

# MAIVINAS

## 82

**SPECTRUM**  
48K, Plus, 128K





# MALVINAS 82:

## INTRODUCCION

Las Malvinas 82 es un simulacro del conflicto protagonizado por el Ejército de Tierra del Reino Unido en Argentina, durante el período del 21 de mayo al 15 de junio 1982, tras la invasión de las Islas Malvinas por las fuerzas de la junta argentina.

El mapa de la pantalla visualiza la parte norte del este de las Malvinas donde tuvo lugar la mayor parte del combate en tierra.

Cada recuadro representa unas 2 millas y cada juego un día entero.

Existen 5 niveles de dificultad y según el nivel seleccionado el juego se jugará entre 25 y 30 partidas.

Tú controlarás las Fuerzas Británicas y el ordenador controlará las Fuerzas Argentinas.

Tu objetivo es liberar todas las colonizaciones que aparecen en el mapa, dentro de ese número de partidas, y de no hacerlo así, significará que has perdido el juego.

Para liberar las colonizaciones, tus unidades deben ocupar en el momento presente, o haber sido las últimas en ocupar, cada recuadro de colonización (10 en total), y mantener la posición durante una par-

tida completa, detrás de la que en el último recuadro de colonización fue finalmente ocupado.

Las unidades británicas aparecen de color blanco, y las argentinas de color negro.

## **2. CARGAR**

Asegúrate de que la cinta está en su comienzo. Te-  
clea LOAD ” “ ENTER, y pulsa PLAY en el cassette.  
El juego empezará automáticamente cuando se haya  
completado la carga.

## **3. EMPEZAR**

Cuando el juego esté cargado se te pedirá que es-  
cojas el grado de dificultad, en una escala de 1 a 5,  
en la que 1 es relativamente fácil y 5 es bastante difí-  
cil.

Pulsa ‘1’

En la siguiente pantalla se requerirá que marques  
‘1’ para un juego nuevo y ‘2’ para reanudar un juego  
grabado.

Pulsa 1

2

Se te pedirá que selecciones cuál de los 15 navíos de guerra quieres que proteja al ejército con cañones y cuál proporcionará escolta y protección a las Fuerzas Especiales, las cuales incluyen los 2 portaaviones HMS HERMES y HMS INVINCIBLE.

Para empezar sería más seguro dividir cada misión en 2, con 7 de las naves abasteciendo una cubierta de cañón, y el resto reforzando las Fuerzas Especiales.

En este juego, las 15 naves tienen idéntica potencia de ataque y capacidad de defensa.

Cuando estés familiarizado con el juego quizá desees variar las opciones, proporcionando los deberes de cubierta y escolta según te vengan bien a tus tácticas de guerra.

## **4. EL MAPA**

La pantalla aparecerá en blanco y después se verá un mapa de la parte norte de la isla este de las Malvinas.

En el mapa verás 3 símbolos que indican colonizaciones, montañas, terreno abrupto y campo abierto.

Además, los números del 1 al 4 aparecerán, y éstos indican respectivamente las 4 áreas de aterrizaje disponibles para tu ejército.

Número 1 es PORT STANLEY, y puesto que es la

capital de las Malvinas es seguro que está bien defendida.

Número 2 es la Bahía de URANIE, BERKLEY SOUND, al norte de la capital, y que al estar tan cerca de Port Stanley, podría ser un área difícil para establecer tu cabeza de playa.

Número 3 es COW BAY, y aunque puede ser un buen área de aterrizaje, puede haber embotellamiento si algunos defensores ocupan la colonización de GREEN PATCH, en el estrecho terreno que lo conecta con la tierra.

Número 4 es SAN CARLOS BAY, puede ser un buen lugar para una cabeza de playa; sin embargo, esta zona está muy defendida y no es el mejor lugar.

Por supuesto, fue en San Carlos donde desembarcaron las Fuerzas Británicas.

Las unidades deben usar puntos de movimiento (MV) para cruzar los distintos tipos de terreno, y si a una unidad no le quedan suficientes puntos como para existir como un cuadrado, la unidad pasará a entrar en éste.

El terreno ocupado por una unidad se añade a su factor de defensa (DF) cuando es atacado. Las colonizaciones tienen el valor más alto, reflejando el rechace de ambas partes por librar batalla en dichas áreas, dada la posibilidad de pérdidas civiles.

En una escala reducida de movimientos y combates, los tipos de terreno son montañas, terreno abrupto y campo abierto.

## 5. ORDEN DE LLEGADA

Al comienzo del juego las 20 unidades argentinas están localizadas secretamente en el mapa. Estas unidades serán reveladas durante el juego con los siguientes 4 métodos:

1. Cuando una unidad del SBS o SAS ve y reconoce una unidad argentina.

2. Una unidad británica termina su acercamiento al colocarse junto a una unidad escondida.

3. La unidad argentina se mueve, y por lo tanto revela su posición.

4. Con la jugada 20 todas las unidades argentinas que no han sido descubiertas se harán visibles y comenzarán el combate.

La primera parte de las Fuerzas Especiales Británicas, 3 brigadas comando, está a disposición desde la jugada número 1, y consiste en 11 unidades en el siguiente orden.

1. SBS
2. SAS
3. 40 COMMANDO
4. 42 COMMANDO
6. 2 PARA
7. 3 PARA
8. B SQD RHG/D
9. 7 CMDO BTTY
10. 8 CMDO BTTY
11. 79 CMDO BTTY

En la jugada número 10, la restante fuerza especial, quinta brigada de infantería, llegará a la cabeza de playa, pero sólo podrá desembarcar con tiempo raso o con niebla. No es posible desembarcar cuando hay tormenta en el mar.

La quinta brigada de infantería consiste en las siguientes 4 unidades y son los únicos refuerzos de que dispone el jugador británico (no hay refuerzos argentinos durante el juego):

12. 1/7 GHURKAS.

13. 2 SCOTS GUARDS.

14. 1 WELSH GUARDS.

15. 4 FIELD REGT. RA.

Durante el juego te serán ofrecidas las unidades en la anterior secuencia.

## **6. FACTORES DE UNIDAD**

Una unidad típica aparecerá más o menos así:

2 PARA: AF 10 DF 8 MV 7 RG 1.

2 PARA es la identificación de la unidad (segundo regimiento de paracaidistas). AF es el factor de agresión. Esto representa la fuerza de ataque, la determinación, la moral, y hasta cierto punto, la reputación de la unidad. Este factor es la potencia de la unidad durante el combate, y al sufrir pérdidas, el factor se reducirá. Cuando el factor de agresión alcanza cero, la unidad deja de ser una fuerza efectiva de comba-



te, y se elimina del juego. El factor agresión no puede aumentar durante el juego ni, si ha sido reducido, puede ser recuperado. Esto es, por lo tanto, un detalle importante para el monitor, por lo que se debe considerar con cuidado antes de lanzar una unidad al combate. Por supuesto, cuanto más alto sea el factor de agresión más posibilidad de potencia tiene la unidad al atacar.

DF es el factor de defensa de la unidad, y representa su fuerza defensiva y su instinto de auto-conservación. Este factor es comparable con el factor agresión de una unidad de ataque a la hora de determinar los resultados de combate. Este factor es modificado por el tipo de terreno ocupado por la unidad de defensa, por consiguiente, una unidad en montaña, por ejemplo, será más difícil de vencer que la misma unidad defendiéndose en campo abierto. Este factor no disminuye durante el juego.

MV es el factor de movimiento o velocidad de la unidad. Es el número de puntos que la unidad puede usar, en cada jugada, al moverse por el mapa. Cada tipo de terreno tiene un diferente coste de movimiento, y el ordenador sólo dejará que la unidad se mueva mientras ésta tenga suficientes puntos para existir en el terreno actual. Este factor no disminuye nunca. Por eso, al comienzo de cada jugada se tiene el máximo poder. Todas las unidades británicas se pueden mover, por lo menos un cuadrado, sin tener en cuenta el terreno.

RG es el factor de alcance de la unidad, y es el número de cuadrados que una unidad enemiga puede alejarse de una unidad en juego, y seguir al alcance. 2 PARA con un factor de alcance 1 necesitará estar adyacente a la unidad enemiga con objeto de atacarla.

## 7. ORDENES

Al pie de la pantalla aparece una lista de instrucciones para la unidad cuyos factores aparecen. Las órdenes posibles son «ATTACK» (ataque), «LAND» (desembarco), «MOVE» (mover), «RECONNOITRE» (explora) y «PASS» (pasa). Para seleccionar una de estas opciones pulsa la letra inicial de la orden y el ordenador responderá, llevando a cabo la orden o con una descripción espontánea de lo que se requerirá más adelante. Todas las contestaciones se hacen poniendo la letra inicial de la respuesta requerida excepto donde «Y» (YES) o «N» (NO) son requeridas.

### **ATTACK (ataque)**

Las unidades no pueden atacar y moverse a la vez en la misma partida, así que esto se selecciona como una alternativa de movimiento. Cuando se pulsa «A» el ordenador colocará una mira intermitente sobre la unidad enemiga más cercana, y te preguntará

si deseas «ATTACK THIS UNIT» (atacar esta unidad). Si la respuesta no es «Y», entonces la mira se colocará sobre las restantes unidades enemigas comenzando con la siguiente más cercana, y continuando hasta que la respuesta «Y» es pulsada, o hasta que se hayan rechazado todas las unidades enemigas.

Con cielo raso y con tempestades marítimas, a menos que ambos portaaviones HMS HERMES y HMS INVINCIBLE hayan sido dañados, existirá un pequeño número de ataques aéreos desde los Harriers. Mientras que queden ataques aéreos en la partida el ordenador preguntará «FO YOU WANT AN AIRSTRIKE ON THIS UNIT» (¿deseas un ataque aéreo sobre esta unidad?). Si la respuesta es «Y», entonces los Harriers bombardearán la unidad enemiga.

Solamente con cielo raso, y si quedan navíos de guerra para cubrir el bombardeo, existirá un limitado número de protección, igual al número de barcos que brindan protección de bombardeo. Si está utilizable, el ordenador preguntará «DO YOU WANT NAVAL GUNFIRE ON THIS UNIT?» (¿quieres bombardeo naval sobre esta unidad?). Si la respuesta es «Y», el bombardeo será dirigido contra una unidad enemiga.

Al igual que con el bombardeo aéreo, sólo una protección de bombardeo está abocada a cualquier ataque.

A veces será preferible atacar una unidad enemiga.

ga que está más allá del alcance de las armas de una unidad de tierra. Se puede dar el caso de que intentes relevar a una unidad que está a punto de ser vencida, o que se te mantenga a distancia por el alcance del fuego enemigo; en esos casos si seleccionas «ATTACK» el enemigo en cuestión, el ordenador, responderá con el mensaje «OUT OF RANGE» (fuera de alcance), pero si hay ataques aéreos y/o bombardeo naval disponible, te serán ofrecidos, y si pulsas «Y» la unidad enemiga será bombardeada o disparada. En las Malvinas, todas las unidades británicas tenían capacidad de dirigir un bombardeo naval o aéreo, incluso cuando equipos de observación especializados no estaban incluidos en la unidad.

Cuando una unidad está «AT SEA» (en el mar) puede seguir atacando. Esto refleja el hecho de que, cuando tuvieron lugar los desembarcos, tanques de 2 SQD RHG/D fueron vistos en las proas de los LSL'S, dispuestos a disparar si el desembarco oponía resistencia, y otras unidades amenazaban con aparecer en la playa.

### **LAN D (desembarco)**

Cuando has decidido cuál de los 4 recuadros indicados quieres colocar en tu cabeza de playa, pulsa «L», y se te requerirá que marques un número, del 1 al 4, correspondiente al área escogida. Una vez hecho, tus 4 unidades deben desembarcar allí, incluyendo tus refuerzos, cuando lleguen.

Las únicas excepciones pueden ser las unidades S3S y/o SAS.

Después de haber seleccionado al área de desembarco, los números 1, 2, 3 y 4, desaparecerán del mapa.

Hasta que una unidad se mueva (ver MOVE) después de un comando de desembarco, será indicada como esta «AT SEA» (en el mar). Esto significa que la unidad está en un portaaviones (LSL); una flota auxiliar como, por ejemplo, HMS Fearless o HMS Lestrepid, está en el mar o en la playa.

Una vez que una unidad se ha movido después del desembarco, no se ofrecerá «LAND» ya más como opción. Claro que si intentas moverte («MOVE») antes de desembarcar, el ordenador te recordará tu posición. Desembarco y movimiento pueden ser ordenados a una unidad, ambos durante la misma partida; sin embargo, una vez que una unidad ha desembarcado no hay necesidad de seleccionar esta opción para ninguna otra unidad, ya que el ordenador lo hará por ti automáticamente.

## **MOVE (mueve)**

Como se dijo antes, esta opción es alternativa con ataque.

Cuando se pulsa «M», el ordenador ofrece las instrucciones «NORTH», «SOUTH», «EAST», «WEST» y «PASS», y requerirá que especifiques la dirección. El norte se considera la parte superior de la pantalla,

por lo tanto «E» y «W», si son pulsados, se moverán a tu derecha e izquierda, respectivamente, en el mapa de la pantalla, y «N» y «S» hacia arriba y abajo. Tus unidades no pueden seleccionar los recuadros «WATER», excepto en las partidas «LANDING», cuando puedes moverte cruzando LSLs (las otras unidades permanecen AT SEA).

Las unidades argentinas no pueden atravesar los recuadros «WATER», excepto en las cercanías a Fitzroy, que es cuando puedes saltar a tierra.

Todas las unidades pueden moverse en cualquier dirección en tierra, con tal que les queden suficientes puestos M.V. Esto incluye a las unidades blindadas de Argentina, aunque en la vida real sólo pudieron moverse en algunas carreteras asfaltadas de Port Stanley.

En la versión Spectrum del juego, por desgracia, tus unidades no pueden entrar en los recuadros de WATER.

## **RECCE**

Solamente las unidades SBS y SAS tienen esta opción, la cual revela todas las unidades enemigas a 5 recuadros de la unidad RECONNOITRING (exploradora).

Si se selecciona esta opción, debe ser ordenada *antes* que la unidad se mueva (MOVE) o ataque (ATTACKS).

Puedes explorar (reconnoitring) un área de de-

sembarco en potencia. En este caso, se considera que la unidad ha desembarcado en dicho área, y permanecerá en la playa en ese puesto, aunque puedas elegir tu cabeza de playa en cualquier otro lugar. No puedes MOVE o ATTACK en esta partida.

Una vez desembarcado, esta opción puede usarse para detectar unidades enemigas en las cercanías, antes de que se seleccione cualquier otra opción.

Esto añade a las dos unidades de Fuerza Especiales un gran valor, y se deberá elegir con cuidado cómo usar estas unidades. Ambas tienen buenos factores de defensa, pero, dado el pequeño número de sus complementos, sus factores de agresión son moderados si se comparan con unidades que pueden salirles al encuentro.

## **PASS**

Esta orden se usa cuando no deseas MOVE o ATTACK con una unidad determinada, o cuando deseas parar el MOVEMENT con los puntos que quedan, y esto finaliza la partida de esa unidad, pasando a la unidad siguiente, o si era tu última unidad en la actual secuencia, o a la fase de las Fuerzas Argentinas.

## **8. LAS FUERZAS ARGENTINAS (JUGADAS POR EL ORDENADOR)**

Hay 20 unidades argentinas, y si bien se cree que todas tomaron parte en la guerra de las Malvinas, de-

talles precisos de sus respectivas unidades aún se desconocen, por lo que se ha tenido que llegar a conclusiones propias a la hora de determinar la fuerza de cada unidad y el tamaño, y hemos asumido que todas esas unidades estaban en las Malvinas desde el momento del desembarco británico hasta la derrota final.

Por otro lado, al igual que con las unidades británicas, todas las principales unidades que tomaron parte en el conflicto están representadas individualmente en el juego, así como algunas de las menos importantes. Las que no son mencionadas en el juego son tenidas en cuenta por modificación de los factores de combate de algunas de las unidades principales.

En la Fase de las Fuerzas Argentinas, las unidades pueden «MOVE» o «ATTACK» de un modo similar a las unidades británicas. Sin embargo, esas no tienen la opción de un bombardeo naval, y los bombardeos aéreos no están coordinados desde tierra. Los bombardeos aéreos son dirigidos contra las Fuerzas Españolas, navíos de bombardeo de refuerzo y fuerzas de tierra que se ofrecen como blancos de tiro. Si has requerido bombardeo de refuerzo naval en esta partida, los bombardeos aéreos se esforzarán contra los navíos, proporcionando bombardeo de refuerzo y contras las Fuerzas Especiales. Las unidades que acaban de ser movidas pueden también llamar su atención, pero ninguna unidad británica está totalmente a salvo de aquéllas.



Los Harriers británicos sobrevolando CAP (pantalla de combate aéreo) se esforzarán en interceptar y desviar los ataques, pero algunos de éstos lograrán pasar.

Si los bombardeos aéreos argentinos deterioran los dos portaaviones, Hermes e Invencible, cualquier Harrier que esté para ser lanzado se reservará para CAP, y no se facilitará ningún refuerzo desde tierra. Siempre se pueden hacer reparaciones, pero no se puede contar con ello.

Si el número de navíos que protegen a las Fuerzas Especiales es reducido por la acción enemiga, aumentarán los cambios de bombardeo que puedan dañar a ambos Harriers.

Si todas las naves que proveen bombardeo de refuerzo son hundidas, cualquier nave restante será retenida y usada para proteger a las Fuerzas Especiales, y no tendrá lugar más bombardeo naval.

No es aconsejable comprometer los 15 navíos de bombardeo de refuerzo, y es poco probable que sea necesario comprometer a todas las Fuerzas Especiales, pero la experiencia en el juego te ayudará a decidir qué tipo de soluciones debes considerar.

## **9. GRADO DE DIFICULTAD. CONDICIONES DE VICTORIA**

El grado de dificultad, seleccionado al comienzo del juego, afecta las condiciones de victoria, y la fuerza y acción de las Fuerzas Argentinas.

Al aumentar la dificultad notarás un correspondiente aumento en los factores de defensa de las unidades argentinas, representando un aumento de la moral, liderazgo o dirección y determinación.

Las necesidades tienden a luchar más y mejor, y excavarás las montañas, y ocuparás o reocuparás colonizaciones. A cualquier nivel de dificultad, las Fuerzas Argentinas reconocen el valor defensivo añadido del terreno en cuestión, y con frecuencia se aprovecharán de ello.

Reconociendo esto, el período durante el cual se pueden alcanzar las condiciones de victoria es ampliado. En el nivel 1 se debe conseguir la victoria al final de la partida 25. En el nivel 2 es en la partida 26, y así sucesivamente hasta el nivel 5 y la partida 30.

Es importante recordar las condiciones de victoria. El tiempo está en manos de las Fuerzas Argentinas. Si te atascas intentando eliminar el total de las unidades enemigas, puede que no logres las condiciones de victoria que supone tener la última unidad británica para entrar en cada colonización. Los argentinos conocen este hecho y defenderán todas las colonizaciones a capa y espada, y con frecuencia intentarán retroceder en sus terrenos de colonización para frustrarte.

Esto no significa que debas dejar una unidad británica en cada colonización que hayas ocupado. De hecho, si haces eso no tendrás suficientes unidades para atacar las colonizaciones que te queden. Clara-

mente, con sus protecciones de campo aéreo (éstas no toman parte en el juego más que como objetivos), Port Stanley y Goose Grees tienen posibilidad de estar bien defendidos.

Las unidades argentinas del juego difieren en reacciones a las unidades británicas. Así, si como resultado del combate dejan de ser efectivas de lucha, en ocasiones se rendirán. Asimismo, de vez en cuando, en una unidad argentina puede cundir el pánico, significando un retroceso de la misma por protección, sin considerar la proximidad de las Fuerzas Británicas y sólo se pasará si:

1. Su capacidad de movimiento está con las fuerzas al mínimo.

2. El encuentro cara a cara con una unidad que bloquea su línea de retirada.

3. Entra en terreno, lo que añade considerablemente su factor de defensa, en cuyo caso «atacará».

4. El terreno no posibilita ningún movimiento más.

## **NOTAS DEL AUTOR**

Se ha intentado ser lo más preciso posible a la hora de diseñar el juego, y representar las distintas unidades. Pero a veces esto actúa en contra de la posibilidad de juego.

Por lo tanto, el escaso liderazgo y la falta de moral

de la mayoría de las unidades argentinas han sido establecidas a propósito, y las unidades argentinas sólo se darán por vencidas cuando todas las colonizaciones hayan sido liberadas. En los grados más altos de dificultad son necesarias tácticas especiales, ya que las Fuerzas Argentinas pueden soportar una gran dosis de castigo, mientras que están causando bajas en las unidades británicas.

Se han excluido helicópteros deliberadamente, ya que la ventaja dada a las unidades británicas por la habilidad de cruzar el mapa de un golpe (salto) era extrema.

Todas las unidades pueden cruzar cualquier terreno durante el juego, pero, de hecho, las áreas terrestres son pantanosas y difíciles de traspasar a pie. Además, los vehículos acorazados argentinos nunca llegaron más allá de los alrededores de Port Stanley.

Los CVT (vehículos de combate en pistas) se comportaron mejor de lo que pudieron, atravesando áreas que eran prácticamente inconcebibles para ellos.

Las siguientes fuentes facilitaron la mayoría de la información usada en este programa:

- «La Batalla de las Malvinas», publicado por Marshall Cavendish.
- «La Batalla por las Malvinas», de Max Hastings y demás distrib.
- «No hay merienda en el campo», de General Mayor Ivlian Hompson.

- «Guerra en las Malvinas», publicado por Daily Express.
- «Las Fuerzas Especiales en el Sur», una serie de documentales de la BBC.
- «Batalla por las Malvinas», una recopilación de documentales en vídeo de Granada ITN (Independent Television).







**HOBBY PRESS**