

INSTRUKCJA OBSŁUGI

RASZYN 1809

GRA STRATEGICZNA



RASZYN 1809

Program/muzyka : Maciej Ślifierczyk / Jakub Husak

Projekt okładki : Sebastian Wędyłycz

Wydawca : MIRAGE Software (c) 1992

Dystrybutor : "AS" Warszawa ul. Gen. Abrahama 4

W 1807 roku na mocy układu pokojowego w Tyłży pomiędzy cesarzem Napoleonem I, a carem rosyjskim Aleksandrem powstało Księstwo Warszawskie złożone w większości z drugiego i trzeciego zaboru pruskiego. W 1809 roku wybuchła kolejna wojna francusko-austriacka i kraj ponownie znalazł się w niebezpieczeństwie. Pomimo najszczerzych chęci niewielkiego księstwa nie stać było na utrzymanie licznej armii, granic broniło tylko ok. 15.000 żołnierzy. 14 kwietnia 1809 roku VII korpus austriacki, w sile 32.000 żołnierzy, pod dowództwem Ferdynanda d'Este przekroczył granicę księstwa. 19 kwietnia 1809 roku 12.000 polskich żołnierzy, pod dowództwem późniejszego marszałka Francji księcia Józefa Poniatowskiego stoczyło pod Raszynem zaciętą bitwę z przeważającymi siłami austriackimi.

"RASZYN 1809" jest grą strategiczną opartą na wydarzeniach historycznych.

UWAGI WSTĘPNE.

Gracz ma możliwość wyboru gry dla jednego lub dwóch graczy. W pierwszej z tych opcji dowodzi oddziałami polskimi, a komputer austriackimi. Do wyboru pozostaje także jeden z czterech scenariuszy (historyczny, jeden z fikcyjnych lub losowy), możemy także w ograniczony sposób ustalić siłę przeciwnika.

Wszystkie polecenia podczas gry wydaje się przy

użyciu klawiatury. W części informacyjnej poszczególne ekrany przełącza się naciskając dowolny klawisz, a przy mapie informacyjnej, naciśnięcie HELP pozwoli zapoznać się z nazwami miejscowości. Podczas gry kursorem poruszamy używając klawiszy ze "strzałkami", potwierdzając wybór naciśnięciem RETURN. Naciśnięcie HELP pozwoli zapoznać się z aktualnymi siłami obu stron.

Numeracja oddziałów jest umowna, a ich siła i rozmieszczenie orientacyjne, jednak nawiązujące do rzeczywistości. Na siłę oddziału największy wpływ ma jego liczebność, ale określa ona także wyszkolenie i wartość bojową żołnierzy. Morale jest wskaźnikiem ofiarności i zapału żołnierzy oraz zdolności ich dowódców. Fakt rozbicia oddziału nie oznacza jego całkowitej eliminacji, lecz jego wartość bojowa spada do zera i jako niezdolny do walki jest usuwany z mapy.

OGÓLNE ZASADY GRY.

Ekran gry składa się z trzech okien. Największe z nich po lewej stronie ekranu przedstawia pole bitwy z zaznaczonymi oddziałami obu stron. W górnym prawym rogu okno z aktualnym czasem. Poniżej główne okno gry, gdzie wyświetlane będą wszystkie komunikaty i odbywać się będzie sterowanie oddziałami.

Celem gry dla Austriaków jest wprowadzenie jednego ze swoich oddziałów do Raszyna, natomiast dla Polaków nie dopuszczenie do tego do godziny 21.00, czyli do końca gry. Przeciwnicy wydają rozkazy swoim oddziałom na zmianę co 10 minut. Ruch posiada gracz (komputer) dowodzący tymi wojskami, których nazwa państwa jest aktualnie wyświetlana na ekranie. Każdy oddział podczas jednej rundy melduje się dwa

razy (chyba, że jego punkty ruchu zostały wyczerpane, patrz poniżej). Rozkazy wydaje się ustawiając kursor na odpowiedniej komendzie i naciskając RETURN. Naciśnięcie OPTION powoduje powrót do początku gry, natomiast START kończy wydawanie rozkazów.

RUCH.

Każdy oddział posiada określoną liczbę punktów ruchu odnawianą co 20 minut czasu gry. Dla piechoty jest ona równa 4, a dla kawalerii 6. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu wiąże się z ich stratą odpowiednią dla danej formacji i danego terenu. W przeciwieństwie do piechoty, kawaleria nie może poruszać się po lesie, rzece, czy bagnach. Żadna z formacji nie może wykonać ruchu na jezioro. Oto tabelka potrzebnych punktów ruchu.

<i>Teren</i>	<i>Kawaleria</i>	<i>Piechota</i>
pole	1 pkt	2 pkt
droga	1 pkt	1 pkt
wioska	2 pkt	1 pkt
most	2 pkt	1 pkt
bagna	brak	3 pkt
rzeka	brak	4 pkt
las	brak	2 pkt
grobla	1 pkt	1 pkt

Kierunek ruchu wybiera się klawiszami ze "strzałkami", a zatwierdza oczywiście klawiszem RETURN. W przypadku gdy w menu ruchu chcielibyśmy zrezygnować z jego wykonania należy nacisnąć ESC. Wykonanie ruchu na jednostkę nieprzyjaciela prowadzi do jej zaatakowania.

Wykonanego ruchu nie można cofnąć

FORMACJA

Każdy oddział może znajdować się w jednej z trzech formacji. Przed rozpoczęciem gry wszystkie polskie oddziały znajdują się w gotowości bojowej, natomiast oddziały austriackie w formacji ATAK. Każda z formacji GOTOWOŚĆ, OBRONA, ATAK ma określony wpływ na rodzaj prowadzonych działań i należy je umiejętnie dobierać w poszczególnych fazach gry.

RAPORT.

Raport podaje informacje na temat aktualnie oczekującego na rozkaz oddziału, poznajemy jego rodzaj, siłę, morale, formację (w stosunku do przeciwnika), potożenie ("miga" na mapie) oraz teren na jakim się znajduje. Zasięg oznacza liczbę punktów ruchu dostępną jeszcze dla tego oddziału. Wyjście z opcji raportu następuje po naciśnięciu klawisza RETURN.

WALKA.

W przypadku próby wykonania ruchu na jednostkę przeciwnika, komputer poda informację o możliwości ataku oraz siłę i morale przeciwnika. Decyzję ataku podejmujemy naciskając klawisz RETURN, rezygnujemy przez naciśnięcie ESC. W przypadku podjęcia decyzji ataku, należy określić jego siłę i ewentualnie wybrać wsparcie artylerii. Na wynik walki ma wpływ wiele czynników, ale między innymi, teren na jakim znajduje się oddział broniący, siła i morale obu oddziałów oraz ich formacje. Oddział, który przegrywa potyczkę nie może wykonać żadnego ruchu w tej kolejce.

Należy pamiętać, że każdy atak powinien być dokładnie przygotowany, pochopne szafowanie siłami oddziałów kończy się z reguły tragicznie.

ODWRÓT.

Jeżeli w wyniku walki oddział broniący się poniesie zbyt duże straty, to zostaje wtedy zmuszony do odwrotu. Podczas odwrotu morale żołnierzy tego oddziału spada o jeden punkt i zostaje on zmuszony do wykonania ruchu na teren nie zajmowany przez żaden z oddziałów. Jeżeli pokonany oddział nie może lub gracz nie chce wykonać takiego ruchu należy nacisnąć klawisz ESC, w takiej sytuacji oprócz osłabienia morale oddział poniesie dodatkowe straty.

WSPARCIE ARTYLERII

Podczas walki można swoim jednostkom udzielić wsparcia artyleryjskiego, którego siła określana jest przez gracza i zależy od aktualnych zdolności artylerii. Siła ognia odnawiana jest w każdej nowej kolejce. jeżeli gracz wybierze wsparcie większe niż jest w stanie w danym momencie udzielić (np. silne przy sile ognia 1) to i tak zostanie wykonany tylko taki ostrzał na jaki pozwala siła ognia.

Stabe – 1, średnie – 2, silne – 3.

OPCJA GRY DLA DWÓCH OSÓB.

Gra dla dwóch graczy nieznacznie różni się od gry z komputerem. Należy tylko pamiętać o podstawowych zasadach:

- gracze wydają polecenia swoim oddziałom na przemian
- wszystkie komunikaty dotyczą gracza, który aktualnie wykonuje ruch, z wyjątkiem informacji o odwrocie, która dotyczy przeciwnika
- w przeciwieństwie do opcji dla jednego gracza, oddział broniący nie może ustalić wsparcia artylerii gdy zostanie zaatakowany, wsparcie ustalone jest losowo z uwzględnieniem posiadanej siły ognia

- kierujący wojskami austriackimi przez kilka początkowych kolejek może wydawać rozkazy tylko trzem swoim jednostkom (na mapie znajduje się ich siedem)

- o godzinie 17.00 austriacy otrzymują liczne posiłki, pojawiające się w lewym, dolnym rogu mapy
- oddziały austriackie są przeważnie silniejsze od polskich, ale posiadają niższe morale

ZAKOŃCZENIE

Każda gra kończy się zwycięstwem jednej ze stron. Jednak należy pamiętać, że zwycięstwo Polaków jest tylko umowne. W rzeczywistości obronienie Raszyna nie rozstrzygnęło bitwy choć było sukcesem wojsk polskich. Liczba zdobytych podczas gry punktów jest różnicą strat poniesionych przez stronę polską i austriacką, co ma wpływ na rozmiar zwycięstwa. Za dobry rezultat dla strony polskiej należy uważać przekroczenie granicy 300 punktów i obronienie Raszyna przy opcji gry z komputerem. Powodzenia!

Oddając ostatnie słowo historii należy przypomnieć, że pomimo przeszło dwukrotnej przewagi wojsk austriackich księciu Józefowi Poniatowskiemu udało się obronić Raszyn aż do wieczora, jednak potem zdając sobie sprawę z sytuacji postanowił wycofać się. Jednak podjęte wkrótce przez wojska polskie działania doprowadziły do pełnego sukcesu. Była to jedyna zwycięska polska wojna w XIX wieku ...

Program prawnie chroniony!

*Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody
dystrybutora zabronione!*

UWAGA!

Na pierwszej stronie kasety znajduje się informacja na temat epoki i sytuacji Księstwa Warszawskiego. Na stronie drugiej właściwa gra. Obie strony wczytuje się standardowo.

Na dyskietce obie części gry znajdują się na jednej stronie.

MIRAGE Software poleca także inne programy dla ATARI XL/XE :

Programy edukacyjne, użytkowe:

ORTOGRAFIA	GEOGRAFIA POLSKI
NEW WORDS	GEOGRAFIA ŚWIATA

oraz gry:

BATTLE SHIPS	KOLONY
BERTYX	MÓZGPROCESOR
RODERIC	OPERTION BLOOD
PONG	DUCH + ROBAL
PROBLEM JASIA	TANKS
BANG! BANK!	THINKER

wkrótce także nowe programy:

HELIX	STARBALL
WHOOPS!	AUDIO MASTER