

OTAN
ALERTA!
WAR ZONE

SPECTRUM
48K, Plus, 128K

OTAN ALERTA

OTAN alerta es una simulación de conflicto no nuclear entre las fuerzas de la OTAN y las del Pacto de Varsovia. El escenario presenta una situación de tropas correspondientes a cada uno de los bandos contendientes.

Ambas fuerzas mueven sus flotas con objeto de consolidar las posiciones marítimas. El programa plantea problemas estratégicos de geografía, abastecimientos y tácticas enemigas, habrá de acosar y rechazar los comandos enemigos presentes en el continente europeo.

El juego admite uno o dos jugadores.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para la carga del programa siga los siguientes pasos:

1. Conecte el cassette al ordenador con el conector correspondiente.
2. Regule el volumen del cassette al máximo.
3. Teclee LOAD " "+ENTER.
4. Ponga en marcha el cassette, al finalizar la carga el programa se autoejecutará.

1. OBJETIVO

Al comienzo del juego, el jugador será preguntado por el nivel de dificultad de objetivos, éste determinará cuán-

tas posiciones marítimas o terrestres debe conquistar y ocupar alguno de los dos bandos para alcanzar la victoria. El máximo valor admisible es de 21.

2. TURNO DE JUEGO

Cada partida empieza con un turno de juego de las tropas soviéticas, manejadas por el jugador 2 o por el ordenador según la opción elegida.

El jugador 1 posee el mando de las fuerzas de la OTAN. La computadora mostrará un plano general de la contienda con la situación de las fuerzas.

Cada país y puerto ocupado por el jugador en turno posee un menú de opciones a elegir. El país en cuestión aparecerá en flash y a la derecha de la pantalla su nombre, rendimiento industrial y fuerzas disponibles.

3. RECONOCIMIENTO

Cada país puede utilizar esta opción, mueva el cursor al lugar deseado y después pulse S

Un país sólo puede atacar o efectuar un reconocimiento al país vecino y cuando su capital esté a una distancia de:

- 5 posiciones de cursor si no tiene aviones.
- 8 posiciones de cursor si dispone de aviones.
- 8 posiciones de cursor si son navíos.

Los desplazamientos del cursor se efectuarán con:

Q	W	E
A		D
Z	X	C

4. ATAQUES

Después de situar el cursor en el lugar deseado, pulse S y obtendrá un menú de las siguientes opciones:

1. EJTO. v EJERCITO Enfrenta unidades terrestres.
2. NAVIO v NAVIO Enfrenta flotas navales en puerto o en mar abierto.
3. AVION v EJERCITO Una unidad aérea puede destruir 2 divisiones terrestres.
4. AVION v NAVIO Un avión puede destruir un navío.
5. AVION v AVION Las unidades aéreas entran en combate para defender a otras. Un avión sólo puede destruir a otro.
6. AVION v FABRICA Dos unidades aéreas pueden destruir una fábrica.
7. CONVOY Para mover todo un tipo de unidades a la posición adyacente, las unidades aéreas pueden ser desplazadas una o dos áreas más lejos.
8. NADA No utiliza ninguna de las anteriores opciones.

NOTA: Los aviones entrarán en combate defendiendo unidades aéreas. Los aparatos supervivientes se concentrarán en el ataque de los objetivos.

Los atacantes podrán sufrir tan graves desperfectos como los defensores. No ataque hasta que tenga la sensación de ser el más fuerte, entonces tome la iniciativa.

Recuerde que cuando una fuerza ataca y ocupa un área todas las fuerzas participantes quedan en esa zona.

5. CONSTRUIR

Está permitido que el jugador incremente sus recursos de acuerdo con el número de fábricas que posee.

1. incrementa Divisiones (D).
2. incrementa Navíos en puerto (S).
3. incrementa Aviación (P).
4. incrementa Fábricas (F).

No se puede poseer más de 5 fábricas en un mismo país.

NAVIOS: Si un país tiene buques entre sus fuerzas, éstos se consideran atracados en puerto, en tal estado no pueden usarse en ninguna otra parte hasta que se hagan a la mar a atacar al enemigo.

Barcos en alta mar pueden ser usados para hacer convoy con otras fuerzas. No hay límites acerca del número de unidades que pueden transportar pero si un buque en el mar es hundido y era el último en esa zona, todas las unidades transportadas se hunden con él.

6. OCUPACION

Al ocupar un territorio y sus fábricas los atacantes pueden destruir todas las divisiones defensoras. Al ocupar una zona marítima la fuerza atacante debe destruir a los buques existentes en ella.

7. SAVE

Al final de cada turno de juego, se puede utilizar la opción de salvar en cassette la situación actual de la partida.

8. TACTICA (JUGADOR V COMPUTER)

Es muy probable que al comienzo de la partida las Fuerzas soviéticas efectúen una alta presión sobre el centro de Europa, en este caso será bueno dividir la NATO en tres áreas distintas, una de ellas alrededor de los países adyacentes al cinturón soviético, el área intermedia puede servir para construir aviación cerca de las líneas soviéticas y podrán servir de bases de apoyo. Las zonas más lejanas ofrecen una alta seguridad y en ellas se podrán construir multitud de fábricas.

Es recomendable que los comandos de la OTAN usen sus unidades aéreas primero sobre los centros de producción soviéticos, es el único camino para que las formacio-

nes enemigas sean mantenidas a raya y den la victoria a la OTAN. Esté siempre preparado para la sorpresa. Los soviéticos pueden construir grandes formaciones en áreas fuera de alcance de su reconocimiento.

Debido a la presión soviética en Europa central es recomendable formarse un buen soporte en zonas como Noruega, Grecia, Turquía e Italia para no ser aislado.

La importancia de Grecia y Turquía puede ser apreciada si el mando de la OTAN reúne una gran flota y gran potencia aérea en el Mediterráneo oeste y entonces avanzar hacia el Mar Negro. Las bases aéreas que están en estas zonas pueden producir un daño en las áreas de producción del sureste europeo.

Turquía es una excepcional base de aproximación a Rusia como también sucede con Noruega, Suecia, Finlandia, España, Portugal e Irlanda son áreas particularmente buenas para altos niveles de producción. Si el mando de la OTAN se encuentra en situación de lanzar una contraofensiva las atrasadas líneas pueden responder ágilmente a sus necesidades. Italia puede ser usada con el fin de proveer una muy buena base aérea así como Dinamarca.

Francia está un tanto aislada y puede entorpecer el avance soviético, proporcionando un espacio muerto.

El norte de Africa será una constante espina si Túnez es atacado y tomado. Puede reforzarse con ejércitos Túnez y Marruecos. Sólo ataque a las tropas soviéticas cuando pueda capturar intactas sus fábricas. Si un área tiene reducidas sus fábricas a una tan sólo o ninguna su producción será mínima.

Durante el primer avance, mueva todas las flotas hacia las líneas fronterizas con ello las protegerá de algunos movimientos enemigos. El mando de la OTAN debe mantener una Armada y una Fuerza Aérea eficaz y potente esto reducirá enormemente las iniciativas soviéticas a frecuentes ataques. Debido a su situación Dinamarca puede ser utilizada a menudo para sustituir a Gran Bretaña como vía hacia el Mar del Norte.

Vigilar la invasión soviética por mar, especialmente en áreas atrasadas los resultados serán difícilmente resueltos por la OTAN.

9. TACTICAS (DOS JUGADORES)

EL mando de la OTAN puede usar la táctica antes descrita, en tanto que el soviético debe optar por la supremacía en el mar.

Tome Francia lo más rápidamente posible, las fuerzas de la OTAN confían en su valor estratégico y optarán por su defensa.

Obtenga el Mar del Norte y el de Noruega para incrementar las posiciones de ataque. Capture Grecia, Turquía y Noruega tan pronto como le sea posible. Es peligroso dejar que el enemigo controle y refuerce estas zonas y también el valor obtenido por sus fábricas. Someta a Italia y haga de ella una potente base aérea.

WAR ZONE

War Zone es un nuevo concepto en juegos de guerra incorporando un rápido movimiento de gráficos utilizando para ello un 100 por 100 de rutinas en código máquina. El jugador debe elegir la cantidad de piezas con las que quiere jugar (de 15 a 150).

Estas piezas se dividen en infantería, tanques y artillería y son automáticamente distribuidas en 9 sectores.

El jugador maneja el Ejército Azul cuya base se encuentra en el Sector 0, mientras que el ordenador lo efectuará con el Ejército Rojo con base en el Sector 8.

INSTRUCCIONES DE CARGA (SPECTRUM)

El procedimiento de carga del programa es el habitual indicado en el manual de instrucciones del ordenador.

1. Conecte el cassette al ordenador por medio de las tomas EAR.
2. Introduzca la cinta en el cassette y seleccione el máximo volumen.
3. Teclee LOAD " " + ENTER.
4. Pulse PLAY en el cassette, el programa se ejecutará al finalizar la carga (unos 5 minutos).
5. En caso de que esta no se realizase correctamente, rebobine la cinta y pruebe a un volumen distinto.

1. VELOCIDAD

La velocidad de respuesta del ordenador puede ser seleccionada (lenta o rápida).

2. PIEZAS

Existen tres tipos de piezas:

ARTILLERIA. Se desplazan lentamente, pueden emplearse tanto para combatir cuerpo a cuerpo como para hacer fuego a gran distancia.

INFANTERIA. Realizan rápidos desplazamientos a través de todo tipo de terrenos, pueden usarse para explorar o combatir cuerpo a cuerpo, en este caso posee mayor superioridad que la artillería.

TANQUES. Con una rapidez de desplazamiento intermedia, se emplea para combates cuerpo a cuerpo, en la que es superior a las anteriores. Ideal para abrir fuego en distancias intermedias.

El total de piezas a manejar en cada partida puede seleccionarse al comienzo del juego entre 15 y 150.

Tras indicar el número de piezas, diseñará el terreno de juego y procederá a su distribución.

3. TERRENO

Hay 4 tipos de terreno:

LLANURAS. Terreno despejado sin influencia sobre los desplazamientos.

CARRETERAS. Trazadas en negro con líneas blancas, incrementan el movimiento al circular sobre ellas. Saliéndose de ellas indicará fin del movimiento.

COLINAS. De color verde con un tono más claro en su cima, decrementan los movimientos e incrementan el radio de tiro en su cima.

BOSQUES. Pintados con árboles verdes sobre fondo amarillo. Disminuyen la capacidad de movimientos y no se puede disparar situados en su interior.

4. PANTALLA

Está dividida en tres partes:

1. La parte izquierda representa el escenario de juego.

2. A la derecha se encuentran:

— Brújula indicativa de las distintas opciones de movimiento.

— Indicador del número de tropas disponibles.

3. En la parte inferior se encuentra la ventana informativa.

TURNO DEL JUGADOR

Cuando corresponda su turno el mensaje ORDEN = aparecerá en la ventana inferior, entonces cada pieza puede ser utilizada (Fuego/Mover o Mover/Fuego).

Su turno se termina cuando:

- Cuando el juego es ganado o empatado.
- Cuando se utiliza el ataque aéreo.
- Al teclear END.

5. ORDENES

Pueden efectuarse 8 órdenes distintas:

1. Axy Ataque aéreo a casilla xy.
2. END Finalizar turno.
3. Fxyab Fuego de posición xy a casilla ab.
4. Mxy Mueve la pieza situada en xy.
5. Sx Movimiento al sector x.
6. SAVE Salva el juego en situación actual.
7. Qxy Da maniobrabilidad y alcance de fuego a la pieza situada en xy.
8. QUIT Anticipa final.

6. ATAQUE

Existen tres posibilidades de atacar a una pieza: COMBATE CUERPO A CUERPO. Moviendo a la casilla

adyacente a la de un enemigo (pieza a pieza). Todos los combates cuerpo a cuerpo son una lucha directa en la que uno de ellos debe ganar.

Después del cuerpo a cuerpo el movimiento termina. La infantería sólo puede luchar de este modo.

DISPARO. Los tanques y artillería pueden disparar a otras piezas si la casilla está dentro de su radio de acción, si la pieza a la que se ataca, no es acertada, la capacidad de fuego queda reducida. Se puede disparar sólo una vez por turno a cada pieza.

ATAQUE AEREO. Puede ser usado únicamente una vez por turno y en un sector donde haya piezas de su bando.

7. MOVIMIENTO Y DISPARO

	MOVIMIENTO			ALCANCE	
	Normal	Campo	Carretera	Normal	Cimas
TANQUES	3	2	4	2	3
INFANTERIA	4	4	5	0	0
ARTILLERIA	2	1	3	3	4

No se puede disparar estando situado en un bosque o desde una colina interceptada por un bosque en la trayectoria.

Intentar mover una ficha fuera del tablero se considera una deserción.

Caminar por un campo minado puede destruir la pieza o limpiar el campo de explosivos.

Para mover una pieza de infantería sobre la casilla D5 del Sector 4 teclear:

S4...MD5

Ante el mensaje MUEVA 3 VECES puede desplazar la pieza en cuestión utilizando las teclas 1 a 8, la brújula indica las posibles direcciones a seguir.

8. SECTORES

Solamente podrán ser visualizados aquellos sectores que contengan alguna pieza de su ejercicio, igualmente la computadora no podrá acceder a sectores en los que no tenga piezas rojas. Esto determina que en estas condiciones no se podrá detectar ningún movimiento de tropas.

TURNO DEL ORDENADOR

Después de cada turno del jugador, el ordenador efectuará sus movimientos siguiendo exactamente las mismas reglas que las descritas para el jugador, un mensaje indicará que éste efectúa los movimientos correspondientes.

9. VENCEDOR

Un ejercito vencerá cuando:

— El sector enemigo es invadido con éxito y derrotado.

— Si logra una proporción de 3 a 1 sobre las piezas contrarias.

Si no se dan ninguna de las dos circunstancias descritas y el número total de piezas es menor de 10, se considera como empate.

10. SAVE/LOAD

Puede salvarse una partida con la situación del momento introduciendo SAVE estando en modo ORDEN =.

Para cargarlo posteriormente se hará ante el mensaje correspondiente.



HOBBY PRESS, S.A.
Editamos para gente inquieta.