
HMS COBRA

CONVOY A MURMANSK

Contiene dos juegos:

- I - DE ARCADE
 - II- DE ESTRATEGIA
-

HMS COBRA

Para construir este programa han sido necesarios tres años de investigación. Se ha reunido una documentación impresionante, consultado los archivos de la Marina Nacional, visitado los buques de guerra de Francia y Gran Bretaña y toda la documentación referente a este tema.

El resultado es este magnífico programa de simulación de combate naval. Sin duda el más completo y el más realista del género.

En la caja encontrarás el juego y los accesorios necesarios para hacer la simulación más atractiva y convincente:

- Un plotter donde comprenderás rápidamente la situación, un transportador de ángulos y una regla.
- Para los principiantes, en este programa, el juego va acompañado de varias partes de listas para jugar. Los escenarios se introducen rápidamente en una situación de aprendizaje: ataque en submarino, duelo en superficie, etc.
- Los amantes de los juegos de Arcade, encontrarán un juego de acción:

A los mandos de un cañón antiaéreo de 40 mm. debes de afrontar los ataques de los aviones Junker-88 . . .

HMS COBRA – CONVOY PARA MOURMANSK

ADVERTENCIA

Este programa trata de aproximarse lo más posible a la realidad y está basado en hechos reales, los buques citados en el juego son ficticios y los nombres solo existen en la imaginación de sus autores.

Damos las gracias a:

- Emile Lequeux.
- Al Comandante y la tripulación de la fragata lanza-misiles "DU-QUESNE".
- Al Museo de la Marina.
- Al Servicio histórico de la Marina.
- Al Museo de Guerra Imperial (Londres).
- Al Doctor Paul Bois.
- Jean Ricard, especialista del Almirantazgo.
- Al Observatorio de Meudon.

BIBLIOGRAFIA

- HMS ULYSES por Alistair Mc LEAN (Los Cañones de Navarone).
- LAS CORBETAS DE LA FRANCIA LIBRE-Michael BERTRAND.
- CONVOY PARA LA URSS - George BLOND.
- MAR CRUEL - Caius BECKER.
- EL DESTINO TRAGICO DE LOS SUBMARINOS ALEMANES - BRENNECKE.
- LA BATALLA DEL ATLANTICO - Comandante GUIERRE.
- EL DRAMA DE SHARNHORTS - Fritz Otto BUSCH.
- LA MUERTE DE SHARNHORST - John WINTON.
- CONVOY HACIA RUSIA - B. B. SCHOFIELD.

CONTENIDO DEL JUEGO (Versión Amstrad)

DISKET: La cara 1 (cara A) contiene el programa principal y los escenarios predefinidos. Carga RUN "DISC".

La cara 2 (cara B) contiene el juego de Arcade: RUN "DCA".

CASSETTE: La cara 1 (cara A) contiene el programa principal. Carga RUN " (teclas control y "ENTER", simultáneamente).

La cara 2 (cara B) contiene el juego de Arcade: Carga RUN " (teclas control y Enter al mismo tiempo);

Los escenarios preestablecidos son: Submarino . . . Duelo . . . y Escuadra.

HISTORIA DEL HMS COBRA

En el juego, el crucero HMS Cobra es un buque ficticio, pero por sus características, es similar al crucero británico HMS BELFAST.

Este barco que participó en el convoy de Mourmansk, todavía existe. Incluso se puede visitar. El HMS BELFAST está actualmente anclado en el Támesis, muy cerca de la Torre de Bridge.

UTILIZACION DEL PLOTTER

El Plotter es una lámina de plástico transparente cuadrículada. Debes de hacer coincidir la carta nautica con las esquinas del Plotter.

Para escribir sobre el Plotter te aconsejamos que lo hagas con un lápiz graso preferentemente de color rojo, así podrás borrarlo fácilmente.

En el Plotter puedes trazar las rutas de los buques, posicionar a la flota enemiga, etc, Te aconsejamos estar atento a los informes meteorológicos.

COMO JUGAR

El sistema de menú del juego evita la utilización de comandos complicados. Se puede jugar de 3 maneras:

- Utilización del joystick: Se le da validez con el botón de FUEGO.
- Utilización de los cursores: Se le da validez oprimiendo "ENTER".
- Tecleando directamente la letra correspondiente a la línea elegida.

Para la modificación de los valores numéricos utilizar los cursores.

OTRAS TECLAS

Regular el avance del tiempo: R, M, L y P (ver sección paso del tiempo).

Barra de Espacio: Avance en modo paso a paso.

Tecla X: Ventana de texto.

¡Atención!: La tecla ESC provoca el abandono del programa.

PRIMER MENU

El primer menú tiene 4 opciones.

Las teclas del cursor o el joystick te permiten elegir la opción deseada.

- 1) Nueva partida o partida grabada anteriormente.
- 2) Impresora.
- 3) Datos fijos o datos aleatorios.
- 4) Color o blanco y negro.

NOTAS: Si eliges la opción de partida grabada, puedes cargar una partida grabada anteriormente. El ordenador te pedirá el nombre del fichero (sin extensión). Una vez cargado, el programa comenzará automáticamente.

La velocidad máxima del convoy está entre 8 y 12 nudos.

Estos datos pueden variar según las condiciones y la duración del viaje.

* HMS COBRA - Lanza torpedos:

Permite lanzar un torpedo sobre un blanco designado por el menú “dirección de tiro”. Si algún blanco está a más de 2.000 mts. la opción de FUEGO es ineficaz. Se puede disparar un torpedo por minuto.

* HMS COBRA - Lanza granadas:

Las granadas están destinadas a destruir los submarinos sumergidos.

* HMS COBRA - Lanza carga de profundidad:

Se puede regular entre 10 y 100 mts. Utiliza las teclas del cursor ó el joystick.

* HMS COBRA - Lanza granadas (cantidad):

Permite elegir entre 1 y 5 el número de granadas lanzadas a la vez.

* HMS COBRA - Lanza granadas - Fuego:

La probabilidad de tocar un submarino depende de la distancia, de la profundidad y de la diferencia entre la profundidad del submarino y la profundidad de explosión de las granadas.

* HMS COBRA - Informe meteorológico:

Te permite conocer los datos meteorológicos. Oprime “ENTER” ó el botón de FUEGO, para salir de la opción.

* HMS COBRA - Puente de Mando:

Permite maniobrar el HMS COBRA.

* HMS COBRA - Velocidad:

Permite regular la velocidad. Utiliza el cursor ó el joystick. Una avería en las máquinas reduce la velocidad máxima.

* HMS COBRA - Carta nautica:

Te muestra el mapa de operaciones.

* HMS COBRA - Radar:

Permite ver en pantalla permanentemente al HMS COBRA.
A la escala 6, corresponde 50 Km. (alcance máximo del radar).

Nota: Los buques ingleses aparecen siempre en pantalla. Los daños sobre el radar reducen ó anulan su alcance.

* HMS COBRA - Situación:

Da la posición y la velocidad del buque. El porcentaje de daños de cada elemento está marcado por “*” “**” dos asteriscos indican la destrucción total. Para salir “ENTER” ó el botón de FUEGO del joystick.

* HMS COBRA - Control:

Permite efectuar diversas opciones que no tienen nada que ver con la navegación.

* HMS COBRA - Impresora:

Permite la salida por impresora. A = Parada, M = Marcha.

* HMS COBRA - Control del tiempo:

Regula la duración correspondiente a 1 minuto en el modo velocidad media: 10 → 2 seg. 2000 → 40 seg.

* HMS COBRA - Salvaguardia:

Permite salvar el juego.

El título no puede sobrepasar los 8 caracteres, sin extensión.

EL PASO DEL TIEMPO EN EL JUEGO

Cada etapa del juego representa un minuto en tiempo real. Es posible elegir 4 modos de juego.

Modo rápido: Un minuto corresponde a 2 seg. Este modo se obtiene presionando prolongadamente la tecla “R”.

Modo medio: Un minuto corresponde a una duración regulable por el menú HMS COBRA control del tiempo. Este modo se obtiene presionando la tecla “M”.

Modo lento: Un minuto corresponde a 40 seg. Se obtiene presionando la tecla “L”.

Modo paso a paso: En este modo, el paso del tiempo no es automático. Pasa un minuto cada vez que oprimes la barra de “Espacio”. Este modo es particularmente útil en la fase de combate. Se obtiene presionando la tecla “p”.

EL COMBATE Y LAS PROBABILIDADES DEL IMPACTO

Las probabilidades de impacto por la artillería depende de los parámetros siguientes:

EFICACIA DE LA DCA

El valor 5 corresponde a la realidad.

Precisión de los bombarderos.

El valor 5 corresponde a la realidad.

EMPLAZAMIENTO DE LA ESCOLTA DEL CONVOY

Coloca tus barcos, desplazándolos con las teclas del cursor. Da validez a la opción con la tecla “ENTER” o el botón de FUEGO del joystick.

MENU PRINCIPAL

* HMS COBRA - Puente Almirante

Permite dar ordenes a todos los buques que escoltan al HMS COBRA.

* HMS COBRA - Dirección de tiro:

Permite dirigir la artillería principal del buque.

* HMS COBRA - Adquisición del visor:

Permite designar un blanco que está en vuelo. Puedes variar la dirección con las flechas o el joystick. La dirección de tiro hacia el norte, se encuentra arriba a la derecha.

Cuando el color de este nombre cambia, un blanco se encuentra en el punto de mira. Oprime entonces “ENTER” ó el botón de FUEGO para dar validez a la opción.

* HMS COBRA - Adquisición del radar:

El radar del HMS COBRA puede regular el tiro de todos los buques de la escuadra (cuando el blanco se encuentra dentro de la acción del radar). Cuando elijas esta opción, aparece una pequeña cruz en pantalla. Las flechas o el joystick desplazan esta cruz de un blanco potencial a otro. Da validez a la opción con la tecla “ENTER” ó el botón de FUEGO.

* HMS COBRA - Dirección de tiro - Abrir fuego:

Durante el minuto siguiente, el buque hará uso de su artillería principal sobre un blanco designado. El fuego se repetirá cada minuto, hasta que ordenes cesar el fuego.

NOTAS CONCERNIENTES A LA ARTILLERÍA: El tiro de radar es menos preciso que el tiro visual.

Estudia bien las siluetas de los barcos.

Los daños sobre las torretas de artillería, reducen la precisión del tiro.

Es posible que designes tus propios buques como blanco . . . ¡Pon atención!.

Distancia del objetivo
Velocidad del blanco
Tamaño del blanco
Estado de los puentes

Las probabilidades de impacto de los torpedos depende de los parámetros siguientes:

Estado de la mar
Velocidad del blanco
Longitud relativa del blanco

Las probabilidades de impacto por bomba ó torpedo de avión depende de:

Velocidad del blanco
Intensidad de la DCA
Precisión de los bombarderos
Tamaño del blanco
La noche ó el día

En un ataque aéreo solo participan los buques que se encuentran en un radio de 10 Km. del blanco principal.

CONSEJOS DEL ALMIRANTAZGO

No olvides que tu misión es conducir el convoy a Mourmansk y no destruir buques alemanes.

No ataques sistemáticamente todos los buques alemanes que aparecen en tu radar.

No divides tus fuerzas para perseguir a un buque alemán.

Si sobreviene un ataque aéreo, la DCA protegerá el convoy.

No pases muy cerca de las costas noruegas. Estarás fuera del radio de acción de los Junkers-88, y los aviones que te ataquen deberán recorrer una distancia más larga, por lo cual los ataques serán más débiles.

ESCENARIOS DEFINITIVOS:

Son tres escenarios: Submarinos, duelo y escuadra.

SUBMARINOS: El HMS Cobra y el Malouin son los oponentes de los submarinos alemanes.

DUELO: El HMS Cobra se enfrenta, solo, a un crucero alemán.

ESCUADRA: El HMS Cobra, el HMS Seagul, y el HMS Punjab se oponen a un crucero y dos torpederos.

ANUARIO DE LA FLOTA**Buques de escolta**

Dispones a parte del crucero HMS Cobra, de 4 destructores: HMS Seagul, HMS Penjab, HMS Forester y HMS Sheffield y de 2 corbetas Malouin y Tonkin.

CARACTERISTICAS DE LOS BUQUES**INGLESES****CRUCERO HMS COBRA**

Velocidad máxima : 33 nudos
Maniobrabilidad : 45°
Alcance Radar : 50 Km.
Alcance Sonar : 3000 mts.
Artillería : 12 piezas del 152
Artillería AA : 12-102 AA, 16-40 AA
Torpedos : 6
Granadas ASM : 20
Resistencia : 220

DESTRUCTORES

**HMS SEAGUL, HMA SHEFIELD
HMS PENJAB, HMS FORESTER**

Velocidad máxima : 36 nudos
Maniobrabilidad : 180°
Alcance Radar : 0
Alcance Sonar : 0
Artillería : 4 piezas del 102
Artillería AA : 2-40 AA, 5 ametralladoras
Torpedos : 6
Granadas ASM : 40
Resistencia : 40

CORBETAS ASM : MALOUIN Y TONKIN

Velocidad máxima : 17
Maniobrabilidad : 250°
Alcance Radar : 0
Alcance Sonar : 3000 mts.
Artillería : 1 pieza del 102
Artillería AA : 8-40 AA, 2-20 AA
Torpedos : 0
Granadas ASM : 60
Resistencia : 5

CARACTERISTICAS DE LOS BUQUES

ALEMANES

TORPEDEROS

Velocidad máxima	:	34 nudos
Maniobrabilidad	:	180°
Alcance Radar	:	0
Alcance Sonar	:	0
Artillería	:	4 piezas del-105
Artillería AA	:	4-37 AA, 9-20 AA
Torpedos	:	6
Granadas ASM	:	20
Resistencia	:	40

CRUCEROS

Velocidad máxima	:	32 nudos
Maniobrabilidad	:	45°
Alcance Radar	:	40 Km.
Alcance Sonar	:	0
Artillería	:	9 piezas del 150
Artillería AA	:	6-88, 4 del 37
Torpedos	:	0
Granadas ASM	:	20
Resistencia	:	170

SUBMARINOS ALEMANES

Velocidad máxima	:	17 nudos en superficie 9 nudos en inmersión
Maniobrabilidad	:	90°
Alcance Radar	:	0
Alcance Sonar	:	0
Artillería	:	1 pieza del 105
Artillería AA	:	1 cañón 20 mm.
Torpedos	:	24
Granadas ASM	:	0

JUEGO DE ARCADE:

Es una simulación de un ataque de aviones Junker-88.

A los mandos de tu cañón de 40 mm. Bofors (cursor ó joystick) debes de abatir el máximo y evitar los torpedos.

Dispones de 4 barcos. La puntuación es inversamente proporcional a la distancia del avión.



ZAFIRO *software*

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 4º C - 28013 Madrid
Tfnos. 241.94.24 - 241.96.25
Tel 459 30 04. Tel. Barna 209 33 65.
Télex: 22690 ZAFIR E