

## DEUTSCH

Die komplette Geschichte der spanischen Armada ist ein Stück historischer Faszination. Das anfänglich große Abenteuer endete als menschliche Tragödie großen Ausmaßes. Diese Simulation des geschichtlichen Ablaufes versucht, fünf Tage der Reise wiederzugeben, und zwar die fünf Tage, die die Flotte für die Strecke südlich von Plymouth bis zur Isle of Wight benötigte.

### Ladeanweisungen

Armada kann auf einem Atari ST, einem IBM-PC bzw. einem IBM-kompatiblen PC (mit CGA- oder EGA-Grafik) und dem Commodore Amiga laufen. Ein Arbeitsspeicher von mindestens 512K RAM, ein 5,25"-Laufwerk und ein Farbbildschirm müssen vorhanden sein.

### Atari ST

Die Armada-Diskette in das Laufwerk einlegen und das ARMADA.PRG-Symbol zweimal klicken. Nachdem das Programm geladen worden ist, erscheint die Aufforderung zum Einlegen der Datendiskette.

### IBM PC

Armada ist sowohl in einer 5,25"- als auch in einer 3,5"-Version lieferbar. Der Ablauf wird durch Einlegen der Diskette und Eingabe des Wortes ARMADA eingeleitet. In der 5,25"-Version wird der Spieler aufgefordert, nach dem Laden des Programmes die Datendiskette einzulegen.

### Amiga

Die Armada-Diskette vor dem Einschalten des Computers einlegen. Das Spiel wird beim Einschalten der Anlage automatisch geladen. Alternativ kann das Armada-Programm auch vom CLI gestartet werden.

### Spielanleitungen

Nach dem Laden des Programmes und der Datendiskette gemäß den jeweiligen Anweisungen ist das Spiel durch Beantworten der folgenden Fragen aufzunehmen (beim ersten Spiel sollte man versuchen, die Antworten in Klammern zu geben):

✓ Wollen Sie ein gespeichertes Spiel laden? (N)  
Die Antwort Y (=JA) ist nur dann möglich, wenn Sie bereits früher dieses Spiel gespielt und ein teilweise komplettes Spiel gespeichert haben.

✓ Wollen Sie mit den Versuchsflotten spielen? (Y)  
Hier sollte die Antwort Y lauten, wenn Sie sich mit kleinen Flotten auf beiden Seiten an das Spiel gewöhnen wollen. In diesem Fall wird das Spiel nur mit den vier spanischen Geschwadern unter Howard, Drake, Hawkins und Erbsieber und

## ARMADA

(1)

✓ Automatische Speicherung des Spieles nach jeweils 3 Stunden? (Y)  
Das Armada-Spiel nimmt einige Stunden in Anspruch. Wenn Sie sicherstellen wollen, daß eine Katastrophe nicht gleichbedeutend mit einem Neuanfang des Spieles ist, sollten Sie hier mit Y antworten. Die Spieldaten werden dadurch nach jeweils 3 simulierten Stunden gespeichert.

Bei Ablauf der IBM-PC-Version wird außerdem folgende Frage gestellt:

✓ Verwenden Sie eine Maus? (Y = Maus, N = ohne Maus)

### Eingabebefehle

Wenn Befehle eingegeben werden können, wird der Admiral gefragt, ob er bereit ist. Neben den Befehlen an Untergebene sind auch noch eine Reihe anderer Optionen möglich.

Befehl:	Bedeutung:
X( oder 'Escape')	Ich will keine weiteren Befehle erteilen.
Quit	Spiel ganz verlassen
Save	Ein teilweise beendetes Spiel speichern, jedoch mit dem aktuellen weitermachen.
Pause	Handlung einfrieren, der Admiral braucht eine Pause!
Points	Angabe des aktuellen Punktestandes beider Seiten
Snap (nur bei ATARI ST)	Ansicht in einem NEO-Bildformatdokument speichern zwecks Betrachtung außerhalb des Programmes.
<Ship or squadron comm. name>(Name des Schiffes oder des Geschwaderkomm.)	Einige Informationen über das Schiff oder aktueller Gefechtsbericht vom Geschwaderkommandanten
Look <direction> (Blickrichtg.)	Vom Flaggschiff aus können Sie nach Norden, Süden, Osten oder Westen blicken, auch von jedem anderen Schiff, jeder anderen Stadt oder jedem anderen Küstenabschnitt, falls Sie diese Option verfügbar gemacht haben.

den spanischen Geschwadern unter Medina Sidonia, Diego Flores, Mendoza und Moncada abgewickelt.

- ✓ Wollen Sie das Spiel mit der zweitägigen Seeschlacht spielen? (Y)  
Auch diese Möglichkeit bezieht sich lediglich auf die Gewöhnung an Ihre neue Rolle als Flottenadmiral. Das vollständige Spiel läuft über 5 simulierte Tage ab, während diese Option es auf 2 Tage und 1 Nacht reduziert.
- ✓ Wollen Sie, daß ein Mensch Lord Howard spielt? (Y = Howard, N = Medina Sidonia)  
Lautet die Antwort Y, so geht der Computer davon aus, daß ein Spieler die Befehle für die englische Flotte eingibt, andernfalls übernimmt der Computer die Steuerung. Dies gilt entsprechend für Medina Sidonia.  
Armada läßt sich ausgezeichnet mit 2 Spielern spielen. Alternativ können im Rahmen einer Demonstration auch beide Seiten vom Computer gesteuert werden.
- ✓ Anzeige aller englischen Signale? (Y = englisch, N = spanisch)  
Wenn Sie einen der Admirale spielen, so werden alle an Sie gesendeten Signale angezeigt. Die Antwort Y auf diese Frage sorgt dafür, daß alle Signale zwischen allen Schiffen der Flotte ebenfalls bei ihrem Eingang angezeigt werden. Hierbei handelt es sich um einen kleinen Trick, der darauf hinausläuft, daß die Antwort Y sich in den ersten Spielen empfiehlt, damit der Spieler ein Gefühl dafür entwickelt, wie Befehle ausgelegt werden. Das gleich gilt in ähnlicher Form für die spanischen Signale.
- ✓ Möchten Sie mehr sehen, als mit den eigenen Augen möglich ist? (Y)  
Wenn Sie an der Reihe sind, Befehle zu erteilen, so erscheint eine Perspektivanzeige mit Ihrem Flaggschiff unten in der Mitte des Bildschirms. Auch hierbei handelt es sich um einen kleinen Trick, der Sie in die Lage versetzt, die Situation von den Schiffen anderer Kapitäne, von Städten oder Küstenabschnitten aus zu betrachten. Hier sollte in den ersten Spielen mit Y geantwortet werden, nach einer Gewöhnung an die Struktur des Spieles sollte die Antwort jedoch N lauten.
- ✓ Darstellung der feuernnden Kanonen? (Y)  
Y sorgt dafür, daß der Rauch der Kanonen und das Einschlagen der Kanonenkugeln dargestellt werden.
- ✓ Änderung der historischen Befehle? (N)  
Die Antwort sollte solange N lauten, bis bei Ihnen der Wunsch entsteht, die gesamte Konstellation von Anfang an durch Vorgabe anderer Ausgangsbefehle zu verändern. Die Antwort Y löscht die bestehenden Anfangsbefehle nicht, die lediglich durch neu eingegebene Anweisungen ersetzt werden.

Zum Beispiel:

LOOK NORTH (Blick nordwärts)

LOOK EAST FROM THE REVENGE (Blick

ostwärts von der 'Revenge' aus)

LOOK W FROM PORTSMOUTH (Blick

westwärts von Portsmouth aus)

LOOK S FROM DRAKE (Blick südwärts vom

Kommandant Drake aus)

LOOK E FROM THE NEEDLES (Blick

ostwärts von Küstenformation "Needles" aus)

Helm

Durch Übernahme des Helmes übernehmen

Sie die direkte Steuerung des Schiffes.

Normalerweise macht dies der Kapitän.

Cabin

Geben Sie dem Kapitän den Helm zurück. Sie

können von Ihrer Kabine aus Befehle erteilen

und Mitteilungen dort entgegennehmen, die

Steuerung des Schiffes liegt jedoch in der

Hand des Kapitäns.

Sleeo for <n> hours

(<n> Stunden Schlaf)

Wenn Sie nicht in die Flottenaktionen

einbezogen werden wollen, z. B. während

einer simulierten Nacht, können Sie sich für

eine vorgegebene Anzahl von Stunden

zurückziehen.

Das Teleskop

Zur Erleichterung des Überblickes können Sie Ihr Teleskop (Maus-Cursor) zur

Hervorhebung von Einzelheiten verwenden. Sie klicken einfach die Sie interessierende

Stelle und erhalten eine vergrößerte Darstellung. Ein Klicken oben auf der Befehlsliste

entfernt diese, sofern sie den unteren Rand des Bildschirms bedeckt.

Befehle in englischer Sprache

Alle Befehle werden in Englisch eingegeben und grammatisch analysiert. Nahezu alle

erscheinen in folgender Form:

«to who» «when to start» «what to do» «for how long»

(an wen, ab wann, was, wie lange?)

Eine Flotte läßt sich am leichtesten steuern, indem den Geschwadern der Befehl erteilt

wird, die Formation einzuhalten. Anschließend brauchen lediglich die

Geschwaderkommandanten und nicht 70 oder mehr Schiffe mit Befehlen versehen zu

werden.

## DEUTSCH

Allen Befehlen wird das Wort CAPTAIN oder das Wort SIGNAL vorangestellt. Im Grunde bedeutet dies, daß Sie Signale an andere Geschwader und Schiffe senden, jedoch Ihrem eigenen Kapitän direkte Anweisungen erteilen.

### Segel setzen

CAPTAIN SET BATTLE SAILS  
(Kapitän Schlachtsegel setzen)

CAPTAIN SET FULL SAILS  
(Kapitän volle Segel setzen)

### Flottenbewegungen

SIGNAL DRAKE TO ANCHOR AT TOR-BAY

(Drake soll bei Tor-Bay vor Anker gehen)

SIGNAL DRAKE TO HOVE-TO

(Drake nach Hove-To)

SIGNAL HAWKINS TO DOCK AT POOLE

(Hawkins soll bei Poole vor Dock gehen)

SIGNAL TO DRAKE TO SAIL TO 1 MILE SOUTH OF PLYMOUTH

(Drake soll sich in eine Position 1 Meile südlich von Plymouth begeben)

SIGNAL HAWKINS TO SAIL TO 3 MILES SOUTH OF PORTSMOUTH VIA THE-NEEDLES

(Hawkins soll sich in eine Position 1 Meile südlich von Portsmouth begeben, Kurs über "The Needles")

SIGNAL HAWKINS, ORDER THE BEAR AND THE LION TO SAIL FOR PLYMOUTH

(Signal Hawkins, Anweisung an "Bear" und "Lion", nach Plymouth zu segeln)

CAPTAIN MOVE ALONGSIDE THE REVENGE

(Kapitän längseits zur Revenge gehen)

SIGNAL THE BEAR TO SAIL TO THE REVENGE

(Signal an "Bear", zur Revenge zu segeln)

CAPTAIN SAIL IN DOUBLE LINE ASTERN FORMATION

(Kapitän in Doppellinien-Achtersausformation segeln)

SIGNAL HAWKINS TO SAIL IN DOUBLE CRESCENT FORMATION

(Hawkins soll in doppelter Halbmondformation segeln)

SIGNAL DRAKE AT 2 AM TOMORROW STATION YOUR SQUADRON 1 MILE SOUTH OF THE FLAGSHIP

(Signal an Drake, morgen um 2 Uhr morgens das Geschwader 1 Meile südlich des Flaggschiffes zu positionieren)

SIGNAL THE BEAR STATION YOUR SHIP 1 MILE SOUTH OF THE FLAGSHIP

(Signal an "Bear", das Schiff 1 Meile südlich des Flaggschiffes zu positionieren)

CAPTAIN TURN ON THE STERN LAMPS

(Kapitän, die Hecklampen einschalten)

CAPTAIN TURN OFF THE STERN LAMPS

## ARMADA

(2)

SIGNAL DRAKE TO BLOCKADE PLYMOUTH

(Signal an Drake, Plymouth zu blockieren)

SIGNAL HAWKINS TO PATROL FROM PLYMOUTH TO 3 MILES SOUTH OF WHITSAND-BAY

(Signal an Hawkins, von Plymouth bis 3 Meilen südlich von Whitsand-Bay zu patrouillieren)

SIGNAL HAWKINS TO CLEAR THE SEAWAY AT POOLE

(Signal an Hawkins, den Seeweg nach Poole frei zu machen)

SIGNAL DRAKE TO BLOCKADE FROM THE-NEEDLES TO 1 MILE EAST OF

PORTLAND-BILL FOR 18 HOURS

(Signal an Drake, von "The Needles" bis 1 Meile östlich von Portland-Bill für 18 Stunden zu blockieren)

### Truppenverladung

SIGNAL DRAKE DISEMBARK YOUR INFANTRY

(Signal an Drake, die Infanterie abzusetzen)

SIGNAL DRAKE, ORDER THE BEAR AND THE LION AT 5 AM DISEMBARK YOUR INFANTRY AT POOLE

(Signal Drake, Anweisung an "Bear" und "Lion", ihre Infanterie um 5 Uhr bei Poole abzusetzen)

SIGNAL THE BEAR TO EMBARK ANY INFANTRY AT POOLE

(Signal an "Bear", jede Infanterie-Einheit bei Poole aufzunehmen)

SIGNAL THE BEAR TO TRANSFER 1/2 OF ITS CREW TO THE REVENGE

(Signal an "Bear", die Hälfte der Mannschaft an die Revenge abzugeben)

CAPTAIN TRANSFER 1/3 OF THE CREW AND ALL OF THE SOLDIERS TO THE BEAR

(Kapitän Übergabe 1/3 der Mannschaft und alle Soldaten an "Bear")

### Befehle an Landtruppen:

CAPTAIN ORDER MY INFANTRY TO EMBARK AT POOLE

(Kapitän Anweisung meiner Infanterie, in Poole an Bord zu gehen)

SIGNAL DRAKE ORDER YOUR INFANTRY TO EMBARK AT WHITSAND-BAY

(Signal Drake Anweisung der Infanterie, in Whitsand-Bay an Bord zu gehen)

SIGNAL OQUENDO, DISEMBARK YOUR INFANTRY 1 MILE WEST OF BOURNEMOUTH

(Signal Oquendo Infanterie 1 Meile westlich von Bournemouth abzusetzen)

### Schlachtberichte

SIGNAL ALL SQUADRONS, SEND ME YOUR BATTLE REPORTS

(Signal an alle Geschwader Einreichung der Schlachtberichte)

SIGNAL THE BEAR SEND ME YOUR BATTLE REPORT

(Signal an "Bear" Einreichung des Schlachtberichtes)

CAPTAIN AT 3 30 PM SEND ME YOUR BATTLE REPORT

(Kapitän um 15 Uhr 30 Einreichung des Schlachtberichtes)

(Kapitän, die Hecklampen ausschalten)

Eingriff in die Kampfhandlungen

**CAPTAIN ATTACK THE SPANISH GALLEONS TO YOUR NORTHEAST**

(Kapitän, die spanische Galeone im Nordosten angreifen)

**SIGNAL DRAKE TO ATTACK THE ENEMY 1 MILE SOUTH OF PLYMOUTH**

(Drake soll den Feind 1 Meile südlich von Plymouth angreifen)

**CAPTAIN ATTACK THE SPANISH GALLEASS 1 MILE NORTH OF THE REVENGE**

(Kapitän, die spanischen Galeonen 1 Meile nördlich der Revenge angreifen)

**SIGNAL ALL SQUADRONS TO CHASE THE SPANISH TO THE SOUTHEAST**

(Signal an alle Geschwader, die spanische Flotte nach Südosten zu jagen)

**CAPTAIN, SHADOW THE ENEMY TO THE SOUTHEAST**

(Kapitän, den Feind im Südosten beschatten)

Rückzug aus der Schlacht

**SIGNAL HAWKINS TO DISENGAGE**

(Signal an Hawkins, zum Rückzug aus der Schlacht)

**SIGNAL THE REVENGE TO DISENGAGE**

(Signal an die Revenge zum Rückzug aus der Schlacht)

**SIGNAL ALL SQUADRONS, AT 3 30 PM DISENGAGE FOR 5 HOURS**

(Signal an alle Geschwader 15 Uhr 30 zum Rückzug aus der Schlacht für 5 Stunden)

**CAPTAIN AT 2 30 PM ORDER MY SHIP TO DISENGAGE**

(Kapitän, um 14 Uhr 30 Befehl an mein Schiff zum Rückzug aus der Schlacht)

**SIGNAL ALL SQUADRONS TO ABANDON THE BATTLE**

(Signal an alle Geschwader zum Einstellen der Schlacht)

Verteidigung

**SIGNAL OQUENDO, ORDER YOUR INFANTRY TO DEFEND PLYMOUTH**

(Signal an Oquendo, daß seine Infanterie Plymouth verteidigen soll)

**SIGNAL DRAKE, DEFEND 1 MILE SOUTH OF PLYMOUTH FOR 3 HOURS**

(Signal an Drake, drei Stunden lang südlich von Plymouth zu verteidigen)

Änderung der Taktik

**CAPTAIN ADOPT LONG RANGE TACTICS**

(Kapitän, Übergang zur Taktik für große Entfernungen)

**SIGNAL DRAKE AT 2 30 PM TODAY ADOPT SHORT RANGE TACTICS**

(Signal an Drake, ab 14 Uhr 30 heute Nahbereichtaktik anwenden)

**SIGNAL HAWKINS TO ADOPT GRAPPLING TACTICS**

(Signal an Hawkins, zur Entertaktik überzugehen)

Patrouillenfahrt

Unterstützung und Umverteilung von Schiffen zwischen den Geschwadern

**SIGNAL DRAKE TO ASSIGN THE BEAR AND THE LION TO HAWKINS**

(Signal Drake, "Bear" und "Lion" Hawkins zuzuteilen)

**SIGNAL DRAKE AND FORBISHER TO GIVE SUPPORT TO HAWKINS**

(Signal Drake und Forbisher, Hawkins zu unterstützen)

**SIGNAL HAWKINS TO TAKE SUPPORT FROM FORBISHER**

(Signal Hawkins, Unterstützung von Forbisher anzunehmen)

**SIGNAL HAWKINS TO STOP GIVING SUPPORT**

(Signal Hawkins, keine Unterstützung mehr zu leisten)

Verlust der Flotte oder des Flaggschiffes eines Geschwaders

**SIGNAL THE BEAR TO ASSUME COMMAND OF FORBISHER SQUADRON**

(Signal an "Bear", das Kommando über das Forbisher-Geschwader zu übernehmen)

**SIGNAL FORBISHER TO RELIEVE COMMAND OF YOUR SQUADRON TO THE BEAR**

(Signal Forbisher Kommando über Geschwader an "Bear" abzugeben)

## FRANÇAIS

L'histoire de l'Armada espagnole est une histoire fascinante. Une grande aventure au départ, elle est devenue une immense tragédie humaine. Cette simulation essaie de reproduire cinq jours du voyage de l'Armada, les cinq jours qu'il a fallu à l'énorme flotte pour se rendre du sud de Plymouth à l'île de Wight.

Chargement

Armada tournera sur un Atari ST, un IBM PC ou un compatible (avec des graphismes CGA ou EGA), et le Commodore Amiga. Un minimum de 512 ko est nécessaire, ainsi qu'un lecteur de disquettes et un moniteur couleur.

Atari ST

Introduisez la disquette programme Armada et cliquez deux fois sur l'icône ARMADA.PRG. On vous demandera d'introduire la disquette données une fois le programme chargé.

IBM PC

Armada est fourni sur disquettes 3,5 et 5,25 pouces. Pour faire tourner le programme, introduisez la disquette programme Armada appropriée et tapez ARMADA. Les utilisateurs de la version sur disquette 5,25 pouces devront introduire la disquette données une fois le programme chargé.

## FRANÇAIS

Amiga

Chargez la disquette Armada unique avant d'allumer la machine. Le jeu se mettra alors en route de la façon habituelle lorsque la machine est allumée. Autrement, le programme Armada peut être utilisé à partir du CLL.

### Instruction

Après avoir chargé la disquette programme et données suivant les instructions de chaque ordinateur, définissez le jeu en répondant aux questions (pour votre premier jeu, vous pourriez donner les réponses entre parenthèses):

Voulez-vous restaurer un jeu sauvegardé (N)

Répondez par Y (oui) seulement si vous avez déjà joué et avez sauvegardé un jeu non terminé.

Souhaitez-vous jouer avec des flottes d'essai (Y)

Répondez par Y si vous souhaitez vous familiariser avec le jeu avec de petites flottes des deux côtés. Si cette option est choisie, seules les quatre escadres anglaises commandées par Howard, Drake, Hawkins et Frobisher, et les escadres espagnoles commandées par Medina Sidonia, Diego Flores, Mendoza et Moncada sont utilisées.

Souhaitez-vous jouer la bataille navale de deux jours (Y)

Ici encore, cela n'a pour but que de vous familiariser avec votre nouveau rôle en tant qu'Amiral de la flotte. Le jeu complet dure cinq jours simulés. Cette option le réduit à deux jours et une nuit.

Voulez-vous qu'une personne prenne le rôle de Lord Howard (Y pour Howard, N pour Medina Sidonia)

Si vous répondez par Y, cela signifie qu'on s'attendra à ce qu'un joueur humain entre des ordres pour la flotte anglaise, autrement l'ordinateur prendra le contrôle. C'est la même chose pour Medina Sidonia.

## ARMADA

(3)

Une autre question sera posée si la version IBM PC est utilisée :

Utilisez-vous une souris (Y si vous en avez une, N si vous n'en avez pas)

### Entrée des ordres

A chaque fois que des ordres peuvent être entrés, on demandera à l'amiral s'ils sont prêts. En plus d'entrer des ordres destinés aux subalternes, il y a un certain nombre d'autres options :

Ordre	Signification
X (ou Escape)	Je ne veux pas entrer d'autres ordre.
Quit	Abandon du jeu.
Save	Sauvegarde d'un jeu non terminé, mais reprise de celui-ci.
Pause	Gel de l'action, l'amiral a besoin de faire une pause !
Points	Donne le score actuel des deux côtés.
Snap (version Atari ST seulement)	Sauvegarde de l'affichage dans un fichier de format image NEO pour afficher en dehors du programme.
ship or squadron commander's name	Cela fournira des détails concernant le navire, ou le dernier rapport de bataille du commandant d'escadre.
Look direction	Vous pouvez regarder vers le nord, le sud, l'est ou l'ouest depuis votre navire amiral, et depuis tout autre navire, ville ou littoral si vous avez rendu cette option disponible.
Helm (Barre du gouvernail)	Si vous prenez la barre du gouvernail, cela vous permettra d'assurer directement la direction du navire. Normalement, c'est le capitaine qui le fait.

L'Armada est un excellent jeu pour deux personnes, ou autrement les deux côtés peuvent être commandés par l'ordinateur, en guise de démonstration.

Affichage de tous les signaux (Y pour anglais, N pour espagnols).

Si vous jouez le rôle de l'un des amiraux, tous les signaux qui vous sont envoyés seront affichés. Si vous répondez par Y à cette question, tous les signaux entre tous les navires de la flotte seront aussi affichés au fur et à mesure qu'ils arrivent. C'est tricher un peu, mais répondez par Y lors de vos premiers jeux pour vous rendre compte de la façon dont les ordres sont interprétés. C'est la même chose pour les signaux espagnols.

Voulez-vous voir ce qui se passe autrement qu'avec vos propres yeux (Y)

Lorsque c'est à votre tour de donner des ordres, une vue en perspective sera affichée, avec votre navire amiral au centre en bas de l'écran. Cette option est une autre tricherie, mais cela vous permet de regarder depuis les navires d'autres capitaines, et aussi depuis toute ville ou littoral. Répondez par Y pour vos premiers jeux, mais lorsque vous vous serez familiarisé avec les concepts, répondez par N.

Voir les coups de canon (Y)

Répondez par Y pour voir les canons fumer et les boulets de canon s'écraser ou tomber dans l'eau.

Changer les ordres historiques (N)

Répondez par N jusqu'à ce que vous souhaitiez changer le scénario dès le début en définissant des ordres initiaux différents. Si vous répondez par Y, cela n'annule pas les ordres initiaux existants, mais les nouveaux ordres entrés les remplacent.

Sauvegarde automatique du jeu toutes les trois heures (Y)

Il faudra un certain nombre d'heures pour jouer à Armada. Si vous souhaitez veiller à ce qu'aucune catastrophe ne vous oblige à recommencer le jeu, tapez Y pour cette option. Les données du jeu seront alors sauvegardées toutes les trois heures simulées.

Cabin

Cela rend la barre au capitaine. Vous pouvez donner des ordres et recevoir des messages dans votre cabine, mais c'est le capitaine qui est chargé de diriger le navire.

Sleep for n hours

Si vous souhaitez ne pas participer à la gestion de la flotte, peut-être pendant l'une des nuits simulées, vous pouvez vous retirer pendant un certain nombre d'heures.

Le télescope

Afin d'aider à identifier l'affichage, vous pouvez utiliser votre télescope (le curseur de la souris) pour relever des détails. Un clic sur n'importe quel point d'intérêt vous dira ce que c'est. Un clic sur la feuille d'ordre, si elle couvre le bas de l'écran, l'enlèvera.

Comment donner des ordres en anglais

Tous les ordres sont tapés en anglais et analysés pour voir s'ils ont du sens. Ils prennent presque tous la forme suivante :

to who when to start what to do for how long

La façon la plus facile de commander une flotte est d'ordonner aux escadres de garder la formation. Vous n'avez alors qu'à ordonner aux responsables d'escadre ce qu'il faut faire, et pas à un ensemble de 70 navires ou plus.

Tous les ordres sont précédés du mot CAPTAIN ou du mot SIGNAL. En fait, vous envoyez des signaux aux autres escadres et navires, mais vous donnez des ordres directement à votre propre capitaine.

LES COMMANDES DOIVENT ETRE TAPÉES EN ANGLAIS. UN GUIDE DES COMMANDES FIGURE AUX PAGES 33-53 DU MANUEL ANGLAIS.

## ITALIANO

L'intera storia della Armada spagnola è un pagina affascinante di storia. Iniziata come una grande avventura finì come una tragedia umana su grande scala. Questa simulazione tenta di catturare cinque giorni del viaggio dell'Armada, i cinque giorni che furono impiegati dalla grande flotta a fare il suo viaggio da sud di Plymouth all'Isola di Wight.

### Istruzioni di Caricamento

Armada opererà su un Atari ST, IBM PC o compatibile (sia con grafica CGA che EGA) e Commodore Amiga. E' necessario un minimo di 512K, insieme ad un singolo disk drive per floppy disk e un monitor a colori.

### Atari ST

Inserite il disco del Programma Armada e fate due clic sull'icona ARMADA.PRG. Vi sarà richiesto di inserire il disco dei dati quando il programma è stato caricato.

### IBM PC

Armada è fornito sia in dischi da 3.5 che 5.25 pollici. Per operare il programma, inserite il disco appropriato del Programma Armada e digitate ARMADA. Agli utenti della versione con disco da 5.25 pollici sarà richiesto di inserire il disco dei dati quando il programma viene caricato.

### Amiga

Caricate il singolo disco di Armada prima di accendere il sistema. Il gioco si autocalica nel modo normale quando il computer è acceso. Alternativamente, il Programma Armada può essere operato dal CLI.

### Istruzioni del Gioco

Dopo aver caricato il programma e il disco dei dati secondo le differenti istruzioni per ciascun sistema di computer, predisponete il gioco rispondendo alle domande (per il vostro primo gioco potete provare a dare le risposte in parentesi):

\* Volete ricominciare un gioco memorizzato: (N)

Rispondete Y solo se avete giocato prima e avete salvato un gioco parzialmente completato.

\* Desiderate giocare con flotte di prova: (Y)

Rispondete Y se desiderate familiarizzarvi con il gioco con piccole flotte su entrambe le parti. Se questa opzione viene scelta solo le quattro squadre inglesi comandate da Howard, Drake, Hawkins e Frobisher e le squadre spagnole comandate da Medina Sidonia, Diego Flores, Mendoza e Moncada sono usate.

\* Desiderate giocare la battaglia navale di due giorni: (Y)

Ancora, questo è solo per familiarizzarvi al vostro nuovo ruolo di Ammiraglio della Flotta. Il gioco intero opera per cinque giorni simulati, e questa opzione lo riduce a due giorni e una notte.

\* Volete che un essere umano faccia la parte di Lord Howard: ( Y per Howard, N per Medina Sidonia)

## ARMADA

(4)

### Order:

X (o Escape)

Quit

Save

Pause

Points

Snap (solo la versione Atari ST)

<nome della nave o  
del comandante della squadra>

Look <direzione>

Per esempio:

Helm

Cabin

Sleep for <n> hours

Il Telescopio

Per aiutare ad identificare la visione potete usare il telescopio ( il cursore del mouse) per rilevare i dettagli. Facendo un clic su qualsiasi punto di interesse vi dirà che cosa sia.

### Significato:

Non voglio digitare nessun altro ordine.

Abbandono completo del gioco

Salva un gioco parzialmente completo, ma continua questo gioco  
Blocca l'azione: l'ammiraglio ha bisogno di una pausa!  
Dà il conteggio del punteggio attuale di entrambe le parti.

memorizza la vista in un file di immagine nel formato NEO per vederla fuori dal programma.

Questo darà alcuni dettagli della nave, o l'ultimo rapporto sulla battaglia dal comandante dello squadra.

Potete guardare a Nord, Sud, Est od Ovest dalla vostra nave ammiraglia, e da ogni altra nave, città o punto caratteristico della costa se rendete disponibile questa opzione.

LOOK NORTH  
LOOK EAST FROM THE REVENGE  
LOOK W FROM PORTSMOUTH  
LOOK S FROM DRAKE  
LOOK E FROM THE-NEEDLES

Prendendo il timone avrete il controllo diretto sulla guida della nave. Normalmente ciò viene fatto dal Comandante.

Ritornate il timone al Comandante. Potete dare ordini e ricevere messaggi dalla vostra cabina, ma la guida della nave è lasciata al Comandante.

Se desiderate non prendere parte alla condotta della flotta, forse durante una delle notti simulate, quindi potete ritirarvi per un certo numero di ore.

Rispondere Y significa che un giocatore umano dovrà digitare ordini per la Flotta inglese, altrimenti il computer avrà il controllo. Ugualmente per Medina Sidonia.

L'Armada è un eccellente gioco per due giocatori umani o alternativamente entrambe le parti possono essere controllate dal computer, per mezzo di una dimostrazione.

\* Visualizzazione di tutte le comunicazioni inglesi: (Y per le inglesi, N per le spagnole)  
Se state giocando il ruolo di uno degli ammiragli allora tutte le comunicazioni inviate a voi saranno visualizzate. Se rispondete Y a questa domanda tutte le comunicazioni tra tutte le navi della flotta saranno anche mostrate come arrivano. Questo è un piccolo imbroglio ma rispondete Y nei vostri primi giochi per familiarizzarvi di come gli ordini vengono interpretati. Similmente per le comunicazioni spagnole.

\* Volete essere in grado di vedere cosa sta accadendo da altri punti di vista: (Y)  
Quando è il vostro turno di dare ordini sarà mostrata una vista prospettica, con la vostra nave ammiraglia al centro nella parte inferiore dello schermo. Questa opzione è un altro piccolo imbroglio ma vi permette di guardare dalle navi degli altri comandanti e anche da ogni città o punto caratteristico della costa. Rispondete Y per i vostri primi giochi, ma quando vi siete familiarizzato ai concetti rispondete N.

\* Mostra del fuoco dei cannoni: (Y)

Rispondete Y per vedere il fumo dei cannoni e le palle di cannone che colpiscono e producono spruzzi.

\* Cambio degli ordini storici: (N)  
Rispondete N fino a quando non desiderate cambiare lo scenario dall'inizio stabilendo differenti ordini iniziali. Rispondendo Y non cancella gli ordini iniziali esistenti, ma la digitazione di nuovi ordini sostituisce quelli iniziali.

\* Memorizzazione del gioco automatica ogni tre ore: (Y)  
Il gioco dell'Armada prenderà qualche ora per essere giocato, se desiderate assicurarvi che nessun disastro significhi ritornare ancora direttamente all'inizio digitate Y per questa opzione. I dati del gioco saranno quindi memorizzati ogni tre ore simulate.

Se sarà usata la versione per IBM PC sarà fatta un'ulteriore domanda:

\* State usando un mouse: (Y se ne avete uno, N altrimenti).

Digitazione degli ordini

Ogni volta gli ordini possono essere digitati, all'ammiraglio sarà domandato se essi sono pronti. Oltre a digitare gli ordini per i subordinati vi sono un certo numero di altre opzioni:

Facendo un clic sulla parte superiore della carta dell'ordine dovrebbe rimuoverlo la parte inferiore dello schermo lo rimuoverà per voi.

Come dare ordini in Inglese

Tutti gli ordini sono digitati in Inglese e analizzati per vedere quanto siano intelligibili. Essi quasi sempre prendono la forma:

<to whom><when to start><what to do><for how long>

<a ch><quando iniziare><cosa fare><per quanto tempo>

Il modo più facile per controllare una flotta è di ordinare alle squadre di mantenere la formazione, e quindi dovete solo ordinare ai capi degli squadre cosa fare e non a una massa di 70 navi o più.

Tutti gli ordini sono preceduti dalla parola CAPTAIN, o la parola SIGNAL. Elementarmente segnalate con le altre squadre e navi ma date ordini direttamente al comandante della vostra nave.

Preparazione delle vele

CAPTAIN SET BATTLE SAILS

oppure

CAPTAIN SET FULL SAILS

Navigazione e movimenti

SIGNAL DRAKE TO ANCHOR AT TOR-BAY

SIGNAL DRAKE TO HOVE-TO

SIGNAL HAWKINS TO DOCK AT POOLE

SIGNAL DRAKE TO SAIL TO 3 MILES SOUTH OF PORTSMOUTH

SIGNAL HAWKINS TO SAIL TO 3 MILES SOUTH OF PORTSMOUTH VIA THE-NEEDLES

SIGNAL HAWKINS, ORDER THE BEAR AND THE LION TO SAIL FOR PLYMOUTH

CAPTAIN MOVE ALONGSIDE THE REVENGE

SIGNAL THE BEAR TO SAIL TO THE REVENGE

CAPTAIN SAIL IN DOUBLE LINE ASTERN FORMATION

SIGNAL HAWKINS TO SAIL IN DOUBLE CRESCENT FORMATION

SIGNAL DRAKE AT 2 AM TOMORROW STATION YOUR SQUADRON 1 MILE SOUTH OF THE FLAGSHIP

SIGNAL THE BEAR, STATION YOUR SHIP 1 MILE SOUTH OF THE FLAGSHIP

CAPTAIN TURN ON THE STERN LAMPS

CAPTAIN TURN OFF THE STERN LAMPS

## ITALIANO

### Combattimento

CAPTAIN ATTACK THE SPANISH GALLEONS TO YOUR NORTHEAST  
SIGNAL DRAKE TO ATTACK THE ENEMY 3 MILES SOUTH OF PLYMOUTH  
CAPTAIN ATTACK THE SPANISH GALLEASS 1 MILE NORTH OF THE REVENGE  
SIGNAL ALL SQUADRONS TO CHASE THE SPANISH TO THE SOUTHEAST  
CAPTAIN, SHADOW THE ENEMY TO THE SOUTHEAST

### Sganciamento dal combattimento

SIGNAL HAWKINS TO DISENGAGE  
SIGNAL THE REVENGE TO DISENGAGE  
SIGNAL ALL SQUADRONS, AT 3 30 PM DISENGAGE FOR 5 HOURS  
CAPTAIN AT 2 30 PM ORDER MY SHIP TO DISENGAGE  
SIGNAL ALL SQUADRONS, TO ABANDON THE BATTLE

### Difesa

SIGNAL OQUENDO, ORDER YOUR INFANTRY TO DEFEND PLYMOUTH  
SIGNAL DRAKE, DEFEND 1 MILE SOUTH OF PLYMOUTH FOR 3 HOURS

### Cambiamento delle tattiche

CAPTAIN ADOPT LONG RANGE TACTICS  
SIGNAL DRAKE, AT 2 30 PM TODAY ADOPT SHORT RANGE TACTICS  
SIGNAL HAWKINS TO ADOPT GRAPPLING TACTICS

### Pattugliamento

SIGNAL DRAKE TO BLOCKADE PLYMOUTH  
SIGNAL HAWKINS TO PATROL FROM PLYMOUTH TO 3 MILES SOUTH OF WHITSAND-  
BAY  
SIGNAL HAWKINS TO CLEAR THE SEAWAY AT POOLE  
SIGNAL DRAKE TO BLOCKADE FROM THE-NEEDLES TO 1 MILE EAST OF  
PORTLAND-BILL FOR 18 HOURS

### Trasferimento di Truppe

SIGNAL DRAKE, DISEMBARK YOUR INFANTRY  
SIGNAL DRAKE, ORDER THE LION AND THE BEAR, AT 5 AM DISEMBARK YOUR  
INFANTRY AT POOLE  
SIGNAL THE BEAR TO EMBARK ANY INFANTRY AT POOLE  
SIGNAL THE BEAR TO TRANSFER 1/2 OF ITS CREW TO THE REVENGE  
CAPTAIN TRANSFER 1/3 OF THE CREW AND ALL OF THE SOLDIERS TO THE BEAR

## ARMADA (5)

E alle forze terrestri:

CAPTAIN ORDER MY INFANTRY TO EMBARK AT POOLE  
SIGNAL DRAKE ORDER YOUR INFANTRY TO EMBARK AT WHITSAND-BAY  
SIGNAL OQUENDO, DISEMBARK YOUR INFANTRY 1 MILE WREST OF  
BOURNEMOUTH

Rapporti delle battaglia

SIGNAL ALL SQUADRONS, SEND ME YOUR BATTLE REPORTS  
SIGNAL THE BEAR, SEND ME YOUR BATTLE REPORT  
CAPTAIN AT 3 30 PM SEND ME YOUR BATTLE REPORT

Supporto e riassegnazione delle navi tra le squadre

SIGNAL DRAKE TO ASSIGN THE BEAR AND THE LION TO HAWKINS  
SIGNAL DRAKE AND FROBISHER TO GIVE SUPPORT TO HAWKINS  
SIGNAL HAWKINS TO TAKE SUPPORT FROM FROBISHER  
SIGNAL HAWKINS TO STOP GIVING SUPPORT

Perdita della nave ammiraglio della flotta e di una squadra

SIGNAL THE BEAR TO ASSUME COMMAND OF FROBISHER SQUADRON  
SIGNAL FROBISHER TO RELIEVE COMMAND OF YOUR SQUADRON TO THE BEAR