



RED COATS

CASACAS ROJAS

CENTURY

DISKETTE

AMSTRAD CPC 464

POWER

SOFTWARE, S.A.

NAPOLIS, 98, 1.º, 3.ª - Tels. 232 24 61 - 232 25 52
08013 BARCELONA (SPAIN)

PREMIUM

CENTURY

EL PODER DE LA MENTE

RED COATS CASACAS ROJAS

Entre los años de 1.775 y 1.783 los británicos y los norteamericanos lucharon por la posesión de las colonias norteamericanas. Este juego reproduce algunas de las batallas que tuvieron lugar durante este período.

“REDCOATS” es un juego de guerra completamente gráfico, para uno o dos jugadores, situado en la guerra de independencia norteamericana.

El programa permite el uso de la caballería, la infantería y las fuerzas de artillería, y contiene cinco escenarios distintos de batalla además de la facilidad de modificar o crear tus propios escenarios. Es importante seguir las instrucciones junto con cualquier mensaje que aparezca en la pantalla al cargar la cassette.

UNIDADES

Hay cuatro tipos de unidades: caballería, artillería, fusileros y mosqueteros.

Caballería: las unidades de la caballería pueden moverse en una distancia de 20. Sólo llevan sables y por lo tanto no pueden disparar.

Artillería: las unidades de la artillería pueden moverse en una distancia de 10. Requieren un turno para enganchar el armón y otro para quitarlo antes y después de moverse. Requieren un turno para recargar después de disparar. El fuego de la artillería tiene un alcance efectivo de 350 yardas.

Fusileros: los fusileros pueden moverse en una distancia de 10. Requieren un turno para recargar después de disparar. Son más ciertos que los mosquetes y tienen un alcance efectivo de 200 yardas. Los fusileros tienen sólo la mitad de la efectividad de los mosqueteros en la lucha cuerpo a cuerpo (la pelea confusa) ya que las bayonetas no pueden ser utilizadas con estos fusiles.

Mosquetes: la mayoría de los dos ejércitos consiste en los mosqueteros. El mosquete tiene un alcance más corto que el fusil (100 yardas de alcance efectivo) pero pueden ser recargados más rápidamente y pueden ser utilizados con una bayoneta para la lucha más cercana.

CODIGOS DE ESTADO

Durante el juego, el estado de cada unidad será presentado por un código de estado. Por ejemplo:

S100, MGO, C, R, L.

“S100” indica las fuerzas

“MGO” indica la moral

“C” indica que la unidad está cubierta. En una unidad cubierta haya la mitad de bajas.

“R” indica que la unidad está cargada. (Sólo la artillería y los fusileros).

“L” indica que los armones están engançados. (Sólo la artillería).

MOVIMIENTOS

Los movimientos posibles son los siguientes:

“M” MOVER = La dirección está indicada por un número de 0 a 12 (como los del reloj). Están permitidos los decimales, por ejemplo el 3,5.

“F” DISPARAR = La unidad escogerá su propio blanco.

“C” ATACAR.

“R” RECARGAR.

“L” ENGANCHAR EL ARMON (Sólo la artillería).

“U” QUITAR EL ARMON. (Sólo la artillería).

“N” NADA. (No hacer nada).

“?” AYUDA. (Sale la lista de códigos de movimientos).

El acto de disparar tiene una efectividad del 50% (es decir, una baja ocurre por cada disparo a dos soldados) dentro de los siguientes alcances:

La artillería a 400 yardas
Los fusiles a 200 yardas
Los mosquetes a 100 yardas

Pasado este alcance la efectividad disminuye, hasta que en el doble del alcance no hay ningún efecto.

Cuando ATACA una unidad, corre frenéticamente a la unidad más cercana del enemigo. Si una unidad que ataca entabla un combate con el enemigo entonces el enemigo pierde la moral. Sin embargo, si no consigue alcanzar al enemigo, se cansa y la misma unidad pierde la moral. Una unidad que ataca viaja un 40% más de distancia que una moviéndose normalmente. Una unidad cubierta recibe la mitad de bajas.

LAS BATALLAS DEFINIDAS

La cinta contiene cinco batallas de la Revolución Americana, Freeman's Farm, Camden, Cowpens, Guilford Courthouse y Eutaw Springs. Pueden ser cargadas al seleccionar la opción (L) “cargar la batalla de la cinta” y seleccionando la opción (P) “Play”.

FREEMAN'S FARM

El General Burgoyne conducía la columna principal británica a través del bosque hacia Bemis Heights donde pensaba encontrar a los americanos.

La columna del General Frazer estaba a su derecha y los aliados alemanes, bajo el General von Riedsel, estaban a su izquierda.

De repente, cuando entraba en un claro del bosque cerca de la Finca de Freeman, se oyeron los disparos. Había encontrado a los americanos.

CAMDEN

El General Gates conducía sus tropas americanas agotadas hacia la posición británica en Camden. Asombrosamente, decidió marchar durante la noche, proyectando el ataque a los británicos al amanecer.

Unos espías informaron al General británico, Cornwallis, de las intenciones de Gates. Cornwallis decidió sorprender a los americanos y salió en busca de ellos por el mismo camino.

A las 2,30 de la mañana los dos ejércitos se encontraron cara a cara en Parker's Old Field (el Campo Viejo de Parker).

COWPENS

Los británicos perseguían a las fuerzas americanas de Morgan durante varias semanas. Morgan eventualmente decidió resistir al enemigo y escogió un campo de batalla poco usual donde hacerlo.

En lugar de formarse las tropas en el claro, las escondió en el bosque. Los británicos fueron obligados a hacer un ataque de frente cruzando un descampado.

GUILFORD COURTHOUSE

Los británicos bajo Cornwallis habían perseguido a las fuerzas americanas durante bastante tiempo. Finalmente, Green ordenó a las fuerzas americanas que resistieran al enemigo en los campos fuera del pequeño pueblo de Guilford Courthouse.

Las fuerzas americanas eran más numerosas que las británicas pero muchas de las tropas eran "milicianos", los cuales tenían poco entrenamiento y una moral baja.

En la batalla misma, más de 1000 milicianos americanos huyeron ante el primer avance británico.

EUTAW SPRINGS

Green consiguió sorprender a las fuerzas británicas de Stewart mientras acampaban.

Los británicos tuvieron poco tiempo para organizarse antes de llegar los americanos.

La única cubierta de la cual disponían era la que daba un denso matorral de endrino y un edificio de ladrillos.

PARA DEFINIR SUS PROPIAS BATALLAS

Cuando haga funcionar el programa, le serán ofrecidas las siguientes opciones:

“L” Cargar la batalla de la cinta.

“T” Cambiar el título.

“M” Cambiar el mapa.

“U” Cambiar las unidades.

“D” Cambiar el despliegue.

“S” Salvar la batalla en cinta.

“P” “Play”, Jugar.

CARGAR LA BATALLA DE LA CINTA

Apretar “L”. Entonces se leerá una batalla de la cinta siendo ésta o una batalla ya definida o una batalla que el jugador mismo haya definido, y será guardada en la cinta.

CAMBIAR EL TITULO

Apretar “T”. Saldrá en la pantalla el título actual y después puede teclearse el nuevo título, Las teclas cursores y la tecla de copiar tienen su función usual, y así pueden ser utilizadas para copiar partes del título anterior.

CAMBIAR EL MAPA

Apretar “M”. El mapa actual (si es que hay) sale en pantalla. Entonces puede moverse el cursor utilizando las teclas cursores y entrar las características usando las teclas numéricas, tal como sigue:

- 0 = Un espacio en blanco.
- 1 = Un árbol
- 2 = La parte sudoeste.
- 3 = La parte noroeste.
- 4 = La parte noreste.
- 5 = La parte sudeste.
- 6 = El muro del sur.
- 7 = El muro del norte.
- 8 = El muro del este.
- 9 = El muro del oeste.

Se tecldea "E" para salir después de editar el mapa. Mientras se edita el mapa, el área cubierta provista por cada característica de terreno sale de color azul en pantalla.

CAMBIAR LAS UNIDADES

Apertar "U". Entonces se podrá definir hasta 8 unidades para cada ejército. La siguiente información es necesaria para cada unidad:

EL NOMBRE de la unidad, hasta 17 caracteres.

LAS FUERZAS, es decir, el número de soldados.

EL VALOR MINIMO DE LA MORAL, cuando el valor de la moral de una unidad baja hasta ser inferior a este valor mínimo, entonces la unidad queda derrotada.

EL TIPO de unidad, la caballería, la artillería, los fusiles o los mosquetes.

CAMBIAR EL DESPLIEGUE

Apertar "D". Se dibujará el mapa y por turnos cada unidad podrá ser movida por la pantalla con las teclas cursores, hasta su posición correcta. Apertar "E" para fijar la posición de la unidad.

Apertar "R" en lugar de "E" si se desea que la unidad sea de refuerzo. El programa entonces preguntará en qué número de movimiento debe llegar la unidad de refuerzos. NOTA: los refuerzos llegan al principio del movimiento, por lo tanto si se especifica el movimiento nº 1, llegarán antes del primer movimiento. Si un ejército pierde todas las unidades en juego en aquel momento, ha perdido la

batalla, y la unidad de refuerzos que aún no ha llegado no servirá de nada.

SALVAR LA BATALLA EN CINTA

Apretar "S" para salvar la batalla. Sólo se permite si todas las partes de la batalla (el título, el mapa, las unidades y el despliegue) han sido definidas, o al cargar una batalla o al definir su propia batalla el mismo jugador.

PARA JUGAR UNA BATALLA

Una vez que se haya definido o cargado una batalla, se aprieta "P". Ahora puede jugarse la batalla, como un juego de un sólo jugador contra la computadora, haciendo el papel de los británicos o los americanos, o como un juego de dos jugadores. Se conserva la información sobre la batalla mientras se juega la misma, siendo posible el repetir la jugada de una batalla sin necesidad de recargarla.

Hay que tomar en cuenta la siguiente información: un arma que se carga por la boca es difícil de recargar correctamente durante una batalla. El primer disparo de cada unidad ha sido correctamente cargado antes de la batalla y antes de fijarse las bayonetas. El primer disparo tiene una efectividad de un 40% mayor que los siguientes, y por lo tanto ¡no debe ser desperdiciado!

RED COATS

CASACAS ROJAS

Entre los años 1.775 y 1.783 los británicos y los norteamericanos lucharon por la posesión de las colonias norteamericanas. Este juego reproduce algunas de las batallas que tuvieron lugar durante este período.

"RED COATS" es un juego de guerra completamente gráfico, para uno o dos jugadores, situado en la guerra de independencia norteamericana.

El programa permite el uso de la caballería, la infantería, y las fuerzas de artillería, y contiene cinco escenarios distintos de batalla además de la facilidad de modificar o crear tus propios escenarios. Es importante seguir las instrucciones junto con cualquier mensaje que aparezca en la pantalla al cargar el cassette.

La cinta contiene cinco batallas de la Revolución Americana, Freeman'S Farm, Camden, Cowpens, Guilford courthouse y Eutaw Springs. Pueden ser cargadas al seleccionar la opción (L) "cargar la batalla de la cinta" y seleccionando la opción (P) "Play".

Una vez se haya definido o cargado una batalla, como un juego de un solo jugador contra la computadora, haciendo el papel de los británicos o los americanos, o como un juego de dos jugadores. Se conserva la información sobre la batalla mientras se juega la misma, siendo posible el repetir la jugada de una batalla sin necesidad de recargarla.

Todos los derechos están reservados.

Prohibido crear copias con fines domésticos o industriales.

POWER SOFTWARE, S.A. se reserva el derecho de iniciar las acciones legales oportunas en contra de cualquier tipo de PIRATERIA.

LOTHLORIEN



© M.C. LOTHLORIEN 1983

UNA EXCLUSIVA DE

POWER

SOFTWARE, S.A.

BARCELONA (SPAIN)