

PC
DVD-ROM



SILENT HUNTERS 5

BATTLE OF THE ATLANTIC



UBISOFT

¡AVISO PARA LA SALUD!

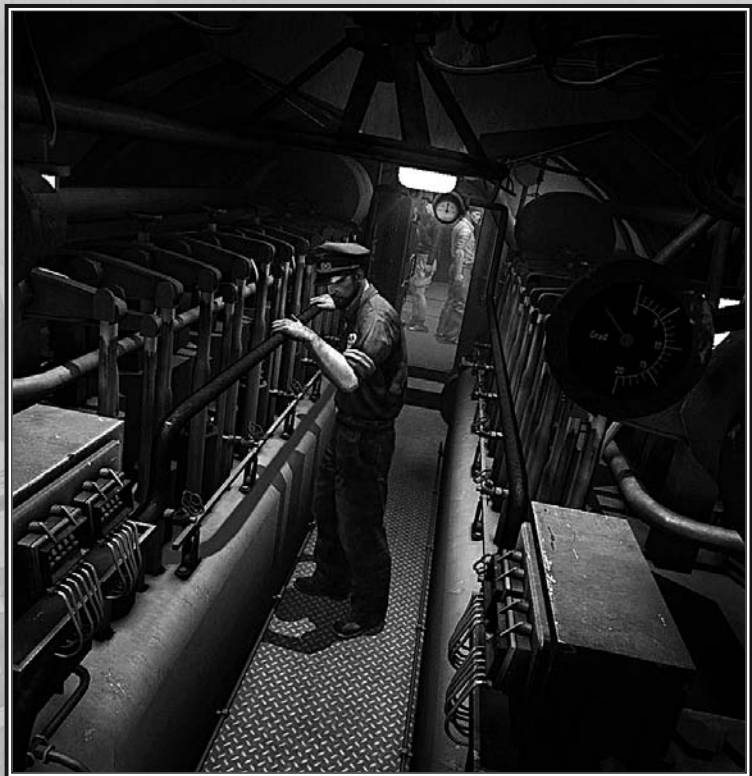
Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene 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.

ÍNDICE

PRIMEROS PASOS	04
INTRODUCCIÓN	06
MODOS DE JUEGO	07
MULTIJUGADOR	10
CONTROLES E INTERFAZ	11
REGISTRO EN LÍNEA	31
SERVICIO TÉCNICO	34
GARANTÍA	35



PRIMEROS PASOS

Instalación

Instalación de Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic

Tienes que tener **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic** instalado para poder ejecutar el juego. Para instalarlo, inserta el DVD de **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic** en tu unidad de DVD y espera a que aparezca la pantalla de instalación. Haz clic en Instalar y sigue las instrucciones que se van indicando.

Si no has habilitado la función de reproducción automática, debes iniciar el instalador manualmente. Selecciona Windows Explorer en el submenú Programas del menú Inicio de Windows.

Elige el icono del DVD de **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic** para mostrar los archivos almacenados en el DVD.

Busca el archivo Setup.exe y haz doble clic para iniciar el instalador.

Desinstalación de Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic

Para desinstalar el juego, selecciona Desinstalar en el menú Inicio de **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic**.

Puedes elegir también Configuración del menú Inicio de Windows y seleccionar Panel de control; a continuación, selecciona Agregar o quitar programas, haz clic en **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic** y, finalmente, haz clic en el botón Agregar/Quitar. El juego y todos sus componentes se eliminarán del sistema, salvo las partidas guardadas.

INTRODUCCIÓN

Junio del año 1940: se produce la caída de Francia. Durante todo un año, Gran Bretaña ha permanecido sola junto a Alemania. Aunque la poderosa marina real bloqueaba el comercio alemán, Gran Bretaña dependía en mayor medida que Alemania de las importaciones. Sin la entrada de alimentos, la población británica moriría poco a poco de inanición. Sin materias primas, la economía no saldría a flote y no podría mantener al sector industrial. Sin combustible, los buques y los aviones no podrían acudir a la guerra. **De hecho, sin suministros, la ayuda de las fuerzas aliadas de reserva de Gran Bretaña no habría sido posible y el día D nunca habría ocurrido.**

Todos estos suministros entraron por mar.

Cuando los submarinos alemanes invadieron los mares y atacaron las líneas de suministro británicas, a nadie le pilló por sorpresa. En realidad, ya había ocurrido algo similar 20 años antes en una lucha en la que Gran Bretaña ya era una isla como la que llegó a ser en 1939. Los almirantes británicos que pecaban de un exceso de optimismo creían que podrían superar a los submarinos con convoyes y gracias a la tecnología de sónar ASDIC. Sin embargo, Karl Doenitz, el visionario líder de la fuerza de submarinos sabía que no iba a ser así.

Durante tres años y medio, los submarinos combatieron a los convoyes una y otra vez, y en varias ocasiones, los británicos estuvieron a punto de rendirse. Durante la mayor parte de 1942, casi 500.000 toneladas de suministros se hundían cada mes. A pesar de eso, seguían llegando mercaderes. De hecho, aunque ambos bandos estaban sufriendo pérdidas cuantiosas, ninguno de los dos podía permitirse la derrota y ninguno admitía más que un contratiempo temporal.

Mes tras mes, más fuerzas y más avances se sumaban al campo de batalla. El punto álgido de la confrontación vendría en marzo de 1943, cuando las manadas de lobos atacaron por sorpresa a los convoyes HX229 y SC122. A pesar de que las escoltas británicas fueron desplegadas, se hundieron 24 buques. Y aún así, al borde de la derrota, tan solo dos meses después los británicos se declaraban vencedores. De hecho, después de que los alemanes perdieran 43 submarinos, aviones equipados con radar y las escoltas de convoyes de gran experiencia y determinación, Doenitz tuvo que admitir la derrota.

Al finalizar la guerra, más de las tres cuartas partes de las fuerzas de submarinos alemanas (unos 28.000 hombres) habían perecido en la batalla. En el bando aliado, los marineros muertos en combate superaban los 30.000.

Con **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic**, hemos intentado describir los peligros a los que se enfrentaron estos hombres y sacar a la luz la verdadera importancia de la batalla en la que participaron, ya que fue mucho más allá de lo que detallaban los titulares de prensa.

Con estos objetivos, queremos rendir homenaje a los hombres y mujeres que participaron en una de las más largas y decisivas batallas de la historia moderna: la batalla del Atlántico.

MODOS DE JUEGO

Modo Carrera

La parte esencial de **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic** es el modo Carrera. En este modo, podrás escribir tu propio apartado en la historia de la Segunda Guerra Mundial, actuando como el joven capitán de un submarino desde la invasión de Polonia en 1939 a las peligrosas batallas de convoyes a principios de 1943.

Empezar una nueva carrera

Para empezar la carrera de un nuevo capitán, pulsa el botón Nueva carrera. Deberás introducir un nombre para este nuevo capitán. En el juego, la cronología de los acontecimientos se divide en una serie de campañas, cada una de las cuales destaca una importante fase naval de la Segunda Guerra Mundial. Selecciona la campaña que será tu punto de partida. De tus acciones y tus decisiones dependerá dónde acabe tu carrera.

La pantalla de selección de la campaña tiene el siguiente aspecto:



Recuerda que la primera vez que juegues, muchas de las campañas no estarán disponibles. A medida que avances en el juego y completes satisfactoriamente la campaña, habrá más puntos de partida en campañas disponibles.

Continuar una carrera existente

Dado que una sola carrera conlleva más de 20 horas de juego, es poco probable que la completes en una única sesión. Tienes dos opciones para continuar una carrera existente a través del menú principal:

- Pulsa el botón Continuar partida para cargar la última partida guardada.
- Pulsa el botón Cargar partida para mostrar una lista detallada de todas las partidas guardadas disponibles y así poder elegir cuál de ellas deseas continuar.

Completar una campaña

En cada campaña, tu propósito es conseguir una serie de objetivos estratégicos establecidos por el Alto Mando Naval. Cada uno de estos objetivos representa una bonificación importante para tu bando y el mundo del juego cambiará en función de la consecución o no de dichos objetivos. También te otorgarán varios puntos de victoria. Cuando hayas acumulado suficientes puntos de victoria, los objetivos estratégicos generales de tu bando se considerarán conseguidos y habrás ganado la campaña.

Ten en cuenta que el bando contrario (los aliados) no esperará sentado para contemplar tus acciones. El tiempo de los objetivos de la campaña puede agotarse, e incluso la campaña en sí tiene una fecha límite. Si no consigues los puntos de victoria necesarios para esa fecha, habrás perdido.

El mapa de la campaña tiene el siguiente aspecto:



Si haces grandes avances en la campaña, es posible que consigas más de la cantidad mínima de puntos de victoria exigida. En ese caso, la campaña se contará como victoria mayor para tu bando, y este hecho tendrá gran repercusión en las siguientes campañas. Puedes desbloquear nuevas opciones de campaña o simplemente cambiar la cronología y los ajustes de aquéllas que estén desbloqueadas.

En la campaña de **Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic**, cada resultado cuenta. Debes esforzarte al máximo en todo momento, hacer que cada torpedo lanzado cuente y conformarte con las consecuencias de tus acciones.

Misiones históricas

El menú de misiones históricas tiene el siguiente aspecto:



El menú de misiones individuales te da acceso a misiones individuales y a distintos escenarios históricos. Desde esta pantalla, también puedes iniciar nuevas misiones creadas con el editor de misiones del juego o descargadas de Internet. Para ello, debes copiar estas misiones en el directorio de instalación del juego: `SilentHunter5\data\SingleMissions`.

Si quieres jugar en la misión con un modelo de submarino diferente al seleccionado por el creador de la misión, usa la lista que aparece en la parte inferior de la pantalla.

MULTIJUGADOR

Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic admite partidas multijugador LAN de hasta 8 jugadores y partidas en línea de hasta 4 jugadores en Ubi.com.

En el modo multijugador, todos los jugadores forman parte de una manada de lobos que colaboran para conseguir el objetivo común de derrotar a una fuerza operativa enemiga o a un convoy.

El operador del servidor elige la misión que se jugará en la sesión. Las misiones incluidas en la partida abarcan diferentes batallas de convoyes famosas. Puedes añadir más misiones programadas con el editor de misiones.

El menú multijugador tiene el siguiente aspecto:



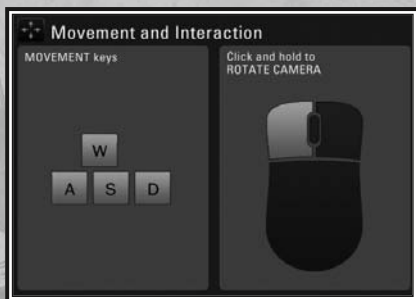
Museo

En el museo, puedes familiarizarte con los diferentes tipos de aviones, buques y submarinos que aparecen en el juego. Asimismo, puedes hacer aparecer el botón Manual de reconocimiento para comparar el buque actual con la imagen secreta y aprender cómo reconocerlo más tarde.

Moverse e interactuar con el mundo del juego

Silent Hunter 5®: Battle of the Atlantic da un paso más en comparación con otros títulos anteriores al permitir que el jugador se mueva libremente con el submarino. Para mover a tu personaje, utiliza las teclas W, A, S y D. Para mirar alrededor, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y muévelo. También puedes hacer clic con el botón derecho para activar el modo en primera persona.

La disposición de sugerencias de movimientos tiene el siguiente aspecto:



Mientras te mueves con el submarino puedes interactuar con la tripulación o manejar maquinaria y estaciones dentro del mismo. Para ello, mueve el cursor del ratón sobre el elemento que te interese y haz clic sobre él o pulsa la barra espaciadora.

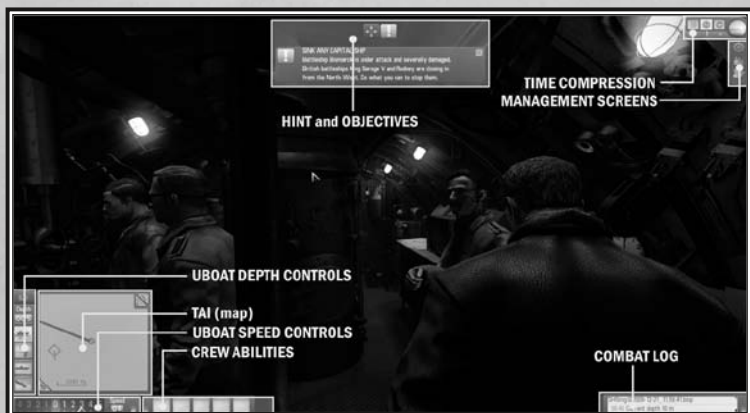
Para ver una lista completa de las principales estaciones del juego y los personajes de tu submarino, consulta la sección "El interior de un submarino tipo VII".

Controlar el submarino

Excepto en el escenario introductorio del juego, tú, como jugador, serás el capitán del submarino. Tu tarea será la de garantizar que la misión se complete y se gane la batalla. Para ello, da órdenes a tu tripulación y aplica tus decisiones. Esto se realiza mediante la interfaz principal del juego.

Interfaz principal del juego

La interfaz principal tiene el siguiente aspecto:



Barra de velocidad



Este dial controla la velocidad del motor del submarino: con el lado derecho del dial, ordenas un movimiento hacia delante, mientras que con el lado izquierdo ordenas el movimiento hacia atrás. Para ordenar una velocidad específica en nudos, deberás mantener pulsada la tecla Ctrl para cambiar a la versión avanzada de la interfaz.

Barra de profundidad

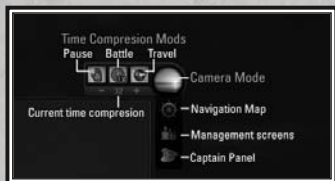


Este dial controla la profundidad a la que se sumerge el submarino. Los cuatro botones representan las principales opciones tácticas de las que dispones:

- **Superficie:** obtén la máxima movilidad con los motores diésel.
- **Cota de periscopio:** sumérgete en las profundidades para camuflarte pero mantén al enemigo vigilado por si hay que atacar.
- **Inmersión:** evita ser visto por el sónar enemigo pasando por debajo de él, aunque para ello sacrificarás la ventaja del campo visual.
- **Inmersión de emergencia:** evita totalmente la batalla esquivando el peligro.

Para seleccionar una profundidad específica en lugar de una "opción de profundidad táctica", debes mantener pulsada la tecla Ctrl para cambiar al modo avanzado del dial.

Compresión de tiempo y modos de cámara



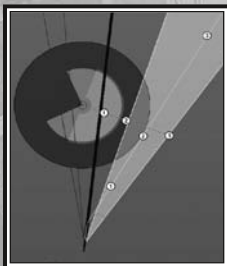
Este panel te permite detener la partida y aumentar o disminuir los ajustes de compresión de tiempo con los botones - y +.

Con el botón de cámara externa, puedes pasar de la vista externa al modo de cámara en primera persona y viceversa. La ubicación del avatar seguirá siendo la misma cuando la cámara vuelva al modo en primera persona.

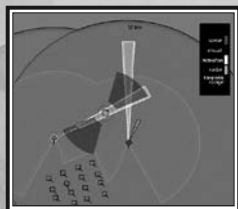
Interfaz de acción táctica (IAT)

El mapa de la IAT es una de las interfaces más importantes del juego. Representa lo que sabes de la situación táctica actual del submarino y muestra tu ubicación, tu entorno inmediato y los enemigos detectados por tu tripulación. También puedes hacer conjeturas sobre la distancia a la que tus enemigos pueden detectarte, en función de tu situación actual y el perfil táctico. Utiliza la IAT para seleccionar el plan de ataque y te ayudará a navegar y luchar.

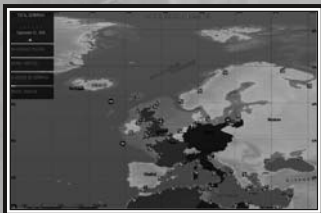
Interfaz IAT básica



Cómo leer la información mostrada en la interfaz de acción táctica:



Mapa de navegación



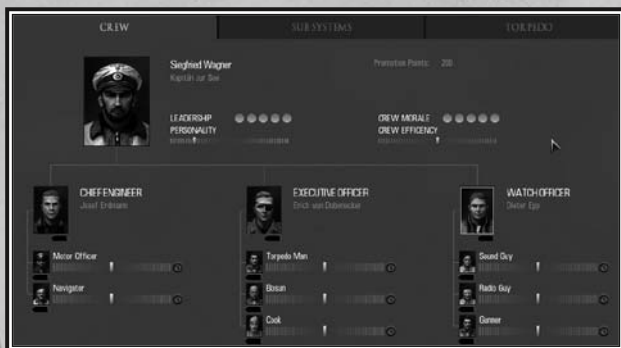
Legenda del mapa de navegación



Página de gestión de tripulación

Aquí puedes gestionar a todos tus oficiales y suboficiales, además de su estado de eficacia. Cada suboficial es directamente responsable de una de las actividades del submarino. Las barras de eficacia irán de rojo a verde para mostrar los niveles más bajos y más altos de eficacia respectivamente.

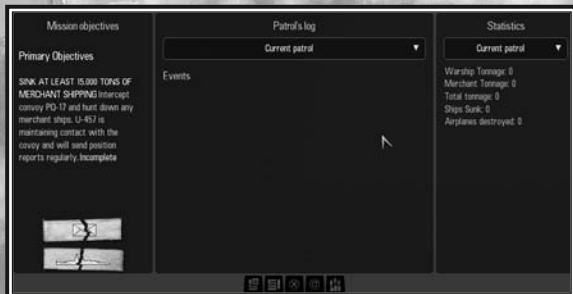
Si haces doble clic en la figura de un miembro de la tripulación, se abrirá la interfaz correspondiente con información detallada. Para obtener más detalles, consulta la sección "Gestionar la tripulación".



Bitácora del capitán

La página de la bitácora del capitán está diseñada para ser la primera y más valiosa herramienta para la campaña y el progreso del jugador. En ella, puedes consultar y hacer un seguimiento de tu estado personal mediante categorías tales como Experiencia, Medallas, Renombre o Liderazgo.

Durante la campaña, aquí es donde podrás ver los informes y las actualizaciones de las misiones, así como el estado de tu objetivo actual. El capitán realizará el seguimiento de las estadísticas más importantes.



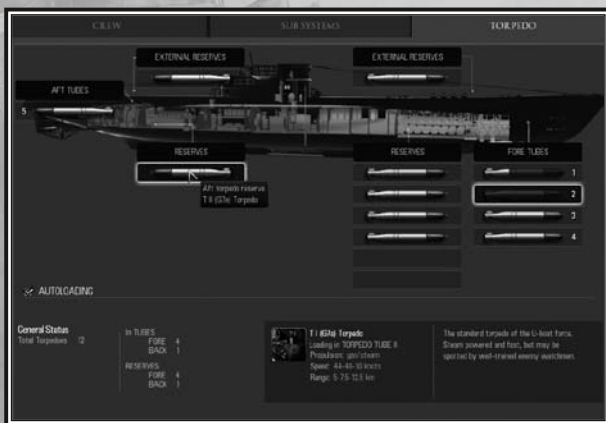
Subsistemas/Pantalla de gestión de daños

Esta página está diseñada para ofrecerte información detallada sobre los sistemas del submarino. Desde ella, puedes consultar la integridad de varios compartimentos, el nivel de inundación o si hay algún sector que se está incendiando. Al visitar esta página, podrás conocer el interior de los componentes del submarino.



Torpedo

Esta página se utiliza para gestionar el modo y los intervalos de carga del torpedo, y para revisar el número de torpedos disponibles en cada momento.



El interior de un submarino tipo VII

El submarino tipo VII representa al submarino de la Segunda Guerra Mundial por excelencia, y la bestia de carga de la batalla del Atlántico.



Con gran popularidad entre las tripulaciones, el tipo VII destacaba por su ligereza en la superficie y su rapidez en las profundidades, pero lo que es más importante, era capaz de alcanzar las líneas de los convoyes de los aliados en el Atlántico. Posiblemente no era el buque más cómodo en el que se podía vivir, pero eso se debía simplemente a que estaba diseñado para un único fin: la guerra.

A medida que la batalla avanzó, el tipo VII sufrió varias modificaciones para equipararse a los avances tecnológicos del enemigo. El submarino tipo VII C/41 fue la versión final construida para llegar a un estado operativo óptimo. Podía sumergirse a 250 metros para evitar las cargas de profundidad del enemigo.



Desde la proa hasta la popa, las salas del interior del submarino eran las siguientes:

Sala de torpedos de proa

En esta sala hay 4 tubos lanzatorpedos y casi toda la reserva de torpedos.

- **Puestos de juego:** ninguno
- **Personajes:** Kurt Faust, suboficial de torpedos

Sala de radio/Alojamientos de proa

Aquí están almacenados los principales sensores y dispositivos de comunicación del submarino.

- **Puestos de juego:** hidrófono, radar (si están disponibles)
- **Personajes:** operador de sonido, operador de radio, oficial de guardia

Sala de mando y torreta

Es el centro de control del submarino y donde la mayoría de los oficiales tienen sus puestos de combate. Además, aquí se toman y se implementan las decisiones tácticas.

- **Puestos de juego:** los dos periscopios, mapa de navegación
- **Personajes:** oficial ejecutivo, oficial de derrota, jefe de máquinas

Alojamientos de popa/Galería

Es el área de descanso principal de los suboficiales y el lugar donde se prepara la comida de la tripulación. La capacidad limitada para congelar y el ambiente húmedo de la zona hacían que los alimentos frescos fueran un bien escaso, por lo que el cocinero casi siempre tenía que improvisar con comida enlatada para satisfacer los estómagos de la tripulación.

- **Puestos de juego:** -
- **Personajes:** contramaestre, cocinero

Sala de máquinas diésel

Los submarinos de la Segunda Guerra Mundial básicamente son lanchas torpederas que pueden sumergirse; los motores diésel son la verdadera razón de su capacidad de movilidad estratégica. Esta sala albergaba tanto los motores diésel como el compresor utilizado para reponer el aire comprimido.

- **Puestos de juego:** -
- **Personajes:** oficial de motores

Motores eléctricos/Sala de torpedos de popa

Bajo el agua, la movilidad del submarino depende de sus motores eléctricos y de la limitada capacidad de su batería. Esta sala alberga tanto los motores como el tubo lanzatorpedos de popa.

- **Puestos de juego:** -
- **Personajes:** artillero

Torre de guardia

La mayor parte del tiempo, el submarino navegará por la superficie, aprovechando la velocidad y el largo alcance que le ofrecen los motores diésel. En operaciones normales, algunos de los miembros de la tripulación se encaramaban en la torre del submarino, vigilando constantemente el entorno en busca de objetivos potenciales o de cualquier peligro que pudiera suponer una amenaza.

- **Puestos de juego:** periscopio, antiaéreos
- **Personajes:** oficial de guardia (en la superficie)

Cubierta de proa

Los buques mercantes de menor tamaño o buques dañados podían hundirse con el cañón de cubierta, situado también en esta zona. Te recomendamos que evites usar la cubierta con la mar gruesa, ya que los artilleros pueden caer por la borda.

- **Puestos de juego:** cañón de cubierta
- **Personajes:** artillero (cuando se utiliza el cañón de cubierta)

Puestos de juego principales

Cañón de cubierta

Puedes controlar el cañón de cubierta del submarino desde esta ubicación. El cañón de cubierta solo se puede usar en la superficie y únicamente con buen tiempo. Para usar tu cañón de cubierta, deberás asignar su control a algunos miembros de la tripulación.



Para ello, habla con el oficial de guardia y ordénale que envíe a alguien al cañón de cubierta.

Para ver mejor el blanco, usa el dispositivo óptico de puntería del cañón con la tecla Tab. En el lado izquierdo del dispositivo óptico de puntería, figura la elevación actual del cañón en metros.

Mueve el retículo a izquierda o derecha mediante los cursores izquierda y derecha o el ratón para apuntar el cañón en la dirección deseada.

Usa los cursores arriba y abajo o el ratón para apuntar a largo o corto alcance.

Pulsa la barra espaciadora para disparar.

Antiaéreo



Puede haber hasta tres ubicaciones diferentes para el antiaéreo en función del tipo y la versión del submarino. Los antiaéreos solo pueden utilizarse en la superficie y con buen tiempo. Para usar los antiaéreos, deberás asignar su control a algunos miembros de la tripulación.

Para ello, abre un diálogo con el oficial de guardia y ordénale que envíe a alguien a los antiaéreos.

Pulsa la tecla Tab para acercar la vista de un blanco con el dispositivo de puntería.

Mueve el dispositivo de puntería a izquierda o derecha con el ratón para apuntar el antiaéreo en la dirección deseada. Usa el ratón para ajustar el alcance y seguir al blanco. Pulsa el botón izquierdo del ratón para disparar.

Radar

El puesto de radar te permitirá manejar manualmente el radar.

- **Radar sí/no:** activa/desactiva el radar.
- **Control de la dirección:** haz clic en el control de dirección para cambiar la dirección de escucha.
- **Intervalo de alcance del radar:** escoge entre los intervalos de alcance, de 4.500 a 15.000 m.
- **Modo de radar:** el jugador puede seleccionar entre dos modos (continuo y concentrado).
- **Distancia:** puedes ver la distancia que hay hasta el contacto en la parte inferior izquierda del radar.



Sugerencia: aunque el radar es una potente herramienta para la detección de los contactos enemigos (buques y aviones), no olvides que al utilizarlo delatas tu presencia.

Hidrófono

El puesto del hidrófono te permitirá manejar manualmente el hidrófono.

- **Control de la dirección:** haz clic en el control de dirección para cambiar la dirección de escucha.
- **Volumen del hidrófono:** ajusta el volumen del sonido captado por el hidrófono.
- **Enviar ping (solo disponible para el sónar):** haz clic con el botón izquierdo del ratón para enviar un ping en la dirección actual del sónar. Si das en el blanco, volverá a recorrer la distancia entre el submarino y el objetivo. Los ping sucesivos proporcionarán una determinación de la distancia más precisa.
- **Información mostrada:** usa este bloc de notas para agregar nuevos contactos al mapa.



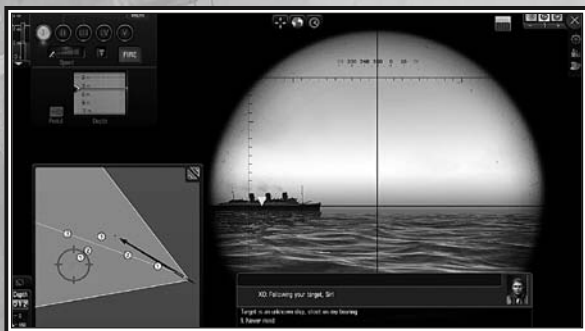
Puesto de radio

Desde esta ubicación, puedes leer, enviar y recibir mensajes.

- **Enviar informe de contacto:** al enviar informes de contacto, podrás dar ubicaciones más precisas del enemigo al comandante de los submarinos, conocido como Comandante general. ¡Esto puede traer como consecuencia ataques de la Luftwaffe o la Kriegsmarine!
- **Enviar informe de patrulla:** si envías un informe de patrulla con el número de torpedos disponibles, el nivel de combustible y el estado del submarino y la tripulación, el comandante general puede decidir si debe reubicarte en un nuevo sector de patrulla en función de las condiciones del informe, o pedirte que vuelvas a la base.
- **Solicitar órdenes:** si has solicitado una nueva orden, el comandante general puede enviarte a otro sector para que lo patrulles.
- **Solicitar escolta para la base:** este mensaje aparece cuando hay una base alemana en las proximidades. Si lo envías, te escoltarán a la base.

Periscopio

El periscopio es la principal herramienta de observación del submarino cuando éste se encuentra sumergido. La mayoría de los submarinos llevan dos: el periscopio de observación de la sala de mando, mejor para la vigilancia a distancia y el reconocimiento de aviones; y el periscopio de ataque de la torreta, más sigiloso y, por ello, mejor para los ataques.



Vista del periscopio

Ocupa gran parte de la pantalla y te ofrece una visión del mundo exterior.

Si haces clic en él, podrás controlarlo con el ratón y girarlo.

Ambos puestos de periscopio poseen idénticos controles y funciones.

En la interfaz, interactuarás con las siguientes zonas:

Palanca de periscopio arriba/abajo

Cuando te encuentres sumergido, tendrás que subir el periscopio a la superficie para comprobar la zona. Para ello, haz clic en la parte correspondiente de la palanca.

Teclas de acceso directo:

RePág: elevar un poco el periscopio.

AvPág: bajar un poco el periscopio.

Ctrl + RePág/Ctrl + AvPág: elevar/bajar del todo el periscopio.

Cuanto más alto subas el periscopio sobre la superficie, más fácilmente te detectará el enemigo. Mantenlo lo más bajo posible con el indicador Papenberg, llamado así por su inventor. En el centro del indicador, una marca muestra la profundidad a la cual se encuentra la quilla del submarino.

A la izquierda del instrumento, un índice que se mueve sobre la silueta de un submarino señala la altura actual de la cabeza del periscopio. Cuando el índice quede nivelado con lo alto de la columna de líquido, significará que ha salido a la superficie.

Panel de estado de los tubos

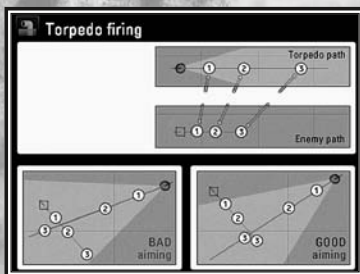
El panel muestra los tubos lanzatorpedos del submarino y su estado. El color del indicador del tubo señala su estado:

- **Verde:** tubo cargado y listo para disparar.
- **Rojo:** tubo cargando.
- **Blanco:** tubo vacío, sin torpedos listos para cargar por el momento.

Para seleccionar un tubo diferente, haz clic en su indicador correspondiente.

Conseguir un buen disparo

Para acertar a tu objetivo con los torpedos, debes "dirigirlo" con el periscopio. La demora del periscopio se traslada automáticamente al ordenador de datos de torpedos y, con ello, a los disparos. El guiado de los objetivos es cuestión de experiencia, pero el siguiente diagrama de la IAT te dará las explicaciones oportunas.



Si analizas la trayectoria del torpedo y la posición del buque enemigo, podrás evaluar la localización de ambos tras un breve periodo de tiempo y dirigir tu disparo de modo que ambos puntos coincidan.

Gestionar la tripulación

Tu segunda tarea como capitán consiste en gestionar la tripulación. Ésta se compone de soldados entrenados en la Ubootwaffe de élite, así que no tendrás que hacer de niñera para que se pongan manos a la obra. Puedes estar tranquilo de que estarán en sus puestos pase lo que pase, y de que solucionarán cada problema que se les plantee.

Al igual que sus homólogos históricos, los miembros de tu tripulación irán mejorando a medida que adquieran experiencia en combate. De ti dependerán sus progresos, y saber qué habilidades y especialidades elegir es una de las decisiones más importantes del juego.

Puntos de habilidad

Para aprender nuevas habilidades, tendrás que adquirir puntos de habilidad. Éstos se consiguen completando objetivos y hundiendo buques enemigos.

Sistema de moral

Los marineros se irán cansando a medida que se alargue un periodo fuera de casa. Como resultado, su moral decaerá. Los oficiales y suboficiales usarán su “reserva de moral” como recurso para activar sus habilidades especiales. Todos recuperarán moral si hunden un buque enemigo o si se completa un objetivo.

El valor de liderazgo del capitán se añadirá como puntos a la reserva de moral de cada miembro de la tripulación. También se recuperará moral si usas ciertas habilidades especiales o consigues medallas.

The screenshot shows the skill management interface for a Motor Officer named Willi Peltz. At the top left, it says "Motor Officer" and "Willi Peltz". Below this are three crossed wrench and screwdriver icons. To the right, it shows "Promotion Points: 198". The main area contains a grid of skill icons, some of which are locked with a padlock icon. At the bottom, there are "Discard" and "Apply" buttons.

Motor Officer
Willi Peltz

Promotion Points: 198

Morale ●●●●●

Willi was born and raised in Munich, Bavaria where he began his training as an engineer for BMW motor works. But when his family moved to Kiel at the age of 17, he found a new passion: Boats! So going to the navy and becoming an engineer was a clear path for him. He first worked on regular boats but being promoted to Chief Mechanic was easier on a submarine. And so he joined the U-Boats. Willi loves his engines more than his friends. He loves the grease, the smell, the noise.

Discard Apply

General

Para aprender una determinada habilidad, abre la página de mejoras de los personajes no controlables y haz clic en el icono de habilidades. Se desbloquearán habilidades según el nivel de veteranía del miembro de la tripulación, lo que significa que no todas las habilidades estarán disponibles desde el principio.

Las habilidades tienen diferentes niveles, que definen su eficacia y el modo de uso. Una habilidad puede ser activa (se debe activar) o pasiva (se activará de modo automático una vez aprendida). Las pasivas no tienen coste de activación (moral) y no consumirán moral una vez activadas.

Capitán: progreso del jugador

Experiencia, liderazgo y personalidad



A medida que el jugador complete objetivos de campaña y avance por los diferentes acontecimientos históricos, irá ganando posiciones y avanzando en la jerarquía. De hecho, el progreso del jugador no se detiene al convertirse en capitán. A partir de ese momento, los puntos de experiencia aumentarán su liderazgo, mejorarán su renombre y añadirán puntos de habilidad.

El valor de liderazgo se añadirá como una bonificación a la reserva de moral de cada miembro de la tripulación. En otras palabras, cuanto más experiencia gane el capitán, más eficiente será su tripulación.

Los puntos de habilidad se adquieren del mismo modo que los puntos de renombre, restados al total de experiencia conseguida. Los puntos de habilidad sirven para mejorar las habilidades activas y pasivas de la tripulación.

Conversar con un miembro de la tripulación

Interactuar con un miembro de la tripulación abrirá una ventana de diálogo. Desde ahí, podrás comprobar con facilidad el estado actual de su moral y obtener información sobre él.

Algunos miembros de la tripulación disponen de órdenes únicas en su interfaz de diálogo, llamadas habilidades activas. Éstas pueden ser: esforzarse al máximo, improvisar para sacar el mayor provecho de la tecnología existente y trabajar para vencer al enemigo. Activar estas habilidades en el momento justo puede marcar la diferencia, pero no abuses de ellas, ya que la tripulación podría cansarse demasiado.



Conocer a la tripulación del submarino



Jefe de máquinas: Josef Erdmann

Josef es un hombre bueno y trabajador. Es amigo del capitán y habla con él con toda franqueza. Josef es un ingeniero jefe excelente, muy creativo y emprendedor. No se considera belicista y se siente muy responsable de su tripulación. Tiene esposa y un hijo, y solo quiere que esta guerra acabe para que su hijo no tenga que luchar nunca en la vida. Siente debilidad por los dulces y caramelos.

Descripción del trabajo: el jefe de máquinas es el oficial a bordo sénior más importante, aparte del capitán, y se encarga de la rama técnica. Su principal tarea consiste en supervisar las operaciones de inmersión del submarino, su cuidado diario y el mantenimiento de los sistemas mecánicos. Si surge la necesidad, puede liderar un equipo de control de daños para reparar cualquier problema crítico del submarino. Es también el encargado de colocar los explosivos en la nave y evitar que el enemigo la capture.

Oficial ejecutivo: Erich von Dobenecker



Erich es un oficial de carrera de la armada que se acaba de graduar en la Marine Schule Flensburg de Mürwik, la academia por donde pasaron su padre y Karl Dönitz. El padre de Dobrecker y Dönitz son amigos desde hace mucho tiempo y ambos animaron a Erich a hacer carrera en la Kriegsmarine. Pero cuando Erich perdió un ojo en un ejercicio de entrenamiento en la academia, su futuro en la armada pareció esfumarse. No obstante, gracias a la

estrecha relación de su progenitor con Dönitz, el chico consiguió graduarse y lo destinaron como oficial ejecutivo a un submarino. Erich es extremadamente leal a su padre y a Dönitz, además de ser muy pronazi. Obviamente, también quiere demostrar su valía.

Descripción del trabajo: el oficial ejecutivo o primer oficial de guardia es el segundo al mando, y asumirá las responsabilidades del capitán si éste es herido o si muere en combate. Además, está al cargo de las armas del submarino y es quien dirige los ataques con torpedos si el capitán está ocupado con las decisiones técnicas.

Oficial de guardia: Dieter Epp



Es entusiasta y un poco inexperto, pero es valiente y siempre está dispuesto a entrar en combate. Respeta al capitán y le encanta gastar bromas, especialmente a costa del estirado oficial ejecutivo. Dieter siempre le está haciendo jugarretas a la tripulación y suele tener problemas con el contraмаestre por ello. Es algo oportunista y un poco racista. Hay algo que odia: si acortas su nombre a Depp (que en alemán significa "idiota") se enfada mucho. No le parece divertido y empieza a poner malas caras.

Descripción del trabajo: el segundo oficial de guardia es el oficial júnior a bordo del submarino y es responsable de vigilar a la tripulación y comprobar los sistemas de sensores. Cuando el submarino sube a la superficie, suele estar en cubierta; mientras que sus horas de inmersión las pasa en la sala de radio, supervisando el hidrófono y listo para informar a la sala de mando.

Contraмаestre: Herbert Heine



Nacido y criado en Marburgo con seis hermanos y unos padres muy estrictos, Herbert es descendiente del famoso poeta alemán Heinrich Heine. Al ser el mayor de cuatro hermanos y dos hermanas, Herbert se vio obligado a asumir responsabilidades a una edad muy temprana. Como resultado, se hizo hábil en organización y trato con la gente, pero nunca ha podido explorar su lado creativo. Sus padres eran pobres, así que su única opción fue la carrera militar. En lo más profundo de su corazón quiere ser poeta, como su famoso bisabuelo. Escribe poemas en secreto durante su tiempo libre, aunque nunca se atreve a enseñárselos a nadie y menos a la tripulación, que debe respetarlo como un contraмаestre duro.

Descripción del trabajo: es el suboficial encargado de la disciplina de la tripulación, ya sea para mantenerla o para imponerla.

Cocinero: Olaf "Hackl" Hackländer



Olaf creció en la miseria. Su familia lo perdió todo durante la Gran Guerra. Su padre culpaba a los británicos y al tratado de Versalles, lo que alimentó el sentimiento anglófono en el joven Olaf. Olaf quiso enrolarse en la Kriegsmarine, pero no cumplía los requisitos físicos, así que se convirtió en cocinero. Es proalemán con tendencias pronazis y quiere vengarse. Su pasatiempo es tocar el violín tan mal como cocina, así que tiene problemas constantemente con el contraмаestre.

Descripción del trabajo: aunque su principal tarea consiste en cocinar para la tripulación, tiene rango de suboficial. Las habilidades culinarias a bordo son de gran importancia, dado que la calidad de la comida se relaciona directamente con el humor de la tripulación y, por ello, con la ejecución de sus tareas.

Oficial de motores diésel: Willi Pelz



Willi nació y se crió en Múnich, Baviera, donde empezó su formación como ingeniero en la fábrica de motores BMW. Cuando su familia se mudó a Kiel cuando tenía 17 años, descubrió una nueva pasión: los barcos. Así que tuvo claro que debía enrolarse en la armada y convertirse en maquinista. Primero trabajó en buques normales, pero como ascender a jefe de máquinas era más fácil en un submarino, optó por ellos. De hecho, Willi quiere a sus motores más que a sus amigos. Adora la grasa, el olor y el ruido. Ha perdido parte de un dedo en las máquinas y tiene una cicatriz debajo del ojo por una reparación. Es muy responsable e ingenioso en lo que se refiere a mejorar el rendimiento del submarino. Es un jugador apasionado y le encantan las cartas. Solo odia perder. Willi quiere ganar la guerra, pero no es pronazi.

Descripción del trabajo: el oficial de motores diésel se encarga del mantenimiento y funcionamiento de los motores diésel y es un subordinado directo del jefe de máquinas.

Artillero: Max Bauer



Nació y se crió en Wilhelmshaven con su padre, que trabajaba en los muelles. Max es fuerte por naturaleza. Es boxeador aficionado y posee grandes cualidades físicas y atléticas, pero no es ningún genio. Antes de enrolarse, soñaba con convertirse en boxeador profesional. Sin embargo, dejó embarazada a una chica, tuvo que casarse con ella y necesitaba dinero, así que se enroló en la armada. Es bastante tranquilo y solo se anima cuando

habla de boxeo. Es un artillero hábil, aunque carece de motivaciones políticas: cree que no ha tenido opciones en esta guerra.

Descripción del trabajo: el artillero lidera a los equipos de cubierta y antiaéreos. Su habilidad para apuntar es decisiva en combates en la superficie, en especial contra las amenazas aéreas. Bajo la superficie, encontrarás al artillero en la sala de torpedos de popa, echando una mano a la tripulación.

Oficial de derrota: Emil Dübler, "el dinosaurio"



Emil es el miembro más anciano del buque. Ya había servido en un submarino en la Gran Guerra. Tras ésta, tuvo problemas para volver a la vida civil y nunca consiguió reintegrarse de verdad. Fue obligado a trabajar para los aliados, lo que lo desmoralizó por completo. Empezó a beber y sirvió como oficial de derrota en pequeños cargueros. Ahora, con una nueva guerra en ciernes, Emil cree que puede volver a escribir la historia y ver por fin

cómo gana su amada Alemania. Se identifica con la idea de Hitler de castigar a los vencedores de la Gran Guerra por lo que les han hecho a los alemanes. Emil suele mostrarse muy callado y un poco lento. Se contiene, pero en ocasiones bebe. Es un oficial de derrota excelente y aporta un montón de experiencia. Lo llaman "el dinosaurio" porque es una reliquia de la Gran Guerra.

Descripción del trabajo: su principal tarea abarca todos los temas de navegación. También se encarga de las provisiones. La tarea del oficial de derrota consiste en tener siempre presente la ubicación del barco, así como planear las rutas tomadas.

Operador de radio: Wolfram "Wolfi" Raabe



Wolfram siempre ha sentido una gran pasión por los radios. Le encanta la tecnología y, además, es muy innovador. Es el segundo miembro más joven de la tripulación a bordo y aún no ha alcanzado la edad adulta. Tiene un oído excelente, pero su habilidad para controlar sus nervios no es tan buena. La tripulación respeta a Wolfi simplemente porque sabe que sus vidas dependen de él, por lo que normalmente no se meten con el chico. Suele comportarse de un modo muy profesional, pero a veces puede ser muy cabezota. No se arredra ante una pelea si ésta surge. Su padre murió cuando él era muy joven, por lo que lo criaron su madre y su hermano mayor. Entró en la armada tras ser reclutado en un evento. Wolfi no se considera un nazi, pero cree que su deber es servir a su patria.

Descripción del trabajo: el operador de radio se encarga de las comunicaciones con el mundo exterior y puede enviar peticiones al cuartel general, ya sea pidiendo órdenes o provisiones. También es capaz de interceptar las transmisiones de radio de un enemigo, aunque es difícil si éste está entrenado. En sus ratos libres, el operador de radio divierte a la tripulación poniendo música en el gramófono, o con la radio, donde sintoniza las noticias de casa.

Encargado del sónar: Benno Scheu



En verdad, Benno solo es un chico. Se enroló en la armada después de que su padre pensara que se había vuelto demasiado "hijo de mamá". Benno es un chico muy sensible, y no tan duro como el resto de la tripulación del submarino. Esto lo suele convertir en blanco de sus comentarios o provocaciones. Realmente, no tiene ningún amigo en el submarino e intenta evitar al resto de tripulación. El contra maestre lo cuida, pero no siempre puede evitar que se metan con él. El chico acostumbra a escribirle cartas a su madre, lo que obviamente da más "munición" a la tripulación cuando las descubren. Benno se echa a llorar cuando se pone demasiado nervioso.

Descripción del trabajo: es el suboficial encargado del hidrófono, básicamente constituye los ojos y oídos del submarino cuando éste se encuentra bajo la superficie. Su papel es fundamental, tanto la supervivencia como los ataques dependen de él.

Oficial de torpedos: Kurt "steck sie rein" Faust



Kurt nació y se crió en Hamburgo y se enroló en la Kriegsmarine a los 16 años. Es un hombre mujeriego y muy seguro de sí mismo. Siempre esconde revistas guarras y colecciona pósteres de modelos americanas. Su apodo, "steck sie rein", significa "méteselo" y se refiere a los torpedos que carga, aunque obviamente tiene connotaciones sexuales. Siempre tiene un chiste verde que contar y suele burlarse de los tripulantes más jóvenes, especialmente de Benno. Kurt no es un nazi de verdad, pero le encanta hundir otros buques.

Descripción del trabajo: es el encargado del manejo y mantenimiento de los torpedos. El oficial de torpedos supervisa a los miembros de la tripulación que trabajan en las salas de torpedos. Su conocimiento sobre ojivas y sistemas de propulsión tiene un papel esencial en la eficacia de las ofensivas.

REGISTRO EN LÍNEA

Ésta es una nueva herramienta diseñada para que puedas compartir y seguir el rastro de tus logros durante la campaña con mensajes en el sitio Web del juego: www.silenthunter5.com.

El "registro en línea" te permite cargar datos de carrera en el sitio Web del juego para que otros jugadores puedan verlos.

Esta herramienta surge a partir de la bitácora del capitán, donde se registran los acontecimientos más importantes de la patrulla.

Para actualizar tus datos en el servidor del sitio Web, selecciona la entrada adecuada y haz clic en el botón Publicar registro.

	NAME	WardFipe sunk	Merchans sunk	Total
3	Maximilian KLUGE	90.500 t	120.500 t	190.000 t
8	Hans WURST	34.500 t	80.000 t	114.500 t
9	Dieter SCHAFTBERGER	27.000 t	65.000 t	190.000 t
3	Ekamentrichte HALDER	30.500 t	32.000 t	190.000 t
10	Baterden WEISMULLER	21.500 t	28.000 t	190.000 t
14	Forben KONISBERG	18.000 t	10.000 t	190.000 t

NOTAS



NOTAS

©2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Music Composed and Conducted by Jason Graves. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.



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 aseguramos 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 acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 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.

GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida 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.