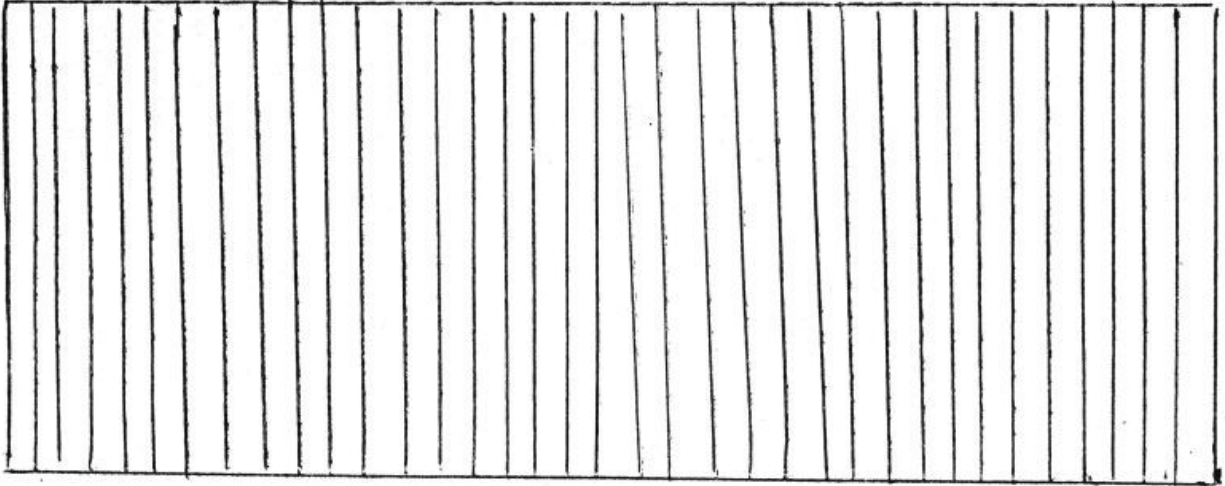


apx

ATARI PROGRAM EXCHANGE



Chris Crawford

E A S T E R N F R O N T (1 9 4 1)

APX - 10050 APX - 20050

User- Written Software for ATARI Home Computers

I N D I C E

INTRODUCCION.....	1
CARGANDO EL PROGRAMA.....	1
SOBREVOLANDO EL CAMPO DE BATALLA.....	1
CONOCIENDO EL MAPA.....	1
INSPECCIONANDO LAS UNIDADES.....	1
DANDO ORDENES.....	2
EJECUTANDO LAS ORDENES.....	2
SECUENCIAS DE TURNOS.....	2
MOVIMIENTOS	
FUNDAMENTOS HISTORICOS.....	2
MECANICA.....	3
ZONA DE CONTROL.....	3
FUNDAMENTOS HISTORICOS.....	3
MECANICA.....	3
COMBATE	
FUNDAMENTO HISTORICO.....	4
MECANICA.....	4
LOGISTICA	
FUNDAMENTOS HISTORICOS.....	4
MECANICA.....	5
ESTACIONES.....	5
FIN DEL JUEGO.....	5
VENTAJAS.....	6
COMENZANDO OTRO JUEGO.....	6
PENSAMIENTO DE LA COMPUTADORA.....	6
SUGERENCIAS SOBRE ESTRATEGIA Y TACTICAS	6
NOTAS DEL DISEÑADOR.....	7

INTRODUCCION

EASTERN FRONT 1941 es una simulación de la Operación Barbarosa La invasión alemana a Rusia durante la II Guerra Mundial. La campaña duró cerca de 4 años y costó quizás más de 20 Millones de vida. Ud. juega la parte del comandante alemán, maniobrando sus unidades de combate para obtener una buena posición antes que comience el Invierno y la contraofensiva rusa. El juego se realiza en un ATARI 800 XL y requiere una cassetera. La versión en cassette requiere al menos 16 K de RAM.

Este es un juego excepcionalmente complejo. Ud debe leer este Manual antes de intentar jugarlo. Si Ud. trata de jugar antes de entender las reglas, probablemente se confundirá y se sentirá frustrado. Si no está familiarizado con los juegos de guerra encontrará algunos conceptos extraños. Todos los factores se han puesto por buenas razones; el juego realmente se siente. Si usted sobrevuela el campo lea las explicaciones y piense en ellas, tendrá una sensación más agradable que si solamente se trata de jugar.

CARGANDO EL PROGRAMA

Para cargar el cassette se rebobina hasta el comienzo del programa, entonces presione PLAY. Presione las teclas START, OPTION y la consola. Encienda el computador, oirá un sonido, suelte las teclas y presione RETURN. El programa se cargará y se ejecutará automáticamente.

SOBREVOLANDO EL CAMPO DE BATALLA

Comenzaremos con dar un vistazo al campo de batalla para familiarizar nos con la mecánica del juego. Inserte un joystick en la puerta 1 y Ud. estará listo para comenzar.

CONOCIENDO EL MAPA

Usted verá un mapa de una porción de Rusia. En el centro del mapa hay un cursor cuadrado rosado (debido a la diferencia de ajuste de los televisores, los colores que usted vea pueden no ser los que se mencionan en este manual) manipulando el joystick podrá mover el cursor. Cuando el cursor llega a una esquina de la pantalla la imagen completa se moverá para mostrar otra porción del mapa. Muévase por todo el mapa para familiarizarse con el terreno. Algunos símbolos no son obvios. ~~Los pantanos~~ se han simbolizado con un grupo de V azules, las ciudades son conjuntos de rectángulos blancos; las montañas son triángulos naranjos. Las unidades militares se simbolizan con 2 formas y 2 colores. Los cuadrados con una X en el medio simbolizan unidades de infantería. Los cuadrados con pequeños cuadrados en el medio (se suponen que son óvalos) indican unidades blindadas o caballería. Las unidades rojas son rusas; las unidades blancas son alemanas o aliados de los alemanes. Un mapa del teatro completo de operaciones se incluye al final de este manual.

INSPECCIONANDO LAS UNIDADES

Coloque el cursor sobre cualquiera unidad y presione el botón rojo del joystick. La unidad desaparecerá revelando el terreno bajo ella. El cursor se iluminará para indicar que usted tiene una unidad en él. Aparecerá información vital sobre la unidad en la ventana del texto naranja. Al final de la pantalla. La primera línea aparecerá la designación de la unidad, en la segunda línea aparecerá la fuerza de combate. Hay dos medidas de fuerzas. La primera es la cantidad de hombres, tanques y pistolas que tiene la unidad; la segunda mide la efectividad de estos recursos en batalla. Hay una diferencia entre ambas porque ninguna organización militar opera perfectamente en el caos de batalla. La crisis del combate genera una confusión dentro de la organización que no permite desarrollar toda la fuerza. La falta de abastecimiento puede tener un efecto similar La fuerza de combate de una unidad mide el potencial militar que puede ser aprovechado por el comandante.

La designación de la unidad se da solamente por propósitos de color histórico. No afecta de ninguna manera el desarrollo del juego. El tipo de unidad (infantería, milicia, blindada, panzer o caballería) es significativa para el juego. Unidades de infantería o milicia (mostrados como un cuadrado con una X) se mueven más lentos que los blindados, panzer o caballería (mostrados como un cuadrado con un cuadrado chico)

La fuerza de combate se mide en unidades arbitrarias que no pueden relacionarse con el número absoluto de hombres, tanques y pistolas.

DANDO ORDENES

Si las unidades es alemana aparecerá una cruz amarilla bajo ella cuando usted presione el botón rojo. Esta cruz es la Cruz de Malta y ha sido un símbolo de la nación alemana por muchos años. En este juego la Cruz de Malta marca el objetivo actual de una unidad germana.

Mientras mantiene apretado el botón rojo, mueva el joystick en cualquier dirección (excepto diagonal) oirá un pito y la Cruz de Malta se moverá un lugar en la dirección indicada por el joystick. Suelte el joystick y el pito cesará Ud ha dado una orden a esa unidad. Una flecha verde aparecerá en el lugar de la unidad y viajará hacia la Cruz de Malta indicando de este modo el camino que seguirá la unidad. Usted puede dar otras ordenes presionando el joystick en otra dirección o en la dirección original y soltándolo después de cada orden cada vez que lo haga, la Cruz de Malta se moverá en la dirección indicada. Ud. puede dar un máximo de 8 órdenes a cada unidad. Si Ud. trata de dar más, oirá un sonido y aparecerá un mensaje en la ventana de texto amarilla. Si usted suelta el botón rojo del joystick debe esperar que aparezca la Cruz de Malta para poder dar una orden. Si ha cometido un error al dar las órdenes puede eliminar todas las órdenes que ha dado presionando la barra espacio. Si el botón rojo no está presionado. La Cruz de Malta regresará a la posición donde está el cursor y usted podrá comenzar de nuevo.

EJECUTANDO LAS ORDENES

Dé órdenes a algunas unidades en la misma vecindad; cuando lo haya hecho, presione el botón START y mire atentamente. El computador ejecutará las órdenes que usted ha dado a sus unidades. Estas se moverán de acuerdo a las reglas del movimiento. Si una unidad intenta ingresar a la posición ocupada por una unidad enemiga, entrará en combate y la computadora resolverá el resultado de acuerdo a las reglas de combate. Cada vez que ocurra una batalla, el computador emitirá sonido de ametralladora. La computadora también iluminará la unidad que está defendiéndose del ataque con un color sólido. Así usted podrá oír y ver el proceso del combate.

SECUENCIAS DE TURNOS

Una vez que el movimiento se ha completado, el computador tomará alrededor de 3 segundos para realizar cálculos relacionados con el paso del tiempo. Actualizará la fecha en la parte superior de la pantalla y simulará el paso de las estaciones. Enviará refuerzos a las unidades rusas y abastecimientos. También impondrá castigos a las unidades alemanas que estén sin abastecimiento. Calculará su puntaje y lo colocará en la esquina superior izquierda de la ventana de texto naranja. Finalmente le hará notar si Ud tiene abastecimiento disponible en esta vuelta, si es así colocará un asterisco en la esquina superior derecha de la ventana de texto naranja para recordárselo. Cuando esto termine, le enviará un mensaje avisando que está listo para recibir más órdenes. El juego continúa hasta marzo de 1942 cuando su trabajo es evaluado y se le calcula el puntaje final.

Con esto terminamos nuestro vistazo. Lea ahora el resto de este "manual antes de jugar su primer EASTERN FRONT 1941. El resto de este manual se dedica a discutir en detalle algunos de los mayores subsistemas del juego. Cada tópico es introducido con una explicación del fundamento histórico para esa sección de las reglas.

MOVIMIENTOS

FUNDAMENTO HISTORICO!

Movimiento es un componente importante de la guerra moderna como armamento. El adagio de Napoléon es aún válido! "impacto es igual a masa por velocidad" . En tanto que "BLITZ" en la guerra relámpago (BLITZKRIEG) Se refiere a la velocidad de movimiento de la unidad de atacantes. Así el primer esfuerzo de cualquier general es tratar de mover las tropas tan rápidas como sea posible. Muchos factores ~~dificultan este trabajo~~ dificultan este trabajo. Primero: los factores geográficos se combinan para retrasar las tropas. Las llanuras abiertas son excelentes lugares para maniobras de alta velocidad pero los pantanos, montañas y bosques retrasan las unidades. Segundo! El tiempo puede tener un serio impacto en las unidades de combate Tercero: El movimiento generalmente se desarrolla con miles de tropas en columnas gigantes. Cuarto: El movimiento no es simultáneo, es decir, órdenes

dadas un día pueden que no sirvan cuando son ejecutadas. El general debe preparar sus órdenes con todos estos factores en mente.

MECANICA

El movimiento se ejecuta por un proceso que simula la realidad. Cada turno se divide en 32 sub turnos. Una unidad a la cual se le ordena moverse a otra posición no lo hace inmediatamente; en cambio hay una demora de algunos sub turnos antes de hacerlo. La cantidad de subturnos depende del terreno en que se encuentran, el tipo de unidad, el tiempo y la presencia de otras unidades.

El mar abierto da la mayor demora, tan larga que ninguna unidad podrá entrar a una posición en mar abierto. Los pantanos dan la siguiente demora más larga. Después vienen los rios y la costa. Después las montañas y los bosques. Las ciudades imponen sólo una pequeña demora y el terreno limpio ofrece la menor demora. Las unidades no pueden cruzar los estrechos o los mares o lagos. Las excepciones de esta regla es cruzar el estrecho de KERCH que conecta el mar de Azov con el Mar Negro. Las unidades pueden cruzarlas.

Las unidades blindadas se mueven más rápidas que las de infantería, excepto durante el Invierno. Las unidades rusas no pueden moverse por su propia decisión. Ellos se repliegan normalmente pero no pueden atacar ni moverse si no son atacados.

ZONA DE CONTROL

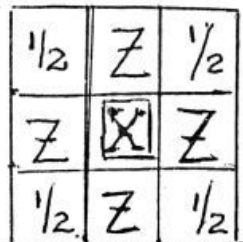
FUNDAMENTOS HISTORICOS

Las unidades standards en este juego, los corps de los alemanes y la el ejército de los rusos típicamente podrán tener 30 a 50 mil hombres sin embargo, si Ud sobrevolara el campo no vería 50 Mil hombres congregados en una gran masa. En cambio, vería la mayor parte de las tropas ocupando las líneas del frente con un pequeño número detrás de las líneas actuando como reserva local. Así las fuerzas de la Unidad estarán divididas en una larga línea. Lograr describir este en un juego de guerra es dificultoso. La única forma de lograr ésto con precisión es agrupar parte de las unidades en sub grupos y colocarlas hombro a hombro con el resto de la unidad. Habrán tantas unidades que no podrá ser controladas por una sola persona de una manera razonable. Los diseñadores de juegos de guerra han desarrollado una solución a este problema llamado LAS ZONAS DE CONTROL. La zona de control es una región que rodea una unidad la cual restringe el movimiento de las unidades enemigas. Usted puede imaginarlas como un campo de fuerza que rodea una Unidad. Se supone que representa una parte de la unidad que está dispuesta en regiones circundantes como centinela. El propósito real es mantener el número de unidad en un nivel razonable.

MECANICA

Ninguna unidad puede entrar en un cuadrado ocupado por una unidad amiga. Si una unidad se le ordena ocupar un cuadrado ya ocupado o bien, si las órdenes necesitan pasar por un cuadrado ocupado, la unidad esperará hasta que se desocupe el cuadrado.

El movimiento de las unidades es estorbado por la existencia de las zonas de control creadas por las unidades enemigas. Cada unidad crea una Zona de Control en los cuadrados circundantes como se muestran en el siguiente diagrama! Figura No 1



Un cuadrado marcado con Z tiene una Zona de Control; un cuadrado marcado con 1/2 tiene una Zona de Control sólo si otra unidad amiga está a lo menos media zona de control cercana. Es decir, si juntamos dos cuadrados 1/2 de dos unidades enemigas se formará una Zona de Control Z. El movimiento de las unidades es ajustado solamente por la Zona de Control enemigas, no por la Zona de Control amiga.

En ninguna unidad puede moverse de un cuadrado controlado por una unidad enemiga a otro cuadrado controlado por otra unidad enemiga (excepción! ver discusión sobre combate). Las unidades pueden moverse dentro o fuera

de los cuadrados controlados por enemigos libremente, mientras que no se muevan directamente de un cuadrado controlado por el enemigo a otro controlado por otro enemigo. Por ejemplo! el movimiento mostrado a la izquierda es legal, pues atravieza sólo los cuadrados controlados por un enemigo, pero el movimiento mostrado a la derecha no será permitido, pues atravieza cuadrados controlados por dos enemigos distintos. (Figura Nº 2)



FIGURA Nº 2

de Y a
gre en
os como
sos. Los
anas eran
nes co-
nos fre
a de-
batalla
se de-
ntre

LOS FUSOS. DE LOS CUADRADOS...

MECANICA

El combate ocurre cada vez que una unidad intenta ingresar a un cuadrado ocupado por una unidad enemiga. Está compuesto de una serie de pequeñas batallas. En cada batalla cada unidad intenta causar bajas en la otra. La probabilidad que una unidad cause pérdidas sobre su oponente es proporcional a su fuerza de combate. Esta probabilidad está afectada por el terreno. Las unidades que descienden en bosques, montañas o ciudades tienen un premio que aumenta su probabilidad. Las unidades que atacan desde un río tienen una multa que disminuye su probabilidad. La probabilidad también es afectada por el movimiento del defensor. Los defensores estacionarios tienen mejor probabilidad que los que están en movimiento. Si una unidad logra causar daños a su enemigo, la fuerza en armamento y hombres de este último se disminuye en uno y la fuerza de combate disminuye en 5. Ambas unidades continúan la pelea hasta que el turno termine o una unidad se rompa. Una unidad se rompe cuando su fuerza de combate cae bajo un cierto límite. Para los alemanes este límite es la mitad de la fuerza de armamento y hombres; para cualquier otra unidad el límite es $\frac{2}{3}$ de esta fuerza de armamento y hombres. Así las unidades germanas pueden pelear más tiempo.

Cuando una unidad atacante se quiebra simplemente deja de atacar. Cuando una unidad defensora se quiebra debe retirarse. Ninguna unidad se retira hacia un cuadrado controlado por otra unidad amiga o enemiga. Por lo tanto ninguna unidad pueda retirarse hacia una Zona de Control enemiga. Una unidad en retirada primero intenta alejarse directamente de su atacante, si el camino está bloqueado trata de irse hacia al lado. La unidad pierde 5 puntos en su fuerza de combate cada vez que el camino está bloqueado. Si el defensor se retira el atacante inmediatamente ocupa su posición. Si en alguna oportunidad la fuerza de combate de una unidad se hace 0, la unidad destruida y desaparece del mapa.

Las unidades se organizan automáticamente, por lo tanto recobran sus fuerzas de combate. Si una unidad no sufre más bajas, eventualmente recobrará toda sus fuerzas de combate hasta el límite de la fuerza de armas y hombres. La velocidad con que se recobra depende de la fuerza de armas y hombres. Una unidad con una gran fuerza de armas y hombres se recobrará más rápido que una pequeña.

El propósito de estas reglas es enfatizar el aspecto organizacional de la guerra sobre el aspecto de fuerza bruta. Un simple ataque frontal solamente causará pequeñas pérdidas en ambas partes sin mostrar resultados decisivos. Sin embargo, concentrando una gran cantidad de poder sobre una unidad enemiga, se pueden disminuir su fuerza de combate hasta el límite en un solo ataque. Las pérdidas que sufran cuando se rompan serán más grandes que las pérdidas que podría causar un solo atacante. Más aún, si una unidad puede ser rodeada o privada de ruta de escape, puede ser aniquilada más fácilmente que un simple ataque frontal. El énfasis se pone en maniobrar (para encerrar una unidad) y concentrar (para quebrar una unidad).

LOGISTICA

FUNDAMENTOS HISTORICOS

La guerra moderna depende del aprovisionamiento oportuno de grandes can

COMBATE

FUNDAMENTO HISTORICO

El combate en EASTERN FRONT a la escala real normalmente abarcaba de una a tres calles continuas. Casi siempre no era nada mas que una masa de sangre en la cual miles morian pero ninguno de los dos oponentes era tan danado para retirarse. Esto era particularmente en los ataques rusos. Los atacantes alemanes frecuentemente danaban a los rusos y las bajas alemanas eran muy pocas. Esto se debia tanto ala destreza de tacticas de los alemanas a los errores del ejercito ruso. El tercer tipo de resultado es menos frecuente en esta etapa de la guerra: los rusos atacaban con tal fuerza devastadora que los alemanes eran aniquilados. En todos estos tipos de batalla los alemanes demostraron mejor cohesion de grupo que los rusos. Ellos se defendian y atacaban bajo comisiones que habrian precipitado el caos frente a los rusos. Este era un importante elemento en el ejercito aleman.

tidades para las fuerzas en batalla. La cantidad de pertrechos consumidas por un ejército es verdadera estrategia. El típico corps alemán durante un período requería alrededor de 150 toneladas de abastecimiento diario. Los abastecimientos incluyen municiones, comidas, combustibles, ropas y medicamentos. De éstos la munición normalmente ocupaba la mayor parte. Una simple pieza de artillería puede disparar toneladas de balas en unos pocos minutos. Una metralleta puede disparar 50 libras de municiones en el mismo tiempo. Es fácil ver que el abastecimiento es vital para la efectividad del combate en la guerra moderna.

MECANICA

Los abastecimientos se otorgan automáticamente a cualquier unidad que pueda trazar un camino de abastecimiento hasta su esquina del mapa (excepción ver estaciones). La fuente de abastecimiento ruso es la esquina derecha del mapa. La fuente de abastecimiento alemán es la esquina izquierda. Un camino de abastecimiento se traza a partir de la unidad directamente hacia la esquina del mapa. El camino de abastecimiento no es afectado por el terreno, excepto por el mar abierto. El camino de abastecimiento puede ser bloqueado por unidades enemigas o Zona de Control enemigas. Sin embargo, la presencia de control enemigo puede ser eliminada por la presencia de unidades amigas para efectos de abastecimiento. El camino de abastecimiento no necesita ser una línea recta, éste puede esquivar los bloqueos. Sin embargo, no puede desviarse mucho. Cuando un camino de abastecimiento de una unidad es amenazado por una unidad enemiga en la retaguardia, la evaluación del abastecimiento tiene un pequeño elemento aleatorio. Así, en situaciones complicadas no es posible saber precisamente cuando una unidad podrá o no recibir provisiones. Las unidades rusas no pueden trazar caminos de abastecimiento a través del mar. Las unidades alemanas sí. Las líneas de abastecimiento rusas pueden ser más angulosas que las alemanas. Los caminos de abastecimiento son trazados y evaluados al comienzo de cada turno semanal. El proceso toma alrededor de 3 segundos, en los cuales usted no puede ingresar órdenes. Las unidades rusas que son abastecidas aumentarán sus fuerzas de armas y hombres, en dos unidades adicionales por turno. Las unidades rusas o alemanas que no son abastecidas no sufrirán cambios. Las unidades fuera de abastecimiento disminuyen a la mitad sus fuerzas de combate. Si una unidad permanece fuera de abastecimiento por algunos turnos sufrirá una pérdida devastadora pero no lo suficiente como para destruirlo.

ESTACIONES

El carácter de la guerra cambia dramáticamente cuando las estaciones cambian. Durante la seca estación de verano, los alemanes pudieron sacar ventajas de sus movilidad superiores y flexibilidad para causar grandes destrucciones entre los soviéticos. Cuando el Otoño llegó en Octubre los vehículos alemanes se detuvieron y los ejércitos alemanes tuvieron problemas para moverse. Más tarde cuando llegó el Invierno, los soldados se congelaron y los equipos no funcionaban.

MECANICA

Para simular los efectos del tiempo ruso, se han incluido algunos efectos climáticos. Hay 3 estaciones, cada una indicada con un color de fondo. El verano se indica con café. El Otoño con GRIS. Durante el Otoño todos los movimientos se disminuyen en velocidad. Todas las unidades alemanas pierden abastecimiento. Así no pasa mucho durante el Otoño. Esto da a cada lado la oportunidad de curar sus heridas. Por supuesto, el tiempo está a favor de los rusos, así que el Otoño es un mal tiempo para los alemanes. En Invierno es indicado por un color de fondo BLANCO. Durante el Invierno la movilidad es mejor que en Otoño, pero no tan buena como en Verano. Las unidades alemanas que pueden trazar caminos de abastecimiento perderán igual provisiones. Esto se hizo para simular no sólo la situación de abastecimiento sino también la caída de la eficiencia de combate que sufrieron los alemanes durante el Invierno. Los abastecimientos llegaron, pero los motores se congelaban, las pistolas se trababan y los hombres sufrían congelamientos. El efecto en la fuerza de combate era aproximadamente el mismo que una pérdida de provisiones. Mientras más al Este (derecha) se encontrara una unidad alemana era menor la posibilidad que recibiera provisiones.

FIN DEL JUEGO

El juego continúa hasta el 29 de Marzo de 1942, es decir, el 41º turno. El puntaje que haya alcanzado hasta este turno (que se coloca en la esquina superior izquierda de la ventana de texto naranja) es su puntaje final. Los puntos de victoria son otorgados considerando la cantidad de fuerzas, de armas

y hombres que haya logrado llevar tan al este(derecha) como sea posible.

Los puntos de victoria se pierden al permitir a los rusos tener fuerzas de armas y hombres en el oeste (izquierda). Así la mayor cantidad de puntos de victoria se ganan moviendo fuerzas de armas y hombres a la derecha, mientras se destruyen la mayor cantidad de ejércitos rusos obligando al resto a retirarse hacia la derecha. Además, si captura y mantiene en su poder hasta el final a Moscú (capital rusa) ganará 20 puntos. Leningrado, Stalingrado y Sevastopol son premiados cada uno con 10 puntos.

El mayor puntaje posible son 255 puntos. No es dificultoso alcanzar este puntaje durante el curso del juego, pero sí cuesta mantenerlo hasta el fin del juego. El juego se ha jugado muchas, muchas veces, pero no sabemos si nuestro método de evaluación es representativo de la habilidad de la persona (jugador). Nuestra experiencia es que con puntaje sobre 200 es excelente, puntajes entre 100 y 200 es muy bueno. De 50 a 100 es bueno, y menos de 50 no es tan bueno. Puntaje de 0 es poco común. Este es un juego difícil.

VENTAJAS

Hay una ventaja para jugadores principiantes. Si usted presiona la tecla OPTION en cualquier momento, sus tropas aumentarán las fuerzas de armas y hombres en un 50%. Es mejor, utilizar esta ventaja desde el comienzo del juego. Esto le dará una gran ventaja en su batalla con los soviéticos. Hay una multa para esta ventaja!: Su puntaje se reduce a la mitad si la usa. Por lo tanto, recomiendo usar esta opción solamente si usted puede atacar a los rusos lo suficiente para capturar Moscú. Una vez que Ud haya sido capaz de tomar Moscú deje de usar la ventaja. Cuando Ud usa la ventaja la ventana de texto cambia de color de naranja a amarillo oscuro. Esto le recordará que usted está usando la ventaja. La opción de ventaja puede ser usada una sola vez durante el juego.

COMENZANDO OTRO JUEGO

No hay en ninguna forma de cortar un juego para comenzar otro, sin embargo se permite guardar las posiciones para poder continuar el juego en otra oportunidad. Después de todo el juego demora 2 ó 3 horas.

PENSAMIENTO DE LA COMPUTADORA

La computadora planea sus movimientos mientras Ud planea los suyos. Considera sus unidades una por una trazando movimientos para cada uno. Inicialmente los movimientos que planea son un poco torpes, pero si Ud le da más tiempo para trabajar sus movimientos, sus movimientos serán mejores. No debe tratar de apurar sus propios movimientos para darle menos tiempo a la computadora para pensar; como la computadora trabaja a 1.79 megahertz, el tiempo que usted le pueda quitar de este modo será insignificante.

SUGERENCIAS SOBRE ESTRATEGIA Y TACTICAS

El flujo básico de este juego es muy similar a la secuencia histórica de eventos. Los alemanes barrieron con los rusos obligándolos a retirarse, pero los rusos mantuvieron reservas mientras los alemanes se agotaban por una larga campaña. Los alemanes perdieron sus fuerzas cuando se aproximaron a Moscú. Alcanzaron Moscú justo cuando llegó el Otoño y no fueron capaces de tomarlo. Cuando llegó el Invierno recuperaron sus fuerzas de ofensivas, pero no obtuvieron resultados decisivos. La rápida caída de sus fuerzas y el aumento de las fuerzas de los rusos se combinaron primeramente para detener su avance y después para obligarlos a retroceder. Esto fue lo que pasó. El programa hace un buen trabajo tratando de duplicar esta situación.

La estrategia requerida para hacer esto se reparte entre movilidad y concentración de la fuerza. Las unidades blindadas deben concentrarse en puntos claves de la línea rusa. Una vez que la línea es rota las unidades armadas deben entrar por el agujero sin demora. Después de penetrar a la retaguardia rusa, deben cerrarse para rodear los ejércitos rusos. De esta forma, se colocarán ambos, ellos mismos y los rusos, fuera de abastecimiento. Los rusos tratarán de escapar de la trampa y se tirarán ellos mismos contra los panzer (unidades blindadas alemanas). El factor decisivo es la velocidad de los cuerpos de infantería alemanes. Deben ser lo suficientemente rápidos para destruir los ejércitos rusos antes de que éstos destruyan a los panzers. Si Ud maneja sus ejércitos con nerviosismo e indecisión no podrá hacerlo. Cuidado de no alejar mucho sus panzers de la infantería o ellos serán destrozados. Ud no puede permitirse perder ningún cuerpo de panzer durante el verano. No trate de atacar más de 6 ejércitos rusos a un tiempo (por decir algo). Es muy difícil ~~reducir~~ reducir un sector con muchos rusos en él.

Planee los caminos de ataque de su unidad con mucho cuidado. El planear apresuradamente sólo producirá atochamientos durante el movimiento. Ud no tiene tiempo para desenredar los atochamientos. Dé las órdenes correctas la primera vez. La movilidad es su mayor ventaja sobre los rusos. Mantenga sus ejércitos en movimiento. No se permita a Ud mismo aniquilarse en ataques frontales. Encuentre el punto clave y concentre su armamento en él. Cuando haya hecho un agujero envíe una unidad a él para evitar que las fuerzas rusas lo cierre. Esto evita que interfieran con la penetración de sus tropas.

A veces Ud podrá aislar a una unidad rusa del resto de la línea. No gaste ejércitos valiosos para destruirlo. Sólo con dos unidades una a cada lado Ud podrá eliminarlos fácilmente.

La contraofensiva rusa en Invierno es una experiencia aterradora. Los rusos muestran un poder enorme. No pueden ser parados. Sólo pueden ser retrasados. Con un buen mando, sus pérdidas pueden ser mínimas. No pelee por cada centímetro de territorio. Entregue el terreno si es necesario. Mantenga una pequeña reserva móvil de unidades. Cuando ocurra la penetración rusa envíe esta reserva para aislar las fuerzas rusas. Corte el suministro, rodeelos, entonces acábelos. Esta defensa móvil requiere de mucha rapidez pero es muy efectiva para detener los ataques rusos. No se alarme cuando su puntaje comienza a disminuir durante el Invierno. Esto es el resultado normal de la ofensiva rusa en el Invierno.

Recuerde las reglas de la aprovisionamiento invernal!: mientras más a la derecha se encuentre sus tropas recibirá menos provisiones. Ud debe planear mantener atrás a sus tropas durante el invierno para que reciban mejores provisiones. Si una sección del frente está en serios problemas, retira esas tropas rápidamente. Esto le dará a las tropas más tiempo para recobrar sus fuerzas y además le dará mejores provisiones.

Un comentario final, este juego es complejo. En su primer juego ud probablemente perderá. No se sienta mal. Tómese un tiempo para aprender las técnicas. No como un juego común, este juego requiere una gran cantidad de su tiempo y un trabajo intelectual de un maestro.

La recompensa para este esfuerzo son grandes.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Hay un número de quejas contra el diseño del juego que aparecen durante su desarrollo. La primera queja es que las reglas logísticas están malas. El elemento aleatorio de las provisiones molesta a algunos jugadores. A veces las provisiones llegan y otras no. Las provisiones en EASTERN FRONT no son una cosa segura. Si una unidad tiene un camino derecho de aprovisionamiento recibirá con seguridad provisiones. La probabilidad entra a jugar sólo en 2 situaciones!: Cuando el camino de aprovisionamiento no es recto y en invierno.

Otra queja contra el juego concierne al agravante del atochamiento. Esto es particularmente irritante cuando dos unidades atacan una unidad rodeada. Típicamente destruyen a su víctima pero se estorban uno al otro. Esto dificultan sus movimientos hasta que podamos sacar una unidad del camino de la otra. Después de muchas consideraciones decidí dejar esto tal como está. El atochamiento es una parte importante del combate de EASTERN FRONT. En comparación el problema puede ser minimizado planeando cuidadosamente. Por ejemplo usted tiene una unidad rusa rodeada por ambos lados es posible dar órdenes que trabaje. La solución se esquematiza en la continuación!

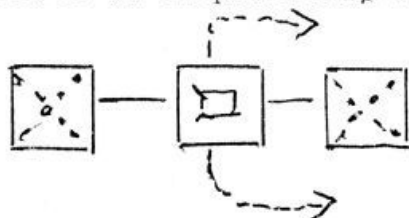


FIGURA Nº 3

Habiendo discutido lo más obvios aspectos del juego ahora es el turno de conversar los puntos fuertes del juego. Los elementos gráficos son los más obvios. Diseñar gráficos en este computador es como montar un caballo, Ud suelta las riendas y lo deja volar. Sin embargo este juego no utiliza todas las capacidades gráficas del computador. El juego no hace uso de los jugadores de todos los misiles, jugador o campo de juego (detección de colisión) set de caracteres de 4 colores y lista de despliegue dinámica. Así hace uso alrededor de 75% de la capacidad gráficas de la máquina. Nos queda aún mucho

por recorrer para decir que somos maestros en esta computadora.

Se ha hecho una gran innovación en la estructura entrada-salida de este juego. El joystick, gráfico y sonido se han integrado en un pequeño sistema operativo. Me llevó cerca de un mes diseñar esta estructura y otro mes para implementarlo. Yo quería diseñar un juego jugable con un solo joystick. Fallé!: al final hay 3 botones (START, OPTION y Barra espacio) que deben ser usados para jugar el juego. Otra característica del juego fueron abandonadas cuando descubrí que no podía ser implementadas sin recurrir al uso de más teclas. Me rehusé a diseñar una monstruosidad.

La característica que más me enorgullece es la inteligencia artificial que el juego usa. Es un poco exagerado llamarlo inteligencia artificial pues la computadora no aprende sus errores y no ajusta su estrategia en directa respuesta a los movimientos del jugador. Sin embargo, analiza sus posiciones, reconoce peligros y oportunidad y puede reaccionar correctamente. Evita (pero no previene) el atochamiento. También organiza la fuerza de combate evaluando el terreno y se mueve de acuerdo a eso. La computadora planea su movimiento mientras lo hace el jugador; esto se implementó con una rutina de interrupción de la lista de despliegue que separa ambos procesos. En efecto, la computadora ejecuta una técnica llamada Multi-llamada. La técnica es difícil de implementar pero el resultado vale la pena. La otra característica simpática del algoritmo de inteligencia es que es de las aproximaciones convergentes. La Computadora comienza con una gruesa estimación de sus movimientos, después lo refina un poco, después un poco más hasta que el jugador presione la tecla **START**. Debido a esto la computadora está siempre lista para efectuar un movimiento, y tomará mejores decisiones si el jugador se toma su tiempo para evaluar mejor las suyas. El jugador nunca está forzado a esperar que la computadora piense.

Esta es la versión final de EASTERN FRONT 1941 que corresponde a la modificación N° 317 del programa. Me tomé 8 meses completarlo. Estoy feliz de haber terminado (yo también)

+++++

