

FRONTIER y todos los elementos relacionados
son marcas registradas de David Braben y Konami
y se han utilizado bajo su autorización.
Todos los derechos reservados

Distribuido por DROSOFT - Moratín 52, 4º dcha. - 28014 Madrid
Telf. 91/429 38 35 - Fax 91/429 52 40

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los
términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/429 11 61



FRONTIER

ELITE
II

MANUAL

FRONTIER ELITE II

NOTA COPYRIGHT

El programa informático, así como su documentación y materiales asociados están protegidos por leyes de copyright nacionales e internacionales. El almacenamiento del programa, su documentación y materiales asociados en un sistema de recuperación, reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo y difusión pública están prohibidos sin el permiso por escrito expreso de Konami UK Ltd. Todos los derechos del autor y propietario están reservados en todo el mundo. Este programa, la documentación y los materiales asociados se venden de acuerdo con las normas de comercio y condiciones de venta de Konami UK Ltd, copias de las cuales están disponibles bajo pedido.

© 1993 David Braben

© 1993 Konami

INSTALACION

DISCOS DE FRONTIER

En este paquete deberás encontrar los discos Frontier Program Disk (disco de programa) y Frontier Data Disk (disco de datos). El disco de programa deberá estar protegido contra escritura. Para los discos de 3,5" debes comprobar que la lengüeta de plástico de la esquina superior está situada hacia arriba, de forma que quede un agujero a la vista. En el disco de datos debe estar permitida la escritura. Para los discos de 3,5" debes comprobar que la lengüeta de plástico de la esquina superior está situada hacia abajo, de forma que el agujero esté cubierto.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

Amiga

Compatible con: Todos los modelos Amiga

Requisitos: 1 MB de RAM mínimo

Si tu ordenador está encendido, apágalo. Espera al menos 30 segundos y a continuación vuelve a encenderlo. Esto debe minimizar el riesgo de contaminar tus disquetes con un virus. Inserta el disco de programa en la unidad 0 (el disco interno) de su ordenador. El programa se cargará y ejecutará automáticamente. A continuación inserta el disco de datos.

Si tienes instalado un disco duro, inserta el disco de programa en la unidad 0 antes de encender el ordenador.

Instalación en el disco duro

Enciende tu ordenador como haces habitualmente. Abre la ventana del disco duro haciendo click con el ratón y selecciona el directorio en el cual deseas instalar Frontier. Inserta el disco de programa en la unidad 0. Cuando aparezca en la pantalla el icono del disquete haz doble click para abrirlo. A continuación arrastra el icono de Frontier al directorio del disco duro que has seleccionado con anterioridad. Ejecuta Frontier haciendo doble click en su icono.

Atari ST

Compatible con: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE.

Requisitos: 1 MB de RAM mínimo

Si tu ordenador está encendido, apágalo. Espera al menos 30 segundos y a continuación vuelve a encenderlo. Esto debe minimizar el riesgo de contaminar tus disquetes con un virus. Inserta el disco de programa en la unidad A: (el disco interno) de su ordenador. El programa se cargará y ejecutará automáticamente. A continuación inserta el disco de datos.

Instalación en el disco duro

Puedes copiar el archivo "Frontier" a tu disco duro u ejecutarlo desde allí si es necesario. Consulta el manual de tu ordenador si no estás seguro de cómo realizar esto.

IBM PC y compatibles

Compatible con: 256 colores MCGA/VGA en un 386SX, 386, 486SX, 486, Pentium.

Requisitos: 2 MB de RAM mínimo, memoria EMS.

Se necesita memoria EMS para ejecutar Frontier. Si no estás seguro del tipo de memoria disponible consulta el manual de tu ordenador.

Enciende tu ordenador. Cuando aparezca el prompt C:\>, inserta el disco de programa en la unidad A. Tecléa A: y pulsa la tecla **RETURN**. Cuando aparezca el prompt A:\>, tecléa **FRONTIER** y pulsa la tecla **RETURN**. El programa se cargará y ejecutará automáticamente.

Instalación en el disco duro

Para instalar Frontier en un disco duro, en el prompt A: tecléa **INSTALL** en lugar de **FRONTIER** y pulsa la tecla **RETURN**. A continuación sigue las instrucciones de pantalla.

PROBLEMAS DE INSTALACION

Si por alguna razón no deseada Frontier falla en el momento de cargarse, coloca el disco dañado, no el paquete completo, en una bolsa o sobre adecuado y adjunta tu nombre y dirección en el mismo. Para facilitar el trabajo a nuestro departamento técnico, indica con el mayor detalle posible la configuración de tu equipo (no te olvides de los dispositivos de expansión de memoria RAM). Envía el sobre a: FRONTIER Replacements, Gametek (UK) Limited, 5 Bath Road, Slough, Berks, Gran Bretaña. SL1 3UA. Gametek (UK) Limited hará todo lo posible por sustituir el disco dañado en un plazo no superior a los 28 días después de su recepción.

COMENZAR A JUGAR

Cuando el juego comienza entra en el modo de demostración. Para que aparezca el menú principal pulsa una tecla o el botón izquierdo del ratón. El menú presenta 5 opciones, (1) es la posición de comienzo recomendada. (2) y (3) te permiten comenzar en otros puntos del sistema. (4) carga automáticamente la última posición que has guardado. (5) te permite elegir cualquier otra posición que has guardado con anterioridad en el disco. Pulsado las teclas "1" a "5" desde el modo actual te llevará directamente a estas funciones.

OPCIONES DEL JUEGO Y CARGAR/GUARDAR EL JUEGO

Estando en el juego, la pantalla de opciones aparece cuando pulsas dos veces la tecla ESCAPE o haces click en el icono de pausa dos veces (o una combinación de ambas). Las opciones te permiten ajustar el entorno del juego a tus propias necesidades y cargar/guardar juegos. 'Use Filename Extensions' añade automáticamente un número a tu nombre de comandante, facilitándote el control de la última versión.

Desde la pantalla de opciones los iconos 7, 8 y 9 te permiten cargar, guardar y borrar archivos del juego en las diferentes posiciones.

Cargar juego, Icono 7. Al hacer click en este icono te permite seleccionar el archivo a cargar. Para cambiar de disco o directorio debes de hacer click en el nombre. Para cargar el archivo deseado haz click en su nombre.

Guardar juego, Icono 8. Al hacer click en este icono aparece la estructura de directorios y su contenido. Elige el disco y el directorio haciendo clic en los nombres correspondientes y a continuación, si es necesario, edita el nombre del comandante haciendo click en el nombre de la parte superior de la pantalla y escribiendo el nuevo nombre. Los nombres pueden tener hasta 8 caracteres. Pulsa **RETURN** o haz click en el icono OK para cambiar el nombre. La segunda vez, **RETURN** o OK guardarán la posición.

Borrar archivo, Icono 9. Al igual que en los iconos 7 y 8, al hacer click en este icono aparece la estructura de directorios y su contenido. Elige el disco y el directorio haciendo clic en los nombres correspondientes. Borra el archivo haciendo clic en el nombre y contestando afirmativamente a la pregunta de confirmación. Te recomendamos mucha precaución. Cualquier otra respuesta diferente hará que el archivo no se borre.

Salir del juego, Icono 10. Te devuelve a la secuencia de entrada. Al hacer click en los iconos 1 - 4 vuelves al juego.

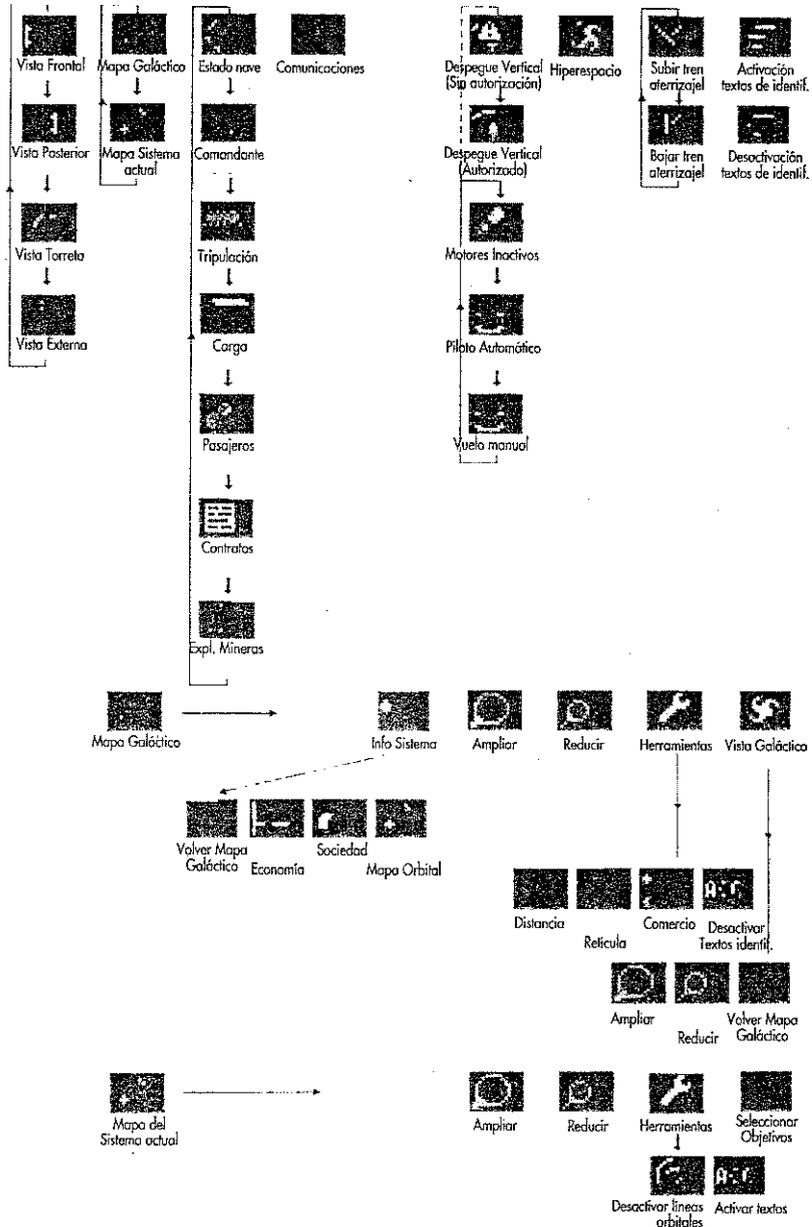
CONTROL

Puedes jugar al Frontier utilizando solamente el teclado, o con un ratón o joystick compatible y el teclado.

Controles de vuelo

A	o	(ratón hacia adelante + botón derecho)	Sumergirse
Z	o	(ratón hacia atrás + botón derecho)	Elevarse
<	o	(ratón hacia la izquierda + botón derecho)	Giro izquierda
>	o	(ratón hacia la derecha + botón derecho)	Giro derecha
ENTER		Aumentar potencia	
MAYUSCULAS (derecha)			Disminuir potencia
F1-F10		Igual que los Iconos 1-10	
ESPACIO		Arma de fuego	

Resumen de Iconos. El árbol siguiente resume los iconos y sus funciones.



SOPORTE TECNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de DROSOFT puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-429 11 61 de 9.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con FRONTIER o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

DROSOFT
Moratín, 52, 4º dcha.
28014 Madrid

EL EAGLE LONG RANGE FIGHTER

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

EL FUSELAJE Nave de 25 toneladas con una capacidad de fuselaje de 20 toneladas. Un asombroso equipamiento de 15 toneladas se incluye en el precio, dejándote una bodega con una capacidad de carga de 4 toneladas, y 1 tonelada de combustible.

Los dobles propulsores principales son capaces de alcanzar una aceleración máxima de 25 g, o de 0 a 1.000 km. por hora en sólo 1,13 segundos.

iGRATIS! Blindaje atmosférico para la protección contra el calor al entrar en las atmósferas.

ARMAMENTO Pulse Laser de 1 megavatio (sólo en la parte frontal). 2 huecos para misiles, pudiendo elegir los misiles. iGRATIS! No uno sino DOS misiles KL760.

IMPULSION Hyperdrive de clase 1 con un rango de 8 años luz.

iGRATIS! 1 tonelada de combustible de hidrógeno, que proporciona una autonomía de 8 años luz.

iGRATIS! Piloto automático.

CONTROLES Escáner que incorpora el sistema Galactonav.

ENTORNO CONTROL Sistema de soporte vital Manolife.
Asiento del piloto de Silastoplaston.

F R O N T I E R

1 SECCION PRIMERA: ICONOS

Usar la consola para controlar la nave.

11 SECCION SEGUNDA: NAVEGACION Y VUELO

Empezar a estudiar la galaxia y volar con la nave.

35 SECCION TERCERA: COMBATE

Usar el equipamiento ofensivo y defensivo.

49 SECCION CUARTA: EL HANGAR

Comprar nuevas naves, equiparlas y contactar con la policía local.

55 SECCION QUINTA: COMERCIAR

Usar la Bolsa y el mercado negro.

65 SECCION SEXTA: EXPLOTACIONES MINERAS

Explotar asteroides y planetas.

69 APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR

Informe detallado de todo el equipamiento disponible.

77 APENDICE SEGUNDO: OBJETOS DE COMERCIO

Objetos que puedes esperar que se puedan comercializar.

83 APENDICE TERCERO: UN VIAJE DE INTRODUCCION

Si necesitas más ayuda antes de ir por tu cuenta, aquí la tienes.

91 APENDICE CUARTO: LA MECANICA DEL VUELO ESPACIAL

Detalles técnicos para los expertos, por David Braben.

95 APENDICE QUINTO: IDENTIFICACION DE LA NAVE

Hechos y cifras sobre algunas de las naves que verás y en las que volarás.

C O N T E N I D O

SECCION PRIMERA
ICONOS

USAR LA CONSOLA

Esta es una guía del uso de la consola (Fig. 1) para controlar la nave. También hay una hoja que resume el uso de los iconos.

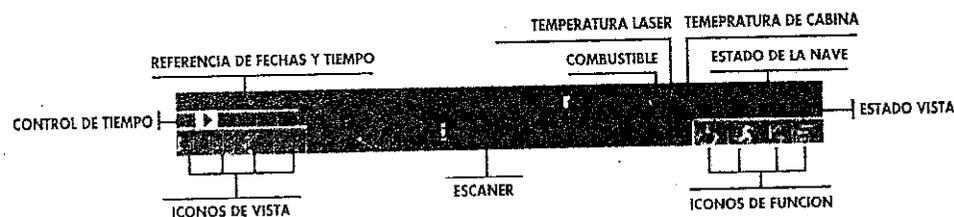


Fig. 1: La consola de la nave

SELECCIONAR UN ICONO

Los iconos se activan tocándolos primero con la punta del puntero controlado por el ratón y a continuación pulsando el botón izquierdo del ratón. Alternativamente, se pueden usar sencillamente los atajos de teclado (para los iconos principales hay teclas de función **F1-F10**, el número del cual se muestra en la esquina inferior derecha del icono). Observa que todos los iconos dan una indicación de lo que pasará si se selecciona ese icono. No muestran el modo actual.

- Los cuatro iconos principales **F1-F4** situados en el lado izquierdo del escáner seleccionan el tipo de vista actual.
- Los iconos situados en el lado derecho **F7-F10** cambian dependiendo de la vista activa.

ICONOS DE VISTA (F1)

Estos iconos te permiten elegir entre varias vistas del espacio a través del cual estás viajando. Son: frontal, posterior y externa (y torreta si hay). La posición de la vista desde la nave se describe en el área Estado de la vista.



VISTA FRONTAL Esto da la vista en la dirección a la que apunta la nave. No es necesariamente la dirección a la que estás viajando. Si tienes un cañón en la parte frontal, se posicionará en la pantalla un punto de mira en forma de cruz.



VISTA POSTERIOR Es una vista exactamente en la dirección opuesta a la vista frontal. Sólo será visible un punto de mira si tienes un cañón montado en la parte posterior.



VISTA EXTERNA Una vista externa es simulada por el ordenador de a bordo y puede ser útil para alinear la nave. Algunos aterrizajes pueden ser particularmente bonitos si se ven en este modo. Usa las teclas **en forma de flechas (cursores)** para cambiar el ángulo de visión, la tecla **-** para ampliar la imagen y la tecla **=** para reducirla. Esto puede usarse para hacer una vigilancia general del espacio que hay alrededor.

Es necesario tener en cuenta que la vista está unida a la orientación de la nave. Por ejemplo, si estás mirando a la nave desde un lado y está girando, no verás cómo gira pero el espacio de alrededor se moverá y la nave permanecerá quieta.



VISTA DESDE LA TORRETA Si tienes torretas superior o inferior en la nave, este icono estará disponible; es necesario para disparar los láseres desde las torretas. Si tienes dos torretas (superior e inferior) y seleccionas este icono, la vista presentada vendrá de la torreta que usaste por última vez. El uso del botón derecho del ratón moverá el ángulo de visión, no la orientación de la nave. Si, al usar el ratón, lo sitúas bajo el nivel de la torreta, la vista cambia automáticamente a la otra torreta si la tienes.

ICONOS DE CONTROL DE VUELO (F7)

Este icono, situado en el lado derecho de la pantalla, es operativo sólo en modo de vista. Cambia entre Motores inactivos (Fig. 2) y Vuelo manual (Fig. 3). Si tienes un piloto automático y has seleccionado un objetivo (consulta EL PILOTO AUTOMATICO en la página 20), entonces el icono Control de vuelo también contemplará la opción de piloto automático (Fig. 4). Cuando estás en tierra, el icono Despegue vertical (Fig. 5) es la única opción disponible. El estado de la nave y sus motores se describe en el área Estado de la nave.



Fig. 2: Icono de Motores inactivos



Fig. 3: Icono de Vuelo manual



Fig. 4: Icono de Piloto automático



Fig. 5: Icono de Despegue vertical

ICONO DE HIPERESPACIO (F8)

Al estar en modo de vista selecciona este icono (Fig. 6) para hacer un salto en el hiperespacio. Consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 23 para obtener más detalles.



Fig. 6: Icono de Hiperespacio

ICONO DE TREN DE ATERRIZAJE (F9)

En el modo de vista, el uso de estos iconos sube o baja el tren de aterrizaje (Fig. 7 y Fig. 8). El piloto automático lo hace automáticamente al aterrizar, pero en el vuelo manual debes hacerlo tú mismo.



Fig. 7: Icono de Subir tren de aterrizaje



Fig. 8: Icono de Bajar tren de aterrizaje

ICONOS DE TEXTO DE IDENTIFICACION (F10)

En el modo de vista, estos iconos (Fig. 9 y Fig. 10) se usan para nombrar todos los objetos identificados en la pantalla con el fin de ayudar en la navegación, ya que el nombre puede verse a veces antes del objeto mismo.



Fig. 9: Icono de Texto de identificación ACTIVO



Fig. 10: Icono de Texto de identificación INACTIVO

ICONOS DE MAPA (F2)

Estos iconos cambian entre dos páginas de mapa: Mapa galáctico (Fig. 11) y Mapa del sistema actual (Fig. 12). Consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11 para obtener una descripción más detallada. Observa que las funciones de los iconos F7 y F10 no son siempre las mismas en ambos mapas (como se explica a continuación).



Fig. 11: Icono de Mapa galáctico



Fig. 12: Icono de Mapa del sistema actual

ICONO DE MAPA GALACTICO (F2)

Un mapa con retícula de todos los sistemas de estrellas de la galaxia se muestra y las siguientes opciones están disponibles:

ICONO DE DATOS (F6)

Proporciona datos geográficos y físicos del sistema seleccionado si se ha explorado. Está presente sólo si se ha seleccionado un sistema.



Fig. 13: Icono de Datos

Al seleccionar el icono de datos se accede a las siguientes cuatro funciones:



MAPA GALACTICO (F6) Hace que vuelvas al mapa galáctico.



ICONO DE ECONOMIA (F7) Proporciona datos sobre importaciones, exportaciones y bienes ilegales para el sistema seleccionado.



ICONO DE ESTRUCTURA SOCIAL (F8) Proporciona datos sobre el tipo de gobierno, población, etc. del sistema seleccionado.



ICONO DE MAPA ORBITAL (F10) Proporciona un diagrama de las órbitas de todos los cuerpos que están dentro del sistema mostrado. Pueden verse en movimiento usando los iconos Avance y Retroceso (lee lo que viene a continuación). Para una observación más cercana de los cuerpos usa los iconos de zoom F7 y F8.

ICONOS DE ZOOM (F7, F8)

Permiten aumentar la vista (Fig. 14) o reducirla (Fig. 15), excepto en el modo de datos F6 donde F7 y F8 se redefinen para otros usos.



Fig. 14: Icono de Ampliar



Fig. 15: Icono de Reducir

ICONO DE HERRAMIENTAS (F9)

El mapa galáctico puede redefinirse para que su uso resulte más rápido y sencillo.



Fig. 16: Icono de Herramientas

Al seleccionar el icono de herramientas se accede a las cuatro funciones siguientes:



ICONO DE DISTANCIA (F7) Activa o desactiva la indicación de altura en el mapa de retícula de la galaxia.



ICONO DE RETICULA (F8) Activa o desactiva la retícula del mapa galáctico.



ICONO DE RUTAS DE COMERCIO (F9) Activa o desactiva las rutas de comercio del mapa galáctico.



ICONO DE TEXTO DE IDENTIFICACION (F10) Algún texto del mapa galáctico puede ser activado o desactivado.

ICONO DE VISTA GALACTICA (F10)

Muestra una vista de la galaxia desde el punto de vista del Creador, para recordarte lo pequeño que eres. El brillo de cada pixel depende del número de estrellas en el área cubierta por ese pixel. Usa los iconos de zoom F7 y F8 para ajustar la vista. Selecciona el icono del mapa galáctico F10 (Fig. 18) para volver al mapa galáctico.



Fig. 17: Icono de Vista galáctica



Fig. 18: Icono de Mapa galáctico

MAPA DEL SISTEMA ACTUAL (F2)

Muestra un mapa orbital del sistema a través del cual estás viajando. De nuevo, los cuerpos pueden verse en movimiento o en un plano más cercano. Usa los iconos de zoom F7 y F8 para ajustar la vista. Las siguientes opciones están también disponibles:

ICONO DE HERRAMIENTAS (F9)

El mapa orbital puede redefinirse para que su uso resulte más sencillo y rápido.



Fig. 19: Icono de Herramientas

Al seleccionar el icono de herramientas (Fig. 19) se accede a las dos funciones siguientes:



ICONO ORBITAL (F9) Activa y desactiva las líneas orbitales.



ICONO DE TEXTO DE IDENTIFICACION (F10) Activa y desactiva los nombres de los cuerpos.

ICONO DE SELECCIONAR OBJETIVO (F10)

Te permite seleccionar objetivos para el combate o el piloto automático. Hazlo activando este icono (Fig. 20), y a continuación haciendo click en el cuerpo que desees que sea el objetivo. Consulta la sección COMBATE en la página 35 y la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11.



Fig. 20: Icono de Seleccionar objetivos

ICONOS DE INVENTARIO (F3)

Si está activado, este icono cambiará entre siete páginas de información, en orden:



EQUIPAMIENTO DE LA NAVE (consulta la sección EL HANGAR en la página 49).



PERFIL DEL COMANDANTE (consulta la sección COMERCIAR en la página 55).



LISTA DE LA TRIPULACION (consulta la sección COMERCIAR en la página 55).



CARGA DE A BORDO (consulta la sección COMERCIAR en la página 55).



LISTA DE PASAJEROS (consulta la sección COMERCIAR en la página 55).



LISTA DE CONTRATOS PENDIENTES (consulta INVENTARIO DE LA NAVE en la página 60).



EXPLORACIONES MINERAS (consulta la sección EXPLORACIONES MINERAS en la página 65).

Consulta también INVENTARIO DE LA NAVE en la página 60 para ver un resumen del contenido de las páginas. Observa que si no hay ninguna información de una página, no se mostrará.

ICONO DE COMUNICACION (F4)

El efecto de este icono (Fig. 21) es diferente dependiendo de si estás en tierra (o atracado) o en vuelo.



Fig. 21: Icono de Comunicaciones

COMUNICACION EN TIERRA (O ATRACADO)

Cuando está seleccionado este icono aparecerá una lista de opciones (Fig. 22), por ejemplo **Bolsa** (consulta la sección COMERCIAR en la página 55), **Tablón de anuncios** (consulta la sección COMERCIAR en la página 55), **Petición de lanzamiento** (consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 30) y **Servicios del hangar** (consulta la sección EL HANGAR en la página 49).

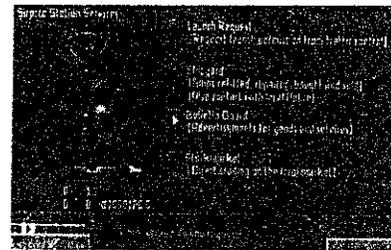


Fig. 22: Comunicación en tierra (o atracado)

COMUNICACION EN VUELO

Una lista de mensajes para difundir se superpondrá en la pantalla principal (Fig. 23). Las opciones incluyen una petición de sitio para aterrizar o atracar y el envío de mensajes a otros. Algunas proporcionarán otra lista de comunicaciones, por ejemplo **Difundir mensaje a todos los del rango...** que te permite enviar llamadas de socorro o peticiones de rendición. También puedes contactar con la policía y zanjar multas pendientes mediante pago remoto. Consulta la sección COMERCIAR en la página 55, la sección COMBATE en la página 35 y la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11.

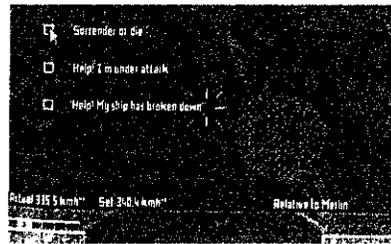


Fig. 23: Comunicación en vuelo

ICONOS DE AVANCE Y RETROCESO

Sólo se muestran cuando los mapas orbitales están en uso (consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11), y se usan para mostrar la posición de los cuerpos en diferentes puntos en el tiempo. El tiempo simulado se visualiza en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Fig. 24: Iconos de Avance y retroceso

ICONOS DE CONTROL DE TIEMPO

Permiten al piloto alterar la velocidad aparente del tiempo. La flecha sencilla significa tiempo real y las flechas de la derecha incrementan el paso del tiempo desde 10 a 10.000 veces. El icono que está al final en el lado izquierdo es un botón de pausa para pararlo todo. Consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11 y la sección COMERCIAR en la página 55. El piloto debe darse cuenta de que sus enemigos también han acelerado su marcha de forma similar, así que usar estos iconos sólo agravará un problema incierto.



Fig. 25: Iconos de Control de tiempo

EL PANEL DE CONTROL DE ARMAS

Llama al panel de control de armas (Fig. 26) seleccionando el área del escáner.



Fig. 26: Panel de control de armas

Algunos objetos del equipamiento de la nave no tienen iconos porque funcionan automáticamente. Los que no tienen un icono que necesite activarse para funcionar se ilustran en cuadros grises. En la esquina inferior derecha del icono se muestra la letra correspondiente al atajo de teclado. La guía de icono separada lista los iconos de armas y equipamiento. Consulta también la sección COMBATE en la página 35 para obtener detalles del uso de las armas y el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 69 para obtener detalles técnicos de las armas y del equipamiento. •

SECCION SEGUNDA NAVEGACION Y VUELO

NAVEGACION

Un aspecto de la nave que es impresionante es la opción Galactonav de navegación por el espacio, incorporada en todas las naves espaciales. Tiene un gran número de facilidades a tu disposición usando los iconos de Mapa F2 (Fig. 27 y Fig. 28).



Fig. 27: Icono de Mapa galáctico



Fig. 28: Icono de Mapa del sistema

Esos iconos cambian entre dos mapas: el mapa de la galaxia y un mapa actual del sistema en el que estás viajando. Dependiendo del mapa que estés viendo, los iconos de la parte inferior derecha de la consola tienen funciones distintas (consulta ICONO DE MAPA GALACTICO en la página 5 e ICONO DE MAPA DEL SISTEMA ACTUAL en la página 7).

VER LA GALAXIA EN DETALLE USANDO EL MAPA GALACTICO

Selecciona el icono del mapa galáctico F2 para obtener un mapa de todos los sistemas de estrellas de la galaxia (Fig. 29), gracias a la inspección galáctica del 2817. Las posiciones de las 100.000.000.000 estrellas (aproximadamente) se calcularon cuando la tecnología proporcionó telescopios lo suficientemente sofisticados como para hacer el trabajo.

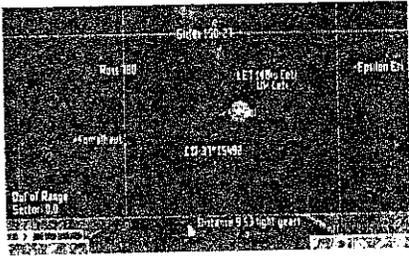


Fig. 29: Mapa galáctico

Se dibuja una retícula a través del plano de la galaxia para ayudar a una orientación visual y proporcionar coordenadas de navegación. La galaxia se divide en sectores. Dado que la galaxia es delgada y plana, las coordenadas del sector son sólo bidimensionales, midiendo un sector ocho años luz a lo largo de cada extremo y conteniendo todas las estrellas por encima y por debajo de él. Los límites del sector se muestran en verde brillante en el mapa, y sus coordenadas se dan relativas al sistema solar por razones históricas.

Desde el sector del sol, las coordenadas 'este' y 'oeste' se representan mediante la primera coordenada, siendo 'este' un número positivo y 'oeste' negativo. De forma similar, 'norte' y 'sur' se representan por el

segundo número, siendo 'norte' positivo. Hasta nueve sectores se muestran a la vez en pantalla y las coordenadas del sector central se muestran en la esquina inferior izquierda. Cada estrella se visualiza coloreada según su tipo (por ejemplo, rojo para una gigante roja, azul para una estrella azul caliente) y con una línea que indica su altura 'sobre' o 'bajo' el plano galáctico.

Las líneas rosas que unen los sistemas son rutas de comercio recomendadas, en caso de que sientas necesidad de tener alguna guía para empezar. Fueron recogidas por el Zebuion Intergalactic Trading Corporation hace cinco años.

MOVERSE POR LA RETICULA

1. Para moverse por la retícula, usa las teclas de **flecha (cursores)**. El sistema del centro se resalta en verde y se muestra en la consola un pequeño conjunto de información sobre él. El sistema por el cual estás viajando actualmente se resalta en rosa.
2. Para cambiar el ángulo de la retícula misma (Fig. 30), para ver las posiciones relativas de los sistemas más claramente, pulsa el botón derecho del ratón y mueve el ratón.

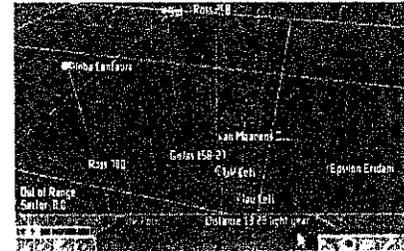


Fig. 30: Cambio de ángulo del mapa galáctico con retícula

3. Puedes ampliar y reducir la vista con los iconos de zoom F7 y F8.
4. Puedes volver a centrar el mapa pulsando la tecla C.

MANIPULAR EL MAPA GALACTICO

Una vez familiarizado con la retícula, puede conseguirse una operación más rápida eligiendo descartar ciertas características (Fig. 31 y Fig. 32). Selecciona el icono de Herramientas F9 y habrá disponibles cuatro iconos distintos que te permiten ajustar ciertas características de la retícula.

- El icono Distancia F7 activará o desactivará las líneas de distancia.
- El icono Retícula F8 activará o desactivará la retícula.
- El icono Comerciar F9 activará o desactivará las rutas de comercio.
- El icono Texto de identificación F10 eliminará lo no esencial y otros detalles como Núcleo del sistema.

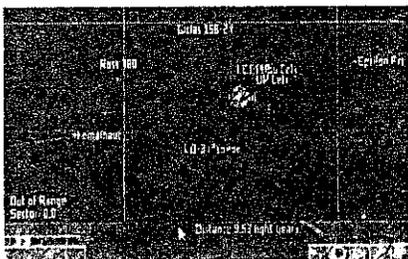


Fig. 31: Máximo detalle del mapa galáctico

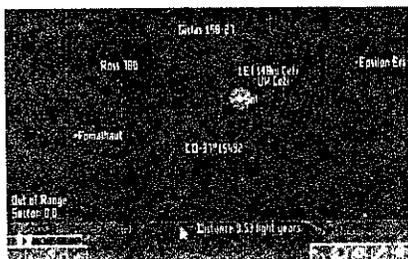


Fig. 32: Mínimo detalle del mapa galáctico

Al elegir cualquiera de ellos, los cuatro iconos desaparecen pero puedes hacer que aparezcan de nuevo con el icono Herramientas F9.

OBTENER DATOS DE UN SISTEMA

DATOS ASTRONOMICOS

1. Desde el mapa de retícula, selecciona el sistema en el que estás interesado usando las teclas de flecha (cursores) para moverlo a la mitad de la pantalla donde se resaltará en verde.
2. Usa el icono Datos F6 y aparecerá un resumen esquemático de todos los cuerpos astronómicos del sistema, si el sistema se ha explorado (Fig. 33).



Fig. 33: Resumen esquemático de los cuerpos

3. Usa el ratón para seleccionar cuerpos individuales sobre los que deseas pedir datos geográficos y físicos que incluyen:
 - Temperatura media en la superficie.
 - Puertos estelares principales.
 - Periodo orbital (que es el periodo sidereal medido en días terrestres). Radio orbital medio.
 - Excentricidad orbital e inclinación, medidas relativas al plano rotacional del cuerpo central.
4. Al hacer click fuera del texto vuelves a los datos generales del sistema. Alternativamente, haz click en otro cuerpo.
5. Si deseas volver al mapa de retícula de la galaxia, usa el icono Datos F6 de nuevo o el icono Mapa galáctico F2.

MANIPULAR EL MAPA GALACTICO

Una vez familiarizado con la retícula, puede conseguirse una operación más rápida eligiendo descartar ciertas características (Fig. 31 y Fig. 32). Selecciona el icono de Herramientas F9 y habrá disponibles cuatro iconos distintos que te permiten ajustar ciertas características de la retícula.

- El icono Distancia F7 activará o desactivará las líneas de distancia.
- El icono Retícula F8 activará o desactivará la retícula.
- El icono Comerciar F9 activará o desactivará las rutas de comercio.
- El icono Texto de identificación F10 eliminará lo no esencial y otros detalles como Núcleo del sistema.

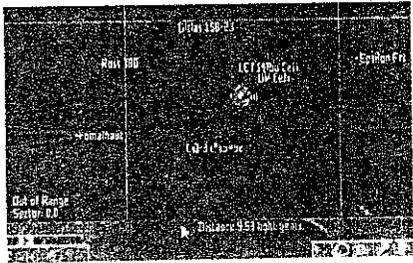


Fig. 31: Máximo detalle del mapa galáctico

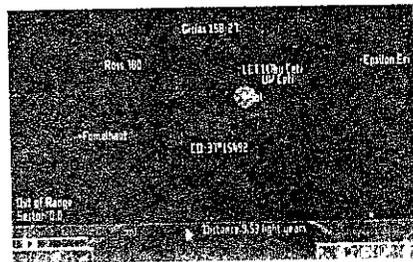


Fig. 32: Mínimo detalle del mapa galáctico

Al elegir cualquiera de ellos, los cuatro iconos desaparecen pero puedes hacer que aparezcan de nuevo con el icono Herramientas F9.

OBTENER DATOS DE UN SISTEMA

DATOS ASTRONOMICOS

1. Desde el mapa de retícula, selecciona el sistema en el que estás interesado usando las teclas de flecha (**cursores**) para moverlo a la mitad de la pantalla donde se resaltará en verde.
2. Usa el icono Datos F6 y aparecerá un resumen esquemático de todos los cuerpos astronómicos del sistema, si el sistema se ha explorado (Fig. 33).



Fig. 33: Resumen esquemático de los cuerpos

3. Usa el ratón para seleccionar cuerpos individuales sobre los que deseas pedir datos geográficos y físicos que incluyen:
 - Temperatura media en la superficie.
 - Puertos estelares principales.
 - Periodo orbital (que es el periodo sidereal medido en días terrestres). Radio orbital medio.
 - Excentricidad orbital e inclinación, medidas relativas al plano rotacional del cuerpo central.
4. Al hacer click fuera del texto vuelves a los datos generales del sistema. Alternativamente, haz click en otro cuerpo.
5. Si deseas volver al mapa de retícula de la galaxia, usa el icono Datos F6 de nuevo o el icono Mapa galáctico F2.

En el modo de datos F6, los iconos F7, F8 y F10 tienen nuevas funciones, según se indica a continuación:

DATOS DE LA ECONOMIA DEL SISTEMA SELECCIONADO El icono Economía F7 da un informe detallado de las importaciones, exportaciones y bienes ilegales. Las exportaciones tienen a ser baratas y las importaciones, caras.

DATOS DE LA ESTRUCTURA SOCIAL Y COORDENADAS El icono Política F8 proporciona datos relevantes sobre el tipo de gobierno, economía, lealtad y población. También se dan aquí las coordenadas del sector en el mapa galáctico.

CONFIGURACION DE LAS ORBITAS DEL SISTEMA SELECCIONADO Mientras estás aún en el modo Datos del sistema F6, el uso del icono mapa orbital F10 permitirá ver la configuración orbital del sistema seleccionado (Fig. 34). Para alterar el ángulo de visión pulsa el botón derecho del ratón y mueve éste.

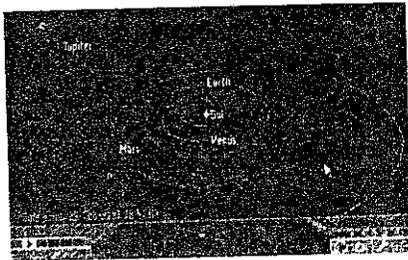


Fig. 34: Configuración orbital de un sistema

VER ORBITAS CON RESPECTO AL TIEMPO

El mapa orbital muestra una instantánea de las posiciones de los cuerpos. Selecciona los iconos de Avance y Retroceso de la parte derecha de la pantalla para predecir las posiciones en instantes distintos. La hora y fecha que se muestran en la parte inferior izquierda de la pantalla cambiará. La hora real se visualiza debajo.

VER UN CUERPO ESPECIFICO

Haz click en un cuerpo que pasará al centro de la pantalla y usa los iconos de zoom F7 y F8.

MANIPULAR EL MAPA ORBITAL DEL SISTEMA SELECCIONADO

Selecciona el icono Herramientas F9 y estarán disponibles dos iconos distintos que te permiten ajustar las características de la retícula.

- El icono Orbital F9 elimina o sustituye las líneas orbitales.
- El icono Texto de información F10 elimina o sustituye el texto de la pantalla.

Para salir del mapa orbital, usa el icono Mapa F2 para volver al mapa galáctico.

LA VISTA GALACTICA

Esta opción puede usarse para hacerse una idea de la perspectiva. En el modo de mapa galáctico, haz click en el icono Vista galáctica F10 y se mostrará una vista de la galaxia desde el punto de vista del Creador (Fig. 35).

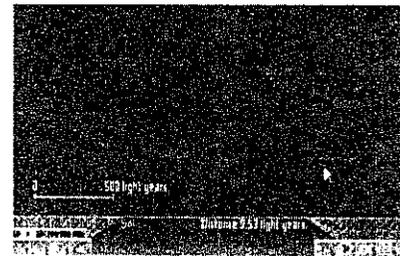


Fig. 35: Vista galáctica

A la ampliación máxima (que muestra una escala de 500 años luz) cada pixel representa un único sector. Para ampliar y reducir la imagen usa los iconos Zoom F7 y F8 (Fig. 36). Observa que la resolución es la mejor cuando no hay zoom. Cuando paras el zoom, el ordenador de a bordo mejora lo más rápidamente posible la tosca imagen inicial.



Fig. 36: Vista más remota de la galaxia

El icono Mapa galáctico F10 puede usarse para volver al mapa galáctico.

USAR EL MAPA DEL SISTEMA ACTUAL

VER LA CONFIGURACION DE LAS ORBITAS

1. Selecciona el icono Mapa F2 dos veces y se muestra un mapa del sistema en el que estás actualmente, con la configuración de las órbitas (Fig. 37).

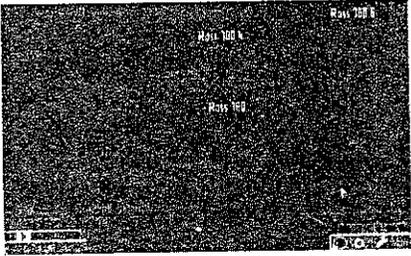


Fig. 37: Mapa del sistema actual

2. Amplía y reduce la imagen con los iconos Zoom F7 y F8.
3. Cambia el ángulo de visión pulsando el botón derecho del ratón y moviendo éste por el mapa galáctico.

VER ORBITAS CON RESPECTO AL TIEMPO

El mapa orbital muestra una instantánea de las posiciones de los cuerpos. Selecciona los iconos Avance o Retroceso situados a la derecha de la pantalla para predecir las posiciones en distintos instantes de tiempo. La hora y fecha mostradas en la parte inferior izquierda de la pantalla cambiará. La hora real se muestra debajo.

VER UN CUERPO ESPECIFICO

Haz click en un cuerpo para que se ponga en el centro de la pantalla y usa los iconos Zoom F7 y F8.

Observa que el piloto automático puede ser seleccionado usando el mapa del sistema actual (consulta la sección VUELO en la página 20).

MANIPULAR EL MAPA DEL SISTEMA

Selecciona el icono Herramientas F9 y estarán disponibles dos iconos distintos que te permitirán ajustar ciertas opciones del mapa.

- El icono Orbital F9 eliminará las rutas orbitales.
- El icono Texto de información F10 eliminará los nombres de los cuerpos.

OBTENER PERMISOS

Algunos sistemas, como los que tienen una colonia de prisiones, requieren que los visitantes tengan permisos para entrar al sistema. Tales requisitos para un sistema se mostrarán en la consola al usar el mapa galáctico.

Los permisos no están disponibles generalmente y encontrarás que sólo pueden obtenerse indirectamente. Esto significa que debes negociar teniendo en cuenta el sistema en cuestión, por ejemplo entregando un paquete, para que el cliente te dé un permiso.

VUELO

Tu nave tiene tres modos básicos de vuelo: **Piloto automático**, **Manual** y **Motores inactivos** que pueden seleccionarse usando los iconos Control de vuelo **F7** en modo Vista. El piloto automático es con mucho la forma más fácil de controlar la nave, pero no te da la sensación de éxito. El vuelo manual puede llevar algún tiempo para acostumbrarse a él, pero es más provechoso. Volar con Motores inactivos no te lleva muy lejos, pero tiene algunas ventajas, como verás.

EL PILOTO AUTOMATICO

Este dispositivo tremendamente útil, aunque no se incorpora normalmente como estándar, se incluye con tu Eagle. Puede comprarse y ponerse en un hangar si por alguna razón necesitas otro. El piloto automático, el sistema de navegación automático Robocruise, sustituyó al Celestial Pathfinder que era menos fiable.

El piloto automático sólo puede usarse para seleccionar un destino en el sistema a través del cual estás viajando actualmente. Para viajes más largos, debe hacerse un salto en el hiperespacio.

MANEJAR EL PILOTO AUTOMATICO EN MODO DE VISTA

El piloto automático sólo puede usarse durante el vuelo.

1. En el modo de vista (usa el icono Vista **F1** si estás en otro modo), selecciona un planeta o estación espacial que esté en pantalla haciendo click en el centro del mismo. Observa que te será más fácil encontrar un objetivo, por ejemplo una ciudad, si aparece el nombre en pantalla. Si los nombres se han desactivado, selecciona el icono Texto de identificación **F10**.

Haciendo click donde no hay ningún objetivo potencial, se quita la selección de cualquier objetivo seleccionado previamente.

Cuando un objetivo está seleccionado, aparecerá una vista con cuadrados de aproximación y el rango en unidades astronómicas o kilómetros (Fig. 38). Si el objetivo se sale de la pantalla, aparecerá una flecha apuntando en su dirección. Si está detrás, se muestra **Objetivo detrás**.

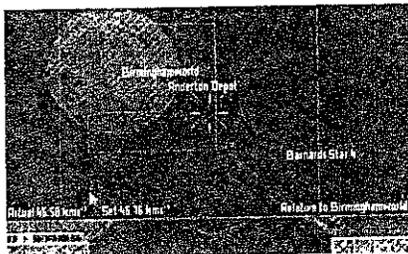


Fig. 38: Los cuadrados de aproximación muestran que hay un objetivo seleccionado

2. Usa el icono Control de vuelo **F7** y cambia al **piloto automático**. El icono del piloto automático sólo aparecerá si hay un objetivo seleccionado.

MANEJAR EL PILOTO AUTOMATICO EN EL MODO DE MAPA DEL SISTEMA ACTUAL

Puede usarse este modo cuando el destino deseado está demasiado lejos para ser visible. Puede seleccionarse un objetivo incluso cuando se está en tierra o atracado, pero el piloto automático sólo puede activarse durante el vuelo.

1. Usa el icono Mapa **F2** dos veces para obtener el mapa del sistema actual.
2. Usa los controles del mapa del sistema actual hasta que puedas ver el destino deseado en pantalla.
3. Haz click en el icono Seleccionar objetivo **F10**.
4. Haz click en el centro del destino deseado (Fig. 39).

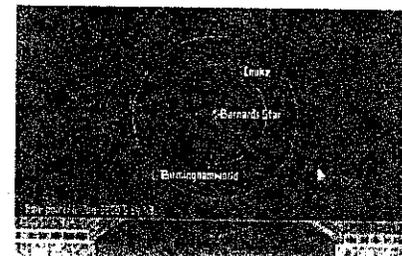


Fig. 39: Eligiendo un destino para el piloto automático en el mapa del sistema actual

5. Si deseas cambiar el objetivo, haz click en el icono Seleccionar objetivo antes de seleccionar otro cuerpo. Hacer click en los cuerpos sin seleccionar el icono Seleccionar objetivo simplemente moverá ese cuerpo al centro de la pantalla.
6. Si deseas quitar la selección de un objetivo, haz click en un área que esté en blanco. Esto también desactivará el piloto automático si está activado actualmente.
7. Vuelve el modo Vista mediante el icono Vista **F1**. Los cuadrados de aproximación, que parecen un túnel que conduce al destino, serán visibles si se está en vista frontal o posterior.
8. Si estás en vuelo haz click en el icono Control de vuelo **F7** y cambia al **piloto automático** para activarlo. Para volver al vuelo manual, usa el icono Control de vuelo **F7** y cambia a **Manual** o **Motores inactivos**.

El Robocruise trazará automáticamente y mantendrá el curso a tu destino. También bajará el tren de aterrizaje y atracará o aterrizará por ti, pidiendo automáticamente espacio, mientras tú te arreglas. Algunos pilotos se desorientan cuando el Robocruise maneja y hace girar la nave. El verdadero sabueso del espacio sabe que sólo se trata a un nuevo curso.

Recuerda que sólo puedes negociar en las ciudades o en las estaciones espaciales. Si aterrizas en cualquier otro lugar, la consola indicará **En tierra (áspero)**.

El Robocruise realmente tiene utilidad cuando se usa junto con la unidad de control de tiempo Stardreamer que viene estándar en todas las naves debido a regulaciones en relación con la psicosis de Wilbron. Esta condición se sabe que aflige a los viajeros por el espacio, quienes soportan unos viajes más largos y sin incidentes. El aburrimiento se hace tan intenso después de acabar todas las persecuciones de ocio, que se sabe de pilotos que conducen su nave a la estrella o planeta misterioso sólo para animar un poco las cosas.

USAR EL CONTROL DE TIEMPO STARDREAMER

Esto puede usarse con el Robocruise o en el vuelo manual. Usa los iconos de control de tiempo (tras seleccionar tu destino si usas el Robocruise) para seleccionar la aceleración de tiempo. El tiempo parece incrementarse en intervalos de diez desde diez veces hasta diez mil veces, dependiendo del icono seleccionado. Vuelve al tiempo real seleccionando la flecha sencilla.

Siéntate cómodamente y una combinación de un campo Zilman y ondas ultrasónicas inducirán un estado semihipnótico que hacen que sólo te des cuenta del paso del tiempo si miras cómo el indicador cambia rápidamente delante de ti. Este efecto fue descubierto por el Dr. Rabbne por accidente cuando se dio cuenta de por qué sus proyectos se desbordaban del tiempo sin razón aparente. Para tu tranquilidad, si tu nave es atacada o saludada o si has llegado a tu destino, el Stardreamer te devolverá la consciencia y el tiempo real. No olvides que tus enemigos pueden estar operando en tiempo real y por lo tanto parecerá que aceleran enormemente.

SALTOS DE HIPERESPACIO

El espacio es GRANDE y los saltos por el hiperespacio son necesarios para acceder a los distintos sistemas rápidamente. Los saltos de hiperespacio pueden hacerse usando tanto los motores Standard Hyperdrive o Military Hyperdrive que pueden comprarse en el hangar y vienen en distintos tamaños con rangos variables. Consulta el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 69 para obtener una descripción de ellos.

Un salto de hiperespacio causa una perturbación que da como resultado un campo incandescente en los puntos de entrada y salida. Un analizador de nubes del hiperespacio puede determinar el destino de la nave que salta (consulta el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 69). antes de intentar el primer salto, es recomendable que leas totalmente esta sección.

ALCANCE

El alcance del salto se determina mediante dos cosas: combustible y tipo y clase de motor. Se dan detalles de éstos en la sección COMERCIAR, en la página 55 para el combustible y en el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 74 para los motores. Brevemente, el rango del motor depende de su clase además del tamaño de la nave.

Los alcances de motores se muestran de dos formas:

- En la página de Inventario selecciona el icono Inventario **F3** hasta que aparezca el equipamiento de la nave donde se dará el alcance del motor.
- En el mapa galáctico (icono Mapa galáctico **F2**, visualizado en el panel, a la derecha del nombre del sistema. Si el motor no puede saltar al destino seleccionado, se dará el mensaje **Fuera de alcance**.

El alcance del combustible se muestra de dos formas:

- La cantidad de combustible requerido para saltar se muestra en la parte inferior izquierda del mapa galáctico. Si tienes combustible insuficiente se mostrará también **Combustible insuficiente**; de otra forma se mostrará el combustible que se use.
- En el mapa galáctico, un círculo rosa rodeará al sistema en el que estés actualmente y mostrará el alcance máximo para el hiperespacio en un único salto.

DURACION DEL SALTO

Aunque la duración percibida de un salto es muy corta, el tiempo real es mucho mayor. Se tarda una semana en hacer el salto de máximo alcance para cualquier motor. Por ejemplo, un motor con un alcance máximo de 10 años luz tardará una semana en saltar esa distancia o 3,5 días para un salto de 5 años luz, y así sucesivamente. Una nave con un alcance de salto máximo de 4 años luz tardará media semana en saltar sólo 2 años luz. Esto tiene implicaciones en la piratería porque una nave pirata con un analizador de nubes del hiperespacio y una nave más ligera puede adelantarte y esperarte. El contacto en el hiperespacio no es posible.

OPERACION EN EL HIPERESPACIO

1. Selecciona un sistema como objetivo usando el icono Mapa galáctico, colocando el destino requerido en el centro de la pantalla con las teclas de **flecha (cursores)**. Ese sistema se resalta en verde.
2. Vuelve al modo Vista usando el icono Vista **F1**.
3. Selecciona el icono Hiperespacio **F8** (no se mostrará si no tienes la facilidad de hiperespacio o no se ha seleccionado ningún salto válido) y cruza los dedos. Si quieres puedes fijar tu destino, hacer tus asuntos y ser capaz de hacer una salida rápida en cualquier momento si las cosas se ponen calientes. Alternativamente, si usas la tecla **H** puedes hacer el salto (**Fig. 40**) sin entrar primero en el modo Vista.

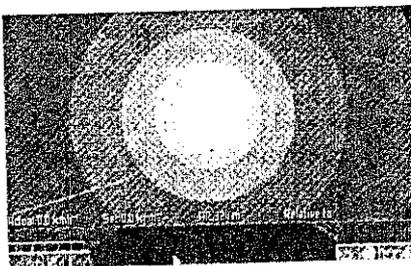


Fig. 40: Entrando en el Hiperespacio

Recuerda que la evidencia de tu salto de hiperespacio será visible a cualquiera en las proximidades de la salida o entrada, ya que deja un área incandescente de perturbación en el espacio. El destino sólo puede ser determinado con un analizador de nubes de hiperespacio, disponible en los hangares.

Hay varias razones por las que el icono Hiperespacio puede no aparecer; son las siguientes:

- Estás demasiado cerca de un planeta. Las regulaciones se establecieron tras las primeras décadas de salto en el hiperespacio. Repentinamente mutaciones alrededor de las bases ocurrieron unos cuantos años después de que los saltos se convirtieran en rutina. Se descubrió que la intensa radiación causada por el salto afectaba a la población cercana. Por eso se impuso por ley el requisito de que todas las naves tuvieran un sistema incorporado en el Hyperdrive que se activara si intentaras saltar desde una zona cercana a una estación planetaria o espacial.
- No hay seleccionado ningún destino válido.
- No tienes suficiente combustible para hacer un salto al destino seleccionado.
- El motor se daña o destruye.
- ¡No tienes un motor Hyperdrive!

SALTOS DEFECTUOSOS

Los Hyperdrives casi nunca fallan, pero si tienes la desgracia de sufrir un salto defectuoso espontáneamente, puedes estar en aprietos. Emergerás en algún lugar distinto de tu destino planeado, que puede estar fuera de alcance para el combustible que resta. Incluso es posible que el salto te lleve más allá del alcance máximo. Si verdaderamente las reservas de combustible son demasiado bajas o el Hyperdrive se rompe, tu única esperanza es pedir ayuda (icono Comunicaciones **F4**) y arriesgarte a que respondan los piratas. No se sabe con seguridad por qué ocurren estos saltos defectuosos, pero un probable culpable es un Hyperdrive que no se ha cuidado. No hay estadísticas fiables disponibles sobre las ocurrencias de estos saltos, pues la mayoría de las naves nunca se han encontrado. Una nave perdida podría fácilmente ser el resultado de una acción de piratería.

SALTOS DEFECTUOSOS FORZADOS

Falcon De Lacey no condona esta práctica pues tiene un efecto impredecible en el Hyperdrive. Es el equivalente de apretar a ciegas un destomillador. Creemos que es necesario mencionarlo como un aviso porque los pilotos insensatos lo usan como último recurso para escapar de los piratas. Si les está persiguiendo una nave pirata más grande con un analizador de nubes del hiperespacio fuerzan un salto defectuoso pulsando la tecla **Alt** al activar el icono Hiperespacio o la tecla **F8**. Los piratas los siguen por el hiperespacio sólo para encontrar que su víctima no está por ninguna parte, y de hecho está en otro lugar, tratando frenéticamente de averiguar exactamente dónde. El analizador de nubes del hiperespacio no puede distinguir un salto defectuoso de un salto normal.

PRODUCTOS DE DESECHO

Por desgracia, la conveniencia del viaje por el hiperespacio se ve empañada con el problema de los productos de desecho si usas combustible militar. Debido a los procesos en el Hyperdrive, cada tonelada de combustible militar se convierte en una tonelada de materiales radiactivos de los que deberás deshacerte. Consulta el APENDICE SEGUNDO: OBJETOS DE COMERCIO en la página 77 para obtener más información. Los motores Standard Hyperdrive que funcionan con combustible de hidrógeno no producen productos de desecho problemáticos.

USAR EL CONTROL MANUAL

Dadas las mejoras de la tecnología de ingeniería, los motores de la nave no son controlados directamente por el piloto, sino por el ordenador de a bordo. Esta facilidad ha permitido ponerse a volar a muchos que de otra forma no hubieran tenido la destreza suficiente para hacerlo.

El problema principal para los principiantes es que normalmente están acostumbrados a conducir vehículos de superficie en un entorno de gravedad razonable, o han usado sólo simuladores de vuelo en el espacio de pobre calidad. Lo que debe tenerse en cuenta es que al cambiar la dirección, la experiencia es como un derrape. Si la nave está viajando en una dirección, cambiar de sentido significará que el morro girará pero aún existe un momento en la dirección original. Los motores compensarán esto pero hay un retraso, la duración del cual dependerá del tipo de nave. Por ejemplo, la velocidad de respuesta de un caza será mayor que la de una pesada nave de carga. Esto debe tenerse en mente en todo momento.

CONSUMO DE COMBUSTIBLE

El vuelo normal consume mucho menos combustible que los saltos por el hiperespacio, y por esa razón el combustible para este propósito se guarda en un tanque del motor, a diferencia del combustible para el hiperespacio (guardado en la bodega). Los motores de clase 1 contienen una tonelada, y los de clase 2, dos toneladas. No es preciso rellenarlos muy a menudo y el nivel actual puede verse en el indicador verde (el de la izquierda de los tres) en el área de indicadores, a la derecha del escáner. Consulta ICONOS DE INVENTARIO en la sección ICONOS en la página 8, e INVENTARIO DE LA NAVES en la sección COMERCIAR en la página 60.

RELLENAR EL TANQUE DE COMBUSTIBLE DEL MOTOR

El combustible sobrante para rellenar el tanque del motor se lleva en la bodega en unidades de una tonelada.

1. Para rellenar el tanque del motor, selecciona el icono Inventario **F3** hasta que se muestre la página de equipamiento de la nave (la operación se hace automáticamente si se dispone del Auto Refueller).

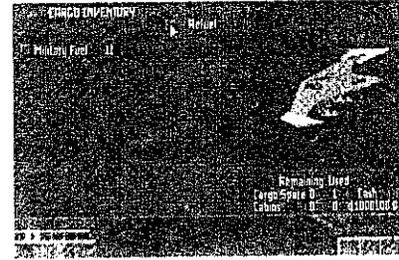


Fig. 51: Llenando de combustible mediante la página de equipamiento de la nave

2. Haz click en el botón **Rellenar** para transferir el combustible al tanque del motor desde la bodega.
3. Si el tanque del motor sólo necesita un tercio de tonelada, dos tercios se perderán ya que el tanque de la bodega sólo transfiere unidades de una tonelada.

CONTROLES EN VUELO

- **PARA HACER QUE LA NAVES SE SUMERJA** Usa la tecla **A**, empuja el joystick hacia adelante o mueve el ratón hacia adelante mientras pulsas el botón derecho del ratón.
- **PARA HACER QUE LA NAVES SALTE** usa la tecla **Z**, tira del joystick hacia atrás o mueve el ratón hacia atrás mientras pulsas el botón derecho del ratón.
- **PARA IR A LA IZQUIERDA** Usa la tecla **<**, mueve el joystick hacia la izquierda o mueve el ratón hacia la izquierda mientras pulsas el botón derecho del ratón.
- **PARA IR A LA DERECHA** Usa la tecla **>**, mueve el joystick hacia la derecha o mueve el ratón hacia la derecha mientras pulsas el botón derecho del ratón.

Observa que al volar con los motores inactivos, los motores frontal y posterior pueden controlarse usando las teclas **Enter** y **Mayúsculas** respectivamente.

LA PANTALLA FRONTAL

En el modo Vista frontal (mira la página 3 para recordarlo) verás dos cruces en la pantalla. Una es una cruz de **vista de cañón** (Fig. 47) que muestra el camino que estás encarando, y la otra es una cruz diagonal, la **vista de velocidad** (Fig. 48) que indica la dirección en la que estás viajando. Cuando las dos están en línea (Fig. 49) significa que te estás moviendo en la dirección a la que apuntas. Si están separadas, significa que la velocidad es en la dirección de la cruz diagonal y estás apuntando a la dirección de la vista del cañón porque, por ejemplo, has cambiado de sentido repentinamente. Oírás el ruido de los motores hasta conseguir la alineación. Puedes ver cómo la vista de velocidad desaparece cuando la dirección del viaje no está dentro del área de la pantalla si, por ejemplo, giras rápidamente y los motores aún no han compensado lo suficiente.

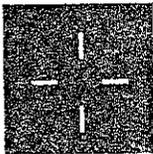


Fig. 47: Vista de cañón

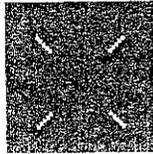


Fig. 48: Vista de velocidad

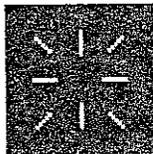


Fig. 49: Las vistas están alineadas

Para resumir, la vista de cañón indica la orientación de la nave y se controla por el piloto; la vista de velocidad indica la dirección de viaje y se controla mediante el ordenador de a bordo.

Los giróscopos internos de la nave permiten rotar, igual que los satélites de la antigua Tierra, buenos ejemplos de los cuales están ahora en el museo del espacio en Apollonius City en la Luna. Muy superiores, los giróscopos tienen aún un límite a la velocidad a la que puedes girar.

VELOCIDAD

La velocidad se controla con la tecla **Enter** para acelerar y la tecla **Mayúsculas** de la derecha para decelerar. Se muestran en pantalla dos valores de velocidad: velocidad **Fijada** y velocidad **Real** (Fig. 50). La primera es la velocidad solicitada, fijada por las teclas de arriba y la segunda es la velocidad relativa al cuerpo más importante de las proximidades. Este importante cuerpo puede ser un planeta, estrella o estación espacial, o una nave espacial muy grande, y se selecciona mediante el ordenador de a bordo. Si te alejas de él y a consecuencia de ello el ordenador elige otro, las velocidades cambiarán.

Observarás que la vista de velocidad se moverá al ajustar el ordenador de a bordo la velocidad relativa al nuevo cuerpo. Para los que les guste apuntar la nave hacia algo y avanzar, esto es todo lo que necesitan saber. Los pilotos que deseen empaparse de la teoría de vuelo pueden acudir al APENDICE CUARTO: LA MECANICA DEL VUELO ESPACIAL en la página 91.

ALTITUD

Una lectura de altitud en metros se visualizará en pantalla cuando estés en las proximidades de un planeta o estrella. Te dará la distancia sobre la altura media del suelo del cuerpo (Fig. 50).

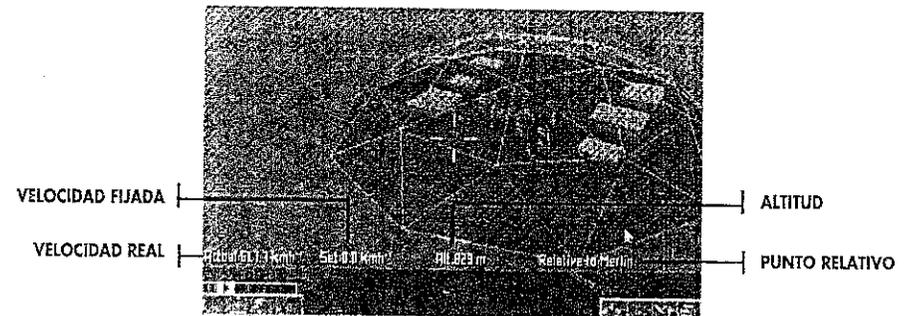


Fig. 50: La velocidad y altitud de la nave se muestran aquí

LANZAMIENTO

DESPEGUE EN SUPERFICIE

1. Se muestra una señal de aviso sobre el icono Despegue si no se ha garantizado el permiso de lanzamiento. Si estás en tierra en cualquier otro lugar que no sea una base, no necesitas pedir espacio. Si estás en una base selecciona el icono Comunicación F4 seguido por una **petición de lanzamiento**.
2. En modo Vista, activa el icono Control de vuelo F7 para despegar. Esto te da una propulsión vertical. La consola visualizará **Despegue**.

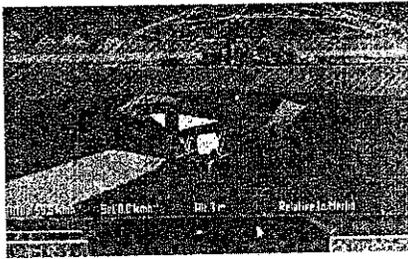


Fig. 44: Vista externa de despegue

3. Esto puede parecer bastante lento, así que puedes hacer una ascensión más rápida si levantas el morro una vez que has dejado el suelo e incrementas la velocidad **Fijada** con la tecla **Enter**. Usar la vista posterior mostrará un panorama agradable.

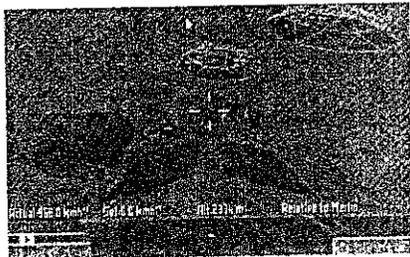


Fig. 45: Vista posterior de despegue

4. Una vez usada la propulsión hacia adelante, la propulsión vertical se desactiva y la consola mostrará **Control manual**.
5. Ten en mente que la gravedad siempre tirará hacia abajo. Si deseas volar en la atmósfera debes levantar algo la nave apuntando el morro hacia arriba ligeramente, y proporcionando de esta forma un pequeño componente vertical a la propulsión.

LANZAMIENTO DESDE UN MUELLE

1. Activa el icono Comunicaciones F4 y selecciona **Petición de lanzamiento**.
2. Acelera hacia adelante con la tecla **Enter**.
3. Debes abandonar el área rápidamente porque termina el espacio.

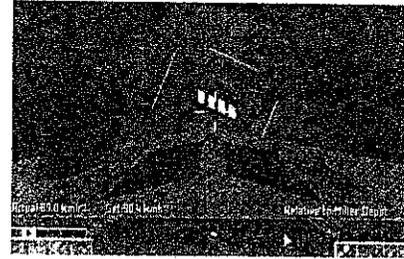


Fig. 46: Lanzamiento desde el muelle

AVANZAR CON LOS MOTORES INACTIVOS

Si estás ahorrando, apagar los motores tiene ventajas obvias y las llamas del motor no serán visibles a tus enemigos. Puede facilitar la maniobrabilidad al ametrallar un objetivo. Por ejemplo, puedes volar sobre un objetivo; apagar los motores significa que puedes apuntarlo, ir de lado y encañonarlo sin que los motores estén activos para propulsarte hacia él. Los pilotos experimentados usan a menudo este modo en combate, utilizando los propulsores hacia adelante y hacia atrás (**Enter** y **Mayúsculas**).

ORBITAS DE SUSPENSION

Esta técnica de conseguir velocidad fue importante en los primeros días del vuelo espacial, pero ahora es innecesaria debido a los avances en la tecnología espacial. Las únicas razones para ello son que puede ser agradable visualmente dar una vuelta tras pasar un planeta o sol, para que puedas decir que has terminado. Una suspensión usar para tu beneficio la gravedad de los grandes cuerpos para 'suspender' la nave en la dirección del viaje. Los motores necesitan estar inactivos ya que si no compensarán cualquier efecto, y además ahorra combustible.

PERDIDA DE MOTORES

Si se para un motor, el piloto automático no funcionará adecuadamente y sólo los pilotos muy experimentados podrán manejar la nave manualmente.

ATERRIZAR Y ATRACAR

ATERRIZAR MANUALMENTE EN UNA CIUDAD CON UNA ATMOSFERA RESPIRABLE (UNA CIUDAD EXTERIOR)

Ejecutar un aterrizaje manual requerirá práctica, así que inténtalo en un área relativamente segura. Puede ser más fácil usar la Vista externa para alinear la nave. Recuerda que la nave parecerá estar estacionaria y el suelo parecerá moverse. También puedes encontrar útil usar los cuadrados de aproximación, obtenidos configurando tu destino como un objetivo (consulta la sección EL PILOTO AUTOMATICO en la página 20 o la sección SELECCION DE UN OBJETIVO en la página 36).

Normalmente el piloto automático vuela a un área que está situado 20 km. por encima del objetivo y desciende verticalmente. Puedes fijar los controles a Vuelo manual usando el icono Control de vuelo F7 en cualquier punto en esta operación. Alternativamente puedes hacer la aproximación completa y el aterrizaje manualmente (Fig. 41).

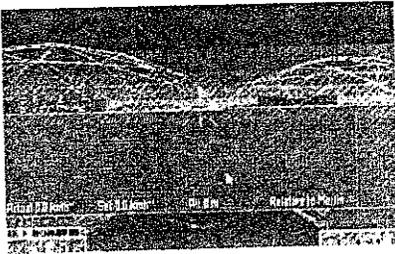


Fig. 41: Un aterrizaje manual con éxito requiere práctica

El método más sencillo es hacer una pasada sobre el puerto mientras esperas el espacio (icono Comunicaciones F4) y bajar el tren de aterrizaje (icono Tren de aterrizaje F9). Si el tren de aterrizaje no se ha bajado te chocarás en tierra. Cuando te hayan confirmado la pista de aterrizaje que debes usar, calcula para estar más o menos a velocidad cero cuando vayas a tocar tierra. Si seleccionas Motores inactivos, la gravedad te empujará hacia abajo, con el ordenador de a bordo estabilizando la nave. Si hay poca o ninguna gravedad, puedes tener que acelerar ligeramente con el morro hacia abajo para empezar, pero ten cuidado.

ATERRIZAR EN UNA CIUDAD SIN ATMOSFERA RESPIRABLE

Sigue las mismas reglas que para una ciudad exterior con atmósfera respirable. La única diferencia es la apariencia del área de aterrizaje, cubierta con una puerta estanca hexagonal (Fig. 42). Cuando se garantiza el espacio, la apertura se abrirá y aparecerá la pista de aterrizaje. No pidas permiso demasiado pronto o te encontrarás con que el espacio ya se ha quitado y la puerta cerrada. De nuevo, los cuadrados de aproximación pueden ser útiles proporcionando un 'túnel' a través del cual puedes volar (consulta la sección EL PILOTO AUTOMATICO en la página 20 o la sección SELECCION DE UN OBJETIVO en la página 36).

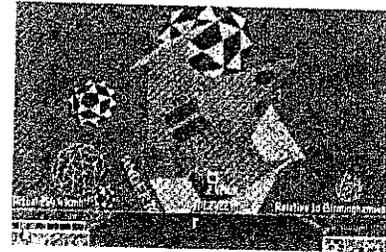


Fig. 42: Aterrizando en una ciudad sin atmósfera respirable

ATRACAR EN UNA ESTACION ESPACIAL

Pide permiso para atracar (icono Comunicaciones F4) y espera hasta que la luz roja parpadeante se vuelva blanca y las luces naranja sean visibles; es ilegal aproximarse prematuramente. El ordenador de a bordo encaja tu nave con la estación para que no tengas que hacer cálculos difíciles para atracar. Posiciona la nave inmediatamente delante de la entrada de atraque y sigue despacio (Fig. 43). El mecanismo de detención de vehículos parará la nave suponiendo que tu velocidad no es excesiva.

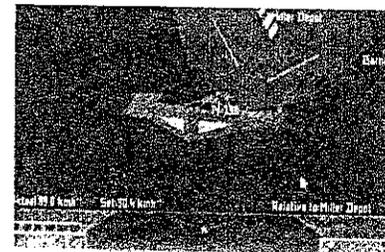


Fig. 43: Aproximación a una estación espacial

SECCION TERCERA
COMBATE

UTILIZACION DE LAS ARMAS

¡Bienvenido al manual! (si has empezado por esta página).

Aunque Faulcon de Lacey no tolera el combate ofensivo, muchas veces no se puede evitar. La mejor defensa es huir, siempre que se pueda (aunque muchas culturas rechazan esto tachándolo de "cobardía"). Combatir es muy peligroso y casi siempre, al final, se tienen que hacer costosas reparaciones.

Las armas (como los misiles) se pueden controlar con el Panel de control de armas de tu nave (Fig.52) que puede seleccionarse haciendo un clic en el área del radar con el botón izquierdo del ratón o pulsando la tecla F5.



Fig. 52: El Panel de control de armas

El Panel de control de armas aparecerá donde antes estaba el radar. Para volver al radar basta con hacer un nuevo clic en esta zona (pero no en los iconos) o pulsar la tecla F. Ten en mente que las teclas de los iconos del Panel de control pueden pulsarse incluso si el Panel de control no se ha seleccionado.

En la parte inferior del panel irán apareciendo los iconos de las armas y equipo que añadas a tu nave. Los iconos permanecerán vacíos hasta que hayas conseguido el armamento. Las minas y misiles que vayas comprando aparecerán ilustradas al lado de los iconos, como se muestra en la Fig.52. Te recomendamos que antes de comprar nada, leas el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 69 para obtener más información técnica.

SELECCION DE UN OBJETIVO

Esta opción puede utilizarse tanto durante la navegación de largo recorrido (consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11) como durante el combate. Sólo se puede seleccionar un objetivo a la vez.

1. Con la pantalla en el modo F1: Vista frontal, trasera, externa o de torreta, haz un clic en el centro de la nave que quieras seleccionar.
2. Si estás en la Vista externa o de torreta aparecerá la nave y el radio de acción (Fig.53).

3. Si estás en la Vista frontal o trasera aparecerá el Túnel del objetivo (Fig.54). Este túnel se compone de una serie de cuadrados que se contraen y forman un camino hasta el objetivo. El radio de acción se proporciona en Unidades astronómicas UA o kilómetros km. Cuando se trata de naves, los túneles hasta el objetivo no aparecen ya que pueden crear mucha confusión. Pueden activarse con las "Preferencias".

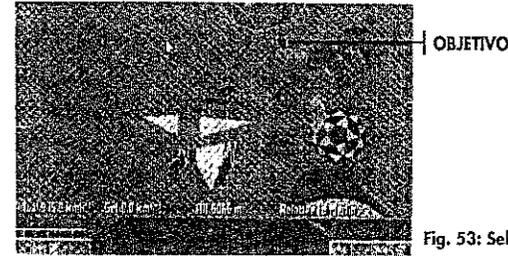


Fig. 53: Selección de nave como objetivo en Vista externa

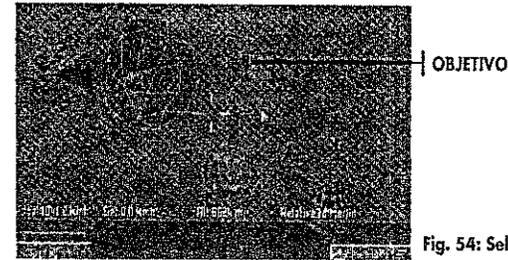


Fig. 54: Selección de nave como objetivo en Vista frontal

4. Cuando persigas una nave volarás por el túnel. Según te vas acercando al objetivo, los cuadrados aparecen más juntos, y avanzan hacia ti más rápidamente. Si te aproximas a un objetivo inmóvil y vas frenando antes del acercamiento final, los cuadrados te pasarán a una velocidad constante.
 5. Si el objetivo se sale de la pantalla, una flecha te indicará en que dirección se encuentra y si está detrás de tu nave aparecerá el mensaje **Objetivo detrás**.
 6. Para dejar de seleccionar el objetivo haz un clic en un lugar donde no haya posibles objetivos.
 7. Puedes seleccionar otro objetivo haciendo un clic sobre cualquier otro objeto.
- Para algunos pilotos el túnel será un incordio. Si eres uno de ellos lee la hoja de Preferencias que viene a parte de este manual.

ARMAS OFENSIVAS

Muchas veces la mejor forma de defensa es el ataque, por lo que Faulcon de Lacey está provisto de lo que se puede considerar armamento ofensivo. Que quede claro sin embargo que sólo se puede usar dicho armamento con fines defensivos - Faulcon de Lacey no tolera otro uso.

RAYOS LASER DE CADENCIA Y CONTINUOS

Un láser (u otra arma) puede montarse en la parte delantera de la nave y, en las naves con montaje trasero, en la parte trasera. Algunas naves más grandes tienen torretas donde puede montarse un arma. Hay una gran variedad donde elegir (consulta el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 69), aunque todas las opciones sólo están disponibles en las naves más grandes. Se rumorea que los militares de ambos bandos han desarrollado nuevo armamento para su uso personal, pero normalmente este uso no está permitido.

Un láser de cadencia dispara un rayo cada 5/8 de segundo, mientras que un láser continuo dispara un rayo continuo por lo que es mucho más devastador. Incluso los láser pequeños son bastante efectivos a 8 km. de distancia, pero su eficacia disminuye con la distancia ya que el rayo se disipa. Cuanto más cerca de tu objetivo disparas, más eficaz será el disparo.

Ten cuidado, ya que algunas superficies reflejan los rayos, especialmente cuando disparas en un ángulo oblicuo. Aunque el rayo puede haber perdido parte de su fuerza, puede causar grandes daños. Se dice que el Imperio ha desarrollado un escudo reflectante, en el que rebota gran parte de la energía del láser, aunque nuestras fuentes lo niegan.

UTILIZACION DE LOS LASER

Los láser se disparan pulsando los dos botones del ratón a la vez, la **barra espaciadora** del teclado o el botón de disparo del joystick. El láser delantero se disparará si estás en el modo Vista frontal **F1**, el láser trasero se disparará si estás en el modo Vista trasera, y el láser de la torreta si estás en el modo Vista torreta. Si estás en Vista exterior se disparará el láser delantero.

Los láser suelen recalentarse, especialmente los de mayor potencia, y con los pilotos más excitables. Los láser están protegidos por un sistema automático que impide su destrucción, pero dejarán de disparar durante unos segundos.

SISTEMA DE ENFRIAMIENTO DE LOS LASER

Este sistema reduce los problemas del recalentamiento de los láser en los momentos vitales. Complementa el sistema de enfriamiento del arma elegida, para que esta se enfríe más rápidamente. No afecta a los Aceleradores plasma.

UTILIZACION DE LOS MISILES

Si quieres estar tranquilo, ten cuidado de quién o qué es tu objetivo. Cuando tengas que utilizar uno de estos artefactos sigue los pasos siguientes:

1. Carga el misil de tu elección haciendo un clic en el icono del misil. La consola te mostrará el tipo de misil o mina que has cargado. Sólo puedes cargar un misil a la vez, por lo tanto si haces otro clic en otro icono cargarás ese misil y descargarás el que tenías.
2. Aparecerá un icono de **Disparos/Fuego**. Si haces un clic sobre él o pulsas la tecla **M** dispararás el misil que hayas cargado. No olvides que sólo puedes disparar si has seleccionado un objetivo.

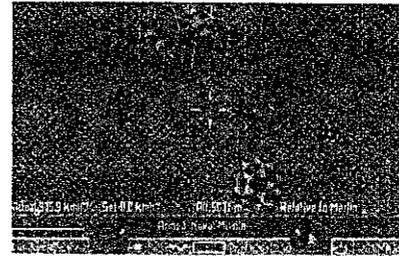


Fig. 55: Listo para DISPARAR con objetivo seleccionado

3. Para descargar el misil, haz un nuevo clic en el misil en cuestión o carga otra arma.

Todos los tipos de misiles llegarán a su objetivo tan rápido como su motor de corto encendido ZX34 de 65g de aceleración se lo permita. Tienen sin embargo combustible limitado (para aproximadamente un minuto de vuelo) y algunos pilotos pueden esquivarlos. Lo mejor es disparar el misil lo más cerca que puedas del objetivo y preferentemente cuando se encuentre en frente. Si tu objetivo está detrás, el misil dará la vuelta pero perderá un tiempo valiosísimo de vuelo y dará más tiempo a la nave atacada para que utilice su EMC, si lo tiene.

El misil estallará cuando se choque contra un objeto sólido (incluyendo la nave que lo ha disparado) pero intentará sortear los objetos que no sean su objetivo. No es necesario que se choque contra su objetivo para que estalle, puede hacerlo cerca del objetivo y causar el mismo daño. Cuando se quedé sin combustible también estallará, como especifica un tratado internacional. Un pequeño pueblo fue destruido por un misil que había estado volando por el espacio durante meses.

UTILIZACION DE LAS MINAS

Las minas son iguales a los misiles pero sin los sistemas teledirigidos. Una vez seleccionado el objetivo, estallarán sobre o cerca de él. Las minas también pueden estallar con el EMC. Las minas falsas son una innovación bastante reciente y contienen maquinaria interna para engañar a los radares, de ahí su peso. No se pueden diferenciar visualmente de las minas normales y aunque se pueden recoger, cuidado con coger accidentalmente una mina normal ya que el mecanismo de recogida hará que estalle.

BOMBA DE ENERGIA

Nórmalmente se utiliza contra las naves pequeñas. Los reactores principales de la nave (en un radio de acción de 100 km) resonarán y se sobrecargarán. La bomba está unida al mecanismo de conducción de la nave que la utiliza; y por lo tanto no la hará estallar. Para activarla hacer un clic en el icono Bomba de energía del Panel de control de armas (Fig. 56), o pulsar la tecla B.



Fig. 56: El icono de Bomba de energía

ACELERADORES PLASMA PEQUEÑOS Y GRANDES

Estas armas son muy grandes y generalmente las transportan grandes cruceros navales, estaciones de batalla y a veces, en las regiones del espacio más peligrosas, grandes naves comerciales y naves de línea de pasajeros. Se utiliza de la misma forma que los láser. Después de disparar tardan unos segundos antes de volverse a cargar. Hay dos tamaños el "grande" y el "pequeño". El pequeño destruye de un sólo disparo una nave de 100 toneladas totalmente armada. El grande se utiliza para los ataques planetarios y destruye áreas seleccionadas de ciudades desde su órbita. Esto tiene un efecto devastador en las poblaciones locales, porque el terrible ruido del rayo cuando atraviesa la atmósfera se puede oír a cientos de kilómetros y ensordece a todo el que no esté protegido.

EQUIPAMIENTO DEFENSIVO Y OTROS

SISTEMA ECM

Este sistema destruye todas las minas activas y los misiles autodirigidos de los alrededores (en un radio de 100 km.). Para utilizarlo haz un clic en el icono ECM del Panel de control, o pulsa la tecla E. No te alarmes si causa interferencias en tu pantalla:



Fig. 57: El icono de ECM



Fig. 58: El ECM está activado

SISTEMA ECM NAVAL

Es una visión superior del sistema ECM, que también destruye los misiles inteligentes y tiene un radio de acción mayor (aproximadamente 200 km.). También puede causar interferencias en tu pantalla. Para utilizarlo haz un clic en el icono ECM naval del Panel de control, o pulsa la tecla E. Si ambos sistemas ECM están activados se utilizará preferentemente el naval. La ventaja de tener los dos sistemas activados es que si el ECM naval se avería o queda destruido, puedes utilizar el ECM normal.



Fig. 59: El icono Naval de ECM

CABINA DE CIERRE HERMETICO AUTOMATICO

Todas las cabinas tienen un sistema de cierre automático gracias a Faulcón Hermeseal. Se compone de dos capas separadas de resina bajo alta presión en la cabina. Cuando las capas se rompen las sustancias se extienden y mezclan para formar un parche como de espuma muy duradero. Esto evita que la cabina se descomprima por un solo disparo.

SISTEMA DE REPARACION AUTOMATICO DE LA CABINA

Este sistema repara gradualmente los daños de la cabina, pero es tan grande que sólo las naves de mayor tamaño pueden tenerlo. Consulta el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DEL HANGAR en la página 73.

ESCUDO PROTECTOR

Esto protegerá tu nave de armas como los láser o misiles. No es muy efectivo cuando se producen colisiones. Si una nave provista de un escudo protector es alcanzada por un arma, el campo brillará de un cierto color dependiendo de la fuerza del escudo. A plena potencia, el campo se iluminará de un blanco azulado e irá cambiando progresivamente hacia el amarillo, el naranja y finalmente rojo cuando se descarga. Cuando el escudo esté activado, la cabina no sufrirá ningún daño. Si tu nave tiene escudos, se activarán automáticamente y el porcentaje de protección se indicará en la parte superior izquierda de la pantalla. Una nave puede tener más de un escudo a la vez, y la protección se acumula.

UNIDAD AMPLIFICADORA DE ENERGIA

Esta unidad aumenta la velocidad de carga de los escudos protectores. Se recomienda únicamente para grandes naves con numerosos escudos, dado su gran tamaño.

TACTICAS Y PLANIFICACION

Es vital saber lo que tu enemigo está tramando, para evitar entrar en combate con él. Hay varias maneras de hacerlo.

COMPROBAR LA COMPETICION

UTILIZACION DEL RADAR Este aparato, provisto normalmente en todas las naves de Falcon de Lacey, muestra las posiciones relativas de las naves y otros objetos de tu alrededor. La pantalla holográfica muestra los objetos como pequeños bultos coloreados por encima o por debajo del avión de tu nave, con una línea de color dibujada hasta el avión. El avión de tu nave aparece como un círculo rojo con una rejilla (visto en perspectiva desde el asiento del piloto), con dos líneas que muestran las extremidades de tu visión delantera. El color del bulto refleja la masa del objeto o nave.



AZUL	1-15%	NARANJA	112-159%
VERDE	16-31%	AMARILLO	160-207%
MAGENTA	32-63%	GRIS	160-207%
ROJO	64-111%	BLANCO	300%+

UTILIZACION DEL RADAR MAPPER Te proporciona información adicional de tu objetivo seleccionado, como por ejemplo el número de Escudos protectores que tiene, su nivel de protección, el radio hiperespacial máximo de la nave y cualquier equipamiento importante como Bombas de energía y Analizador de nubes hiperespacial. También verificará si el barco está en la lista de Criminales buscados, y si la hay, cualquier recompensa ofrecida. Dicha recompensa se ingresará automáticamente en tu cuenta cuando tu ordenador de a bordo registre la destrucción de la nave. No se pagará recompensa alguna si el radar mapper no ha identificado previamente la nave, ya que se necesita una prueba de identidad. Para utilizar el Radar mapper:

1. Asegúrate de estar en el modo Visualización utilizando el icono Visualización F1.
2. Selecciona una nave haciendo un clic sobre ella con el botón izquierdo de ratón. Si el objeto seleccionado no es una nave, no se mostrará ninguna información.
3. Selecciona el icono Radar mapper (Fig.60) del Panel de control de armas y la información aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla (Fig.61) hasta que desactives el Radar mapper.



Fig. 60: El icono de Radar mapper

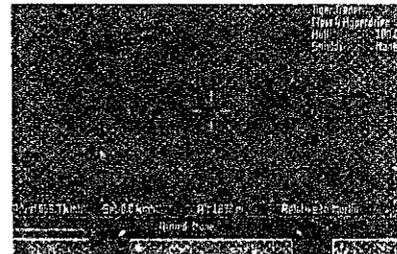


Fig. 61: El Radar mapper está activo

4. Para desactivar esta opción, vuelve a hacer un clic en el icono.
5. Para desactivar el objetivo seleccionado, haz un clic en una zona donde no haya posibles objetivos.

UTILIZACION DEL ANALIZADOR DE NUBES HIPERESPACIAL Este aparato es utilizado frecuentemente por los piratas para identificar el destino de su presa, y también por la policía y los cazadores de recompensas. Si tu nave tiene un radio de acción hiperespacial mayor que el de la nave que persigues (utiliza el Radar mapper y el Inventario del equipamiento de la nave para determinarlo), entonces llegarás a tu destino antes que la otra nave.

El Analizador de nubes hiperespacial te proporciona el destino hiperespacial, la masa de la nave y el Tiempo galáctico exacto así como la fecha de cuando llegará tu adversario.

1. Asegúrate que estás en el modo Visualización, utilizando el icono Visualización F1.
2. Selecciona un rastro hiperespacial haciendo un clic con el botón izquierdo del ratón sobre él. Si el objetivo seleccionado no es un rastro hiperespacial, no se mostrará ninguna información.
3. Selecciona el icono Analizador de nubes hiperespacial del Panel de control de armas y la información aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla hasta que desactives el Analizador de nubes hiperespacial.



Fig. 62: El icono del Analizador de nubes hiperespacial

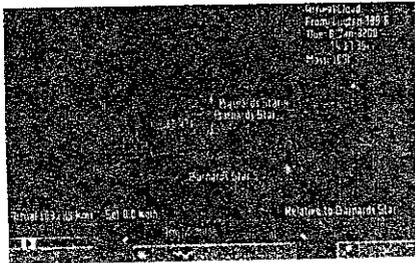


Fig. 63: Aparece la información de la nube hiperespacial

4. Para desactivar esta opción utiliza de nuevo el icono.
5. Para desactivar el objetivo seleccionado, haz un clic en una zona donde no haya posibles objetivos.
6. Para perseguir a la nave, utiliza el icono Mapa galáctico F2 y saltarás al lugar de la nave que persigues (consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 11). Si entras en el espacio interestelar no mucho después que tu presa, llegarás a una posición similar.
7. Cuando hayas realizado el salto hiperespacial, utiliza el Control del tiempo stardreamer (Consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 22) para esperar hasta que llegue tu presa en el tiempo previsto de llegada. La información del Analizador de nubes hiperespacial es bastante precisa, por lo tanto si ha pasado un minuto del tiempo previsto, tu presa no llegará. Han debido de hacer un falso salto (intencionadamente o no) y no hay manera de encontrarlos.

RETRANSMISION DE MENSAJES

Durante el vuelo puedes comunicarte con otras naves utilizando el icono Comunicaciones F4. Aparecerán una serie de mensajes en tu pantalla (Fig. 64). Puedes, por ejemplo, pedir la rendición de otra nave, si estás en esa posición. Por el contrario, si tu nave está siendo atacada puedes pedir ayuda, pero hay un riesgo. Algunos piratas escuchan las llamadas de socorro y se te echarán encima como moscas a la miel. A veces pedir ayuda es tu única opción.

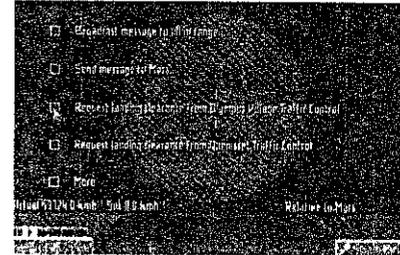


Fig. 64: Elegir un mensaje para su retransmisión

SALIR CORRIENDO

Descubrirás que hay un montón de naves más grandes y mejor equipadas que la tuya y un enfrentamiento nave contra nave puede ser una estupidez. Faulcon de Lacey no defiende las medidas evasivas ilegales y cree que morir heroicamente es más honroso para tus seres queridos que una sentencia en prisión. Pero si la fama póstuma no te interesa, la respuesta puede ser la cápsula de huida.

CAPSULAS DE HUIDA La cápsula de huida no viene con la nave y tendrás que obtenerla en el hangar. No se trata realmente de una cápsula sino de una modificación que permite que tu cabina se separe de la nave, desafortunadamente dejarás atrás a tu tripulación, pasajeros y cargamento. La cápsula volará hasta el puerto espacial más cercano con el piloto automático, y sólo se podrá utilizar una vez. Por esta razón, se incluye una póliza de seguros con la que Eagle Long Range Fighter reemplazará automáticamente tu nave abandonada. La cápsula no tiene armas ni facilidades hiperespaciales. Te preguntarán porqué tu enemigo no te dispara. Está extremadamente mal visto disparar a las cápsulas de huida ya que son un blanco muy fácil, y además la mayoría de los pilotos sabe que algún día quizá tenga que utilizar una. Algunos pilotos menos considerados te dispararán de todas formas.

Otro problema son las naves que recogen estas cápsulas y venden a sus ocupantes como esclavos. La Federación élite de pilotos y la Federación misma desaprueban estas acciones. Para que la cápsula se separe de la nave, selecciona el icono cápsula de huida del Panel de control de armas, o pulsa la tecla X.



Fig. 65: El icono de la cápsula de huida

SALTO HIPERESPACIAL Para librarse de los piratas suele ser suficiente un salto hiperespacial. Puede que algunos piratas sin embargo utilicen el Analizador de nubes hiperespacial para perseguirte, y si tienen una nave más rápida que la tuya, puede que lleguen antes que tú a tu destino.

PRACTICAS ILEGALES Y ARRIESGADAS Puede que veas como otros cometen delitos para permanecer con vida, y creemos necesario explicarte su comportamiento erróneo para que no sigas su ejemplo. Una de las tácticas es el muy arriesgado Falso salto hiperespacial, cuya explicación está en la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 25. Otra táctica es tirar por la borda el cargamento con la esperanza de que la nave que te sigue se pare para recogerlo. Esta táctica está explicada en la sección COMERCIAR en la página 59. Recuerda - es ilegal tirar por la borda cualquier cargamento.

CLASIFICACIONES DE LOS COMBATES Y SERVICIOS

CLASIFICACION DE ELITE

Tu clasificación como piloto se muestra en la página del Perfil del comandante (Fig.66), del icono Inventario F3.

La Federación de élite de pilotos te dará una clasificación calculada en base al número y tipo de naves derribadas registrados en el ordenador de tu nave. Derribar una nave completamente armada, por

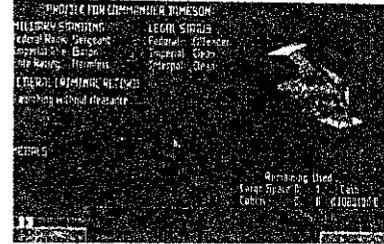


Fig. 66: El Perfil del comandante muestra las clasificaciones del piloto

ejemplo, amasará un gran número de puntos. Muchos desaprueban esta clasificación ya que a veces puede ser injusta. Antiguamente derribar naves era una señal de destreza y valor, además de necesario para sobrevivir. En los sistemas exteriores, donde la vida refleja las costumbres del pasado de los sistemas interiores, se tiene un gran respeto por esta clasificación. Por razones históricas se ha mantenido esta clasificación. Las categorías son las siguientes, en orden de méritos:

CLASIFICACIONES DE ELITE

Inofensivo	Por encima de la media
Prácticamente inofensivo	Competente
Pobre	Peligroso
Por debajo de la media	Mortal
Medio	ELITE

MEDALLAS

Si no has cometido ningún homicidio, la Federación o el Imperio te otorgarán medallas por las acciones valerosas. Las medallas incluyen el humilde Certificado al valor y la muy respetada medalla al Soldado celestial imperial. Dichas medallas se pueden ver en la página Perfil del comandante del Inventario.

RANGOS MILITARES

Tanto la Federación como el Imperio otorgan rangos militares por los servicios prestados; conocidos en el Imperio como títulos. Un individuo puede ganar gradualmente los rangos incluso en misiones puramente mercenarias, y recibirá promociones después de un servicio leal prolongado. Estos rangos son exclusivos de cada potencia, ya que ninguna tolera que sus oficiales trabajen para la otra (trabajar para mundos independientes está permitido).

RANGOS FEDERALES

INinguno	Teniente
Privado	Capitán
Cabo	Comandante
Sargento	Coronel
Brigada	Viccalmirante
Subteniente	Almirante
Alférez	

TITULOS IMPERIALES

No afiliado	Barón
Siervo	Vizconde
Amo	Conde
Señor	Marqués
Cacique	Duque
Noble	Príncipe
Lord	

CLASIFICACION LEGAL

Antes de empezar a disparar a todo lo que se mueva para mejorar tu clasificación, tienes que considerar tu estatus legal. La información es recogida por las tres fuerzas de policía: el Servicio de seguridad federal (de la Federación), la Guardia imperial (del Imperio) y la Interpol (de los Sistemas independientes). Esta última se formó cuando la Federación y el Imperio se convirtieron en superpotencias, y los líderes del mundo que querían permanecer libres, se unieron y decidieron establecer su propia fuerza de policía. Este cuerpo se formó para evitar que los mundos independientes se convirtieran en el paraíso de los criminales. Recuerda, seguramente alguien sabrá que haces y para quien trabajas.

SECCION CUARTA EL HANGAR

REPARACIONES, MANTENIMIENTO Y AVERIAS

El equipamiento suele ser muy fiable, aunque con el tiempo cada vez menos, por lo que el mantenimiento es importante. Puedes utilizar tu seguro de mantenimiento cuando quieras; mientras más tiempo lo dejes, más posibilidades habrá de que ocurra algo, así que retrásalo por tu cuenta y riesgo. Los servicios ofrecidos por los hangares varían, así que puede que te encuentres con que tu nave ha sido reparada malamente. Si una pieza de tu equipamiento se avería, dejará de funcionar, lo que aparecerá en la página del inventario de la nave (icono Inventario F3) en texto sombreado, hasta que se repare. Si un hangar en particular no vende la pieza de equipamiento, las reparaciones no se pueden llevar a cabo ya que tampoco dispondrá de las herramientas necesarias.

Para reparar o cambiar una pieza:

1. Selecciona el icono Comunicaciones F4.
2. De la lista elige **Hangar** y luego **Reparaciones y Mantenimiento**.
3. Aparecerá una lista de opciones de mantenimiento.

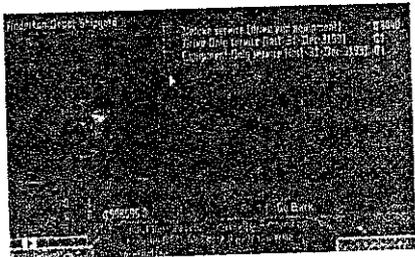


Fig. 70: Una lista de equipamiento para su reparación o mantenimiento

FUSELAJES NUEVOS Y REMODELADOS

Esta opción te permite intercambiar parte de tu nave por otra. Antes de vender una nave se le quitan todos los extras, ya que el único elemento opcional que influye en el valor comercial de la nave es el mecanismo de mando hiperespacial. Las naves nuevas se venden con un 1t de combustible en el tanque interno, independientemente del tamaño del tanque.

1. A través del icono Comunicaciones F4 selecciona **Hangar** y luego **Fuselajes nuevos y remodelados**.
2. Aparecerá una lista de las naves en venta con los detalles de compra.
3. Puedes seleccionar **Comprar** o **Visualizar** la nave. Observarás que los tipos de naves en oferta en un sistema varían según la lealtad política, la población y los tipos de visitantes.

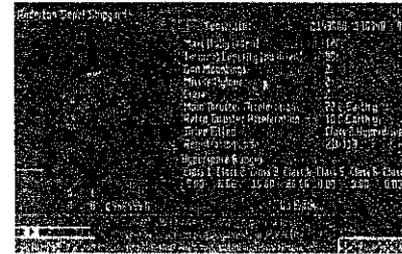


Fig. 71: Visualizar una nave antes de comprarla

4. Se suministrará información adicional de la nave en la opción **Visualizar**, incluyendo el montaje, la tripulación y el radio hiperespacial.

TRIPULACION

Cuando compras una nave grande, esta puede necesitar más tripulación para poder volar. Sin la tripulación no podrá despegar. No será necesario comprar más cabinas porque si la nave necesita personal múltiple, tiene cabinas para él. Para contratar a los miembros de la tripulación tendrás que utilizar el Tablón de anuncios del icono Comunicación F4 (consulta la sección COMERCIALIZAR en la página 61). Una vez que los hayas contratado, aparecerá en el inventario (icono Inventario F3, consulta la sección ICONOS en la página 8) una página llamada **Lista de la tripulación**, donde aparecerán todos los miembros de la tripulación. Puedes despedirlos utilizando esta página, pero sólo cuando estés en un puerto.

Tendrás que pagar a los miembros de tu tripulación, la diversión del viaje no es suficiente. Sus salarios se deducirán directamente de tu cuenta bancaria. A veces los salarios se pueden negociar aunque generalmente son bastante elevados porque la tripulación corre un cierto riesgo. Si eliges utilizar tu cápsula de huida, por ejemplo, abandonarás a la tripulación. Recuerda que obtienes lo que pagas.

SECCION QUINTA
COMERCIAR

COMERCIO Y CONTROL DEL TIEMPO STARDREAMER

Los precios se cambian cada medianoche, lo que puede resultar algo molesto si se tiene prisa. Los iconos de Control del tiempo activan el STARDREAMER que aparecerá para acelerar el tiempo. Este mecanismo se explica en la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 22. Recuerda que tus enemigos también van a acelerarse, por lo tanto sólo utiliza este mecanismo cuando sea seguro hacerlo, aunque en una estación al aire libre estarás protegido por las defensas de dicha estación. Recuerda que tendrás que pagar un pequeño gasto por cada noche que te quedas.

ELEGIR LOS PRODUCTOS PARA COMERCIAR

Cada sistema tiene su propia producción y consumo, importación y exportación. Normalmente el precio de las importaciones será más elevado que la media galáctica y el de las exportaciones más bajo. Por ejemplo, en una región agrícola, el precio del grano será bajo. En esta región puedes comprar grano y venderlo luego más caro en otra región donde no tengan grano.

Puedes encontrar una lista de las importaciones y exportaciones de un sistema dado, utilizando el icono Datos F6 (consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 15). En esta lista también podrás encontrar información sobre productos ilegales.

ELEGIR DONDE COMERCIAR

El Mapa galáctico (icono Mapa galáctico F2) muestra un número de rutas comerciales recomendadas (de color rosa) actualizada por ZITCO en 3195. Faulcon de Lacey no acepta responsabilidades por la inexactitud de esa lista. Este manual incluye un mapa de las rutas de comercio.

Merece la pena fijarse siempre en los detalles políticos y económicos de un sistema antes de malgastar combustible (consulta la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 15). Los productos que abundan en un sistema estelar serán relativamente baratos. Por el contrario, los productos que escaseen serán más caros y si se poseen, resultará muy beneficioso venderlos.

DINERO

Tus fondos están indicados bajo **Dinero** en la parte inferior izquierda de la pantalla. Gracias a un sistema bancario automático, estarán a salvo si se destruye tu nave. Si te quedas sin dinero puedes vender tu nave y comprar una más pequeña, o vender parte de tu equipamiento. Quizá te interese mirar las ofertas de seguros en el Tablón de anuncios.

TIRAR POR LA BORDA Y RECUPERAR MERCANCIAS

Es una acción ilegal pero a veces, necesaria. Algunas mercancías resultan dañadas con este acto, lo que tendrás que considerar cuando tires por la borda cargamento.

Ocurrirán los siguientes cambios:

- Los animales vivos se convertirán en carne de animal.
- Los esclavos mueren y oficialmente se utilizan como fertilizantes, aunque corre el rumor de que los cuerpos van a para al mercado de carne animal.
- Licores, productos de lujo, granos, frutas y verduras se convertirán en desperdicios.
- A veces los contenedores explotarán por irregularidades de fabricación.

TIRAR MERCANCIA POR LA BORDA

Selecciona el icono Inventario F3 y ve hasta la sección **Inventario del cargamento**, donde se encuentran las opciones para tirar por la borda (Fig. 73). Activa la opción al lado de las mercancías que desees arrojar, y estas se irán eliminando tonelada por tonelada.

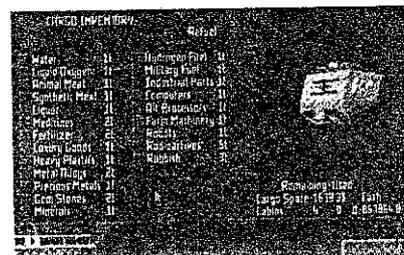


Fig. 73: Tirar por la borda tu cargamento desde el Inventario de cargamento

RECUPERAR MERCANCIA

No puedes recuperar la mercancía que ha sido arrojada por la borda a no ser que hayas comprado un Recogedor de combustible y una Conversión de mercancías recuperadas. Si tienes el equipamiento adecuado, colócate de manera que la mercancía esté en frente del recogedor y avanza despacio hacia ella.

INVENTARIO DE LA NAVE

Esta opción te proporciona un recuento más detallado de tu cargamento y pasajeros. Para obtenerlo selecciona el icono Inventario F3. Si haces un click en este icono, te moverás por siete páginas de información que incluyen:



ESTADO DEL EQUIPAMIENTO DE LA NAVE La lista de las armas y el equipamiento de la nave. Consulta la sección EL HANGAR en la página 51 para obtener detalles de productos determinados. También muestra el nivel de combustible en los motores, que es diferente del combustible hiperespacial (consulta CONSUMO DE COMBUSTIBLE en la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 26).



PERFIL DEL COMANDANTE La lista de los grados y las condecoraciones. Consulta la sección COMBATE en la página 53.



TRIPULACION Lista los miembros de la tripulación (sólo para grandes naves). Ver la sección HANGAR, en la página 53.



INVENTARIO DEL CARGAMENTO Aparecerá la lista de tu cargamento, si tienes. Tira por la borda una tonelada de cualquier mercancía haciendo click en el botón pertinente.



PASAJEROS Y PEQUEÑOS OBJETOS Aparecerá la lista con los nombres de tus pasajeros o clientes, el número de personas a bordo, cualquier objeto pequeño, su destino y cuánto dinero se te debe del servicio.



LISTA DE CONTRATOS IMPORTANTES Muestra la lista de los contratos pendientes. Los que se refieren a transporte de pasajeros y paquetes, están en la página Pasajeros y pequeños objetos.



INSTALACIONES MINERAS La lista de los emplazamientos de todas las instalaciones mineras activas. Consulta la sección EXPLORACIONES MINERAS en la página 65.

Nota: no se mostrarán las páginas que estén vacías.

EL TABLON DE ANUNCIOS

Es una recopilación de pequeños anuncios para comerciar servicios y peticiones de paso, entre otras cosas. Encontrarás todo tipo de anuncios así que merece la pena echarle una ojeada. También se puede contactar con los militares del sistema en el que te encuentres.

EL COMERCIO DE PRODUCTOS LEGALES

Algunas personas prefieren comerciar a través del Tablón de anuncios, y puede que arriesgarte a comerciar con ellos te aporte beneficios. Puede haber anuncios para un producto específico que una persona necesita urgentemente y que no se puede comprar en la Bolsa. Dicha persona estará dispuesta a pagarlo a precio de oro. Puedes ganar más dinero de esta forma que vendiendo directamente en la Bolsa.

1. Selecciona el icono Comunicaciones F4.
2. Selecciona **Tablón de anuncios** y fíjate en los anuncios que digan **Se busca** (Fig. 74).

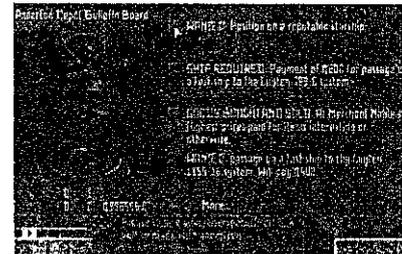


Fig. 74: Los anuncios de Se busca suelen ser interesantes

EL COMERCIO DE PRODUCTOS ILEGALES

Es evidente que un ciudadano que respeta las leyes como tú, no se verá involucrado en esto. Pero para entender mejor la mente criminal, debes conocer el procedimiento típico.

1. Selecciona el icono Comunicaciones F4.
2. Selecciona **Tablón de anuncios** y fíjate en los anuncios que digan **Se vende y compra mercancía**. Puede que no haya ninguno en ese lugar o ese día. Las flechas **Más...** te permitirán visualizar los anuncios de un día en particular que no entren en la pantalla.

- Haz click sobre la opción del anuncio **Se vende y compra mercancía** que te interese y aparecerá una lista con todos los productos ilegales disponibles.

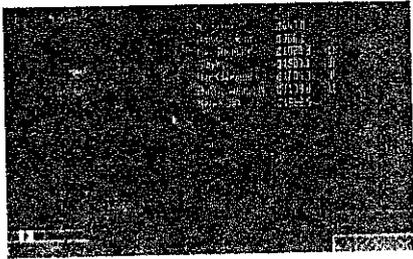


Fig. 75: Uso del Tablón de anuncios para el comercio ilegal

- Comercia del mismo modo que en la Bolsa.

La policía, aunque perfecta conocedora de esta práctica, no hará nada por evitarla. No sólo se lleva una parte de los beneficios sino que además utiliza esta opción para su provecho. Algunos anuncios son tapaderas de la policía, pero el criminal astuto aprenderá a reconocer sus características. Una vez que se haya realizado con éxito la transacción, todavía está el peligro de los oficiales de aduanas, aunque, por supuesto, tú nunca tendrás nada que esconder.

TRANSPORTAR PASAJEROS

Hay personas que ponen anuncios para conseguir una o varias plazas en alguna nave que les transporte a un destino determinado. Si quieres proporcionar este servicio, tendrás que disponer de cabinas suficientes en tu nave, lo que puede significar un gasto extra. Consulta la sección EL HANGAR en la página 50, donde se explica cómo mejorar tu nave.

ACEPTAR UN PEDIDO

- En el Tablón de anuncios del icono Comunicación **F4**, busca el anuncio apropiado y selecciónalo (Fig.76).

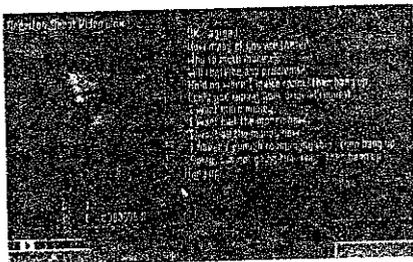


Fig. 76: Recoger pasajeros a través del Tablón de anuncios

- Elige una de las respuestas que se te presenten, por ejemplo una de las respuestas puede explicar porqué están dispuestos a pagar tanto.
- La respuesta aparecerá en la parte inferior de la pantalla.
- Si quieres cerrar un trato, haz un click sobre "**OK - de acuerdo**" en la lista de respuestas.
- El pasajero aparecerá en tu lista de pasajeros.
- Normalmente el pago se efectúa a la llegada al destino, aunque algunos clientes te pagarán la mitad o incluso todo al principio.

TRANSPORTAR PAQUETES

Para actuar como correo negocia de la misma forma que para transportar a un pasajero, tras haber encontrado los anuncios para transportar paquetes. Un paquete ocupará poco espacio en tu nave y por supuesto no necesita un sistema de soporte vital.

CONTRATAR TRIPULACION

Si compras una nave grande, necesitarás tripulación, que también se consigue a través de los pequeños anuncios del Tablón. Se pueden encontrar más detalles sobre el contrato en TRIPULACION en la sección EL HANGAR en la página 53.

SECCION SEXTA
EXPLOTACIONES MINERAS

¡HAY ORO EN LAS COLINAS DE THAR!

La explotación minera es para aquellos que prefieren vivir en solitario. Con esta ocupación deberás viajar de aquí para allá para recolectar minerales. Existen dos tipos de minería: Minería de asteroides y Minería de superficie, cada una con sus ventajas y sus inconvenientes.

MINERIA DE ASTEROIDES

Este método de minería es antiguo pero conocido y está probada su eficacia. Es el sistema más barato y sencillo de conseguir oro. Para su ejecución necesitas un Láser de Minería de 30MW, una pala de combustible y un conversor de pala a la bodega de carga. Cuando veas un asteroide utiliza tu Láser para hacerlo añicos. Después sobrevuela los trocitos y recoge la mayor cantidad posible de trozos con la pala, tantos como te quepan en la bodega de carga. No todos los asteroides son igualmente ricos en mineral por lo que puede que termines con la bodega llena de basura.

MINERIA DE SUPERFICIE

Cuando ya esté establecido, este tipo de minería se convierte en un sistema más predecible en sus resultados. Sin embargo, requiere que realices una fuerte inversión inicial para adquirir las instalaciones necesarias y, posiblemente, una gran nave (con un espacio libre para carga de 30 Tm) para transportarlas. El dispositivo recomendado es la Máquina de Minería MB4, pero desafortunadamente su disponibilidad es limitada. El MB4 tiene una serie de ventajas a considerar, permitiendo no sólo la labor de minería, sino también el refinado del material. Basta con que lo coloques en el lugar seleccionado y, más tarde, puedes volver para recoger los resultados. El MB4 puede realizar los trabajos de minería, separación y refinado de minerales, aleaciones e incluso metales y piedras preciosas.

La desventaja reside en el riesgo de reclamaciones de otros mineros, que pueden llegar a producir respuestas agresivas a tus actividades. En algunas áreas está prohibido realizar minería y la policía, según su estado de ánimo, puede no estar demasiado interesada en proporcionar una imagen de juego limpio y comprensión y puede hacerte pedazos.

INSTALAR EL MB4

1. Elige un lugar para realizar la explotación minera con una temperatura inferior a 200 grados centígrados. Los lugares más apropiados estarán en los planetas del interior de los sistemas con mayor posibilidad de riqueza mineral. Aquellos planetas apenas visitados por los humanos son los que tienen más probabilidad de ser ricos en mineral, ya que las máquinas MB4 y sus predecesores son muy intensivas y habrían esquilado la mayor parte de la riqueza mineral de la superficie actualmente. Para comprobar la composición de la corteza, debes aterrizar tu nave.

2. Aterrizas tu nave en el sitio elegido y selecciona el Panel de Control de armas haciendo click en el escáner.
3. Activa el icono de descarga de la plataforma (Fig 78) que provocará la bajada de la plataforma de minería hasta recoger una muestra del suelo y, al cabo de un instante, enviará los resultados a la pantalla de su ordenador de a bordo. Si la prospección es satisfactoria se posará sobre el suelo por sí misma y comenzará a perforar inmediatamente. Entonces, debes despegar para volver más tarde, cuando haya llenado de mineral las 10 Tm de espacio libre del MB4.



Fig. 78: Icono de descarga de la plataforma

RECUPERAR EL MB4

Todas las minas tienen unas radiobalizas que emiten una señal codificada permitiendo la localización del emplazamiento. Si coges la plataforma minera de otro, el ordenador memorizará el código del otro propietario. A partir de ese momento, la página de inventario muestra todas las plataformas mineras de dicho propietario existentes en ese sistema estelar. Esto quiere decir que puedes apropiarte del oro de otros, pero ten en cuenta que los otros pueden hacer lo mismo contigo. Una forma de evitar estos problemas consiste en no situar muchas plataformas en el mismo sistema estelar, de tal forma que son más difíciles de localizar. Las radiobalizas utilizan diferentes frecuencias en cada sistema estelar.

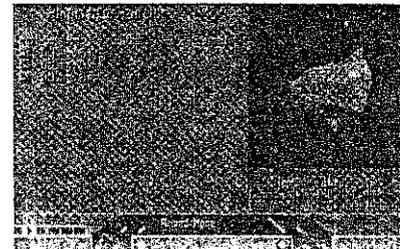


Fig. 79: En la página de Instalaciones Mineras puedes ver tus plataformas

1. Selecciona el icono de inventario F3 y pasa las páginas hasta llegar a la de Instalaciones Mineras (Fig 79). Esta operación listará tus plataformas y su localización.
2. Vuela hacia el sistema estelar en el que está la plataforma particular.
3. Vuelve a sacar la página de Instalaciones Mineras y usa el botón más cercano a la plataforma que desea encontrar.
4. El ordenador de a bordo lo configurará como destino actual. Puedes volar hacia a él manualmente o con el piloto automático. Puedes quitar la selección colocando el puntero en distinto sitio que el destino y pulsando el botón izquierdo del ratón.

RECOGER EL MINERAL

1. Aterrizas cerca de la instalación y selecciona el icono de Cargar Plataforma (Fig 80) con un click. Esto provocará el control remoto de la maquinaria del MB4 que descargará el mineral en tu bodega hasta vaciar el MB4. La máxima cantidad por cada descarga es 10 Tm ya que es la máxima capacidad del MB4.



Fig. 80: Icono de carga de la plataforma

2. Si no hay mineral que recoger la primera selección del icono provocará el izamiento de la plataforma completa en la nave, siempre que tengas espacio.
3. Podrás ver el mineral abordo gracias al inventario de carga (Icono de Inventario F3).

RECUPERAR LA PLATAFORMA DE MINERIA MB4

1. Aterrizas cerca de la instalación y haz click dos veces en el icono de Cargar Plataforma para que se cargue en la nave el contenido del MB4.
2. Tal y como se dijo antes, cuando no existe mineral en la plataforma, ésta es cargada en la nave.
3. Para su nuevo uso la plataforma debe estar vacía. No tienes que subirla a bordo si deseas dejarla en la misma posición.
4. Si quieres mover la plataforma de sitio sobre la misma superficie porque la zona está agotada de mineral, es preferible cubrir una buena distancia. Esto es porque el MB4 extrae mineral de una zona bastante grande gracias a sus perforadores subterráneos.
5. Si tu MB4 encuentra una buena veta de mineral, no lo muevas hasta agotarla a riesgo de no volver a dar de nuevo con la misma veta y perder ese mineral.

APENDICE PRIMERO

EQUIPAMIENTO DEL HANGAR

REMITIRSE A LA SECCION **COMBATE** EN LA PAGINA 35
PARA MAS DETALLES SOBRE EL USO DE LAS ARMAS

MINAS Y BOMBAS



XB13 MINA CERCANA Estalla cuando está en el radio de acción del objetivo. Se transporta en el pión de misiles en lugar de un misil.



XB74 MINA FALSA CERCANA Es exactamente igual en apariencia que la Mina cercana, incluso en el radar, pero no explota, de hecho lo único que hace es aumentar las cuentas de lavandería de tu adversario. Puedes incluso recuperarla como el cargamento si tienes un Recogedor de combustible y una Conversión de cargamento, pero ten cuidado con recoger accidentalmente una mina verdadera.



BOMBA DE ENERGIA Los reactores principales de las naves pequeñas se sobrecargan y explotan, pero tu nave no explotará ya que es muy específica. Si una nave tiene un escudo protector lo suficientemente potente, puede resistir una de estas bombas.

MISILES

La sección COMBATE en la página ?? aporta información adicional. Todos los misiles tienen las mismas características de vuelo.



KL760 MISIL AUTODIRIGIDO Para destruir naves pequeñas y dañar algunas más grandes.



LV111 MISILES INTELIGENTES Parecidos a los misiles autodirigidos pero con una protección ECM (no son efectivos contra los ECM de grado naval). Tiene una potencia más explosiva que los Misiles autodirigidos.



NN500 MISILES DE GRADO MILITAR Más explosivos que los anteriores e inmunes a todos los sistemas ECM aunque se rumorea que se están consiguiendo avances tecnológicos a este respecto.

ARMAS

La sección COMBATE en la página 38 proporciona más detalles.

30MW LASER DE MINERIA Láser de cadencia, añádelo a tu nave para hacer estallar asteroides en porciones recuperables si crees que tu futuro está en la minería. Puede utilizarse como arma pero su cadencia lo hace más lento que los láser de ataque.

1MW LASER DE CADENCIA Es el láser menos potente de todos, como el Phlaschgyt que tenía tu nave cuando la compraste. Los combatientes actuales consideran que sólo sirve para tatuar números en los esclavos; siempre es mejor que nada.

5MW LASER DE CADENCIA También conocido como Phlaschbughier. Más potente que el Phlaschgyt pero menos devastador que el Rayo láser.

RAYO LASER Un rayo láser continuo más devastador que el Láser de cadencia. Los Rayos láser 1MW, 4MW, 20MW y 100MW son iguales aunque más destructivos según aumentan sus vatios.

SISTEMA DE ENFRIAMIENTO DE LASER Algunos pilotos encuentran que el equipamiento normal de enfriamiento del láser es inadecuado. Este sistema es un bonus ya que los láser dejan de funcionar cuando se calientan.

ACELERADOR PEQUEÑO DE PLASMA Muy grande y pesado, lo transportan únicamente las naves grandes y las de la Armada. Es extremadamente potente y destruye naves pequeñas y medianas de un solo disparo.

ACELERADOR GRANDE DE PLASMA El arma que todo piloto aspira tener.

SISTEMAS ECM



SISTEMA ECM Electronic Counter Measures. Es un aparato inteligente que causa la detonación de todos los misiles activados en su radio de acción (incluyendo los tuyos).



SISTEMA ECM NAVAL Este sistema de alta especificación también puede destruir los misiles inteligentes. Sólo se puede conseguir en los hangares importantes.

SISTEMAS DE CONTROL DEL MEDIO AMBIENTE

SOPORTE VITAL DEL COMPARTIMIENTO DE CARGA Un magnífico control del medio ambiente, que incluye desodorante y cuatro aromas frescos a elegir: brisa solar, orilla del mar, galletas de Mamá y Cosecha Fomalhaut. Es necesario cuando se transportan esclavos y animales vivos.

CABINA EXTRA DE PASAJEROS Para una persona. Viene con soporte vital, distribuidor de comida y máquina inductora de sueños Holovid para largos viajes. Una facilidad suplementaria es el control de decorado automático que cambia para adaptarse al humor del ocupante. Se activa por sensores de calor y feromonas. Ocupa cinco toneladas de espacio.

EQUIPAMIENTO ELECTRONICO PARA CONTROL Y VIGILANCIA

PILOTO AUTOMATICO El sistema de navegación automática tiene capacidad para trazar y controlar el camino hacia cualquier destino dentro de un sistema. Para más detalles sobre cómo utilizar el Piloto automático, ver la sección NAVEGACION Y VUELO en la página 20.

APARATO DE LLENADO AUTOMATICO DE COMBUSTIBLE Transfiere automáticamente 1t de combustible desde el compartimiento de la carga hasta el tanque interno del motor de una nave cuando es necesario; de esta forma evita todo desperdicio. También evita momentos embarazosos como que tus motores se paren durante el combate o el despegue o aterrizaje.

ESCANERES La opción Escáneres en el centro de la consola suele venir con la mayoría de las naves. Algunos viajeros espaciales lo han eliminado en como señal machista, pero otros dicen que señala otra cosa.

RADAR MAPPER Busca la información de una nave seleccionada como objetivo. Para más detalles sobre el uso de éste radar consulta la sección COMBATE en la página 43.



ANALIZADOR DE NUBES DEL HIPERESPACIO Determina el destino así como la fecha y hora exactas de la llegada de una nave, analizando los residuos espacio-tiempo que se dejan tras un salto hiperespacial. También te informará de la masa de la nave que acaba de dar el salto ó que está a punto de llegar. Consulta ESPACIO INTERESTELAR en la sección NAVEGACION Y VUELO, y también Combate en la página 43.



DEFENSA

ESCUDO PROTECTOR Este aparato proporciona un escudo adicional a la resistencia normal del fuselaje. Se pueden instalar más de uno a la vez y su efecto es acumulativo. Se recarga con el sistema de potencia de la nave, y cada escudo tarda un cierto tiempo en hacerlo. Por ejemplo, una nave grande con diez escudos protectores tardará lo mismo en volverse a cargar que una nave con un solo escudo. Sin embargo la nave de los diez escudos, conseguirá la misma defensa que la nave con un escudo en la décima parte de tiempo a causa del efecto acumulativo de los Escudos protectores. Consulta la sección COMBATE en la página 35.

UNIDAD DE CARGA DE ENERGIA Activa el ritmo de carga de todos los escudos protectores de la nave. Una buena compra para las naves de gran tamaño.



CAPSULAS DE HUIDA Para los momentos peligrosos en los que es prudente realizar una salida rápida. No tiene armas ni protecciones.

ESCUDO ATMOSFERICO Protección adicional para el fuselaje que permite que la nave entre en una atmósfera a gran velocidad.

SISTEMA DE REPARACION AUTOMATICO DEL FUSELAJE Una pieza de equipamiento muy grande que generalmente sólo poseen las naves de gran tamaño. Cómo funciona exactamente este sistema es un secreto comercial, pero supone colocar muchos microbots en los canales de refuerzo del fuselaje. Consulta la sección COMBATE.

MOTORES Y MISCELANEA

VIAJE INTERPLANETARIO Un motor corriente y ligero que utiliza combustible de hidrógeno. No puede hacer saltos hiperspaciales, pero sirve para pequeños viajes interplanetarios. Es equivalente al mecanismo de mando pero no tiene capacidad hiperspacial.

MECANISMO DE MANDO HIPERESPACIAL ESTANDAR Este mecanismo está disponible y se utiliza por la mayoría de las naves. Utiliza combustible de hidrógeno que puede comprarse ó recogerse (ver Recogida de combustible) y todos los productos de desecho se utilizan como masa de reacción para la fuerza propulsora. El radio de acción de un motor de mecanismo de mando hiperspacial normal depende del tamaño de la nave en el que esté. Por ejemplo, un motor de clase tres, tendrá mayor radio de acción si está en una nave de 200 toneladas que si está en una de 300 toneladas. Aunque las clases de motores se clasifican del 1 al 7, existen clases mayores pero sólo se pueden obtener de especialistas.

MECANISMO DE MANDO HIPERESPACIAL MILITAR Es un tipo diferente de motor del anterior, por su mayor radio de acción y por ser más rápido y ligero. Esto significa que una nave pequeña puede llevar un motor de tipo militar mientras que un motor normal equivalente sería demasiado grande. Todas las naves militares están dirigidas por ellos. Funcionan con Combustible militar que es mucho más caro y tiene ciertas desventajas (ver COMBUSTIBLE MILITAR en el APENDICE SEGUNDO: OBJETOS DE COMERCIO en la página 79).

El mecanismo de mando hiperspacial militar da ventajas a tu nave sobre las demás, pero te saldrá muy cara. Al igual que el mecanismo de mando hiperspacial normal, el radio de acción está en función del tamaño de la nave y del alcance máximo del motor. El mecanismo de mando hiperspacial militar no es fácil de conseguir y sólo hay tres clases a la venta. Se piensa que la razón es la inestabilidad de los grandes motores, aunque parece ser que los ingenieros militares están trabajando en ello. Se rumorea también que están construyendo motores aún más ligeros.

RECOGEDORES DE COMBUSTIBLES Y EQUIPAMIENTO MINERO

RECOGEDORES DE COMBUSTIBLE Recogen combustible de las capas superiores de los pozos de gas o de la fotosfera de estrellas frías cuando se vuela por debajo de 30 kilómetros de altitud. Para recoger combustible de un pozo de gas se necesita un Escudo atmosférico. En el caso de las estrellas se requiere una protección mayor para tu nave, no sólo el Escudo atmosférico sino también un Escudo protector. Incluso así sigue siendo peligroso y sólo un piloto desesperado lo intentaría.

CONVERSION DEL CARGAMENTO RECOGIDO Posibilita la utilización del Recogedor de combustible para recoger cargamento tirado por la borda y Minas falsas. También se utiliza para recoger minerales de los asteroides y restos de naves que hayan explotado.

MAQUINA MINERA MB4 Esta increíble máquina explora, mina y refina minerales (ver sección EXPLOTACIONES MINERAS en la página 68) pero todavía no está disponible.

APENDICE SEGUNDO
OBJETOS DE COMERCIO

A CONTINUACION, SE EXPONE UNA LISTA DE OBJETOS
DE COMERCIO QUE SE VENDEN SIEMPRE POR
TONELADAS

AGUA H2O, generalmente la necesitan los pequeños asentamientos industriales y los sistemas que no tienen agua potable.

ALEACIONES DE METALES Tienen cientos de usos, un ejemplo es la producción de espuma metálica, valorada por su ligereza y utilizada como escudo electromagnético.

ANIMALES VIVOS Buscados por su carne o utilizados en exhibiciones o diversiones o simplemente como animales de compañía.

ARMAS DE COMBATE El armamento pesado utilizado en las batallas y generalmente ilegal.

CARNE ANIMAL Carne verdadera de animal. Un bocado exquisito, cuyo mercado está extendiéndose, como rechazo a la carne sintética. A la gente no le gusta la idea de que su comida se elabore en un fluido viscoso y caliente, cuya hediondez es indescriptible. La idea de que antaño los animales crecieran bajo el sol parece más auténtico y natural, y muchos atribuyen a la carne verdadera un sabor más rico. Dado el limitado espacio disponible para la cría de animales, la carne es un producto poco abundante y muy buscado. En algunos planetas es ilegal comerciar con carne de animal.

ARMAS DE MANO Armas de fuego. Muchas culturas las consideran un accesorio necesario y se sienten "desnudas" sin ellas. Son ilegales en algunos sistemas.

CARNE SINTETICA Esta es la forma más común de proteínas que se encuentra, y es relativamente barata. Elaborada en grandes cubas, esta carne no deriva de animales, aunque la mayoría de la gente opina que sabe igual que la carne de verdad. Se vende con sabor original, que es bastante insípido y aburrido. Se pueden añadir sabores individuales por el consumidor, por ejemplo: ternera de la tierra; cerdo de Lava, de la colonia de Biggs o pato de Brog de Homeland cerca de Beta Hydri (para aquellos que quieren que su carne les muerda).

COMBUSTIBLE DE HIDROGENO El combustible de cuatro estrellas normal para las naves espaciales. Todos los desechos se utilizan como masa de reacción para la fuerza propulsora de los motores a reacción. Se puede obtener recogiendo de las estrellas y pozos de gas. (ver RECOGEDORES DE COMBUSTIBLE en el APENDICE PRIMERO: EQUIPAMIENTO DE LA NAVE en la página 75).

FERTILIZANTES Los fertilizantes suelen fabricarse en grandes plantas químicas, aunque a menudo se utilizan los desechos orgánicos para complementarlos.

COMBUSTIBLE MILITAR Mucha energía por unidad de peso. Se fabrica y consiste en una molécula diseñada con átomos antimateria suspendidos de ella. No se encuentra fácilmente y es caro. Hay que sopesar las ventajas de un mayor radio de acción y velocidad con el hecho de que se convierte en radiactivo cuando se consume.

FRUTAS Y VERDURAS Este puede parecer un término inexacto cuando se examinan algunos de los productos que se incluyen en esta clasificación. Es comprensible que la persona que vea por primera vez un oosli de Fomalhaut, lo limpie con un trapo y un desinfectante.

DESECHOS Como los Radiactivos, tienen un precio negativo, y tienes que pagar para deshacerte de ellos. Algunos cargamentos se convierten en desechos al descomprimirse cuando se tiran por la borda.

ESCLAVOS Estudia cuidadosamente donde vas a comerciar con esclavos ya que esta práctica es ilegal en la mayoría de los sistemas, donde se considera inaceptable. Se necesitan sistemas de soporte vital.

GAS NERVIOSO La policía estará al acecho en la mayoría de los sitios para perseguirte si comercias con este gas.

GRANOS Uno de los pocos alimentos que se cultiva de forma tradicional y que no es demasiado caro.

LICORES Engloba todas las bebidas embriagadoras, desde bebidas espirituosas como el Bourbon del sistema Epsilon Indi hasta las aburridas cervezas elaboradas por grandes compañías industriales. Un ejemplo es Splag, parecida a la Old nova pero más aguada.

MAQUINARIA AGRICOLA Maquinaria utilizada en hum... las granjas.

MEDICINAS Los medicamentos, como siempre, son un buen negocio, ya que la gente prefiere ingerir una gota de algo, a examinar su modo de vida, que suele ser la causa de la mayoría de las enfermedades. Aunque es cierto que incluso la persona más sana puede contraer un virus como por ejemplo la fiebre de agujero negro (muy conocida pero poco comentada, excepto en broma y generalmente con referencia a escapar a toda velocidad).

ORDENADORES Utilizados mayormente para la administración y como componentes de maquinaria automatizada como por ejemplo las naves espaciales. Algunas culturas los utilizan para sistemas interactivos de entretenimiento.

METALES PRECIOSOS Utilizados principalmente para adornos y para intentar mantener la estabilidad de los sistemas financieros inestables. Suelen ser más baratos en los sistemas exteriores, donde los metales preciosos todavía no se han agotado.

MINERALES No hay mucho que decir sobre los minerales. Se extraen de los planetas rocosos por maquinaria salvo en el planeta Major (Estrella van Maanen) donde los Guardianes del Libre Espíritu lo extraen con un martillo y un cincel. Crean en el trabajo duro y viven bajo tierra. Se cree que el dinero (que sobra después de comprar las necesidades como el oxígeno) se quema en ceremonias para purificar el alma.

NARCOTICOS El más famoso es la hierba de Lyrae. Los narcóticos se consumen en muchos complejos de manufacturas corporativas para inducir un sentido de bienestar en unas condiciones tan terribles. Ocasionalmente mueren algunos trabajadores a causa de insensibilidad o alucinaciones, pero se considera que están mejor así y que hay muchos más de donde ellos vinieron. Los narcóticos son ilegales en muchos lugares.

OXIGENO LIQUIDO Utilizado principalmente en los asentamientos de mundos que no tienen un atmósfera respirable, como sistemas de soporte vital.

PIEDRAS PRECIOSAS Hay de todos los colores. Las modas vienen y van, aunque parece que el más en boga actualmente es el zublic, una piedra transparente, totalmente reflectante. Es muy fácil de imitar pero sólo la verdadera gema no irrita la piel; hay gente que por esta razón se la cose en su interior.

PIELES DE ANIMALES Lo que cubre la piel de los animales y ciertas partes de los mismos. La tendencia es que cuanto más cantidad se utilice en la prenda, más cara resultará. Un ejemplo extremo y ridículo es el abrigo fabricado de pestañas del Sweetums scroblet, un animal feo y con mal genio cuya única cualidad es sus pestañas luminiscentes y de colores.

PIEZAS INDUSTRIALES Todo, desde los motores de fusión hasta las tuercas y tornillos.

PLASTICOS PESADOS Tienen una gran variedad de usos. Se utilizan especialmente cuando se generan altas temperaturas, como en los motores de cohetes. Se fabrican en grandes complejos industriales.

PRODUCTOS DE LUJO Muchos productos se clasifican como bienes de lujo, por ejemplo perfumes, joyas, artefactos y telas. Los más valiosos se producen en mundos opulentos como la Tierra.

RADIATIVOS Materias radioactivas, el plutonio y titanio. Estos productos tienen un valor comercial negativo, es decir, tienes que pagar para deshacerte de ellos. Hay gente que se dedica a transportar estos residuos hasta las plantas de reciclado (cualquier lugar que tenga como principal importación Radiactivos). Algunos individuos menos responsables y escrupulosos prefieren tirarlos por la borda, a pesar de exponerse a ser apresados. Esta práctica es ilegal y la gente del lugar suele oponerse fuertemente a este hábito. Muchas veces la policía no se molesta en preguntar, pero negocian contigo, aquí y allí, ya que esto ahorra tiempo y dinero.

ROBOT Esto engloba una gran variedad de autómatas. Generalmente son intrincadas máquinas que hacen de todo, desde servir canapés hasta formar tropas de combate. En algunos mundos son ilegales, ya que violan su ética de trabajo, pero también por el miedo extremo a lo tecnológico que experimentan ciertas personas.

SISTEMAS DE DEPURACION DE AIRE Sistemas utilizados para eliminar los gases nocivos del aire. Son vitales para muchos establecimientos mineros, ya que mantienen el aire respirable en los enormes complejos subterráneos.

APENDICE TERCERO
UN
VIAJE DE INTRODUCCION

¡SI QUIERES DEJARTE GUIAR EN UNA MISION ANTES DE
LANZARTE TU SOLO, SIGUE LEYENDO!

PARA EMPEZAR...

Estás en el puerto espacial de Sirocco, en Merlín, un planeta en cuya órbita hay un pozo de gas y que está a su vez en la órbita de Ross 154, a 9,35 años luz de la tierra. Lo que ves en la pantalla es la vista frontal de tu nave con el enorme pozo redondo de gas, Aster. La hora y la fecha aparecen en la parte izquierda de la consola.

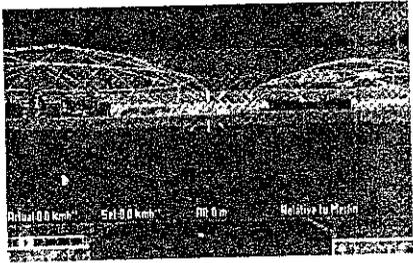


Fig. 81: La vista de Merlín desde el puerto espacial Sirocco

1. Primero echa un vistazo al sistema en que te encuentras.

(a) Elige el icono Mapa galáctico **F2** y aparecerá un mapa con todas las estrellas de tu alrededor. Ross 154 está en el centro de la pantalla, resaltado en verde.

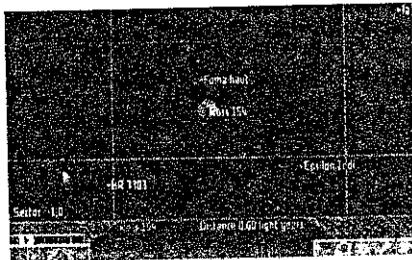


Fig. 82: Ross 154 está resaltado en el Mapa galáctico

2. Busca detalles sobre el sistema.

(a) Selecciona el icono Datos **F6** y aparecerá un diagrama del sistema.

(b) Cuenta dos objetos a la derecha de la estrella Ross 154. Eso es Aster. Haz click en el planeta que está debajo y aparecerá información sobre Merlín.

(c) Selecciona el icono Economía **F7** para obtener detalles comerciales del sistema. Verás que la principal exportación es la carne animal (pescado en Merlín) y oxígeno líquido, por lo tanto ambos deberán ser relativamente baratos.

(d) Selecciona el icono Política **F8** para obtener información sobre la estructura social. Este sistema está bajo el control de la Federación, por lo que debería ser razonablemente seguro.



Fig. 83: Visualizar información de Merlín

3. Encuentra un lugar donde vender los productos que puedas comprar a un precio razonable.

(a) Vuelve al Mapa galáctico utilizando el icono Mapa galáctico **F6**.

(b) Utiliza las teclas de Dirección (**Cursor**) para mover el mapa hasta que la estrella Barnard esté en el centro de la pantalla y resaltada en verde (dirígete hacia arriba y luego a la derecha).

(c) Selecciona el icono Datos **F6**.

(d) Haz click en los elementos hasta que encuentres la estación espacial que está en la órbita de Birminghamworld, llamada Base de Boston.

(e) De la misma forma que en el 2 (c) y en el 2 (d), examina la economía y la estructura social. Verás que se importa carne animal y oxígeno líquido. El sistema es un estado corporativo y debería ser razonablemente seguro, por lo que puedes comerciar allí.

(f) Puedes ver las órbitas de los planetas utilizando el icono Mapa orbital **F10**.

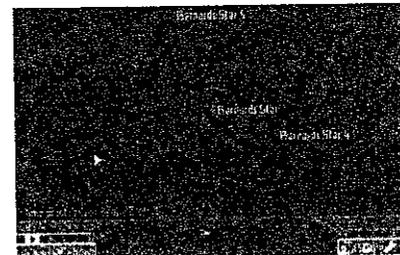


Fig. 84: Visualizar las órbitas de los cuerpos estelares de Barnard

(g) Si quieres verla desde más cerca puedes utilizar el icono Aumentar **F7** y el icono Reducir **F8**. Haz un click en el planeta para colocarlo en el centro de la pantalla y luego utiliza los iconos.

4. Compra una tonelada de pescado en Merlín. Sólo puedes comerciar cuando estés en un puerto, como ahora.

- (a) Selecciona el icono Comunicación **F4** y aparecerá una lista de opciones.
- (b) Elige **Bolsa**.
- (c) Aparece una lista de productos con las opciones **Compra** y **Venta**. Localiza **Carne animal**. Puedes comprar una tonelada de esta carne.

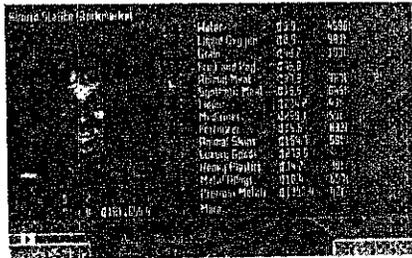


Fig. 85: Comprar Carne de animal en la Bolsa

(d) Haz click en la opción **Compra** para carne animal y una tonelada de este producto se incluirá en tu inventario. (Si compras demasiada cantidad por error, haz click en la opción **Venta**, hasta llegar a la cantidad deseada). En la consola aparecerá la cantidad de dinero y es espacio de cargamento que te queda.

5. Comprueba si hay algún paquete que recoger para llevarlo a la estrella Barnard. Este tipo de negocios son los que hacen dinero, pero hay riesgos. La ventaja de los paquetes es que ocupan poco espacio y no necesitan cabinas ni soportes vitales.

- (a) Haz click de nuevo en el icono Comunicación **F4** y luego en el Tablón de anuncios.
- (b) Muévete por la lista de anuncios utilizando las flechas hacia arriba y hacia abajo **Más...**
- (c) Puede que no halles ningún anuncio que te interese, si es así ves al número 6. Pero si hay alguno que te interese haz un click sobre él.
- (d) Una lista de contestaciones aparecerán y tendrás que elegir una de ellas haciendo click sobre la misma. Los valientes hacen un click en "**OK - de acuerdo**" sin hacer preguntas.
- (e) El paquete se incluirá automáticamente en tu inventario.

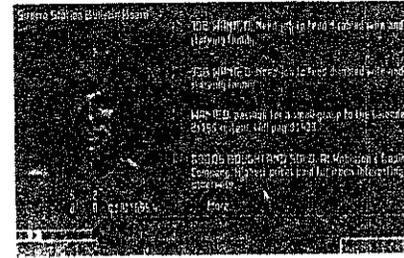


Fig. 86: Elige y añade del Tablón de anuncios

(f) Puedes verificar que está a bordo haciendo un click en el icono Inventario **F3** y buscando la página que muestra los pasajeros y pequeños paquetes.

6. Despega hacia el sistema de la estrella de Barnard.

- (a) Vuelve a visualizar lo que tienes enfrente utilizando el icono Vista **F1**. Haz los click necesarios hasta que aparezca en la derecha de la consola **Vista frontal**.
- (b) Selecciona el icono Comunicación **F4** y aparecerá una lista de opciones. Haz click sobre **Permiso para despegar**.
- (c) Cuando se indique en la consola que la pista está despejada, selecciona el icono Control de vuelo **F7**. Esto hará que se active tu fuerza propulsora vertical, elevándote ligeramente.

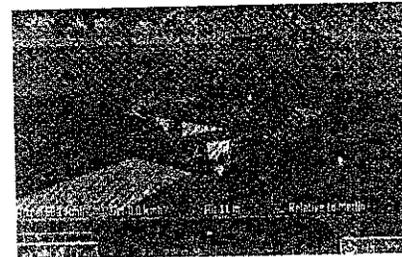


Fig. 87: Una visualización externa del despegue

- (d) Levanta ligeramente el morro de tu nave moviendo el ratón hacia atrás con el botón derecho apretado.
- (e) Activa tu fuerza propulsora utilizando la tecla **Enter** durante un par de segundos y empezarás a volar fuera de la atmósfera. Ahora tienes el control manual.

7. Realiza un salto hiperespacial hasta la estrella Barnard.

- (a) Utiliza el icono Mapa galáctico **F2** y asegúrate de que la estrella Barnard está en el centro de la pantalla y resaltada de verde.
- (b) Regresa al modo Vista utilizando el icono Vista **F1**.
- (c) Activa el motor hiperespacial con el icono Hiperespacio **F8**. Después del viaje hiperespacial podrás constatar los efectos del salto. Utiliza el icono Vista **F1** y sitúate en la vista posterior para poder verlos. La nube hiperespacial que está detrás de ti se puede ver desde una gran distancia y puede atraer a piratas por lo que es aconsejable abandonarla cuanto antes pulsando la tecla **Enter** para aumentar tu velocidad. Haz click en el icono Vista hasta colocarte de nuevo en la vista frontal.

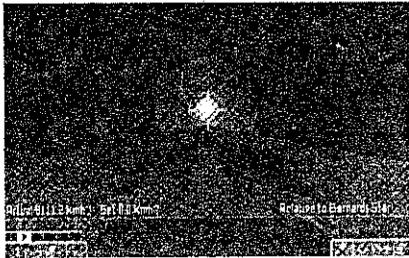


Fig. 88: Las marcas que quedan después de un salto interespacial

- (d) Selecciona el icono Texto de identificación **F10** y aparecerán los nombres de los planetas de los sistemas que no son visibles todavía a simple vista.
 - (e) Si deseas examinar los alrededores puedes hacerlo manteniendo el botón derecho del ratón pulsado para hacer girar la nave. Esto no es necesario para llegar a tu destino.
8. Dirígete hasta Birminghamworld utilizando el Piloto automático y el Control de tiempo Stardreamer.

- (a) Echa un vistazo a la estructura del sistema utilizando el icono Mapa galáctico **F2** y luego utiliza el icono Mapa sistema actual **F2** para que aparezca un mapa orbital del sistema en el que te encuentras.
- (b) Acércate utilizando el icono Zoom **F7** hasta que puedas ver claramente Birminghamworld.
- (c) Sitúa a Birminghamworld en el centro de la pantalla haciendo click sobre él y luego acércate hasta que esté claramente definido y las líneas orbitales cubran prácticamente la longitud de la pantalla.
- (d) Cuando puedas ver el nombre de la estación espacial (Base Boston) mueve el ratón con el botón derecho pulsado para poder ver la estación espacial con claridad.

(e) Define el destino para el Piloto automático utilizando el icono Seleccionar objetivo **F10**.



Fig. 89: Acercamiento a Birminghamworld

- (f) El ordenador te pedirá que selecciones un objetivo, apunta a la estación espacial y haz click sobre ella, aparecerá un cuadrado guía. Si tardas demasiado en realizar esta operación puede que tengas que volver a utilizar el icono Seleccionar objetivo.
- (g) Regresa al modo Vista con el icono Vista **F1**.

(h) Activa el Piloto automático con el icono Control de vuelo **F7** hasta que aparezca en la consola **Piloto automático**. Tu nave ya no estará en control manual.

(i) Verás cuadrados guía en forma de túnel que te llevan hasta la Base Boston. Según te vas acercando, los cuadrados se acercarán más rápidamente para indicarte que deberías frenar. Si eres un piloto experto dichos cuadrados avanzarán a un ritmo constante.

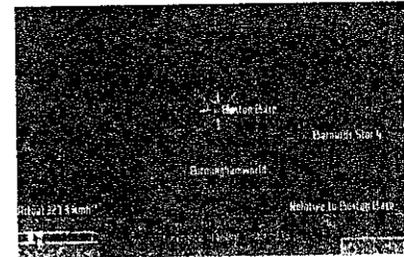


Fig. 90: Túnel hasta la Base Boston

- (j) Aunque estás relativamente cerca de la Base Boston, todavía te llevará un tiempo llegar hasta ella. Utiliza el Control del tiempo Stardreamer para que parezca que el tiempo pasa más rápidamente. Más detalles sobre su funcionamiento están especificados en la sección NAVEGACION en la página 22.
- (k) Localiza los iconos de Control de tiempo. La flecha marcará el tiempo normal y cada icono de la derecha aumenta en 10 veces el ritmo aparente del paso del tiempo. Selecciona 1000 veces tiempo normal (cuatro flechas) o 10.000 veces tiempo normal (el último icono de la derecha). Cuando te acerques a la estación espacial el ordenador de a bordo te volverá al tiempo normal para el aterrizaje.

(l) El proceso de aterrizaje se hace con el Piloto automático incluyendo la obtención de una pista libre de la Torre de control. Si no quieres ver el aterrizaje puedes utilizar el control del tiempo de nuevo.

9. Vende tus productos.

(a) Una vez que hayas aterrizado selecciona el icono Comunicación **F4** y luego elige **Bolsa**.

(b) Vende tu mercancía utilizando la opción **Venta**, por ejemplo haz click en la opción **Venta** para Carne animal.

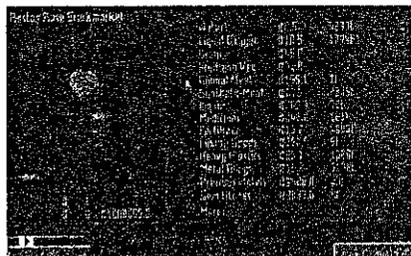


Fig. 91: Vender las mercancías en la Bolsa

(c) La cantidad de dinero que aparece en la parte inferior izquierda de la consola bajo **Dinero** debería haber aumentado, a no ser que hayas tenido muy mala suerte con los precios de la Bolsa.

(d) ¡Recuerda llenar tu depósito de combustible, comprando por lo menos una tonelada de combustible de hidrógeno!

APENDICE CUARTO LA MECANICA DEL VUELO ESPACIAL

Por David Braben

AVISO: NO RECOMENDADO PARA LOS MIEDOSOS DE LA TECNICA

NO NECESITAS LEER ESTO PARA HACER VOLAR TU NAVE

VUELO DIRIGIDO

Como han descubierto a través de los años sus diseñadores, las naves espaciales tienen tantos grados potenciales de libertad, que no es práctico que un sólo humano las controle sin ayuda. Una nave de combate de vuelo libre tiene por lo menos cinco direcciones (o vectores) independientes, que lógicamente hay que controlar. Estos vectores son:

1. Vector Frontal (magnitud unitaria) **F**
2. Vector de Velocidad **V**
3. Vector de Propulsión **P**
4. Vector de Cámara de Vista **C**
5. Vector de Armas **A**

Es lógico combinar algunos de estos vectores, pero cuanto más se combinan, mayor funcionalidad pierden. Falcon de Lacy (y de hecho la mayoría de los fabricantes de naves) combinan el 1, 4 y 5 y controlan el 2 y el 3 automáticamente; el piloto sólo tiene que controlar el 1, y tiene la opción de ejercer un control manual sobre el 2 y el 3 cuando sea necesario. Incluso esto es demasiado para una especie que se mueve en sólo dos dimensiones y media (arriba y abajo son secundarias sobre norte, sur, este y oeste).

Se asume que el piloto tiene un vector de velocidad deseado **D** junto con su vector frontal, la magnitud del cual es la velocidad deseada **s** que ha seleccionado.

En consecuencia: $D = sF$
 y la propulsión para conseguir la velocidad $DP = mf(D - V)$, donde **f** es el factor elegido para la eficacia del combustible y **m** la masa de tu nave.

Se da un valor máximo a **f** (aproximadamente 1) para evitar desperdiciar fuerza propulsora y posibles oscilaciones. Por esta razón tu nave se posará despacio sobre el punto de aterrizaje incluso con una velocidad cero. Con velocidades mayores los límites de la fuerza propulsora restringen de forma efectiva el valor de **f**. La propulsión deseada se descompone en elementos de cada la nave de propulsión y si ninguno de éstos puede proveer la propulsión suficiente entonces el valor de **f** se reducirá consecuentemente (Preservar la dirección de la propulsión es más importancia que su potencia).

MARCOS DE REFERENCIA

El problema de la técnica de vuelo dirigido se complica más si consideramos los marcos de referencia en los que se miden las velocidades. Cuando un vehículo se mueve despacio por una calle, el conductor no quiere saber que, tanto la calle como el vehículo se están moviendo lateralmente a muchos miles de kilómetros por hora (dada la velocidad del planeta alrededor de la estrella, y la rotación del planeta). En efecto, si el vehículo tuviera que ponerse frente a el camino que está recorriendo, entonces su movimiento a lo largo de la carretera sería casi irrelevante. Lo que el conductor quiere es ponerse frente a la dirección del movimiento en el marco de movimiento del planeta, que se está moviendo y dando vueltas.

En consecuencia: $D = sF + R$
 donde **R** es la velocidad del marco de referencia y la propulsión ideal $P = mf(DV)$
 $P = mf(sF + R - V)$

El ordenador de tu nave selecciona automáticamente el objeto para el cual quieres definir el marco de referencia para tu movimiento. Normalmente suele tratarse de un planeta o luna, pero también puede ser una estación espacial o una nave grande. También decidirá si conviene más utilizar un marco giratorio o no. Para las estaciones espaciales, sólo es lógico utilizar un marco giratorio en el túnel de aterrizaje - si no tu nave intentará propulsarse continuamente para intentar moverse en círculo en el tiempo con un punto similar en la estación.

SELECCION DE MARCOS DE REFERENCIA

El elemento utilizado para definir tu marco de referencia actual se indica en la parte inferior derecha de la pantalla. Se elige en función del peso. Para planetas y estrellas, en función de su masa, a pesar de que la esfera de influencia de una estrella generalmente se extiende mucho más allá de sus planetas. Para otros elementos se basa en función de sus dimensiones.

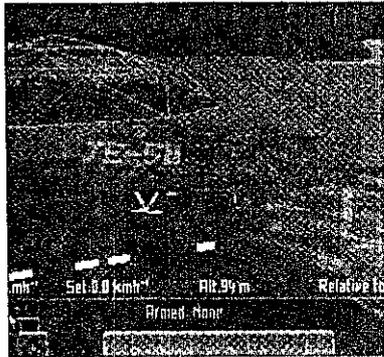
Puede que notes que los motores de tu nave empiezan de repente a propulsarse cuando se elige un marco de referencia distinto. Esto no es un fallo de tu nave sino que ocurre porque tu velocidad parece haber cambiado de repente ya que ahora se mide en relación a un nuevo elemento.

APENDICE QUINTO
**IDENTIFICACION
DE LA NAVE**

DATOS Y FIGURAS ACERCA DE LAS AERONAVES
MAS FRECUENTEMENTE ENCONTRABLES

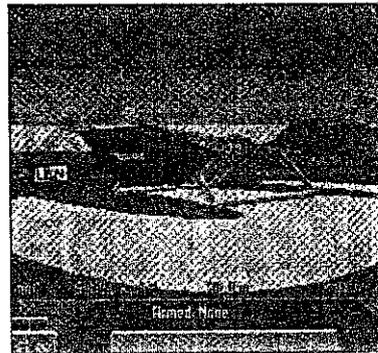
ADDER

PESO DEL FUSELAJE 15 TONELADAS
 PESO MAXIMO 55 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 40 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 8 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 18 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1+F
 BATERIA DE MISILES 0
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION



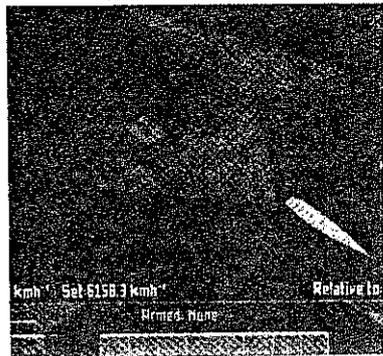
ANACONDA

PESO DEL FUSELAJE 150 TONELADAS
 PESO MAXIMO 300 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 650 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 3 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 6 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 10
 CAÑONES INSTALADOS 2+F
 BATERIA DE MISILES 8
 LEALTAD INDEPENDIENTE



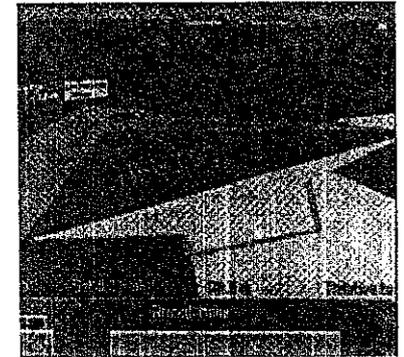
ASP EXPLORER

PESO DEL FUSELAJE 30 TONELADAS
 PESO MAXIMO 150 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 120 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 7 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 22 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 2
 CAÑONES INSTALADOS 2+F
 BATERIA DE MISILES 1
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION



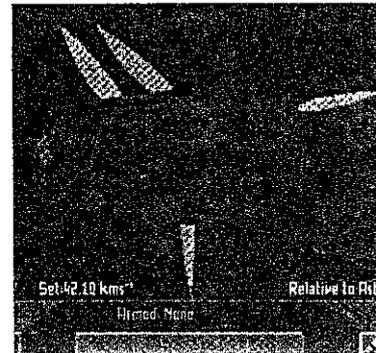
BOA

PESO DEL FUSELAJE 200 TONELADAS
 PESO MAXIMO 1500 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 1300 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 4 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 8 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 12
 CAÑONES INSTALADOS 4+F
 BATERIA DE MISILES 6
 LEALTAD INDEPENDIENTE



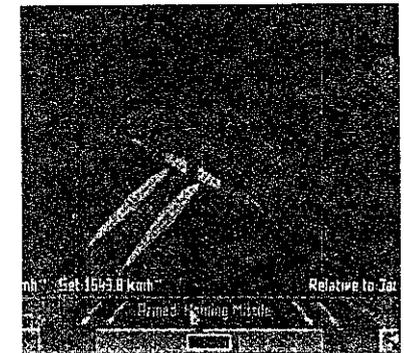
COBRA MK I

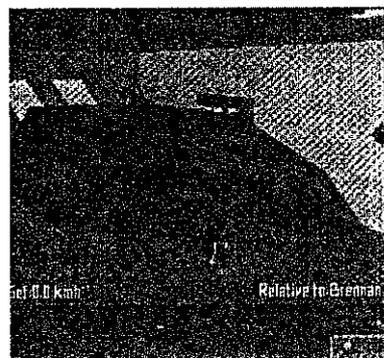
PESO DEL FUSELAJE 15 TONELADAS
 PESO MAXIMO 75 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 60 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 6 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 16 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 2+F
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION



COBRA MK III

PESO DEL FUSELAJE 20 TONELADAS
 PESO MAXIMO 100 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 80 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 7 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 20 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 2+F
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION



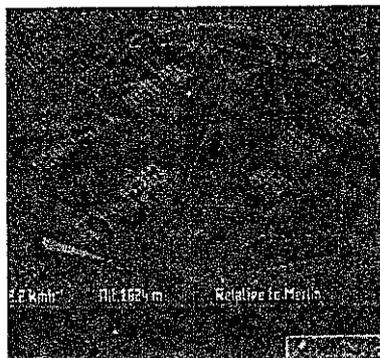


CONSTRUCTOR

PESO DEL FUSELAJE 30 TONELADAS
 PESO MAXIMO 120 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 90 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 10 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 22 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 2
 CAÑONES INSTALADOS 2+F
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION

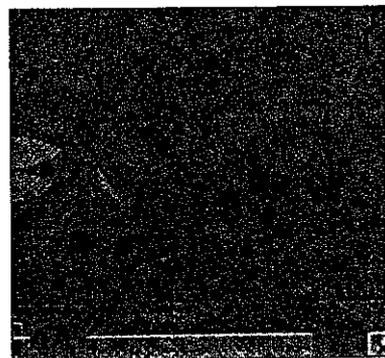
EAGLE LONG RANGE FIGHTER MK I

PESO DEL FUSELAJE 5 TONELADAS
 PESO MAXIMO 25 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 20 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 10 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 25 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD INDEPENDIENTE, IMPERIO



EAGLE LONG RANGE FIGHTER MK II

PESO DEL FUSELAJE 6 TONELADAS
 PESO MAXIMO 28 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 22 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 4 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 28 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD FEDERACION



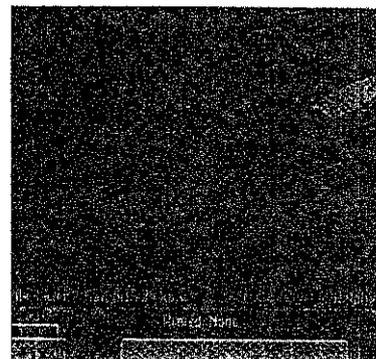
EAGLE LONG RANGE FIGHTER MK III

PESO DEL FUSELAJE 8 TONELADAS
 PESO MAXIMO 30 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 22 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 15 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 28 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD IMPERIO



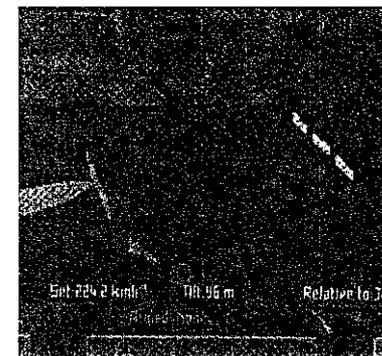
FALCON

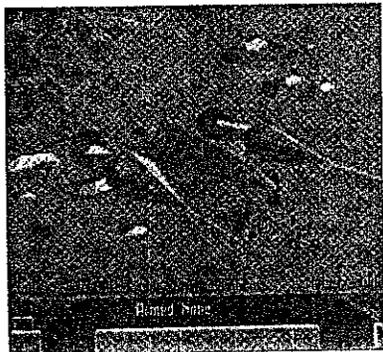
PESO DEL FUSELAJE 5 TONELADAS
 PESO MAXIMO 16 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 11 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 9 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 30 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD FEDERACION



GECKO

PESO DEL FUSELAJE 11 TONELADAS
 PESO MAXIMO 45 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 34 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 9 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 6 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 2
 BATERIA DE MISILES 1
 LEALTAD INDEPENDIENTE



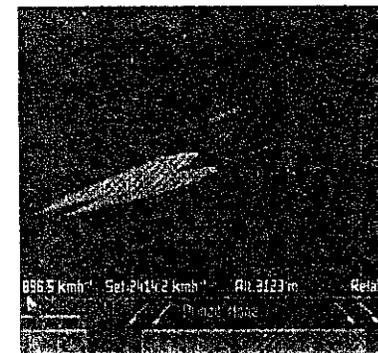


IMP COURIER

PESO DEL FUSELAJE 130 TONELADAS
 PESO MAXIMO 480 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 350 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 6 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 16 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 3
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 6
 LEALTAD IMPERIO

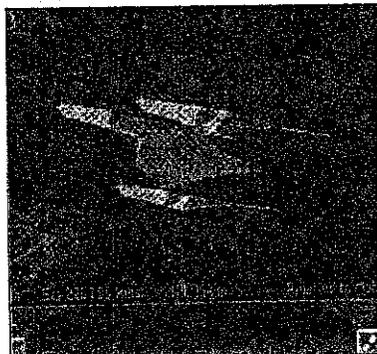
KRAIT

PESO DEL FUSELAJE 8 TONELADAS
 PESO MAXIMO 38 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 30 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 10 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 20 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 4
 LEALTAD INDEPENDIENTE



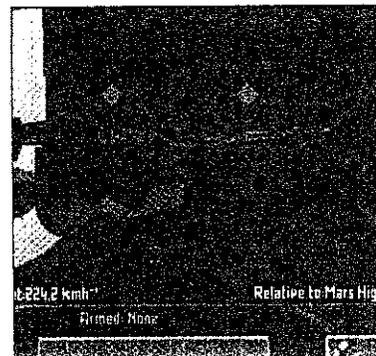
IMP TRADER

PESO DEL FUSELAJE 175 TONELADAS
 PESO MAXIMO 700 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 525 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 4 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 9 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 6
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 6
 LEALTAD IMPERIO



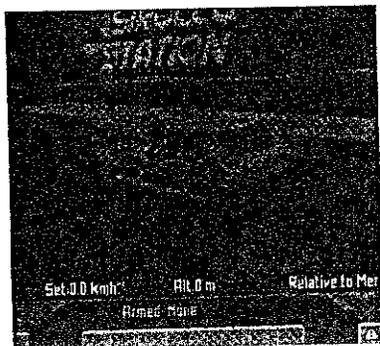
LIFTER

PESO DEL FUSELAJE 3 TONELADAS
 PESO MAXIMO 10 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 7 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 2 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 4 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 0
 BATERIA DE MISILES 0
 LEALTAD FEDERACION



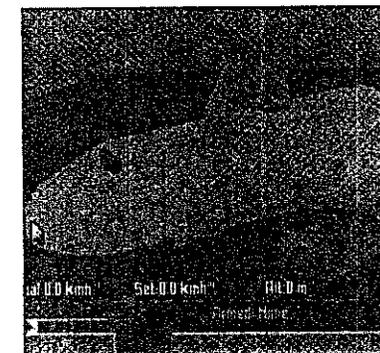
INTERPLANETARY SHUTTLE

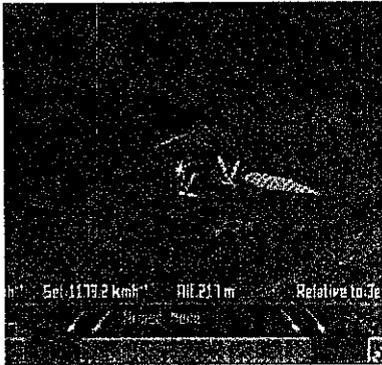
PESO DEL FUSELAJE 4 TONELADAS
 PESO MAXIMO 8 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 4 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 3 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 5 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 0
 BATERIA DE MISILES 0
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION, IMPERIO



LION

PESO DEL FUSELAJE 65 TONELADAS
 PESO MAXIMO 300 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 235 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 3 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 5 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 4
 CAÑONES INSTALADOS 4+F
 BATERIA DE MISILES 6
 LEALTAD FEDERACION



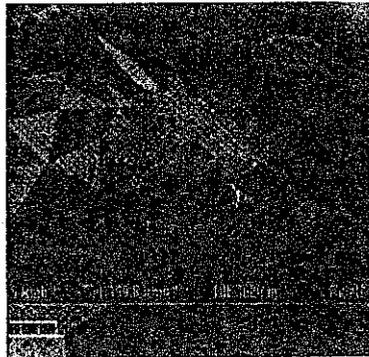


MORAY

PESO DEL FUSELAJE 17 TONELADAS
 PESO MAXIMO 87 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 70 TONELADAS
 ACEL DE RETRO-PROPULSORES 6 G TERRESTRES
 ACEL DE PROPULSORES PRINCIPALES 14 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1+F
 BATERIA DE MISILES 4
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION

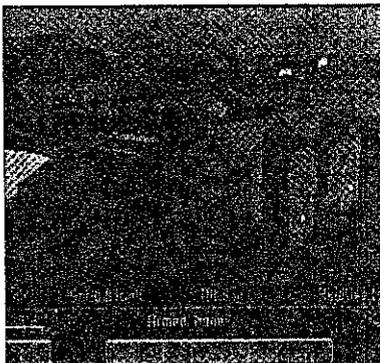
OSPREY

PESO DEL FUSELAJE 4 TONELADAS
 PESO MAXIMO 15 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 11 TONELADAS
 ACEL DE RETRO-PROPULSORES 8 G TERRESTRES
 ACEL DE PROPULSORES PRINCIPALES 27 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD IMPERIO



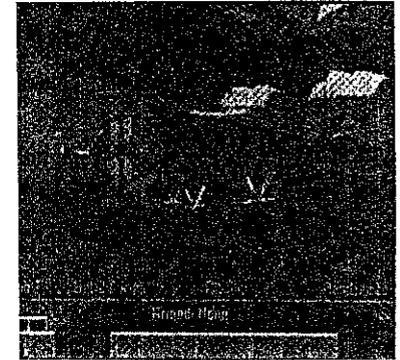
PANTHER

PESO DEL FUSELAJE 400 TONELADAS
 PESO MAXIMO 2500 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 2100 TONELADAS
 ACEL DE RETRO-PROPULSORES 3 G TERRESTRES
 ACEL DE PROPULSORES PRINCIPALES 6 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 15
 CAÑONES INSTALADOS 4
 BATERIA DE MISILES 8
 LEALTAD FEDERACION



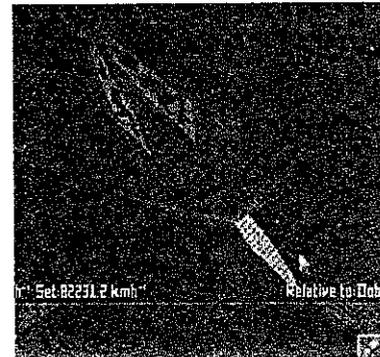
PUMA SHUTTLE

PESO DEL FUSELAJE 175 TONELADAS
 PESO MAXIMO 1000 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 825 TONELADAS
 ACEL DE RETRO-PROPULSORES 3 G TERRESTRES
 ACEL DE PROPULSORES PRINCIPALES 6 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 11
 CAÑONES INSTALADOS 4+F
 BATERIA DE MISILES 8
 LEALTAD FEDERACION



PYTHON

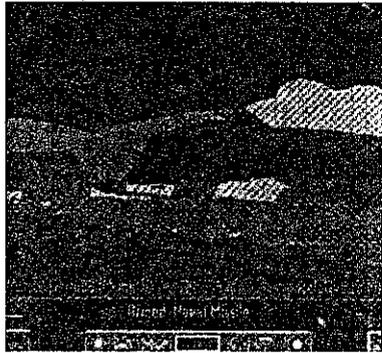
PESO DEL FUSELAJE 100 TONELADAS
 PESO MAXIMO 500 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 400 TONELADAS
 ACEL DE RETRO-PROPULSORES 4 G TERRESTRES
 ACEL DE PROPULSORES PRINCIPALES 10 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 7
 CAÑONES INSTALADOS 2+F
 BATERIA DE MISILES 4
 LEALTAD INDEPENDIENTE



SIDEWINDER

PESO DEL FUSELAJE 8 TONELADAS
 PESO MAXIMO 33 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 25 TONELADAS
 ACEL DE RETRO-PROPULSORES 12 G TERRESTRES
 ACEL DE PROPULSORES PRINCIPALES 23 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1+F
 BATERIA DE MISILES 0
 LEALTAD INDEPENDIENTE



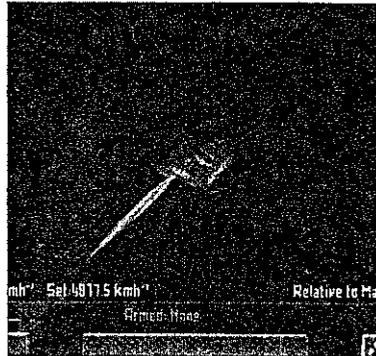


TIGER TRADER

PESO DEL FUSELAJE 80 TONELADAS
 PESO MAXIMO 400 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 320 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 5 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 12 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 5
 CAÑONES INSTALADOS 1+F
 BATERIA DE MISILES 1
 LEALTAD FEDERACION

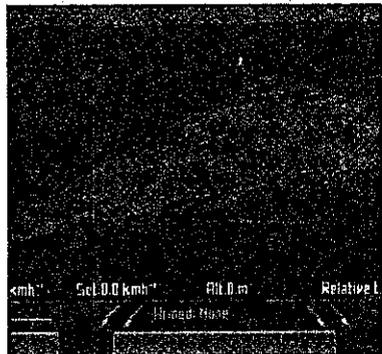
TRANSPORTER

PESO DEL FUSELAJE 40 TONELADAS
 PESO MAXIMO 200 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 160 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 4 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 9 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 3
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION



VIPER DEFECE CRAFT

PESO DEL FUSELAJE 15 TONELADAS
 PESO MAXIMO 65 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 50 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 10 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 24 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1+F
 BATERIA DE MISILES 4
 LEALTAD INDEPENDIENTE, FEDERACION, IMPERIO



KESTREL AIRFIGGHTER

PESO DEL FUSELAJE 5 TONELADAS
 PESO MAXIMO 20 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 15 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 6 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 25 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD FEDERACION



HAWK AIRFIGHTER

PESO DEL FUSELAJE 5 TONELADAS
 PESO MAXIMO 18 TONELADAS
 CAPACIDAD INTERNA 13 TONELADAS
 ACEL. DE RETRO-PROPULSORES 6 G TERRESTRES
 ACEL. DE PROPULSORES PRINCIPALES 27 G TERRESTRES
 TRIPULANTES 1
 CAÑONES INSTALADOS 1
 BATERIA DE MISILES 2
 LEALTAD FEDERACION

