



HORIZON ISLANDS DEFENSE FORCES

HIDF



CAMPAÑA WARTAN



0.Preparativos

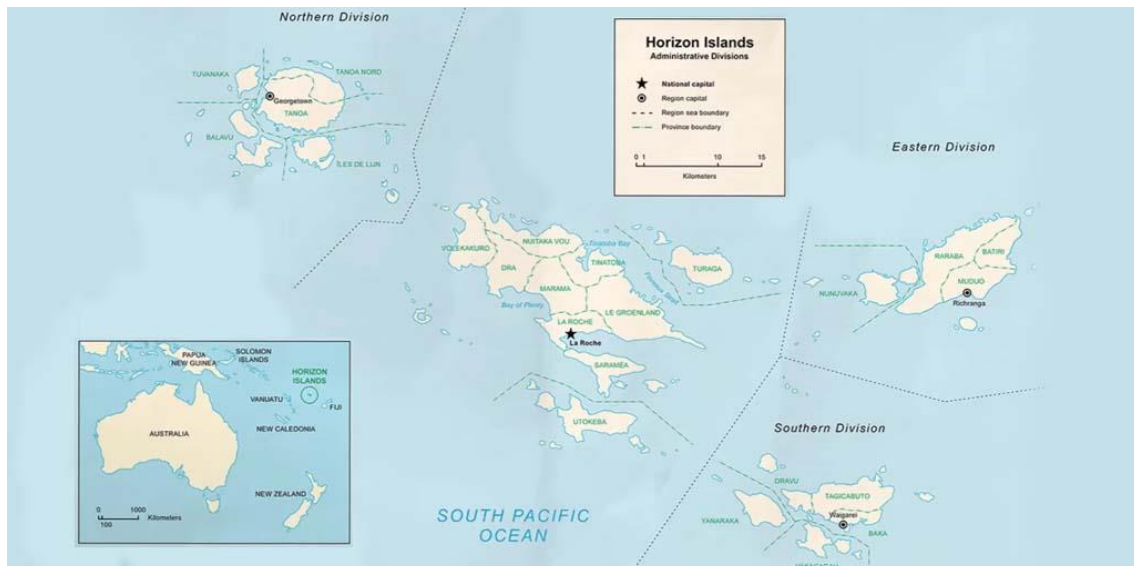
Se trata de una misión de carácter permanente. todo lo que hagamos tendrá consecuencia a lo largo de las diferentes sesiones en las que la juguemos.

El mando global deberá establecer el ORBAT para cada una de las sesiones, en base, sobre todo, a la asistencia de personal. (ej. con 10 jugadores lo más conveniente es jugar de operaciones especiales en lanchas, si cuento con 25 jugadores infantería mecanizada a bordo de M113 o Humvees). Podremos construir posiciones a lo largo del mapa, lo que harán que las zonas aseguradas no sean retomadas por el enemigo.

Se dispondrá de un crédito inicial de 5000 que a medida que construyamos, encarguemos vehículos y suministros irá descendiendo. Podremos reponer crédito a medida que completemos misiones.

1.Situación

Taoa es una pacífica isla al norte de Nueva Zelanda que forma parte del estado soberano de Horizon Islands y cuyo idioma oficial es el maorí, uno de los pocos reductos de esta etnia. Desde su independencia como colonia francesa en 1858 Taoa ha sido un pacífico paraíso natural en el Índico y cuyos ingresos principales derivaban en un 80% del turismo australiano y asiático.



A razón de las consecuencias derivadas del conflicto Ruso-Ucraniano en febrero de 2022 y el inicio de las hostilidades Chinas contra el estado de Taiwán en noviembre del mismo año, se ha producido una enorme desestabilización en el sudeste asiático y el mar de Filipinas. Esto ha provocado una disminución masiva del transporte humano y de mercancías afectando de forma particularmente acusada al estado de Horizon. Desde



enero del 2023 se calcula que el turismo de Tanoa se ha disminuido en un 95% y las importaciones de combustible, agua embotellada y alimentos han caído en un 68%. Esto ha producido una crisis humanitaria de proporciones aún no calculadas, marcada principalmente por la hambruna y la inmovilización de vehículos terrestres.

A raíz de la inestable situación económica en Tanoa y en el archipiélago Horizon se ha despertado un creciente sentimiento de rebelión sensacionalista liderada por Marama Mere, un sindicalista de la CNFO (Comisión Nacional de Familias Obreras). Mere lleva desde enero del presente año instigando a la población por medio de promesas de mejora difíciles de cumplir, poniendo a gran parte de la clase obrera y media de su parte. Las habilidades en política internacional de Mere le han permitido ganarse la simpatía de la Federación Rusa, que ha visto la oportunidad en la inestabilidad de Horizon de construir un estado títere al igual que en las regiones del Jarkov y el Dombás en Ucrania.



Foto: Marama Mere dando un discurso a la guerrilla del CNFO.

Lejos de mantenerse al margen la Federación Rusa da apoyo a las fuerzas de Mere con mentorización por parte de contratistas privados sin bandera, comandados por Dimitri Sokolov, exmiembro de los Spetznaz, anteriormente destacado en República Centroafricana.



Foto: Dimitri Sokolov y sus mercenarios formando a las tropas del CNFO.

Rusia ha financiado el material inicial para el inicio de un movimiento de liberación nacional por parte de la CNFO con Mere al frente, aportándoles material suficiente para que su movimiento haya triunfado en varios puntos de Tanoa, no así en otras islas del archipiélago. El movimiento de Mere ha sido capaz de ocupar casi un 70% de las posiciones estratégicas de Tanoa, entre las que se incluyen cuarteles, aeródromos, puertos y polvorines, proveyendo a la CNFO del material necesario para comenzar una expansión a gran escala al resto del territorio.



Foto: Marama Mere reunido con un magnate ruso en el puerto de Georgetown.

Como respuesta a la rebelión el ejército regular de Horizon, el HIDF (Horizon Islands Defense Force) ha establecido su base de operaciones en el noroeste de Tanoa, desde donde esperan poder iniciar una campaña frente a la CNFO, cuyo poder es cada día mayor. Debido a la falta de suministros, entre los que destaca la escasez de combustible, los medios de las tropas nacionales son muy limitados y su avance es lento. Como



respuesta a la influencia rusa, la OTAN ha mandado material obsoleto como refuerzo a la isla de Tanoa, para apoyar al gobierno democrático.

Briefing: Dunkan

2.Misión

El papel de nuestras unidades será, llevar a cabo los objetivos designados en el apartado tareas. La misión consistirá en la toma y control de todos los sectores. para completar cada objetivo debemos eliminar por completo la presencia enemiga en cada sector.

También debemos despejar las carreteras de minas y posiciones estáticas. Los enemigos se podrán ocultar en bosques o edificaciones, por lo que debemos ser bastante exquisitos en la limpieza de los mismos, sin obviar ningún área, por irrelevante que parezca.

3.Procedimiento

Iniciaremos los movimientos desde la base Tuvanaka. Procederemos sobre los objetivos de forma progresiva con el orden que considere el mando. Una vez completo cada objetivo el sector cambiará a color azul. Los sectores pueden ser retomadas por el enemigo así que es conveniente ordenar a las tropas regulares que hagan presencia en ellos. Al completar cada sector recibiremos 1500 créditos para logística, que podremos emplear para construir nuevas fortificaciones, reclutar unidades, municiones y nuevos vehículos.

Los objetivos 'Orangután', 'Silver Black Gorilla' y 'Parrot', al ser despejados comenzará la construcción automática de una base de operaciones tipo COP o FOB.





Foto: Objetivo 'Orangután' correspondiente a la localización COMS BRAVO.

Estas bases contarán con:

- Tienda médica e IA para curaciones.
- Fortificaciones en todo su perímetro.
- Un vehículo M1152 SICPS para acceso a tablets de comandante.
- Depósito de combustible.
- Zona de despliegue de vehículos y armas solicitados por tablet de comandante.
- Contenedor de reparación de vehículos.
- Contenedores de carga para almacenamiento de equipo

3.1 Objetivos

Poblaciones

Controla los poblados. La presencia enemiga es inferior que, en las ciudades, pero son vitales para el reclutamiento y fabricación de IEDs de la guerrilla.



En cada población puede haber un centro de reclutamiento o un taller de fabricación de IEDs como los que se muestran a continuación. Localícenlos y destrúyanlos, al hacerlo la afinidad de la población local se incrementará.





Ciudades

Controla todas las ciudades controladas por el enemigo. Se tratan de junglas urbanas con gran presencia enemiga.



Comunicaciones

Controla todos los repetidores de comunicaciones, la guerrilla ha bloqueado las comunicaciones del exterior y mantiene a la población aislada de la situación internacional con respecto al conflicto y son empleadas para difundir la propaganda del CNFO.





Estratégicos

Controla todas las instalaciones estratégicas que proveen al archipiélago de una capacidad, como pueden ser puertos, centrales eléctricas o aeródromos.



Reconstrucción de puentes

La guerrilla ha destruido todos los puentes, tanto los de hormigón como los de madera.



Debemos reconstruirlos, para ello emplearemos el contenedor de reconstrucción de estructuras, moviéndolo junto a los puentes y accionando la opción ACE para reconstruirlos. De esta forma mejoraremos nuestra imagen y garantiremos la movilidad de las patrullas aliadas por las carreteras.



HVT Marama Mere

Buscar y eliminar a Marama Mere.



Este se encuentra oculto en un escondite desde el que controla el movimiento de las tropas enemigas. Pueden identificarlo por sus numerosos lunares en la cara, y una gran cicatriz en la mejilla izquierda. Al igual que algunos miembros de su guerrilla usa el gorro típico de los agricultores del archipiélago. Para coordinar las operaciones usa una radio de origen ruso con auricular y antena.

HVT Dimitri Sokolov

Buscar y eliminar a Dimitri Sokolov.



Este se encuentra oculto en un escondite desde el que coordina la mentorización de las tropas del CNFO. Pueden identificarlo por sus gafas tipo Rayban y su brillante cuero cabelludo. Para coordinar su actividad emplea radios civiles y su escondite probablemente cuente con medios de transmisión de tecnología superior a la del CNFO.



4.Fuerza Hostil



Insurgentes de CNFO, con armas rusas y armas norteamericanas saqueadas de los arsenales del HIDF. Vehículos ligeros de ruedas (Jeep y Pickup) armados con cañones sin retroceso, ametralladoras ligeras y pesadas.

También cuentan con blindados ligeros de cadenas con armas de alto calibre tipo M113. Se ha observado que han adaptado algunos camiones rusos con piezas AAA ZU-23. En el asalto a los arsenales del HIDF se hicieron con algunos aparatos UH1H.

5.Soporte

Se contará con soporte de Combat Support 1X UH1H (CAS), 1X CH47 + 1X UH1H (TRANSPORTE) y 3X M119A2 (ARTILLERÍA 105mm), para las unidades que dispongan de radio de largo alcance (AN/PRC117).

6.Clima

Zona climática donde las lluvias monzónicas se asocian con grandes tormentas

- Invierno (enero y febrero)
- Verano (marzo a mayo)
- Monzón (junio a septiembre)
- Período posterior al monzón (octubre a diciembre)



7.Características

7.1 Persistencia

Es persistente

- Ai enemiga y amiga
- Edificios destruidos
- Hora y fecha
- SITREPS
- PATROLREPS
- Vehículos aliados (con inventario)
- Cajas y armas estáticas (con interacción empleando acción convertir en persistente)
- IEDs y campos de minas
- Objetos creados con ACE fortify

No es Persistente

- Cajas o elementos en carga de vehículos con ace
- Vehículos en carga ACE en otros vehículos.
- Posición del jugador, inventario y salud
- Marcadores.

7.2 Indicaciones y Recomendaciones

- Evitar aparcar los vehículos y cajas demasiado cerca unos de otros, al reiniciar pueden explotar.
- Para evitar explosiones por colisión al spawnear suministros y vehículos, el área correspondiente debe estar completamente despejada.
- Las tablets para solicitud de suministros, vehículos, gestión del servidor, control del tiempo y SITREPS/PATROLREPS, estarán disponibles en los vehículos M1152 SICPS y solo deben ser operadas por el comandante de la operación.





- Las embarcaciones, antes del guardado de la sesión, deben encontrarse en fondeo, separadas de la costa y de otras embarcaciones. En caso contrario al reiniciar la misión pueden explotar o colisionar tanto con otros objetos o con la propia tierra de la costa.

7.3 AI e instalaciones de servicio

- Se dispone de una AI en las tiendas médicas que cura a todo el personal en el interior interactuando. Cada base que despleguemos se dispondrá de una tienda de este tipo.
- Se dispone de un contenedor de reparaciones en base y en los COPS/FOBS que repara/reposta y municiona a todos los vehículos terrestres cercanos interactuando con ACE.
- Se dispone de una AI en la Base Aérea de Tuvanaka que repara/reposta y municiona a todos los vehículos aéreos en base interactuando.

7.4 Crédito

- Al completar cada tarea de sector se ganan 1500 créditos
- Al construir con fortify se gasta crédito
- Al solicitar cajas o vehículos se gasta crédito
- Se podrá consultar el crédito disponible en la tablet del puesto de mando.

7.5 ACE

- Sistema médico avanzado. Se puede aplicar cirugía y Splint en cualquier lugar.
- Los médicos disponen de desfibrilador.

8. ORBAT

El ORBAT está conformado por todas las unidades con las que se puede llevar la operación. El mando designado escogerá la cantidad necesaria en función de la asistencia al evento y el tipo de operación a llevar a cabo. Hay más slots de los que se pueden usar simultáneamente por lo que se establece el límite para esta misión en 55 slots.

Los slots según su tipo son los que se muestran a continuación:



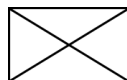
8.1 Infantería Regular

La infantería regular opera bajo el mando de ALPHA 1-1 y se divide en dos secciones de infantería. Cada una cuenta con dos pelotones que a su vez se dividen en dos escuadras.



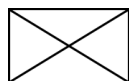
ALPHA 1-1

-Capitán de Compañía
-RTO
-FAC
-Médico



BRAVO 2-1

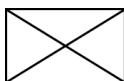
-Teniente Jefe de 1ª SC.
-RTO
-Ametrallador
-Asistente Ametrallador
-Médico



BRAVO 2-2

-Líder 1er Pelotón
-Médico
-Granadero
-Fusilero Autom. M249
-Asistente Fusil. Autom.

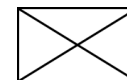
-Líder 2ª Escuadra
-Granadero
-Fusilero AT M136
-Fusilero
-Tirador designado



BRAVO 2-3

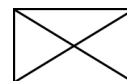
-Líder 2º Pelotón
-Médico
-Granadero
-Fusilero Autom. M249
-Asistente Fusil. Autom.

-Líder 2ª Escuadra
-Granadero
-Fusilero AT M136
-Fusilero
-Tirador designado



CHARLIE 3-1

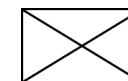
-Teniente Jefe de 2ª SC.
-RTO
-Ametrallador
-Asistente Ametrallador
-Médico



CHARLIE 3-2

-Líder 1er Pelotón
-Médico
-Granadero
-Fusilero Autom. M249
-Asistente Fusil. Autom.

-Líder 2ª Escuadra
-Granadero
-Fusilero AT M136
-Fusilero
-Tirador designado



CHARLIE 3-3

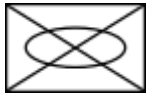
-Líder 2º Pelotón
-Médico
-Granadero
-Fusilero Autom. M249
-Asistente Fusil. Autom.

-Líder 2ª Escuadra
-Granadero
-Fusilero AT M136
-Fusilero
-Tirador designado



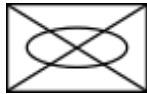
8.2 Medios mecanizados (Tripulaciones) y EOD

Los medios mecanizados y el equipo de EOD se podrán integrar en cualquier estructura cuando se requiera la desactivación de explosivos o el transporte mecanizado de tropas.



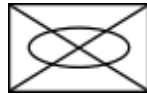
FOXTROT 5-1

- Comandante
- Conductor
- Artillero



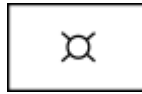
FOXTROT 5-1

- Comandante
- Conductor
- Artillero



FOXTROT 5-1

- Comandante
- Conductor
- Artillero



INDIA 6-1

- Líder EOD/Constructor
- EOD/Ingeniero Cosntr.
- EOD/Ingeniero Cosntr.

8.3 Operaciones especiales



DELTA 4-1

- Capitán Jefe destac.
- RTO
- FAC
- Médico
- Granadero



DELTA 4-2

- Teniente Jefe Equipo
- Médico
- Granadero
- Operador AML 249
- Experto en Explosivos



DELTA 4-3

- Teniente Jefe Equipo
- Médico
- Granadero
- Operador AML 249
- Experto en Explosivos



DELTA 4-4

- Teniente Jefe Equipo
- Médico
- Granadero
- Operador AML 249
- Experto en Explosivos



DELTA 4-5

- Observador/Tirador
- Tirador



8.4 Medios Aéreos (Alas fijas y rotatorias)



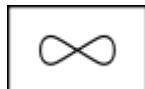
HOTEL 7-1

-Piloto
-Copiloto



HOTEL 7-1

-Piloto
-Copiloto



HOTEL 7-3

-Piloto
-Copiloto



9.Evento

Los eventos se llevarán a cabo en las fechas prefijadas con los grupos y usarán la siguiente colección de mods de workshop:

[Colección WARTAN SteamWorkshop](#)

La hora habitual de juego será las 22:30 de los viernes establecidos. Es conveniente estar en TeamSpeak a las 22:15 para coordinación.

Hay un canal con el nombre de cada grupo.

Al comenzar el evento se realizará un pequeño briefing dando a entender que todo el mundo ha leído el contexto de la misión del presente documento.

Al finalizar el evento los jugadores serán movidos al canal BRIEFING/DEBRIEFING para que por orden, los mandos comenten a modo de feedback y con la mejor intención sus sensaciones en el desarrollo de la misión.

Estará permitido

Datos de conexión

Servidor de ts: **server.squadalpa.es**

Servidor de juego: **server.squadalpa.es**

Puerto: **2302**

Password: **Wartan2022**