

# ARNHEM

Operación «Market Garden»



BL

Spectrum 48, plus, 128 K



## 1. INSTRUCCIONES DE CARGA

El proceso de carga del programa es el siguiente:

1. Conecta la clavija «EAR» del Spectrum a la clavija «EAR» del cassette.
2. Selecciona el volumen adecuado, normalmente próximo al máximo.
3. Ajusta el tono al máximo.
4. Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.
5. Pulsa PLAY en el cassette.

El programa se pondrá en marcha automáticamente una vez cargado.

## 2. DESCRIPCION DEL JUEGO

Arnhem es un juego de estrategia militar para uno, dos o tres jugadores. Describe la operación «**Market Garden**», uno de los momentos cruciales de la Segunda Guerra Mundial. Tres divisiones aerotransportadas aliadas fueron lanzadas detrás de las líneas alemanas, para apoderarse de varios puentes, vitales para el éxito de la ofensiva. Los paracaidistas debían mantener la posición hasta ser relevados por el XXX Cuerpo Expedicionario Británico, resistiendo como pudieran la fuerte presión enemiga. Ahí es donde entra usted, como comandante en jefe de los aliados.

Si se elige la opción de dos jugadores, uno de ellos controlará las fuerzas aliadas y el otro las unidades defensivas alemanas. En la de tres jugadores, uno de ellos

controla las fuerzas nazis, mientras que en el ejército aliado, uno manda las tropas británicas y el último las americanas.

Si por el contrario, seleccionamos un solo jugador, el ordenador estará al mando de los alemanes y nosotros moveremos a los aliados.

### **3. MENU PRINCIPAL**

Posee tres opciones:

1. Comenzar la batalla.
2. Cargar desde cinta un juego parcialmente completo, desde el punto en el que lo dejamos.
3. Grabar la situación actual en cinta.

Para escoger una opción, pulsar el número correspondiente. Al final de cada turno de juego, podemos volver al menú principal.

### **4. LOS ESCENARIOS**

Al comenzar una partida, se te darán las siguientes posibilidades:

- a) uno a tres jugadores;
- b) color o blanco y negro.

Se debe elegir el lugar de combate, Hay 5 de ellos, que unidos forman el todo de la batalla:

- a) Avance a Eindhoven: en esta primera fase, constituida por 7 turnos, de una duración aproximada de una

hora, debemos limpiar la carretera principal de unidades alemanas.

b) Operación Garden: 10 turnos de duración. Se trata de proporcionar cobertura al avance del XXX Cuerpo Británico hasta alcanzar la ciudad de Grave.

c) Operación Market: durante 26 turnos, controlamos las actividades de la primera división aerotransportada británica y la 82 división americana. Los aliados ganan si consiguen despejar la carretera de unidades alemanas hasta un cierto punto más allá del puente de Arnhem. Ganan los alemanes si pueden bloquear dicha carretera antes o en el puente de Nijmegen. En cualquier otro caso, el juego es tablas.

d) El puente lejano: esta vez son los británicos y los polacos los que deben erradicar a los nazis de la carretera que lleva al puente de Arnhem, así como de los alrededores del mismo. Tenemos 15 turnos para lograrlo. Si no tienen éxito, decide la victoria o derrota el número de unidades aliadas sobrevivientes al norte de Arnhem.

e) Market Garden: esta operación cubre la batalla completa, en 26 turnos. Completarla requiere de 8 a 10 horas de juego.

## **5. LA PANTALLA**

El área superior izquierda de la pantalla muestra el mapa en el que transcurre el juego. La ventana de la parte superior derecha nos informa de la fecha, la hora, quién juega y la actual fase del combate, junto con el

borde, que posee el color del jugador activo en ese momento. El área azul muestra las opciones disponibles y, por último, la parte inferior identifica la unidad en activo, su tipo y a qué división, cuerpo de ejército o arma pertenece.

## 6. ESTRUCTURA DEL JUEGO

Cada parte está dividida en una serie de turnos, dependiendo su número del escenario en el que nos encontremos. Un día consta de tres turnos: mañana, tarde y noche.

Cada uno se subdivide, a su vez, en tres fases:

1. Motorizada.
2. Movimiento de tropas.
3. Segunda fase motorizada.

Durante ellas, las unidades pueden moverse y preparar el combate.

Los alemanes no pueden ni moverse, ni atacar, durante el primer turno del juego (*consultar apartados 9 y 13 para la descripción de los tipos de unidades*).

Al final de cada turno, podemos ir al menú principal y grabar en cinta el estado actual del juego.

## 7. DESCRIPCION DE LAS UNIDADES

Nos referimos a las piezas del juego llamándolas unidades y cada una representa una específica formación militar.

Los símbolos para cada una de ellas pueden verse en la sección 9.

Las unidades aparecen en pantalla representadas por ellos, a menos que se encuentren junto a una unidad enemiga o no se hayan movido.

Las británicas son amarillas, las americanas azules y las nazis negras.

## **8. SITUAR UNIDADES**

El poseedor del turno de juego, al principio de cada fase, debe dar órdenes a las unidades que van a ser movidas durante la misma; cuando las de todos los jugadores han sido movilizadas, comienza la fase de situarlas en el campo de batalla.

El programa pregunta qué unidad deseamos movilizar, poniéndola en flash en la pantalla y mostrando su identificación en la parte inferior de la misma. En este momento, el jugador dará sus órdenes y, si es necesario, pulsará ENTER para tratar con la siguiente unidad.

Las diferentes órdenes posibles dependen directamente del tipo de unidad y su posición, se muestran en la parte derecha de la pantalla. Son éstas.

R: Informa del estado de las unidades. No cuenta como una orden realmente, sino que nos mantiene al tanto de una serie de condicionantes que sí influirán decisivamente en las órdenes.

D: Atrincheradas. Las unidades toman una posición

defensiva ante un ataque, reduciendo considerablemente su eficacia. El hecho de estar atrincherado no produce ningún efecto negativo en la capacidad ofensiva de la unidad. Después de esta orden, el programa pasa automáticamente a la siguiente unidad.

B: Bombardeo. Sólo es operativo con unidades de artillería. El jugador debe situar el cursor sobre el cuadrado que desee bombardear y pulsar ENTER para continuar con la siguiente unidad. El bombardeo produce bajas considerables en los atacantes e incrementa la efectividad de nuestros propios contraataques.

La máxima distancia a la que podemos bombardear es: 6 cuadrados para artillería ligera, 8 para artillería auto-transportada y 12 para las demás.

5-8 Teclas de cursor: Permiten situar una unidad en el cuadrado especificado. En caso de terrenos de difícil tránsito, su capacidad de movimiento se reduce considerablemente. No podemos desplazarnos más de cuatro casillas con esta orden. El programa pasa a la siguiente unidad si nos introducimos en una casilla ocupada por el enemigo. La que esté aquí situada le atacará preferentemente sobre las demás colocadas en otras casillas.

Pulsar «**SPACE**» implica mover una casilla y mantener a la unidad en curso en la posición actual, permitiendo que no estorbe el avance del resto de nuestras fuerzas.

La orden de movimiento no puede combinarse con ninguna otra, excepto la de «**Cambio de tamaño**».

C: Cambio de tamaño. Altera el tamaño de una uni-



dad de 4 casillas a 1 o viceversa, para poderla mover a lo largo de carreteras y sobre los puentes.

Las unidades «condensadas» no pueden atacar y, si sufren algún daño, éste cuenta por partida doble. Esta orden puede combinarse con otras.

Cuando cambiamos el tamaño de 4 casillas a una, la que queda es la superior izquierda de las 4. La misma convención se sigue en el caso inverso.

T: Viajar. Sólo se puede aplicar a unidades que se encuentran en una carretera y no tienen al lado al enemigo, desplazándose así 10 casillas por fase. Una vez dada esta orden, el jugador debe mover el cursor a la casilla destino de la carretera y pulsar ENTER: la unidad se moverá hasta que llegue, empleando más de un turno si es necesario, siempre que el jugador no dé la contraorden apropiada. Se detendrá si encuentra en su camino al enemigo y cambiará de tamaño, pasando a ocupar 4 casillas; no podrá atacar inmediatamente después de recibir la orden de viaje.

O: Cancela las órdenes de movimiento, bombardeo y viaje. Si el mensaje «**Unidad con órdenes**» aparece en la pantalla, significa, obviamente, que la unidad en cuestión posee ya sus órdenes designadas y pulsando ENTER continuará con ellas. Si en este punto pulsamos «S» (*saltar unidad con órdenes*), el programa buscará hasta que encuentre una que no las tenga. Si todas, incluyendo la que está en curso, tienen órdenes anteriores, las conservarán.

## **9. MOVIMIENTO**

Si una unidad no se mueve según lo ordenado, probablemente estemos intentando colocar en una casilla más de las permitidas. Caben hasta dos unidades del mismo bando en la misma casilla.

Sin embargo, dos de ellas del tamaño brigada o que ocupen una sola casilla, tampoco se permite que se ubiquen al mismo tiempo en el mismo lugar.

El movimiento cesa también cuando una unidad se topa con otra enemiga. Ahora bien, cuando el combate ha tenido lugar, puede avanzar una casilla.

Si durante el combate una unidad ha sufrido graves pérdidas, retrocederá una casilla y en la siguiente fase del juego no se le permitirá que avance en la dirección donde fue derrotada.

## **10. COMBATE**

Sucede al finalizar la fase de movimiento. Las unidades atacantes no sufren pérdidas cuando atacan y sólo pueden tomar la ofensiva una vez durante un turno de juego. En los informes se nos indica qué unidad ha atacado durante tal o cual fase de un turno.

El combate se pone en marcha automáticamente, sin intervención de los jugadores.

Cada unidad ataca a alguna de sus adyacentes. Las atacadas permutan su color entre rojo y amarillo, y un

sonido se realiza para indicar el momento cuando las pérdidas del atacado son máximas.

El resultado del combate depende de gran cantidad de factores: tipo de unidades involucradas, estado del terreno, número de defensores, etc.

## 11. REFUERZOS

Los refuerzos llegan automáticamente al final de una fase; las nuevas unidades de refresco (*en paracaídas*) deben ser ubicadas en el tablero por el jugador, mediante la colocación del cursor en la casilla donde queramos que aterricen y pulsando ENTER.

Sólo pueden tomar tierra en terreno despejado y sufrirán pérdidas si este terreno es vecino de otro ocupado por el enemigo.

La ventana derecha se tornará roja cuando una unidad llega desde el aire.

## 12. INFORMES

Contiene la siguiente información:

a) FZA: es una medida de la fuerza de una unidad y los daños que puede causar en ataque. A medida que una unidad sufre pérdidas, su fuerza disminuye. La «**FZA**» de un batallón es aproximadamente 50, y el de una brigada, 100.

b) EFE: efectividad. Porcentaje de las unidades de fuerza que serán utilizadas en un ataque. Puede ser reducida durante el turno en el que ataque el enemigo.

c) MOR: la moral. Una unidad es forzada a retroceder cuando el total de su moral y efectividad es menor que el 100 por 100.

d) VAL: mide la valía de una unidad y se multiplica por la fuerza a la hora de calcular el daño que se va a infringir en un ataque.

e) UNID TIPO: tipo de la unidad.

El informe también notifica al jugador si la unidad ya ha atacado durante un turno.

### **13. TIPOS DE UNIDADES**

#### 1. Unidades motorizadas:

— Tanques: buenos atacantes; sólo pueden cruzar ríos a través de puentes.

— Infantería motorizada: actúan como la infantería común.

— Artillería motorizada: pueden bombardear.

— Artillería autopropulsada: tienen un escaso radio de acción, pero sufren menos en combate que otras unidades.

— Armas antitanques.

#### 2. Unidades no motorizadas:

— Infantería.

— Las unidades efectivas contra los tanques son vulnerables a la infantería.

— Los paracaidistas son infantería, pero pueden cruzar los ríos.

— La «Flak» (*artillería antiaérea*) es muy vulnerable a cualquier ataque.

— Los planeadores se comportan como la infantería y, además, pueden cruzar ríos.




— La artillería puede bombardear, pero es muy vulnerable en combate normal.






— Las tanquetas pueden mover en las tres fases sin inconvenientes.

La infantería es más efectiva en terreno difícil, como los pantanos.

La artillería es muy efectiva contra tanques, pero menos cuando se bombardea y más aún si el bombardeo se hace en terreno pantanoso.

## CLASES DE TERRENO

	<b>Tipo</b>	<b>Color</b>
	Montañoso	Magenta
	Bosques	Rojo
	Pantanoso	Cyan
	Pueblos	Negro
	Ciudades	Magenta
	Ríos grandes	Azul
	Ríos pequeños/canales	Azul
	Carreteras	Negro


	TIPO DE UNIDAD	TERRENO			
		Mecanizada	Húmedo	Montañoso	Bosque
	Tanques	X	2	2	4
	Artillería propulsada	X	2	2	4
	Antitanque	X	2	2	4
	Infantería motorizada	3	2	1	2
	Artillería motorizada	X	2	2	4
	<b>No mecanizada</b>				
	Flak	X	2	2	4
	Artillería	X	2	2	4
	Artillería «paracaidista»	X	2	2	4
	Antitanque	3	1	1	2
	Infantería	3	1	1	2
	Paracaidistas	3	1	1	2
	Planeadores	3	1	1	2
	Tanquetas	4	2	2	4

*x = imposible*



¿Es Ud. capaz de tomar el relevo del General Montgomery y asumir la estrategia de una batalla que pudo cambiar el curso de la Historia?

Aquí le presentamos en exclusiva el WAR GAME de mayor EXITO en Inglaterra, basado en un hecho real de la Segunda Guerra Mundial. Desde uno a tres jugadores.

A dramatic illustration of a tank firing a long-range missile or rocket. The tank is in the foreground, angled towards the right. A long, thin missile is being launched from its turret, trailing a bright orange and yellow flame. The background is a dark, smoky battlefield with a large fire or explosion in the distance, casting a red and orange glow. The overall scene is set at night or in low light, emphasizing the intensity of the battle.

Producido en España bajo licencia de Cases Computer Simulations. Ltd.



