

## **GUNBOAT - Simulacion de Combate Fluvial**

### **INSTRUCCIONES PARA SPECTRUM Y AMSTRAD 128K**

La guerra de patrulleras fluviales fue un elemento central del argumento de la película Apocalypse Now, por lo que Loughry se imagina que la gente que ha visto esta película tendrá un sentido bastante claro de lo que es un combate fluvial ("la incertidumbre de no saber lo que hay al otro lado de la curva, y la intensa inmediatez de la batalla"). Vietnam era un escenario natural para empezar, ya que allí es donde la Marina de los Estados Unidos descubrió por primera vez y perfeccionó la moderna guerra fluvial.

La mayoría de las principales simulaciones de combate han mostrado siempre cuerpos muertos y sangre. Tras muchas discusiones largas y acaloradas, se decidió sacar a Gunboat de esa línea, por varias razones importantes. "No creo que los juegos de ordenador deban mostrar niveles gratuitos de sangre", enfatiza Loughry. "Por otro lado, las simulaciones se han creado para comunicar realidad en algún nivel, y desafortunadamente, la gente muerta y herida son la realidad de la guerra. La mayoría de los juegos de combate animan a la gente a que piense en la guerra como en explosiones aquí y allá, lo cual es un concepto erróneo. La guerra parece tener su lugar en el mundo, y es mejor que la gente desate su agresión en los juegos de ordenador que sobre los demás".

#### **COMO CARGAR GUNBOAT**

**SPECTRUM CASSETTE**: Si tu ordenador es de 128Kb+2 carga la cara A:(la que esta bobinada); Si tu ordenador es de 128Kb+3 carga la cara b: (rebobinando la cinta).

Introduce la cassette por la cara correcta en el cassette. Utiliza la opcion CARGADOR.

**SPECTRUM+3 DISCO**: Inserta el disco y pulsa ENTER.

**AMSTRAD CPC DISCO**: Inserta el disco y teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

#### **INICIO RAPIDO**

Las siguientes instrucciones te llevaran rápidamente a través de los procedimientos de arranque de Gunboat. Sigue estos pasos y en unos minutos, estarás en el agua, de camino a tu primera misión.

**1 - REPORT FOR DUTY**. Ir directamente a la misión. Tendras que teclear tu nombre. El Almirante te dara la bienvenida. Seguidamente aparecera la ficha de Oficiales. Puedes manejar con los cursores un lapiz sobre tres opciones:

\* **ADD (AÑADIR)**:añade a la lista el nombre de un nuevo capitán.

\* **REPLACE (SUSTITUIR)**:sustituye en nombre por otro.

\* **REDO (CANCELAR)**:volver al puente (si te equivocaste, puedes empezar de nuevo).

Puedes pulsar la tecla A para ver la ficha de asignaciones de cada oficial moviendo cada ficha con los cursores. Pulsando ESC/BREAK volveras a la ficha de oficiales.

El Almirante te presenta información sobre la zona y tu asignación en la misión. Pulsa Enter dos veces para obtener la información específica de tu misión. Si quieres ver el mapa, pulsa M.

**\*\*\* IMPORTANTE LA PRIMERA MISION "RESET & EXIT, RELAX & VACATION" SOLO SIRVE PARA REINICIAR EL ORDENADOR TENIENDO QUE CARGAR EL JUEGO DE NUEVO.\*\*\***

Mover el cursor de Izda./Dcha. y aparecera la misión principal "Raid Charly Point" ENTER para aceptar la misión. La primera misión es una misión de prácticas en la que eres invulnerable al fuego enemigo. Esto te ayuda a familiarizarte con el terreno, con las posiciones y el armamento del enemigo.

**Modo de práctica** Gunboat ofrece tres modos de práctica a los que puede accederse desde la Pantalla del Menú Principal. El modo de práctica está formado por tres ejercicios diferentes, diseñado cada uno para que puedas controlar una de las tres habilidades de combate naval básicas: manejar los cañones, disparar granadas o pilotar el barco. En el menu principal pulsar:

2. PRACTICA PILOTAJE DEL BARCO.
- 3: PRACTICA DE ARTILLERIA.
- 4: PRACTICA MANEJO DEL LANZAGRANADAS.
- 5: SAVE AND EXIT; Te permite salvar el programa para continuar mas tarde.

Para salir del modo de practica o abortar una mision pulsar ESC/BREAK.  
Cuando entres es un modo de práctica, todo estará conectado y preparado para empezar. En cada ejercicio, no hay un objetivo de misión establecido, no hay marcador y tu barco no puede sufrir daños (aunque el ordenador controla el daño que tu les haces a los objetivos). Así puedes experimentar en cada modo de práctica:

### 3: Práctica de artillería (Gunnery practice)

Tu eres el artillero de proa, estás situado en tu posición correspondiente en la parte delantera del barco. El ejercicio que debes realizar es sencillamente devolverles los disparos a todos los objetivos enemigos. Utiliza las teclas de las flechas o el joystick para apuntar a tus objetivos y pulsa Enter. Mira en la hoja de comandos los permitidos en esta seccion.

### 4: Práctica de lanzamiento de granadas (Grenade Practice)

Estás en el puesto medio del artillero, situado en la mitad del barco junto con el lanzador de granadas M129 automático. Puedes enviar una ráfaga de granadas sobre cualquier cosa con total impunidad. Los comanos de práctica en este puesto son idénticos a los utilizados en el modo anterior.

### 2: Práctica de pilotaje (Pilot Practice)

En esta práctica simplemente tienes que llevar el timón, refinando tus habilidades de navegación y familiarizándote con el barco. Los recorridos de práctica se realizan en Mare Island, California, la base de PBRs de la Costa Oeste de la Marina. A medida que vas circulando por el serpenteante río, experimenta los siguientes comandos permitidos en esta seccion.

**LA TRIPULACION.** En la realidad, las PRBs de la Marina americana llevan normalmente una tripulación de cuatro: un contraemaestre de primera clase que hace al función de capitán y piloto; un artillero, que controla los cañones de proa; un mecánico, que se ocupa de mantener los motores en perfecto estado y también hace las veces de artillero medio, y un marinero que controla los cañones de popa. Cada uno de ellos está entrenado también en las tareas del resto (una redundancia que resulta crucial si uno o más miembros de la tripulación es herido.

Las cuatro posiciones de la tripulación en la simulación Gunboat corresponden a cada una de las posiciones mencionadas anteriormente. Tu tripulación incluye:

- \* El piloto, que controla la dirección y velocidad del barco.
- \* El artillero de proa, que dispara el minigun gemelo M2HB de calibre 50 montado en la parte delantera del barco.
- \* El mecánico/artillero medio, que maneja el lanzador de granadas montada en medio del barco.

\* El artillero de popa, que dispara el cañon montado en la parte trasera del barco. Como capitán de Gunboat, tu trabajo es tomar decisiones tácticas, y ver para ello que tus artilleros y piloto interactúan eficazmente en condiciones de batalla. El siguiente capítulo contiene más información sobre las operaciones y habilidad de cada puesto de combate. Una vez que hayas seleccionado tu asignación estarás preparado. Cuando pulses Enter por última vez, estarás en el asiento del piloto, preparado para soltar amarras del puerto. ¡Leven anclas!

## RESUMEN DE COMANDOS

### Estando en el puesto de combate (STATION)

Pantalla principal	X	Puesto artillero	V
--------------------	---	------------------	---

### Estando en el puesto del piloto

Acelerar	CURSOR ARRIBA	Marcha atras	CURSOR ABAJO
Gira chorro de agua izda.	CURSOR IZDA.	Giro chorro de agua dcha.	CURSOR DCHA.
Identificar objetivo	I	Frenar	SPACE

### Comandos generales del juego

Detener juego	P	Volver a la base	ESC / BREAK
Compresion de tiempo si/no	L	Compresión de tiempo mientras se pulsa	ENTER
Puesto artillero (delantero)	B (GUNNER)	Puesto artillero (trasero)	N (GUNNER)

### Estando en el puesto de un artillero (GUNNER)

Fuego	ENTER	"Invertir trayectoria"	Y
"bifurcación izquierda"	W	"bifurcación derecha"	E
"ir más despacio"	T	"ir más rápido"	R
Identificar objetivo	I		

### Información sobre la misión

Visualizar mapa	M	Visualizar asignación	A
Visualizar los daños	D		