

M1 TANK PLATOON



SUPLEMENTOS TECNICOS

M1 TANK PLATOON

SUPLEMENTO TECNICO

IBM® PC, XT, AT, PS/2 y ordenadores compatibles

Tu "M1 Tank Platoon" debe incluir el manual, este suplemento técnico y tres discos de 5.25" o dos discos de 3.5".

Contenido

Ordenador: Esta simulación requiere un IBM PC, XT, AT, PS/2, Tandy 1000, Compaq 386 o un ordenador 100% compatible con uno de estos modelos. El ordenador debe tener como mínimo 512K de RAM y funcionar con el sistema DOS 2.x, 3.x o 4.x. También puede funcionar en algunos ordenadores de 384K con el sistema DOS 2.x y/o gráficos CGA. Si tu ordenador tiene 640K *M1 Tank Platoon* aprovechará esta memoria extra.

Controles: MicroProse te recomienda que controles el juego vía teclado y joystick. También puede funcionar sólo vía teclado.

Pantalla: La simulación requiere VGA (256-color), MCGA (modelo PS/2 25 y 30), EGA 16-colores, CGA 4-colores, Tandy 1000 de 16 colores o Hércules Monocromo ("MGA") tarjeta de 2 colores (o 100% compatible). Necesitas un monitor en color para todas las tarjetas excepto para la MGA que requiere un monitor monocromo.

DOS: Deberás utilizar el sistema DOS de IBM o Microsoft, versión 2.1 o superior. Te recomendamos una versión entre 2.11 y 3.31.

Equipo Requerido

Sólo podrás salvar partidas si pones en marcha la simulación desde copias en el disco duro o en discos floppy. Si utilizas los discos que vienen incluidos en el paquete de juego, no podrás salvar nada. Los discos originales de MicroProse están protegidos contra escritura para evitar que se produzcan daños.

Salvar Partidas

M1 Tank Platoon está protegido contra copia utilizando la técnica del disco clave. Esto significa que puedes copiar los ficheros del juego desde los discos originales a otros discos floppy o a una unidad de disco duro. Estos ficheros son normales en todos los aspectos y pueden ser copiados, restaurados y optimizados en tu disco duro.

Sin embargo, los discos originales tienen marcas "invisibles" especiales que no pueden ser copiadas ni eliminadas. En determinados momentos, el programa te pedirá que insertes

Conceptos de Instalación

el disco original en tu unidad de disco floppy por lo que ten a mano los discos originales. MicroProse lamenta que la piratería organizada de software requiera que protejamos contra copia nuestro producto.

FUNCIONAMIENTO CON DISCOS FLOPPY

Instalación en Discos Floppy

Esta simulación ha sido diseñada para que funcione utilizando *copias* de los discos originales suministrados con el paquete de juego. Puedes poner en marcha el programa desde los discos originales, pero no podrás salvar ninguna información en ellos.

Te recomendamos que formatees los discos antes de instalar el programa. Esto asegura que el disco está "limpio" y en buenas condiciones de operación.

Formatear un Disco Floppy: antes de instalar la simulación formatea los discos en los que vas a copiar el programa. Dependiendo de las unidades de disco de tu ordenador, necesitarás:

- tres discos de 360K de 5.25" (discos de PC o XT) o
- un disco de 1.2 MB de 5.25" (discos de AT o 386) o
- dos discos de 720K de 3.5" (Tandy y modelos 25-30 del PS/2) o
- un disco de 1.44MB de 3.5" (modelos 50-90 del PS/2)

Para formatear un disco, carga el ordenador con el sistema DOS. Cuando aparezca el prompt ">" teclea el mandato de formateo apropiado. En la mayoría de los ordenadores este mandato es el "FORMAT A:" para formatear un disco floppy en la unidad A. Para más detalles, consulta la descripción de "FORMAT" que aparece en el manual de DOS.

Copiar a discos recién formateados: después de formatear el disco(s), utiliza el mandato de DOS "COPY" para copiar los discos originales con *.* como designadores de ficheros. Normalmente, este mandato es introducido como "COPY A:*.* B:*.*", aunque sólo tengas una unidad de disco. Para más detalles consulta la descripción de "COPY" que aparece en el manual de DOS.

Cuidado: No utilices el mandato "DISKCOPY" para copiar discos. Utiliza el mandato "COPY".

Cargar desde Discos Floppy

(1) **Arranca tu ordenador** con el sistema DOS.
(2) **Inserta los discos:** Cuando aparezca "A:>" quita el disco del sistema DOS e inserta el disco A de *MI Tank Platoon*. Si tienes dos unidades de disco floppy, pon el disco "B" en la segunda unidad. Utiliza las copias que hayas hecho siguiendo las instrucciones de instalación mencionadas anteriormente.

(3) **Ajusta la velocidad:** Si tienes un ordenador turbo o de múltiples velocidades, ajusta el ordenador a su máxima velocidad (normalmente "Ctrl", "Alt" y "+" juntos hacen esto).

(4) **Pon en marcha el programa:** Teclea lo siguiente:

TANK

y pulsa Return. La simulación empezará a cargarse.

(5) **Inserta el disco clave:** Cuando te lo pida el programa, inserta el disco "A" original en la unidad de disco. Después teclea la letra de la unidad ("A", "B", etc.) donde has insertado el disco.

(6) **Sustituye el disco clave por el disco de instalación:** Cuando te lo pida el programa, quita el disco clave y vuelve a insertar tu copia del disco A.

FUNCIONAMIENTO EN UNA UNIDAD DE DISCO DURO

Puedes copiar los discos originales en una unidad de disco duro. Los ficheros copiados son ficheros DOS estándar que pueden ser copiados, borrados y optimizados como lo desees.

Instalar Programa: Para tu conveniencia, en el disco A se encuentra incluido un programa llamado "INSTALL". Este programa instala automáticamente el *M1 Tank Platoon* en tu unidad de disco duro. Para utilizar este programa, inserta el disco "A" en la unidad A y teclaea:

A:INSTALL

Si insertas el disco en la unidad B, teclaea B:INSTALL, etc. El programa instalar te pedirá la letra de tu unidad de disco duro. Normalmente, el disco duro de un sistema compatible IBM es la unidad "C". Después de introducir esta letra, el programa "Install" copiará ficheros y te pedirá que vayas introduciendo los demás discos cuando sea necesario. La instalación lleva de 3 a 6 minutos dependiendo de las velocidades de las unidades de disco.

Notas Técnicas: Este programa crea un subdirectorio llamado "TANK" y copia todos los ficheros necesarios dentro de él. También coloca un fichero llamado "TANK.BAT" en tu directorio raíz para automatizar la carga.

Si el programa "Install" falla o prefieres organizar tus propios subdirectorios y ficheros batch, puedes utilizar los mandatos de DOS para crear un subdirectorio y copiar todos los ficheros dentro de él. Comprueba que copias todos los ficheros de todos los discos. El fichero "TNKLOADR" es un fichero batch que puedes copiar a cualquier posición deseada (normalmente el directorio raíz) y que deberá ser renombrado como "TANK.BAT".

Instalación en una Unidad de Disco Duro

Suponemos que tu ordenador funciona con el sistema DOS cuando es cargado, lo que es cierto en el 99% de los ordenadores IBM y compatibles con unidades de disco duro.

(1) **Enciende el ordenador.** Si ya está encendido, sal de todos los programas y regresa al directorio raíz con el mandato de DOS "cd". Por ejemplo, si tu disco duro es C:, entonces teclaea "cd C: " para hacer esto.

(2) **Ajustar la Velocidad:** Si tienes un ordenador turbo o de múltiples velocidades, ajusta el ordenador a la velocidad máxima (frecuentemente "Ctrl", "Alt" y "+" juntos hacen esto).

(3) **Pon en marcha el programa:** Teclaea lo siguiente:

TANK

y pulsa Return. La simulación empezará a cargarse.

(4) **Inserta el Disco Clave:** Cuando te lo pida el programa, inserta el disco original A en la unidad de disco. Después teclaea la letra de la unidad ("A", "B", etc.) donde has insertado el disco. La simulación comprueba el disco, después regresa a tu unidad de disco duro y continua cargando. Puedes quitar el disco clave cuando veas que la luz que indica

Cargar desde una Unidad de Disco Duro

que la unidad de disco floppy está funcionando se haya apagado. Puedes dejar el disco clave en la unidad.

OPCIONES

Opciones Gráficas

Esto determina el driver de gráficos utilizado por la simulación.

EGA: Selecciona esta opción si tu ordenador tiene una tarjeta "Enhanced Graphics Adapter" con un RAM de 256K. Esta opción provee dieciséis colores en cualquier monitor RGB (no es necesario el uso de un monitor EGA de alta resolución).

CGA: Selecciona esta opción si tienes una tarjeta de gráficos "Color Graphics Adapter". Esta opción provee 4 colores.

Tandy 1000: Selecciona esta opción si tienes un Tandy-1000. Esta opción provee 16 colores. Algunos ordenadores Tandy también soportan CGA y/o EGA.

Hercules Monocromo: Selecciona esta opción si tienes una tarjeta de gráficos Hercules Monocromo ("MGA") o compatible. La tarjeta monocromo original de los IBM y compatibles no funciona porque sólo pueden soportar texto.

VGA/MCGA: Selecciona esta opción si tienes un PS/2 o cualquier otro ordenador con una tarjeta "Video Graphics Array". Esta opción provee 256 colores. Si tienes el modelo 25 o 30 del PS/2 verás que es más rápido y fácil jugar con la CGA.

Opciones de Sonido

Esto determina el driver de sonido utilizado por la simulación.

Sonido IBM: Este driver de sonido es apropiado para todos los ordenadores IBM PC, XT, AT y PS/2 que carecen de cualquier hardware especial de sonido. Estos ordenadores tienen un altavoz simple. No esperes demasiado de los efectos sonoros.

Sonido Tandy 1000: Utiliza esta opción sólo en los ordenadores Tandy 1000 que incluyen un chip especial de música que produce efectos sonoros muy bonitos.

Sonidos AdLib: Selecciona esta opción si tienes la tarjeta sonora AdLib. A diferencia de la mayor parte del software, que sólo toca música a través de esta tarjeta, *MI Tank Platoon* utiliza esta tarjeta para producir efectos sonoros y música de gran calidad.

Sin Sonido: Esto apaga todos los sonidos. Para volver a tener sonido deberás salir de la simulación a DOS y volver a empezar, seleccionando una opción diferente.

Opciones de Detalle

Este control ajusta el número total de vehículos que aparecen en la batalla.

Menor Detalle: Selecciona esta opción si tienes un PC/XT o compatible, un Tandy 1000/HX/EX/SX/SL o el modelo 25/30 del PS/2. Estos ordenadores tienen un procesador 8086 u 8088. Incluso un ordenador turbo de 7 MHz a 10 MHz es lento comparado con el 80286 u 80386.

Mayor Detalle: Si tienes un 80286 (AT), compatible o cualquier ordenador 80386, utiliza este nivel para jugar en batallas de mayores dimensiones. Naturalmente, si prefieres tener menos preocupaciones, selecciona la opción "Menor Detalle".

Puedes seleccionar automáticamente tus opciones cuando cargues por primera vez *M1 Tank Platoon* utilizando los "parámetros opciones". Después de teclear "TANK", pero antes de pulsar Intro, puedes teclear caracteres adicionales para preseleccionar opciones. Separa cada opción con un espacio.

Los parámetros de *M1 Tank Platoon* son:

- /J Se utiliza el joystick
- /NJ No se utiliza el joystick
- /GE Gráficos EGA 16-colores
- /GM Gráficos MCGA o VGA 256-colores
- /GC Gráficos CGA 4-colores
- /GT Gráficos Tandy 1000 16-colores
- /GH Gráficos Hercules Monocromo
- /AI Sonido IBM
- /AT Sonido Tandy 1000
- /AA Sonido AdLib
- /AN Sonido apagado (sin sonido)
- /D0 Nivel de detalle bajo
- /D1 Nivel de detalle alto
- /O Las opciones son las mismas que las de la última partida
(ver a continuación)
- /T Pantallas de título eliminadas (ver a continuación)

Ejemplos: Si utilizas un PC o XT estándar sin joystick, gráficos CGA, sonidos PC estándar y nivel de detalle bajo, carga el juego tecleando "TANK /NJ /CG /AI /DO". Deja un espacio entre cada parámetro.

Repetir Opciones (/O): Cada vez que empieza la simulación, ésta salva un fichero llamado "OPTS" que graba tus parámetros (incluyendo información del joystick). El parámetro /O lee esos parámetros salvados en el fichero OPTS. Esta opción no funcionará cuando cargues el juego por primera vez o cuando cargues el juego desde el disco original.

Pantalla de Título (/T): Este parámetro elimina la secuencia de título y música. Inicialmente debes utilizar éste con /O; es decir, "TANK /O /T". Después formará parte de las opciones del parámetro repetir (/O).

M1 Tank Platoon requiere mucho de tu ordenador al disponer de una amplia variedad de opciones, especialmente en cuanto a la presentación gráfica. Normalmente, cuanto más atractivos sean los gráficos, mayor será la potencia requerida.

Los ordenadores con microprocesadores 80286 ("AT") u 80386 ("386") son ordenadores de gran potencia que pueden soportar el *M1 Tank Platoon* en cualquier modo aunque con las opciones de alta potencia 6 MHz u 8 MHz 80286 puede ser un poco más lento.

Los ordenadores con 8088 u 8086 (el original PC, XT, Tandy 1000 y PS/2 modelos 25 y 30) son ordenadores de menor potencia con 1/5 a 1/8 de la velocidad de sus hermanos mayores. Los ordenadores turbo con velocidades de 7-10 MHz son 1/5 más lentos que los AT mientras que los ordenadores normales de 4.77 MHz son 1/8 más lentos. Con estos

ordenadores MicroProse te recomienda que no utilices las opciones que consumen mayor potencia a no ser que sólo estés viendo el juego.

Visualización de los Gráficos: La opción inicial de la pantalla de gráficos es la que tiene mayor efecto sobre las demandas de potencia. MCGA/VGA requiere mas potencia que cualquier otro modo. Excepto para ver el juego, no es recomendable utilizar esta tarjeta en ninguno de los ordenadores 8086 u 8088, incluyendo los modelos 25 y 30 del PS/2.

A continuación, la tarjeta EGA de 16 colores es la que requiere mayor potencia. No es recomendable para los ordenadores que funcionan a una velocidad de 4.77 MHz 8088 y está en el límite de los "turbo" 1-10 MHz 8086/8088. El modo de 16 colores del Tandy 1000 requiere menos potencia que el modo EGA. Puedes utilizar esta opción en ordenadores de 7-10 MHz aunque las tarjetas CGA funcionan más rápidamente.

La opción que requiere menos potencia es la CGA de 4 colores. Aunque dispongas de tarjetas gráficas más potentes, MicroProse te recomienda CGA en todos los ordenadores de 4.77 MHz 8086 y 8088.

Los gráficos monocromo requieren más potencia que la tarjeta CGA de 4 colores pero no tanta como la de 16 colores.

Detalles de Batalla: Durante la batalla puedes seleccionar cómo serán representados los objetos de 3D (3 dimensiones). Por defecto aparece el Nivel 1 de detalle (los vehículos son bastante detallados). Durante la batalla pulsa "Alt" y "d" para pasar al Nivel 0 de detalle. Esto elimina los detalles minuciosos en los vehículos y reduce los requisitos de potencia.

Si estás utilizando cualquiera de los ordenadores de 8086 u 8088, especialmente los ordenadores con 4.77 MHz, pasa al Nivel 0 de detalle al principio de cada batalla.

Nivel Inicial de Detalle: Este es seleccionado al principio. Puede ser controlado por las opciones de parámetros /D0 y D1 (ver antes). Menos detalle significa que las fuerzas del Pacto y de los Estados Unidos son menos numerosas. Menos vehículos requieren menos potencia. De nuevo, si tienes un ordenador 8086 u 8088 debes seleccionar la opción de menor detalle (/D0).

Nota: No confundas *detalles de batalla* "Alt d" con *detalles iniciales* /D0-/D1. Son conceptos totalmente diferentes. El primero controla la apariencia del vehículo, el segundo el número total de vehículos que participan en la batalla.

Velocidad de la Batalla

M1 Tank Platoon puede funcionar con cinco velocidades (del Nivel 0 al Nivel 4). Desde tu punto de vista como jugador, los niveles más bajos aceleran el juego mientras que los niveles más altos lo ralentizan.

Cuando activas/desactivas el tiempo acelerado ("Alt a") aparece el nivel de velocidad. El tiempo acelerado va al siguiente nivel inferior que el tiempo normal. No obstante, en ordenadores 8086 y 8088 donde el Nivel 0 es el tiempo "normal", el tiempo acelerado no tiene efecto (porque no hay ningún Nivel -1).

Puedes ajustar manualmente el Nivel de Velocidad vía tecla "Insertar". Quizás, en algunos ordenadores la simulación vaya demasiado rápida. Ante esta situación, utiliza esta tecla para cambiar la velocidad al siguiente Nivel más alto lo que ralentizará la acción.

Para regresar a los niveles estándar pulsa "Alt a" entre velocidad normal y acelerada, terminando con el ajuste de velocidad normal.

Las últimas notas que hacen referencia a este programa se encuentran en el disco, en un fichero ASCII llamado "READ.ME". Puedes leer este fichero utilizando el mandato de DOS estándar "TYPE READ.ME".

Si el programa no se carga o no funciona correctamente, apaga tu ordenador y vuelve a empezar. Comprueba que el sistema DOS y el *M1 Tank Platoon* son los únicos programas cargados en la memoria. Otros programas o herramientas residentes RAM pueden interferir con el *M1 Tank Platoon*. También comprueba que tu ordenador y la tarjeta de gráficos tienen suficiente memoria. El ordenador necesita 512K RAM mientras que las tarjetas EGA o VGA requieren 256K de Video RAM.

Si sigues teniendo problemas, prueba con los discos originales de *M1 Tank Platoon*. Tus copias pueden estar en mal estado. Si los originales no funcionan, prueba los discos originales de *M1 Tank Platoon* en otro PC, preferiblemente en un ordenador IBM o Compaq. Si los discos funcionan en éste, entonces tu ordenador tiene problemas de compatibilidad (es decir, en algunos aspectos no es un IBM compatible).

Si no puedes cargar el programa en otros ordenadores IBM/Compaq ni en el tuyo, quizás seas uno de los pocos usuarios que ha recibido un disco en mal estado. En ese caso, devuélvelo a la tienda donde lo compraste.

Problemas de Carga

Actividad	Con teclado	Con Joystick
Controlador	Teclas cursor	Joystick
Selector 1	Tecla Return	Botón 1 del joystick (superior)
Selector 2	Space Bar	Botón 2 del joystick (lateral)
Terminar Partida (Salir a DOS)	Alt q	Alt q

RESUMEN Y BIVOUAC

Control	Tecla	Manual	Notas
TC escotilla abierta (TC Unbuttoned)	F1	pág. 39-41	funciona desde cualquier punto de vista
TC escotilla cerrada (TC Buttoned)	F2	pág. 41-43	funciona desde cualquier punto de vista
Artillero (Gunner)	F3	pág. 43-47	funciona desde cualquier punto de vista
Conductor (Driver)	F4	pág. 47-50	funciona desde cualquier punto de vista
Fuera del tanque (Outside Tank)	F9	pág. 68	vista desde el OP tanque
Fuera de cualquiera (Outside Any)	F10	pág. 68	debe estar sobre el mapa

Controles del Punto de Vista

Control	Tecla	Manual	Notas
OP al tanque siguiente (OP to Next Tank)	Shift F9	pág. 66	funciona desde cualquier punto de vista
LDR a OP tanque (LDR to OP Tank)	Shift F10	pág. 66	funciona desde cualquier punto de vista

OP y Controles del Líder de la escuadrilla

Controles Estándar del Vehículo

<i>Orden</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Visible en estas posiciones</i>
Munición Sabot (AP) (Sabot (AP) Ammo)	1	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Munición HEAT (HEAT Ammo)	2	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Principal/Coaxial (Main/Coax)	3	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Ordenador (normal)/Vista Batalla (Computer Normal/Battlesight)	4	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Introducir Rango de Vista Batalla (Input Battlesight Range)	5	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Introducir Rango Manual (Manual Range Input)	Shift 0-9	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Ampliar Visión (Magnify Vision)	7	pág. 39, 41, 44	ninguno (pero cambia la vista)
Visión Nocturna (Night Vision)	8	pág. 39, 41, 44, 47	Artillero, Conductor
Girar hacia esa dirección (Turn to this Facing)	9	pág. 40, 42, 47	TC (ambos), Artillero
Encender Generador de Humo (Smoke Generator On)	=	pág. 39	Conductor (Tecla ; en teclados expandidos)
Apagar Generador de Humo (Smoke Generator Off)	—	pág. 39	Conductor (Tecla ? en teclados expandidos)
Selva de Granadas de Humo (Smoke Grenada Salvo)	Backspace	pág. 9	TC (ambos), Artillero

Controles TC

Estos controles sólo pueden ser utilizados para las dos posiciones TC (Comandante del Tanque)

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Joystick</i>	<i>Manual</i>
Vista/Apuntar Arriba (View/Aim Up)	Cursor abajo	Tirar atrás	pág. 39-42, 41-42
Vista/Apuntar abajo (View/Aim Down)	Cursor Arriba	Empujar hacia	pág. 39-42, 41-42
Vista/Apuntar Izquierda (View/Aim Left)	Cursor Izquierda	Mover Izda.	pág. 39-42, 41-42
Vista/Apuntar Derecha	Cursor Derecha	Mover Dcha.	pág. 39-42, 41-42
Disparar ametralladora (Fire Machine-gun)	Return	Botón 1	pág. 40, 42

Controles del Artillero

Estos controles sólo pueden ser utilizados desde la posición del Artillero

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Joystick</i>	<i>Manual</i>
Subir Arma principal/Coax (Elevate Gun and Cox)	Cursor abajo	Tirar atrás	pág. 43
Bajar Arma principal/Coax (Depress Gun and Coax)	Cursor arriba	Empujar hacia delante	pág. 43
Girar Torre a izquierda (Rotate Turret Left)	Cursor Izquierda	Mover Izda.	pág. 43
Girar Torre a derecha (Rotate Turret Right)	Cursor derecha	Mover Dcha.	pág. 43
Disparar Telémetro Láser (Fire Laser Rangifinder)	Space bar	Botón 2	pág. 44-45
Disparar Arma o Coax (Fire Gun or Coax)	Return	Botón 1	pág. 46

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Joystick</i>	<i>Manual</i>
Desacelerar/Mover hacia atrás (Decelerate: Move Back)	Cursor abajo	Tirar atrás	pág. 48
Acelerar/Mover hacia delante	Cursor arriba	Empujar hacia delante	pág. 48
Girar izda. (Turn Left)	Cursor izda.	Mover izda.	pág. 48
Girar dcha. (Turn Right)	Cursor dcha.	Mover dcha.	pág. 48
Freno (Parar rápidamente) (Brake (Stop quickly))	Return	Botón 1	pág. 48

MANDATOS

Ordenes del Vehículo

<i>Orden</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>
Avanzar rápido (Advance Fast)	a	pág. 57	
Avanzar lento (Advance Slow)	s	pág. 57	
Parar (Halt)	h	pág. 57	
Retroceder (Backup)	b	pág. 57	
Girar izda. (Left izda.)	l	pág. 56	
Girar dcha. (Right Turn)	r	pág. 57	
Mover hacia... (Move To...)	*	pág. 57	
Girar hacia... (Turn To...)	**	pág. 57	
Fuego a discreción (Fire at Will)	f	pág. 57	
Cesar Fuego (Cease Fire)	c	pág. 57	
Luchar Enfrente (Engage to Front)	e	pág. 58	
Luchar Retaguardia (Engage to Rear)	d	pág. 58	
Luchar a Izda. (Engage to Left)	?,	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift (Tecla ; , en los teclados expandidos)
Luchar a Dcha. (Engage to Right)	!.	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift (Tecla . : en los teclados expandidos)
Encender Generador de Humos (Smoke Generator On)	+ =	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift (Tecla ; ; en los teclados expandidos)
Apagar Generador de Humos (Smoke Generator Off)	— —	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift (Tecla ? ' en los teclados expandidos)

Ordenes de la Escuadrilla

<i>Orden</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>
Avanzar rápido (Advance Fast)	a	pág. 62	
Avanzar lento (Advance Slow)	s	pág. 62	
Parar (Halt)	h	pág. 62	
Retroceder (Backup)	b	pág. 62	
Girar izda. (Turn Left)	l	pág. 59	
Girar dcha. (Turn Right)	r	pág. 59	

Mover hacia... (Move to...)	*	pág. 62	
Girar hacia... (Turn to...)	**	pág. 59	
Fuego a discreción (Fire at Will)	f	pág. 62	
Cesar fuego (Cease Fire)	c	pág. 62	
Formación en cuña (Form Wedge)	Shift W	pág. 59	Ilustrado en pág. 60
Formación en V (Form Vee)	Shift V	pág. 59	Ilustrado en pág. 60
Formación en línea (Form In-Line)	Shift l	pág. 59	Ilustrado en pág. 60
Formación en columna (Form Column)	Shift C	pág. 59	Ilustrado en pág. 61
Formación izda. en escalón (Form Echelon Left)	Shift L	pág. 59	Ilustrado en pág. 61
Formación dcha. en escalón (Form Echelon Right)	Shift R	pág. 59	Ilustrado en pág. 61
Encender Generador de Humos (Smoke Generator On)	+ =	pág. 62	No es necesario mantener presionada la tecla Shift (Tecla ; en los teclados expandidos)
Apagar Generador de Humos (Smoke Generator Off)	--	pág. 62	No es necesario mantener presionada la tecla Shift (Tecla ? en los teclados expandidos)

* Con joystick: mueve el cursor con el joystick después pulsa el botón disparo 1.

Sin joystick: mueve el cursor con las teclas cursor después pulsa Return.

** Con joystick: mueve el cursor con el joystick después pulsa el botón disparo 2.

Sin joystick: mueve el cursor con las teclas cursor después pulsa Space Bar.

Red de Radio HQ

Sólo si está disponible el soporte apropiado.

Orden	Tecla	Manual	Notas
Reactor de ataque A-10A (A-10A Jet)	j	pág. 64, 65	Tiene Mavericks y GAU de 30 mm.
Helicóptero de Ataque AH-64A (AH-64A Helicopter)	a	pág. 64, 65	Tiene Hellfires y Chain de 30 mm.
Helicóptero de Observación OH-58D (OH-58D Helicopter)	o	pág. 64, 65	Tiene ametralladoras
Bombas de Mortero de 107 mm. (107 mm. Mortar Bombs)	b	pág. 63, 64	Bombardeo altamente explosivo.
Bombas de Humo de 107 mm. (107 mm. Smoke Bombs)	s	pág. 63, 64	Bombardeo pantalla de humo
Proyectiles HE de 155 mm. (155 mm. HE Shells)	h	pág. 63, 64	Bombardeo altamente explosivo
Proyectiles WP de 155 mm. (155 mm. WP Shells)	w	pág. 63, 64	Bombardeo pantalla de humo
Proyectiles MRLS de 227 mm. (MRLS 227 mm. Rockets)	r	pág. 63, 64	Gran bombardeo altamente explosivo

CONTROLES DE LA SIMULACION

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>
Fuera del Tanque (Outside Tank)	F9	pág. 68	Vista desde el OP del tanque
Fuera de Cualquiera (Outside Any)	F10	pág. 68	Debe estar sobre el mapa
Encender/Apagar Objetivos Mapa (Map Objectives On/Off)	Alt m	pág. 55	Encender/apagar gráficos
Pausa (Pause)	Alt p	pág. 68	El botón pausa del hardware también puede funcionar
Tiempo Acelerado (Accelerated Time)	Alt a	pág. 69	Número más bajo es más rápido
Jefe (Esconder juego) (Boss (Hide Game)	Alt b	pág. 69	Pulsa Alt b para continuar
Terminar (Quit)	Alt q	pág. 69	Salir a DOS.
Ajustar Detalle (Adjust Detail)	Alt d	pág. 69	Ajustar la complejidad de los gráficos
Ajustar Volumen (Adjust Volume)	Alt v	pág. 69	Cambia entre los tres estados
Reajustar Joystick (Reset Joystick)	Alt j	pág. 69	Maniobra con el joystick después de pulsar teclas
Ajustar Velocidad de Batalla (Adjust Battle Speed)	Insert	Supl. Técnico	Ver "Potencia"

MAPA

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>
Mapa (Mapboard)	F5	pág. 54	Necesario antes de otros controles del mapa
Tu Tanque (Your Tank)	F6	pág. 54, 56	Muestra la posición tanque OP, datos
Escuadrilla siguiente (Nest Platoon)	F7	pág. 55, 58-63	Pasa a través de las ventanas de datos de la escuadrilla
Vehículo siguiente (Next Vehicle)	F8	pág. 55, 56-58	Pasa a través de las ventanas de datos de los vehículos

Teclas de Color del Terreno

<i>Característica</i>	<i>256 col. MCGA/VGA</i>	<i>16 col. EGA, Tandy</i>	<i>4 col. CGA</i>	<i>2 col. Monocromo</i>
Campo Abierto	Verde oscuro	Verde claro	Azul claro	Color medio
Carretera	Línea negra	Línea negra	Línea negra	Línea oscura
Edificio	Caja negra/gris	Caja negra	Caja violeta/negra	Caja oscura/medio
Río	Línea azul	Línea azul	Línea azul/violeta	Línea oscura/media
Arbol	Punto negro/verde	Punto verde oscuro	Punto azul/negro	Punto oscuro
Pantano o campo	Zona verde oliva	Zona marrón	Zona violeta/azul	Zona oscura/media

Teclas de Símbolos de Vehículos*Símbolo del Mapa**16 ó 256 colores**VGA/MCGA, EGA, Tandy**2 ó 4 colores**CGA, Monocromo*

Tanques Principales de
Batalla: M1, M60, T-80, T-72,
T-64, T-62, T-55



Otros AFV: IFV, APC,
Coche blindados, etc.



Vehículos no blindados: Jeeps
y Camiones



Infantería desmontada



Helicópteros: AH-64A, OH-
58D o Mi-24 HIND



Reactor de Ataque
americano: A-10A
"Thunderbolt II"



Reactor de Ataque del Pacto:
Su-25 "Frogfoot"



M1 TANK PLATOON

SUPLEMENTO TECNICO

PARA ORDENADORES AMIGA

Tu *M1 Tank Platoon* debe incluir el manual, este suplemento técnico y un disco de 3.5".

Contenido

Esta simulación requiere un Commodore Amiga con 512K de memoria como mínimo. Esta simulación funciona más rápidamente con ordenadores de 1 Megabyte (1Mb) de memoria. El programa puede ser controlado vía ratón aunque muchos jugadores prefieren utilizar el teclado en determinados momentos. También puedes utilizar el joystick para determinadas tareas.

Equipo

Ordenadores con 512K de memoria: Si tu ordenador tiene 512K de memoria RAM, *M1 Tank Platoon* requiere solamente una unidad de disco floppy de 3.5" y de 800K. **Desconecta todas las demás unidades.** Si hay otras unidades conectadas, el sistema operativo deja a *M1 Tank Platoon* sin memoria suficiente.

El disco de juego tiene espacio suficiente para salvar todos tus registros "platoon". No es necesario que utilices otro disco.

Salvar Partidas

M1 Tank Platoon no está protegido contra escritura, es decir, que puede ser copiado a otros discos. Si lo copias en un disco duro, comprueba que todos los ficheros del juego se encuentran en la misma carpeta. Juega siempre desde el disco copia, no utilices el original.

Instalación

Sólo puedes hacer copias del disco para tu uso personal. Si vendes o das copias de *M1 Tank Platoon* violarás las leyes internacionales del Copyright. Lee la nota sobre Copyright que aparece al final del manual.

M1 Tank Platoon puede ser cargado desde el Workbench pulsando dos veces sobre el icono de *M1 Tank Platoon*, como si de cualquier otro programa se tratara.

Carga

Además, también puedes cargar automáticamente la simulación apagando el ordenador, insertando el disco *M1 Tank Platoon* y encendiendo el ordenador. (Excepción: si tienes un Amiga 1000 que requiere el disco Kickstart, carga primero el Kickstart e inserta el disco de *M1 Tank Platoon* cuando el ordenador te pida el disco Workbench).

Si juegas desde discos floppy, deja el disco en la unidad mientras dure la partida. No quites el disco hasta que no termine la partida.

Problemas de Operación

Las últimas notas que hacen referencia a este programa se encuentran en el disco de juego, en un fichero llamado "READ.ME".

Si el programa no carga o no funciona correctamente, apaga el ordenador y vuelve a ponerlo en marcha. Si tienes un ordenador de 512K comprueba que sólo hay conectada una unidad de disco floppy. Además, quita cualquier otro dispositivo periférico de hardware. Si sigues teniendo problemas, haz una nueva copia del juego en un disco completamente nuevo. Si los discos siguen sin funcionar, haz una nueva copia del disco de juego en otro ordenador Amiga y pruébala. Si la copia funciona en ese ordenador pero no en tu ordenador significa que tienes problemas de hardware. Lleva el ordenador a tu distribuidor o servicio técnico para que lo examinen. Un problema muy común es que los cabezales de las unidades de disco se desalinean.

Si tienes problemas en cargarlo en otro ordenador Amiga y en el tuyo, quizás seas uno de los pocos compradores que ha recibido un disco defectuoso. Contacta con la tienda donde lo compraste.

CONTROLES DEL RATON

La versión Amiga del *M1 Tank Platoon* puede ser totalmente controlada vía ratón. Esto supone cambios significativos con respecto al sistema IBM descrito en el manual. Por ejemplo, las acciones del ratón son activadas pulsando el botón izquierdo del ratón (pulsar botón izquierdo) pero si mantienes presionado el botón derecho del ratón aparecerán una serie de menús (mantener botón derecho).

Todas las opciones *fuera* de la batalla son controladas a través del ratón. El teclado se utiliza solamente para borrar y volver a introducir nombres. El joystick no puede ser utilizado fuera de las situaciones de batalla.

Durante la batalla puedes controlar el juego vía ratón, joystick y teclado. Además, también puedes utilizar el teclado como se describe en el manual, los controles del ratón como se describen a continuación o una combinación de ambos. Durante la batalla, el joystick emula las teclas cursor del teclado (el *controlador*).

Preparación para la Batalla

Utiliza el ratón para todos estos controles. Ignora las instrucciones del manual que hacen referencia a *Controladores* y *Selectores*. En lugar de eso, utiliza el ratón para encontrar y mover la zona iluminada y después pulsa el botón izquierdo para seleccionar. Además, algunas pantallas tienen botones amarillos. Pulsa sobre ellos para realizar varias acciones.

Resúmenes del Personal (Staff Briefings) (pág. 31-35): Mueve el ratón para iluminar la opción deseada. Pulsa el botón izquierdo para seleccionar.

Cuando estés en la primera página, donde aparece una lista de las escuadrillas, puedes seleccionar una nueva escuadrilla pulsando la tecla Esc, tecleando su nombre y pulsando Return. Esto borra la vieja escuadrilla y crea una completamente nueva.

Preguntas de Identificación del Vehículo (pág. 33): Como en el resumen, utiliza el ratón para iluminar la opción deseada y pulsa el botón izquierdo para seleccionarla.

Vivac-Equipar (Bivouac-Outfitting) (pág. 35-36): Puedes iluminar las zonas de texto que se encuentran en la parte superior de la pantalla. Pulsa el botón izquierdo sobre el nombre de tu escuadrilla, el nombre del vehículo, el nombre del miembro de la tripulación o sobre el suministro de munición. En cada caso aparecerá información detallada en la parte inferior de la pantalla.

Para transferir un miembro de la tripulación a otra posición (en ese tanque o en otro), pulsa sobre el nombre deseado, pulsa sobre el botón "XFER" y después sobre la posición que ocupará. Las posiciones ilegales (mira la caja inferior de la pág. 36) no se iluminarán.

Para promocionar o condecorar a uno de los miembros de tu tripulación después de la batalla, pulsa sobre su nombre y después sobre el botón apropiado. Este será o no promocionado dependiendo de la tarea que desempeñe y del rango que ocupe (mira la caja inferior de la pág. 36).

Para cambiar el nombre de uno de los miembros de tu tripulación pulsa sobre el nombre deseado, después pulsa ESC, teclea un nuevo nombre y pulsa Return. Esto cambiará definitivamente ese nombre por uno nuevo (¡no volverás a ver el nombre anterior!).

Vivac-Resumen (Bivouac-Briefing) (pág. 36): Aunque el resumen se realiza automáticamente puedes "acelerar la lectura" pulsando los botones amarillos. "PREV" te devuelve a la página anterior, "NEXT" te envía a la página siguiente y "EXIT" a las opciones Vivac.

Controladores: El controlador cambia la vista de izquierda a derecha, arriba y abajo. Puedes utilizar el joystick, las teclas cursor y/o ratón como "controlador". Cada uno actúa de forma diferente; selecciona el método(s) que prefieras.

El ratón como controlador: En las posiciones de tripulación (TC, artillero o conductor) utiliza el ratón para manipular el dispositivo que aparece en la página 40. El ratón mueve las pequeñas cajas de "Posición del Controlador" como interruptores "cursor" junto con sus pistas respectivas (la pista horizontal a izquierda-derecha y la pista vertical arriba-abajo).

Para mover la caja, mantén presionado el botón izquierdo sobre la caja, espera hasta que ésta cambie de color y después arrástrala junto con el cursor. Cuanto más lejos la muevas, más rápido será el movimiento. Cuando sueltes el botón del ratón, el cursor volverá a su posición central (el cursor es como un resorte).

Para realizar pequeños movimientos, pulsa el botón izquierdo sobre el cursor y junto a la caja. Esto producirá movimientos muy lentos mientras mantengas presionado el botón del ratón. Cuando lo sueltes, el movimiento parará.

El joystick como controlador: Si mantienes el joystick a izquierda, derecha, arriba o abajo se producirá una aceleración del movimiento en esa dirección. Para moverlo lentamente, pulsa o mueve repetidamente el joystick. El movimiento parará cuando sueltes (centras) el joystick.

El Cursor como controlador: Pulsa una vez la tecla cursor para que empiece el movimiento muy lentamente en una dirección. Para acelerar el movimiento, vuelve a

Controles de la Batalla Resumen

pulsar la tecla o mantenerla presionada. Para parar el movimiento, pulsa una vez en la dirección contraria. Puedes utilizar las teclas cursor y las teclas de dirección del teclado numérico.

Arriba y Abajo: A diferencia de la versión IBM, el botón o dispositivo de posición de control "arriba" mueve el punto de mira hacia arriba. Si pulsas el botón o dispositivo "abajo", se moverá hacia abajo.

El Menú Pop-Up: Durante la batalla, mantén presionado el botón derecho del ratón y aparecerá el menú general. Este menú te permite cambiar los puntos de vista, tu OP (posición personal) y los líderes. Estas opciones se describen más detalladamente en la página 37 y páginas 66-67. Las opciones del menú duplican ciertas teclas de función.

Selector 1: Esta tecla, a la que se hace referencia frecuentemente en el manual, es siempre la tecla Return o el botón disparo del joystick.

Selector 2: Esta tecla, a la que se hace referencia en el manual, es siempre la tecla Space Bar. No hay tecla equivalente en el joystick.

Vista desde la posición del TC cuando la escotilla está abierta (TC Unbuttoned View)

Esta vista aparece ilustrada en la página 39 del manual. Como se indica, si pulsas el botón izquierdo del ratón en la zona apropiada dispararás un Lanzagranadas de Humo.

El Controlador: Mueve el controlador a izquierda o derecha (ratón, joystick o teclas cursor) para que la cúpula del TC se mueva en esa dirección, incluyendo su ametralladora. Mueve el controlador arriba o abajo para subir o bajar tu punto de mira y el del arma.

Disparar: Para disparar la ametralladora M2HB de calibre 50, pulsa el botón izquierdo sobre cualquiera de los dos mandos o sobre la zona que se encuentra entre ellos. Pulsa una vez y la ametralladora disparará una corta ráfaga de disparos. Mantenlo presionado para disparar una ráfaga de mayor duración.

Zoom/Sin zoom: Para utilizar tus prismáticos 7x35, pulsa el botón izquierdo sobre cualquier vista exterior. Para quitar el zoom, vuelve a pulsar el botón izquierdo en la misma zona.

Nuevos Controles: Hay un nuevo interruptor, que no se encuentra ilustrado en el manual, a la derecha de las luces de Alarma Láser y de Carga de Cartuchos. Este interruptor activa y desactiva los intensificadores de imagen (de gran ayuda si es de noche) en tus prismáticos. Obviamente, si no utilizas los prismáticos, este interruptor no tendrá ningún efecto.

Vista desde la posición del TC cuando la escotilla está cerrada (Buttoned TC View)

Esta vista aparece ilustrada en la página 41. Si pulsas el botón izquierdo del ratón sobre la zona apropiada se disparará el Lanzagranadas de Humo. Si pulsas el botón izquierdo sobre el interruptor de Munición o el interruptor Coax-principal, el artillero cambiará el tipo de arma o munición. Los otros interruptores y luces son sólo informativos. Para hacerlos funcionar deberás pasar a la posición del artillero.

El Controlador: Realiza la misma función que en el caso de la Vista desde la posición del TC con la escotilla abierta (anterior).

Disparo: Como en el M1A1 real, puedes disparar la ametralladora del TC M2HB de calibre 50 con la escotilla cerrada. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el pequeño mango que se encuentra situado más a la derecha, justo por debajo de la ranura de visión.

Como anteriormente, si pulsas una sola vez dispararás una sola ráfaga de cartuchos. Si mantienes presionado el botón se producirá fuego sostenido.

Zoom/sin zoom: El TC puede cambiar entre visión 1x (normal) y 3x (zoom). Para hacer esto, pulsa el botón izquierdo sobre cualquier punto de la vista de la ranura de visión.

Visión Nocturna: Cuando la escotilla está cerrada, el TC *no* tiene ayuda si actúa de noche. El visor termal se encuentra sólo disponible para el artillero, no para el TC. (El ejército de los Estados Unidos conoce esta limitación y ha propuesto nuevas ayudas de visión nocturna en las futuras versiones del M1).

Esta vista aparece ilustrada en la página 43 del manual. Pulsa el botón izquierdo sobre la zona apropiada para activar cada uno de estos controles: Lanzagranadas de Humo (Smoke Grenade Launchers), Interruptor del Visor Termal (noche) (Thermal Viewer Switch), Interruptor Vista de Batalla/Ordenador (normal) (Computer(Norm)/ Battlesight Switch), Interruptor Coax-Principal (Main-Coax Switch), Interruptor de Munición (Ammunition Switch) y Palanca de Ampliación (Magnification Lever).

El Controlador: Mueve el controlador a izquierda o derecha (con el ratón, joystick o teclas cursor) para girar la torre y el punto de vista. Mueve el controlador arriba/abajo para subir o bajar el arma principal, la ametralladora coaxial y tu vista.

Disparo del Láser o Arma: Los botones del Mando de Control del Artillero son "pulsables" vía ratón. El botón IZQUIERDO dispara una vez el telémetro láser. El botón DERECHO dispara el arma. Si el arma está ajustada a "main" (principal) el cañón de 120mm disparará una ráfaga y el cargador recargará automáticamente el arma. Si el arma está ajustada a "coax" la ametralladora coaxial disparará una sola ráfaga (pulsando una vez) o una ráfaga de larga duración (manteniendo presionado el botón del ratón).

Zoom/Sin Zoom: Para cambiar entre las vistas 3x y 10x de que dispone el artillero, pulsa el botón izquierdo sobre la zona de la vista o sobre la Palanca de Ampliación (Magnification Lever).

Estabilización del Arma: Cuando tu láser ataca un objetivo (es decir, cualquier vehículo o tropa de tierra), el sistema de estabilización de la torre queda automáticamente ajustado. Desde ese momento, la torre girará automáticamente, subirá o bajará para mantener el arma apuntada hacia el objetivo, independientemente de tu movimiento o del movimiento del objetivo. Cuando esté activada la estabilización aparecerá un "*" en el punto de mira de tu arma después del rango. La estabilización es muy útil. Apunta al objetivo con el láser, siéntate y mira cómo el arma sigue al objetivo. Si no disparas pronto te recomendamos que actualices el rango con otro tipo de flash de láser.

Cuando muevas el controlador, la estabilización se desactivará. Si dejas la posición del artillero, otro miembro de la tripulación tomará el control y seleccionará su propio objetivo (que puede no coincidir con el tuyo).

Vista del artillero

Esta vista aparece ilustrada en la página 47. Como indica esa pantalla cuando pulses el botón izquierdo del ratón se pondrá en marcha el Generador de Humo del Escape del Motor (Engine Exhaust Smoke Generator), el Periscopio Nocturno (Night Periscope) y el

Vista del Conductor

Pedal de Freno (Brake Pedal). El Freno de Aparcar (el pedal más pequeño) *no* puede ser utilizado durante la batalla y por lo tanto permanece inactivo.

El Controlador: Mueve el controlador a izquierda/derecha (con el ratón, joystick o teclas cursor) para girar el casco en esa dirección. Mueve el controlador hacia arriba para que el tanque se mueva hacia delante. Mueve el controlador hacia atrás para que el tanque reduzca su velocidad; si el tanque ya está parado y mueves hacia atrás el controlador, el tanque se moverá marcha atrás.

Disparo: El conductor no tiene armas y por lo tanto no puede disparar. El botón del joystick o la tecla Return activa los frenos. Recuerda que debido a tu ángulo de visión, los frenos *se apagan* cuando el pedal está hacia *abajo* y se encienden cuando el pedal está hacia arriba.

Zoom/Sin Zoom: El conductor carece de un visor zoom. Su visión tiene siempre una potencia de 1x (normal).

Nuevos Controles: Los mandos del conductor en el M1 funcionan como los controles de una motocicleta. Muévelos para controlar la aceleración del vehículo. Por conveniencia, si pulsas el botón izquierdo del ratón sobre cualquier mando, el vehículo acelerará inmediatamente hasta que alcance su velocidad máxima. El tanque seguirá avanzando a velocidad máxima hasta que utilices los frenos.

Notas sobre la conducción: Los controles del joystick y del ratón vuelven a su posición central cuando los sueltas, haciendo que el tanque se pare. Las teclas cursor carecen de esa característica. Por lo tanto, quizás sea conveniente acelerar con las teclas cursor y después maniobrar con el joystick o ratón.

El Mapa

El mapa aparece ilustrado en la página 56. Todos los controles del teclado funcionan como se describe en el manual. Las teclas de función F5, F6, F7 y F8 pueden ser utilizadas para seleccionar todas las opciones del mapa. Las teclas alfabéticas normales se utilizan para dar ordenes. Además, puedes utilizar el ratón para un control diferente y más intuitivo del mapa.

Zona del Mapa: En la zona izquierda del mapa, pulsa el botón izquierdo para colocar el cursor sobre cualquier parte del mapa. Para ampliar o reducir la vista (zoom/sin zoom) utiliza las teclas "z" y "x" del teclado o mueve hacia la derecha y pulsa sobre el texto "Zoom" o "X-unzoom" situado en la esquina inferior derecha.

Si pulsas el botón izquierdo sobre la parte superior de una unidad en el mapa, además de colocarse ahí el cursor también verás la ventana de datos de esa unidad.

Las referencias del manual: "Mover hacia" y "girar hacia" (págs. 13, 57, 59, 62) son imprecisas debido a los nuevos controles del ratón. Las teclas "m" y "t" se utilizan ahora para dar esas ordenes.

Ventana de Datos: La ventana de datos (a la derecha del mapa) funciona en tres niveles de detalle. El nivel superior muestra un código del mapa. Para ir hacia una escuadrilla aliada, pulsa el botón izquierdo sobre cualquier punto de la lista de las fuerzas de los Estados Unidos. Verás los datos de tu primera escuadrilla (tu escuadrilla MBT de tanques M1/M1A1).

El siguiente nivel son los datos de la escuadrilla que aparecen sobre un fondo gris. Pulsa el botón izquierdo sobre la esquina superior izquierda (sobre el símbolo del vehículo) para volver al mapa principal. Pulsa el botón izquierdo sobre el nombre de la

escuadrilla que se encuentra en la parte superior para pasar a la siguiente escuadrilla. Pulsa el botón izquierdo sobre el vehículo de la escuadrilla para ver ese vehículo. El nivel inferior muestra información sobre un determinado vehículo de una determinada escuadrilla (aparece sobre un fondo blanco). De nuevo, pulsa el botón izquierdo sobre la esquina superior izquierda (sobre el símbolo) para ver los datos de la escuadrilla. Pulsa el botón izquierdo sobre el nombre del vehículo (en la parte superior) para ver el siguiente vehículo de esa escuadrilla. Para ver los tanques de tu escuadrilla, pulsa el botón izquierdo sobre uno de los miembros de la tripulación para pasar a esa posición (para salir del mapa). Ten en cuenta que cada vez que pulses el botón izquierdo para pasar a una posición de la tripulación, tu OP (punto de observación) es automáticamente transferido a ese tanque (para más detalles sobre tu OP, consulta la página 66).

En los niveles de vehículo (más bajo) y escuadrilla (medio) puedes dar órdenes a tu escuadrilla (pág. 58-63) o al vehículo (pág. 56-58). Mueve el ratón sobre la orden (se iluminará) y pulsa el botón izquierdo. Los equivalentes del teclado aparecen junto a cada orden.

Para cambiar líderes de un tanque a otro utiliza el teclado o el menú (mantén presionado el botón derecho). Consulta la página 66 para más detalles.

Esta vista se describe en la página 68. En la versión Amiga aparecen los botones del ratón en la parte superior con sus teclas equivalente en azul. Puedes acelerar la vista izquierda o derecha pulsando repetidamente sobre el mismo botón. Para terminar de girar, pulsa una vez en la dirección contraria. Como se describe en el manual, "Girar hacia esa dirección" hará que el vehículo gire y coincida con la dirección actual de tu vista.

La Vista Exterior

CONTROLES DEL TECLADO

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Activo en estas vistas...</i>
TC escotilla abierta (TC Unbuttoned)	F1	pág. 39-41	Funciona desde cualquier punto de vista
TC escotilla cerrada (TC Buttoned)	F2	pág. 41-43	Funciona desde cualquier punto de vista
Artillero (Gunner)	F3	pág. 43-47	Funciona desde cualquier punto de vista
Conductor (Driver)	F4	pág. 47-50	Funciona desde cualquier punto de vista
Fuera del tanque (Outside Tank)	F9	pág. 68	Vista desde el OP del tanque
Fuera de cualquiera (Outside Any)	Shift F9	pág. 68	Debe estar sobre el mapa

Controles del Punto de Vista

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Activo en estas vistas...</i>
OP al tanque siguiente (OP to Next Tank)	F10	pág. 66	Funciona desde cualquier punto de vista
LDR a OP tanque (LDR to OP Tank)	Shift F10	pág. 66	Funciona desde cualquier punto de vista

OP y Controles del Líder de la escuadrilla

Controles Estándar del Vehículo

Control	Tecla	Manual	Activo en estas vistas...
Munición Sabot (AP) (Sabot (AP) Ammo)	1	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Munición HEAT (HEAT Ammo)	2	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Principal Coaxial (Main Coax)	3	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Ordenador (normal): Vista Batalla (Computer (Normal)/ Battlesight)	4	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Introducir Rango de Vista Batalla (Input Battlesight Range)	5	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Introducir Rango Manual (Manual Range Input)	Shift 0-9	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
Ampliar Visión (Magnify Vision)	7	pág. 39, 41, 44	Ninguno (pero cambia la vista)
Visión Nocturna (Night Vision)	8	pág. 39, 41, 44, 47	Artillero, Conductor
Girar hacia esa dirección (Turn to This Facing)	9	pág. 40, 42, 47	TC (ambos), Artillero
Encender Generador de Humo (Smoke Generator On)	=	pág. 39	Conductor
Apagar Generador de Humo (Smoke Generator Off)	-	pág. 39	Conductor
(Disparar) Granadas de Humo (Fire) Smoke Grenades)	Backspace	pág. 9	TC (ambos), Artillero

Controles TC

Estos controles sólo pueden ser utilizados para las dos posiciones TC (Comandante del Tanque).

Control	Tecla	Manual	Otros efectos...
Vista/Apuntar Arriba (View/Aim Up)	Cursor Arriba	pág. 39-42	Apuntrar arma del TC de calibre 50
Vista/Apuntar Abajo (View/Aim Down)	Cursor Abajo	pág. 39-42	apuntrar arma del TC de calibre 50
Vista/Apuntar Izquierda (View/Aim Left)	Cursor Izq.	pág. 39-42	Apuntrar arma del TC de calibre 50
Vista/Apuntrar Derecha (View/Aim Right)	Cursor Dcha.	pág. 39-42	Apuntrar arma del TC de calibre 50
Disparar ametralladora (Fire Machine-Gun)	Return	pág. 40, 42	

Controles del Artillero

Estos controles sólo pueden ser utilizados desde la posición del Artillero

Control	Tecla	Manual	Otros efectos...
Subir Arma principal/Coax (Elévale Main Gun/Coax)	Cursor	pág. 43	Apuntrar arma principal y coaxial MG
Bajar Arma principal/Coax (Depress Main Gun/Coax)	Cursor abajo	pág. 43	Apuntrar arma principal y coaxial MG
Girar Torre a izquierda (Rotate Turret Left)	Cursor Izq.	pág. 43	Apuntrar arma principal y coaxial MG
Girar Torre a derecha (Rotate Turret Right)	Cursor Dcha.	pág. 43	Apuntrar arma principal y coaxial MG
Disparar Telémetro Láser (Fire Laser Rangefinder)	Space bar	pág. 44-45	Activa la estabilización
Disparar Arma o Coax (Fire Gun or Coax)	Return	pág. 46	

Controles del Conductor

Estos controles sólo pueden ser utilizados desde la posición del Conductor

Control	Tecla	Manual	Notas
Acelerar/Mover hacia delante (Accelerate/Move Forward)	Cursor Arriba	pág. 48	Lleva tiempo alcanzar la velocidad máxima
Desacelerar/Mover hacia atrás (Accelerate/Move Back)	Cursor Abajo	pág. 48	Lleva tiempo parar

Girar izda. (Turn Left)	Cursor izda.	pág. 48
Girar dcha. (Turn Right)	Cursor dcha.	pág. 48
Freno (para rápidamente) (Brake (Stop quickly))	Return	pág. 48

MANDATOS

<i>Orden</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>	Ordenes al Vehículo
Avanzar rápido (Advance Fast)	a	pág. 57		
Avanzar lento (Advance Slow)	s	pág. 57		
Parar (Halt)	h	pág. 57		
Retroceder (Backup)	b	pág. 57		
Girar izda. (Left Turn)	l	pág. 56		
Girar dcha. (Right Turn)	r	pág. 57		
Mover hacia... (Move To...)	m	pág. 57		
Girar hacia... (Turn To...)	t	pág. 57		
Fuego a discreción (Fire at Will)	f	pág. 57		
Cesar Fuego (Cease Fire)	c	pág. 57		
Luchar al Frente (Engage to Front)	e	pág. 58		
Luchar Retaguardia (Engage to Rear)	d	pág. 58		
Luchar a Izda. (Engage to Left)	?	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift	
Luchar a Dcha. (Engage to Right)	!	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift	
Encender Generador de Humos (Smoke Generator On)	+=	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift	
Apagar Generador de Humos (Smoke Generator Off)	—	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift	

<i>Orden</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>	Ordenes a la Escuadrilla
Avanzar rápido (Advance Fast)	a	pág. 62		
Avanzar lento (Advance Slow)	s	pág. 62		
Parar (Halt)	h	pág. 62		
Retroceder (Backup)	b	pág. 62		
Girar izda. (Left Turn)	l	pág. 59		
Girar dcha. (Right Turn)	r	pág. 59		
Mover hacia... (Move To...)	m	pág. 62		
Girar hacia... (Turn To...)	t	pág. 59		
Fuego a discreción (Fire at Will)	f	pág. 62		
Cesar fuego (Cease Fire)	c	pág. 62		
Formación en cuña (Form Wedge)	Shift W	pág. 59	Ilustrado en pág. 60	
Formación en V (Form Vee)	Shift V	pág. 59	Ilustrado en pág. 60	
Formación en línea (Form In-Line)	Shift I	pág. 59	Ilustrado en pág. 60	
Formación en columna (Form Column)	Shift C	pág. 59	Ilustrado en pág. 61	
Formación izda. en escalón (Form Echelon Left)	Shift L	pág. 59	Ilustrado en pág. 61	
Formación dcha. en escalón (Form Echelon Right)	Shift R	pág. 59	Ilustrado en pág. 61	

Encender Generador de Humos (Smoke Generator On)	+ =	pág. 62	No es necesario mantener presionada la tecla Shift
Apagar Generador de Humos (Smoke Generator Off)	- -	pág. 62	No es necesario mantener presionada la tecla Shift

Red de Radio HQ

Sólo si está disponible el soporte apropiado.

Orden	Tecla	Manual	Notas
Reactor de ataque A-10A (A-10A Attack Jet)	j	pág. 64, 65	Tiene Mavericks y GAU de 30 mm.
Helicóptero de Ataque AH-64A (OH-64A Attack Helicopter)	a	pág. 64, 65	Tiene Hellfires y Chain de 30 mm.
Helicóptero de Observación OH-58D (OH-58D Observation Helicopter)	o	pág. 64, 65	Tiene ametralladoras
Bombas de mortero de 107 mm. (107 mm Mortar Bombs)	b	pág. 63, 64	Bombardeo altamente explosivo
Bombas de Humo de 107 mm. (107 mm. Smoke Bombs)	s	pág. 63, 64	Bombardeo pantalla de humo
Proyectiles HE de 155 mm. (155 mm. HE Shells)	h	pág. 63, 64	Bombardeo altamente explosivo
Proyectiles WP de 155 mm. (155 mm. WP Shells)	w	pág. 63, 64	Bombardeo pantalla de humo
Proyectiles MRLS de 227 mm. (MRLS 227 mm. Rockets)	r	pág. 63, 64	Gran bombardeo altamente explosivo

CONTROLES DE LA SIMULACION

Control	Tecla	Manual	Notas
Fuera del Tanque (Outside Tank)	F9	pág. 68	Vista desde el OP del tanque
Fuera de Cualquiera (Outside Any)	Shift F9	pág. 68	Debe estar sobre el mapa
Esconder Mapa Objetivos (Hide Map Objectives)	Alt m	pág. 55	Encender/Apagar gráficos
Pausa (Pause)	Alt p	pág. 68	El botón pausa del hardware también puede funcionar
Tiempo Acelerado (Accelerated Time)	Alt a	pág. 69	Número más bajo es más rápido
Jefe (Esconder juego) (Boss (Hide Game))	Alt b	pág. 69	Pulsa Alt b para continuar
Terminar (Quit)	Alt q	pág. 69	Salir a DOS
Ajuste Detalle (Adjust Detail)	Alt d	pág. 69	Ajustar la complejidad de los gráficos

MAPA

Controles

Control	Tecla	Manual	Notas
Mapa (Mapboard)	F5	pág. 54	
Tu Tanque (Your Tank)	F6	pág. 54, 56	Muestra la posición tanque OP, datos
Escuadrilla siguiente (Next Platoon)	F7	pág. 55, 58-63	Pasa a través de las ventanas de datos de la escuadrilla
Vehículo siguiente (Next Vehicle)	F8	pág. 55, 56-58	Pasa a través de las ventanas de datos de los vehículos

Características	Color
Terreno Abierto	Verde oscuro
Carretera	Línea negra
Edificio	Caja negra/gris
Rio	Línea azul
Arbol	Punto verde-negro
Pantano o campo	Zonas verde oliva

Símbolo del Mapa



Vehículo
Tanques Principales de Batalla:
M1, M60, T-80, T-72, T-64, T-62, T-55



Otros AFV:
IFV, APC, Coches Blindados, etc.



Vehículos no blindados: Jeeps y Camiones



Infantería desmontada: (con misiles y proyectiles)



Helicópteros: AH-64A, OH-58D o Mi-24 HIND



Reactor de Ataque americano: A-10A "Thunderbolt II"



Reactor de Ataque del Pacto:
Su-25 "Frogfoot"

Teclas de Símbolos de Vehículos

Programación	Joe Hellesen
Gráficos	Max Remington III
Líder del Proyecto	Arnold Hendrick
Control de Calidad	Chris Taormino, Diane Baile
Pruebas	Christopher Hromantic, Arnold Hendrick
Suplemento Técnico	Susan Ulrich

CREDITOS

M1 TANK PLATOON

SUPLEMENTO TECNICO

PARA ORDENADORES ATARI ST

Tu *M1 Tank Platoon* debe incluir el manual, este suplemento técnico y un disco de 3.5".

Contenido

Esta simulación requiere un Atari ST 520/1040 o un Atari Mega ST 2 ó 4. Puedes controlar esta simulación vía ratón pero muchos jugadores piensan que el teclado es más útil. El joystick puede ser utilizado para realizar determinadas tareas.

Equipo

Se requiere un monitor en color. Esta simulación no funciona con monitores monocromo.

Los discos de juego tienen suficiente espacio para salvar todos tus registros de "platoon". No necesitas tener otro disco para salvar partidas.

Salvar Partidas

Si tienes éxito en la campaña en pantalla aparecerá un certificado. Este certificado también es almacenado en el disco en su propio fichero llamado CERT.IFF que puede ser impreso utilizando cualquier programa artístico que lea ficheros IFF.

M1 Tank Platoon no está protegido contra escritura. Puede ser copiado a otros discos. Ten en cuenta que el disco A requiere como mínimo 390K de memoria lo que significa un disco de doble cara o un programa copiador que formatee discos de 10 sectores. El disco B utiliza un disco normal de simple cara de 357K (9 sectores). Ambos discos caben en un disco normal de doble cara de 3.5".

Instalación

Instalación en un Disco Duro: Para instalar el juego en un disco duro, crea una nueva carpeta para el "M1 Tank Platoon" y copia todos los ficheros dentro de esa carpeta. Además, copia el fichero TANK.PRG de la carpeta "AUTO" en el disco A, en la nueva carpeta del disco duro. No copies la carpeta AUTO y no pongas el TANK.PRG dentro de cualquier otra carpeta. Este fichero debe estar en la misma carpeta del disco duro.

Restricciones de Copia: Sólo puedes hacer copias del disco para tu uso personal. Si vendes o das cualquier copia del *M1 Tank Platoon* estarás violando las Leyes Internacionales del Copyright. Consulta la nota sobre Copyright que aparece al final del manual.

Carga

M1 Tank Platoon se cargará automáticamente desde los discos floppy. Empieza con tu ordenador apagado. Inserta el disco A en la unidad de disco. Si tienes una segunda unidad de disco, inserta el disco B en esa unidad. Después, enciende tu ordenador. El juego se cargará automáticamente.

Si tienes un ST 1040 o un Mega ST, puedes cargar el *M1 Tank Platoon* desde la pantalla principal. Pulsa dos veces sobre el fichero TANK.PRG para poner en marcha el programa. Este se encuentra dentro de la carpeta AUTO en los discos floppy o dentro de la carpeta principal en el disco duro.

Si juegas desde discos floppy, deja el disco en la unidad mientras dure la partida. No quites el disco hasta que no termines de jugar.

Tamaño de la Batalla y Visuales

Quando se cargue por primera vez el *M1 Tank Platoon* puedes seleccionar entre pequeñas o grandes batallas. Las batallas pequeñas suelen tener pocos vehículos en cada bando lo que hace que los gráficos del juego funcionen más rápidamente y parezcan más atractivos. Las grandes batallas tienen algunos vehículos más. Muchos jugadores encuentran estas batallas más interesantes aunque el sistema 3D es algo más lento produciéndose ciertas desigualdades.

Problemas de Operación

Las últimas notas que hacen referencia a este programa se encuentran en el disco de juego, en un fichero llamado "READ.ME".

Si el programa no se carga o no funciona correctamente, apaga el ordenador y vuelve a ponerlo en marcha. Además, quita cualquier otro dispositivo periférico de hardware. Si sigues teniendo problemas, haz una nueva copia del juego en un disco completamente nuevo. Si los discos siguen sin funcionar, haz una nueva copia de disco de juego en otro ordenador ST y pruébala. Si la copia funciona en ese ordenador pero no en tu ordenador significa que tienes problemas de hardware. Lleva el ordenador a tu distribuidor o servicio técnico para que lo examinen. Un problema muy común es que los cabezales de las unidades de disco se desalinean.

Si tienes problemas en cargarlo en otro ordenador ST y en el tuyo, quizás seas uno de los pocos compradores que ha recibido un disco defectuoso. Contacta con tu distribuidor.

CONTROLES DEL RATON

La versión ST del *M1 Tank Platoon* puede ser totalmente controlada vía ratón. Esto supone cambios significativos con respecto al sistema IBM descrito en el manual. Por ejemplo, las acciones del ratón son activadas pulsando el botón izquierdo del ratón (pulsar botón izquierdo) pero si mantienes presionado el botón derecho del ratón aparecerán una serie de menús (mantener botón derecho).

Todas las opciones *fuera* de la batalla son controladas a través del ratón. El teclado se utiliza solamente para borrar y volver a introducir nombres. El joystick no puede ser utilizado fuera de las situaciones de batalla.

Durante la batalla puedes controlar el juego vía ratón, joystick y teclado. Además, también puedes utilizar el teclado como se describe en el manual, los controles del ratón

como se describen a continuación o una combinación de ambos. Durante la batalla, el joystick emula las teclas cursor del teclado (el *controlador*).

Preparación para la Batalla

Utiliza el ratón para todos estos controles. Ignora las instrucciones del manual que hacen referencia a *Controladores* y *Selectores*. En lugar de eso, utiliza el ratón para encontrar y mover la zona iluminada y después pulsa el botón izquierdo para seleccionar. Además, algunas pantallas tienen botones amarillos. Pulsa sobre ellos para realizar varias acciones.

Resúmenes del Personal (Staff Briefings) (pág. 31-35): Mueve el ratón para iluminar la opción deseada. Pulsa el botón izquierdo para seleccionar.

Cuando estés en la primera página, donde aparece una lista de las escuadrillas, puedes seleccionar una nueva escuadrilla pulsando la tecla Esc, tecleando su nombre y pulsando Return. Esto borra la vieja escuadrilla y crea una completamente nueva.

Preguntas de Identificación del Vehículo (pág. 33): Como en el resumen, utiliza el ratón para iluminar la opción deseada y pulsa el botón izquierdo para seleccionarla.

Vivac-Equipar (Bivouac-Outfitting) (pág. 35-36): Puedes iluminar las zonas de texto que se encuentran en la parte superior de la pantalla. Pulsa el botón izquierdo sobre el nombre de tu escuadrilla, el nombre del vehículo, el nombre del miembro de la tripulación o sobre el suministro de munición. En cada caso aparecerá información detallada en la parte inferior de la pantalla. Para transferir un miembro de la tripulación a otra posición (en ese tanque o en otro), pulsa sobre el nombre deseado, pulsa sobre el botón "XFER" y después sobre la posición que ocupará. Las posiciones ilegales (mira la caja inferior de la pág. 36) no se iluminarán.

Para promocionar o condecorar a uno de los miembros de tu tripulación después de la batalla, pulsa sobre su nombre y después sobre el botón apropiado. Este será o no promocionado dependiendo de la tarea que desempeñe y del rango que ocupe (mira la caja inferior de la pág. 36).

Para cambiar el nombre de uno de los miembros de tu tripulación pulsa sobre el nombre deseado, después pulsa ESC, teclea un nuevo nombre y pulsa Return. Esto cambiará definitivamente ese nombre por uno nuevo (¡no volverás a ver el nombre anterior!).

Vivac-Resumen (Bivouac-Briefing) (pág. 36): Aunque el resumen se realiza automáticamente puedes "acelerar la lectura" pulsando los botones amarillos. "PREV" te devuelve a la página anterior, "NEXT" te envía a la página siguiente y "EXIT" a las opciones Vivac.

Controladores: El controlador cambia la vista de izquierda a derecha, arriba y abajo. Puedes utilizar el joystick, las teclas cursor y/o ratón como "controlador". Cada uno actúa de forma diferente; selecciona el método(s) que prefieras.

El ratón como controlador: En las posiciones de tripulación (TC, artillero o conductor) utiliza el ratón para manipular el dispositivo que aparece en la página 40. El ratón mueve las pequeñas cajas de "Posición del Controlador" como interruptores "cursor" junto con sus pistas respectivas (la pista horizontal a izquierda-derecha y la pista vertical arriba-abajo).

Controles de la Batalla Resumen

Para mover la caja, mantén presionado el botón izquierdo sobre la caja, espera hasta que ésta cambie de color y después arrástrala junto con el cursor. Cuanto más lejos la muevas, más rápido será el movimiento. Cuando sueltes el botón del ratón, el cursor volverá a su posición central (el cursor es como un resorte).

Para realizar pequeños movimientos, pulsa el botón izquierdo sobre el cursor y junto a la caja. Esto producirá movimientos muy lentos mientras mantengas presionado el botón del ratón. Cuando lo sueltes, el movimiento parará.

El joystick como controlador: Si mantienes el joystick a izquierda, derecha, arriba o abajo se producirá una aceleración del movimiento en esa dirección. Para moverlo lentamente, pulsa o mueve repetidamente el joystick. El movimiento parará cuando sueltes (centras) el joystick.

Pulsa el botón disparo para disparar el arma principal en esa posición (para el TC o artillero) o pisa los frenos (para el conductor). Sin embargo, si la flecha del indicador del ratón se encuentra en la parte superior de la pantalla, pulsa el botón para ver el menú principal.

El Cursor como controlador: Pulsa una vez la tecla cursor y el tanque empezará a moverse lentamente en esa dirección. Si pulsas varias veces o mantienes presionada la tecla, se acelerará el movimiento. Para parar de moverte, pulsa una vez en la dirección contraria. Puedes utilizar las teclas cursor o las teclas de dirección que se encuentran sobre el teclado numérico.

Arriba y Abajo: A diferencia de la versión IBM, el botón o dispositivo de posición de control "arriba" mueve el punto de mira hacia arriba. Si pulsas el botón o dispositivo "abajo", se moverá hacia abajo.

El Menú Pop-Up: Durante la batalla, mantén presionado el botón derecho del ratón y aparecerá el menú general. Este menú te permite cambiar los puntos de vista, tu OP (posición personal) y los líderes. Estas opciones se describen más detalladamente en la página 37 y páginas 66-67. Las opciones del menú duplican ciertas teclas de función. Para salir de este menú sin seleccionar, pulsa sobre cualquier otro punto de la pantalla.

Selector 1: Esta tecla, a la que se hace referencia frecuentemente en el manual, es siempre la tecla Return, el botón disparo del joystick o el botón derecho del ratón. Sin embargo, si pulsas el botón derecho sobre la parte superior de la pantalla, aparecerá el menú pop-up en lugar del Selector 1 (ver antes).

Selector 2: Esta tecla, a la que se hace referencia en el manual, es siempre la tecla Space Bar. No hay tecla equivalente en el joystick o en el ratón.

Vista desde la posición del TC cuando la escotilla está abierta (TC Unbuttoned View)

Esta vista aparece ilustrada en la página 39 del manual. Como se indica, si pulsas el botón izquierdo del ratón en la zona apropiada dispararás un Lanzagranadas de Humo.

El Controlador: Mueve el controlador a izquierda o derecha (ratón, joystick o teclas cursor) para que la cúpula del TC se mueva en esa dirección, incluyendo su ametralladora. Mueve el controlador arriba o abajo para subir o bajar tu punto de mira y el del arma.

Disparar: Para disparar la ametralladora M2HB de calibre 50, pulsa el botón izquierdo sobre cualquiera de los dos mandos o sobre la zona que se encuentra entre ellos. Pulsa una vez y la ametralladora disparará una corta ráfaga de disparos. Manténlo presionado para disparar una ráfaga de mayor duración.

Zoom/Sin zoom: Para utilizar tus prismáticos 7x35, pulsa el botón izquierdo sobre cualquier vista exterior. Para quitar el zoom, vuelve a pulsar el botón izquierdo en la misma zona.

Nuevos Controles: Hay un nuevo interruptor, que no se encuentra ilustrado en el manual, a la derecha de las luces de Alarma Láser y de Carga de Cartuchos. Este interruptor activa y desactiva los intensificadores de imagen (de gran ayuda si es de noche) en tus prismáticos. Obviamente, si no utilizas los prismáticos, este interruptor no tendrá ningún efecto.

Esta vista aparece ilustrada en la página 41. Si pulsas el botón izquierdo del ratón sobre la zona apropiada se disparará el Lanzagranadas de Humo. Si pulsas el botón izquierdo sobre el interruptor de Munición o el interruptor Coax-principal, el artillero cambiará el tipo de arma o munición. Los otros interruptores y luces son sólo informativas. Para hacerlas funcionar deberás pasar a la posición del artillero.

El Controlador: Realiza la misma función que en el caso de la Vista desde la posición del TC con la escotilla abierta (anterior).

Disparo: Como en el M1A1 real, puedes disparar la ametralladora del TC M2HB de calibre 50 con la escotilla cerrada. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el pequeño mango que se encuentra situado más a la derecha, justo por debajo de la ranura de visión. Como anteriormente, si pulsas una sola vez dispararás una sola ráfaga de cartuchos. Si mantienes presionado el botón se producirá fuego sostenido.

Zoom/sin zoom: El TC puede cambiar entre visión 1x (normal) y 3x (zoom). Para hacer esto, pulsa el botón izquierdo sobre cualquier punto de la vista de la ranura de visión.

Visión Nocturna: Cuando la escotilla está cerrada, el TC *no* tiene ayuda si actúa de noche. El visor termal se encuentra sólo disponible para el artillero, no para el TC. (El ejército de los Estados Unidos conoce esta limitación y ha propuesto nuevas ayudas de visión nocturna en las futuras versiones del M1):

Esta vista aparece ilustrada en la página 43 del manual. Pulsa el botón izquierdo sobre la zona apropiada para activar cada uno de estos controles: Lanzagranadas de Humo (Smoke Grenade Launchers), Interruptor del Visor Termal (noche) (Thermal Viewer Switch), Interruptor Vista de Batalla/Ordenador (normal) (Computer(Norm)/ Battlesight Switch), Interruptor Coax-Principal (Main-Coax Switch), Interruptor de Munición (Ammunition Switch) y Palanca de Ampliación (Magnification Lever).

El Controlador: Mueve el controlador a izquierda o derecha (con el ratón, joystick o teclas cursor) para girar la torre y el punto de vista. Mueve el controlador arriba/abajo para subir o bajar el arma principal, la ametralladora coaxial y tu vista.

Disparo del Láser o Arma: Los botones del Mando de Control del Artillero son "pulsables" vía ratón. El botón IZQUIERDO dispara una vez el telémetro láser. El botón DERECHO dispara el arma. Si el arma está ajustada a "main" (principal) el cañón de 120 mm. disparará una ráfaga y el cargador recargará automáticamente el arma. Si el arma está ajustada a "coax" la ametralladora coaxial disparará una sola ráfaga (pulsando una vez) o una ráfaga de larga duración (manteniendo presionado el botón del ratón).

**Vista desde la posición del TC
cuando la escotilla está cerrada
(Buttoned TC View)**

Vista del Artillero

Zoom/Sin Zoom: Para cambiar entre las vistas 3x y 10x de que dispone el artillero, pulsa el botón izquierdo sobre la zona de la vista o sobre la Palanca de Ampliación (Magnification Lever).

Estabilización del Arma: Cuando tu láser ataca un objetivo (es decir, cualquier vehículo o tropa de tierra), el sistema de estabilización de la torre queda automáticamente ajustado. Desde ese momento, la torre girará automáticamente, subirá o bajará para mantener el arma apuntada hacia el objetivo, independientemente de tu movimiento o del movimiento del objetivo. Cuando esté activada la estabilización aparecerá un “*” en el punto de mira de tu arma después del rango. La estabilización es muy útil. Apunta al objetivo con el láser, siéntate y mira cómo el arma sigue al objetivo. Si no disparas pronto te recomendamos que actualices el rango con otro tipo de flash de láser.

Cuando muevas el controlador, la estabilización se desactivará. Si dejas la posición del artillero, otro miembro de la tripulación tomará el control y seleccionará su propio objetivo (que puede no coincidir con el tuyo).

Vista del Conductor

Esta vista aparece ilustrada en la página 47. Como indica esa pantalla cuando pulses el botón izquierdo del ratón se pondrá en marcha el Generador de Humo del Escape del Motor (Engine Exhaust Smoke Generator), el Periscopio Nocturno (Night Periscope) y el Pedal de Freno (Brake Pedal). El Freno de Aparcar (el pedal más pequeño) no puede ser utilizado durante la batalla y por lo tanto permanece inactivo.

El Controlador: Mueve el controlador a izquierda/derecha (con el ratón, joystick o teclas cursor) para girar el casco en esa dirección. Mueve el controlador hacia arriba para que el tanque se mueva hacia delante. Mueve el controlador hacia atrás para que el tanque reduzca su velocidad; si el tanque ya está parado y mueves hacia atrás el controlador, el tanque se moverá marcha atrás.

Disparo: El conductor no tiene armas y por lo tanto no puede disparar.

Zoom/Sin Zoom: El conductor carece de un visor zoom. Su visión tiene siempre una potencia de 1x (normal).

Nuevos Controles: Los mandos del conductor en el M1 funcionan como los controles de una motocicleta. Muévelos para controlar la aceleración del vehículo. Por conveniencia, si pulsas el botón izquierdo del ratón sobre cualquier mando, el vehículo acelerará inmediatamente hasta que alcance su velocidad máxima. El tanque seguirá avanzando a velocidad máxima hasta que utilices los frenos.

El botón disparo del joystick o la tecla Return activan los frenos. Recuerda que debido a tu ángulo de visión, los frenos *están desactivados* cuando el pedal está hacia *abajo* y *activados* cuando el pedal está hacia *arriba*.

Notas sobre la conducción: Los controles del joystick y del ratón vuelven a su posición central cuando los sueltas, haciendo que el tanque se pare. Las teclas cursor carecen de esa característica. Por lo tanto, quizás sea conveniente acelerar con las teclas cursor y después maniobrar con el joystick o ratón.

El Mapa

El mapa aparece ilustrado en la página 56. Todos los controles del teclado funcionan como se describe en el manual. Las teclas de función F5, F6, F7 y F8 pueden ser utilizadas para seleccionar todas las opciones del mapa. Las teclas alfabéticas normales se utilizan

para dar ordenes. Además, puedes utilizar el ratón para un control diferente y más intuitivo del mapa.

Zona del Mapa: En la zona izquierda del mapa, pulsa el botón izquierdo para mover el cursor sobre cualquier parte del mapa. Para ampliar o reducir la vista (zoom/sin zoom) utiliza las teclas "z" y "x" del teclado o mueve hacia la derecha y pulsa sobre el texto "Z-zoom" o "X-unzoom" situado en la esquina inferior derecha.

Si pulsas el botón izquierdo sobre la parte superior de una unidad en el mapa, además de colocarse ahí el cursor también verás la ventana de datos de esa unidad.

Las referencias del manual: "mover hacia" y "girar hacia" (págs. 13, 57, 59, 62) son imprecisas debido a los nuevos controles del ratón. Las teclas "m" y "t" se utilizan ahora para dar esas órdenes.

Ventana de Datos: La ventana de datos (a la derecha del mapa) funciona en tres niveles de detalle. El nivel superior muestra un código del mapa. Para ir hacia una escuadrilla aliada, pulsa el botón izquierdo sobre cualquier punto de la lista de las fuerzas de los Estados Unidos. Verás los datos de tu primera escuadrilla (tu escuadrilla MBT de tanques M1/M1A1).

El siguiente nivel son los datos de la escuadrilla que aparecen sobre un fondo gris. Pulsa el botón izquierdo sobre la esquina superior izquierda (sobre el símbolo del vehículo) para volver al mapa principal. Pulsa el botón izquierdo sobre el nombre de la escuadrilla que se encuentra en la parte superior para pasar a la siguiente escuadrilla. Pulsa el botón izquierdo sobre el vehículo de la escuadrilla para ver ese vehículo.

El nivel inferior muestra información sobre un determinado vehículo de una determinada escuadrilla (aparece sobre un fondo blanco). De nuevo, pulsa el botón izquierdo sobre la esquina superior izquierda (sobre el símbolo) para ver los datos de la escuadrilla. Pulsa el botón izquierdo sobre el nombre del vehículo (en la parte superior) para ver el siguiente vehículo de esa escuadrilla. Para ver los tanques de tu escuadrilla, pulsa el botón izquierdo sobre uno de los miembros de la tripulación para pasar a esa posición (para salir del mapa). Ten en cuenta que cada vez que pulses el botón izquierdo para pasar a una posición de la tripulación, tu OP (punto de observación) es automáticamente transferido a ese tanque (para más detalles sobre tu OP, consulta la página 66).

En los niveles de vehículo (más bajo) y escuadrilla (medio) puedes dar ordenes a tu escuadrilla (pág. 58-63) o al vehículo (pág. 56-58). Mueve el ratón sobre la orden (se iluminará) y pulsa el botón izquierdo. Los equivalentes del teclado aparecen junto a cada orden.

Para cambiar líderes de un tanque a otro utiliza el teclado o el menú (mantén presionado el botón derecho). Consulta la página 66 para más detalles.

Esta vista se describe en la página 68. En la versión ST aparecen los botones del ratón en la parte superior con sus teclas equivalente en azul. Puedes acelerar la vista izquierda o derecha pulsando repetidamente sobre el mismo botón. Para terminar de girar, pulsa una vez en la dirección contraria. Como se describe en el manual, "Girar hacia esa dirección" hará que el vehículo gire y coincida con la dirección actual de tu vista.

La Vista Exterior

Aceleración del Tiempo

M1 Tank Platoon tiene dos controles de aceleración de tiempo. La tecla "Alt a" cambia entre tiempo normal y doble tiempo (va a mayor velocidad). Esta es la única tecla de tiempo recomendada.

Sin embargo, puedes cambiar entre todos los valores de velocidad, de 0 a 4, utilizando la tecla "Insert". De nuevo, estas velocidades no son muy recomendables en la mayoría de las situaciones. Para salir de este modo, pulsa una o dos veces la tecla "Alt a".

CONTROLES DEL TECLADO

Controles del Punto de Vista	Control	Tecla	Manual	Activo en estas vistas...
	TC escotilla abierta (TC Unbuttoned)	F1	pág. 39-41	Funciona desde cualquier punto de vista
	TC escotilla cerrada (TC Buttoned)	F2	pág. 41-43	Funciona desde cualquier punto de vista
	Artillero (Gunner)	F3	pág. 43-47	Funciona desde cualquier punto de vista
	Conductor (Driver)	F4	pág. 47-50	Funciona desde cualquier punto de vista
	Fuera del tanque (Outside Tank)	F9	pág. 68	Vista desde el OP del tanque
	Fuera de cualquiera (Outside Any)	Shift F9	pág. 68	Debe estar sobre el mapa
OP y Controles del Líder de la escuadrilla	Control	Tecla	Manual	Activo en estas vistas...
	OP al tanque siguiente (OP to Next Tank)	F10	pág. 66	Funciona desde cualquier punto de vista
	LDR a OP tanque (LDR to OP Tank)	Shift F10	pág. 66	Funciona desde cualquier punto de vista
Controles Estándar del Vehículo	Control	Tecla	Manual	Activo en estas vistas...
	Munición Sabot (AP) (Sabot (AP) Ammo)	1	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
	Munición HEAT (HEAT Ammo)	2	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
	Principal/Coaxial (Main/Coax)	3	pág. 46	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
	Ordenador (normal)/Vista Batalla (Computer (Normal)/ Battlesight)	4	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
	Introducir Rango de Vista Batalla (Input Battlesight Range)	5	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
	Introducir Rango Manual (Manual Range Input)	Shift 0-9	pág. 45	Artillero (pequeñísimo sobre el TC escotilla cerrada)
	Ampliar Visión (Magnify Vision)	7	pág. 39, 41, 44	Ninguno (pero cambia la vista)
	Visión Nocturna (Night Vision)	8	pág. 39, 41, 44, 47	Artillero, Conductor
	Girar hacia esa dirección (Turn to This Facing)	9	pág. 40, 42, 47	TC (ambos), Artillero
	Encender Generador de Humo (Smoke Generator On)	=	pág. 39	Conductor
	Apagar Generador de Humo (Smoke Generator Off)	—	pág. 39	Conductor
	(Disparar) Granadas de Humo ((Fire) Smoke Grenades)	Backspace	pág. 38, 40	TC (ambos), Artillero

*Estos controles sólo pueden ser utilizados para las dos posiciones TC
(Comandante del Tanque).*

Controles TC

Control	Tecla	Manual	Otros efectos...
Vista/ Apuntar Arriba (View/Aim Up)	Cursor Arriba	pág. 39-42	Apuntar arma del TC de calibre 50
Vista/ Apuntar Abajo (View/Aim Down)	Cursor Abajo	pág. 39-42	apuntar arma del TC de calibre 50
Vista/ Apuntar Izquierda (View/Aim Left)	Cursor Izq.	pág. 39-42	Apuntar arma del TC de calibre 50
Vista/ Apuntar Derecha (View/Aim Right)	Cursor Dcha.	pág. 39-42	Apuntar arma del TC de calibre 50
Disparar ametralladora (Fire Machine-Gun)	Return	pág. 40-42	Disparar arma del TC

Estos controles sólo pueden ser utilizados desde la posición del Artillero

Controles del Artillero

Control	Tecla	Manual	Otros efectos...
Subir Arma principal/Coax (Elevate Main Gun/Coax)	Cursor	pág. 43	Apuntar arma principal y coaxial MG
Bajar Arma principal/Coax (Depress Main Gun/Coax)	Cursor abajo	pág. 43	Apuntar arma principal y coaxial MG
Girar Torre a izquierda (Rotate Turret Left)	Cursor Izq.	pág. 43	Apuntar arma principal y coaxial MG
Girar Torre a derecha (Rotate Turret Right)	Cursor derecha	pág. 43	Apuntar arma principal y coaxial MG
Disparar Telémetro Láser (Fire Laser Rangefinder)	Space bar	pág. 44-45	Activa la estabilización
Disparar Arma o Coax (Fire Gun or Coax)	Return	pág. 46	Dispara el arma seleccionada

Estos controles sólo pueden ser utilizados desde la posición del Conductor

Controles del Conductor

Control	Tecla	Manual	Notas
Acelerar/Mover hacia delante (Accelerate/Move Forward)	Cursor Arriba	pág. 48	Lleva tiempo alcanzar la velocidad máx.
Desacelerar/ mover hacia atrás (Accelerate/Move Back)	Cursor Abajo	pág. 48	LLeva tiempo parar
Girar izda. (Turn Left)	Cursor izda.	pág. 48	Gira tanque parado
Girar dcha. (Turn Right)	Cursor dcha.	pág. 48	Gira tanque parado
Freno (para rápidamente) (Brake (Stop quickly)	Return	pág. 48	Parar rápido

MANDATOS

Orden	Tecla	Manual	Notas
Avanzar rápido (Advance Fast)	a	pág. 57	
Avanzar lento (Advance Slow)	s	pág. 57	
Parar (Halt)	h	pág. 57	
Retroceder (Backup)	b	pág. 57	
Girar izda. (Left Turn)	l	pág. 56	
Girar dcha. (Right Turn)	r	pág. 57	
Mover hacia... (Move To...)	m	pág. 57	No Selector 1, pag. 57 incorrecta
Girar hacia... (Turn To...)	t	pág. 57	No Selector 2, pag. 57 incorrecta

Ordenes al Vehículo

Fuego a discreción (Fire at Will)	f	pág. 57	
Cesar Fuego (Cease Fire)	c	pág. 57	
Luchar al Frente (Engage to Front)	e	pág. 58	
Luchar Retaguardia (Engage to Rear)	d	pág. 58	
Luchar a Izda. (Engage to Left)	?	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift
Luchar a Dcha. (Engage to Right)	!	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift
Encender Generador de Humos (Smoke Generator On)	+ =	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift
Apagar Generador de Humos (Smoke Generator Off)	— —	pág. 58	No es necesario mantener presionada la tecla Shift

Ordenes a la Escuadrilla

Control	Tecla	Manual	Notas
Avanzar rápido (Advance Fast)	a	pág. 62	
Avanzar lento (Advance Slow)	s	pág. 62	
Parar (Halt)	h	pág. 62	
Retroceder (Backup)	b	pág. 62	
Girar izda. (Left Turn)	l	pág. 59	
Girar dcha. (Right Turn)	r	pág. 59	
Mover hacia... (Move To...)	m	pág. 62	
Girar hacia... (Turn To...)	t	pág. 59	
Fuego a discreción (Fire at Will)	f	pág. 62	
Cesar fuego (Cease Fire)	c	pág. 62	
Formación en cuña (Form Wedge)	Shift W	pág. 59	Ilustrado en pág. 60
Formación en V (Form Vee)	Shift V	pág. 59	Ilustrado en pág. 60
Formación en línea (Form In-Line)	Shift I	pág. 59	Ilustrado en pág. 60
Formación en columna (Form Column)	Shift C	pág. 59	Ilustrado en pág. 61
Formación izda. en escalón (Form Echelon Left)	Shift L	pág. 59	Ilustrado en pág. 61
Formación dcha. en escalón (Form Echelon Right)	Shift R	pág. 59	Ilustrado en pág. 61
Encender Generador de Humos (Smoke Generator On)	+ =	pág. 62	No es necesario mantener presionada la tecla Shift
Apagar Generador de Humos (Smoke Generator Off)	— —	pág. 62	No es necesario mantener presionada la tecla Shift

Red de Radio HQ

Sólo si está disponible el soporte apropiado.

Control	Tecla	Manual	Notas
Reactor de ataque A-10A (A-10A Attack Jet)	j	pág. 64, 65	Tiene Mavericks y GAU de 30 mm.
Helicóptero de Ataque AH-64A (OH-64A Attack Helicopter)	a	pág. 64, 65	Tiene Hellfires y Chain de 30 mm.
Helicóptero de Observación OH-58D (OH-58D Observation Helicopter)	o	pág. 64, 65	Tiene ametralladoras

Bombas de mortero de 107 mm. (107 mm. Mortar Bombs)	b	pág. 63, 64	Bombardeo altamente explosivo
Bombas de Humo de 107 mm. (107 mm. Smoke Bombs)	s	pág. 63, 64	Bombardeo pantalla de humo
Proyectiles HE de 155 mm. (155 mm. HE Shells)	h	pág. 63, 64	Bombardeo altamente explosivo
Proyectiles WP de 155 mm. (155 mm. WP Shells)	w	pág. 63, 64	Bombardeo pantalla de humo
Proyectiles MRLS de 227 mm. (MRLS 227 mm. Rockets)	r	pág. 63, 64	Gran bombardeo altamente explosivo

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>
Fuera del Tanque (Outside Tank)	F9	pág. 68	Vista desde el OP del tanque
Fuera de Cualquiera (Outside Any)	Shift F9	pág. 68	Debe estar sobre el mapa
Esconder Mapa Ojetivos (Hide Map Objectives)	Alt m	pág. 55	Encender/Apagar gráficos
Pausa (Pause)	Alt p	pág. 68	El botón pausa del hardware también puede funcionar
Tiempo Acelerado (Accelerated Time)	Alt a	pág. 69	Número más bajo es más rápido
Jefe (Esconder juego) [Boss (Hide Game)]	Alt b	pág. 69	Pulsa Alt b para continuar
Terminar (Quit)	Alt q	pág. 69	Salir a DOS
Ajuste Detalle (Adjust Detail)	Alt d	pág. 69	Ajustar la complejidad de los gráficos
Ajuste de Volumen	Alt v	pág. 69	Todos, algunos o sin sonido

CONTROLES DE LA SIMULACION

<i>Control</i>	<i>Tecla</i>	<i>Manual</i>	<i>Notas</i>
Mapa (Mapboard)	F5	pág. 54	
Tu Tanque (Your Tank)	F6	pág. 54, 56	Muestra la posición tanque OP, datos
Escuadrilla siguiente (Next Platoon)	F7	pág. 55, 58-63	Pasa a través de las ventanas de datos de la escuadrilla
Vehículo siguiente (Next Vehicle)	F8	pág. 55, 56-58	Pasa a través de las ventanas de datos de los vehículos

MAPA

Controles

<i>Características</i>	<i>Color</i>
Terreno Abierto	Verde claro
Carretera	Línea negra
Edificio	Caja negra/gris
Rio	Línea azul
Arbol	Punto verde-negro
Pantano o campo	Zonas verde oliva
Colina	Verde Oscuro

Guía del Color del Terreno



Vehículos

Tanques Principales de Batalla:
M1, M60, T-80, T-72, T-64, T-62, T-55



Otros AFV:
IFV, APC, Coches Blindados, etc.



Vehículos no blindados:
Jeeps y Camiones



Infantería desmontada:
(con misiles y proyectiles)



Helicópteros:
AH-64A, OH-58D o Mi-24 HIND



Reactor de Ataque americano:
A-10A "Thunderbolt II"



Reactor de Ataque del Pacto:
Su-25 "Frogfoot"

CREDITOS

Programación	Joe Hellesen
Gráficos	Kim Biscoe
Líder del Proyecto	Arnold Hendrick
Control de Calidad	Chris Taormino, Diane Baile
Pruebas	Dave Shaefer
Suplemento Técnico	Arnold Hendrick y Susan Ulrich

Copyright © 1990 MicroProse Software, Inc.
IBM es una marca registrada de International Business Machines, Inc.
Amiga es una marca registrada de Commodore-Amiga, Inc.
Atari es una marca registrada de Atari Corp.
Tandy es una marca registrada de Tandy Corporation.

