



JOHNNY REB



SPECTRUM 48K

B. Puesta a punto inicial

1. La primera decisión de la puesta a punto consiste en decidir si el juego lo van a jugar dos jugadores diferentes usando el computador como juez imparcial ó si va a jugar un solo jugador contra el computador tomando éste el papel de jugador número 2.
2. Seleccionando los mandos
El jugador 1 debe decidir qué ejército desea ser C (Confederados) ó U (Unión). En todas las acciones siguientes el jugador 1 siempre moverá primero, y en el caso de haber seleccionado el juego contra el computador, el jugador siempre será el jugador 1, teniendo sus piezas negras en el lado derecho de la pantalla.
3. Establecer el límite de tiempo
Si se desea jugar hasta la conclusión de la partida, presionar la letra N y la batalla continuará hasta que una de las bandas haya sido capturada.
Si presionas la tecla S el tiempo límite será impuesto por un número de turno de juego. Entonces, después de presionar S tu debes introducir el número de turnos que quieras jugar (un turno de juego es un ciclo completo de movimientos de cada jugador).
Después de expirar el límite de tiempo, el computador calculará las respectivas posiciones para determinar los resultados.

4. Seleccionando tus tropas

Esta acción es realizada siempre por el jugador 1, el cual tiene un límite máximo de 20 piezas por cada unidad (Caballería, Infantería).

Debes saber que si seleccionas el máximo de fuerzas, normalmente resultará una partida demasiado larga si no has utilizado el tiempo límite.

Un juego interesante resultaría utilizando inicialmente de 8 a 10 unidades en total. Tu selección inicial mínima es la siguiente: 3 unidades de infantería, 5 de caballería y 2 de artillería y éstas son mostradas en la pantalla. Ahora presiona la letra S si estás de acuerdo con estas fuerzas ó la letra N si quieres reorganizarlas a tu gusto. Ahora le toca el turno de hacer su selección de fuerzas al jugador número 2 ó a la computadora. La ventaja del primer jugador en hacer en primer lugar los movimientos, no está limitado por la colocación de las unidades del jugador segundo. Al seleccionar sus unidades, el jugador 2 no puede utilizar una fuerza que sea superior a la elegida por el jugador 1 (en el juego de 1 solo jugador, éste tiene la opción de especificar que el enemigo debe tener la misma fuerza que él. En la versión de dos jugadores, el jugador 2 también tiene la opción de reconsiderar su selección inicial). En el juego, el jugador 1 tiene las piezas negras y el jugador 2 tiene las blancas.

C. El juego

1. El campo de batalla

Antes de seleccionar tus fuerzas como se describe en el punto B 4, el computador construye el campo de batalla. La posición del río puede variar en cada juego, pero el puente siempre estará en la misma situación. La posición de las dos banderas puede también variar en cada juego, pero el jugador 1 siempre está a la derecha y el jugador 2 a la izquierda de la pantalla.

Otros dos símbolos también aparecen variando las posiciones en el mapa, estos son:

Pantanos (impenetrable)

Bosques)(impenetrable)

Después que la selección inicial se ha efectuado, tus tropas pueden ser distribuidas en todo tu lado de la pantalla (hay que hacer notar que debido a la variación que puede tener la posición del río, puede ser posible que algunas de tus unidades comiencen el juego situadas en el lado del enemigo).

2. Comandos de movimiento

En cada turno de juego, el jugador 1 debe dar comandos a todas sus unidades después de que hayan sido calculados los resultados del fuego de la artillería. Antes el jugador 2 puede hacer algunos movimientos. Luego el jugador

2 efectuara el resto de sus movimientos, después de haber calculado los resultados de los ataques a sus unidades. Las unidades que esperan comandos de movimiento, están centelleando hasta que reciben la orden a efectuar, entonces si presionas Q te permitirá saltarte a las unidades a las que no has dado ninguna orden, pasando esta opción al otro jugador, presionando ENTER puedes saltarte las unidades una a una.

- a) Mover (m). Tu puedes mover en una de las 8 direcciones n, s, e, o, ne, no, se, so. Todos los comando de movimiento deben contener tres elementos, el comando en movimiento (m), la dirección usando los puntos anteriormente descritos y el número de cuadros que quieres que se mueva (tu siempre estás informado del número máximo de cuadros que puede mover cada unidad). La unidad solamente se puede mover en una dirección cada vez que se mueve. En la versión de 1 jugador sin embargo, el computador puede moverse en más de una dirección. Ejemplo de entrada válida - mse 2.

- b) Fuego (f). En lugar de movimiento, las unidades de artillería pueden seleccionar el fuego. También una entrada válida tiene 3 elementos : el comando de fuego (f), la dirección usando los 8 puntos anteriores y el alcance (número de cuadros). Ejemplo de entrada

- c) Cruce del río (cruce). Es posible cruzar el río por otros sitios que no sean el puente. El río en unas partes es más duro que en otras, y después de cruzarlo siempre tendremos alguna reducción en la fuerza de ataque de las unidades. En algunas partes, la pérdida de fuerza es tan grande que tu podrías perder las unidades por hundimiento. Para cruzar el río, tu unidad debe estar directamente al borde del mismo y tu debes introducir comando "cruce" cuando el movimiento es requerido.
- d) Límite de movimientos. Cuando una unidad está tocando un cuadro impenetrable o un movimiento es invalidado, entonces el movimiento parará y aparecerá el mensaje. Un movimiento invalidado por ejemplo sería cruzar el río cuando la unidad no está en el borde. Cuando un movimiento es introducido ya no se puede alterar.
- e) Salvar el juego (salvar). Si tu escribes las letras "salvar" tu automáticamente puedes guardar una parte completa del juego en un cassette en blanco. Todas las variables son mantenidas y el campo de batalla también es salvado. La verificación de la grabación es comprobada y como también se salvan los comandos, que han sido utilizados, nos pueden servir como almacén de prácticas para cada situación.

3. Atacando

- a) Fuego de artillería (ver la sección 2b para los detalles). De tiempo en tiempo recibirás un informe sobre la munición que le queda a la artillería y también notarás que mientras que tu carga inicial de municiones es limitada, tu puedes recibir ocasionales refuerzos durante el juego. (En la versión del juego de 1 jugador, el computador no tiene límite de amunicionamiento. Para ayudarte a identificar el cañón controlado por el ejército en la computadora, el centelleo continúa hasta que el disparo da en el blanco). La explosión de un disparo cubre más que un cuadrado lo que hace que lleguen informes de los resultados que el fuego de la artillería haya ocasionado en las zonas afectadas. De esta forma, una descarga de artillería puede ocasionar danos en tres o cuatro unidades enemigas pero tu no puedes dañar a tus propias unidades.

- b) Atacando una unidad enemiga. Los ataques se pueden efectuar por una unidad contra otra unidad enemiga, con un simple movimiento a un cuadrado adyacente. Más de una unidad puede atacar a una sola unidad enemiga y el desenlace del combate está determinado parcialmente por el status de las unidades y parcialmente también por sus fuerzas en ese momento. Los resultados de estas confrontaciones son calculados únicamente después de que

termina el turno de juego de ambos jugadores.

- c) Fuerza de las unidades. Cada unidad se muestra con un fondo de color el cual indica su fuerza (un color brillante denota una gran fuerza en la unidad) después de cada movimiento o encuentro que reduzcan la fuerza de la unidad, el color del fondo puede oscurecerse usando la secuencia de colores que encontramos en las teclas del 1 al 5. Esto significa que el color del fondo en verde no es visible con el verde del mapa. De esta forma las unidades que tengan fuerza cero son borradas del campo de batalla.
- d) La última acción antes de empezar el nuevo juego, la realiza el computador chequeando la nueva posición de cada unidad y ésto lo efectúa mediante el centelleo de las unidades por turnos hasta que termina este chequeo.

D. Fin del juego

- 1. Finaliza el período de tiempo. El cálculo de resultados en la lista de puntos es como sigue:
 - a) 1 punto por cada valor de fuerza que le quede a cada unidad.
 - b) 1 cálculo de puntos basado en la proximidad de cada unidad a la bandera enemiga (aproximadamente $1/6$ de punto

por unidad por cuadrado de distancia).

- c) Un cálculo de puntos en función de la seguridad de tu propia bandera como recíproco del apartado anterior.

El que consigue la máxima puntuación es el ganador.

- 2. Captura de la bandera enemiga. Para capturar la bandera enemiga debes ordenar a tus unidades que se muevan hasta el cuadrado ocupado por la bandera enemiga. El número de unidades requerido para capturar la bandera varía en función de la fuerza que le quede a cada una de ellas y también con el tamaño inicial de cada ejército.
- 3. Sin resultado. También es posible que suceda que ambas fuerzas obtengan una misma puntuación y ambas sean igualmente ganadoras. Nosotros frente a esto sugerimos que se llegue a un acuerdo amistoso para que no haya un derramamiento de sangre innecesario.