

SUPER BATTLETANK 2™

DESIGN

GARRY KITCHEN
DAVID LUBAR
MARK MORRIS
CAROL ALBERT
DAN KITCHEN
ALEX DeMEO

PROGRAMMING

GARRY KITCHEN
DAVID LUBAR
MARK MORRIS
CHI Y. CHAN

ART

JESSE KAPILI
GLEN SCHOFIELD
JOHN CASSELLS
RAY BRADLEY

AUDIO DIRECTOR

MARK VAN HECKE

MUSIC AND SOUND

JIM WALLACE

MULTIMEDIA SUPPORT

MIKE SULLIVAN
RON ROBERTS
JONATHAN EITEN
JOHN FEASENMYER

TITLE SEQUENCE

MARK GLIDDEN

SPECIAL THANKS

GENE SEWELL
ALEX DeMEO
RACHEL ENSIGN
TAI LAO LAU

MANUAL

BRIAN ENGLISH

PACKAGE DESIGN

W. R. WENTWORTH

MANUAL DESIGN

JOHN FEASENMYER

Arcadia
software, s.a.

Distribuido por:
Arcadia Software, S.A.
P de la Castellana, 52
28046 MADRID

Printed in Japan

SUPER BATTLETANK 2™



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION



ABSOLUTE™

**ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE
LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL
FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS
CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR
TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.**

Published by Absolute Entertainment, Inc.,
Suite 300 South, 10 Mountainview Road,
Upper Saddle River, NJ 07458. *Super
Battletank 2* is a trademark of Absolute
Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
Absolute Entertainment is a registered
trademark of Absolute Entertainment, Inc.
© 1994 Absolute Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.



LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™.
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND
OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM"
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE
NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE
ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE
SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y
ACCESORIOS PARA ASEGURARTE
UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON
TU SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM.

INDICE DE CONTENIDOS

Comunicado del Mando de Blindados Aliado	4
Especificaciones	5
Lista de control pre-patrulla	5
Contraseñas	6
Controlando el M1A2	7
Recibiendo órdenes de misión	8
El panel de control de la cabina del piloto	9
• Pantalla del ordenador de la cabina del piloto	11
Los mapas del radar	
• El mapa del radar de largo alcance	12
• El mapa del radar táctico	14
Armas y sistemas de defensa	15
Sistemas ofensivos de armas	
• La ametralladora de 7.62mm	16
• La ametralladora Phalanx	16
• El cañón de 120mm	17
• Misiles guiados por láser	17
• Periscopio de visión nocturna	17
Sistemas defensivos de armas	
• Pantalla de humo	18
• Apoyo aéreo	19
• Misiles de defensa aérea PATRIOT	20
Depósitos aliados de suministros	21
Equipo y armas enemigas	22
Fortalezas enemigas	24
• Estrategia de asalto de fortalezas	24





CLASSIFIED

COMUNICADO

A: Comandantes de M1A2, Fuerzas de Paz de Oriente Medio
REF: Violación del alto el fuego en territorio neutral

A primeras horas de esta mañana, elementos de la 24 unidad de Infantería Mecanizada fueron atacados y rebasados por un grupo de fuerzas aéreas y de tierra, en territorio designado como neutral según el reciente acuerdo de alto el fuego. Los informes de inteligencia sobre la nacionalidad de las unidades agresoras son incompletos. Sin embargo, se cree que estas unidades forman parte de una nueva ofensiva de nuestro anterior adversario.

Hay que reconocer que el Mando de Blindados Aliado fue cogido por sorpresa y que paliar los efectos de esta primera derrota llevará muchos días. Es en este crucial momento en el que requerimos las habilidades de combate de nuestros veteranos comandantes de tanques. Operando como unidad individual, recibirás ordenes de entrar en territorio neutral y de realizar una serie de operaciones ofensivas a pequeña escala contra cualquier tipo de fuerza hostil. Elimina cualquier fortaleza que pueda frenar el avance de tu fuerza principal una vez montada. Tu misión consiste en destruir tantos enemigos como puedas, durante el mayor tiempo posible y utilizando los depósitos de suministros avanzados según tus necesidades. Es tu obligación detener este conflicto antes que el alcance de las hostilidades se expanda. La paz y el futuro de la región está en tus manos. El Mando Aliado de Blindados espera que cada uno de sus hombres cumpla con su deber.



4

ESPECIFICACIONES DEL TANQUE PRINCIPAL DE BATALLA M1A2

Peso: 63 toneladas

Medidas: 20' de largo, 11.8' de ancho, 7.8' de alto

Armamento Principal: cañón de ánima lisa M-68E1 de 120mm, disparando proyectiles perforadores de blindaje M-728 con un alcance efectivo de 2.5 millas.

Armamento Secundario: Ametralladora de 7.62mm Phalanx de utilidad variada y gran velocidad.

Motor: Turbina de gas de 1.500 hp

Velocidad máxima: 42 mph

Alcance máximo con capacidad máxima de combustible: 288 millas

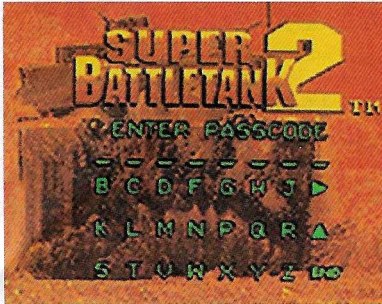
LISTA DE CONTROL PRE-PATRULLA

1. Asegúrate que el interruptor de tu consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® está **APAGADO**.
2. Inserta el cartucho **SUPER BATTLETANK 2™** como se indica en el manual de instrucciones de tu consola.
3. **ENCIENDE** el sistema.



5

CONTRASEÑAS



Pantalla de Entrada de Contraseña

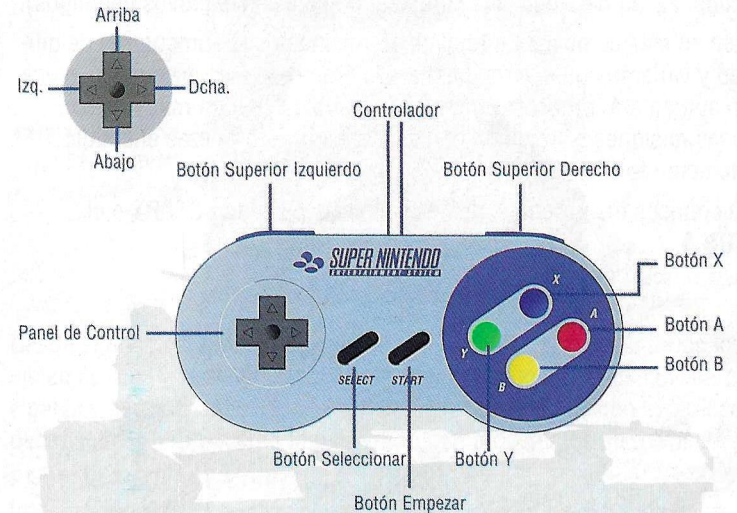
Al final de cada cuatro misiones, recibirás una contraseña. Te recomendamos que la anotes en un papel; te permitirá reorganizar el juego en cualquier momento desde este punto. Sin la contraseña, tendrás que volver a empezar desde el principio.

Para introducir una contraseña, selecciona **CONTRASEÑA** de la Pantalla de Título. Aparecerá entonces la Pantalla de Entrada de Contraseña. Introduce la contraseña usando el **Mando de Control** para moverte por la cuadrícula de letras y el **BOTON B** para seleccionar. Después de introducir la contraseña, selecciona **ENTRAR** de la cuadrícula de letras y pulsa el **BOTON B**. El juego continuará desde el punto donde recibiste la contraseña.



CONTROLANDO EL M1A2

Consulta el siguiente diagrama y familiarízate con los controles necesarios para operar el M1A2.



Para maniobrar con el tanque: Pulsa los **BOTONES SUPERIORES IZQUIERDO/DERECHO**.

Para acelerar: Mantén presionado el **BOTON X**.

Para reducir de velocidad: Mantén presionado el **BOTON Y**.

Para invertir de dirección: Mantén presionado el **BOTON Y** cuando el tanque está parado.

Para ver el Mapa del Radar de Largo Alcance: Pulsa el **BOTON B**.

Para seleccionar un arma nueva: Pulsa **SELECT**.

Para disparar un arma: Pulsa el **BOTON A**.

Para bajar la mira de las armas o del cañón: Pulsa **ARRIBA**.

Para subir la mira de las armas o del cañón: Pulsa **ABAJO**.

Para hacer una pausa o continuar con la partida: Pulsa **START**.



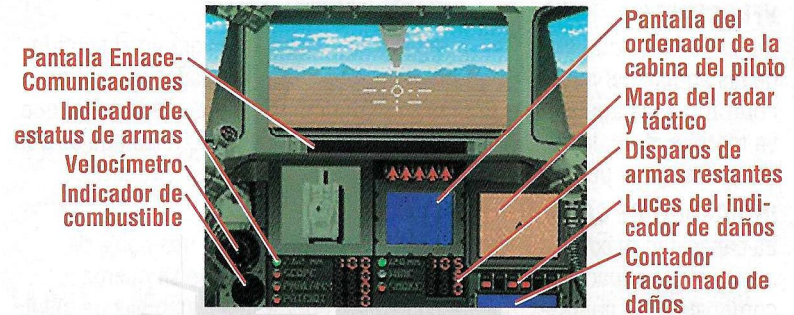
RECIBIENDO ORDENES DE LA MISION

Cada asignación de misión dará a tu M1A2 varios objetivos enemigos que deben ser localizados y destruidos (ver *Equipo y Armas Enemigas* de las págs. 22-23 para una lista completa de posibles objetivos enemigos).

Espera en esta campaña un total de 16 misiones que aumentarán de dificultad y variarán con la hora del día. El número de encuentros con el enemigo aumentará progresivamente y el combate se hará más intenso. Algunas misiones culminarán con asaltos contra fortalezas enemigas fuertemente fortificadas (ver pág. 24 para más detalles).

Si ya conoces tus ordenes, puedes saltátelas pulsando **START** o el **BOTÓN A**.

EL PANEL DE CONTROL DE LA CABINA DEL PILOTO



Desde el puesto del conductor del M1A2 se puede acceder a todos los sistemas guía y sistemas de armas computerizados. Esta es la vista principal desde donde atacarás al enemigo. Un comandante con experiencia debería estar íntimamente familiarizado con todos estos instrumentos:

PANTALLA ENLACE-COMUNICACIONES:

Información crucial relativa al equipo del M1A2 y su estatus de daños será transmitida desde tus sistemas de ordenador a esta pantalla. Aquí también aparecen los comunicados del cuartel general y tu puntuación.

MAPA DEL RADAR TACTICO:

Muestra las unidades enemigas que hay en la zona más próxima a tu tanque, dentro del rango de tus sistemas de armas (ver pág. 14 para más detalles).

LUCES DEL INDICADOR DE DAÑOS:

Cada luz indica que tu M1A2 ha sufrido un daño importante como resultado de los disparos del enemigo. El casco del M1A2 puede soportar hasta cinco daños sustanciales. Un sexto daño destruiría tu tanque.

CONTADOR FRACCIONADO DE DAÑOS:

Muestra los daños fraccionados que soporta tu casco como resultado de los disparos de una ametralladora y metralla de la artillería enemiga. Cuando este contador está lleno, las Luces del Indicador de Daños se encenderán y este contador se apagará.

EL PANEL DE CONTROL DE LA CABINA DEL PILOTO (CONT.)

VELOCIMETRO:

Indica tu velocidad en millas por hora. La aguja se moverá en el sentido de las agujas del reloj a medida que aumenta tu velocidad y en sentido contrario a las agujas del reloj cuando ésta disminuye. Cuando tu tanque va marcha atrás, la aguja se moverá en sentido contrario a las agujas del reloj, pasado el punto cero.

INDICADOR DE COMBUSTIBLE:

La capacidad máxima de combustible viene indicada por una aguja de combustible situada en el extremo derecho. A medida que se quema el combustible, la aguja se moverá en sentido contrario a las agujas del reloj.

INDICADOR DEL ESTADO DE LAS ARMAS:

Indica el estado del arma que estás usando. Una luz verde indica que el sistema es totalmente operativo. Una luz verde parpadeante indica una recarga o sobrecalentamiento del sistema de armas. Una luz roja indica que el sistema no es operativo (es decir, se ha calentado o se ha quedado sin munición).

DISPAROS RESTANTES:

La cantidad de munición disponible para un arma en particular.



Pantalla del ordenador de la cabina del piloto



La pantalla de ordenador de la cabina del piloto (CCD) incluye cantidad de información crucial relacionada con la posición y número de unidades enemigas (llamados "Objetivos de Oportunidad") durante la misión. Esta información cambiará a medida que cumplas con los objetivos de la misión.

OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD (TO):

Este es el número de unidades enemigas activas y en operación en tu Área de Operaciones (A.O.; definido como el área visible del Mapa del Radar de Largo-Alcance, ver pág.12).

RANGO (R):

La distancia (en metros) de un enemigo avistado desde tu tanque. Esta información sólo aparece cuando un sistema de armas ha adquirido un T.O. estacionario o cinético.

NUMERO DE MISION (M):

Número de misión en que participas; van de 1 a 16.

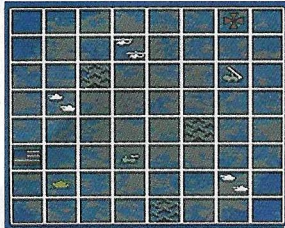
OBJETIVOS TOTALES RESTANTES (TT):

Número de unidades enemigas en operación dentro de la distancia de ataque de tu sistema de armas del M1A2 y visibles sobre tu Mapa del Radar Táctico (ver pág. 14)



MAPAS DEL RADAR

LOS EL MAPA DEL RADAR DE LARGO ALCANCE



En este mapa aparece información proveniente del novísimo satélite de navegación NavStar. Este sistema te permite localizar rápidamente todos los objetivos enemigos (cinéticos o estacionarios, terrestres o aéreos), campos de minas y bases aliadas en tu actual A.O., así como dirigir tu tanque hacia ellos.

Para acceder al Mapa del Radar de Largo Alcance:

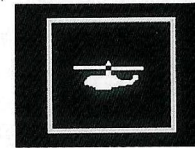
- Pulsa el **BOTON B**

El tanque parpadeante que aparece en el Mapa del Radar de Largo Alcance representa a tu M1A2. Puedes maniobrar con tu M1A2 sobre este mapa usando los **BOTONES SUPERIORES IZQUIERDO/DERECHO**.

Recuerda: Aunque el Mapa del Radar de Largo Alcance reemplace a la pantalla de control de la cabina del piloto, esto **NO PARARA EL JUEGO**; tu M1A2 seguirá sufriendo daños. Los sistema de seguimiento y de radar enemigos te localizarán en cuanto entres en su sector, así que estate preparado para el combate.

Cuando una unidad enemiga sea neutralizada, no volverá a aparecer sobre el Mapa del Radar de Largo Alcance.

ICONOS DEL MAPA DEL RADAR DE LARGO ALCANCE



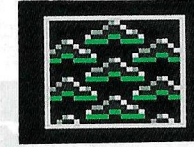
Helicóptero soviético Mi-24



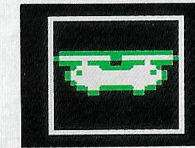
Lanzadera de misiles SCUD



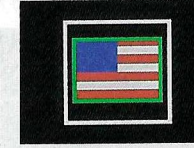
Fortaleza enemiga



Campos de minas anti-tanque



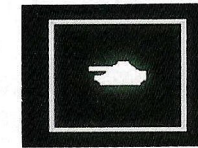
Helicóptero blindado de asalto



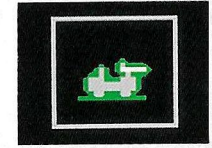
Depósito de suministros aliados



Vehículo oruga



Tanque soviético T-72

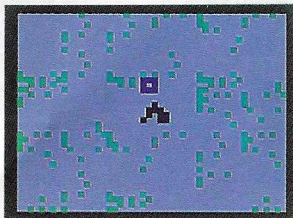


Jeep blindado

Consulta Equipo y Armas Enemigas de las o págs 22-23 para más información.

LOS MAPAS DEL RADAR (CONT.).

El mapa del Radar Táctico



Sobre el Mapa del Radar Táctico aparecen las posiciones de las unidades enemigas que se encuentren dentro del alcance de los sistemas de armas de tu M1A2.

Estos enemigos aparecerán como iconos enemigos aéreos (azul) o estacionados en tierra (verde). Tu tanque estará siempre en el centro del mapa y viene representado con la forma de un triángulo abierto (el punto de este triángulo representa la parte delantera de tu M1A2).

Tu M1A2 también puede estar dentro del alcance de la artillería de cualquier enemigo que aparezca en este mapa.

Una vez neutralizada una unidad enemiga, ésta no volverá a aparecer sobre el Mapa del Radar Táctico. Los campos de minas y las fortificaciones enemigas no aparecen en este mapa.

ARMAS Y SISTEMAS DE DEFENSA

El M1A2 va equipado con cuatro de los sistemas de armas y sistemas defensivos más sofisticados.

SISTEMAS OFENSIVOS DE ARMAS

- Ametralladora de 7.62mm
- Ametralladora Phalanx de gran velocidad
- Cañón de 120mm
- Misiles guiados por láser
- Periscopio de visión nocturna

SISTEMA DE DEFENSA

- Pantallas de humo
- Apoyo aéreo
- Misiles de defensa aérea PATRIOT

Para seleccionar un sistema de defensa aérea:

- Pulsa **SELECT** para pasar a través de los sistemas de armas disponibles (la Luz del Indicador de Estatus de Armas aparecerá junto al sistema que hayas seleccionado).

Para disparar/activar un sistema de defensa o de armas seleccionado:

- Pulsa el **BOTON A** para disparar o encender el sistema seleccionado.

Las luces del indicador de estatus del sistema de defensa y de armas—te dan información inmediata sobre el estado en que se encuentran tus armas.

Luz verde—Indica que un sistema está preparado para ser disparado.

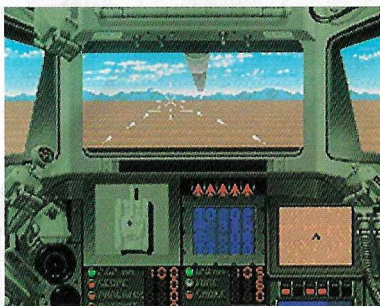
Luz verde parpadeante—Indica que el cartucho está siendo recargado o que la ametralladora se ha sobrecalentado.

Luz roja—indica que un sistema ha sido dañado o se ha quedado sin munición (la cantidad de munición utilizada varía de una misión a otra). Puedes proveerte de municiones en los depósitos aliados de suministros (ver pág. 21 para más detalles).

ARMAS Y SISTEMAS DE DEFENSA (CONT.).

Sistemas ofensivos de armas

Ametralladora de 7.62mm



Efectiva contra todo tipo de objetivos. Este arma de utilidad general da mayor potencia de disparo al M1A2 proveyendo una fuerte segunda línea de defensa. Util contra ataques aéreos. Te recomendamos que no uses esta arma hasta que baje la munición del cañón de 120mm. Esta ametralladora también es muy útil contra minas anti-tanque y actúa mejor en explosiones puntuales y cortas. Los disparos continuos producirán inevitablemente un sobrecalentamiento del arma.

Ametralladora Phalanx de gran velocidad

Esta potente ametralladora tiene munición limitada y actúa mejor en disparos a corta distancia y puntuales. Disparar gran cantidad de munición sobre una determinada zona es bastante efectivo contra el blindaje. La Phalanx es el arma que usarás en el modo torreta-superior contra emboscadas. También tiene tendencia a sobrecalentarse si se dispara durante demasiado tiempo.

Cañón de 120mm



En todas las misiones, gran parte de tu munición será para el cañón de 120mm. El cañón debe ser cuidadosamente apuntado para mejorar su efectividad a corto alcance. Haz los ajustes apropiados basándote en tu distancia desde un objetivo enemigo. Para que un disparo recorra mayor distancia, el arma deberá levantarse un poco; apunta un poco hacia abajo para disparar contra objetivos más próximos. Debes prestar atención al uso de la artillería porque es importante no malgastar valiosas municiones disparando contra la parte superior de T-72 enemigos que se acercan rápidamente.

Misiles guiados por láser

Tu M1A2 cuenta con un número limitado de misiles guiados por láser (LGM). Cuando la mira de este arma está alineada con un T.O., empezará a parpadear indicando que ha sido apuntada sobre su objetivo. Los LGM son especialmente efectivos contra ataques de helicópteros.

Periscopio de visión nocturna

El periscopio de visión nocturna puede ser utilizado durante períodos de tiempo limitados en combates nocturnos. Cada activación dura 30 segundos (mirar el Mapa del Radar de Largo Alcance parará este reloj). Mientras el Periscopio de Visión Nocturna esté siendo utilizado no podrás lanzar una pantalla de humo.

ARMAS Y SISTEMAS DE DEFENSA (CONT.).

Sistemas defensivos de armas

Pantalla de humo

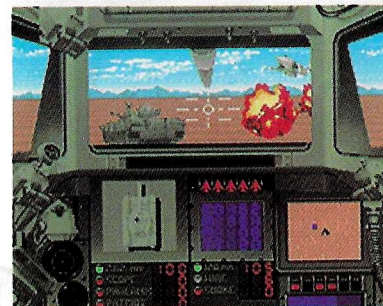


Las pantallas de humo proveen una cobertura defensiva perfecta y son muy efectivas cuando luchas contra múltiples enemigos. Este humo esconde a tu tanque, reduciendo la posibilidad de disparos enemigos directos. Como resultado, las unidades enemigas dejarán de disparar inmediatamente (salvo aquellas que estén atrincheradas en fortalezas enemigas). Los comandantes expertos utilizan esta breve interrupción del combate para mover sus miras alrededor de la pantalla hasta que la luz de alcance del panel de instrumentos se encienda. Esto indica que un blanco enemigo está al alcance y puede ser disparado con precisión.

Aviso del comandante:

Si seleccionas una pantalla de humo, se desactivarán otras opciones de armas ofensivas. Asegúrate que reseleccionas un arma ofensiva después de lanzar el humo para que puedas continuar con tus operaciones de ataque.

Apoyo Aéreo



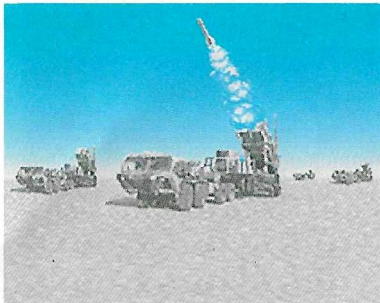
Si tu tanque se ve asediado por el enemigo, puedes pedir apoyo aéreo de los escuadrones de F-15. Estos escuadrones aparecerán inmediatamente y atacarán a cualquier enemigo que esté cerca de ti. Debido a la cantidad de operaciones de ataque llevadas a cabo simultáneamente en este escenario, estás limitado a cinco llamadas de apoyo aéreo durante una campaña de 16 misiones.

Para llamar al apoyo aéreo:

- Pulsa y mantén presionado **SELECT** durante TRES SEGUNDOS, y después pulsa el **BOTON A**.

ARMAS Y SISTEMAS DE DEFENSA (CONT.).

Misiles de defensa aérea PATRIOT



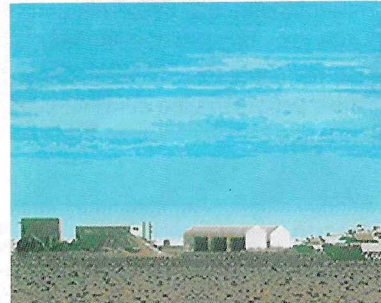
Durante cualquiera de tus misiones, puedes recibir un mensaje en tu pantalla Enlace-Comunicaciones advirtiéndote del inminente lanzamiento de un SCUD enemigo. Los SCUD suelen ser dirigidos contra depósitos aliados de suministros (ver pág. 21) y los destruirá si no son interceptados. Aunque los misiles PATRIOT son una buena defensa contra los SCUD, éstos requieren un segundo contacto por radar del SCUD para triangular su sistema guía. Tu M1A2 podrá enviar esta señal si está colocado en el mismo cuadrante que el icono de misil SCUD sobre el Mapa del Radar de Largo Alcance.

Para completar la triangulación guía del PATRIOT y para el lanzamiento de la señal:

- Pulsa **SELECT** para pasar por tus sistemas de armas y selecciona PATRIOT.
- Coloca tu tanque en el mismo cuadrante que el icono del misil SCUD sobre el Mapa del Radar de Largo Alcance.
- Ordena que la tripulación del PATRIOT lance el misil pulsando el **BOTON A**.



DEPOSITOS AIADOS DE SUMINISTROS



Representados por una bandera de los EEUU sobre el Mapa del Radar de Largo Alcance, estas zonas son un oasis en las zonas de combate donde la disponibilidad de suministros es bastante limitada. Sólo podrás entrar en un depósito si éste aparece sobre la Pantalla de Control de la Cabina del Piloto, así que deberás acercarte lo máximo posible a él sobre el Mapa del Radar de Largo Alcance.

Por orden del alto mando, un M1A2 sólo puede hacer una visita por depósito durante el curso de una misión. Los depósitos que ya han sido visitados desaparecerán del Mapa del Radar de Largo Alcance. El número de depósitos disponibles varía de una misión a otra.

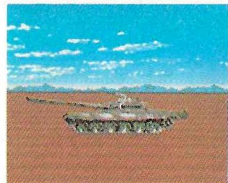
Detente ante depósitos aliados de suministros para:

- Reparar daños en el casco
- Repostar combustible
- Reequiparse con munición (las restricciones de suministro pueden limitar la cantidad de munición disponible para ciertos sistemas de armas).

Deberás esperar a que aparezca un mensaje sobre la Pantalla Depósito antes de salir de una base. Cuando veas este mensaje, pulsa **START** o el **BOTON A** para volver a tu misión.



EQUIPO Y ARMAS ENEMIGAS



Tanque T-72 de fabricación soviética:

Tanque principal de batalla del enemigo. El T-72 y sus variantes son el enemigo más común de un comandante de M1A1. Rápido y maniobrable, es más peligroso para el M1A2 cuando atacan en grupo.

Lanzadera de misiles SCUD de fabricación soviética:

Aunque estos misiles son capaces de producir enormes destrozos, las lanzaderas de misiles SCUD son lentas, torpes y extremadamente vulnerables a la artillería aliada. A veces, están protegidas por T-72 y HIND Mi-24.

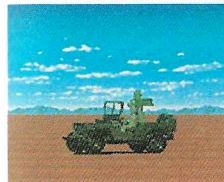
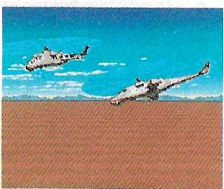


Minas anti-carro:

Aunque el enemigo despliega estas minas anti-carros más como una molestia que como una amenaza, para un comandante desprevenido de M1A2, las minas son muy peligrosas. Fácilmente visibles sobre el suelo, éstas pueden ser neutralizadas con disparos de la ametralladora.

Helicóptero Mi-24 HIND de fabricación soviética

Rápido y fuertemente armado, estos destructores de tanques pueden bajar en picado y lanzar una barrera de misiles y de disparos de su cañón de 20mm. Son difíciles de apuntar y más vulnerables a los disparos con LGM o con la ametralladora Phalanx.

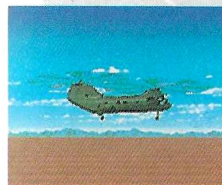
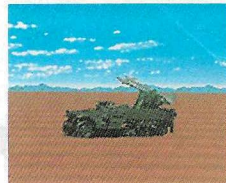


Jeeps blindados:

Aunque son muy rápidos y efectivos contra cuerpos de infantería moviéndose por zonas abiertas, los jeeps blindados son una presa fácil para el M1A2. Un disparo bien apuntado del arma de 120mm los eliminará.

Vehículos oruga:

Aunque anticuados en el moderno campo de batalla, estos vehículos han sido utilizados muy efectivamente por el enemigo. Suelen estar fuertemente blindados pero van infra-armados y suelen actuar más como un transporte de tropas que como un vehículo ofensivo.



Choppers de asalto blindados:

Esta es la mayor amenaza aérea a la que un M1A2 puede enfrentarse. La dureza de su armazón y la potencia de sus dos rotores se combinan para crear una increíble plataforma de armas. Están fuertemente armados y blindados y no son fáciles de destruir.



