

# EL ACORAZADO

## DREADNOUGHTS

### SPECTRUM 48 K

#### **B. Descripción del juego**

“Acorazados” simula un encuentro entre cruceros británicos y alemanes, ambos escoltados por fuerzas más ligeras, en el mar del Norte durante la Primera Guerra Mundial.

Cada fuerza de jugador consiste en 2 unidades de 2 cruceros ligeros cada una que son las unidades del 1 al 2; 3 unidades de 4 destructores cada una, son las unidades 3 al 5; y 4 acorazados, que son las unidades 6 al 9. Las características de cada barco usadas en el juego, como la velocidad, artillería y fuerza de defensa están basadas exactamente en los modelos originales. El juego termina cuando alcanzan 24 movimientos. Cada movimiento representa 15 minutos de actividad en tiempo real. Todas las distancias, alcances y velocidades están medidas en espacios gráficos; un espacio gráfico equivale a 1,25 millas náuticas. Hay tres fases en cada movimiento: La fase de decisión del jugador británico, la fase de decisión del jugador alemán y la fase de ejecución de las acciones. Durante la fase de decisión, el jugador debe revisar la información disponible suya e introducir sus decisiones concernientes al despliegue y uso de cada una de sus unidades. El uso de códigos de cada jugador permite que cada uno de ellos pueda mantener su información guardada sin que el otro jugador pueda acceder a ella.

#### **C. Mecánica del juego**

Después de un corto periodo de preparación, el programa pregunta a los jugadores el nivel de juego en el que quieren jugar. Este puede tomar cualquier valor entre 1 y 4 y representa el número de acorazados enemigos que deben ser destruidos para ganar.

Si ambos jugadores exceden este nivel en el mismo movimiento, el que tenga mayor puntuación, gana. Si ambos jugadores exceden las condiciones para la victoria a la vez, y tienen las mismas puntuaciones, el juego queda en tablas.

Ocurre lo mismo si después de 24 movimientos ninguno ha puntuado.

Ahora, cada jugador introduce su código de juego privado de tres letras (si se quiere jugar con seriedad, los jugadores no deben mirar la pantalla de la televisión cuando el oponente está escribiendo su código).

El juego empieza con los movimientos de la fase de decisión del jugador británico.

#### **D. Fase de decisión de los jugadores**

Durante la fase de decisión, el jugador puede elegir cualquiera de las siguientes opciones (todas excepto la opción O pueden ser seleccionadas):

1. Nombre de las unidades y fuerzas de defensa. Esta opción lista los nombres de los barcos y a cada unidad le designa sus fuerzas de defensa.
2. Situación de visibilidad. Ésta muestra la situación de todas las unidades amigas y aquellas unidades que están a la vista. La observación de las unidades enemigas depende de la visibilidad, la cual puede variar de movimiento a movimiento. La visibilidad en el momento de juego está mostrada al pie de la pantalla “menú”. Cada tipo de unidades está representada por el símbolo:

Unidad crucero ligero

Unidad destructor

Acorazado

El color del fondo de los símbolos de las unidades indica su nacionalidad: verde para los ingleses, amarillo para los alemanes. Asociado con cada símbolo hay una nota, la cual te indica cuál es la velocidad, en ese momento, de cada unidad y su rumbo. La pantalla de situación está organizada para ilustrarte con cuántas unidades es posible cada movimiento, apuntando en su cuenta sus movimientos relativos.

3. Informes de combate. Seleccionando la opción de informes de combate, tendrás información de los últimos hechos concernientes a todas las unidades amigas y todo lo que sea observado en las unidades enemigas.
4. Cambio de cursos/velocidades. Esta opción permite al jugador el navegar con sus unidades. También permite recordar qué unidades han sido dejadas fuera del área de combate.
5. Asignación de los blancos de artillería. El uso de esta opción hace posible que el jugador pueda asignar los blancos a la artillería, lo que permite que los blancos elegidos estén al alcance y a la vista de la unidad seleccionada para disparar. Los resultados de la artillería están afectados por un número de factores: la distancia del blanco, que la unidad que esté disparando esté a su vez bajo fuego, y el número de otras unidades (y baterías secundarias) disparando al blanco (varias unidades disparando al mismo blanco pueden confundirte en el número de aciertos o errores que hayas obtenido), la velocidad del blanco y también si el blanco está delante o detrás del que dispara (porque estas condiciones reducen el número de cañones que pueden disparar a la vez contra él). La efectividad de los cañones principales de los cruceros se reduce cuando se usan contra los maniobrables destructores.
6. Torpedos y baterías secundarias. La selección de esta opción permite al jugador asignar blancos para los ataques de los torpedos de las unidades de los destructores y también asignar los blancos a las baterías secundarias de los cruceros de guerra. Todos los torpedos tienen un alcance de 0 a 3 espacios gráficos y cada destructor sólo puede hacer únicamente un ataque durante el juego. Un punto importante para anotar es que si en la unidad destructora surge la destrucción de todo su armamento durante la fase de ejecución de la acción, en la cual estaba lanzando torpedos, hay un 50% de posibilidades de no poder lanzarlos. El resultado de un ataque con torpedos está afectado por la velocidad del blanco, el alcance del blanco y también que la unidad de ataque esté a su vez bajo fuego. Las batallas secundarias de los cruceros están primeramente destinadas a la defensa contra ataque de los torpedos de los destructores enemigos. Ellos están sujetos a las mismas restricciones que las baterías principales con la importante excepción de que ellas no se degradan cuando disparan contra cruceros y destructores.

**O.** Todas las acciones completas. El control pasa al otro jugador o a la fase de acción de Ejecución.

#### Notas tácticas

“Acorazado” ha sido designado para que cada tipo de unidad pueda ser empleado con el mejor efecto en función de sus características históricas como sigue:

- a) **CRUCEROS LIGEROS.** (Unidades 1 y 2). Los cruceros ligeros pueden ser usados para la exploración cerca de la fuerza enemiga, para ayudar a poner fuera de combate a los cruceros ligeros enemigos y sus destructores y para defender a sus propios destructores de los ataques del enemigo.
- b) **DESTRUCTORES.** (Unidades 3-5). Los destructores deben ser usados para lanzar ataques con torpedos a los cruceros enemigos y para defender a sus propios cruceros contra ataques similares.
- c) **ACORAZADOS.** (Unidades 6-9). Estos llevan los grandes cañones, los cuales tienen importancia vital a la hora de poner fin a la batalla. No hay que olvidar que los acorazados son las unidades de mayor valor de la fuerza, y no deben ser arriesgadas.
- d) El jugador puede decidir lanzar ataques con torpedos al comienzo de la batalla para intentar dejar fuera de combate a todos los destructores o también puede esperar a hacerlo al final, encargándose de rematar a los barcos dañados. También puede concentrar todo su fuego sobre una unidad para intentar conseguir un resultado rápido, o bien puede dispersar todo su fuego sobre todos los blancos visibles y de esta forma, todas sus unidades conseguirían el máximo efecto. Éstas, y otras

decisiones, solamente pueden ser tomadas por el jugador, que eres tú, en función de las circunstancias de cada momento.

Finalmente, si las cosas se están poniendo realmente negras... corta y corre (usando tus fuerzas ligeras para proteger y defender como veas conveniente). De esta forma es posible que rescates los restos de tu fuerza de acorazados y dejes a tu oponente solo. Después de todo, ¡todo es válido en el amor y en la guerra!

e) **Carga.**

Sigue las instrucciones en el manual del usuario de tu máquina y acuérdate de mantener siempre las cabezas del cassette limpias y el control de volumen correctamente ajustado.

f) Copyright.