

SU MEJOR HORA

La Batalla de Inglaterra
ha comenzado...



SPECTRUM
3K Plus 28K

SU MEJOR HORA

Antecedentes e introducción

En junio de 1940, la Alemania nazi estuvo tan cerca de la victoria como nunca podría haberlo estado durante los cinco años de conflicto. Mucha gente piensa todavía de la Segunda Guerra Mundial, que comenzó con la invasión de Polonia en 1939, pero en 1940 no era todavía una guerra mundial totalmente. Fue una guerra entre Alemania (y desde junio Italia) por un lado, e Inglaterra y Francia por otro. En junio, Francia cayó y Hitler sólo tenía un enemigo todavía en pie. Si Inglaterra hubiera sido capaz de convenir la paz —y dos miembros de los cinco hombres del gabinete de emergencia de guerra de Winston Churchill favorecieron la apertura de negociaciones con Alemania— la guerra habría terminado, y el poder del Eje podría permanecer sobre Europa desde el Atlántico, hasta la frontera soviética.

Una invasión inmediata de Inglaterra en junio podría haber tenido una razonable posibilidad de éxito, pero los estrategas del Eje estaban tan poco preparados, como Inglaterra para el demumbamiento imprevisto de Francia. Por lo tanto, hasta el 21 de julio no se decidió la invasión: Operación León de Mar. El 31 de julio, Adolfo Hitler fijó la fecha para el León de Mar el 15 de septiembre.

El Ejército alemán preparó un gran plan para invadir toda la costa sur de Inglaterra. La armada alemana sintió que el plan no era factible. Todo lo disponible para cruzar el

estrecho era una limitada y variopinta flota de lanchas, barcasas, vapores de recreo y otros buques ligeros. Esto fue considerado suficiente para tener una fuerza invasora adecuada desembarcada en un frente limitado, pero sólo si la RAF y la armada real pudiesen permanecer lejos.

Sin embargo, si la RAF fuera destruida, era probable que la Luftwaffe pudiese mantener a raya a la armada inglesa. De hecho, se creía posible que los grandes barcos de la armada podrían no ser enviados a batalla, sino que se fugarían a Canadá para combatir en otra ocasión. Resumiendo, por tanto, las posibilidades de la Operación León de Mar se reducían a una simple cuestión —¿podría la Luftwaffe echar a la RAF del cielo durante los dos próximos meses antes de que el equinoccio de otoño hiciera imposible cruzar el canal con barcos ligeros?

El mariscal del Reich Herman Goering, jefe de la Luftwaffe no tenía dudas, y convenció al alto mando del Eje, de que le dejaran intentarlo. La Batalla de Inglaterra comenzó el 12 de agosto. Goering tenía a su disposición un 15 por 100 más de cazas que la RAF, además de una inmensa cantidad de bombas de radar, puertos y finalmente ciudades.

El futuro de Inglaterra dependía de la habilidad y el valor de los pocos cientos de pilotos de cazas de la RAF preparados para el combate. Muchas veces durante los meses siguientes el resultado pendió de un hilo, pero lentamente los pilotos de la RAF lograron infligir en la Luftwaffe, la primera derrota a Alemania durante la guerra.

En «Su mejor hora», tu controlas el comando de cazas de la RAF del sur de Inglaterra, con el que la batalla fue disputada. Probablemente jugarás varias sesiones usando la opción Grabar Juego, pero se recomienda que trates de jugar inicialmente unas cuantas batallas de «un día» para probar tu destreza y reflejos. La batalla puede continuar hasta el 21 de septiembre, día en que Inglaterra ganará si no has sido derrotado; pero cada día de juego, Churchill te llamará a su bunker para informarte de cómo valora el Gabinete de Guerra la situación actual. Si la lucha se decanta decisivamente a tu favor, la Luftwaffe cancelará la ofensiva y Churchill te dirá que has ganado el día. Si pierdes son muy severos, y estás abrumado, Churchill solicitará tu dimisión. Puedes parar una campaña al final del juego del día, y se te dirá si has ganado o perdido en base al balance actual de fuerzas.

CONSEJOS PARA LOS JUGADORES

Al principio el mapa se presenta muy simple, pero cuando se desarrollen varios ataques alemanes, es fácil ser presa del pánico y perder el control. Tan cuidado con los ataques que han eludido el control del radar hasta el último momento y para tus interceptaciones que han errado las formaciones enemigas. Estate preparado para cambiar la dirección de la interceptación cuando lo necesites. Cada día después del almuerzo, tus pilotos se empiezan a cansar, y deberás traer a los más exhaustos a la base. Puedes decidir no alertar a algún escuadrón por la mañana, para mante-

nerlos frescos para las interceptaciones de la tarde mientras otros están descansando después de las batallas tempranas. Sin embargo, si haces esto, ten cuidado de que los ataques alemanes no los cojan en tierra. Los escuadrones en alerta «cockpit» o «runway» pueden tomar aire por sí mismos y luchar contra los intrusos que se acerquen a sus aeropuertos, pero los que no están alertados o los que están en alerta «hut» serán cogidos esperando.

Los pilotos descansados de mediana o mucha experiencia son los más peligrosos para la Luftwaffe, así que debes elegir interceptaciones con altas agresiones mientras tus hombres están frescos. Si están cansados, probablemente es mejor evitar el combate, a menos que sea con las formaciones alemanas más vulnerables y con mínima escolta de cazas. Los escuadrones que están exhaustos y «al borde de sus posibilidades» deberían ser trasladados a Escocia, especialmente si el pronóstico del tiempo es malo (son menos peligrosos los ataques enemigos).

La luftwaffe irá principalmente a por las instalaciones de radar y aeropuertos, tratando de romper tus defensas, antes de atacar puertos debilitándolos de cara a la invasión. Los puertos no se pueden reparar y no juegan más papel que el de dar puntos a los alemanes cuando los atacan con éxito. En general, deberías tratar de impedir los ataques futuros, pero si las fuerzas del enemigo se dirigen a una estación de radares o aeropuerto, la defensa es más crucial porque los daños causados serán importantes en las horas y días venideros. Tus mejores aviones son los Spitfires, son los más rápidos y efectivos. Usalos con cuidado.

1. CARGANDO Y SELECCIONANDO OPCIONES

Sigue las instrucciones de carga dadas en la etiqueta del cassette. La pantalla inicial está rodeada de una serie de dibujos o iconos, con una mano apuntando a uno de ellos. Pulsando la tecla BREAK/SPACE, puedes mover la mano a cualquier otro de los iconos. Pulsando ENTER con la mano apuntando a un icono confirmarás la acción que realiza tal icono:

TECLADO	Especifica que juegas a través del teclado.
JOYSTICK	Controlas el movimiento del cursor mediante el joystick (debe ser de tipo Kempston).
RELOJ	Seleccionas la velocidad a la que se desarrolla el juego y se te pregunta si quieres la opción de juego de un día.
I	(para información) no usada de momento.
M	(para comenzar el juego) indicas al ordenador que quieres comenzar a jugar.
CINTA	Quieres cargar de nuevo un juego previamente grabado.

Nota sobre la velocidad del juego

Puedes seleccionar la velocidad a la que se desarrolla la acción. Se te pregunta la medida en que transcurre el tiempo, entre 1 y 255. Si no activas el icono «reloj», el ordenador elige la velocidad 50 por defecto, que es apropiada. Los novatos deberían comenzar con una velocidad alrededor de 70 para tener tiempo a acostumbrarse al juego. Si eliges velocidad 255, cada día pasa lentamente, y se dispone de mucho tiempo para planificar cada acción; será como jugar un juego de mesa. Un rango razonable oscila entre 30 (para expertos que piensan a la velocidad del relámpago) y 150 (para jugadores inquietos por tener un amplio margen de tiempo para planificar).

Después de elegir la velocidad, se te pregunta si quieres jugar la opción de un único día. Responde Y o N. Cuando hayas terminado la selección de opciones, apunta al icono M y pulsa ENTER para comenzar a jugar.

2. PRONOSTICO DEL TIEMPO

El juego comienza con un breve pronóstico del tiempo para la mañana del 12 de agosto. En términos generales, cuanto mejor es el tiempo, los observadores terrestres y de radar detectan más fácilmente los ataques del enemigo (pero también es más fácil para la Luftwaffe alcanzar los blancos). Cada día habrá un nuevo pronóstico del tiempo. Cuando hayas tomado nota del mismo pulsa ENTER.

3. VALORACION DE LA INTELIGENCIA

Verás un dibujo de Winston Churchill y la valoración de inteligencia de la fuerza del enemigo, para cada tipo de avión. Los ME109 son los principales cazas alemanes; Los HE111 y JU88 son los bombarderos más pesados, y más lentos; los DO17 (los «lápices voladores») un poco más ligeros, pero más rápidos; los bombarderos pesados provocan más daños si alcanzan sus blancos. Observa que la valoración inicial de inteligencia puede variar cada vez que juegues, pero las pérdidas se miden siempre contra la valoración inicial. Pulsa ENTER cuando hayas terminado de ver la valoración de inteligencia.

4. MAPAS

La siguiente pantalla muestra tres nuevos iconos en el área sombreada de amarillo a la izquierda, y un pequeño mapa del sur de Inglaterra. Cada punto del mapa representa un blanco sobre el que el enemigo puede estar planeando un ataque (ver el mapa en papel para más detalles). Estos blancos incluyen seis estaciones de radar, diez bases aéreas (numeradas 0-9 para fáciles referencias) y nueve puertos.

El mapa de la batalla principal está lleno de información, y para estudiar detalladamente cada área normalmente que-
más una escala mayor. Aprieta el botón de disparo de tu

joystick o la tecla CAPS SHIFT para aumentar la escala del área del mapa mostrado. Saltarás a un mapa con mayor escala del área donde estaba colocado el cursor. Verás también más claramente los blancos. Los puntos dentro de cuadrados son bases aéreas, las anclas son puertos; y cinco puntos son estaciones radar. Apretando CAPS SHIFT se vuelve el mapa de menor escala. El cursor estará en la misma posición.

Los movimientos de cursor se realizan con el joystick, o con las teclas en las direcciones siguientes:

Q	W	E
A		D
Z	X	C

Todas las acciones mencionadas en estas instrucciones son válidas en los submapas y en el mapa principal, del mismo modo. Puedes hacer «scroll» a través de los cuatro trozos del gran mapa moviendo el cursor al fondo de cada submapa para pasar al siguiente. Para volver al mapa principal, aprieta el botón de disparo o CAPS SHIFT como antes. Intenta mover el cursor fuera de las caras y al fondo y techo de los mapas de gran escala, y pasa de los mapas de pequeña a gran escala usando el botón de fuego o CAPS SHIFT hasta que te hayas familiarizado con el movimien-

to del cursor. Verás que no puedes moverte más allá de la frontera del área de todo el mapa, pero puedes hacer scroll entre los mapas de gran escala al mover el sursor.

5. EL PLAN DE DEFENSA

Los iconos te permiten hacer varias cosas en cada uno de los blancos como parte del plan de defensa del día actual. Para implementar cualquiera de estas opciones, pon el cursor sobre la posición —será más fácil si usas el mapa de gran escala— y pulsa BREAK/SPACE para seleccionar el icono apropiado en el borde de la pantalla; pulsa ENTER cuando la mano esté apuntando al icono que has elegido. Si el cursor no está sobre un blanco no ocurrirá nada, sólo un pitido de aviso. Los iconos y sus acciones son los siguientes:

CAÑON ANTIAEREO (arriba a la izquierda) —pulsa ENTER y aparecerán dos dibujos más mostrando cañones con flechas ARRIBA y ABAJO; elige uno (usando BREAK/SPACE) y pulsa ENTER otra vez para aumentar (ARRIBA) o disminuir (ABAJO) la cantidad de fuego antiaéreo (flak) en la posición actual. Se pueden hacer cambios todos los días.

AVION (centro izquierda) —pulsando ENTER aparecen otros dos dibujos de aviones con flechas ARRIBA y ABAJO; elige uno (con BREAK/SPACE) para reforzar la base o trasla-

dar los aviones fuera del mapa. Los aviones con la flecha ARRIBA se usan para reforzar las bases aéreas con pilotos descansados. Tú habrás dicho cada día, de cuántos pilotos descansados dispones. Los aviones con flecha ABAJO se usan para trasladar los escuadrones cansados fuera del mapa, a Escocia. Los escuadrones cansados se recuperan gradualmente en Escocia (el 25% de los pilotos llegan descansados cada día), permitiéndote traerlos de vuelta más tarde. En el día de traslado la base no se puede utilizar y es todavía vulnerable al ataque.

REPARACIONES (abajo izquierda) — si pulsas ENTER con la mano apuntando a este icono, nada ocurre a menos que el cursor esté situado sobre un blanco que ha sido dañado. Si el blanco no está dañado, recibirás un mensaje a este efecto. Organizando reparaciones intensivas de cualquier estación de radar o base de instalación de operación al día. (En el primer día de la batalla, nada está dañado).

INFORMATION (icono I) — pulsa ENTER para información del estado actual y de los daños de la posición. Si el cursor no está sobre un punto, tendrás información de la disposición actual del fuego antiaéreo.

CINTA — si pulsas ENTER con la mano apuntando a este icono, tendrás oportunidad de grabar o recomenzar el juego. Si seleccionaste la opción por equivocación, pulsa BREAKSPACE para volver a donde estabas.

M (principal) —este icono activa el reloj e inmediatamente te introduce en el juego principal. Así, cuando hayas terminado tu plan de defensa, selecciona este icono.

6. PANTALLA

Ahora la pantalla está ocupada por el mapa principal de la batalla, mostrando los blancos, fecha y hora actual. Al principio son las seis antes del amanecer. Los minutos transcurrirán de acuerdo con la velocidad de juego seleccionada. La acción se desarrolla sobre toda la pantalla hasta el final del día. «Su mejor hora» es un juego de acción continua: el que estés examinando la situación de una esquina del mapa, no significa que no estén sucediendo cosas importantes en otra parte. El jugador debe seguir la pista de toda la batalla. Si estás demasiado lejos de un área del mapa de batalla, puedes encontrar que alguna de tus instalaciones situada en tal zona ha sido atacada mientras tanto.

Ahora tienes tres nuevos iconos en la cara izquierda de la pantalla, que puedes seleccionar como antes. Los iconos y su significado son:

SIRENA DE ALARMA (arriba izquierda) —pone en estado de alerta a una o más de tus bases (mira ALERTAS).

AVIONES (centro izquierda) —es usado para dar órdenes de vuelo a tus aviones. Puedes pedir una formación (estás

apuntando a su número de base) dirigida a la posición actual del cursor y permanecer aquí, girando, hasta que se le acabe el fuel o reciba nuevas órdenes. Si encuentra una formación de la Luftwaffe, la atacará.

FLECHAS (más abajo izquierda) —si el cursor está sobre un base saltará a donde esté la formación (o sea los aviones) de tal base. Si es una formación de cazas saltará a la base de la que proceden. Si los pilotos están todavía en su base, el cursor no se mueve. Esta opción te puede ayudar a seguir la pista (controlar) de las formaciones de un aeropuerto particular.

7. INFORMACION

Si pones el cursor sobre cualquier blanco y seleccionas I obtendrás información de su estado (daños), y en el caso de base aéreas, el número y tipo de aviones, si están en vuelo o en tierra, y el estado actual del piloto (experiencia y grado de cansancio).

Los pilotos veteranos y frescos operan mucho mejor que los cansados; si en una base aérea obtienes el mensaje de que los pilotos están «al borde de sus fuerzas» deberías hacerlos volver tan pronto como fuera posible, porque son fáciles presas para la Luftwaffe. Si pones el cursor sobre una gran cruz, que muestra una formación alemana, tendrás la mejor estimación posible de su tamaño, fuerza y composición (si es una formación posible de su tamaño,

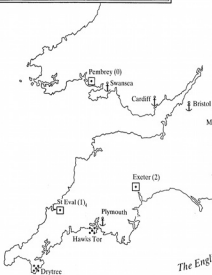
fuerza y composición (si es una formación de bombarderos, de cazas o de ambos). Inicialmente no hay ninguna formación alemana en el aire; como ellos vuelan dentro del rango del radar pueden ser detectados, y una vez que cruzan la línea costera inglesa serán vistos por los observadores terrestres. Cuando se detecta una formación enemiga aparece de repente en el mapa de batalla. Normalmente querrás atacar a las formaciones de bombarderos que tienen una mínima protección de fuego, e ignorar las formaciones de cazas sólo que han sido enviadas como cebo para introducir tus aviones en la batalla.

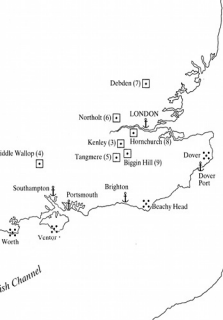
8. ALERTAS

Si quieres pedir un escuadrón, primero deben volver los pilotos de donde quiera que estén (mandando cartas o mediante la radio), y pasa un tiempo antes de que puedan responder. Por tanto, si esperas usar pronto una formación, deberías alertarla. Hay tres grados de alerta: «hut» (los pilotos están esperando tensamente, dispersos en sus lugares de estancia), «cockpit» (están en sus aviones cerca de los hangares), y «runway» (están listos para atacar). Cuanto mayor es el estado de alerta, más se cansarán los pilotos mientras esperan, por ello no es una buena idea tener un alto estado de alarma demasiado temprano.

Cuando quieres alertar una base, debes seleccionar el icono de sirena de alarma (arriba izquierda) como siempre.

SU MEJORA HORA





El efecto de la selección de alerta depende de si el cursor está en una base o no. Si es así, el ordenador asume que quieres cambiar el estado de las formaciones mantenidas aquí. En otro caso se te pregunta si quieres dar una alerta local o global (elige L o G). Una alerta local es sólo para una base, de la que se te pregunta el número (mira el mapa en papel). Una alerta global es para toda una región del comando de cazas del sur. Puedes elegir entre las tres bases del oeste, las cuatro centrales y las tres del este, y todas tendrán las mismas órdenes.

Cualquiera que sea tu elección, obtendrás un nuevo conjunto de cuatro iconos usados como siempre. Ellos son:

SIRENA DE ALARMA tachada —cancela la alerta; si la formación estaba ya en el aire vuelve a la base. Es útil para pilotos cansados.

HUT —Alerta hut (no tiene ningún efecto si se está en vuelo).

COCKPIT —Alerta cockpit (ningún efecto si está en el aire).

AVIÓN —Alerta runway (ningún efecto si está en el aire).

Los cazas en alerta runway serán capaces de salir y ocuparse de las formaciones enemigas. Aquellos no alertados o con un bajo nivel de alerta pueden ser bombardeados y destrozados en tierra (mala planificación).

9. MOVIMIENTO DE LOS AVIONES

Para ordenar a un escuadrón salir y moverse en una dirección particular, lleva el cursor donde quieres ir, y usa el icono AVION. Tú estarás indicando el número de base (de 0 a 9). Los aviones saldrán tan pronto como sea posible y se dirigen al sitio que has indicado; si ellos ya están en vuelo cambiarán su rumbo para venir aquí. Interceptarán y atacarán a cualquier formación alemana cuyo movimiento cruce su camino. Cuando alcanzan su destino, permanecen allí (girando sobre el lugar) hasta que su fuel se acabe, en cuyo caso vuelven automáticamente a casa.

Para ordenar a una formación a volar a casa antes de que su fuel se termine (o porque están cansados o no hay alemanes en el área) pon el cursor encima de la formación y usa el icono de alerta; cuando tengas la lista de opciones pulsa «0» para cancelar la alerta y permite que vuelvan a casa (ningún otro cambio de alerta será aceptado cuando los aviones están en vuelo).

10. ATAQUES

Si una formación alemana alcanza su objetivo (su dirección es controlada por el ordenador), lleva a cabo un ataque. Cualquier fuego antiaéreo que tenías en el blanco derribará un avión enemigo por cada punto de fuego antiaéreo. Los restantes intereses dejarán caer bombas y obten-

13. MENSAJES

De vez en cuando a través del juego, recibirás mensajes que pueden influir en tus operaciones día a día. Debes decidir cómo actuar sobre cada mensaje del mejor modo posible —o incluso ignorarlos.

14. ACELERACION DE LA ACCION

Si quieres aumentar la velocidad del juego temporalmente (quizá porque quieres tener los primeros ataques alemanes a tu vista), debes pulsar S. Cuando lo abandonas, la velocidad del juego volverá a la proporción inicialmente puesta.

15. ERRORES Y PROBLEMAS

Si seleccionas por equivocación un icono, pulsando otra vez ENTER cancelas la selección. Si el juego parece congelarse (no avanza) está esperando una entrada de datos —busca un mensaje al fondo de la pantalla. Si no hay ninguno, te ha sido dada información de algún tipo y el ordenador está esperando a que pulses ENTER para continuar el juego.

16. LA NOCHE DE LA DERROTA

Cuando el último ataque alemán ha alcanzado su objetivo o ha sido forzado a retirarse, se terminan los combates por este día, y todos los pilotos vuelven a sus bases automáticamente. Churchill te llamará a su bunker para decirte cómo valora la batalla el gabinete de guerra. Si has dado al enemigo un golpe mutilador, puedes ganar la guerra de un golpe. De otro modo se te dará una valoración y el juego continúa el siguiente día. Recibirás un nuevo pronóstico del tiempo y serás capaz de poner en movimiento el plan de defensa del día. El reloj empezará a funcionar y la batalla continúa como en el día anterior.

Nota de Nicholas Palmer, diseñador del juego:

«Su mejor hora» está diseñado para mezclar el desafío de los juegos de estrategia con la excitación de la acción rápida de los ordenadores. Habiendo escrito «The Comprehensive Guide to Board Wargaming» y otros libros sobre juegos de guerra de mesa, quise dar a los jugadores de ordenador la misma profundidad de simulación: si tú juegas un juego de guerra deberías estar sometido a los dilemas históricos, y tener la suerte de probar diferentes estrategias en cada juego. Hay muchos juegos de ordenador que pretenden simular batallas aéreas; muy pocos están basados (como «Su mejor hora») en la realidad histórica.

Al mismo tiempo, quise usar el ordenador para añadir la tensión y excitación de las que los juegos de mesa suelen carecer. Sobre todo, quise dar a los jugadores la agobiante sensación de estar en el centro de mando, luchando con información insuficiente. Incluso en el primer día, los ataques alemanes no serán detectados por radar, hasta que estén a medio camino sobre el canal, pero una vez que el enemigo ha comenzado la destrucción de las estaciones de radar los ataques cambiarán más y más dentro del vacío de los «ojos» ingleses, y los ataques sólo serán vistos en el último momento: en mal tiempo pueden ser pasados por alto incluso entonces, por unos pocos y preciosos segundos. Si descubres una formación alemana, no sabes dónde se dirige ni exactamente de qué aparatos consta, especialmente si tu radar está gravemente dañado. Pero para reacciones rápidas cuando se detectan los ataques y se hacen conjeturas inteligentes sobre los blancos a que se dirigen, tú deberías ser capaz de desarrollar tu destreza hasta el punto de poder jugar con una velocidad incluso más rápida que la pensada por defecto de 50.

El ordenador es más que un oponente no inteligente: da la posibilidad de aprovechar bases radares dañados, y puedes recibir una serie de «golpes de martillo» de los que tus formaciones nunca se recuperarán. Cada juego presenta una estrategia alemana diferente: en una la Luftwaffe puede optar por ataque masivos a sus blancos, en otra por inundar a las defensas con numerosos ataques pequeños, y la estrategia variará de día a día, de acuerdo con el flujo de la batalla.

Finalmente, creo que «Su mejor hora» es único permitiendo al jugador elegir la «excitación» del juego, desde la acción rápida hasta análisis muy meditados. Muchos jugadores querrán empezar de un modo relativamente lento (usando la tecla para elevar la velocidad si se quiere), y aumentar paulatinamente hasta el último desafío de 30.

Se han hecho algunas simplificaciones para jugar más fácilmente. El grueso del esfuerzo inglés fue hecho por Spitfires y Hurricanes; los pocos escuadrones de Beauforts, Defiants,... han sido ignorados. Los escuadrones se han agrupado en diez bases (generalmente usando los históricos grupos 10 y 11 del sector de aeropuertos), y las estaciones de radar en seis complejos de radares.

El juego no toma en cuenta los ataques a ciudades en la última etapa de la Batalla de Inglaterra porque la decisión de pasar a estos blancos fue un gesto desesperado de los mandos alemanes en su incapacidad para vencer a la RAF en sus bases: si la Luftwaffe alcanza esta etapa en el juego, el jugador será reconocido como ganador.

A los lectores interesados en profundizar en el tema se les recomienda los libros:

Fighter, Len Deighton (Jonathan Cape)

Eagle Day, Richard Collier (Pan)

The Battle of Britain, Marcel Julien (Panther)

Game design (c) Nicholas Palmer 1985

Program (c) John Wilson 1985

Published by Century Communications Limited a division
of Century Hutchinson Limited

Brookmount House

62-65 Chandos Place

London WC2N 4NW

Manufactured in Great Britain by Cosprint Limited

Reservados todos los derechos. El contenido de este paquete está protegido por las leyes de Copyright y queda prohibida cualquier reproducción total o parcial por cualquier medio o método sin autorización del editor.

PRIMERA PANTALLA

Decide si las entradas se hacen por teclado o joystick y pone el reloj con la velocidad a la que quieres jugar. Después eligiendo **M** para comenzar el juego se te da el pronóstico del tiempo y la valoración de inteligencia.



TECLADO

Selecciona entrada por teclado.



JOYSTICK

Selecciona entrada desde un joystick Kempston.



RELOJ

Cambia la velocidad y selecciona la opción de un único día.



INFORMACION

No usado en esta fase.



PRINCIPAL

Comienza el juego.



CINTA

Carga un juego previamente grabado.



PLAN DE DEFENSA

Asegura que asignas y posteriormente puedes cambiar, el fuego antiaéreo; refuerza las bases aéreas con pilotos frescos y alterna los pilotos cansados; organiza reparaciones y toma información de las bases.



Produce un submenú:
Aumenta el fuego
↑ antiaéreo.
↓ Disminuye el fuego antiaéreo.



Permite llevar a cabo reparaciones intensivas en posiciones dadas.

PRINCIPAL **M**
Cuando estés conforme con tu estrategia selecciona el juego principal y comienza a jugar.



AVION
También produce un submenú:
Refuerza el escuadrón.
↓
Alterna pilotos.

INFORMACION **i**
Da información sobre la posición sobre la que está el cursor.

CINTA 
Permite grabar un juego en desarrollo.

HOBBY PRESS
Para gente inquieta.