

LANCASTER

INSTRUCCIONES DE CARGA

CARGA

Asegúrate que tu ordenador está apagado. Enciende el ordenador (asegúrate que han pasado 10 segundos desde que lo has apagado).

AMIGA: Si no te carga el programa, inserta el disco del sistema operativo y espera hasta que en pantalla te indique **WORKBENCH**. Introduce el disco en el drive 1 y después de varios segundos la pantalla se volverá negra y aparecerá la pantalla de presentación.

ATARI ST: Inserta el disco 1 en el drive 1 y espera hasta que la pantalla se vuelva negra.

NOTA: Dada la capacidad reducida de los discos de Atari ST el programa consta de dos discos. El programa se detendrá y te requerirá que cambies los discos durante el juego. Simplemente asegúrate



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

que el drive del disco se ha detenido, quita el disco, reemplazalo con el otro y presiona la tecla de espacio.

El juego tardará aproximadamente 20 segundos en cargar (la versión de Amiga tiene música; para apagarla y encenderla presiona el botón del ratón). Aparecerá la pantalla de presentación y aparecerá una lista de créditos antes de pasar al juego principal.

LISTA DE SELECCION (CHECK LIST)

Una vez que el juego esté cargado aparecerá una lista de chequeo en la que podrás habilitar o deshabilitar varias opciones.

INDICADOR DE OBJETIVO (AIM INDICATOR).—Si enciendes esta opción aparecerán una flechas en pantalla que te indicarán donde hacer fuego. Es especialmente útil para una incursión nocturna.

OBJETIVO AUTOMATICO (AUTO TARGETTER).—Si introduces esta opción tu cursor cambiará de forma cada vez que estés sobre el objetivo.

BOMBARDEO (BOMB RUN).—El bombardeo es extremadamente realista. El bombardero tirará sus bombas donde las Fuerzas de Rastreo P.F.F. (Path Finder Force) hayan colocado los cohetes de señales o donde haya incendios de bombardeos anteriores. El volar un bombardero en la Segunda Guerra Mundial no era fácil en ningún sentido y sobrevivir hasta el final dependía de la suerte y la habilidad. En nuestra opinión una verdadera simulación no hubiese hecho suficiente justicia a la demanda del público y por ello hemos introducido los cambios que te indicamos más arriba, para así mantener el juego excitante.

Toda ofensa formulada es puramente desintencionada.

© CRL GROUP