

NORTE Y SUR

Con los famosos héroes de comics de "LES TUNIQUES BLEUES" (Las Chaquetas Azules), creados por LAMBIL y diseñados por CAUVIN, revive con cierto realismo histórico y mucho humor la Guerra Civil americana.

Tu objetivo es destruir a todos los ejércitos enemigos y asegurar así la victoria de tu bando (Norte o Sur). Controlarás a tus ejércitos por todas las zonas de combate de la Guerra Civil. Puedes o no respetar la historia, eso depende de ti.

I. INSTRUCCIONES DE CARGA

A)Versión Amstrad

Equipo de Hardware requerido:

Amstrad 464, 664, 6128, 464+ ó 6128+ con una unidad de disco o grabadora. Un monitor o televisor en color.

Joystick recomendado. (Antes de empezar una partida comprueba que está bien conectado.)

Carga de la versión de disco:

Apaga el ordenador. Inserta el disco programa en la unidad.
Enciende el ordenador.

1

Teclea | CPM (para obtener | pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y @).
Después pulsa RETURN.

Carga de la versión de cassette

Inserta la cinta de cassette en la grabadora. Enciende el ordenador.
Teclea RUN"" y pulsa PLAY en el cassette.
Después pulsa RETURN.

B) Versión Spectrum

Spectrum +3 con unidad de disco o Spectrum 48K, 128K, +2 con grabadora. Un monitor o televisor en color.

Carga de la versión de disco:

Apaga el ordenador y monitor. Inserta el disco programa en la unidad.
Enciende el ordenador.
La función LOADER es seleccionada automáticamente. Pulsa la tecla RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Carga de la versión de cassette:

Comprueba todas las conexiones de tu ordenador. Inserta la cinta de cassette en la grabadora. Teclea LOAD"" y pulsa PLAY en el cassette. Después pulsa RETURN.

2

II. EMPEZAR

Primero, selecciona el lenguaje que desees. Pulsa las teclas cursor o las teclas O y P para mover el marco de color sobre una de las tres banderas. Cuando hayas seleccionado la bandera deseada, pulsa la tecla RETURN o SPACE BAR.

1) Cómo empezar a jugar inmediatamente: Modo especial 1 jugador

Después de que aparezca la pantalla de presentación, el programa te pedirá que selecciones el modo 1 ó 2 jugadores. Si quieres jugar contra el ordenador, selecciona la opción modo 1 jugador pulsando la tecla 1.

IMPORTANTE

Podrás también seleccionar tu INTERFACE: Dependiendo de tu selección —tipo de joystick o teclado— selecciona la opción deseada tecleando el número correspondiente sobre el teclado numérico.

Si seleccionas el ordenador (opción 1), tendrás que definir las teclas de dirección (izquierda, derecha, arriba, abajo) y las teclas SELECCION, ACCION (DISPARO) y PARAR. Si seleccionas el joystick tendrás que definir sólo las teclas SELECCION y PARAR.

Después aparecerá la pantalla del menú desde donde podrás seleccionar todas las opciones del juego. En el Spectrum la opción GO que se utiliza para empezar la partida está rodeada por un marco de color. Para jugar inmediatamente pulsa RETURN,

3

SPACE BAR o el botón disparo. En la versión Amstrad, coloca el cursor sobre GO (mira el dibujo) y pulsa RETURN o DISPARO (título del esquema: PANTALLA DEL MENU EN AMSTRAD).

Configuración por defecto:

Por defecto empiezas en el nivel de CAPITAN. Tú eres el Capitán STARK luchando contra un Cabo del bando Confederado controlado por el ordenador. El año de comienzo es 1861 y ninguna catástrofe ha sido activada. Los del Norte juegan primero.

2) Cambio de la configuración actual

Nota: Pulsar significa pulsar el botón disparo, la tecla SPACE BAR o RETURN cuando una opción está rodeada por un marco de color (azul en el Spectrum). En la versión Amstrad, coloca el cursor sobre la caja GO y pulsa RETURN o DISPARO.

Para pasar de una opción a otra, pulsa las teclas cursor izquierda y derecha o las teclas correspondientes que hayas seleccionado anteriormente.

• Nivel de Dificultad

Pulsa sobre la cabeza del personaje que aparece en la ventana con una bandera (Amstrad). En el Spectrum, el personaje y la bandera están en dos ventanas separadas.

CABOS BLUTCH por la Unión, MATHIAS por los Confederados.

4

SARGENTOS: CHESTERFIELD por la Unión y CANCRELAT por los Confederados. CAPITANES: STARK por el Norte y PHILIP por el Sur.

• 1 ó 2 jugadores

Pulsa sobre la bandera de la Unión o de los Confederados; aparecerá un ordenador indicando que tu ordenador jugará en ese bando. Vuelve a pulsar sobre el ordenador para cambiar al modo humano.

• Cambio del año de comienzo

Pulsa sobre el calendario para pasar a través de los años: desde el 1861 al 1864. Cada año corresponde a un cierto número de ejércitos y territorios pertenecientes a cada bando; la situación refleja las condiciones históricas de aquel año.

• Los desastres

Estos desastres modifican la situación estratégica. Para activar un desastre, pulsa sobre él.
Cuando estés jugando, no podrás cancelar el desastre.

— INDIOS

Los indios atacan ocasionalmente a los ejércitos de los territorios colindantes. Cuando los indios localizan a su presa, mandan señales de humo antes de lanzar su ataque. Los mejicanos también pueden atacar.

5

— TORMENTAS

Las tormentas se desplazan a través del mapa. Cualquier ejército que se encuentre debajo de la nube de tormenta no podrá moverse hasta que la nube deje ese territorio.

— REFUERZOS EUROPEOS (Barcos)

Durante la Guerra Civil ambos bandos eran diplomáticamente muy activos en Europa. El bando que esté en posesión de Virginia del Sur recibirá un barco que contiene refuerzos. Una vez en tierra firme, formarán un ejército (3 unidades de Caballería, 6 de Infantería y 1 Cañón) o reforzarán al ejército que se encuentre en esa zona hasta los límites máximos (9 unidades de Caballería, 18 de Infantería y 3 Cañones).

• Modo Estratégico o Arcade

Pulsa sobre el icono de Arcade para desactivar el modo Estratégico y viceversa. En el modo Arcade te enfrentarás a tres situaciones: la batalla, el tren y el fuerte. En el modo Estratégico el ganador de una determinada situación es decidido por el ordenador.

III. EL JUEGO

Mapa estratégico y juego

Un ejército está compuesto por varias unidades de Caballería, Infantería y Artillería. Sobre el mapa cada soldado representa un ejército.

6

1) Movimiento del ejército

Los jugadores juegan por turnos. Durante su turno, cada jugador puede mover a uno o a todos sus ejércitos sólo hacia territorios vecinos.

Ejemplos: Mover hacia otro territorio.
— Pulsa sobre el ejército que quieras mover.
— Los territorios posibles hacia donde se pueda mover tu ejército, parpadearán.
— Pulsa sobre el territorio donde quieras que se mueva tu ejército .
— El ejército se moverá hacia el territorio seleccionado y no podrá volverse a mover hasta el próximo turno.

Si no quieres mover todos tus ejércitos, pulsa sobre la bandera con la fecha, situada debajo del mapa, para terminar tu turno.

2) Conquistar un territorio

— Un territorio pertenece al primer jugador que estacione su ejército en él.
— Si el jugador entra en un territorio enemigo no ocupado, lo conquistará.
— Si el jugador entra en territorio enemigo ocupado, entonces se librará una batalla.

El territorio pertenecerá al ganador.

— Si el jugador entra en un territorio enemigo donde hay un fuerte, se librará una batalla y un ataque al fuerte (arcade).
— Si el jugador entra en territorio enemigo no

7

ocupado por sus ejércitos pero donde hay un fuerte, tendrá que ganar el ataque al fuerte para conquistar el territorio.

3) Unir ejércitos

A veces, convendrá unir uno o más ejércitos para formar una gran fuerza.

— Pulsa sobre el ejército que desees reforzar. Mueve ese ejército a un territorio ocupado por un ejército aliado.
Ahora tienes un nuevo ejército que podrás mover en el siguiente turno.

NOTA: Si un ejército ya tiene 18 unidades de Infantería, 9 de Caballería y 3 Cañones, no podrás unirlo a ningún otro ejército. Según el tamaño del ejército, habrá una o más balas de cañón junto a los pies del soldado.

4) Ataque a un ejército enemigo

— Pulsa sobre el ejército que quieras utilizar.
— Pulsa sobre el territorio donde se encuentra la unidad enemiga.

Los dos ejércitos contrarios librarán una batalla en el modo arcade a no ser que los jugadores hayan seleccionado sólo el modo estratégico.

• Ataque a un ejército enemigo con varios ejércitos Comprueba si más de una unidad aliada puede moverse hacia el mismo territorio enemigo ocupado:

Si estás ante esta situación, pulsa sobre uno de tus ejércitos.

8

— Pulsa sobre el territorio enemigo.
— Todos los ejércitos aliados que puedan atacar a ese enemigo se moverán automáticamente hacia el territorio enemigo.

NOTA: Si la suma de los ejércitos atacantes excede el máximo de 18 unidades de Infantería, 9 de Caballería y 3 Cañones, las unidades extra permanecerán como un ejército separado en uno de los territorios originales.

5) La retirada

Si decides retirarte, hay dos posibilidades:

— Tú eres el atacante: tus ejércitos regresan a su territorio de origen.
— Tú eres el defensor y el ordenador lleva a tus ejércitos desde la línea del frente a uno de tus territorios.
— Si ninguno de tus territorios se encuentra disponible para retroceder, entonces no podrás retirarte.

6) Fase de suministro o reunir nuevos ejércitos

Al final de cada turno de juego, según el número de territorios que poseas, recibirás cierto número de bolsas de oro. Sin embargo, sólo recibirás el oro si dos de tus ciudades están conectadas por una línea de ferrocarril que cruce sólo tus territorios.

• Nuevos ejércitos

Cuando un jugador tiene 5 bolsas de oro en el

9

banco, se creará un nuevo ejército. El nuevo ejército parpadeará en la parte inferior izquierda del mapa.
Para que el nuevo ejército entre en juego, pulsa sobre el territorio parpadeante. El nuevo ejército (6 unidades de Infantería, 3 de Caballería y 1 Cañón) sólo podrá moverse hacia un territorio donde no haya ningún otro ejército y donde exista una línea de ferrocarril bajo tu control.
(Título de esquema: Ejemplo: Cómo atacar a un tren.)

• Cómo recaudar los impuestos de tus enemigos:
— No debe existir ninguna línea de ferrocarril entre las ciudades enemigas. Puedes cortar dicho enlace ocupando el territorio que se encuentra entre las ciudades enemigas.
— El tren enemigo intentará avanzar (si no existe ninguna otra línea de ferrocarril posible) y pasarás entonces a la secuencia de arcade Tren.

7) Sitiar al enemigo

Para capturar un territorio sin librar una batalla, puedes sitiario. Cuando los territorios enemigos no ocupados por ningún ejército enemigo son sitiados por tus ejércitos, esos territorios cambiarán de bando.
No puedes sitiar un territorio donde haya una ciudad.

La secuencia del tren - Modo Arcade

El personaje que controlas se encuentra en el suelo. Primero deberá subir al último vagón del tren y

10

colocarse sobre el techo de dicho vagón. Si falla, se dará por terminado tu intento de intercepción.
Tu objetivo es llegar a la máquina del tren para pararla y ocupar el puesto del conductor.

Mandatos

Cómo subir a un vagón: ↑
Mover a izquierda: ←
Mover a derecha: →
Cómo saltar de un vagón a otro: ↓

Ataque:

— Botón Acción: Lanzarás un cuchillo contra tu enemigo a no ser que estés luchando cuerpo a cuerpo.
— Botón Acción: Darás un puñetazo a tu enemigo si estás luchando cuerpo a cuerpo.

NOTA: El número de cuchillos disponibles depende del nivel de dificultad.

Versión 2 jugadores:

El jugador que controla el tren y que lo defiende contra el jugador al ataque puede enviar a sus hombres al techo para que luchen contra el atacante.
— Para enviar a uno de tus hombres al techo: Pulsa la tecla de dirección ARRIBA o ABAJO (joystick o teclado).
— Para lanzar un cuchillo o dar un puñetazo (cuando luchas cuerpo a cuerpo), pulsa el botón ACCION.

11

NOTA: El hombre se moverá de derecha a izquierda. El jugador que defiende el tren podrá ser controlado solamente en el momento en que aparece el hombre y durante la lucha.

La carrera contra el tiempo

La cantidad de tiempo disponible varía según el nivel de dificultad. El tiempo es simbolizado por un reloj y tú avanzas hacia la locomotora que es representada por una bota.

La secuencia del fuerte - Modo Arcade

La posesión de como mínimo dos ciudades conectadas por una línea de ferrocarril es vital para ambos jugadores. Estas ciudades estarán protegidas por fuertes.
Para evitar que el enemigo se apodere de las bolsas de oro, lo más importante es que no controle ninguna ciudad. Para conquistar una ciudad deberás coger la bandera situada en la esquina más alejada del fuerte. Si lo consigues, la bandera enemiga será reemplazada por la tuya.

Mandatos

Te mueves y luchas según el mismo principio que en la secuencia del tren.

12

De vez en cuando aparecerán perros guardianes que intentarán parar al atacante. Si pisas sobre una caja de munición, quedarás atontado durante varios segundos.

Versión 2 jugadores:

Se utilizan los mismos mandatos que en la secuencia del tren.

NOTA: Si el defensor utiliza la dirección ABAJO para manejar un soldado, éste jugará a nivel del suelo. Si utiliza la dirección ARRIBA el soldado jugará sobre las murallas.

Carrera contra el tiempo

La cantidad de tiempo disponible varía según el nivel de dificultad.

La batalla campal - Modo Arcade

Cuando dos ejércitos contrarios se encuentren en el mismo territorio entrarán en combate. El objetivo es eliminar al ejército enemigo u obligarle a retroceder. El ganador se quedará con el territorio donde se haya librado la batalla.

Mandatos

1) Selecciona la unidad que se va a mover o disparar:

Pulsa la tecla SELECCION que definiste en el menú INTERFACE después de cargar el juego.

La unidad seleccionada es representada por su símbolo. Este aparece en la parte superior izquierda de la pantalla para el jugador de la Unión y en la parte superior derecha de la pantalla para el jugador del bando Confederado. Un cañón representa la artillería, la cabeza de un caballo la Caballería y un soldado la Infantería.

2) Mover la unidad:

Pulsa las teclas de dirección del teclado o mueve el joystick en la dirección deseada.
— La artillería se mueve sólo arriba o abajo.
— La caballería empieza enfrente del enemigo, a izquierda o derecha. Si quieres que se pare mueve el controlador en la dirección contraria (es decir, a izquierda si vas hacia la derecha).
— La infantería se puede mover en cualquier dirección.

3) Disparar y cargar
— Artillería: Pulsa el botón ACCION que definiste en el menú INTERFACE.
Pulsa y mantén presionada la tecla o botón; aparecerá un indicador en la parte superior de la pantalla. Cuanto más lleno esté el indicador, mayor será el alcance del arma. Para disparar, suelta la tecla o botón.

NOTA: Los cañones disponen sólo de 9 bolas de cañón.
— Caballería: Se aplica el mismo principio a los

14

mandatos. Cuando pulses por primera vez el botón, la caballería se colocará enfrente del enemigo. Sigue pulsando para que ataquen con sus espadas al enemigo.

Cambio de formación: Si quieres cambiar la formación, lleva a tus hombres en dirección contraria a la dirección en que estén atacando (izquierda o derecha). Esta maniobra es vital para cruzar puentes y cañones porque los hombres de la caballería sólo pueden pasar en fila india.

— Infantería: Se aplican los mismos principios de mandatos. Cuando pulses por primera vez el botón/tecla, los soldados se colocarán en posición de disparo enfrente del enemigo. Cada vez que vuelvas a pulsar los hombres dispararán.

Cambio de formación: Para volver a la formación original, llévalos en dirección contraria hacia donde avanzan (izquierda o derecha). Si continúas en esa dirección, la formación retrocederá.

4) La retirada

Durante una batalla, pulsa la tecla PARAR (STOP) (definida en el menú INTERFACE) para retirarte del campo de batalla.
Tan pronto como sus unidades estén en posición sobre el campo de batalla, el jugador podrá retirarse. El ejército que se retira perderá un cañón. Si el atacante se retira, su ejército regresará a su territorio original. Si el defensor se retira, su ejército abandonará el territorio.
Si es imposible retirarse, la tecla Retirarse (Retreat) se desactivará.

Personal Original:
Stéphane BAUDET, Vincent BELLIARD, Alain NAKACHE, Didier CHANFRAY, P. AGRIPNIDIS, C. BALLEST, A. CHARBONNIER.

Nuestro agradecimiento a los autores LAMBIL y CAUVIN, así como a Ediciones DUPUIS.
Adaptación de AMSTRAD y SPECTRUM: NEW FRONTIER.

NOTA IMPORTANTE PARA USUARIOS DE MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA MSX

TECLEA RUN"CAS:" Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES DE SPECTRUM CASSETTE



16