubisoft en la ruta C:\Archivos de programa, que contiene todo lo necesario para hacer funcionar el simulador.



A su vez, esa carpeta contiene otra denominada SilentHunterIII con todos los archivos y carpetas del simulador.

2.- Un acceso directo en el escritorio denominado "SH3", que hace referencia al ejecutable "SH3.exe" ubicado en C:\Archivos de programa\Ubisoft\SilentHunterIII. Una vez llegados a este punto, ejecutaremos una vez el simulador, a fin de crear una carpeta denominada SH3 en la siguiente ruta:

C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos\SH3

Hasta el momento, sólo tenemos el simulador en su versión básica. Ahora veremos la forma de hacer una segunda instalación de SHIII para utilizarla en privado; esto es, con nuestros añadidos, mods y expansiones.

Anteriormente, en la configuración de Hardware, decíamos que necesitábamos bien dos discos duros, bien una sola unidad particionada, a fin de tener dos unidades de disco. El siguiente proceso es idéntico en un caso u otro, por lo que continuaremos con la instalación.

El proceso de duplicación se basa en:

1. - Copiar íntegramente la carpeta Ubisoft situada en C:\Archivos de programa.
2. - Pegar dicha carpeta en la otra unidad de disco disponible p. ej. (D:\). Aquí lo haremos en el directorio raíz de D:\

El proceso de transferencia será más o menos dilatado dependiendo del tipo de unidades de disco (ATA ó SATA) y de si se trata o no de un disco particionado.

Una vez transferidos los datos, tendremos realizada la doble instalación; es decir, tendremos dos instalaciones básicas de SHIII, una en C:\ y otra en D:\



Como es normal, el funcionamiento de una u otra afecta directamente a la carpeta SH3 localizada en C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos\SH3 de tal forma que si arrancásemos el simulador desde la unidad C:\, escribiría en esta carpeta, y si lo hiciésemos desde la unidad D:\ también.

Para solventar este problema, finalizaremos las instalaciones realizando los siguientes pasos:

1. - Cambiamos el nombre del acceso directo SHIII inicial poniendo: "SHIII-SeeKrieg" ó "SHIII-Multis" (al gusto de cada uno).
2. - Seguidamente abrimos el Explorador de Windows y sacamos un acceso directo al escritorio del "SH3.exe" sito en D:\

Una vez hecho esto, volvemos al escritorio y cambiamos también el nombre al nuevo acceso directo para diferenciarlo del primero. Ver imagen:



Ahí tenemos los dos accesos directos:

- Silent Hunter SeeKrieg, que hace referencia a SH3.exe de C:\
- Silent Hunter III-GWX-SPA, que hace referencia a SH3.exe de D:\

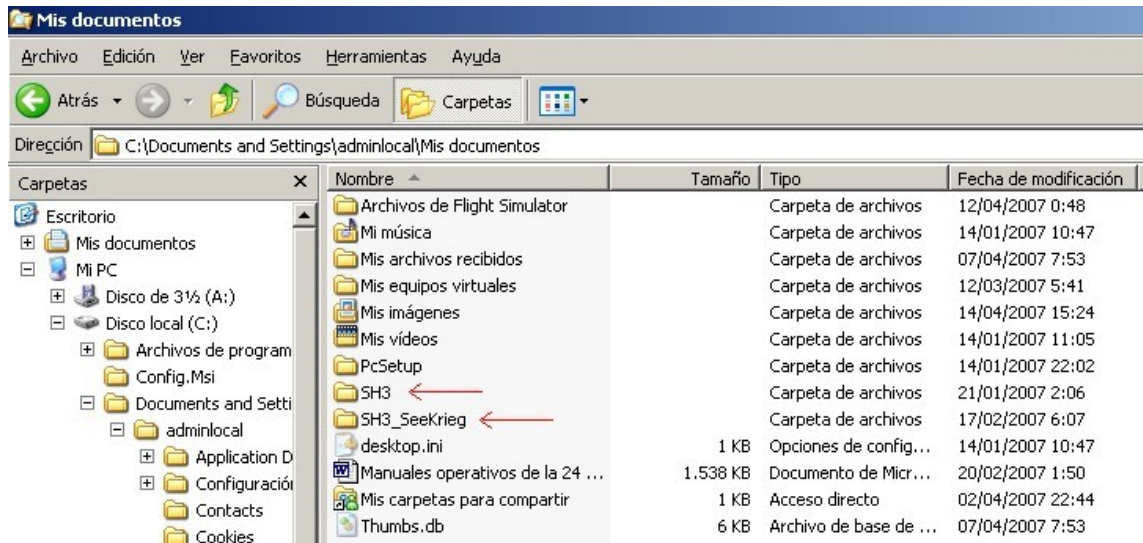
Ahora que hemos diferenciado las instalaciones, vayamos seguidamente al proceso consistente en diferenciar las carpetas "SH3", puesto que como se ha indicado anteriormente, el uso de una instalación u otra, incide directamente sobre esta carpeta.

Cambiaremos el nombre a la carpeta "SH3" ubicada en C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos, que pasará a ser "SH3\_SeeKrieg".

Acto seguido, arrancamos SHIII de D:\ (Haciendo uso del segundo acceso directo) y se creará en C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos\una nueva carpeta denominada "SH3".



Ver ejemplo:



En este momento habremos acabado la instalación dual. De vuestra parte queda decidir a qué dedicar cada una de ellas; a efectos del manual, la instalación de C:\ la vamos a dedicar a SeeKrieg y la instalación de D:\ a la instalación de GWX y SpaWolves, cuyos aspectos de carga no serán contemplados en este manual.

#### 2.c.iv - Funcionamiento del sistema:

Supongamos que partimos de la situación que hemos preparado para el manual, y que armamos en C:\ las SeeKriegs con sus añadidos oficiales y deseamos empezar.

Como en C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos tenemos SH3\_SeeKrieg y SH3, cambiamos el nombre de las dos carpetas; ahora SH3\_SeeKrieg pasa a ser SH3 y la carpeta SH3 (la del GWX) pasa a ser SH3\_GWX.

Así, al hacer doble clic en el primer acceso directo del escritorio, escribirá los resultados de las SeeKriegs y demás en la carpeta SH3.

Supongamos que al día siguiente deseamos retomar una carrera en activo del GWX. Hemos de tener en cuenta que GWX-SpaWolves está instalado en D:\; por lo que habremos de renombrar de nuevo las carpetas "SH3" de C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos.

Ahora se hace el cambio siguiente:

```
SH3 ---> SH3_SeeKrieg
SH3_GWX ---> SH3
```

Y hacemos uso del segundo acceso directo del escritorio para arrancar GWX.

Como se ha visto, todo consiste en saber de dónde arranca cada instalación y en tener claras las denominaciones de



las carpetas de C:\Documents and Settings\usuario\Mis documentos, acordándonos siempre del cambio previo de nombres de las carpetas y de utilizar el acceso directo adecuado.

Finalmente, señalar que, si disponemos de más unidades de disco, o más particiones, podremos tener cuantas instalaciones de SHIII que se nos ocurran; por ello resulta altamente recomendable guardar en algún sitio una copia de la carpeta "Ubisoft" correspondiente a la instalación básica.

## 2.d - Desinstalación de Silent Hunter III

Para desinstalar el juego realiza los siguientes pasos:

- Elige Desinstalar (Uninstall) del menú Inicio Silent Hunter
- Ves a Configuración y después a Panel de Control
- Elige Añadir/Quitar programas
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre Silent Hunter III para eliminarlo. Se eliminarán el juego y todos sus componentes a excepción de las partidas guardadas y otros registros y contraseñas que quedarán guardadas en la carpeta raíz del SHIII y en la carpeta "SH3" que se encuentra en la carpeta "Mis Documentos".

En ocasiones una nueva instalación del simulador produce errores que nos impiden instalar y utilizar el simulador. Unas veces el error se puede mostrar no reconociendo la versión instalada. Es entonces cuando interesa hacer una desinstalación completa del simulador. En este caso hemos de proceder a borrar todas las carpetas y registros de nuestras máquinas. Una vez desinstalado el simulador, eliminaremos del menú raíz de nuestros ordenadores la carpeta "Ubisoft" o la carpeta donde en su momento instalamos el simulador. En segundo lugar accederemos a la carpeta "Mis documentos" y eliminaremos la carpeta "SH3". En tercer lugar eliminaremos los registros. Para ello accedemos al registro mediante la ruta:

### Inicio<ejecutar

Al abrirse la ventana escribiremos en ella "regedit". Una vez abierta la ventana de registros accedemos a los de "LOCAL MACHINE" y posteriormente a "Software" y ahora si buscamos el registro relativo al simulador y lo borramos. Al finalizar esta operación, hemos eliminado todos los restos del simulador en nuestro ordenadores y una nueva instalación no debe crear ningún problema.



## 2.e - Lanzando el juego (Empezar a jugar)

Para jugar es indispensable que tengas el DVD del juego en tu lector de DVD. Hay varias formas de empezar a jugar. En el menú Inicio de Windows, elige Programas: Silent Hunter III: Silent Hunter III. Te aparecerá el vídeo de introducción, a continuación se accede a la pantalla del menú principal del juego, desde donde puedes acceder a todas las características del juego. Consulta el resto del manual para tener más información sobre las diferentes secciones que te aparecen en la pantalla del menú principal.

¡El inmenso océano azul te espera comandante!

## 2.f - Mods Oficiales: obligatorios y permitidos

Según el reglamento oficial de la 24 flotilla, existen unos mods que son de uso obligatorio para jugar las partidas oficiales. Estas partidas están desarrolladas por el Alto Mando de Campañas (AMC) y se denominan Campañas Seekrieg . Hay dos tipos de mods oficiales: Obligatorios y Permitidos. Los mods obligatorios son:

- Mods ajuste de realismo.
- Mod de cansancio de Mac
- Mod Subs Mal Tiempo

y mods permitidos son:

- Mod de visibilidad de Mac
- Mod de vulnerabilidad
- Mod Vacas Lecheras. Solo para partidas single

Encontrarás toda la información sobre estos mods en [Parches y modificaciones oficiales](#). Puedes descargarte todos estos mods en la sección de descargas de la 24 flotilla en el [apartado Campañas SEEKRIEG](#).

Estos mods se presentan como archivos comprimidos y dentro de ellos encontraremos un archivo de texto que nos explicará su instalación y su funcionamiento.



Es recomendable que su instalación se realice en el Gestor de Mods. La instalación del Gestor de Mods y su uso se trata en otro manual independiente de este, y que encontrarás en la sección "Biblioteca" de esta oficina.



### 3.- MODOS DE JUEGO

En Silent Hunter III hay diferentes opciones para jugar: Academia naval, Misiones individuales, Editor de Misiones, Modo campaña, Multiplayer y Museo.



#### 3.a - Academia Naval

Como su nombre indica, este modo de juego está pensado para que los futuros comandantes de submarino aprendan las nociones básicas de navegación, artillería naval, defensa antiaérea, ataque con torpedos y ataque a un convoy. Es fundamental que dediques todo el tiempo que necesites para dominar todos y cada uno de estos aspectos. Tu vida y la de tu tripulación dependen de ello.

Curso de navegación:

- Control de dirección del submarino.
- Control de velocidad del submarino.
- Controles de inmersión del submarino.

Curso de artillería naval:

- Tiro con cañón de cubierta (deck gun).
- Gestión de la munición del cañón de cubierta.

Curso de artillería de cañón antiaéreo:

- Tiro con cañón antiaéreo (flak gun).

Curso de torpedos:

- Uso del periscopio.
- Manejo de los tubos lanzatorpedos.
- Ataques con torpedo.



Curso de ataque a convoys:

- Posicionamiento en inmersión.
- Prioridad de blancos.
- Evitar detección.

Todas estas lecciones se realizan en las mejores condiciones posibles, es decir, con el mar liso y en calma, con buen tiempo y buena visibilidad. Lamentablemente para ti y para tu tripulación, cuando salgas a alta mar no siempre encontrarás esas condiciones meteorológicas tan favorables. Es por esta razón que es muy importante que aprendas todas estas técnicas de navegación, posicionamiento, ataque y defensa.

Cada tutorial se puede jugar como entrenamiento o como examen. Cada tutorial jugado como examen te darán una nota de aprobado o suspenso. Puedes jugarlos tantas veces como quieras, SHIII sólo guardará los mejores resultados que obtengas.

Nota: Si apruebas todos los tutoriales obtendrás reconocimiento extra cuando inicies el modo Carrera

### **3.b - Modo Campaña**

#### **3.b.i - Modo de carrera**

El modo de carrera (career) es quizás el más apasionante de los modos de juego del SHIII. Aquí tendrás que ir acumulando "méritos" por lograr objetivos y destruir unidades enemigas. Por cada objetivo cumplido irás obteniendo puntos que te permitirán obtener ascensos, medallas y mejoras en tu submarino, así como nuevos tipos de submarinos.

Tiene varias opciones de juego, puedes empezar en los diferentes años en que se desarrolló el conflicto, desde 1939 a 1945. Siempre terminará coincidiendo con el fin histórico del conflicto (1945).

Evidentemente el grado de dificultad aumenta a medida que nos vamos acercando a 1945. Como se ha dicho antes, los enemigos también tienen ingenieros que no paran de desarrollar artilugios para la lucha antisubmarina.

Al inicio de tu carrera, los submarinos estarán disponibles en sus versiones más básicas, pero a medida que vayas completando patrullas y aumentes tu puntuación como comandante podrás ir adquiriendo nuevos modelos, nuevas armas antiaéreas, nuevos torpedos y nuevos sistemas para tu submarino.

Nota: De la misma manera que obtienes puntuación por méritos realizando objetivos, también pierdes puntuación por deméritos al no cumplir los objetivos y órdenes



asignadas, o si hundes buques del eje o neutrales. Si tu puntuación es negativa, tu carrera como Comandante de Flotilla se puede acabar rápidamente.



### 3.b.ii - Cronología de la carrera

La cronología evolucionará desde el momento en que empieces una carrera. Aparte del tiempo que pases en alta mar, también pasarás cierto tiempo en la base. Entre cada patrulla pasarás como mínimo 15 días en la base.

Durante ese periodo de tiempo, realizarás actividades tales como reparaciones de la nave, cambios de submarino, modernizaciones de tu modelo de nave, adquisición de nuevas armas antiaéreas y de torpedos, adquisición de diferentes sistemas de detección (sonar, hidrófonos, radar, etc...) y un largo etcétera de novedades que se pueden incorporar a tu submarino.

Nota: Independientemente de la fecha en la que decidas empezar la campaña, siempre acabará en mayo de 1945.  
Opciones de carrera.

### 3.b.iii - Opciones de carrera

#### A - Comenzar una carrera

Las campañas tienen elementos aleatorios. Es prácticamente imposible encontrar dos campañas idénticas. Por este motivo, si alguna vez te encuentras en alta mar un "premio"



(acorazado, portaaviones o algún buque importante) no dudes en atacarlo. Posiblemente no tengas otra oportunidad de encontrarlo.

No obstante esta aleatoriedad, hay ciertos aspectos que se pueden personalizar ciertas cosas. En función del año de inicio y de la flotilla donde te asignes, podrás cambiar el tipo de submarino con el que comenzarás la campaña, el escenario de las operaciones, e incluso el grado de dificultad del juego. Piensa que a medida que la campaña se acerca a 1945, los enemigos están mejor preparados para la lucha antisubmarina.

Consejo: Cuidado con atacar a destructores, corbetas y buques de escolta, sobretodo en los últimos años de la guerra. Cuentan con sistemas de detección submarina muy eficaces y fácilmente puedes acabar con las sirenas. Muchas veces es mejor intentar pasar inadvertido y oculto que exponerse a ser hundido.

### B - Año de inicio

La campaña se puede empezar en cualquier año entre 1939 y 1943. Piensa que cuanto más tarde empieces la campaña más duro será el enemigo y por lo tanto el nivel de dificultad será mayor.

### C - Iniciar una flotilla (Starting a Flotilla)

Esta opción determina la base de operaciones y el tipo de submarino.

<b>Nombre:</b>	1ª Flotilla
<b>Base Naval:</b>	Wilhelmshaven/ Brest (a partir 1940)
<b>Año:</b>	<b>Tipo U-boat</b>
1939	Tipo IIA
1940	Tipo IID
1941	Tipo VIIB
1942	Tipo VIIC

<b>Nombre:</b>	2ª Flotilla
<b>Base Naval:</b>	Lorient
<b>Año:</b>	<b>Tipo U-boat</b>



1940	Tipo VIIB
1941	Tipo IXB
1942	Tipo IXC

<b>Nombre:</b>	7ª Flotilla
<b>Base Naval:</b>	Kiel / St. Nazaire (1940)
<b>Año:</b>	<b>Tipo U-boat</b>
1939	Tipo IIA
1940	Tipo IID
1941	Tipo VIIB
1942	Tipo VIIC
1943	IXC

<b>Nombre:</b>	10ª Flotilla
<b>Base Naval:</b>	Lorient
<b>Año:</b>	<b>Tipo U-boat</b>
1942	Tipo IXB
1943	Tipo IXC

<b>Nombre:</b>	11ª Flotilla
<b>Base Naval:</b>	Bergen
<b>Año:</b>	<b>Tipo U-boat</b>
1942	Tipo VIIC
1943	Tipo VIIC/41



<b>Nombre:</b>	29ª Flotilla
<b>Base Naval:</b>	La Spezia
<b>Año:</b>	<b>Tipo U-boat</b>
1941	Tipo VIIB
1942	Tipo VIIB
1943	Tipo VIIC

Estos tipos de U-Boote son los que te asignarán al comienzo de cada campaña, en función de la flotilla que elijas. Una vez empezada la campaña y a medida que adquieras más puntos por méritos, podrás conseguir mejoras técnicas en estos U-Boote y acceso a diferentes variantes de estos modelos de U-Boote.

Consulta el mapa que hay en el juego para saber exactamente dónde están ubicadas cada una de las bases navales.



### 3.b.iv - Menú de Campaña

Una vez iniciada una carrera y cada vez que acabes una patrulla, cuando regreses a tu base naval, tendrás acceso al menú principal de carrera (Main Career), donde podrás acceder a varias opciones según el modo de carrera.



### A - Opciones de submarinos (U-Boote options)

En este menú podrás acceder a:

- Nuevos tipos de submarinos
- Modernizaciones de las torres de tu submarino (conning towers)
- Diferentes tipos de cañones antiaéreos
- El arsenal de torpedos del submarino que llevas a bordo
- Acceso a versiones nuevas o actualizaciones de sistemas del submarino:
  - o Actualizaciones de motores
  - o Snorkel
  - o Baterías
  - o Hidrófonos
  - o Sónar
  - o Radar
  - o Aviso de radar
  - o Señuelos de sonar
- Insignias personalizadas de submarinos.

Cada modificación que realices en un U-Boote o cada cambio de submarino que realices te costará puntos de mérito. En el menú donde puedes realizar las modificaciones en tu U-Boote se indica también el coste en puntos de cada modificación. Rápidamente te darás cuenta que hay modificaciones "baratas" y otras de muy caras. Si no tienes los suficientes puntos no podrás acceder a ciertas mejoras en tu submarino.

Los puntos obtenidos en cada patrulla varían en función del rendimiento que hayas tenido. Es decir, del tipo de barcos que hundas, de la consecución de los objetivos de la patrulla, etc... .

Consulta este link para más información sobre la puntuación:

<http://www.communitymanuals.com/shiii/index.php?title=Renown>

La 24 Flotilla Geweih tiene un sistema de puntuación propio para las partidas oficiales. Puedes consultar en [la sección de puntuación para el SHIII del reglamento](#).

### B - Opciones de Barracon o Dotación (Barracks options)

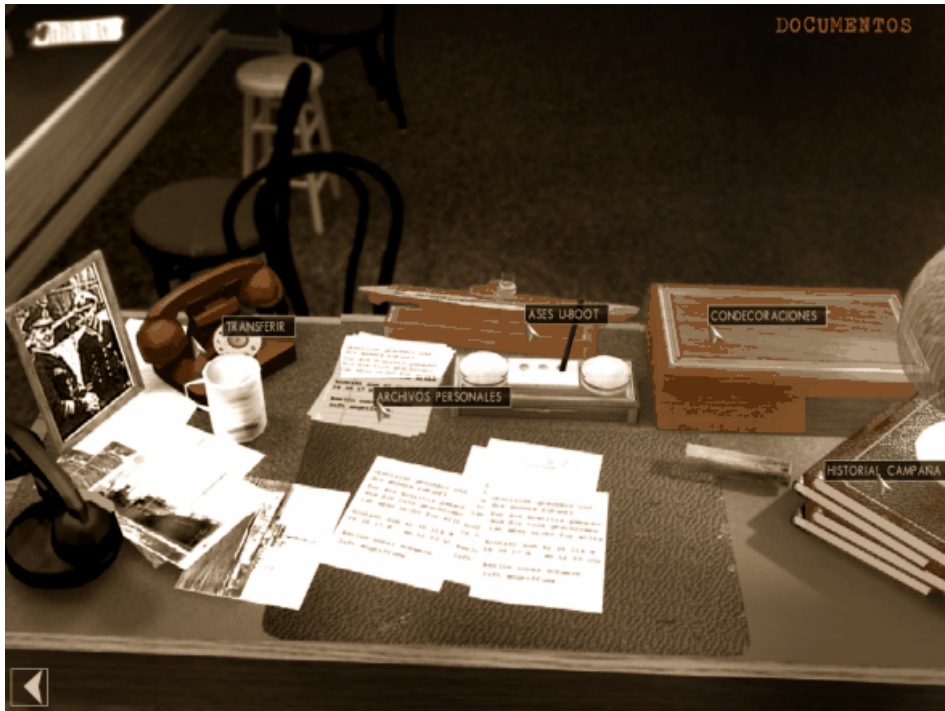
Este menú te permitirá:

- Reemplazar pérdidas de tripulación
- Incorporar más tripulación a la inicial
- Preacordar la tripulación en cualquier configuración
- Reclutar tripulación experimentada
- Otorgar condecoraciones y ascensos





- Otorgar especializaciones a tus oficiales y suboficiales



### C - Opciones de jugador o Documentos (Player options)

Este menú te permitirá:

- Analizar tu evolución en la carrera actual
- Analizar tu evolución patrulla a patrulla
- Ver tus reconocimientos
- Solicitar el traslado a una nueva flotilla
- Promocionar a tu tripulación
- Especializar a la tripulación
- Condecorar a la tripulación tras cada patrulla

De la misma manera que tú adquieres experiencia como comandante, tu tripulación también la obtiene. Cuando los diferentes miembros de tu tripulación hayan adquirido una cierta experiencia podrán optar a ascensos y condecoraciones, siempre y cuando en tus patrullas hayas obtenido éxitos remarcables.

Igualmente, tú también serás condecorado en función de tu veteranía y del rendimiento que obtengas en las diferentes patrullas.

Los ascensos y las condecoraciones influyen positivamente en la moral, la resistencia y el rendimiento de tu tropa. De esta manera, cuanto más experimentada sea tu tripulación será más eficiente y fuerte, y el rendimiento en alta mar mayor.

Puedes solicitar el traslado de flotilla siempre que



quieras. Se aceptará tu solicitud si has demostrado que eres un buen capitán de submarino.

### D - Opciones

Este menú te permitirá:

- Elegir la dificultad del juego (ajustes de realismo)
- Ajustar la configuración de vídeo en función de tu tarjeta gráfica
- Ajustar la configuración de sonido

Nota: Las misiones oficiales de la 24 Flotilla Geweih se juegan con unos ajustes de realismo concretos. Consulta este [link](#) para más información.

### 3.b.v - Guardar carreras (Career Saving)

El juego, por defecto, realiza dos guardados de cada patrulla, una antes de salir de patrulla y la segunda, al regreso a la base.

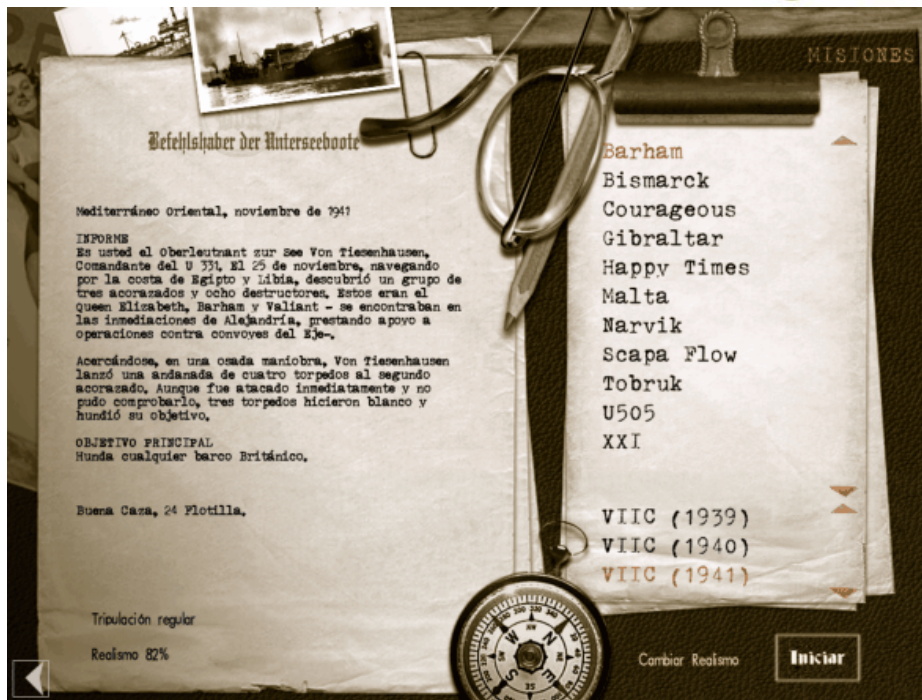
También puedes guardar la partida, siempre que lo desees, durante una patrulla empezada. Cada patrulla que guardes, se realizará con los ajustes del perfil en el que estés jugando.

Nota importante: Si comienzas una nueva carrera con un perfil creado anteriormente, perderás todas las partidas guardadas anteriormente con ese perfil.

### 3.b.vi - Cargar carreras (Career Loading)

Para cargar carreras guardadas, primero tienes que elegir el perfil de jugador con el que las has guardado. En el panel verás los datos más relevantes de la carrera guardada.

Nota importante: Dado que las carreras guardadas se graban por orden cronológico, si cargas una partida guardada en el inicio de la carrera, perderás todas las partidas guardadas con posterioridad y que hagan referencia a dicha carrera.



### 3.c - Misiones individuales

En este modo de juego se realizan misiones concretas, ya sean las que por defecto lleva incorporadas el propio juego, las que podrás encontrar en la sección de descargas de la 24 flotilla e incluso las que podrás crearte con el editor de misiones.

En algunas de estas misiones el juego empieza directamente en medio de la acción, por lo que será necesario que tengas una cierta experiencia a los mandos del submarino para realizarlas con éxito.

El menú de las misiones individuales consiste en dos partes principales:

La lista en la esquina superior derecha muestra las misiones disponibles.

En la parte izquierda de la pantalla se muestra una breve descripción de la misión seleccionada actualmente.

En algunas de las misiones puedes elegir tú el submarino, y el tipo de tripulación que vas a llevar en la misión. En otras misiones eso no es posible, y tienes que realizarla con el submarino y la tripulación asignada.

No todas las misiones tienen el mismo grado de dificultad. Las misiones que se realizan durante los primeros años de la guerra son, en general, más sencillas que las que se realizan en los años 1942-1945.

Piensa que los enemigos no duermen. Ellos también piensan y tienen ingenieros muy buenos que no paran de evolucionar los sistemas antisubmarinos.

Consejo: Aprovecha siempre la primera oportunidad que



tengas para atacar un objetivo. Quizás no tengas una segunda...

### 3.d - Modo Multijugador (Multiplayer)

Silent Hunter III es compatible con juego multijugador LAN de hasta ocho jugadores y juegos on line, en Ubi.com. En este modo de juego podrás participar en auténticas misiones de manada de lobos o "wolfpack" con otros comandantes.

Hay dos modos de juego disponibles: las misiones creadas y las misiones generadas.

Las misiones creadas son misiones concretas, ya sean misiones históricas (basadas en hechos verídicos), o totalmente imaginarias. Son misiones creadas con el Editor de Misiones.

Las misiones generadas se basan en datos de la campaña. El anfitrión de la partida, con el generador de misiones, podrá elegir datos concretos (fecha inicio, tipo de misión, experiencia de los enemigos, escolta aérea, posición de inicio de los submarinos, etc...).

En la sección de descargas de la 24 Flotilla, [Misiones de las campañas Seekrieg](#), encontrarás misiones creadas.

Si quieres encontrar la auténtica esencia de la lucha submarina es casi obligatorio jugar partidas en modo multijugador. Estas partidas se montan en Helga todos los días a partir de las 22:30 h. Encontrarás Helga en este [link](#).

Las partidas multiplayer que se juegan en nuestra Flotilla requieren tener nuestro submarino preparado para poder participar en ellas, cumpliendo todos los requisitos dictaminados por nuestro Alto Mando. Estos requisitos incluyen aspectos tales como: tener el juego original, el parche 1.4, los mods oficiales instalados, en algunas partidas los jugadores montan un servidor Team Speak(TS). Quizás el aspecto al que damos menos importancia, y que es imprescindible para poder jugar partidas multiplayer, es tener una cuenta en el servidor de Ubi.com.

Esto es una pequeña guía indicadora de cómo podéis crear una cuenta en el servidor de Ubi.com. En el menú principal de SHIII, en el apartado multijugador (multiplayer) encontrarás la posibilidad de jugar en Red Local o en Ubi.com.

Para jugar en Red Local sólo tienes que acceder y poner el nombre con que te darás a conocer a los demás Comandantes. Aparecerá un menú donde podrás ver todos los jugadores conectados en ese momento. También tendrás acceso a los diferentes juegos existentes o podrás crear tu propio juego.

Para jugar en Ubi.com, primero necesitas una cuenta. Lo



primero que tenéis que hacer es lanzar el juego. Una vez accedéis al menú principal vais a la opción multiplayer



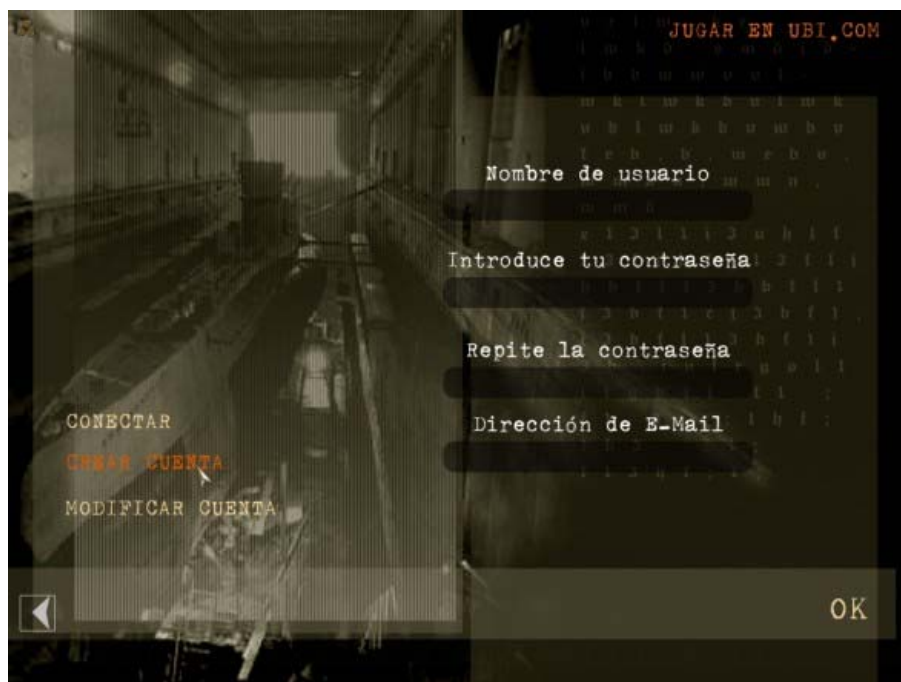
Hacéis click y entráis al siguiente menú. En él veréis que hay dos opciones: LAN GAME (Red Local) y PLAY ON UBI.COM (Jugar en UBI.COM), hacéis clic en PLAY ON UBI.COM , y accedéis al siguiente menú



En este menú elegid la opción create account (Crear cuenta)



Accederéis a un submenú donde se os pedirá que introduzcáis un nombre de usuario, una contraseña y una dirección de correo. Completarlo todo y aceptar. Vigilad que no todas las contraseñas sirven. Se requiere un mínimo de 6 caracteres y un máximo de 16



Si todo es correcto aparecerá la siguiente pantalla,



Hacéis clic en Yes o Sí. Automáticamente os conectaréis al servidor de UBI.com. Aceptáis y en el siguiente menú aparecerá un nuevo menú con las partidas montadas en ese momento. Ahora ya tenéis una cuenta en UBI.com. Elegid la partida que buscáis y clic en join game (Unirse a partida).



Anímate a participar en partidas multijugador, verás que son muy divertidas y a parte, se aprende mucho del resto de Comandantes.



### 3.d.i - Apertura de puertos para hacer de Host

Para poder hacer de Host en una partida multijugador será necesario tener un router en Monopuesto. El porque el router debe de estar en monopuesto parece ser que es cosa de UBI.

Una solución al problema, dado que en la actualidad los routers son en su mayoría Multipuertos, es abrir una serie de puertos que permiten la comunicación entre el servidor y los participantes.

El juego utiliza una serie de puertos para poder jugar y comunicarse a través de internet con el servidor de UBI y con los ordenadores del resto de participantes de la partida. Pues bien estos puertos deben esta "abiertos" para que dicha comunicación sea posible, en los routers configurados como multipuerto estos están cerrados o configurados inadecuadamente.

Los puertos a abrir y que deben de ser "orientados" a nuestro ordenador son los siguientes:

Los puertos 17997 a 18003 - que permiten partidas de hasta 8 participantes

El Puerto 667 - Que usa el servidor de UBI para determinar el PING

Los puertos 40000 a 42000 - Utilizados por el servidor de UBI.com

El Puerto 43500 - Utilizado por el servidor Ubi.com

Estos puertos se abrirán en los protocolos TCP y UDP. La forma de abrir estos puertos dependerá de la marca y modelo de cada Router.

### 3.e - Modo Museo

En este modo de juego te familiarizarás con los diferentes tipos de barcos, aviones y submarinos que aparecen en el juego.

Están ordenados alfabéticamente por países. En el menú de esté modo se ven las diferentes clases de naves de guerra, mercantes, aeronaves y submarinos que aporta cada país.

Verás que cada tipo de buque, submarino, avión, etc... se puede consultar en los diferentes años que duró la guerra.

De esta manera puedes ver la evolución que tuvieron a lo largo de la contienda. También se incluye una pequeña descripción de las características de cada tipo de buque, avión, mercante y submarino. Es bastante recomendable que dediques un cierto tiempo a navegar por el museo. Es importante que sepas reconocer los diferentes buques y aeronaves que tienen tus enemigos, así como los buques y aeronaves de tu país y sus aliados.



### 3.f - Editor de misiones

El editor de misiones es un ejecutable que viene junto con el juego SHIII que sirve para crear tus propias misiones, así como también para editar los datos de campaña para la campaña dinámica.

Te recomiendo que mires el Manual del Editor de Misiones de SHIII realizado por el Almirante Beltza, Comandante en Jefe de la 24 Flotilla y del U110. En él te explican cómo crear tus propias misiones. Lo encontrarás [aquí](#).

Puedes crear misiones single o multiplayer. Con un poco de paciencia y práctica puedes lograr crear misiones apasionantes, y poner a prueba tus dotes como navegante. En el DVD del juego se puede acceder a toda la documentación sobre el Editor de Misiones.