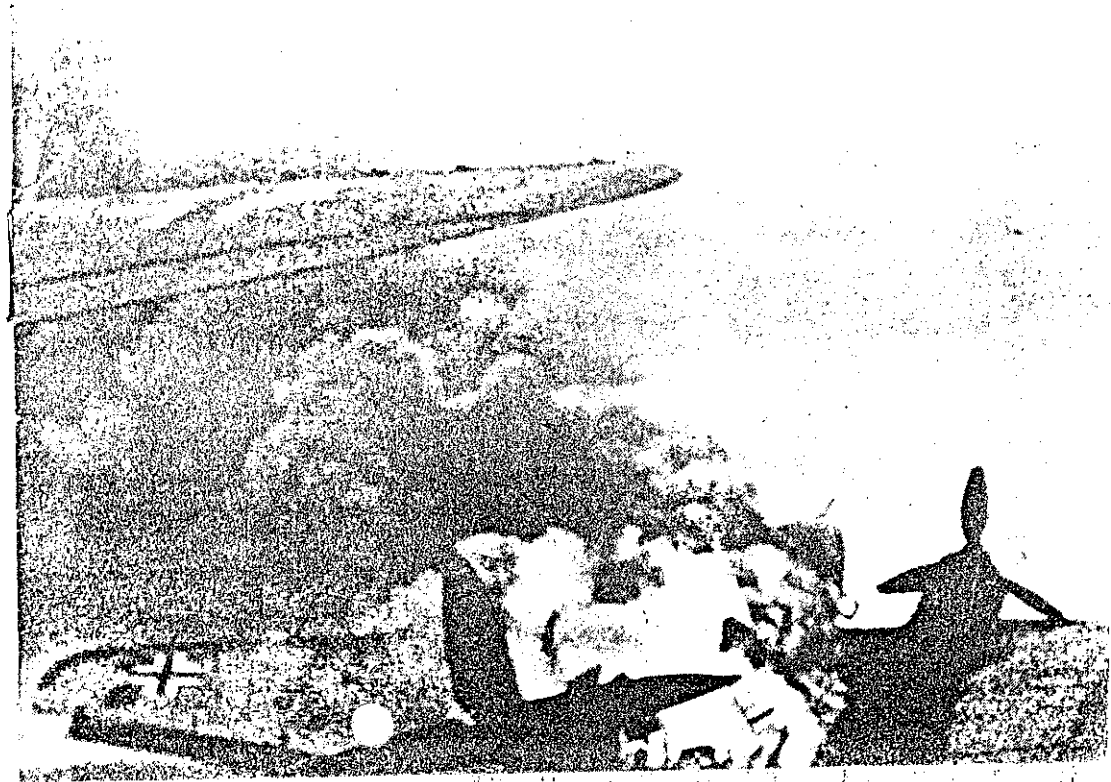


Their Finest Hour
Tarjeta de
Referencia
IBM PC o Tandy
Amiga
Atari (ST)

LUCASFILM
GAMES

ERBET



IBM PC o Tandy

Esta tarjeta de referencia incluye las instrucciones para jugar "Their Finest Hour: The Battle of Britain" en un ordenador IBM o Tandy.

En esta tarjeta aparece información sobre cómo:

- Cargar y poner en marcha el programa desde los discos floppy.
- Instalar y arrancar el juego en una unidad de disco duro.
- Instalar y arrancar el juego desde una unidad de disco duro.
- Cargar el Constructor de Misiones (Mission Builder).
- Volar en una rápida misión de entrenamiento (Comienzo Rápido).
- Salvar tus Registros de Combate en un disco floppy.
- Cómo aparecerán los colores descritos en el Manual si estás jugando en modo CGA.
- Utilizar la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio para sintonizar la radio de tu avión.

También se incluye una lista de los controles del teclado que podrás utilizar cuando vuelas en uno de los tres tipos de aviones que aparecen en "Their Finest Hour".

Sin embargo, antes de utilizar estas instrucciones te recomendamos que leas el fichero READ.ME para conocer las últimas actualizaciones del juego, del Constructor de Misiones (Mission Builder) o del manual. Para acceder a este fichero:

"Hitler sabe que tendrá que vencernos en esta isla o perderá la guerra".
Winston Churchill en un discurso pronunciado en la Cámara de los Comunes. 18 de Junio de 1940.

1. Inserta el disco de 5 1/4" etiquetado como "Disco 1" o el disco de 3.5" etiquetado como "Disco 1 y 2".
2. Teclea read.me
3. Pulsa la tecla Return.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Contenido del Paquete

El paquete de juego incluye:

- Manual del juego.
- Cuatro discos de 5 1/4".
- Tarjeta de Referencia.
- Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio.

Puesta en Marcha del Programa desde un Disco Floppy.

NOTA: Para reducir el tiempo de carga te recomendamos que instales el programa en una unidad de disco duro. Para instalar "Their Finest Hour" en una unidad de disco duro consulta la sección "Instalación en una Unidad de Disco Duro" que aparece en esta tarjeta de referencia.

Antes de cargar "Their Finest Hour", quita todos los programas que residan en tu RAM porque pueden interferir con el juego.

Como "Their Finest Hour" no está protegido contra escritura te recomendamos que hagas copias de seguridad de los discos de juego siguiendo las instrucciones que aparecen en tu Manual del Sistema DOS.

El programa viene en cuatro discos floppy de 5 1/4" etiquetados como "Disco 1", "Disco 2", "Disco 3" y "Disco 4" o dos discos floppy de 3.5" etiquetados como "Disco 1 y 2" y "Disco 3 y 4". Si tienes una unidad de 3.5" y el programa te pide que introduzcas el "Disco 1" o "Disco 2", inserta el "Disco 1 y 2". Si el programa te pide que introduzcas el "Disco 3" o "Disco 4", inserta el "Disco 3 y 4".

Cuando aparezca A> inserta el disco de 5 1/4" etiquetado como "Disco 1" o el disco de 3.5" etiquetado como "Disco 1 y 2" en la unidad A. Después teclea:

bob

y pulsa RETURN.

Instalación en una unidad de Disco Duro

El programa puede ser fácilmente transferido desde los discos floppy a tu unidad de disco duro. Primero, carga tu ordenador, inserta el "Disco 1" o "Disco 1 y 2" en la unidad A y teclea:

a:

después pulsa RETURN. Tu ordenador responderá con el mensaje "A>". Entonces teclea la palabra:

install

seguido por un espacio, el nombre de tu unidad de disco duro, dos puntos y RETURN. Por ejemplo, si tu unidad de disco duro es "C", teclea:

install c:

y pulsa RETURN. De esta manera se creará automáticamente un directorio etiquetado como "BOB1940" en la unidad C.

Para poner en marcha el programa desde una Unidad de Disco Duro

Para poner en marcha el juego una vez que el programa haya sido instalado en tu unidad de disco duro, primero colócate sobre el mensaje de tu disco duro. Si el disco es "C", teclea:

c:

y pulsa RETURN. Después accede al directorio BOB1940 tecleando:

cd bob1940

y pulsa RETURN. Después teclea:

bob

y pulsa RETURN.

Opciones de Comienzo

Al empezar una partida el ordenador te pedirá que introduzcas el nombre de la tarjeta de gráficos que vayas a

"Mujeres de Inglaterra, dadnos vuestros objetos de aluminio. Los necesitamos y los necesitamos ahora mismo. Convertiremos vuestras ollas y sartenes en Spitfires y Hurricanes".
Lord Beaverbrook, Ministro de Producción Aérea.

*"Estoy contenta de que
hayamos sido
bombardeados. Me hace
sentir que puedo mirar de
frente al East End de
Londres".*

La Reina Elizabeth, después de
que el Palacio de Buckingham
fuera bombardeado el 8 de
Septiembre de 1940.

utilizar. Puedes saltarte esta pantalla añadiendo un espacio y la letra apropiada después de teclear "bob". Por ejemplo, para empezar directamente en el modo EGA, teclea:

bob e
y pulsa RETURN.

Además hay tres ajustes que puedes utilizar para cambiar la cantidad de detalles del terreno que aparecen en el juego. Si juegas en un ordenador como el PC o XT, el juego funcionará más lentamente si aparecen muchos detalles del terreno. En ordenadores más rápidos, como un AT u otro con un 386, la visualización de gran cantidad de detalles del terreno no ralentizará el juego.

• Para cambiar los ajustes por defecto de los detalles del terreno, inicia el juego tecleando:

bob
seguido por un espacio, la letra del modo gráfico, otro espacio y uno de estos números:

0 (cantidad mínima de detalles del terreno)

1 (cantidad moderada de detalles del terreno)

2 (cantidad máxima de detalles del terreno)

Puedes cambiar estos ajustes en cualquier momento de la partida pulsando Alt-G.

INSTRUCCIONES DE CARGA: MISSION BUILDER (CONSTRUCTOR DE MISIONES)

"Mission Builder" es una utilidad independiente del programa de juego y deberá ser puesta en marcha con un procedimiento especial.

Si estás jugando "Their Finest Hour" desde una unidad de disco duro, deberás acceder al directorio BOB1940 para poder utilizar el Constructor de Misiones tecleando:

cd bob1940

Desde el directorio teclea:

mb

y pulsa RETURN. Indica entonces el modo gráfico que estás utilizando.

Si juegas desde discos floppy, ante el aviso A, inserta el "Disco 4" o "Disco 3 y 4" en la unidad A y teclea:

mb

después pulsa RETURN. Selecciona el modo gráfico a partir de la lista que aparece en pantalla.

Para continuar, consulta "Utilización del Constructor de Misiones" que aparece en el Apéndice del Manual.

COMIENZO RAPIDO

Sigue las instrucciones que aparecen a continuación si quieres utilizar "Their Finest Hour" para participar en un vuelo de entrenamiento.

- Carga y arranca el programa como se describe en las Instrucciones de Carga.

- Aparecerá la pantalla de título y después el Menú Principal con una lista de opciones rodeadas por un dibujo de la Batalla de Inglaterra. Utiliza el controlador del juego para mover la flecha sobre la opción FLY TRAINING FLIGHT. Después pulsa el botón del controlador.

- Entonces aparecerá el menú de Selección del Avión. Mueve la flecha sobre el SPITFIRE y pulsa el botón del controlador.

- Verás un menú con una lista de Vuelos de Entrenamiento. Mueve la flecha sobre el primero, etiquetado como 1 y pulsa el botón del controlador.

- Accederás a un Resumen de Vuelo que incluye un gran mapa del Sur de Inglaterra, el Canal Inglés y la Europa Continental. Además, en la parte inferior de la pantalla verás una fila de botones. Mueve la flecha al botón que se encuentra en la parte inferior de la pantalla etiquetado como GO FLIGHT y pulsa el botón de tu controlador.

- Te encontrarás volando en un Spitfire sobre las frías aguas del Canal de Inglaterra. Además, verás varios cazas BF 109 de la Luftwaffe volando a tu alrededor pero no te preocupes porque no te dispararán. Tu avión tiene munición y combustible ilimitado y no puede estrellarse. Si quieres hacer una pausa en el juego pulsa:

alt-q

El objetivo de tu misión es destruir a todos los cazas enemigos que aparezcan en pantalla. Para más información sobre cómo volar en un caza y utilizar su armamento consulta el manual del juego, sección "Controles del Piloto de un Caza Monoplaza" del apartado "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

Para terminar una misión pulsa Q. Tu vuelo será evaluado y después volverás al Menú Principal. Si quieres abandonar la misión también puedes pulsar ESC y volver a DOS.

Para más información consulta "Instrucciones de la Misión: Pre-Vuelo".

SALVAR REGISTROS DE COMBATE EN UN DISCO FLOPPY

Si tu programa funciona desde discos floppy y deseas salvar los registros de combate de los pilotos y tripulaciones que hayas creado, antes de empezar a jugar formatea un disco en blanco. Después, en distintos momentos a través del juego, el programa te pedirá que insertes el disco de Registros de Combate.

Si juegas desde una unidad de disco duro, tus Registros de Combate serán automáticamente salvados en el directorio BOB1940.

"Al principio parecía imposible creer que estos eran combates a muerte y no simples simulaciones. Producía un extraño y raro sentimiento de emoción ver cada uno de sus movimientos. Daban vueltas mientras disparaban sus armas, resplandecían por los rayos del sol, caían en picado, volvían a subir, a virar y finalmente se lanzaban contra su oponente hasta que uno de ellos era derribado en una nube de humo y llamas. Frecuentemente se podía ver cómo un brillante paracaídas salía del avión antes de que éste se estrellara contra el suelo. Era horrible pero producía una macabra fascinación difícil de resistir".

Frances Faviell,
descripción de combates
aéreos sobre el Sur de
Inglaterra

TARJETA DE COLOR CGA

Si utilizas una tarjeta de gráficos CGA, los colores que aparecerán en tu pantalla serán diferentes de los que se describen en este manual. Esto es especialmente importante cuando vuelas en un bombardero de tamaño medio. Los colores de las luces del indicador del arma del bombardero de tamaño medio te indican desde donde están atacando los enemigos y te da el estatus de las posiciones que ocupan tus armas.

La siguiente tabla puede ser utilizada como referencia si juegas una partida en este modo.

Color Descrito en el Manual	Color CGA Que aparece en la pantalla
Negro	Negro
Amarillo	Blanco
Azul	Azul y Negro
Rojo	Magenta
Verde	Azul Claro

REFERENCIA DEL TECLADO

Las siguientes teclas son un resumen de los controles utilizados en "Their Finest Hour". Para una descripción más detallada de los controles de la cabina del piloto de cada uno de los tres tipos de aviones que aparecen en el juego (cazas monoplasas, cazas biplazas, bombarderos en picado y bombarderos de tamaño medio) consulta el capítulo "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

Controles del juego:

Tecla	Función
	Pausa en la partida; pulsa cualquier otra tecla para continuar.
	Encender/apagar los sonidos del juego.
	Encender/apagar los sonidos del motor.
	Número de versión del juego.
	Ajuste del joystick.
	Para cambiar el número de detalles del terreno. Usalo para acelerar el juego si funciona muy lento.
	Para salir del juego. (Regresa al sistema operativo).

Controles del armamento:

Tecla	Función
Botón izq. del ratón o SPACE	Disparar hacia delante (cazas) o ametralladoras en posición artillero (todos los demás aviones).
Botón derecho del ratón o tecla punto (.)	Disparar cañón de 20 mm. (sólo en el Bf 109 y Bf 110).
Botones izq. y dcho. del ratón o RETURN	Lanzar bombas (excepto los cazas).

Te permite cambiar entre los ajustes de cargas de bombas (sólo en los bombarderos en picado y en los bombarderos de tamaño medio).

Dispara automáticamente las ametralladoras en la posición del artillero.

Controles de la cabina del piloto

Tecla	Función
	Mayor aceleración (no es necesario pulsar la tecla Shift).
	Menor aceleración.
	Subir y bajar el tren de aterrizaje (excepto en el JU 87 Stuka).
	Subir y Bajar los alerones (flaps).
	Extender y Retraer los frenos en picado (sólo en JU 87 y JU 88).
	Encender/apagar la cámara replay.
	Revisión de la Película de Combate, para ver una repetición de tu jugada desde diferentes puntos de vista.
	Radio: Mapa de Vuelo.
	Encender el piloto automático.
	Para que tú y tu tripulación, si existe, podáis saltar del avión y lanzaros en paracaídas a una posición más segura.
	Terminar misión. Pasa a la evaluación post-vuelo.

Controles de la vista

Tecla	Función
	Vista hacia delante.
	Vista derecha
	Vista izquierda
	Vista directa hacia abajo
	Explorar vista
	Vista posterior (cazas monoplasas) o pasas a la posición del artillero que va en la parte de atrás (cazas biplazas y bombarderos de tipo medio).

Cambio a diferentes posiciones

	Te coloca en la posición del artillero (excepto los cazas).
	Te coloca en la posición del bombardero (sólo en bombarderos de tamaño medio).
	Te coloca en la posición del piloto (excepto en los cazas monoplasas).
	Cambio entre las posiciones del piloto y artillero (excepto en los cazas monoplasas).

Cambio a las diferentes posiciones que puede ocupar el artillero (sólo en los bombarderos de tamaño medio)

	Artillero en la nariz del avión.
	Artillero en la zona derecha del fuselaje (excepto JU 88).
	Artillero en la zona izquierda del fuselaje (excepto JU 88).
	Artillero en la panza del avión (fuselaje inferior, dirigido hacia atrás).
	Artillero situado en la zona dorsal (fuselaje superior, dirigido hacia atrás).

SINTONIZACION DE TU RADIO CON LA RUEDA DE CODIGOS DE FRECUENCIAS DE RADIO

Dentro de la caja del juego encontrarás una rueda con varias insignias de unidades alemanas alrededor. Esta es la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio. Utilízala para sintonizar la frecuencia de la radio de tu avión y poder recibir información vital sobre las posiciones que ocupan los aviones enemigos. Esta información aparecerá sobre la pantalla Radio/Mapa de Vuelo y además recibirás datos extra sobre el número, tipo de aviones enemigos, su altitud y rumbo. Si no sintonizas apropiadamente tu radio no podrás recibir ningún informe sobre el enemigo lo que dificultará en gran parte tus posibilidades de éxito en la misión.

Al comienzo de la misión te encontrarás en la cabina del piloto del avión seleccionado. Sintoniza la radio de la cabina si la luz que está junto a ésta no está encendida. En pantalla también aparecerán mensajes para que sintonices tu radio. Pulsa M para pasar a la pantalla de Radio/Mapa de Vuelo, desde donde podrás sintonizar tu radio.

Cuando te encuentres en la pantalla de Radio/Mapa de Vuelo utiliza tu controlador para mover la flecha al botón etiquetado como TUNE RADIO, situado en la parte inferior de la pantalla. Después pulsa el botón del controlador. Verás entonces la insignia de la unidad y el nombre del aeródromo en una columna que se encuentra a la derecha de la pantalla.

Mueve la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio hasta que la muesca se alinee con la insignia de la unidad que corresponde a la insignia que aparece en pantalla. Mira la rueda interior de la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio y busca el nombre del aeródromo que corresponde al nombre del aeródromo que aparece en pantalla. Junto al nombre del aeródromo que aparece en la rueda verás una ventana con tres números coloreados. Estos tres números representan tu frecuencia de radio correcta.

Utiliza el ratón para mover la flecha sobre los iconos de flecha arriba y abajo que se encuentran en la zona inferior derecha de la pantalla. Pulsa el botón del controlador sobre estos iconos para seleccionar el número correcto. Después, mueve la flecha a la pantalla de color y pulsa el botón del controlador para seleccionar el color correcto. Comprueba que los tres números coloreados que aparecen sobre la ventana se corresponden con los que acabas de seleccionar sobre la pantalla.

Cuando tu radio esté correctamente sintonizada, mueve la flecha a la caja marcada como CONTINUE y pulsa el botón del controlador para seguir volando.

Para más información sobre la radio, consulta la sección Mapa/Radio de Vuelo del capítulo "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

Esta tarjeta de referencia incluye las instrucciones para jugar "Their Finest Hour: The Battle of Britain" en un ordenador Amiga 500, 1000 ó 2000. Además encontrarás "Instrucciones de la Misión" adicionales para que disfrutes aún más del juego. En esta tarjeta aparece información sobre cómo:

- Cargar y poner en marcha el programa desde los discos floppy.

- Instalar el juego en una unidad de disco duro.
- Salvar tus Registros de Combate en un disco floppy.
- Cargar el Constructor de Misiones (Mission Builder).
- Volar en una rápida misión de entrenamiento (Comienzo

Rápido).

- Utilizar la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio para sintonizar la radio de tu avión.

También se incluye una lista de los controles del teclado que puedes utilizar cuando vuelas en uno de los tres tipos de aviones que aparecen en "Their Finest Hour".

Sin embargo, antes de utilizar estas instrucciones te recomendamos que leas el fichero READ.ME incluido en el Disco 1 para conocer las últimas actualizaciones del juego, del Constructor de Misiones (Mission Builder) o del manual. Para acceder a este fichero:

1. Inserta el Disco 1 en la unidad de disco.
2. Tecllea read.me
3. Pulsa la tecla Return.

Controles del Juego

"Their Finest Hour" puedes ser controlado vía teclado, joystick o ratón.

Requisitos de Memoria

Cuanto más espacio libre de memoria tengas en tu ordenador mayor será el número de características que podrás utilizar. Puedes jugar en un ordenador de 512K, pero entonces no disfrutarás de los efectos sonoros y de ciertas mejoras gráficas. Además, si utilizas un ordenador con 512K de memoria sólo podrás arrancar el juego desde los discos floppy, no pudiendo utilizar el disco duro. Los efectos sonoros, las mejoras gráficas y la posibilidad de poner en marcha el juego desde el disco duro son características que se encuentran disponibles solamente en ordenadores con 1MB de memoria o más.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Contenidos del Paquete

El paquete de juego incluye:

- Manual del juego
- Dos discos de 3.5 pulgadas etiquetados como Disco 1 y Disco 2.

Amiga

- Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio
- Tarjeta de Referencia

Puesta en Marcha del Programa desde un Disco Floppy.

NOTA: Si arrancas el juego desde una unidad de disco duro, se reducirá el tiempo de carga y jugarás más tranquilamente. Para instalar el programa en una unidad de disco duro consulta la sección "Instalación en una Unidad de Disco Duro" que aparece en esta tarjeta de referencia.

Como "Their Finest Hour" no está protegido contra copia te recomendamos que hagas copias de seguridad de los dos discos de juego siguiendo las instrucciones que aparecen en tu Manual Amiga. Si utilizas la función Duplicar desde el Disco de Trabajo (Workbench), deberás cambiar el nombre del Disco 1 a "bob1" y el del Disco 2 a "bob2".

Si tu ordenador Amiga no está conectado:

1. Enciende el ordenador.
2. Cuando aparezca el icono de Disco de Trabajo, inserta el disco 1 en la unidad DF0.
3. Sigue las instrucciones de pantalla para introducir el Disco 2.

Si tu ordenador ya está funcionando:

1. Saca el Disco de la unidad.
2. Inserta el Disco 1 en la unidad DF0.
3. Pulsa simultáneamente las teclas Amiga y Ctrl.
4. Sigue las instrucciones de pantalla para introducir el Disco 2.

INSTALACION EN UNA UNIDAD DE DISCO DURO

Para instalar "Their Finest Hour" en una unidad de disco duro:

1. A partir del CLI, teclea cd, espacio y el nombre de tu disco duro. Por ejemplo, si arrancas desde una unidad de disco duro llamada "DH0" tendrás que teclear cd DH0:
2. Pulsa Return.
3. Teclea makedir bob1940 y pulsa Return.
4. Teclea cd bob1940 y pulsa Return.
5. Inserta el Disco 1 en cualquier unidad.
6. Teclea copy bob1 bob1940 ALL QUIET y pulsa Return.
7. Inserta el Disco 2 en cualquier unidad.
8. Teclea copy bob2 bob1940 ALL QUIET y pulsa Return.

Ahora, el juego está instalado en el disco duro.

Si vas a poner en marcha el juego desde el Disco Duro

puedes arrancar el programa desde el CLI o desde el Disco de Trabajo.

Para arrancar el programa desde el Disco de Trabajo:

1. Pulsa sobre el icono de disco duro que incluye el directorio "bob1940".
2. Cuando se abra la ventana, pulsa sobre la carpeta llamada "bob1940".
3. Cuando se abra la carpeta, pulsa sobre el icono llamado "bob".

El programa se pondrá en marcha.

Para arrancar el programa desde el CLI:

1. Accede al mensaje del CLI y teclea cd, espacio, el nombre de tu unidad de disco duro y dos puntos.
2. Pulsa Return.
3. Teclea cd bob 1940 y pulsa Return. Esto te llevará al directorio que incluye el juego.
4. Teclea bob y pulsa Return.

El programa se pondrá en marcha.

SALVAR REGISTROS DE COMBATE EN UNA UNIDAD DE DISCO DURO

Formatea un disco floppy antes de poner en marcha el programa si estás cargando el juego desde discos floppy y si deseas salvar los registros del piloto y de la tripulación, las Misiones Hechas a Medida, las Misiones de Campaña y los replays de películas de combate. El disco deberá ser llamado "bobdata". A medida que avanza la partida, el programa te pedirá varias veces que insertes el disco de datos.

Si cargas el programa desde una unidad de disco duro, tus Registros de Combate serán automáticamente salvados en el directorio "bob1940".

Formatear un Disco desde el Disco de Trabajo (Workbench).

Para formatear un disco desde el Disco de Trabajo:

1. Inserta un disco en blanco en cualquier unidad.
2. Selecciona el icono de disco.
3. Selecciona la opción Inicializar (Initialize) desde el menú del disco.
4. Selecciona "Rename" (Renombrar) desde el menú Workbench cuando el disco haya sido inicializado.
5. Utiliza las teclas cursor y la tecla Delete para borrar la palabra "Empty" (Vacío).
6. Teclea bobdata y pulsa Return.

El disco de datos está preparado para ser utilizado.

Formatear un disco desde el CLI

Para formatear un disco desde el CLI:

1. Inserta un disco en blanco en cualquier unidad.
2. Teclea **format drive**, el nombre de tu unidad, dos puntos, la palabra **name** y después **bobdata**.

Por ejemplo, si estás formateando un disco en la unidad dfl, teclea:

format drive dfl: name bobdata

Cuando teclees comprueba que incluyes los espacios correctos.

3. Pulsa **Return**.

El disco de datos está preparado para ser utilizado.

INSTRUCCIONES DE CARGA: MISSION BUILDER (CONSTRUCTOR DE MISIONES)

"Mission Builder" es una utilidad independiente del programa de juego y deberá ser puesta en marcha con un procedimiento especial.

Si has instalado "Their Finest Hour" en una unidad de disco duro, podrás acceder a la opción "Mission Builder" desde el Disco de Trabajo o desde el CLI.

Para acceder a "Mission Builder" desde el Disco de Trabajo pulsa sobre el icono llamado "mb" que se encuentra en la carpeta "bob1940".

Para acceder a "Mission Builder" desde el CLI, deberás acceder primero al directorio "bob1940".

1. Teclea **cd bob1940** y pulsa **Return**.
2. Teclea **mb** y pulsa **Return**.

"Mission Builder" será activado.

Si juegas desde discos floppy, sigue el procedimiento descrito debajo de la sección "Puesta en Marcha del Programa desde una unidad de Disco Floppy", pero inserta el Disco 2 cuando aparezca el icono de Disco de Trabajo.

Para más información sobre cómo utilizar la opción "Mission Builder", consulta la sección "Utilización del Constructor de Misiones (Mission Builder)" que se encuentra en el Apéndice del Manual de instrucciones.

COMIENZO RAPIDO

Sigue las instrucciones que aparecen a continuación si quieres utilizar "Their Finest Hour" para participar en un vuelo de entrenamiento.

1. Carga y arranca el programa como se describe en las Instrucciones de Carga. Aparecerá la pantalla de título y después el Menú Principal.

2. Selecciona la opción **FLY TRAINING FLIGHT**

(VUELO DE ENTRENAMIENTO) del menú principal pulsando sobre ella.

Aparecerá el menú de Selección del Avión.

3. Pulsa sobre **SPITFIRE**.

Aparecerá un menú de vuelos de entrenamiento con el Spitfire.

4. Pulsa sobre **SPITFIRE 2**.

Accederás a un Resumen de Vuelo que incluye un gran mapa del Sur de Inglaterra, el Canal Inglés y la Europa Continental. Además, en la parte inferior de la pantalla verás una fila de botones.

5. Pulsa sobre el botón **GO FLIGHT**.

Te encontrarás volando en un Spitfire sobre las frías aguas del Canal de Inglaterra. Además verás varios cazas Bf 109 de la Luftwaffe volando a tu alrededor, pero no te preocupes porque no te dispararán. Tu avión tiene munición y combustible ilimitado y no puede estrellarse.

El objetivo de tu misión es destruir a todos los cazas enemigos que aparezcan en pantalla. Para más información sobre cómo volar en un caza y utilizar su armamento consulta el manual del juego, sección "Controles del Piloto de un Caza Monoplaza" del apartado "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

Si quieres hacer una pausa en la partida pulsa **Alt-P**. Para terminar una misión pulsa **Q**. Tu vuelo será evaluado y después volverás al Menú Principal. Si quieres abandonar la misión también puedes pulsar **ESC**.

Para más información consulta "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

REFERENCIA DEL TECLADO

Las siguientes teclas son un resumen de los controles utilizados en "Their Finest Hour". Para una descripción más detallada de los controles de la cabina del piloto de cada uno de los tres tipos de aviones que aparecen en el juego (cazas monoplazas, cazas biplazas, bombarderos en picado y bombarderos de tamaño medio) consulta el capítulo "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

Controles del juego:

Tecla	Función
	Pausa en la partida. Pulsa cualquier otra tecla para continuar.
	Encender/apagar los sonidos del juego.
	Encender/apagar los sonidos del motor.
	Número de versión del juego.

-   Para cambiar el número de detalles del terreno de cualquiera de los emplazamientos. Utilízalo para acelerar el juego si funciona lentamente.
-  Para salir del juego. (Si juegas desde una unidad de disco duro, saldrás del programa. Si juegas desde los discos floppy deberás recargar el sistema).

Controles del armamento:

Tecla	Función
Botón izq. del ratón o SPACE BAR	Disparar hacia delante (cazas) o ametralladoras en del ratón o posición artillero (todos los demás aviones).
Botón derecho del ratón o tecla punto (.)	Disparar cañón de 20 mm. (sólo en el BF 109 y BF 110).
Botones izdo. y dcho. del ratón o RETURN	Lanzar bombas (excepto los cazas).
Botón del joystick	Disparar ametralladoras o cañones (ver "X" a continuación).
	Para que el botón del joystick cambie entre ametralladoras y cañones (sólo en el BF 109 y BF 110).
	Te permite cambiar entre los ajustes de cargas de bombas (sólo en los bombarderos en picado y en los bombarderos de tamaño medio).
	Dispara automáticamente las ametralladoras en la posición del artillero.

Controles de la cabina del piloto

Tecla	Función
	Mayor aceleración (no es necesario pulsar la tecla Shift).
	Menor aceleración.
	Subir y bajar el tren de aterrizaje (excepto en el JU 87 Stuka).
	Subir y Bajar los alerones (flaps).
	Extender y Retraer los frenos en picado (sólo en JU 87 y JU 88).
	Encender/apagar la cámara replay.
	Revisión de la Película de Combate. Para ver una repetición de la jugada desde diferentes puntos de vista.

Radio/ Mapa de Vuelo.

Encender el piloto automático.

Cambia entre tiempo acelerado y normal.

Te da la posición de tu avión.

Para que tú y tu tripulación, si existe, podáis saltar del avión y lanzaros en paracaídas a una posición más segura.

Terminar misión. Pasas a la evaluación post-vuelo.

Controles de la vista

Tecla	Función
	Vista hacia delante.
	Vista derecha.
	Vista izquierda.
	Vista directa hacia abajo.
	Explorar vista.

Cambio a diferentes posiciones

Tecla	Función
	Te coloca en la posición del artillero (excepto cazas).
	Te coloca en la posición del bombardero (sólo en bombarderos de tamaño medio).
	Te coloca en la posición del piloto (excepto cazas).
	Cambio entre las posiciones de piloto y artillero (excepto cazas).

Cambio a las diferentes posiciones que puede ocupar el artillero (sólo en los bombarderos de tamaño medio)

Tecla	Función
	Artillero en la nariz del avión.
	Artillero en la zona derecha del fuselaje (excepto JU 88).
	Artillero en la zona izquierda del fuselaje (excepto JU 88).



Artillero en la panza del avión (fuselaje inferior, dirigido hacia atrás).

Artillero en la zona dorsal (fuselaje superior, dirigido hacia atrás).

SINTONIZACION DE TU RADIO CON LA RUEDA DE CODIGOS DE FRECUENCIAS DE RADIO

Dentro de la caja del juego encontrarás una rueda con varias insignias de unidades Alemanas alrededor. Esta es la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio. Utilízala para sintonizar la frecuencia de la radio de tu avión y poder recibir información vital sobre las posiciones que ocupan los aviones enemigos. Esta información aparecerá sobre la pantalla Radio: Mapa de Vuelo y además recibirás datos extra sobre el número, tipo de aviones enemigos, su altitud y su rumbo. Si no sintonizas apropiadamente tu radio no podrás recibir ningún informe sobre el enemigo lo que dificultará en gran parte tus posibilidades de éxito en la misión.

Al comienzo de la misión te encontrarás en la cabina del piloto del avión seleccionado. Sintoniza la radio de la cabina si la luz que está junto a ésta no está encendida. En pantalla también aparecerán mensajes para que sintonices tu radio. Pulsa M para pasar a la pantalla de Radio/Mapa de Vuelo desde donde podrás sintonizar tu radio.

Cuando te encuentres en la pantalla de Radio: Mapa de Vuelo:

1. Pulsa sobre el botón "Tune Radio" (Sintonizar Radio) que se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

A la derecha de la pantalla aparecerá la insignia de la unidad y el nombre del aeródromo.

2. Mueve la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio hasta que la muesca se alinee con la insignia de la unidad que corresponde a la insignia que aparece en pantalla.

3. Mira la rueda interior de la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio y busca el nombre del aeródromo que corresponde al nombre del aeródromo que aparece en pantalla.

Junto al nombre del aeródromo que aparece en la rueda verás una ventana con tres números coloreados. Estos tres números representan tu frecuencia de radio correcta.

4. Pulsa sobre los iconos de flecha arriba y abajo que aparecen en pantalla para seleccionar los números correctos.

5. Pulsa sobre la imagen de color que aparece en pantalla para seleccionar los colores correctos de cada número.

Asegúrate que los tres números coloreados de la ventana corresponden con los que has seleccionado en la pantalla.

6. Pulsa sobre "Done" cuando hayas terminado de sintonizar tu frecuencia de radio.

Si la radio está correctamente sintonizada, se iluminará la luz que se encuentra junto a la pantalla de frecuencias situada en la parte superior.

7. Pulsa sobre "Continue" para seguir volando.

Esta tarjeta de referencia incluye las instrucciones para jugar "Their Finest Hour: The Battle of Britain" en un ordenador Atari 520, 1040 o Mega ST. Además encontrarás "Instrucciones de la Misión" adicionales para que disfrutes aun más del juego.

En esta tarjeta aparece información sobre cómo:

• Cargar y poner en marcha el programa desde los discos floppy.

• Instalar el juego en una unidad de disco duro.

• Salvar tus Registros de Combate en un disco floppy.

• Cargar el Constructor de Misiones (Mission Builder).

• Volar en una rápida misión de entrenamiento (Comienzo Rápido).

• Utilizar la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio para sintonizar la radio de tu avión.

También se incluye una lista de los controles del teclado que puedes utilizar cuando vuelas en uno de los tres tipos de aviones que aparecen en "Their Finest Hour".

Controles del Juego

"Their Finest Hour" puedes ser controlado vía teclado, joystick o ratón. Conecta el joystick en el puerto 1.

Requisitos de Memoria

Cuanto más espacio libre de memoria tengas en tu ordenador mayor será el número de características que podrás utilizar. Puedes jugar en un ordenador de 512K pero entonces no disfrutarás de los efectos sonoros y de ciertas mejoras gráficas. Además, si utilizas un ordenador con 512K de memoria sólo podrás arrancar el juego desde los discos floppy, no pudiendo utilizar el disco duro. Los efectos sonoros, las mejoras gráficas y la posibilidad de poner en marcha el juego desde el disco duro son características que se encuentran disponibles solamente en ordenadores con 1MB de memoria o más.

Contenidos del Paquete

El paquete de juego incluye:

• Manual del juego.

• Cuatro discos de 3.5 pulgadas etiquetados como Disco 1, Disco 2, Disco 3 y Disco 4.

• Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio.

• Tarjera de Referencia.

Puesta en Marcha del Programa desde un Disco Floppy.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cargando el programa desde floppy

NOTA: Si arrancas el juego desde una unidad de disco

Atari (ST)

duro se reducirá el tiempo de carga y jugarás más tranquilamente. Para instalar el programa en una unidad de disco duro consulta la sección "Instalación en una Unidad de Disco Duro" que aparece en esta tarjeta de referencia.

Como "Their Finest Hour" no está protegido contra copia te recomendamos que hagas copias de seguridad de los dos discos de juego siguiendo las instrucciones que aparecen en tu Manual de Atari ST.

Si tu ordenador Atari no está conectado:

1. Enciende el ordenador.
2. Cuando aparezca el Desktop, inserta el disco 1 en la unidad A.
3. Pincha dos veces con el ratón en el icono de la unidad A.
4. Sigue las instrucciones de pantalla para introducir el Disco 2, 3 y 4.

INSTALACION EN UNA UNIDAD DE DISCO DURO

Para instalar "Their Finest Hour" en una unidad de disco duro:

1. A partir del Desktop, crea una nueva carpeta en tu disco duro llamada "BOB1940".
2. Sin abrir esta carpeta, inserta el disco 1 en la unidad A.
3. Mueve el icono del drive A sobre esta carpeta.
4. Cuando termine de copiar, saca el disco 1 e introduce los demás repitiendo la misma operación.

Ahora, el juego está instalado en el disco duro.

Para poner en marcha el programa desde una Unidad de Disco Duro.

Si vas a poner en marcha el juego desde el Disco Duro, abre la carpeta "BOB1940" y pincha dos veces sobre el icono llamado "BOB.PRГ".

Si vas a poner en marcha el juego desde floppy, abre el icono del drive A y pincha dos veces sobre el icono llamado "BOB.PRГ".

SALVAR REGISTROS DE COMBATE EN UNA UNIDAD DE DISCO DURO

Formatea un disco floppy antes de poner en marcha el programa si estás cargando el juego desde discos floppy y si deseas salvar los registros del piloto y de la tripulación, las Misiones Hechas a Medida, las Misiones de Campaña y los replays de películas de combate. A medida que avanza la partida el programa te pedirá varias veces que insertes el disco de datos.

Si cargas el programa desde una unidad de disco duro, tus Registros de Combate serán automáticamente salvados en el directorio "bob1940".

Para formatear un disco desde el Disco de Trabajo:

1. Una vez en el Desktop, inserta un disco en blanco en la unidad A.
2. Selecciona el icono de disco.
3. Selecciona la opción **FORMAT** (Formatear) del menú abatible cuya cabecera es **FILE**.
4. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

El disco de datos está preparado para ser utilizado.

INSTRUCCIONES DE CARGA: MISSION BUILDER (CONSTRUCTOR DE MISIONES)

"Mission Builder" es una utilidad independiente del programa de juego y deberá ser puesta en marcha con un procedimiento especial.

Si has instalado "Their Finest Hour" en una unidad de disco duro:

1. Pulsa dos veces sobre la carpeta llamada "BOB1940".
2. Pulsa dos veces sobre el icono llamado "MB.PRГ".

Si estás utilizando el programa desde floppies.

1. Inserta el Disco 1 en el drive A.
2. Pulsa dos veces sobre el icono del disco.
3. Pulsa dos veces sobre el icono "MB.PRГ".

Para más información sobre cómo utilizar la opción "Mission Builder", consulta la sección "Utilización del Constructor de Misiones (Mission Builder)" que se encuentra en el Apéndice del Manual de instrucciones.

COMIENZO RAPIDO

Sigue las instrucciones que aparecen a continuación si quieres utilizar "Their Finest Hour" para participar en un vuelo de entrenamiento.

1. Carga y arranca el programa como se describe en las Instrucciones de Carga. Aparecerá la pantalla de título y después el Menú Principal.

2. Selecciona la opción **FLY TRAINING FLIGHT** (**VUELO DE ENTRENAMIENTO**) del menú principal pulsando sobre ella.

Aparecerá el menú de Selección del Avión.

3. Pulsa sobre **SPITFIRE**.

Aparecerá un menú de vuelos de entrenamiento con el Spitfire.

4. Pulsa sobre **SPITFIRE 1**.

Accederás a un Resumen de Vuelo que incluye un gran mapa del Sur de Inglaterra, el Canal Inglés y la Europa Continental. Además, en la parte inferior de la pantalla verás una fila de botones.

5. Pulsa sobre el botón **O FLIGHT**.

Te encontrarás volando en un Spitfire sobre las frías aguas del Canal de Inglaterra. Además, verás varios cazas Bf 109 de la Luftwaffe volando a tu alrededor, pero no te preocupes porque no te dispararán. Tu avión tiene munición y combustible ilimitado y no puede estrellarse.

El objetivo de tu misión es destruir a todos los cazas enemigos que aparezcan en pantalla. Para más información sobre cómo volar en un caza y utilizar su armamento consulta el manual del juego, sección "Controles del Piloto de un Caza Monoplaza" del apartado "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

Si quieres hacer una pausa en la partida pulsa Alt-P. Para terminar una misión pulsa Q. Tu vuelo será evaluado y después volverás al Menú Principal. Si quieres abandonar la misión también puedes pulsar Esc.

Para más información consulta "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

REFERENCIA DEL TECLADO

Las siguientes teclas son un resumen de los controles utilizados en "Their Finest Hour". Para una descripción más detallada de los controles de la cabina del piloto de cada uno de los tres tipos de aviones que aparecen en el juego (cazas monoplazas, cazas biplazas, bombarderos en picado y bombarderos de tamaño medio) consulta el capítulo "Instrucciones de la Misión: Vuelo".

CONTROLES DEL JUEGO:

Tecla	Función
 	Pausa en la partida. Pulsa cualquier otra tecla para continuar.
 	Encender/apagar los sonidos del juego.
 	Encender/apagar los sonidos del motor.
 	Número de versión del juego
 	Para cambiar el número de detalles del terreno de cualquiera de los emplazamientos. Utilízalo para acelerar el juego si funciona lentamente.
	Para salir del juego.

CONTROLES DEL ARMAMENTO:

Tecla	Función
Botón Izq. del ratón o SPACE BAR	Disparar hacia delante (cazas) o ametralladoras en posición alero (todos los demás aviones).

Botón derecho del ratón o

tecla punto (.).

RETURN

Botón del joystick

Disparar cañón de 20mm (sólo en el Bf 109 y Bf 110).

Lanzar bombas (excepto los cazas).

Disparar ametralladoras o cañones (ver "X" a continuación).

Para que el botón del joystick cambie entre ametralladoras y cañones (sólo en el Bf 109 y Bf 110).

Te permite cambiar entre los ajustes de cargas de bombas (sólo en los bombarderos en picado) y en los bombarderos de tamaño medio).

Te permite cambiar entre el disparo automático y manual del artillero.

Controles de la cabina del piloto

Tecla

Función

Mayor aceleración (no es necesario pulsar la tecla Shift).

Menor aceleración.

Subir y bajar el tren de aterrizaje (excepto en el JU 87 Stuka).

Subir y Bajar los alerones (flaps).

Extender y Retraer los frenos en picado (sólo en JU 87 y JU 88).

Encender/apagar la cámara replay.

Revisión de la Película de Combate. Para ver una repetición de tu jugada desde diferentes puntos de vista.

Radio/Mapa de Vuelo

Encender el piloto automático (excepto cazas de un sólo asiento).

Cambia entre tiempo acelerado y normal.

Te da la posición de tu avión.

Para que tú y tu tripulación, si existe, podáis saltar del avión y lanzaros en paracaídas a una posición más segura.

Terminar misión. Pasas a la evaluación post-vuelo.

Controles de la vista



Vista hacia delante.



Vista trasera (sólo cazas de un sólo asiento).



Vista derecha.



Vista izquierda.



Vista directa hacia abajo.



Explorar vista.

Cambio a diferentes posiciones



Te coloca en la posición del artillero (excepto cazas de un sólo asiento).



Te coloca en la posición del bombardero (sólo en bombarderos de tamaño medio).



Te coloca en la posición del piloto (excepto cazas de un sólo asiento).



Cambio entre las posiciones de piloto y artillero (excepto cazas de un sólo asiento).



Te mueve al asiento trasero (sólo Bf109 y Ju87 Stuka).

Cambio a las diferentes posiciones que puede ocupar el artillero (sólo en los bombarderos de tamaño medio)



Artillero en la nariz del avión.



Artillero en la zona derecha del fuselaje (excepto JU 88).



Artillero en la zona izquierda del fuselaje (excepto JU 88).



Artillero en la panza del avión (fuselaje inferior, dirigido hacia atrás).



Artillero en la zona dorsal (fuselaje superior, dirigido hacia atrás).

SINTONIZACION DE TU RADIO CON LA RUEDA DE CODIGOS DE FRECUENCIAS DE RADIO

Dentro de la caja del juego encontrarás una rueda con varias insignias de unidades Alemanas alrededor. Esta es la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio. Úsala para sintonizar la frecuencia de la radio de tu avión y poder recibir

información vital sobre las posiciones que ocupan los aviones enemigos. Esta información aparecerá sobre la pantalla Radio/ Mapa de Vuelo y además recibirás datos extra sobre el número, tipo de aviones enemigos, su altitud y su rumbo. Si no sintonizas apropiadamente tu radio no podrás recibir ningún informe sobre el enemigo lo que dificultará en gran parte tus posibilidades de éxito en la misión.

Al comienzo de la misión te encontrarás en la cabina del piloto del avión seleccionado. Sintoniza la radio de la cabina si la luz que está junto a ésta no está encendida. En pantalla también aparecerán mensajes para que sintonices tu radio. Pulsa M para pasar a la pantalla de Radio/ Mapa de Vuelo desde donde podrás sintonizar tu radio.

Cuando te encuentres en la pantalla de Radio/ Mapa de Vuelo:

1. Pulsa sobre el botón "Tune Radio" (Sintonizar Radio) que se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

A la derecha de la pantalla aparecerá la insignia de la unidad y el nombre del aeródromo.

2. Mueve la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio hasta que la muesca se alinee con la insignia de la unidad que corresponde a la insignia que aparece en pantalla.

3. Mira la rueda interior de la Rueda de Códigos de Frecuencias de Radio y busca el nombre del aeródromo que corresponde al nombre del aeródromo que aparece en pantalla.

Junto al nombre del aeródromo que aparece en la rueda verás una ventana con tres números coloreados. Estos tres números representan tu frecuencia de radio correcta.

4. Pulsa sobre los iconos de flecha arriba y abajo que aparecen en pantalla para seleccionar los números correctos.

5. Pulsa sobre la imagen de color que aparece en pantalla para seleccionar los colores correctos de cada número.

Asegúrate que los tres números coloreados de la ventana corresponden con los que has seleccionado en la pantalla.

6. Pulsa sobre "Done" cuando hayas terminado de sintonizar tu frecuencia de radio.

Si la radio está correctamente sintonizada, se iluminará la luz que se encuentra junto a la pantalla de frecuencias situada en la parte superior.

7. Pulsa sobre "Continue" para seguir volando.

Para más información sobre esto, consulta la sección del "Mapa Radio en vuelo" del capítulo "Instrucciones de la Misión: Pre-vuelo".

"Desde que salíamos por la mañana hasta que regresábamos por la tarde podía haber entre dos, tres y hasta cuatro salidas más".

Peter Townshed,
líder de escuadrón

específicos para cada tipo de avión. Por ejemplo, las misiones de entrenamiento que puedes elegir para un caza son: practicar los disparos del artillero situado en la parte delantera del avión, interceptar bombarderos y escoltar bombarderos. La primera misión de cada una de las listas es bastante fácil pero las siguientes van siendo cada vez más difíciles. Cuando hayas seleccionado el vuelo de entrenamiento deseado verás un Resumen de la Misión en la que vas a participar.

VUELOS DE COMBATE

En estas misiones revivirás históricamente auténticos vuelos que tomaron lugar durante las distintas fases de la Batalla de Inglaterra (ver *Revisión Histórica* para más información). Cuando participes en uno de estos vuelos de Combate deberás seleccionar a uno de los pilotos de la lista que creaste anteriormente. Sus éxitos y fracasos serán grabados en su correspondiente registro de combate. Aquellos que demuestren su valor serán recompensados con medallas y subirán de categoría pero un destino mucho menos glorioso les espera a aquellos que no actúen apropiadamente.

Para seleccionar uno de los vuelos de combate coloca la flecha sobre la opción FLY COMBAT FLIGHT del Menú Principal y pulsa el botón del controlador. Después te encontrarás ante un menú de selección de aviones donde verás los perfiles de ocho aviones alemanes o ingleses. Pulsa sobre el perfil o sobre el nombre del avión deseado. Después pasarás al menú de Selección de Vuelo donde podrás elegir entre ocho misiones basadas en hechos reales apropiados para el tipo de avión que hayas seleccionado. Estas opciones varían en cuanto a nivel de dificultad. Cuando accedes a este menú verás solamente las cuatro primeras opciones. Para ver las siguientes opciones, pulsa FORWARD (hacia delante). Si quieres volver a ver las primeras opciones pulsa BACK (hacia atrás). Para seleccionar, coloca la flecha flotante sobre el texto de la misión o sobre el número que aparece en la zona izquierda y pulsa el botón del controlador. Para salir del menú de selección de vuelo pulsa EXIT y pasarás a la pantalla de RESUMEN DE VUELO (FLIGHT BRIEFING).

MISIONES HECHAS A MEDIDA

Selecciona esta opción y verás una lista de todas las misiones que hayas creado previamente con el Constructor de Misiones (Mission Builder) (ver tarjeta de referencia para más información sobre cómo construir tus propias misiones). Si la lista es muy larga mueve la flecha flotante sobre el icono de flecha hacia abajo que se encuentra junto a la lista y mantén presionado el botón del controlador para ver todas las

opciones de la lista. Si quieres volver al principio de la lista, coloca la flecha flotante sobre el icono de flecha hacia arriba y mantén presionado el botón del controlador. Cuando hayas encontrado la misión en la que quieres volar, pulsa sobre la flecha que se encuentra sobre ella para seleccionarla. Después pasarás a los informes de vuelo.

MISIONES DE CAMPAÑA

Si seleccionas esta opción, tendrás la oportunidad de cambiar el desenlace histórico de la Batalla de Inglaterra. Puedes elegir estar al mando de las fuerzas británicas o alemanas y volar en varias misiones consecutivas empezando desde el 10 de Junio de 1940, fecha de comienzo de la Batalla de Inglaterra. Debido a los cambios meteorológicos que se producen durante esa temporada del año, volarás sólo cada dos o tres días. El éxito o fracaso de tus actuaciones influirá directamente sobre los acontecimientos del bando a que perteneces. Además, también influirán sobre futuras misiones; por ejemplo, si juegas en el bando alemán y bombardeas ciertas instalaciones, esas instalaciones quedarán inutilizadas durante un cierto tiempo.

Después de cada misión aparecerá la pantalla de puntuación que te indicará lo cerca que estás de ganar o perder la batalla. Si juegas en el bando inglés ganarás la Batalla de Inglaterra si sobrevives hasta el 16 de Septiembre. Esa es la fecha tope en que la Luftwaffe debía conseguir su supremacía aérea sobre Inglaterra para que la operación León Marino o invasión de Inglaterra pudiera ponerse en marcha.

También ganarás la Batalla si derribas suficientes aviones de la Luftwaffe: su fuerza aérea quedará tan debilitada que no podrán realizar ataques aéreos. Si estás al mando de las tropas alemanas ganarás la Batalla si destruyes suficientes aviones de la RAF, en el aire o en el suelo, de manera que la Luftwaffe controle el espacio aéreo sobre Inglaterra y pueda ponerse en marcha la operación "León Marino".

Sin embargo, no importa qué bando elijas porque para conseguir la victoria deberás realizar entre 15 y 25 misiones (para más información sobre estrategias de campaña británica y alemana consulta el capítulo *Revisión Histórica*).

Curiosamente durante la Segunda Guerra Mundial sólo uno de los pilotos de cazas de la RAF recibió la máxima condecoración: la Cruz Victoriana. Ese honor fue para el Comandante de Vuelo George Nicholson por su valor en una de las misiones de la Batalla de Inglaterra. El Hurricane de Nicholson fue seriamente alcanzado por las balas enemigas sobre Southampton y cuando las llamas envolvían su cabina decidió lanzarse en paracaídas desde su avión. Pero de pronto un Bf 110 se colocó enfrente de él y Nicholson volvió a coger los mandos y empezó a disparar contra él. El Bf 110 intentó esquivar al Hurricane pero Nicholson siguió persiguiéndolo. Aunque las llamas empezaron a quemar su mano izquierda, Nicholson siguió disparando contra el Bf 110 hasta que consiguió derribarlo y después se lanzó en paracaídas.

Empezando una Campaña

Para empezar una campaña selecciona la opción **PLAY CAMPAIGN** del Menú Principal. Después aparecerá otro menú con las siguientes opciones:

START NEW CAMPAIGN DIRECTING THE RAF (EMPEZAR NUEVA CAMPAÑA DIRIGIENDO LA RAF):

Esta opción crea una campaña británica cuya fecha de comienzo es el 10 de Julio de 1940. Colócate sobre el cursor de texto, teclea el nombre de la campaña y pulsa **RETURN**. Accederás entonces al Mapa de la Campaña.

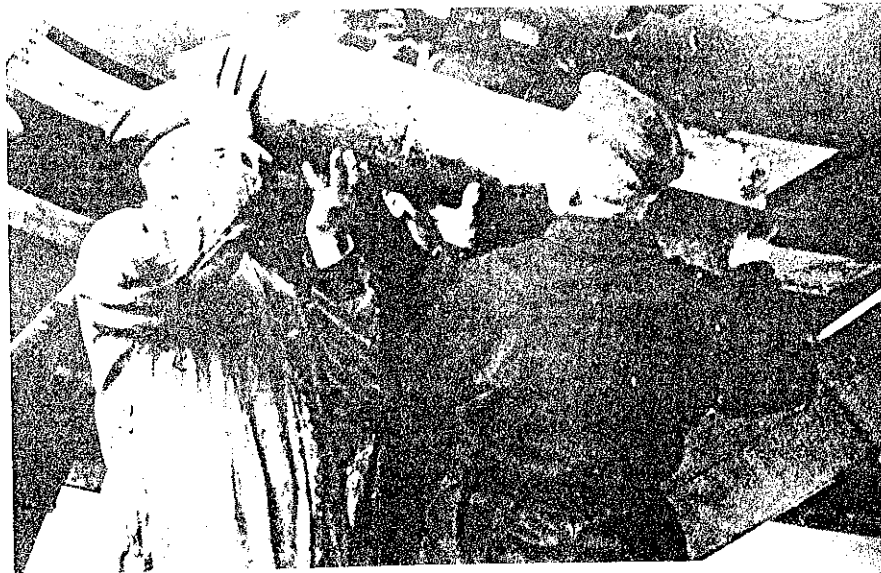
START NEW CAMPAIGN DIRECTING THE LUFT-WAFFE (EMPEZAR NUEVA CAMPAÑA DIRIGIENDO LA LUFTWAFFE):

Esta opción crea una campaña alemana cuya fecha de comienzo también será el 10 de Julio de 1940. Teclea el nombre de la campaña, pulsa **RETURN** y pasarás al Mapa de la Campaña.

CONTINUE CAMPAIGN IN PROGRESS (CONTINUAR CON LA CAMPAÑA EN CURSO):

Si seleccionas esta opción aparecerá una lista de las campañas disponibles que hayan sido creadas y salvadas a disco. Si la lista es larga mueve la flecha flotante sobre el icono de flecha hacia abajo y mantén presionado el botón del controlador para desplazarte a lo largo de la lista. Para volver al comienzo de la lista, mantén presionado el botón del controlador después de mover el cursor sobre el icono de flecha que apunta hacia arriba. Al final de la lista verás dos botones marcados como **RETRY** y **CANCEL**. Si estás salvando tus campañas en un disco floppy y quieres que el programa busque tu campaña en un determinado disco, inserta ese disco y pulsa **RETRY (REINTENTAR)**. Si no quieres dirigir ninguna

Varias bombas son cargadas en los soportes externos de un Ju 88.



de las campañas que aparecen en la lista y quieres crear una nueva, pulsa **CANCEL**. Cuando termines de seleccionar la campaña deseada pasarás al Mapa de Campaña.

Pulsa **EXIT** para volver al Menú Principal.

Mapa de Campaña

Después de empezar una nueva campaña o elegir una ya existente, pasarás al Mapa de Campaña. En la parte superior de aparece la palabra «CAMPAIGN» junto con el nombre de tu campaña, su fecha histórica y la hora. Desde este mapa mandarás a tus hombres al combate a partir de la fecha que aparece en la parte superior del mapa.

Este Mapa de Campaña se parece al Mapa de Resumen de Vuelo en el que aparecen el Canal Inglés, el Sur de Inglaterra y el Norte de la costa Francesa (consulta la sección *Resumen de Vuelo* y compáralos). El mapa incluye información para cada bando. Si juegas en el bando de la RAF, verás una serie de iconos que representan diferentes instalaciones de tierra y convoyes de barcos. Los objetivos que vayan a ser atacados aparecerán iluminados. Estos incluyen: aeródromos, estaciones de radar y fábricas; también verás iconos que indican las formaciones de aviones de la Luftwaffe. Si juegas en el bando de la Luftwaffe verás una serie de iconos que representan todos los posibles objetivos que puedes atacar: instalaciones de tierra y convoyes de barcos. Decide cuáles quieres atacar.

Para tener más información sobre las instalaciones de tierra que aparecen en el mapa, mueve la flecha flotante sobre cualquier icono de instalación. En la columna situada en la parte inferior de la pantalla verás el nombre de la instalación, así como su estado actual (si ha sido atacada o destruida en otras campañas).

En la parte inferior de la pantalla hay cuatro botones:

BRIEFING (RESUMEN): Te da una descripción del estatus actual de la campaña y te indica lo cerca que está cada bando de la victoria o la derrota.

ROSTER (ESCALAFON): Te permite seleccionar o crear pilotos y tripulaciones para los aviones que volarán en las misiones de ese día (para más información consulta la sección *Lista de Vuelo*).

CANCEL (CANCELAR): Pulsa este botón si quieres regresar al Menú Principal.

GO FLIGHT (VOLAR): Pulsa este botón para empezar tu misión.

"El Führer me ha ordenado atacar Gran Bretaña con los aviones de la Luftwaffe. Mandaré una serie de ataques aéreos con los que espero derrotar al enemigo, cuya moral se encuentra ya muy baja, en poco tiempo de manera que nuestras tropas puedan invadir esa isla sin correr ningún riesgo".

Reichmarshall Hermann Goering, en un discurso pronunciado a los comandantes de la Luftwaffe el 1 de Agosto de 1940

Grupos de Vuelo

Antes de poner en marcha una Misión de Campaña, deberás asignar los aviones que están bajo tus mandos a varios grupos de vuelo. Los grupos de vuelo incluyen una serie de aviones que vuelan juntos como unidad. Decide el número y tipo de avión de cada grupo de vuelo y asignale un determinado objetivo creando así su plan de vuelo.

En pantalla aparecerá, junto a las palabras "PLANES AVAILABLE", un número que indica la cantidad de aviones de que dispones para formar tus grupos de vuelo. Debajo de estas palabras hay cinco botones que se utilizan para determinar la composición de cada grupo:

FLIGHT GROUP (GRUPO DE VUELO): Pulsa el botón de tu controlador para pasar a través de los distintos grupos de vuelo de que dispones. Para crear un grupo de vuelo, selecciona el tipo de avión deseado y asigna como mínimo uno de esos aviones a ese grupo de vuelo.

PLANE TYPE (TIPO DE AVION): Pulsa el botón de tu controlador para pasar a través de los diferentes tipos de aviones que puedes asignar a un determinado grupo de vuelo. Cada grupo de vuelo deberá incluir el mismo tipo de aviones. Por ejemplo, si vuelas en una campaña de la RAF, no puedes tener un grupo de vuelo en el que hayan Spitfires y Hurricanes al mismo tiempo. Sin embargo, puedes crear un primer grupo de Spitfires y un segundo grupo de Hurricanes.

NUMBER OF PLANES (NUMERO DE AVIONES): Selecciona esta opción para decidir el número de aviones que

HUGO SPERRLE

Como Hermann Goering, el Comandante de la Luftflotte 3, Hugo Sperrle, fue un gran hombre de gustos muy extravagantes. Veterano de la Primera Guerra Mundial, Sperrle fue el primer Comandante de la Legión Cóndor, la unidad aérea que luchó en España durante la Guerra Civil. Cuando regresó a Alemania, Sperrle fue nombrado General de la Aviación y posteriormente tomó el mando de la Luftflotte 3 que cubría el Sur de Alemania. Los escuadrones de Sperrle



participaron en la conquista de Europa Occidental y el territorio de la Luftflotte 3 se extendió para cubrir la zona Oeste y Central de

Francia. Sperrle estableció su cuartel general en un palacio de París, donde no se privaba de ningún lujo. La Luftflotte 3 de Sperrle y la Luftflotte 2 de Kesselring lucharon juntas en la Batalla de Inglaterra. Después los bombarderos de Sperrle continuaron bombardeando Londres durante varios meses en ataques nocturnos. A diferencia de Kesselring, que ascendió rápidamente en el escalafón, Sperrle continuó al mando de la Luftflotte 3 y se rumoreaba que era su jefe de personal quien tomaba las decisiones por él.

volarán en un determinado grupo de vuelo. Como mínimo debe haber un avión en cada grupo de vuelo. Pulsa el botón izquierdo del controlador para aumentar dicho número y el botón derecho para disminuirlo.

FORMATION (FORMACION): Pulsa el botón del controlador para ajustar el tipo de formación del grupo de vuelo que estás creando.

ORDERS (ORDENES): Pulsa el botón del controlador para dar órdenes a tu grupo de vuelo. Si estás al mando de la RAF puedes hacer que tus aviones ataquen bombarderos o cazas enemigos. Si estás al mando de la Luftwaffe, tus posibilidades varían dependiendo del tipo de avión seleccionado. Los cazas alemanes pueden escoltar a sus bombarderos o volar libremente. Los caza/bombarderos Jabo pueden volar como aviones de escolta, lanzar bombas o destruir instalaciones.

Plan de Vuelo

Después de crear un grupo de vuelo deberás establecer su plan de vuelo. Para hacer esto traza su trayectoria colocando una serie de puntos de navegación sobre el Mapa de la Campaña. Un plan de vuelo está compuesto de hasta seis de esos puntos, incluyendo un punto de comienzo (BEGIN), cuatro puntos de reunión (WAY POINTS 1-4) y un aeródromo como punto base donde regresar (LAND). En misiones CAP (Patrullas Aéreas de Combate formadas por cazas), el grupo de vuelo patrullará una determinada zona repitiendo el plan de vuelo hasta que los aviones se queden sin combustible. En misiones de bombardeo, el grupo de vuelo seguirá el plan de vuelo una sola vez.

Para crear un plan de vuelo, mira los botones de la parte inferior del grupo de vuelo. Verás una tabla que se parece a:

FLIGHT PLAN	ALT	ATK
BEGIN		
WAY POINT 1		
WAY POINT 2		
WAY POINT 3		
WAY POINT 4		
LAND	DELETE	

Para seleccionar desde donde empezará su misión el grupo de vuelo, pulsa sobre BEGIN. Verás una estrella a la izquierda de la palabra. Mueve la flecha flotante a la posición deseada sobre el Mapa de Campaña y pulsa el botón del controlador. En el mapa aparecerá el icono de punto de comienzo. Si cambias de opinión, mueve la flecha a una nueva posición y vuelve a pulsar el botón. Los grupos de vuelo de la RAF sólo pueden empezar sus misiones sobre Inglaterra o sobre el Canal inglés. Los grupos de vuelo de la Luftwaffe sólo pueden empezar sus misiones sobre la Europa Continental o sobre el Canal inglés.

"Las guerras se luchan con armas, pero son ganadas por hombres".

General George S. Patton

"Estaba bastante claro para nosotros, Comandantes de la Luftwaffe, que aunque consiguiéramos dominar temporalmente el espacio aéreo inglés, el control permanente sólo sería posible si nuestras tropas ocupaban la isla por la simple razón de que un gran número de bases aéreas británicas, fábricas de aviones y motores se encontraban fuera del rango de nuestros bombarderos. De la misma forma, sólo algunos de sus puertos podían ser atacados. Las limitaciones de rango de nuestros aviones cazas aumentaba la dificultad".

Generalfeldmarschall
Albert Kesserling

Después busca la palabra "ALT" que se encuentra junto a las palabras "FLIGHT PLAN". Esta indica la altitud actual de dicho grupo de vuelo (en miles de pies). Por ejemplo, si el número es "11", la altitud de crucero será de 11.000 pies. Pulsa el botón izquierdo del controlador para aumentar la altitud a la que empezará su misión el grupo de vuelo. Pulsa el botón derecho del controlador para reducir dicha altitud.

Ajusta la posición de los cuatro Puntos de Reunión (WAY POINTS) de la misma manera que ajustaste el punto de comienzo. Primero, pulsa sobre el WAY POINT 1, mueve la flecha a la posición deseada y pulsa el botón del controlador. Sobre el mapa aparecerá un icono que representa dicho punto. Pulsa sobre el número anterior, ALT, para ajustar la altitud de tu grupo de vuelo cuando se dirija hacia el WAY POINT 1. Si lo deseas, repite este procedimiento para los WAY POINTS 2, 3 y 4. Puedes trazar un curso para confundir o distraer al enemigo.

Si diriges una campaña de la Luftwaffe, los grupos de vuelo de bombarderos o caza-bombarderos bombardearán automáticamente su objetivo si éste se encuentra donde colocaste uno de los iconos de WAY POINT. Si no quieres atacar ese objetivo, busca la palabra ATK (ataque) que se encuentra junto a ALT. La palabra YES aparecerá si se va a producir un ataque. Si no quieres atacar, pulsa sobre YES y desaparecerá esta palabra.

Para asignar a cada grupo de vuelo una zona de aterrizaje (base), pulsa sobre LAND. Mueve la flecha al aeródromo deseado y después pulsa el botón del controlador.

Después de crear un plan de vuelo, quizás quieras modificarlo quitando uno o más WAY POINTS. Para hacer esto pulsa sobre el WAY POINT deseado y para eliminarlo pulsa sobre el botón DELETE que se encuentra situado a la derecha del botón LAND.

Resultados de la Campaña

Aunque pueda parecer que estás luchando en la Batalla de Inglaterra con pocos aviones, el éxito de cada una de tus misiones influirá directamente sobre el bando completo. Por ejemplo, si bombardeas ciertas estaciones de radar entonces el resto de la Luftwaffe bombardeará objetivos similares en el Sur de Inglaterra.

Al final de tu misión, sobre la pantalla de Resultados de la Campaña, verás una tabla que indica cómo influyen los resultados de tu misión en el estatus de cada bando. En esta tabla también aparece la fuerza aérea restante de ambos bandos; variará el porcentaje de pilotos, aviones y aeródromos de la RAF disponibles, así como el número de aviones y



Interior de la cabina del piloto de un bombardero de tamaño medio.

tripulaciones de la Luftwaffe. Estos porcentajes indican lo cerca que se encuentra cada bando de ganar o perder la Batalla de Inglaterra.

VER REGISTROS DE COMBATE

Cuando selecciones la opción REVIEW COMBAT RECORDS del Menú Principal, verás otro menú donde aparece una lista de las cinco categorías de pilotos y tripulaciones cuyos registros puedes revisar:

RAF PILOTS (pilotos de la RAF)

Bf 109 PILOTS (pilotos del Bf 109)

Bf 110 CREWS (tripulaciones del Bf 110)

JU 87 STUKA CREWS (tripulaciones del JU 87 STUKA)

BOMBER CREWS (tripulaciones de bombarderos)

Si quieres regresar al Menú Principal selecciona la opción EXIT (SALIR).

Utiliza la flecha flotante para seleccionar. Después verás un menú que tiene dos listas. En la lista de la derecha aparecen todas las tripulaciones y pilotos de dicha categoría. Si la lista es muy larga, coloca la flecha flotante sobre el icono de flecha hacia abajo, que se encuentra junto a la lista, y pulsa y mantén presionado tu botón del controlador para ver todos los nombres de la lista. Si quieres volver al principio de la lista pulsa y mantén presionado el botón del controlador sobre el icono de flecha hacia arriba. En la lista de la derecha se encuentran los 10 mejores pilotos o tripulaciones: sus nombres, número de misiones en las que han volado y una evaluación de su experiencia pasada en combates aéreos. Para mirar el

registro de un determinado piloto o tripulación, mueve la flecha sobre su nombre y pulsa el botón del controlador. Verás una pantalla donde aparece información detallada sobre su categoría, estatus, número de misiones en las que ha participado, número de victorias aéreas, número de bombas lanzadas, objetivos destruidos y número de aviones perdidos.

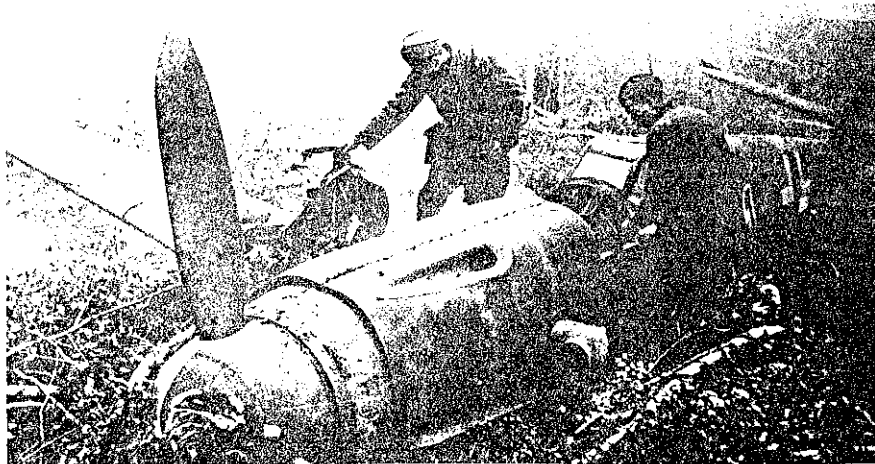
Cuando selecciones la opción **REVIEW COMBAT RECORDS** sólo podrás ver los registros de las tripulaciones y pilotos. Para crear pilotos y tripulaciones pasa a la pantalla de "Flight Roster" (Escalafón de Vuelo) a la que se accede desde la pantalla "Flight Briefing" (Resumen de Vuelo). Consulta la sección *Escalafón de Vuelo* para más información.

VER PELICULA DE COMBATE

Cuando participes en una misión, podrás grabar tu acción de combate con una cámara de filmación. Pulsa la tecla **C** para encender la cámara que se encuentra situada en la cabina del piloto de tu avión. El número que está junto a la cámara indica el porcentaje de película que te queda. Para apagar la cámara vuelve a pulsar **C**, espera a que se acabe la película o pulsa **R** para pasar a la pantalla de Ver Película de Combate. También puedes acceder a esta pantalla seleccionando la opción "REVIEW COMBAT FILM" a partir del Menú Principal.

Después de grabar tu película y pulsar **R**, verás una pantalla con las palabras "REVIEW COMBAT FILM" en la parte superior, así como el nombre del avión en el que estabas volando cuando hiciste la película. En la parte inferior de la pantalla verás un cursor flotante que puedes mover con tu controlador. Coloca el cursor sobre los botones rojos deseados de la parte inferior de la pantalla y pulsa el botón del controlador para activarlos.

Un Bf 109 que fue obligado a hacer un aterrizaje forzoso.



La Ventana de Vista

La película grabada aparecerá en la ventana de vista situada en la parte central de la pantalla. A izquierda y derecha verás dos listas de números, una marcada como **YOU** y otra como **CAMERA**. La lista **YOU** muestra las estadísticas de vuelo desde el avión en que estás volando mientras que la lista **CAMERA** muestra las estadísticas de vuelo desde el punto de vista de la cámara. Para cambiar de punto de vista pasa al modo vista o utiliza los controles de cambio del punto de vista (ver a continuación). Ambas pantallas indican el **IAS** (Velocidad Aerodinámica Indicada), la **Altitud** y **Velocidad** de **ELEVACION** (+ o - pies por minuto), el **RUMBO** (número de grados), la **ELEVACION** (ángulo del morro del avión sobre o por debajo del horizonte, en grados) y la cantidad de munición restante.

Controles del Playback

Los controles para ver la Película de Combate que has grabado se encuentran situados justo debajo de la ventana de vista. Estos controles son parecidos a los de un video. Para empezar a ver la película, pulsa **PLAY**. Para parar pulsa **STOP**. Para avanzar pulsa **FWD**. Para rebobinar, lo que tendrás que hacer cuando termine la película, pulsa **REW**. Para salir de esta pantalla pulsa **EXIT** y regresarás a tu avión si estabas volando en una misión o al Menú Principal.

Botón	Función
REW	Rebobinar película hasta el principio
STOP	Parar la película
PLAY	Ver la película
FWD	Avance rápido de la película
EXIT	Salir de la pantalla de Película de Combate

Modos de Visión

Debajo de los botones de playback hay tres botones rojos que controlan diferentes modos de vista. Cuando selecciones uno de estos se encenderá la palabra que se encuentre sobre ese botón. En el modo **CHASE** (Perseguir), la cámara mira al frente desde la parte posterior de tu avión. Este es el modo desde donde empiezas cuando accedes por primera vez a la pantalla de Ver Película de Combate. El siguiente botón, **COCKPIT**, te ofrece una vista desde la cabina del piloto. El último botón **FREE**, te permite ver desde distintas perspectivas. Para tener una vista panorámica pulsa **U** (arriba), **D** (abajo), **L** (izquierda), **R** (Derecha). Para mover la cámara hacia delante en el modo **FREE**, pulsa y mantén presionado el

"La proximidad de Londres a los aeródromos alemanes les hizo perder la guerra".

Marschall del Aire Sir Hugh Dowding, poco después de la caída de Dunkerque