

ANCIENT BATTLES

INSTRUCCIONES PARA SPECTRUM Y AMSTRAD

1. INTRODUCCION

"Ancient Battles" es un juego de guerra, para 1 ó 2 jugadores, diseñado para simular las batallas campales en el mundo antiguo, desde el año 3000 a. de C. hasta la caída del Imperio Romano, en el año 475 d. de C. Se proporciona un número de escenarios que permiten combatir en varias batallas antiguas. Se ofrece también un abanico de listas de ejército que permite a los jugadores elegir rápidamente ejércitos de las fuerzas disponibles de una nación en particular, proporcionando una nueva batalla en cada partida.

Si estás jugando la partida por primera vez, te aconsejamos leer las reglas hasta el final de la sección "Battle" (batalla) y entonces intentar jugar el escenario "HYDAS", que se carga automáticamente cuando cargar el programa batalla.

2. CONTENIDO DEL CASSETTE

2.1. Amstrad y Spectrum 48

Se suministran dos cassettes, uno conteniendo las dos partes del programa y la otra conteniendo tres escenarios batalla. El programa "Battle" (batalla) se utiliza para librar batallas realmente. Sólo este programa necesita ser cargado si quieres jugar los escenarios "HYDASPES", pero puedes cargar uno diferente desde el otro cassette, si lo deseas.

En la otra cara del cassette del programa "Battle" está el programa "Selección", éste se usa cuando quieres establecer tus propias batallas.

Los jugadores deben tener en cuenta que el escenario "CHALONS", descrito en las notas y suministrado en la cinta Spectrum, es para usa únicamente en el Spectrum 128K.

2.2 Spectrum 128K, +2, +3

Solamente se necesita una de las cintas suministradas. Tiene la versión 128K del programa en una cara y cuatro escenarios batalla en la otra. El quinto escenario, "HYDASPES", se carga automáticamente con el juego. La versión 128K del programa es una combinación de los programas "Battle" y "Selection" suministrados en la otra cinta para usa en 48K.

3. CONTROLES

La partida puede jugarse con el teclado o con joystick. Usando el teclado, las flechas se utilizan para las cuatro direcciones del joystick y la barra espaciadora se usa como tecla de "fuego". Los poseedores de Spectrum deben seleccionar control con joystick o teclado, pero los jugadores de Amstrad pueden hacerlo simultáneamente. Incluso jugando con joystick será necesario algún uso del teclado.

Nota: La versión Spectrum del programa "Selection" sólo se puede operar con teclado.

Nota (usuarios de Amstrad): La tecla "Copy" puede usarse también como botón de fuego y la tecla ESC puede usarse como Q.

4. USANDO LOS MENUS

Varias características del programa están controladas desde una serie de menús. Para seleccionar un ítem del menú mueve la barra luminosa hasta el deseado, utilizando las flechas arriba/abajo, y selecciónalo presionando el botón fuego o "ENTER" o "SPACE".

De vez en cuando el programa pondrá una pequeña caja en pantalla, informando a un jugador que es su turno. Presionando cualquier tecla se hará proceder al programa.

5. EL MENU PRINCIPAL (MAIN MENU)

El menú principal se presenta cuando el programa "Battle" ha cargado, y puede volverse a él después de cada turno de la batalla. Una serie de opciones se suministran a los jugadores, dependiendo del nivel alcanzado en su batalla.

Varias opciones son aplicables únicamente cuando estás diseñando tus propias batallas, y están descritas en la sección correspondiente.

5.1. Empezar o continuar batalla (Begin or continue battle)

Selecciona esta opción para proceder con la batalla.

5.2. Carga juego (Load game)

Esto permite cargar desde la cinta uno de los escenarios batalla o un juego previamente salvado. El programa carga el próximo juego en la cinta, luego selecciona esta opción otra vez si no es la que deseas. Si el juego fue salvado como un escenario, se preguntará a los jugadores seleccionar control humano o control ordenador antes de empezar el juego. Si no, cada lado será jugado por quien lo controló cuando se salvó el juego.

5.3. Cambiar jugadores (Change players)

Permite cambiar el número de jugadores o cambiar lados, también durante la batalla o después de cargar un juego salvado.

5.4. Cambia instalación (Change setting)

Menú que permite a los jugadores establecer la duración de la batalla, cambiar el nivel de visibilidad y utilizar despliegue libre o normal. Esta última selección debe hacerse antes del despliegue, para que tenga algún efecto. Las otras dos pueden cambiarse mientras se desarrolla la batalla. El menú muestra la instalación actual y puede cambiarse seleccionándola de la forma usual.

Permite, también, a los usuarios de Spectrum seleccionar el tipo de joystick.

5.5. Salva juego o escenario (Save game or scenario)

Salva el estado del juego a cinta, luego puede continuarse en fecha posterior. Si el juego se salva antes de que la batalla haya empezado, es salvado como un escenario. El jugador debe introducir un nombre de hasta ocho letras para nombre de archivo.

5.6 Termina batalla (End battle)

Se usa para terminar la batalla antes de que todos los turnos se hayan completado. Es útil cuando el ganador de la batalla está muy claro y los jugadores no quieren continuarla hasta el final. La información usual de instrucciones es dada. Una batalla debe teminarse antes de que sea posible volver a empezar la batalla, cargar un nuevo escenario o cargar el programa "Selección". Las batallas pueden continuar después de terminar usando la selección "Extend game". Las batallas pueden continuarse igualmente después de acabadas utilizando la selección "Extend game" (prolongar juego). Es útil si quieres continuar después del tiempo límite para el juego o si terminas la batalla accidentalmente.

5.7 Sección de información (Debriefing)

Presenta un sumario de juegos y pérdidas hasta el momento para ambos lados. La información que se da es la misma que se ofrece cuando la batalla ha terminado. El uso de esta facilidad es interesante, pero recuerda que no es un lujo disfrutado por los comandantes históricos.

5.8. Volver a empezar batalla (Restart battle)

Esta opción sólo es disponible después de que una batalla ha terminado. Permite a los jugadores empezar una nueva partida sin molestias de cargar otra vez desde la cinta, e igualmente combatir los escenarios usando las fuerzas históricas, pero con su propio plan de batalla. Los datos para todas las unidades se recomponen y deben desplegarse antes de que la batalla pueda empezar otra vez. Ver sección "Deployment" (despliegue) para operar.

6. ORDENADOR-JUGADORES

Antes de empezar es necesario elegir cuál de los lados estará controlado por el ordenador o persona. Presiona P para jugador humano y C para control del ordenador. Selecciona control del ordenador para ambos lados para tener una partida demostración. Como alternativa de control total humano o del ordenador hay órdenes o mandos compartidos. Si se selecciona, el jugador controlará aquellas unidades mandadas por el comandante en jefe (C in C) y el ordenador controlará las mandadas por los generales subordinados (ver más adelante para asignación de comandantes). Esto es particularmente recomendable para partidas grandes. Los juegos demostración se pausarán unos segundos al final de cada turno para permitir a los jugadores la posibilidad de volver al menú principal, pero continuará hasta el número máximo de turnos si se deja ininterrumpidamente.

7. LA BATALLA (THE BATTLE)

La batalla se juega en una sucesión de turnos. Durante cada turno las acciones se llevan a cabo siguiendo este orden:

- El ordenador chequea las unidades visibles en cada lado.
- Los jugadores dan órdenes a las unidades.
- El ordenador ejecuta las órdenes de ambos lados.
- El ordenador adjudica el fuego del misil.
- El ordenador calcula el efecto combate man a mano.
- El ordenador chequea la moral de todas las unidades.
- Se muestra a los jugadores qué unidades son derrotadas o se tienen que retirar.
- Se da a las unidades otra oportunidad de completar sus órdenes.

Se presenta a las fuerzas de cada lado con un número de unidades, de las cuales cada una presenta un número de hombres. Los jugadores maniobran sus unidades para conseguir destruir o derrotar las unidades del contrincante. Las unidades son de varios tipos y están descritas en la sección "Tipos de Unidades".

7.1. Visibilidad (Visibility)

Al principio de cada turno, el ordenador comprueba cuáles son las unidades visibles del contrario. Cuando estés dando órdenes, tendrás un display de todas las unidades y tan sólo podrás ver las de tu oponente que estén visibles en ese momento. Durante la fase de movimiento sólo serán visible las unidades que pueda ver el otro. El nivel de visibilidad se puede establecer en normal, malo o nocturno usando cambiando de escenario (change settings) de la opción menú de la batalla (battle menú).

Cuando un General se encuentra con una unidad, se indicará el símbolo del General en vez del símbolo de la unidad.

7.2. Dando órdenes (Giving orders)

En cada turno se le da al jugador la oportunidad de cambiar las órdenes de sus unidades. Sólo el jugador que da las órdenes deberá observar la pantalla en su nivel. Una vez que haya

ordenado, las unidades recordarán sus órdenes en turnos consecutivos, lo que significa que sólo tendrás que dar las órdenes una vez, aunque necesiten varios turnos para poder ser completadas. Para seleccionar una unidad para darle una orden sitúa el cursor sobre ella y presiona FIRE. Una vez seleccionada podrás mandar una unidad de varias maneras.

a) Para ordenar el movimiento de una unidad mueve el cursor al lugar destinado y presiona otra vez FIRE.

b) Presionando FIRE con el cursor sobre la unidad, ésta permanecerá con la orden anterior.

c) Si presionas 'F', producirá una orden de seguimiento. La unidad seguirá a la última unidad a la que se haya dado una orden de desplazamiento. La unidad se moverá de tal manera que permanecerá en la misma posición relativa que se encontraba de la unidad que seguía. Por ejemplo, para mover una línea de unidades ordena que una unidad se desplace a la posición requerida y da el resto de órdenes que deberán seguir. Entonces toda la línea se moverá hacia el objetivo al mismo tiempo que la unidad a la que se dio la orden originalmente.

d) Presionando 'R' se cambiará la información de la ventana en la parte derecha y aparecerá un reporte sobre el estado de las unidades. Podrás seguir mandando a la unidad normalmente. Mira reportes (reports).

e) Si presionas 'G', cambiarás a la unidad seleccionada al General que está con la unidad. Si no hay ningún General con la unidad, no tiene ningún efecto. Esto te permite mandar al General separadamente de la unidad con la que se encuentra.

Cuando hayas dado todas las órdenes presiona Q.

Durante su fase de órdenes, los jugadores deben examinar también el mapa y unidades enemigas. Para hacerlo mueve el cursor sobre una unidad, presiona el botón de fuego y manténlo apretado. La unidad desaparecerá, el terreno bajo ella se mostrará y el nombre de la unidad se presentará. Si es una unidad enemiga, será seleccionada por ordenamiento cuando se suelte el botón de "fuego". Cliquea simplemente el botón fuego otra vez si no quieres cambiar tus órdenes. Los jugadores pueden usar esta información para estimar la calidad de las unidades enemigas y para descubrir qué unidad está bajo un general enemigo.

7.3. Número de órdenes permitidas y retrasos (Number of orders allowed and delays)

El número de órdenes que puede dar un jugador en cada turno está limitado por el número de Generales que tenga. Cada General tiene 2 puntos de órdenes en cada turno, que agotará dando órdenes. Cuando a una unidad se le haya dado una orden, se deducirán puntos de orden del total que tenga la unidad de ese General. Si el General de una unidad ha agotado sus puntos de orden en ese turno, no podrá dar ninguna orden de movimiento nueva a la unidad. Si das una orden y la unidad es disciplinada, te costará 1 punto; si no, 2.

Hay dos excepciones. La primera es que la unidad que esté con o junto a un General podrá ser mandada por él mismo sin coste alguno, incluso si está bajo el mando de otro General.

La segunda es que SEGUIR órdenes no cuesta puntos de orden. Los generales podrán dar órdenes en estas dos circunstancias incluso una vez hayan agotado todos sus puntos de orden. Las órdenes no tienen por qué tener efecto inmediatamente. Los retrasos podrán ser de medio a un turno completo. Las unidades que se encuentran junto al General reaccionarán sin retraso. Unidades a 15 cuadros de su Comandante reaccionarán sin retraso si han sido instruidas y medio turno de retraso si no han sido instruidas. Hay otro medio turno extra de retraso si es nuevo de todos modos. Unidades que se encuentran a 20 cuadros de su General, siempre tardan un turno completo en reaccionar.

Durante el primer turno cada General tiene 4 puntos de órdenes y las unidades reaccionan sin retraso.

7.4. Stacking

Stacking es un término que significa tener dos unidades en el mismo cuadro. Las unidades no se podrán apilar o traspasarse una a otra (p.e., solamente una unidad podrá estar en un cuadro), a no ser que sean Generales. Cada unidad podrá estar apilada con un General. Si un General comienza un juego apilado (stacking) a una unidad, tendrá que automáticamente dar órdenes para seguirla, por lo que tendrá que permanecer con la unidad durante toda la batalla, a no ser que dé órdenes de lo contrario.

7.5. Movimiento (Movement)

Durante la fase de movimiento las unidades se moverán hacia sus objetivos. Si es más de un movimiento, se seguirán moviendo en turnos consecutivos hasta que sean revocadas. El ratio de movimiento dependerá del tipo de unidad y el terreno. En un terreno despejado los movimientos serán como sigue:

HI, SP, BI	2 cuadros
LI, EL, HCH, SCH, SHC	3 cuadros
HC, HCL, LCH	4 cuadros
LC, GEN	5 cuadros

Las unidades que estén cerca del enemigo no podrán maniobrar. Las unidades tampoco se desplazarán a los cuadros junto las unidades del enemigo, ya que esto terminaría con una gran derrota.

Las unidades que se encuentran a 20 o más cuadros del enemigo se mueven a doble velocidad.

7.6. Movimientos automáticos (Automatic moves)

Las unidades harán movimientos automáticos en dos circunstancias. Al finalizar un movimiento, las unidades que estén libres harán un movimiento soporte de un cuadro para atacar a un enemigo que está uniéndose a otra unidad amiga. El segundo tipo de movimiento automático es el modo de evasión (evade mode) GEN, LC, HCL, LCH y LI son tipos de unidad que, en caso de ser contactadas por un enemigo más fuerte, intentarán evadirse.

7.7. Disparando (Shooting)

El disparo es producido automáticamente por el ordenador después de cada movimiento. Las unidades dispararán automáticamente al enemigo más cercano. Las tropas con venablos sólo podrán disparar 2 cuadros, aquellas con arcos y hondas podrán disparar hasta 4 cuadros, pero son más efectivas en distancias cortas. Unidades con armas arrojadas mezcladas disparan a toda potencia si están en el nivel de venablo y a media potencia si no. Las hondas son más efectivas que los arcos contra objetivos acorazados.

Las unidades sólo dispararán a los objetivos que están en la dirección que se están desplazando. Las unidades que están inmóviles no podrán disparar en ninguna dirección. Las unidades no podrán disparar en un combate mano a mano, a no ser que sean tipo HI, SP, BI, armadas con arcos y cuando el combate mano a mano no sea al principio de un turno. Podrán disparar a sus agresores cuando carguen contra ellos.

Unidades con armadura sufrirán menos bajas que unidades sin armadura. Las unidades sin escudos sufrirán daños extra. Los caballos con armadura reducen mucho las bajas en la caballería.

7.8. Combate mano a mano (Hand to hand combat)

El ordenador adjudica un combate mano a mano después de un movimiento y disparo. Las unidades luchan contra todas las unidades enemigas adyacentes. Si hay más de una, el ataque

se divide entre ellas. Las bajas que pueden surgir de un ataque afectan a los siguientes factores:

- Fuerza de la unidad de ataque.
- Número de las unidades atacadas.
- Terreno ocupado por las unidades que atacan y las que son atacadas.
- Calidad de ataque del atacante.
- Si el atacante es salvaje o no.
- Si el atacante está o no acompañado por un General.
- Nivel de fatiga del atacante.
- Armadura y escudo de la unidad atacada.
- Tipo de unidad de ataque y unidades atacadas.
- Bajas en el atacante.

En un combate, unidades que sufren más bajas de las que causan sufrirán una fatiga extra. Las unidades no se ven directamente forzadas a ponerse a la fuga o retirarse debido a un combate mano a mano, pero su resultado es uno de los más importantes factores a tener en cuenta si se resta la moral de una unidad.

7.9. Moral (Morale)

Después de un combate, el ordenador chequea la moral de cada unidad. Esta puede causar que algunas unidades se retiren, se dividan o sean derrotadas. Se dan dos informaciones sobre ellas. Primero, las pérdidas sufridas en ese turno y, segundo, el nivel de moral. Cuanto más elevado es el segundo número, más decontenta estará la unidad. Esto servirá al jugador para calcular lo cerca que está una unidad de retirarse o dividirse. Las unidades se dividen cuando su moral es mayor que o igual a dos veces su propia moral más dos. Los factores a tener en cuenta son:

- Las bajas sufridas en ese turno.
- Si una unidad está ganando o perdiendo en un combate mano a mano.
- Cuántas veces consecutivas una unidad ha perdido en combate.
- Si la infantería pierde en un combate contra la caballería.
- Si luchan elefantes o carros.
- Nivel de fatiga de la unidad.
- Si la unidad está con un General.
- Si se puede ver a un General derrotado.
- Otras unidades amigas que puedan verse derrotadas o destruidas. Las unidades están más molestas si ven unidades con un factor de moral más alto que aquellas de una moral más baja.
- Unidades enemigas que se ven en fuga.
- Si las unidades enemigas están detrás o en el flanco.

7.10. Unidades derrotadas (Routing units)

Unidades que están derrotadas no combaten y no pueden recibir órdenes. Si son atacadas, sufren cuatro veces el ratio normal de bajas. Las unidades derrotadas intentan separarse del enemigo e ir hacia su borde del mapa. Se las saca del juego cuando la alcanzan. Elefantes y carros SCYTHED continuarán luchando incluso en derrota, pero atacarán a los amigos y enemigos indiscriminadamente.

7.11. Generales derrotados (Routing Generals)

Generales derrotados o muertos no pueden dar órdenes. Las unidades bajo su mando se traspasan a las del General superviviente más antiguo. Si este General se encuentra a 3 cuadros de la unidad, el traspaso es automático; de ser de otra manera hay una posibilidad del

20% en cada turno de cada unidad que está cambiando Comandante. Esto significa que no se podrá mandar a algunas unidades durante algún tiempo después de la muerte de su General. Si estás jugando en el tipo de mando compartido, esto podría llevar a que algunos jugadores pasen a controlar a algunas unidades que antes eran controladas por el ordenador o, si el Comandante en Jefe es derrotado, el ordenador asumirá el control total de la batalla. Cuando todos los Generales de un lado estén muertos o derrotados, no se podrán dar más órdenes.

7.12. Ganado (Wining)

El ordenador no hace juicio de quién es el ganador de la batalla, aunque sea fácilmente apreciable. En caso de desacuerdo consulta las estadísticas de "Debriefing". El número de puntos dejados es el mejor indicador de qué lado está en posesión del campo de batalla. Si un jugador tiene al menos el 10% de los puntos con los que empezó más que su oponente, él puede reclamar una gran victoria. El otro puede reclamar que la batalla no estaba decidida.

7.13. Informes (Reports)

La información que obtendrá el jugador cuando quiera un reporte de una unidad será como sigue:

- El nombre de la unidad.
- El nombre del Oficial que está al mando (CO).
- El tipo de unidad.
- El armamento de la unidad y si tiene o no un escudo.

Las unidades pueden estar desarmadas, tener algo de armamento (p.e., cotas de mallas, petos) o una armadura pesada (p.e., una armadura completa). Unidades de caballería con armadura se describen como barbadas (barded). Si una unidad está armada con armas arrojadas, se te indicará de qué tipo son y el porcentaje que está armado de esa forma, así como su habilidad de tiro.

El tipo de armas son arcos, venablos (JAV), hondas (SI) y una mezcla de arcos y venablos (MIX).

STR te indicará la fuerza en hombres, elefantes o carros, dependiendo del tipo de unidad.

FAT es el nivel de fatiga de la unidad. Esto afecta a la lucha y a la moral. Las unidades se fatigan al disparar y luchar, sobre todo si pierden o si se ven forzadas a retirarse.

MOR te indica el factor moral de la unidad. Cuanto más alta esté la moral, mejor será la unidad. 5 es la media y 8 es excepcional.

A continuación aparece el porcentaje de la habilidad en la lucha mano a mano. Esto representa la habilidad y agresión de la unidad.

Hay otros tres atributos que puede tener una unidad. Disciplina (DIS), las unidades disciplinadas son más fáciles de mandar. Unidades instruidas, reaccionan más rápido que otras. Unidades salvajes (WILD), luchan más ferozmente en un combate mientras están frescas. Las unidades con una moral elevada permanecen frescas durante más tiempo, pero ninguna unidad estará fresca una vez se le haya forzado a retirarse.

7.14. Informe sobre la misión (Debriefing)

Al final de una batalla, o cuando se selecciona "DEBRIEFING" del menú principal, se le presentan a los jugadores estadísticas de las fuerzas que han tomado parte en la misma, los que quedan en el campo de batalla y los muertos. La diferencia entre los números al comenzar la batalla, y el total de los que quedan y los que han muerto, será el número de los que han recorrido el campo de batalla. El número de los muertos también incluye a los heridos, que contarán como 80% del total. El ganador de la batalla podrá salvar, y muchos de ellos podrán luchar otro día. Los heridos del vencido serán tomados como prisioneros o

asesinados. Además de las pérdidas que el vencido haya sufrido en la batalla, el vencido perderá otros muchos hombres en la persecución después de la batalla. Las bajas que pueda sufrir en la persecución dependerán de una serie de factores, como si el vencido tiene un campamento fortificado o no, el número de caballería que queda en cada lado y la claridad diurna que haya.

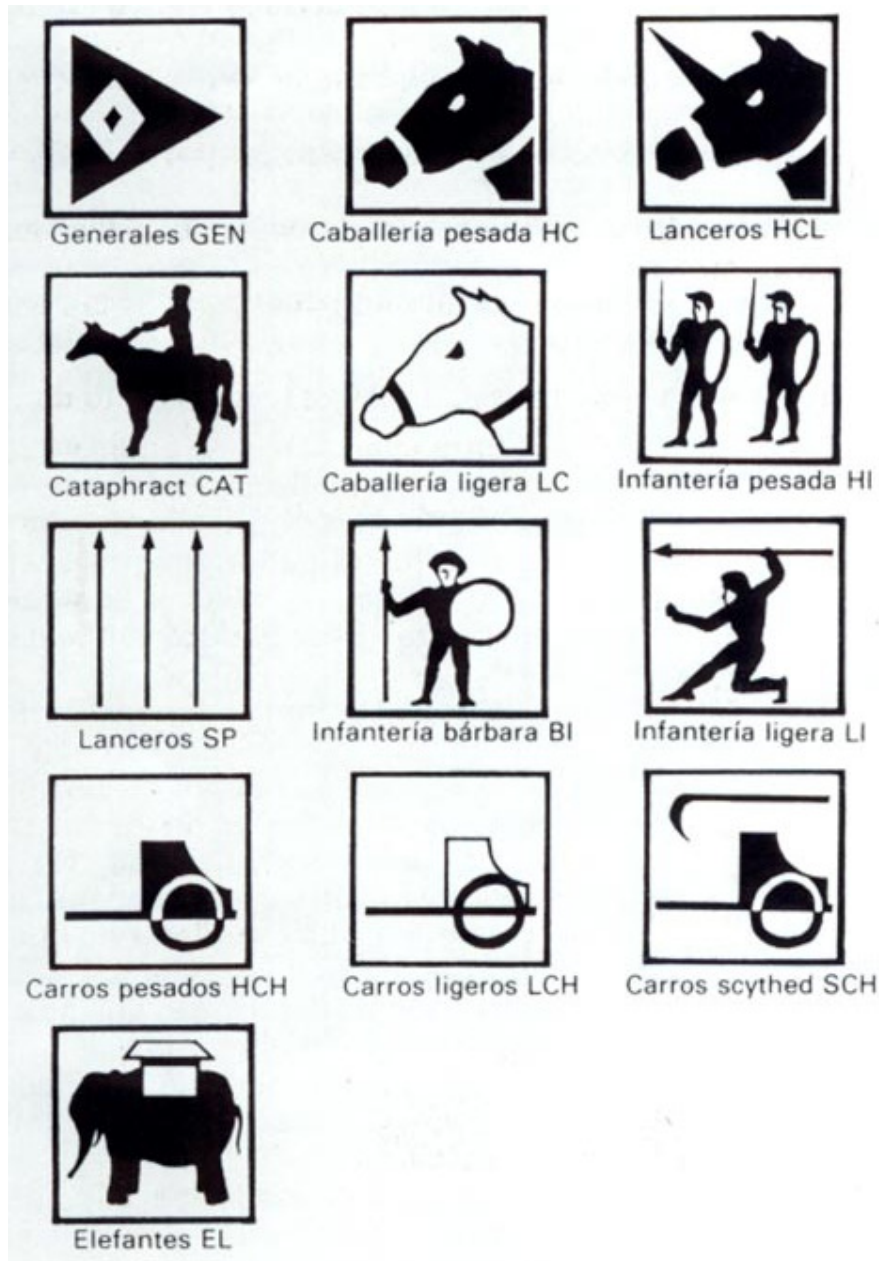
8. TIPOS DE UNIDADES

Hay varios tipos distintos de unidades que presentan a distintos tipos de tropas.

Generales (GEN)	Estos representan a oficiales antiguos y sus hombres. No son unidades de lucha, pero pueden unirse para darles valor.
Caballería pesada (HC)	Estas son tropas montadas de choque. Forman la fuerza básica de mucas armadas, pero puede ser resistida por una buena infantería, sobre todo si ésta está armada con lanzas y con picas. También pueden sufrir obstaculizaciones con terrenos difíciles.
Lanceros (HCL)	Estos son HC (caballería pesada), sólo que equipados con lanzas. Son superiores a los HC cuando luchan contra la infantería.
Caballería ligera (LC)	Estos son tiradores montados, útiles para agotar al enemigo más que el combate cuerpo a cuerpo.
Cataphract (CAT)	Estos son hombres con armadura muy pesada, cabalgando en formación cerrada. Muy fuertes en el ataque, pero menos móviles que HC. Cataphracts son más comunes en las armadas orientales.
Infantería pesada (HI)	Estos son infantería luchando en formación cerrada. Sufren obstaculizaciones por el terreno difícil.
Lanceros (SP)	Estos son infantería luchando en formación cerrada con largas lanzas y picos como la Falange Griega. Muy buenos resistiendo ataque, especialmente de caballería, y son muy poderosos en ataque si se usan en formación en profundidad. De todos modos, sufren obstaculizaciones por terreno difícil y cuando son atacados desde más de una dirección.
Infantería bárbara (BI)	Esta infantería lucha generalmente en formación cerrada, igual en casa que sobre cualquier tipo de terreno. No son tan buenos soportando a la caballería como HI.
Infantería ligera (LI)	Tiradores de a pie. Luchan en formación dispersada. Generalmente son débiles en combate cuerpo a cuerpo, a no ser que sea sobre un terreno difícil.
Elefantes (EL)	Los elefantes son una fuerza de ataque muy fuerte que rara vez puede ser resistida. No se puede confiar en ellos y muchas veces acabarán pisoteando a sus propias tropas. La caballería no puede luchar contra elefantes, ya que los caballos se espantan.
Carros pesados (HCH)	Son carros con varias dotaciones que se usan como tropas de choque. Generalmente, usados por armadas primitivas, cuya función fue posteriormente completada por HC. Los carros son útiles sobre terrenos difíciles.
Carros ligeros (LCH)	Carros más pequeños usados para los tiradores.
Carros scythed (SCH)	Estos son carros firmemente contruidos, fortificados con lanzas y espadas de varias formas, designados para romper las formaciones de la infantería enemiga. Cargan directamente sobre el enemigo y entonces el conductor salta justo antes del

choque. En la práctica, estos carros eran rara vez útiles e igual que los elefantes podían volverse contra su propia armada.

Símbolos de la unidades



9. EL MAPA

La batalla tiene lugar sobre un mapa que representa el campo de batalla. Los tipos de terreno que hay en el mapa son:

Terreno llano: No afecta en nada.

Desierto: Da alguna ventaja a las tropas.

Bosques: Encubren a las tropas en o tras ellos. Reducen la habilidad de lucha, al menos con LI y BI.

Colinas: Las tropas se ocultan tras ellas. Mejoran la habilidad de lucha de las tropas sobre ellas.

Montañas: Parecido a las colinas, pero reduce la habilidad de lucha si no son LI y BI.

Matorrales: Con efectos similares que el bosque, pero menos serio. Sólo ocultan al LI.

Pantanos: Reducen la efectividad de las tropas, menos para LI y BI. Impasable para algunas tropas.

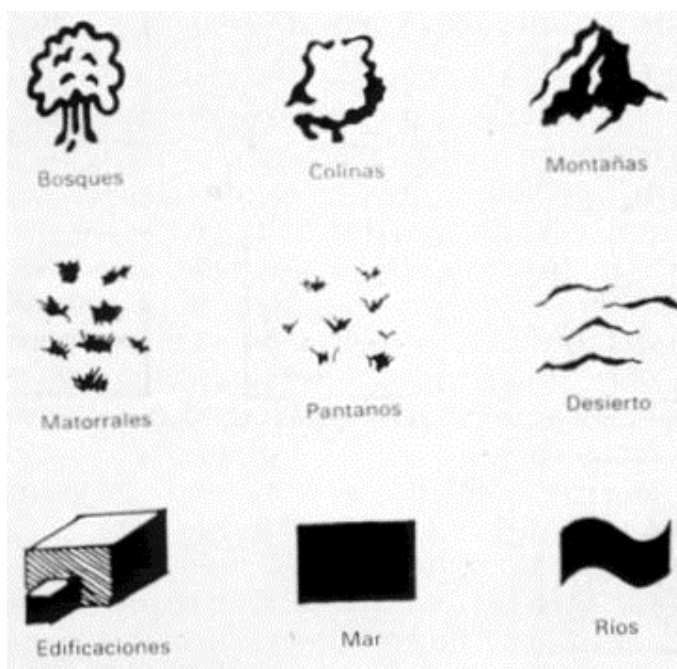
Edificaciones: Incrementan la habilidad de defensa de todas las tropas y encubren a sus ocupantes.

Ríos: En ellos se ve reducida la habilidad de lucha de todas las tropas.

Mar: Impasable para todas las tropas.

Otros terrenos que no sean colinas disminuirán el movimiento de la mayoría de las tropas.

Símbolo de terreno



10. CONSTRUYENDO TUS PROPIAS BATALLAS

Los escenarios que vienen con el juego se suministran por interés histórico y para mantenerte iniciado con el juego. El propósito real del juego es permitir a los jugadores construir sus propio escenarios. Con este fin, los jugadores pueden elegir sus propias ferzas y diseñar sus propios mapas.

10.1. Programa "Selección"

El programa "Selección" se usa para escoger fuerzas. Debe cargarse antes de cargar el programa "Battle" (batalla). La versión 128K del programa carga los programas "Battle" y "Selection" al mismo tiempo.

10.2. Tamaño de batalla (Size of battle)

La primera cosa que se debe decidir es el número de puntos tenidos en cuenta para cada ejército. Batallas de 750 puntos durarán alrededor de media hora; 1.000 puntos, alrededor de una hora, y 1.500 puntos, alrededor de dos horas. La opción de puntos ilimitados es utilizable

para batallas muy grandes y para establecer volver a combatir en batallas históricas. Si se selecciona puntos ilimitados, habrá un total de 136 (254 para 128K) unidades repartidas entre los dos ejércitos. De otro modo, cada lado puede tener hasta 68 (127 para 128K) unidades.

Nota: El ordenador puede tomar algún tiempo para hacer sus cálculos, chequeo, especialmente de la visibilidad cuando se está jugando con gran número de unidades.

10.3. Escogiendo ejércitos (Picking armies)

Las fuerzas se seleccionan escogiendo unidades de listas de ejércitos que contienen detalles de fuerzas disponibles para una nación en particular. Por tanto, los jugadores deben decidir a qué nación pertenecerá cada ejército. Si se selecciona una partida competitiva de dos jugadores, será mejor, generalmente, si ambos jugadores deciden qué nación representará cada uno antes de seleccionar sus fuerzas respectivas. Esto les permitirá escoger fuerzas apropiadas para enfrentarse al ejército opuesto. De todas formas, la composición del ejército debería seleccionarse en secreto. Se suministran listas de ejércitos para 24 naciones históricas. Cada lista muestra qué fuerzas son disponibles históricamente para esa nación y especifica el tipo máximo y mínimo de cada tropa que un jugador puede tener. Los jugadores eligen fuerzas de esta lista hasta el número máximo de puntos permitido. Para seleccionar una nación mueve arriba y abajo la lista, con las teclas de flecha (la lista se desarrollará cuando la barra luminosa está en el borde de la pantalla), y presiona "ENTER" para seleccionar una.

La última entrada en la lista de naciones permite a los jugadores cargar un nuevo conjunto de listas de ejércitos desde cassette. Esta opción se suministra para permitir expansión y por ahora debe ser ignorada. Si se selecciona accidentalmente, se suministra una copia del conjunto estándar de listas sobre el cassette después del programa "Selection", y éste debe ser cargado.

Nota (usuarios de Amstrad): En la cara opuesta de la cinta escenario hay una copia de las listas de ejércitos.

10.4. Opciones

Algunos ejércitos tienen una serie de opciones de donde el jugador debe elegir antes de seleccionar sus fuerzas. Adaptan la lista de ejércitos a una campaña específica o período histórico, permite aliados extranjeros o permite a los jugadores escoger diferentes interpretaciones históricas del ejército. Para seleccionar una opción mueve la barra luminosa sobre ella con las teclas de flechas y presiona "ENTER" otra vez para anularla. Puede escogerse más de una opción para cada ejército, pero algunas opciones son exclusivas y algunas sólo se pueden seleccionar si otras están también seleccionadas.

Aquellas opciones seleccionadas actualmente están señaladas con una marca. Presiona "Q" cuando estés satisfecho con las opciones.

10.5. Escogiendo fuerzas (Choosing forces)

Las fuerzas disponibles están agrupadas en un número de entradas, cada una de las cuales contiene como mínimo una unidad. Algunas veces, un jugador conseguirá varias unidades por cada entrada seleccionada. Mueve arriba y abajo la lista, con las teclas flechas arriba y abajo. Añade una unidad, con la tecla flecha derecha, y quita una unidad, con la tecla flecha izquierda. Presionando "ENTER" aparecerán detalles de la entrada iluminada. Esto mostrará cuántas unidades recibirá el jugador por escoger esa entrada y dará información detallada sobre las unidades similar a la dada si se pide un informe durante la batalla (ver "Informes", anteriormente).

Presiona "Q" cuando estés satisfecho con el ejército.

Después de seleccionar fuerzas, los jugadores deben seleccionar los nombres de sus generales. El ordenador proporciona una lista de sugerencias para cada ejército, o los jugadores pueden introducir sus propios nombres.

Cuando las fuerzas han sido escogidas para ambos ejércitos, los jugadores serán sugeridos para cargar el "Battle program" (programa batalla). Una vez que ha cargado, ellos pueden diseñar un nuevo mapa o combatir sobre el mapa provisto. Una vez que la batalla ha terminado, los jugadores deben recargar el programa "Selección", seleccionando la opción adecuada desde el menú principal.

11. DESPLIEGUE

Antes de que empiece la batalla, los jugadores deben desplegar sus tropas sobre el campo de batalla. Cada lado puede desplegar unos pocos cuadros adelante desde su borde del mapa (la distancia depende exactamente del tamaño del mapa). El jugador 1 avanza hacia la parte superior del mapa y el jugador 2 hacia la parte inferior. Los jugadores pueden elegir desplegar el ejército ellos mismos o permitir al ordenador hacerlo (autodespliegue). El procedimiento para autodespliegue se describe más adelante.

Si se ha elegido "Free deployment" (despliegue libre) del "Setting menú", los jugadores pueden desplegar unidades a donde sea. Est es útil para establecer emboscadas y batallas defensivas.

Para desplegar una unidad sitúa el cursor sobre ella y presiona "FIRE". Mueve entonces el cursor a los posición deseada y presiona "FIRE" otra vez. Si la unidad está dentro de tu zona de despliegue, la unidad será reposicionada. Repite este procedimiento hasta que todas las unidades estén posicionadas como deseas y entonces pulsa "Q".

11.1. Asignación de mandos (allocating commands)

Si una armada tiene más de un General, los jugadores tendrán que designar a las unidades que estarán bajo el mando de cada General. El General 1 es asumido a ser Comandante en Jefe y todas las unidades están inicialmente bajo su mando. Durante esta fase, el ordenador dejará que los jugadores, siguiendo su turno, designen las unidades al mando de cada General subordinado; para hacerlo mueve el cursor sobre la unidad y presiona "FIRE". La unidad será iluminada para mostrar que está bajo el control del General actual.

Vuelve a presionar "FIRE" para volver al control Comandante en Jefe. Presiona "Q" cuando hayas terminado de designar unidades al General actual. Unidades de naciones aliadas que tienen su propio General se situarán automáticamente bajo su mando. Todos los Generales no podrán mandar a cualquier unidad.

Durante el juego, cada General sólo podrá dar un número limitado de órdenes, y estás sólo a las unidades bajo su mando. Por este motivo, lo más sensato es designar a unidades en la armada bastante equiparadamente entre Generales. Incluso si un General está armando pabellones con una unidad, es necesario que sea parte explícita de su mando.

11.2. Despliegue automático (Auto deployment)

Si eliges despliegue automático, el ordenador automáticamente desplegará las unidades de ese lado y asignará Comandantes. Antes del despliegue se le presentará al jugador una lista de los planes de batalla (battle plans) en orden de preferencia de más a menos (según el juicio del ordenador). Cada plan consiste en una acción para el ala izquierda y derecha del ejército y el centro. Para seleccionar un plan ilumina la opción con ayuda de las teclas de cursor y presiona "FIRE" para seleccionar el plan elegido.

Existen 4 posibilidades para cada parte del ejército. Ataque (attack) es toda una carga de caballería. Un ataque en el centro es una carga con elefantes, "cataphracts" y carros. Avance

(advance) es un ataque de infantería de caballería ligera e infantería y acoso al enemigo, Defensa (defend) significa no avanzar y desplegarse para aprovechar las ventajas del terreno. Un General podrá estar asignado a mandar cada lado y el centro. El Comandante en Jefe dirigirá a la parte del ejército que está atacando y mandará el centro en preferencia de las alas.

NOTA: Izquierda y derecha se refiere a la izquierda y derecha de la pantalla del ordenador; luego, estrictamente hablando, la acción elegida para la izquierda del ejército del jugador 1 se llevará a cabo en su ala derecha.

Si los jugadores no usan la opción auto-despliegue con control compartido, el ordenador atacará con sus unidades; de otra forma actuará como se requiere por el plan de despliegue seleccionado.

12. DISEÑANDO MAPAS

Antes que las fuerzas sean desplegadas, los jugadores pueden rediseñar el mapa del campo de batalla. Esto se consigue desde el menú "mapa design", que permite a los jugadores empezar un nuevo mapa, editar el existente y cargarlos a cinta o desde cinta.

Cuando un nuevo mapa ha sido diseñado, los jugadores deben elegir primero el tamaño. Los mapas deben ser alrededor de 30-35 de ancho para batallas de 1.000 puntos y correspondientemente más grandes para batallas más grandes. La profundidad debería ser de 20-35 cuadros. Los mapas pueden tener hasta 99 cuadros de ancho y 99 de profundo, pero la anchura multiplicada por la profundidad no debe exceder de 1.500 (5.000 para 128K). Con la versión 128K pueden crearse grandes mapas y, aunque no son útiles para batallas, pueden usarse para simular maniobras pre-batalla.

Cuando estés editando un mapa utiliza el joystick para mover el cursor y presiona las teclas indicadas para situar terreno. Presionando el botón "FIRE" repetirá la última pieza de terreno colocada. Utiliza la tecla "C" para situar terreno despejado.

13. ESCRIBIENDO TUS PROPIAS LISTAS DE EJERCITOS

El programa proporciona la facilidad de cargar diferentes grupos de listas de ejércitos; luego puedes escribir las tuyas propias si lo deseas. De todos modos es una tarea dificultosa y que toma tiempo. Cualquiera que lo intente debe ser un programador eficaz en BASIC y entender la instrucción POKE. Puedes obtener detalles de cómo construir tus propias listas escribiendo a SYSTEM 4 interesándote por ello.

NOTA: En disco de Amstrad CPC salva tus propias listas de ejércitos en un disco separado y llámale al archivo: ANCIENTS.L

14. NOTAS DEL DISEÑADOR

El objetivo principal del juego fue producir un programa que diera una buena sensación general de batalla antigua y que fuera rápido de jugar. Aunque la velocidad del juego depende en gran parte de cada jugador individualmente, varios factores indican que hay una pequeña ventaja en jugar despacio. Hacer la inteligencia de las unidades significa que hay pequeñas necesidades de dirigir las acciones de tus tropas en detalle, pues otros pueden resolver las cosas mejor que tú.

Las limitaciones en el número de órdenes permitidas representan otra inducción a mantener las cosas simples forzando a los jugadores a mover tropas en bloques, antes que jugar con unidades individuales. Igualmente desde que tú no puedes chequear a donde va una unidad una vez que le has ordenado, los jugadores que intentan maniobras inteligentes no realísticamente se encontrarán pronto en auténticas confusiones.

La escala del juego es 100 yardas por cuadro, lo que significa que una infantería en ocho filas está en unidades de 800. Esta escala se eligió para permitir librar cualquier batalla antigua sin tener que reducir a escala el número de tropas envueltas. Algunas batallas son demasiado grandes para caber en la versión 48K, pero una versión 128K Spectrum puede manejar 100.000 hombres por lado. Esta escala es también la más grande que puede usarse y todavía permite arcos para disparar varios cuadros. De todos modos, el abanico arco todavía tiene que ser exagerado un poco. El abanico de 4 cuadros significa que hay 300 yardas entre el frente de la unidad disparando y la parte más próxima del objetivo, en tanto que 200 podría ser un número más realista. El principal inconveniente de esta escala es que es difícil representar fuerzas pequeñas como las de ejércitos de ciudades estado individuales griegas. El ejército de los grandes podría estar representado por una docena de unidades en esta escala.

Hay otro inconveniente relacionado con el uso de unidades de dimensión fijada de cualquier tamaño, y es que los tamaños de las unidades no están siempre muy de acuerdo con las organizaciones del ejército actual. Para algunos ejércitos he variado los tamaños de unidad un poco para estar de acuerdo con las unidades históricas, pero donde esto daría unidades demasiado pequeñas o demasiado grandes para ser efectivas, he ignorado la historia y he dado ejércitos con unidades de tamaño estándar. Pienso que es razonable, desde que es más importante dar la impresión correcta a cada ejército que modelar exactamente sus divisiones internas.

Las listas de ejército son una parte muy importante del diseño del juego, puesto que le dan realismo para establecer una nueva batalla cada vez. Es cierto que impide a los jugadores tener control completo sobre la relación de fuerzas, pero sin ellas sólo unos pocos muy dedicados podrían preocuparse de diseñar sus propias batallas. Mi plan original era incluir listas de ejército para el período hasta el año 1.200 d. de C., aunque desafortunadamente comprobé que me iba a tomar mucho tiempo y pensé que tenía que limitar mis ambiciones para que el programa pudiera ser lanzado antes. De todas formas, si el programa tiene buena acogida, produciré un seguimiento con ejércitos para el período que va desde el año 500 hasta el 1.200 d. de C. y con un sistema de juego extendido para reflejar mejor esta última era. De todas formas espero que te diviertas. De todos los que he escrito es mi favorito y me gustaría recomendarte que mires al ordenador jugando él solo, como una forma fascinante de "perder" un montón de tiempo.

15. NOTAS DEL JUGADOR

La esencia de una batalla con éxito está en el plan inicial del Comandante. Es importante tener un plan claro antes del despliegue, teniendo en cuenta las tropas que tiene el enemigo y cómo las va a utilizar. Ten una estrategia clara para tratar con ellas y recuerda que los mejores planes son siempre los más sencillos.

Es mejor ceñirse a los métodos usados por los antiguos Comandantes cuando dirijan sus tropas. A no ser que tengas una idea muy clara de las ventajas que obtendrás con despliegues insuales, tu ejército probablemente puede terminar arrastrándose. Mantén a todas sus tropas juntas, ya que en grupos aislados pueden ser fácilmente destruidas. Recuerda que en línea recta las tropas de apoyo aguantan mejor, tanto haciendo un movimiento de apoyo sobre el ala del enemigo o disparando.

Durante la maniobra de apertura de la batalla, la mayoría de tus tropas seguirán las órdenes de seguimiento "follow". Hay unos cuantos puntos a tener en cuenta cuando decidas qué unidad va a tener el mando. La elección está entre la unidad en el ala de la línea o en el centro. Si intentas hacer un avance recto, es mejor dirigir con la unidad que está en el centro de la línea, ya que normalmente las unidades al final pueden ser contactadas por unidades enemigas sueltas. Si la unidad al final no se mantiene con el resto de la línea, todo el avance se verá detenido. De todos modos, si intentas avanzar diagonalmente deberás mandar con una unidad

del ala, ya que las unidades adyacentes impiden a la unidad que se encuentra en el centro de hacer ningún movimiento lateral. No te veas tentado a hacer redespiegues en masa cuando veas la línea de tu oponente. De hacerlo lo más seguro es que te veas atrapado por ellos.

BOB SMITH



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95