

WIN UBISOFT GAMES!

REGISTER NOW

→ <http://registrationpc.ubi.com>

By registering, you can also:

- Access exclusive content and special promotions
- Receive the latest information on Ubisoft games
- Take part in the Ubisoft community
- Benefit from free online technical support



UBISOFT®

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Competition free of charge, no purchase necessary. See conditions inside.

www.blazingangels2.com

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

BLAZING ANGELS 2

SECRET MISSIONS OF WWII



ONLINE KEYCODE



UBISOFT

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli.

Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, **SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.**

Precauzioni da prendere in ogni caso per l'utilizzazione di un videogioco:

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

GIOCHI UBISOFT IN PALIO!

Registrati per il sorteggio visitando il sito <http://registrationcontest.ubi.com>

La partecipazione è gratuita e non richiede alcun acquisto. Dettagli sulle condizioni all'interno.

- La partecipazione è consentita dal 27/10/2005 al 31/10/2007.

- Per ottenere gratuitamente le regole complete, scrivi a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia, oppure visita il sito <http://registrationcontest.ubi.com>.

- Premi: 10 videogiochi in palio ogni settimana. 520 videogiochi in tutto, pari a un valore complessivo di 31.200 euro (10 giochi in palio alla settimana per un anno) e un valore di 60 euro per singolo prodotto (IVA inclusa) (art L 121-37 Ccons.).

¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

¡GANA JUEGOS DE UBISOFT!

Regístrate ya en el sitio Web del concurso: <http://registrationcontest.ubi.com>

El concurso es gratuito; no es necesario comprar nada. Consulta las bases en el interior.

- Plazo de inscripción: del 27/10/2005 al 31/10/2007.
- Puedes obtener la normativa del concurso gratuitamente escribiendo a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia; o desde el sitio Web del concurso: <http://registrationcontest.ubi.com>;
- Premios: regalamos 10 videojuegos cada semana. 520 juegos en total, con un valor total de mercado de 31.200 euros (se darán 10 cada semana durante un año), estimando el precio de cada unidad en 60 euros (IVA incluido) (art. L 121-37 Ccons.).

SOMMARIO

INSTALLAZIONE	2
INTRODUZIONE	3
COMANDI	3
SUPPORTO PERIFERICHE DI GIOCO	5
IL TUO PROFILO GIOCATORE	6
MENU PRINCIPALE	6
INTERFACCIA	7
I BLAZING ANGELS	7
ALCUNI CONSIGLI	8
I LUOGHI DELLE MISSIONI SEGRETE	9
MODALITÀ MULTIGIOCATORE	10
COMUNICAZIONE SQUADRIGLIA MULTIGIOCATORE	11
MODALITÀ MULTIGIOCATORE IN COOPERATIVA	11
MODALITÀ MULTIGIOCATORE IN COMPETIZIONE	12
GIOCARE A BLAZING ANGELS® 2:	
SECRET MISSIONS OF WWII SU UBI.COM	12
MENU ONLINE	13
AEREI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE	14
ARMI SEGRETE DEL CONFLITTO	16
SUPPORTO TECNICO	17
GARANZIA	18
ESPAÑOL	19

INSTALLAZIONE

Installare Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII

Per installare Blazing Angels, segui questa semplice procedura:

1. Avvia il computer.
2. Inserisci il DVD di Blazing Angels nell'unità DVD-ROM.

Il menu introduttivo dovrebbe comparire automaticamente.

Nota: se il menu introduttivo non compare, clicca due volte sull'icona Risorse del computer presente sul desktop, quindi clicca due volte sull'icona corrispondente all'unità DVD-ROM. Ora il menu introduttivo dovrebbe comparire.

3. Clicca sul pulsante Installa. Il programma di installazione ti guiderà attraverso ogni fase della procedura di installazione del gioco.
4. Dopo aver installato il gioco, seleziona Ubisoft/Blazing Angels/Gioca a Blazing Angels dal menu Start o clicca due volte sul collegamento Gioca a Blazing Angels presente sul desktop. Il gioco può essere avviato in entrambi i modi.

Nota: per poter avviare il gioco, il DVD di Blazing Angels deve essere inserito nell'unità DVD-ROM.

Rimuovere Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII

Per rimuovere Blazing Angels, segui questa semplice procedura:

1. Avvia il computer.
2. Inserisci il DVD di Blazing Angels nell'unità DVD-ROM. Il menu introduttivo dovrebbe comparire automaticamente.
3. Quando compare, clicca sul pulsante Rimuovi. Il programma di disinstallazione ti chiederà se vuoi rimuovere il gioco. Se sei sicuro di voler rimuovere Blazing Angels del disco, clicca sul pulsante Sì, altrimenti clicca su No per annullare la procedura.

Se rimuovi Blazing Angels, tutti i profili precedentemente salvati resteranno sul disco, a meno che tu non abbia risposto Sì alla richiesta di cancellare tutti i file di configurazione e salvataggio.

Nota: puoi rimuovere Blazing Angels anche tramite Installazione applicazioni presente nel Pannello di controllo di Windows.

INTRODUZIONE

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII è incentrato su un gruppo d'élite costituito da tre piloti, formato all'inizio della guerra per creare una squadra speciale segreta con un unico scopo: affrontare le missioni più rischiose in giro per il mondo e risolvere crisi che i normali piloti non avrebbero potuto fronteggiare. Istituita agli inizi del 1940 dal governo americano (ufficialmente non coinvolto nel conflitto, al tempo), questa squadra clandestina opera sotto il nome in codice di Operazione Wildcard ed è libera da ogni regola. I tre piloti che la formano, tutti molto diversi tra loro e spesso aiutati da una quarta persona, una spia britannica che gestisce le operazioni a terra, non sono inquadrati in nessuna armata e possono spostarsi in qualsiasi momento, in qualsiasi luogo e in qualsiasi armata a seconda delle esigenze. Sono uomini speciali e vengono trattati come tali: di qualsiasi velivolo abbiano bisogno, viene loro affidato senza riserve; qualsiasi tecnologia venga sviluppata nel corso della guerra, è a loro disposizione, anche se questo a volte significa sottrarla al nemico. Poiché le missioni che devono affrontare li pongono in situazioni di estremo pericolo, hanno accesso a prototipi di velivoli (come i caccia a reazione) e di armi (come i missili fonoguidati o le bobine Tesla).

COMANDI

Dal menu delle opzioni puoi scegliere una delle configurazioni di comandi predefinite oppure puoi assegnare liberamente i comandi da tastiera o combinare l'utilizzo di periferiche di controllo diverse. Inoltre puoi regolare la sensibilità del controller.

Beccheggio in su/giù: controlla il muso del velivolo. Nella simulazione, spingendo in avanti il muso andrà verso il basso (picchiata) mentre tirando all'indietro andrà verso l'alto (salita). Puoi invertire questo schema per avere un controllo di tipo arcade.

Rolla a sinistra/destra: controlla il volo sul piano orizzontale, ruotandolo sui fianchi o correggendo l'orizzonte. I piloti generalmente detestano le "forze G laterali" che durano a lungo e in Blazing Angels 2 dopo un po' correggeranno il proprio orizzonte. I velivoli di solito virano rollando prima e poi beccheggiando nella direzione desiderata.

Timone a sinistra/destra: il timone fa virare il velivolo a sinistra o a destra sulla base del suo orizzonte attuale. Se voli parallelamente al suolo e con la testa in alto, ciò comporta un cambio di rotta. La virata con il timone di solito è usata per "correggere" la rotta del velivolo o quando rollare non è consigliabile (come per esempio durante l'atterraggio).

Accelerazione/Frenata: questi comandi regolano la velocità del velivolo. Puoi aumentare temporaneamente la velocità o frenare usando il comando corrispondente. Accelerando per più di qualche secondo farai entrare in azione il turbo, che darà un'ulteriore spinta; frenando a lungo, invece, potresti ridurre la velocità tanto da finire in stallo (viene a mancare la velocità relativa necessaria per restare in volo). Rilasciando i comandi della velocità, lascerai che il pilota riporti il velivolo a velocità moderata.

Scorri bersaglio: permette di scorrere i bersagli noti e validi presenti nella zona.

Seleziona la minaccia più vicina: usa questo comando per selezionare automaticamente il bersaglio più vicino che rappresenta una minaccia per te o per la tua squadriglia.

Aggancia il bersaglio: tieni premuto questo tasto/pulsante per centrare la visuale sul bersaglio. Cambiando direzione effettuerai una manovra che ti porterà di fronte al bersaglio.

Spara con l'arma primaria: usa questo comando per sparare con l'arma standard del velivolo. Le munizioni dell'arma primaria sono illimitate, ma il fuoco continuo può surriscaldare l'arma. A quel punto, per poter sparare di nuovo, dovrai aspettare che l'arma si raffreddi.

Spara con l'arma secondaria: il velivolo potrebbe essere equipaggiato con armi secondarie quali razzi, bombe o cannoni a calibro elevato. Queste armi sono potenti ma le loro munizioni sono limitate, quindi usale con attenzione. Sono inoltre limitate anche dal fattore surriscaldamento e dal tempo di ricarica tra un colpo e un altro. Sul velivolo, infine, potrebbe essere equipaggiata attrezzatura specifica per la missione (per esempio, una macchina fotografica). Anche questa verrà usata tramite questo comando.

Spara con l'arma difensiva: sul tuo velivolo potrai trovare anche queste armi meno usuali, dall'effetto disastroso su coloro che ti seguono o ti stanno troppo vicino.

Carrello: controlla (abbassandolo e alzandolo) il carrello per l'atterraggio. La posizione del carrello in volo ha un impatto notevole sulle prestazioni del velivolo (sulla velocità, innanzitutto). Inoltre, il carrello abbassato in fase d'atterraggio aumenta enormemente le probabilità di un atterraggio a buon fine.

Attacco dei gregari: invia i gregari all'attacco del bersaglio selezionato. Ogni singola pressione invia un gregario, fino a un massimo di tre.

Abilità Attaccare di Cowboy: ordina a Cowboy di usare la sua abilità Attaccare (attacca il gruppo di nemici).

Abilità Distrazione di Teach: ordina a Teach di usare la sua abilità Distrarre (tutti i nemici impegnati sul giocatore passeranno ad attaccare Teach).

Difesa dei gregari: richiama in difesa i gregari per difenderti. Ogni singola pressione richiama un gregario, fino a un massimo di tre.

SUPPORTO PERIFERICHE DI GIOCO

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII è compatibile con una grande varietà di periferiche di gioco come joystick e gamepad, tuttavia bisogna assicurarsi che queste siano riconosciute da Windows andando sul menu Start -> Pannello di controllo -> Periferiche di gioco e controllando che la periferica sia presente nell'elenco. Tramite questo stesso elenco dovresti anche calibrare e provare la periferica in modo da ottimizzarne le prestazioni. Le periferiche che utilizzano software proprietario di parti terze potrebbero comportarsi in modo imprevedibile o non funzionare affatto, ma calibrandole tramite Pannello di controllo -> Periferiche di gioco dovrebbero risolversi i problemi più comuni.

In seguito potrai assegnare i comandi alla periferica sia all'interno del gioco sia attraverso il programma esterno di assegnazione dei comandi. Assicurati che TUTTI i comandi elencati siano assegnati ad almeno un tasto o pulsante, dato che prima o poi potrebbe capitarti di dover utilizzare un comando per completare una missione.

IL TUO PROFILO GIOCATORE

Quando giochi per la prima volta, ti verrà chiesto di creare un profilo. Il profilo contiene le seguenti informazioni: il tuo nome, i tuoi progressi nella campagna, il numero di velivoli che hai sbloccato, le tue medaglie, le statistiche e così via. I progressi vengono salvati automaticamente nel tuo profilo ogni volta che completi una missione e dopo ogni obiettivo completato o modifica nelle impostazioni.

Puoi avere diversi profili, ma solo uno può essere attivo durante la partita.

Nota online: nelle partite online su Ubi.com, verrai identificato col nome del tuo account, non col nome selezionato nel profilo.

MENU PRINCIPALE

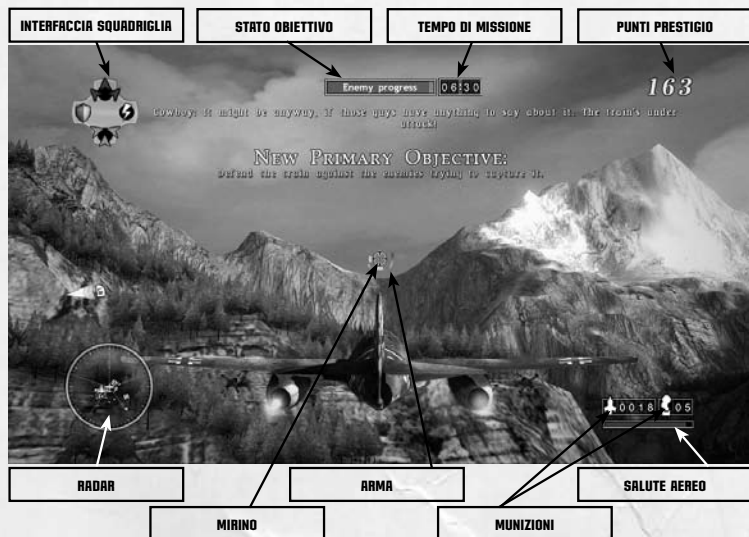
Campagna: guida i Blazing Angels in alcune tra le missioni più segrete della Seconda Guerra Mondiale. Questa modalità di gioco è il cuore dell'esperienza per giocatore singolo.

Menu Bonus: in questo menu puoi visualizzare consigli e suggerimenti, informazioni sulle armi e rivedere i filmati sbloccati.

Multigiocatore: affronta i tuoi amici online, su schermo condiviso o in una Local Area Network (LAN).

Hangar: nell'hangar puoi visualizzare e personalizzare tutti gli aerei sbloccati e personalizzarne l'assetto.

INTERFACCIA



I BLAZING ANGELS

In Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII, la squadriglia è una delle risorse più importanti a tua disposizione.

Puoi impartire ordini ai tuoi gregari utilizzando i comandi selezionati.



EDWARD "TEACH" THATCHER

Teach è un veterano britannico che, per aver trascorso molti anni ad addestrare giovani piloti, è ormai abituato a guardare le spalle ai suoi compagni di squadra. L'abilità speciale di Teach è Distrarre. Selezionando il comando Distrarre, Teach attirerà l'attenzione dei nemici che ti stanno attaccando, sviandoli temporaneamente da te e permettendoti di volare in libertà per un breve periodo.

Puoi impartire questo ordine solo se l'icona speciale di Teach è illuminata. Prima di poterlo impartire di nuovo dovrà trascorrere del tempo.

Se l'icona di Teach non è illuminata, l'ordine Distrarre non è disponibile.



TENENTE MILES "MILO" WINCHESTER

Abile sia come pilota sia come ingegnere, Milo è un membro molto utile per la squadra, anche se forse non il più coraggioso o il più altruista. L'abilità speciale di Milo è passiva, ossia non direttamente controllata dal giocatore. Nel corso delle missioni, quando il tuo aereo viene danneggiato, in certi momenti Milo potrà darti dei suggerimenti per delle riparazioni al volo, permettendoti di riparare parzialmente il velivolo.



TENENTE JAMES "COWBOY" THORPE

Il più giovane membro della squadriglia è anche il miglior duellante nei cieli, ma purtroppo la sua abilità va di pari passo con la sua presunzione e la sua avventatezza. L'ordine specifico di Cowboy è Attaccare. Impartendolo, Cowboy si lancerà senz'altro contro il nemico o i nemici della formazione designata. Solitamente Cowboy è in grado di abbattere tre o quattro nemici nel breve periodo di durata di questa modalità. Puoi impartire l'ordine solo se l'icona di Cowboy (un fulmine) è illuminata. Prima di poterlo impartire di nuovo dovrà trascorrere del tempo.

Se l'icona di Cowboy non è illuminata, l'ordine Attaccare non è disponibile.

ALCUNI CONSIGLI

1. In accelerazione, la virata è più ampia. Per virare con angolazioni più strette, riduci la velocità e poi accelera per raggiungere gli avversari.
2. Se un nemico ti sta sparando contro, il modo miglior per evitare i colpi è accelerare e spostarsi in maniera imprevedibile.
3. Impara a usare la Visuale a seguire: ti aiuterà a tenere sempre sott'occhio il bersaglio, anche quando si trova alle tue spalle. Essa inoltre è molto utile quando vuoi usare un'arma che non spara frontalmente (un'arma difensiva o una bomba, per esempio), oltre che nelle situazioni normali: sapere dove si trova esattamente il bersaglio ti aiuterà a prendere decisioni migliori.
4. Se qualcuno ti sta sparando, premi il pulsante Minaccia più vicina per prendere di mira l'aggressore, quindi usa la Visuale a seguire per visualizzarlo.
5. Sfrutta i gregari, o le missioni potrebbero risultare troppo difficili.
6. L'utilizzo delle armi difensive può tirarti fuori dai guai nelle situazioni più difficili costringendo gli avversari ad abbandonare l'inseguimento o persino distruggendoli.
7. Leggi sempre con attenzione gli obiettivi di missione. Durante le missioni, presta attenzione allo stato degli obiettivi e ai limiti di tempo che talvolta entrano in gioco.

I LUOGHI DELLE MISSIONI SEGRETE

IL CAIRO

La principale base alleata in Africa è rimasta al sicuro per tutta la durata del conflitto nonostante gli Afrika Korps di Erwin Rommel siano riusciti ad avvicinarsi a 150 miglia dalla città. Tuttavia, se i nemici dovessero lanciare un'operazione suicida attaccando il cuore della città con l'appoggio di un bombardamento aereo, solo una squadriglia speciale potrebbe fermarli.

MOSCA

Novembre 1941. Mosca è sotto assedio e l'Armata Rossa, anche se sta resistendo, è in inferiorità numerica ed è equipaggiata peggio della Wehrmacht. Per far salire il morale della sua gente, Stalin organizza un'impressionante parata militare nella Piazza Rossa. Un attacco ben mirato contro la parata potrebbe portare a esiti disastrosi per gli Alleati, in mancanza dell'intervento di una squadra speciale.

CINA

Dopo essere stata invasa dal Giappone, la Cina ha combattuto una lunga guerra di resistenza che gli Alleati hanno cercato di supportare al meglio delle proprie possibilità. Gli Stati Uniti hanno organizzato anche un contingente di piloti volontari, le famose Tigri Volanti, per combattere a fianco dei Cinesi prima ancora dell'attacco a Pearl Harbor. Ma quando viene scoperta una base segreta nemica nella regione montuosa lungo il fiume Yangtze, non spetta più alle Tigri Volanti operare, ma a un gruppo meglio preparato.

HIMALAYA

Anche la catena montuosa per eccellenza, patria dei Tibetani, non è stata risparmiata dalla guerra. Gli aerei americani sono ormai al limite delle proprie capacità tecnico-operative per portare rifornimenti alle forze cinesi, "scienziati" tedeschi sono andati alla ricerca delle loro presunte origini e il viaggio, qualsiasi sia la fazione, è sempre estremamente rischioso. Forti venti, turbolenze e scarsa visibilità rendono i viaggi in quest'area un'impresa non da poco, anche per i piloti più abili.

ROMA

Il governo italiano si arrende l'8 settembre 1943, solo cinque giorni dopo l'invasione degli Alleati, ma questo non rende la strada per Roma una passeggiata; i Tedeschi occupano la maggior parte del territorio e lo difendono palmo a palmo. Negli ultimi giorni prima della caduta di Roma, alcuni ufficiali tedeschi cercano di preservare il patrimonio storico della città, ma altri hanno intenzioni più egoistiche...

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII prevede tre modalità multigiocatore:

- Nella modalità Solo, ognuno gioca per sé, nel tentativo di sconfiggere tutti gli altri.
- Nella modalità Cooperativa, tutti i giocatori hanno un obiettivo comune, sconfiggere l'IA.
- Nella modalità Squadriglia, i giocatori combattono tra loro divisi in squadre di un massimo di otto giocatori.

Tutte queste modalità di gioco sono disponibili per le partite online su Ubi.com, in connessione diretta IP, in LAN o su schermo condiviso, salvo diversamente specificato sotto.

Le modalità in solo sono:

- Scontro aereo: la classica modalità deathmatch, in cui ciascun giocatore deve uccidere tutti gli altri. Ogni uccisione contribuisce al punteggio. La partita finisce quando viene raggiunto il limite prefissato di tempo o abbattimenti.
- Asso dei cieli: il primo giocatore ad abbatte un altro diventa l'Asso. Se un giocatore uccide l'Asso, prende il suo posto. All'inizio l'Asso è visibilmente invulnerabile per un breve lasso di tempo; al termine di questo intervallo, deve sopravvivere per un periodo più lungo per tornare a essere invulnerabile. Vengono conteggiate solo le uccisioni dell'Asso. La partita finisce quando viene raggiunto il limite prefissato di tempo o abbattimenti. Questa modalità non è disponibile su schermo condiviso.
- Cerca e distruggi: per segnare un punto, il giocatore deve uccidere tutti gli altri almeno una volta. All'inizio, tutti i giocatori sono segnati come bersagli validi; quando se ne uccide uno, questi non sarà più segnato come bersaglio. Se un giocatore si schianta al suolo, viene penalizzato rendendo di nuovo valido l'ultimo bersaglio abbattuto. La partita finisce quando viene raggiunto il limite prefissato di tempo o abbattimenti. Questa modalità non è disponibile su schermo condiviso.

Le modalità in cooperativa sono:

- Kamikaze: il compito del giocatore è proteggere la base da ondate successive di nemici kamikaze. Se la base viene distrutta, la partita è persa; se vengono neutralizzate tutte le ondate la partita è vinta.
- Campagna: questa modalità permette a più giocatori di completare le missioni della campagna insieme collaborando fra loro.
- Schermaglia: questa modalità permette a più giocatori di completare le missioni Schermaglia insieme, collaborando tra loro. Si tratta di missioni in cui si possono esplorare le mappe e ingaggiare duelli senza alcuna pressione derivante da limiti di tempo o obiettivi prefissati.

Le modalità in squadriglia sono:

- Scontro aereo: il classico deathmatch a squadre, dove ciascuna squadra deve cercare di superare l'altra. Ogni uccisione contribuisce al punteggio. La partita finisce quando viene raggiunto il limite prefissato di tempo o abbattimenti. Il fuoco amico è facoltativo. Questa modalità non è disponibile su schermo condiviso.
- Assalto: i giocatori si dividono in attaccanti e difensori. Se chi attacca non riesce a distruggere la base prima dello scadere del tempo, la partita è vinta automaticamente dagli avversari altrimenti, nel secondo round a ruoli invertiti, i nuovi attaccanti devono distruggere la base in un tempo minore. Questa modalità non è disponibile su schermo condiviso.
- Kamikaze: per questa modalità vigono le stesse regole della modalità Assalto, ma con una differenza: i giocatori della squadra in attacco devono andare a schiantarsi contro i nemici se vogliono danneggiarli.
- Cattura la bandiera: ciascuna squadra difende una base con una bandiera. I membri di ciascuna squadra (ri)entrano in gioco nei pressi della propria bandiera. Per catturare la bandiera nemica, il giocatore deve volarci attraverso. Per segnare un punto, un membro della squadra deve volare attraverso la propria bandiera con la bandiera avversaria.
- Battaglie epiche: scenari a squadre divisi in più parti in cui le squadre competono per completare una serie di obiettivi.

COMUNICAZIONE SQUADRIGLIA MULTIGIOCATORE

Nelle partite multigiocatore, i giocatori sono divisi in squadriglie e possono interagire (dare/ricevere richieste) solo con i membri della propria squadriglia. Le squadriglie sono formate automaticamente nella schermata di impostazione della partita.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE IN COOPERATIVA

I giocatori possono inviare richieste ai compagni di squadriglia tramite i tasti assegnati agli ordini alla squadriglia. Tutti i giocatori possono effettuare richieste e tutti possono rispondere. Se alla richiesta non risponde nessuno per diversi secondi, la si considera ignorata e non può essere ripetuta prima di 30 secondi.

RIPARAMI

Questa richiesta può essere fatta da un giocatore il cui aereo necessita di riparazioni; il primo giocatore a rispondere dovrà eseguire l'apposita combo in favore del compagno, quindi la vita del richiedente dipende dalla corretta esecuzione della combo da parte del compagno.

DISTRAI

Questa richiesta può essere fatta da un giocatore che ritiene di essere inseguito da troppi nemici. Il primo giocatore a rispondere verrà automaticamente selezionato come bersaglio per tutti i nemici impegnati contro il richiedente.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE IN COMPETIZIONE

Come nelle modalità in cooperativa, tutti i giocatori possono effettuare richieste e tutti possono rispondere. Se alla richiesta non risponde nessuno per qualche secondo, la si considera ignorata e il giocatore non può lanciare una nuova richiesta prima di 30 secondi.

Attacca il mio bersaglio: il primo giocatore a rispondere vedrà automaticamente selezionato come proprio il bersaglio (o gruppo di bersagli) del richiedente.

Chiedo assistenza o "Salvami il fondoschiena!": il primo giocatore a rispondere vedrà automaticamente selezionato come proprio bersaglio la minaccia più vicina al richiedente.

Conferma ordine: permette di rispondere positivamente all'ordine o richiesta fatti da un altro giocatore (il tuo bersaglio potrebbe cambiare automaticamente).

GIOCARE A BLAZING ANGELS® 2: SECRET MISSIONS OF WWII SU UBI.COM

Creazione account: per poterti connettere a Ubi.com devi prima creare un account. Se non ne possiedi già uno, segui il link per la creazione dell'account nella schermata di connessione.

Se hai già un account, puoi usare il tuo nome utente e la tua password per connetterti ai server su Ubi.com.

Nota: il tuo nome utente sarà il nome visualizzato per identificarti nelle battaglie.

Il firewall (o il NAT) deve permettere l'accesso a tutte le porte di destinazione per il protocollo UDP.

Il firewall (o il NAT) deve permettere l'accesso alle porte di destinazione 3074 e 3075 per il protocollo TCP.

Le porte 20001 (UDP), 20002 (TCP), 20003 (UDP), 20004 (UDP), 20050 (UDP), 20080 (UDP), 20100 (TCP) devono essere aperte e, se utilizzi un NAT, devono essere indirizzate al tuo sistema.

MENU ONLINE

Quando sei nel menu online, puoi creare o unirti a una partita per giocare con o contro altri giocatori in diverse modalità di gioco e tipi di partita. Le opzioni del menu online sono:

Connettiti: connettiti con il tuo account online di Blazing Angels.

Crea account: se non possiedi un account online di Blazing Angels, puoi crearne uno da questo menu.

Dopo esserti connesso con il tuo account online di Blazing Angels, puoi accedere alle seguenti opzioni:

Partecipa alla partita: unisciti a una sessione di gioco esistente. Questo sottomenu permette di effettuare ricerche tra le sessioni di gioco usando i seguenti filtri:

- Mappa.
- Tipo di partita.
- Modalità di gioco.
- Fazione (Alleati/Asse).
- Periodo velivoli (inizio/metà/fine guerra).

Crea partita: crea la tua sessione di gioco con impostazioni personalizzate: mappa, tipo di partita, modalità di gioco e periodo velivoli.

Disconnettiti: disconnettiti dal tuo account online di Blazing Angels.

AEREI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE



SPITFIRE I

Lo Spitfire Mk. I fu uno dei più famosi velivoli del conflitto e probabilmente il migliore. Introdotto nel 1940, si scontrò nei cieli britannici contro il 109s tedesco.



ME 109 E

La versione Emil del famoso Me 109 era avanzata per la sua epoca, ma nella Battaglia d'Inghilterra fu sfavorita dalla sua scarsa autonomia, che permetteva ai piloti di combattere per poco tempo prima di dover tornare alla base.



IL-2

L'IL-2 russo fu uno degli aerei più prodotti nella storia. Era un aereo che svolse un ruolo critico al fronte orientale, grazie alla sua efficacia nel distruggere i carri armati pesantemente corazzati.



A6M ZERO

Lo Zero giapponese era in grado di sfrecciare intorno ai velivoli nemici quasi indisturbato; i suoi punti deboli erano il rateo di rollio e la tendenza a incendiarsi anche per danni minimi.



FW 190A

Macellaio della Luftwaffe, il Focke Wulf dominò i cieli francesi sin dalla sua introduzione. Velocità, rateo di rollio e potenza di fuoco eccellenti lo rendevano un avversario pericoloso.



DO-335

Caccia pesante con un'insolita configurazione con un'elica traente e una spingente e dalle eccellenti prestazioni. Non fu molto sfruttato in guerra a causa di ritardi nella produzione.



METEOR

Benché impiegato quasi essenzialmente per contrastare la minaccia delle bombe volanti sull'Inghilterra, il Meteor fu il primo caccia a reazione alleato a entrare in servizio operativo.



ME 163 KOMET

Il Komet con motore a razzo era un velivolo molto avanzato per i suoi tempi e godeva di un netto vantaggio in termini di velocità rispetto alla maggior parte degli altri aerei, ma era anche difficile da manovrare: ne andarono perduti più in incidenti che in combattimento.



ME-262

Il caccia a reazione Me-262 inaugurò una nuova epoca dell'aviazione. Grazie alla sua velocità poteva sfuggire ai caccia alleati e il suo armamento era in grado di devastare intere formazioni di bombardieri americani.



J7W SHINDEN

Questo intercettore velocissimo ma maneggevole era il più avanzato aereo giapponese. La sua struttura è assai particolare: le ali e il motore (spingente) sono montati a poppa, mentre a prua si trovano due canard.



HE 162 SALAMANDER

Il secondo caccia a reazione della Luftwaffe della Seconda Guerra Mondiale fu pensato come un'alternativa economica al Me-262. Pur essendo realizzato in gran parte in legno, si rivelò eccellente, anche se fu sfavorito da un processo produttivo affrettato.



GO 229

Il rivoluzionario Go 229 era un'ala volante a reazione dalle prestazioni eccellenti, ma nella realtà non fu mai usato in battaglia.



VAMPIRE

Il Vampire è un aereo a reazione inglese più avanzato del Meteor. Fu usato dalla RAF solo dopo il conflitto per lungo tempo, fino al 1955.

ARMI SEGRETE DEL CONFLITTO



MISSILI TELEGUIDATI

Questi missili con guida manuale possono essere usati per attaccare bersagli lontani con precisione assoluta. Un pilota abile li può usare perfino nei combattimenti aerei, eliminando addirittura più nemici con una singola esplosione. L'unico svantaggio è che, mentre il pilota sta controllando il missile, il suo aereo è un bersaglio facile.



MISSILI AUTOGUIDATI

Questi missili si dirigono sfruttando i suoni emessi dagli aerei bersaglio. Possono essere usati anche per attaccare i bersagli terrestri, ma in tal caso non hanno alcuna capacità direzionale. A differenza dei moderni missili guidati, non sono armi intelligenti, ovvero non agganciano un bersaglio preciso, e possono cambiare obiettivo durante il volo se altri aerei incrociano la loro traiettoria.



CANNONE AD ALTA VELOCITÀ

Grazie ai veloci proiettili di grosso calibro, questa potente arma viene usata quasi come un fucile di precisione, in grado di distruggere immediatamente il bersaglio. Poiché i proiettili possono perforare diversi bersagli di fila, è possibile effettuare uccisioni multiple. Lo svantaggio consiste nel fatto che, a differenza di altri cannoni, deve caricarsi per un breve periodo prima di sparare, quindi bisogna fare attenzione a non lasciarsi sfuggire il bersaglio nel frattempo.



ACCECATORE DI FOTOCELLULE

Un sistema difensivo composto da numerose lampade simili a quelle dei flash fotografici, montate dietro le ali dell'aereo. Quando viene attivato, le lampade si accendono, accecando chiunque si trovi in coda.



BOBINA TESLA

Si tratta di una potentissima arma difensiva che proietta fortissime correnti elettriche nell'aria, neutralizzando tutti gli aerei nel suo raggio d'effetto per un certo lasso di tempo.

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

Porta Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII ad un altro livello!

**Unisciti alla comunità di Blazing Angels® 2:
Secret Missions of WWII e accedi a:**

- Contenuti esclusivi
- Premi e competizioni
- Accesso privilegiato a: edizioni limitate, edizioni da collezione...
- Trucchi & Consigli esclusivi
- Forum di discussione, incontra gli altri fan e trova tutto l'aiuto di cui hai bisogno!

Collegati subito: www.blazingangels2.com

GARANZIA

Ubisoft offre servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto delle limitazioni di garanzia precedentemente menzionate, è possibile che queste non siano applicabili.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a marchi registrati, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza previa autorizzazione scritta di Ubisoft.

ESPAÑOL

ÍNDICE

INSTALACIÓN	20
INTRODUCCIÓN	21
CONTROLES DEL JUEGO	21
COMPATIBILIDAD CON DISPOSITIVOS DE JUEGO.....	23
EL PERFIL DE TU PILOTO	24
MENÚ PRINCIPAL	24
INTERFAZ	25
LOS BLAZING ANGELS	25
CONSEJOS RÁPIDOS	26
UBICACIONES DE MISIONES SECRETAS	27
MODOS MULTIJUGADOR	28
COMUNICACIÓN DE LA ESCUADRILLA EN MULTIJUGADOR...	29
COOPERACIÓN MULTIJUGADOR	29
CONTRA OTROS RIVALES	30
JUGAR A BLAZING ANGELS® 2:	
SECRET MISSIONS OF WWII CON UBI.COM	30
MENÚ EN LÍNEA	31
AVIONES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL	32
ARMAS SECRETAS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL	34
SERVICIO TÉCNICO	35
CONDICIONES DE LA GARANTÍA	36

INSTALACIÓN

Instalar Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII

Para instalar Blazing Angels, sigue estos sencillos pasos:

1. Enciende el ordenador.
2. Introduce el DVD de Blazing Angels en el lector de DVD. Debería aparecer el menú de reproducción automática.

Nota: si no aparece automáticamente el menú de reproducción automática, haz doble clic en el icono de Mi PC del escritorio, después haz doble clic en el icono correspondiente del lector de DVD del ordenador. Debería aparecer el menú de reproducción automática.

3. Haz clic en el botón de Instalar. Desde ese momento te guiará el asistente de instalación durante cada paso de la configuración e instalación del juego.
4. Después de instalar el juego, selecciona Ubisoft/Blazing Angels/Jugar a Blazing Angels desde el menú Inicio o haz doble clic en el acceso directo de Jugar a Blazing Angels del escritorio. Con cualquiera de los dos procedimientos se inicia el juego.

Nota: el DVD de Blazing Angels debe estar introducido en el lector de DVD para empezar el juego.

Desinstalar Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII

Para desinstalar Blazing Angels, sigue estos sencillos pasos:

1. Enciende el ordenador.
2. Introduce el DVD de Blazing Angels en el lector de DVD. Debería aparecer el menú de reproducción automática.
3. Cuando aparezca, haz clic en el botón de Desinstalar. El asistente de desinstalación te preguntará automáticamente si quieres confirmar la desinstalación del juego. Si estás seguro de que quieres eliminar Blazing Angels del disco duro, haz clic en el botón Sí. Si no quieres desinstalar el juego, haz clic en No, y se cancelará el proceso.

Si desinstalas Blazing Angels, todos los perfiles guardados permanecerán en el disco duro, a menos que respondas afirmativamente a la pregunta “¿Borrar toda la configuración y los archivos de las partidas guardadas?”.

Nota: también puedes desinstalar Blazing Angels si usas Agregar y quitar programas desde el Panel de control de Windows.

INTRODUCCIÓN

Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII se centra en un grupo de tres pilotos de élite, reunidos al inicio de la guerra para formar un equipo secreto especial con un único propósito: afrontar las misiones más difíciles por todo el mundo y resolver cualquier crisis que los pilotos normales no podrían conseguir. Creado a principios de 1940 por el gobierno de los Estados Unidos (que en teoría no participaba en la guerra por entonces), este equipo clandestino trabaja bajo el nombre en código de Operación Wildcard y no está sujeto a ninguna regla. Los tres variopintos y bastante pintorescos pilotos de este equipo, a menudo ayudados por una cuarta persona (una espía británica que se ocupa de las operaciones sobre el terreno) no están subordinados a ningún ejército específico y pueden moverse en cualquier momento, a cualquier lugar y con cualquier ejército que les necesite. Son especiales y así son tratados: cualquier avión que quieran, lo consiguen. Tienen acceso a cualquier tecnología de vanguardia desarrollada en el transcurso de la guerra; incluso cuando esto implica, a veces, robársela al propio enemigo de entre sus propias manos. Debido a que sus misiones les llevan a las situaciones más peligrosas imaginables, tienen acceso a todo tipo de cazas a reacción y prototipos de armamento, como misiles guiados por el sonido o incluso a la más exótica bobina Tesla.

CONTROLES DEL JUEGO

Puedes elegir uno de los esquemas de control desde el menú Opciones como predeterminado. También puedes reconfigurar las teclas libremente para usar cualquier configuración de dispositivos de entrada que desees, así como ajustar la sensibilidad de la entrada del mando.

Cabeceo hacia arriba/abajo: controla el morro del avión. En Simulación, mover hacia arriba hace que se baje el morro (desciende) y mover hacia abajo hace que suba el morro (asciende). Puedes invertir estos controles para el control Arcade.

Alabeo hacia la izquierda/derecha: el alabeo controla el vuelo en el plano horizontal, girando el avión de lado o corrigiendo la posición. A los pilotos, por lo general, no les gustan las “fuerzas G laterales” prolongadas, y corregirán su posición respecto al horizonte en Blazing Angels 2. Generalmente, los aviones giran primero con el alabeo y después cabeceando en la dirección hacia la que quieren ir.

Timón hacia la izquierda/derecha: el timón gira el avión respecto a su horizonte actual hacia el ala de la izquierda o de la derecha. Si vuelas sin alterar la trayectoria ni la altitud, cambiará tu dirección. Los giros con el timón se usan generalmente para realizar “ajustes precisos” en la dirección del avión o cuando girar no sea recomendable (como las correcciones de rumbo durante el aterrizaje).

Acelerar/Decelerar: controla la velocidad del avión. Puedes acelerar y decelerar mediante el control asignado. Acelerar durante más de unos segundos alimentará el turbocargador del avión para conseguir un acelerón de velocidad adicional; al decelerar demasiado, el avión terminará por perder velocidad y puede entrar en barrena (al perder la velocidad del aire frontal que necesita para mantenerse en el aire). Si sueltas cualquier control de aceleración, el piloto hará volver al avión a las condiciones normales de velocidad.

Cambiar de objetivo: te permite cambiar entre cualquier objetivo conocido y válido que haya en la zona.

Seleccionar amenaza más próxima: al pulsar este botón o tecla, seleccionarás automáticamente el blanco más cercano que te esté amenazando a ti o a tu escuadrilla.

Activar seguimiento: si mantienes pulsado el botón o la tecla de “Activar seguimiento”, la cámara se centrará sobre el objetivo. Si giras en cualquier dirección realizarás maniobras para encarar el objetivo.

Disparar arma principal: disparas el armamento convencional. La munición del arma principal es ilimitada, pero si sigues disparando se sobrecalentarán las ametralladoras. Si sucede esto, debes esperar hasta que se enfríen antes de seguir disparando.

Disparar arma secundaria: tu avión puede estar equipado con algún tipo de arma secundaria como cohetes, bombas o un cañón de alta velocidad. Estas armas son poderosas, aunque su munición es limitada, por lo que debes usarlas sabiamente. También pueden quedar limitadas al sobrecalentarse o por necesitar un tiempo para “rearmarse” entre cada disparo. También puedes acoplar al avión otro tipo de equipo específico de las misiones (como cámaras de fotos) y puedes usarlas con los controles secundarios.

Disparar arma defensiva: estas armas poco comunes también pueden ser acopladas en tu avión, y cada una de ellas posee un efecto desastroso sobre aquellos que te siguen o se acercan demasiado.

Tren de aterrizaje: este control sube y baja el tren de aterrizaje. Tener subido o bajado el tren de aterrizaje tiene un impacto significativo en el comportamiento del avión (sobre todo en la velocidad). Con el tren de aterrizaje bajado se incrementa en gran medida las posibilidades de supervivencia al aterrizar.

Ataque de piloto de flanco: para enviar a los pilotos de flanco al ataque del blanco seleccionado. Cada pulsación manda a uno, hasta tres.

Ataque de Cowboy: ordena a Cowboy que use su habilidad de Atacar (atacar al grupo enemigo seleccionado).

Provocación de Teach: ordena a Teach que use su habilidad de Provocar (todos los enemigos que se encuentren atacando al jugador atacarán a Teach).

Defensa de piloto de flanco: ordena a los pilotos de flanco que te defiendan. Cada pulsación manda a uno, hasta tres.

COMPATIBILIDAD CON DISPOSITIVOS DE JUEGO

Blazing Angels ®2: Secret Missions of WWII es compatible con una gran variedad de dispositivos de juego como joysticks y gamepads; sin embargo, primero debes asegurarte de que Windows reconoce el dispositivo. Para ello ve al menú Inicio -> Panel de control -> Dispositivos de juego y comprueba que el dispositivo se muestra en la lista. Desde esta misma lista puedes calibrar y probar el dispositivo para conseguir el mejor rendimiento. Los dispositivos que usen software de terceras partes pueden tener un comportamiento inesperado o no funcionar, pero si los calibras mediante la aplicación que hay en Panel de control -> Dispositivos de juego se deberían resolver la mayoría de los problemas.

Después puedes configurar la asignación de los controles en el juego o usar el programa externo de asignación de controles. Asegúrate de que TODAS las funciones que aparecen están asignadas al menos a un botón o tecla, ya que en algún momento del juego tendrás que usar una función en particular para completar la misión.

EL PERFIL DE TU PILOTO

Cuando juegues por primera vez, tendrás que crear un perfil. El perfil contiene la siguiente información: tu nombre, el progreso de la campaña, el número de aviones desbloqueados, las recompensas, tus premios, estadísticas y logros en el juego. Los progresos se guardan automáticamente tras completar cada nivel y también con cada nuevo logro o cambio de la configuración.

Puedes crear y usar varios perfiles de piloto, pero solamente uno de ellos puede estar activo.

Nota: durante las partidas en línea el nombre de tu cuenta de Ubi.com es el que se mostrará.

MENÚ PRINCIPAL

Campaña: lidera a los Blazing Angels en algunas de las misiones de alto secreto de la Segunda Guerra Mundial. Este modo de juego es el “corazón” de la experiencia para un jugador.

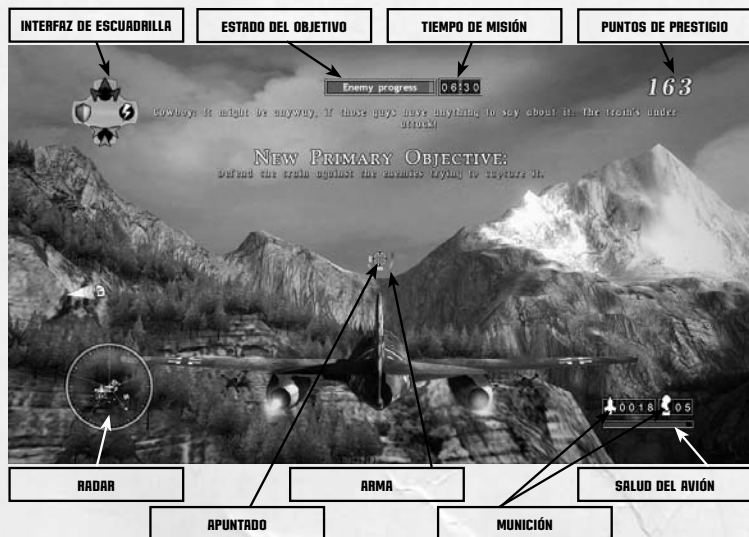
Opciones: configura la experiencia de juego, ajustando los controles, la música y los efectos de sonido. Puede que tengas que reiniciar el juego para que se puedan aplicar algunos cambios.

Menú de bonificaciones: en este menú podrás ver consejos y pistas del juego, información sobre las armas y las películas que hayas desbloqueado.

Multijugador: enfréntate a tus amigos en línea, en pantalla dividida o en una red de área local (LAN).

Hangar: en él podrás comprobar y personalizar todos los aviones que hayas desbloqueado.

INTERFAZ



LOS BLAZING ANGELS

En Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII, la escuadrilla es uno de los recursos más importantes. Puedes impartir órdenes a tus tres pilotos de flanco usando los controles que hayas designado a tal efecto.



EDWARD "TEACH" THATCHER

Teach es un veterano británico quien, tras pasar mucho tiempo instruyendo a jóvenes pilotos, ha desarrollado el hábito de preocuparse por sus compañeros.

La habilidad especial de Teach es la de Provocar. Si seleccionas la orden Provocar, Teach provocará a todos los enemigos que te estén atacando para que le ataquen a él temporalmente. Así podrás volar con libertad durante un rato.

Esta orden específica está solo disponible si el icono especial de Teach está iluminado. Tras usar la orden, el icono quedará vacío y se volverá a llenar lentamente.

Si el icono de Teach no está iluminado, la orden de Provocar no está disponible.



TENIENTE MILES "MILO" WINCHESTER

Es muy hábil como piloto y como ingeniero, Milo es un miembro del equipo muy útil, pese a no ser el más valiente ni el más desinteresado. La habilidad especial de Milo es pasiva, es decir, no tienes control sobre ella. En ciertos momentos durante las misiones, si tu avión recibe daños, Milo podrá aconsejarte para realizar reparaciones en vuelo. De este modo podrás reparar el avión, hasta cierto punto.



TENIENTE JAMES "COWBOY" THORPE

El miembro más joven del equipo es también el mejor guerrero, pero desafortunadamente su destreza no compensa su arrogancia y su dejadez. La orden específica de Cowboy es Atacar. Si le das a Cowboy la orden Atacar, se dirigirá directamente hacia el objetivo designado y hacia los demás enemigos de la formación del objetivo. Normalmente Cowboy puede derribar al menos tres o cuatro enemigos en poco tiempo durante este modo. Esta orden concreta está solo disponible si el icono especial de Cowboy (un rayo) está iluminado. Tras usar la orden, el icono quedará vacío y se volverá a llenar lentamente. Si el rayo de Cowboy no está iluminado, la orden Atacar no está disponible.

CONSEJOS RÁPIDOS

1. Cuando aceleras, los virajes son más lentos. Frena para realizar virajes más cerrados y después acelera para ponerte a la altura de tus rivales.
2. Si un enemigo te está disparando, la mejor manera de evitar sus disparos es acelerar y ser impredecible en tus movimientos.
3. Aprende a usar la cámara de seguimiento; te ayuda a no perder de vista el objetivo en todo momento, incluso cuando está detrás. Es útil cuando quieres usar un arma que no dispara directamente hacia delante, como un arma defensiva o una bomba. También resulta de utilidad en situaciones normales, ya que conocer con exactitud qué es lo que está haciendo el objetivo puede ayudarte a decidir mejor.
4. Si alguien te dispara, pulsa el botón de Amenaza más próxima para que el objetivo pase a ser la amenaza más próxima, y luego usa la cámara de seguimiento para verlo.
5. Usa a tus pilotos de flanco o las misiones serán mucho más difíciles.
6. Usar las armas defensivas puede sacarte de situaciones difíciles forzando a los rivales a que dejen de atacarte e incluso, a veces, podrás destruirlos.
7. Lee siempre los objetivos de la misión. Durante las misiones, presta atención al estado de los objetivos y a los límites de tiempo que a veces existen.

UBICACIONES DE MISIONES SECRETAS

EL CAIRO

La base principal de los Aliados en África era segura durante la guerra, incluso cuando los Afrika Korps de Erwin Rommel se acercaron a tan solo 240 km de la ciudad. Sin embargo, aunque está a cubierto de los bombardeos ordinarios, el enemigo tenía pensado comenzar un ataque suicida por sorpresa sobre el corazón de la ciudad y tan solo un equipo especial podría acudir al rescate.

MOSCÚ

Noviembre de 1941. Moscú está asediada y el Ejército Rojo, aunque resiste, se ve superado numéricamente y en potencia de fuego por la Wehrmacht. Para mejorar la moral del pueblo, Stalin organiza un impresionante desfile militar en la Plaza Roja. Un ataque bien dirigido durante el desfile podría tener resultados desastrosos para los Aliados, a no ser que cuenten con ayuda de un equipo de intervención.

CHINA

Después de ser invadida por Japón, China comenzó una larga guerra de resistencia que los Aliados trataron de apoyar de la mejor de las maneras. Los Estados Unidos llegaron a contar con un grupo de pilotos voluntarios, los famosos Tigres Voladores, combatiendo junto a los chinos incluso antes del ataque sobre Pearl Harbor. Sin embargo, Con el descubrimiento de una base enemiga secreta en la región montañosa a lo largo del río Yangtze, no serán los Tigres Voladores los encargados de ocuparse del asunto, sino un grupo mejor preparado todavía.

EL HIMALAYA

La tierra montañosa en la llanura tibetana fue testigo de muchos acontecimientos durante la guerra. Los aviones americanos volaron muy cerca de sus límites operacionales en su esfuerzo por abastecer a las fuerzas chinas. Los así llamados científicos alemanes investigaron sus supuestas raíces ancestrales. El viaje, para todo aquel que lo afrontara, nunca dejó de ser extremadamente peligroso. Fuertes vientos, turbulencias aéreas y escasa visibilidad convierten la navegación por esta zona montañosa en un serio desafío, incluso para los pilotos más experimentados.

ROMA

El gobierno italiano se rindió el 8 de septiembre de 1943, tan solo cinco días después de la invasión aliada, pero este hecho no facilitó el camino hacia Roma de los Aliados; los alemanes seguían ocupando el territorio y defendían cada palmo de él. En los últimos días antes de la caída de Roma, hubo oficiales alemanes que intentaron conservar la incalculable herencia histórica de la ciudad, pero también pudo haber unos cuantos que intentaron maliciosamente conservar algunos de los objetos de la ciudad para ellos mismos.

MODOS MULTIJUGADOR

Hay tres modos multijugador principales en Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII:

- En el modo Solitario juegas por ti mismo, tratando de derrotar a todos los demás.
- En el modo Cooperación todos los jugadores tienen una meta común, combatir contra la IA.
- En el modo Escuadrilla equipos de hasta ocho jugadores compiten unos contra otros.

Puedes jugar en línea a todos estos modos de juego después de iniciar sesión con tu cuenta de Ubi.com, mediante una conexión por IP directa o en una red de área local (LAN), a menos que se indique lo contrario.

Las modalidades de juego en Solitario son:

- Combate cerrado: el clásico modo deathmatch (duelo a muerte), en el que cada jugador intenta derribar a todos los demás. Cada derribo puntúa y la partida termina cuando se alcanza un límite de tiempo o de puntuación determinado.
- Póquer de ases: el primer jugador en matar a otro se convierte en el As. Si un jugador mata al As, pasa a ser él mismo el As. El As comienza siendo invulnerable durante un breve periodo de tiempo; transcurrido este periodo, debe sobrevivir bastante tiempo antes de volver a ser invulnerable. Solamente cuentan las bajas conseguidas por el As. La partida termina cuando se alcanza el límite de tiempo o de puntuación predeterminados. Este modo de juego no está disponible en pantalla dividida.
- Buscar y destruir: para puntuar, un jugador debe matar a todos los demás jugadores una vez. Al comienzo, todos los jugadores quedan marcados como objetivos disponibles. Cuando mates a uno, ya no aparecerá marcado. Si un jugador se estrella contra el suelo sufrirá una penalización de un blanco objetivo, el último jugador que haya matado volverá a quedar marcado. La partida termina cuando se alcanza el límite de tiempo o de puntuación predeterminados. Este modo de juego no está disponible en pantalla dividida.

Los modos de juego Cooperación son:

- Kamikaze: los enemigos consisten en oleadas de cazas kamikaze. La tarea del jugador es proteger la base de sus implacables ataques. La partida se pierde cuando la base es destruida y se gana cuando se han destruido todas las oleadas enemigas.
- Campaña: esta modalidad de juego permite a varios jugadores completar juntos las misiones de Campaña, jugando de forma cooperativa.
- Escaramuza: este modo de juego permite que varios jugadores completen juntos misiones de escaramuza, jugando en cooperación. Son misiones en las que los jugadores pueden explorar los mapas y entrar en combate sin la presión del tiempo y sin objetivos fijos.

Las modalidades de juego en Escuadrilla son:

- **Combate cerrado:** el clásico duelo a muerte de un equipo contra otro en el que cada equipo intenta superar en puntuación al otro. Todas las bajas cuentan y la partida termina cuando se alcanza el límite de tiempo o de puntuación predeterminados. El fuego amigo es opcional. Este modo de juego no está disponible en pantalla dividida.
- **Asalto:** los dos equipos quedan divididos entre atacantes y defensores de la base. Si el equipo atacante no consigue destruir la base antes de que acabe el tiempo, pierde la partida inmediatamente. Sin embargo, si consigue destruir la base antes de que termine el tiempo, comenzará la segunda ronda con los papeles invertidos y el nuevo equipo atacante debe destruir la base más rápido de lo que lo hizo el otro equipo durante la primera ronda. Este modo de juego no está disponible en pantalla dividida.
- **Kamikaze:** este modo posee las mismas reglas que el de Asalto, con una diferencia: los jugadores del equipo atacante deben estrellarse contra los blancos enemigos para poder dañarlos.
- **Capturar la bandera:** cada equipo tiene una base y ésta contiene una bandera. Los miembros de un equipo aparecen cerca de su propia bandera. Para poder capturarla, un jugador debe volar a través de la bandera enemiga y recogerla. Para conseguir anotar un punto, el equipo debe volar a través de su propia bandera con la bandera robada.
- **Batallas épicas:** juego en equipos, escenarios con múltiples partes en los que los equipos compiten entre sí para completar series de objetivos.

COMUNICACIÓN DE LA ESCUADRILLA EN MULTIJUGADOR

En el modo multijugador, los jugadores quedan divididos en escuadrillas y solamente pueden interactuar (dar/recibir peticiones) con los miembros de su propia escuadrilla. Las escuadrillas se forman automáticamente desde la pantalla de configuración de la partida.

COOPERACIÓN MULTIJUGADOR

Los jugadores pueden realizar peticiones a los demás miembros de su escuadrilla por medio de las teclas de órdenes a la escuadrilla. Cualquier jugador puede hacer una solicitud, a la que cualquier otro jugador puede responder. Si nadie confirma la solicitud tras varios segundos, la solicitud se ignora. Se pueden hacer más solicitudes en intervalos de 30 segundos.

Reparame

Un jugador cuyo avión necesite ser reparado puede hacer esta solicitud. El primer jugador que confirme la solicitud tendrá que realizar un combo de reparación para su compañero. Por lo tanto, la vida del jugador que realizó la solicitud depende del piloto de flanco que realiza el combo de reparación.

Provocar

Un jugador que se sienta agobiado por los adversarios puede hacer esta solicitud. El primer jugador que confirme la solicitud será seleccionado automáticamente como objetivo por todos los enemigos que estén atacando actualmente al jugador que realizó la solicitud.

CONTRA OTROS RIVALES

Al igual que en Cooperación multijugador, un jugador realiza la petición y otro puede responder. Las peticiones se ignoran pasados unos segundos, y el mismo jugador solamente puede realizar una nueva petición transcurridos 30 segundos.

Solicitar ayuda o "¡Sálvame el pellejo!": el primer jugador que confirme la solicitud cambiará automáticamente su selección de objetivo y pasará a atacar al blanco más cercano que actualmente ataque al jugador que lo solicita.

Confirmar orden: te permite aceptar la orden o solicitud realizada por otro jugador. Al pulsarla puede que tu objetivo cambie.

JUGAR A BLAZING ANGELS® 2: SECRET MISSIONS OF WWII CON UBI.COM

Crear una cuenta: para poder iniciar sesión en Ubi.com primero debes crear una cuenta. Sigue el enlace para la creación de la cuenta en la pantalla de acceso si no tienes aún una cuenta.

Si ya tienes una cuenta, puedes usar tu nombre de usuario y tu contraseña para iniciar sesión en los servidores de Ubi.com.

Ten en cuenta que este nombre de usuario es el que se mostrará durante las partidas.

Tu firewall local (o el NAT) debe permitir el acceso a todos los puertos de destino, mediante el protocolo UDP.

Tu firewall local (o el NAT) debe permitir el acceso a los puertos de destino 3074 y 3075, mediante el protocolo TCP.

Los puertos 20001 (UDP), 20002 (TCP), 20003 (UDP), 20004 (UDP), 20050 (UDP), 20080 (UDP) y 20100 (TCP) deben estar abiertos.

MENÚ EN LÍNEA

Cuando estés en el menú en línea puedes crear partidas o unirse a ellas para jugar contra otros jugadores en los múltiples modos de juego y de tipos de partida. Las opciones del menú en línea son:

Iniciar sesión: inicia sesión con tu cuenta en línea de Blazing Angels y tu contraseña.

Crear cuenta: si no tienes una cuenta en línea de Blazing Angels puedes crear una desde este menú.

Después de iniciar sesión con tu cuenta en línea de Blazing Angels puedes acceder a las siguientes opciones:

Unirse a partida: únete a una partida existente. Este submenú te permite buscar entre las partidas existentes. Puedes filtrar la búsqueda por:

- Mapa.
- Tipo de partida.
- Modo de juego.
- Bando (Aliados/Eje).
- Época del avión (inicios/mediados/final de la guerra).

Crear partida: crea tu propia partida con tu configuración personalizada: mapa, tipo de partida, modo de juego y categoría del avión.

Cerrar sesión: cierra la sesión de tu cuenta en línea de Blazing Angels.

AVIONES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



SPITFIRE I

Uno de los aviones más famosos de toda la guerra y, probablemente, el mejor, la versión Mk. I del Spitfire data de 1940 y fue el representante británico frente al 109 alemán.



ME 109 E

La versión Emil del famoso Me 109 era un caza avanzado para su época, pero se vio perjudicado por su pobre autonomía durante la Batalla de Inglaterra, de modo que solo podía combatir durante un rato antes de tener que regresar a la base.



IL-2

Uno de los aviones de mayor producción de la historia, el Il-2 ruso era un avión de ataque terrestre muy efectivo y fuertemente blindado que tuvo un significativo impacto en la guerra en el frente oriental.



A6M ZERO

El Zero japonés podía dar vueltas alrededor de cualquier enemigo de los Aliados, pero se veía perjudicado por su pobre índice de alabeo y su tendencia a salir ardiendo al menor daño.



FW 190A

El «carnicero» de la Luftwaffe, el Focke Wulf dominó los cielos de Francia cuando apareció por primera vez. Tenía una velocidad, un índice de alabeo y una potencia de fuego excelentes que lo convertían en un rival muy peligroso.



DO-335

Caza pesado con un poco frecuente diseño de empuje-tiro y que demostró tener un comportamiento excelente, pero que no llegó a ser ampliamente usado en la guerra debido a retrasos en la producción.



METEOR

Aunque no entró demasiado en acción, excepto para contrarrestar la amenaza de las bombas guiadas sobre Inglaterra, el Meteor fue el primer caza a reacción de los Aliados en alcanzar el estado operativo.



ME 163 KOMET

El Komet impulsado por cohetes era un avión muy avanzado para su época y contaba con una gran ventaja en términos de velocidad en comparación con la mayoría del resto de aviones, pero era tan peligroso de manejar que se perdieron más Komets en accidentes que en combate.



ME 262

Abriendo una nueva era para la aviación, el Me 262 a reacción era lo suficientemente rápido para evitar a los cazas de los Aliados y contaba con el armamento necesario para devastar las formaciones de bombarderos norteamericanos.



J7W SHINDEN

El avión japonés más avanzado de la guerra, el Shinden era un interceptor muy rápido y maniobrable. Su diseño es bastante único, con alas en configuración de canard y la hélice en la parte trasera, en una posición de empuje.



HE 162 SALAMANDER

El segundo caza a reacción usado por la Luftwaffe durante la Segunda Guerra Mundial estaba diseñado para ser menos caro que el Me 262, por lo que en su mayor parte era de madera. Incluso así, demostró ser un buen avión, con el único inconveniente de que su producción fue muy precipitada.



GO 229

El revolucionario Go 229 era un ala volante a reacción con un excelente rendimiento, pero nunca llegó a entrar en combate.



VAMPIRE

Un avión británico a reacción más avanzado que el Meteor, el Vampire nunca entró en combate durante la Segunda Guerra Mundial, pero fue ampliamente usado después, sirviendo en la RAF hasta 1955.

ARMAS SECRETAS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



MISILES GUIADOS

Un misil guiado manualmente. Se usa para atacar a objetivos a mucha distancia con gran precisión. Los pilotos habilidosos pueden usarlos en el combate aéreo y a veces elimina a más de un enemigo con una sola explosión. La desventaja es que, mientras se guía el misil, el avión es un blanco fácil.



MISILES AUTOGUIADOS

Usa el sonido del motor del avión enemigo para guiarse. Puede usarse contra objetivos terrestres, pero sin seguimiento. A diferencia de los misiles guiados modernos, no es un arma inteligente. No queda fijado sobre el objetivo original y puede cambiar de objetivo en el aire si otro avión pasa por su camino.



CAÑÓN DE ALTA VELOCIDAD

Debido a la gran velocidad del proyectil y al enorme calibre, este potente cañón funciona casi como un rifle de francotirador, causando bajas instantáneas, a veces múltiples, ya que el proyectil puede penetrar varios objetivos seguidos. La desventaja es que, a diferencia de otros cañones, necesita cargarse durante unos instantes antes de disparar por lo que el usuario debe asegurarse de que el objetivo no escapa durante el intervalo.



SISTEMA CEGADOR POR DESTELLO

Un arma defensiva que consiste en potentes bombillas cegadoras unidas a la parte de atrás de las alas de los aviones. Al activar el sistema, las luces se iluminan y cegán a cualquiera que esté situado por detrás del avión.



BOBINA TESLA

Una potente arma defensiva que suelta una descarga eléctrica en el aire alrededor del avión, incapacitando a cualquier avión enemigo a su alcance durante un periodo de tiempo.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes posibilidad de usar el correo electrónico, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a jueves de 16:30 a 18:30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

**¡Lleva Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII
al siguiente nivel!**

**Únete a la comunidad de Blazing Angels® 2:
Secret Missions of WWII y tendrás acceso a:**

- Información y contenido exclusivo
- Concursos y grandes premios
- Ofertas especiales: colecciones, ediciones limitadas...
- Pistas y trucos exclusivos
- Conoce a nuevos amigos en los foros y consigue toda la ayuda que necesites

Únete aquí: www.blazingangels2.com

CONDICIONES DE LA GARANTÍA:

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendiéndose ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
 - I Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
 - II Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
 - I Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
 - II Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
 - III Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
 - IV Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
 - V Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
 - VI Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.