

# MURDERS IN SPACE



© INFOGRAMES 1990

**INFO**

30 de Junio de 2005. 06:45 hora universal, Base de Kourou.

Reina una intensa actividad en la sala de control Júpiter. El cohete Ariane 5, fletado por el Consorcio Espacial Pegaso, se encuentra listo para despegar en la plataforma de lanzamiento A3. En la punta del cohete, dentro de un transbordador espacial europeo y junto a un astrónomo británico, puedes contar mentalmente los últimos segundos antes del despegue...

Aunque no seas un especialista en cuestiones espaciales, al menos tienes cierta fama gracias a anteriores trabajos de investigación. El Consorcio Espacial Pegaso te ha elegido debido a la gravedad de la situación. El caso es que hace pocos días, el Comandante de la misión alertó al control de tierra de extraños incidentes a bordo, siendo el más grave de todos ellos un intento de asesinato en su persona. Aprovechando un vuelo de rutina, te envían a la estación espacial para resolver este asunto y descubrir al culpable. Con la excepción del Comandante, la tripulación no ha sido informada de tu llegada. Oficialmente realizas un control administrativo de rutina. Tu nombre supuesto: Dick Anderson.

Por razones técnicas debes regresar a la Tierra al día siguiente con el astronauta que ha finalizado su misión. 24 horas a bordo no es demasiado tiempo... pero a veces las horas se harán muy largas. ¡Ten cuidado! Debido al estancamiento de la Conferencia de Berlín en Marzo de 2004 y a la no alineación de países implicados en la Carta del Espacio de las Naciones Unidas, debes tener mucho cuidado en la investigación que afecta a ciudadanos de ocho nacionalidades diferentes.

Ya sabes que has de actuar con la mayor discreción. En el caso de muerte "no accidental" de un astronauta, debes tomar todas las precauciones posibles para ocultar el hecho hasta el final de tu misión.

#### **La Estación Espacial Pegaso**

Los primeros elementos de la Pegaso se pusieron en órbita a finales del siglo veinte. La estación espacial se componía de sólo 4 módulos. Estaba organizada alrededor de un módulo central, y hoy se compone de: un módulo de mando, dos módulos de vivienda, dos laboratorios, un módulo de actividad de vehículos extra (VEA) y un módulo de almacenaje.

Los sistemas de acoplamiento son compatibles con todos los vehículos espaciales (como referencia con el ESD-404). En el 2006 dos módulos de producción industrial (metalúrgica-electrónica-farmacéutica) se añadirán a Pegaso. La estación espacial pesará así 275 toneladas. El período de autoabastecimiento en condiciones normales es de hasta tres meses. La recarga de combustible y el cambio de tripulación están asegurados mediante la rotación de órbitas.

Pegaso se encuentra a una altura de órbita de base de 400 kilómetros. Cada 90 minutos completa una vuelta alrededor de la tierra, igual que la vecina estación espacial americana "Freedom", en la que acaban de ser instalados los primeros elementos.

Se encuentra en la misma órbita que el MIR soviético, abandonado y destruido a finales del siglo pasado cuando la Unión Soviética decidió instalar una estación espacial en la luna.

#### **La tripulación**

Se puede dividir al personal que trabaja en Pegaso en dos categorías:

## TELESCOPIO ESPACIAL

¡Atención! El cambio de colores sólo es posible en ordenadores con tarjeta VGA

- ON/OFF ..... O
- Posición escáner ..... F6
- Imprimir pantalla ..... P (print)
- Escáner ON/OFF ..... S (scaner)
- Mover las imágenes ..... F7/F8
- Elección de colores a ser cambiados ..... F1 a F5
- Elección de la paleta ..... R, G o B
- Modificación de colores ..... F9/F10

## MODULO CLISS

- Terminar de usarlo ..... ESCape
  - Cambiar interno/externo ..... F3
  - Cambiar Program/Auto ..... F4
  - Desconexión de la alarma ..... F5
  - Termografía on/off ..... F6
  - Monitor on/off ..... F7
  - Función de diagnóstico ..... D (diagnosis)
  - Función de transferir datos ..... T (transfer)
  - Poner hora de despertar ..... W (wake alarm)
  - Informe de estatus ..... S (status)
  - Teclado numérico ..... Teclas 0 a 9
- (RETURN para confirmar)

## BRAZO MECANICO YAKOTO

- ON ..... O (on)
- OFF ..... ESCape
- Movimiento de la pinza (1: entrada de código) ..... R-C-D-G
- Apertura/cierre de la pinza ..... F
- Rotación del cilindro de productos ..... F1/F2
- Rotación del cilindro de herramientas ..... F3/F4
- Agitar ..... F5
- Rotación de las herramientas ..... F6
- Llenar ..... F7
- Vaciar jeringa ..... F8
- Movimiento de la puerta interior ..... F9
- Movimiento de la puerta exterior ..... F10



LA CUISINE DE  
L'EXTREME



BALEME  
DEVELOPPEMENT



## CREDITOS

Idea original - Escenario - Producción: Bertrand BROCARD  
Programación: Roland MORLA  
Ayudante: Marie-Anne ALISON  
Gráficos: Franck DREVON  
Música para Amiga y Atari: Stéphane PICQ

## Resumen Bibliográfico...

- The Space Shuttle Operators Manual, Ballantine Books.
- La estación espacial Saliut 6, Moscú I Dzizn N4 (en ruso).
- Vivir y trabajar en el espacio, J.L.Chretien y R.Bost BT Son 901.
- Biomedical Result of Skylab, Johnson, L.F.Dietlein, NASA SP 377.
- A forecast of Space Technology 1980-2000, NASA SP 387.
- Un billete para el espacio, M.y M. Vieillefosse, E.D.Belfond.
- Actas de la Agencia Espacial Europea (ESA).
- El espacio habitado, Patrick Baudry y Wim Dannau, Ed.Atlas.

## CONTROLES DE PC

### A - CON RATON

Sigue lo que aparece en el manual.

### B - CON TECLADO

Ayuda importante: copia la información de las instrucciones generales y escribe los comandos de teclado en los diagramas de los diferentes sistemas que se encuentran en el LOG BOOK.

Para confirmar un comando, tal y como se describe en el manual, el icono de flecha con sombra puede ser movido con los cursores del teclado o con el teclado numérico. El equivalente de pulsar con el ratón es la tecla RETURN.

Para mayor comodidad, ciertas teclas te permiten el acceso directo a la función deseada. Mira la siguiente lista:

### LLEGADA Y EVA

La llegada y la actividad extra con el MMU usan el teclado en todas las versiones. Observa las explicaciones generales o las que te da el juego.

### PANTALLA PRINCIPAL

- Para pasar por los "pensamientos" disponibles ..... F1/F2
- Para pasar por los "dialogos" disponibles ..... F3/F4
- Para confirmar un pensamiento o frase ..... F9
- Para mover las líneas de texto (flechas de la derecha) ..... U y D
- Para entrar en el modo exploratorio ..... RETURN
- Mover el cursor ..... Teclado numérico
- Explorar el lugar designado ..... RETURN
- Para entrar en el modo movimiento ..... F7
- Dar impulsos de dirección ..... Teclado numérico
- Giro de 180 grados ..... CONTROL y SHIFT
- Cambiar de módulo ..... Teclas 1 a 9
- Salvar ..... S
- Cargar ..... L
- Elegir una línea ..... F1 a F6
- Recrear un directorio tras el cambio de disco ..... F10
- Confirmar ..... RETURN
- Modo código de barras ..... F5
- Para leer el código de barras inferior derecho ..... F1
- Para leer el código de barras superior izquierdo ..... F2
- Salir modo código de barras ..... F5
- Acceso al reloj ..... F6
- Acceso al modo de alarma ..... A (alarma)
- Adelantar/atrasar la hora ..... F1/F2
- Adelantar/atrasar minutos ..... F3/F4
- Parar la alarma ..... F8
- Salir del acceso al reloj ..... RETURN

- La tripulación de la estación espacial. Incluye al capitán de vuelo y al ingeniero de vuelo, a los que se unen los especialistas en mantenimiento, construcción y servicios médicos.
- El personal enviado por empresas que utilizan la infraestructura científica de la estación espacial para sus propios programas.

De esta manera, la tripulación de la misión GW-003 se compone de:

**Philippe AMIOT**  
Capitán de la misión

#### ***Tripulación de Pegaso:***

**Ronald HIGGINS**  
Ingeniero de vuelo

**Ornella ALVISI**  
Especialista EVA

**Tania BORONQVA**  
Psiquiatra social

#### ***Especialistas de la misión:***

**Dieter SCHMIDT**  
Doctor en Bioquímica

**Akira KAMAKURA**  
Ingeniero electrónico

**Jeremy MAHRUBI**  
Ingeniero agrónomo

A todos ellos se unirá el astrónomo **Andrew CONNOLY**.

## **I - CARGA**

¡Ten cuidado!

En Atari y PC antes de empezar a jugar, formatea un disco en el que puedas salvar los diferentes archivos, partidas o documentos.

En Amiga, el disco será formateado por el propio programa cuando salves algunas partida.

### **ATARI ST y STE**

- Apaga el ordenador.
- Inserta el primer disco en la unidad (es necesario que sea de doble densidad).
- Enciende el ordenador.
- Aparecerá la pantalla de presentación. Pulsa con el ratón en la bandera que está en el extremo derecho.
- Pulsa una vez más para cargar el juego.

### **AMIGA**

- Apaga el ordenador y entonces vuélvelo a encender.
- Inserta el primer disco en la unidad.
- Aparecerá la pantalla de presentación. Pulsa con el ratón en la bandera que está en el extremo derecho.
- Pulsa una vez más para cargar el juego.

### **PC**

- Enciende el ordenador y carga tu sistema operativo.
- Instala el driver de ratón si tienes uno.
- Inserta el disco del juego en la unidad A:

— Teclea TATOU y pulsa RETURN.

— Elige la configuración gráfica que corresponda a tu ordenador.

— Aparecerá la pantalla de presentación. Mueve el cursor sobre la bandera que está en el extremo derecho y pulsa.

— Pulsa una vez más para cargar el juego.

## **II - PROTECCION**

Para comenzar el juego es indispensable tener la última página del LOG BOOK. Si el control de tierra pide por ejemplo, "La misión del 03/06/74", tienes que teclear "EX52" y luego pulsar RETURN.

## **III - OBJETIVO DEL JUEGO**

El Consorcio Espacial Pegaso te manda a la estación espacial para investigar el intento de asesinato del CAPITAN DE LA MISION. Una vez allí, se sucederán los acontecimientos, haciendo tu misión más difícil de lo que imaginabas.

Para ganar debes lograr salir de la estación espacial a las 11 en punto del día siguiente a tu llegada, dejando a la tripulación en pleno funcionamiento y capaz de completar su misión.

Para alcanzar este resultado debes salvar a cualquier miembro de la tripulación en peligro. Para ello, además de utilizar técnicas de investigación tradicionales (interrogatorios, registros de personas y lugares), debes explorar los sistemas de ordenadores y el material a bordo. Experimentos biológicos, la moto espacial, el telescopio, el brazo mecánico...

Para completar tu misión también debes encontrar el "Secreto" de cada astronauta. Casi todos tienen algo que ocultar...

## **IV - EL JUEGO**

MURDERS IN SPACE es una parte del "MURDERS COLLECTION" de Infogrames. Esta serie es diferente y no se puede comparar a cualquier otro programa de aventuras o simulación. En este juego se progresa libremente: no hay que reunir mil objetos diferentes, ni teclear mil palabras para acceder al siguiente nivel; ni morir 7.346 veces antes de que el juego finalice.

### **1) LLEGADA**

Salvo que se desee lo contrario (apretar F1 para la entrada manual), la llegada es automática. Después de completar el control de seguridad, las esclusas se abren y se puede entrar en la estación espacial.

### **2) AREA DE INVESTIGACION**

La investigación tendrá lugar en toda la estación espacial. Podrás ver la sección interior de cada módulo. Pasarás de un módulo a otro a través de las esclusas. Consulta la página central del LOG BOOK para obtener una visión completa de la estación espacial.

### **3) ORGANIZACION DE LA PANTALLA**

La mitad superior de la pantalla: sección interior del módulo con una ventana para mostrar mensajes cortos.

La mitad inferior de la pantalla:

- 10 botones correspondientes a las teclas de función (F1 a F10) o números, dependiendo de la situación.
- Un reloj electrónico.
- Tres iconos.
- Una foto del investigador.

#### 4) MOVIMIENTOS

##### a) Investigador móvil (sin cursor de ratón)

El jugador aparece vestido con un traje de vuelo azul. Se le puede mover en gravedad cero usando el ratón. Apretando el botón derecho del ratón o la tecla derecha de SHIFT realiza un giro en el sentido de las agujas del reloj; la tecla izquierda de SHIFT le lleva a girar en el sentido opuesto a las agujas del reloj; apretando la tecla ALT y CONTROL realizará un giro de 180 grados.

El paso de un módulo a otro se realiza por las esclusas (horizontales y verticales en el módulo central). Si el jugador salta fuera de la esclusa, la esclusa se cierra o se bloquea. En este caso, pulsar con el ratón en el cuadro de control para que aparezca el gráfico, e intentar abrirla (las esclusas "bloqueadas" no pueden abrirse)

##### b) Modo de exploración: el investigador está inmóvil (la flecha del ratón es visible)

Una vez dentro del módulo, accionando el botón izquierdo del ratón se "libera" al personaje; la flecha vuelve a aparecer y se le puede manipular con el ratón para explorar más fácilmente. Cuando se pulsa en:

- Una persona: aparece su foto.
- Un objeto sin gráfico: aparece el nombre del objeto. Se pueden obtener "pensamientos".
- Aparece una ampliación del objeto: se puede explorar el gráfico con el ratón, y se obtendrán "pensamientos". Fíjate bien dónde pones los dedos...

Para "hacer desaparecer" un gráfico o una persona en el modo de exploración sólo hace falta pulsar en otra parte. Es mejor pulsar en el cielo o en la parte inferior de la pantalla si quiere evitar la investigación de otra persona u objeto. Las personas aparecen en primer plano y tapan detalles del decorado. Si quieres ver lo que ocultan... ¡vuelve más tarde! Puede que lo hagan a propósito...

**Aviso:** para ahorrar tiempo, puedes acceder al módulo directamente apretando la tecla correspondiente en la esquina inferior izquierda de la pantalla. En el modo exploratorio, puedes pulsar la tecla de función correspondiente.

#### 5) DIALOGOS, PENSAMIENTOS Y ACCIONES

##### a) Los principios básicos

**Pulsar en la frente del investigador:** Aparece la lista de las posibles acciones en este punto del juego: ¡Pienso... luego actúo! (frases de acción).

**Pulsar en la boca del jugador:** Aparece la lista de las posibles frases para el diálogo con la persona seleccionada (su foto aparece).

Para estas dos acciones básicas:

- Pulsar el botón derecho: retroceso a la frase anterior.
- Para confirmar una frase y obtener una respuesta debes pulsar en la burbuja del "pensamiento" o en el texto hablado del jugador (¡ten cuidado! el confirmar una frase te lleva a aceptar una propuesta de la que te puedes arrepentir).

- Si una burbuja es demasiado pequeña para un texto, aparecerán flechas en la franja central. Pulsa en ellas para ver el texto línea a línea.
- Cuando se oiga un pitido significa que la frase que acabas de leer autoriza una frase de otra persona...
- Los diálogos cambian cada hora. Los miembros de la tripulación también cambiarán sus posiciones y actividades de acuerdo con su horario.

Ejemplo de acción: llevar a una persona a un análisis médico; después de hacer aparecer la foto de la persona, selecciona el pensamiento "Sólo voy a realizar algunas pruebas biológicas..." Si es posible, en este momento aparecerá un mensaje pidiendo que esperes unos segundos.

En este punto te encontrarás en el Laboratorio 1... Estarás al lado del miembro de la tripulación conectado al sistema de análisis. Tendrás a tu disposición nuevas frases de acuerdo con la situación.

Ejemplo de pensamiento: "El análisis ha acabado..."

##### Sugerencias respecto al diálogo

- Si a una hora determinada un miembro de la tripulación no tiene nada que decir... comprueba si ocurre lo mismo después de haber hablado con los otros...
- No confirmes sistemáticamente una nueva burbuja que aparezca para el jugador. Puede ser una trampa... diálogos posteriores serán más interesantes... el escoger el primer rastro te llevará a un camino sin salida.
- Cuando un miembro de la tripulación ha dicho todo lo que parece saber, no insistas... continúa con el siguiente... puedes seguir más tarde si el desarrollo de otras conversaciones te sugiere que debes volver a esa persona para continuar el interrogatorio.

##### b) Funciones generales de acceso por el pensamiento

###### INVENTARIO

Por medio del pensamiento "inventario" se accede a una lista de objetos a tu disposición. Sólo puedes coger objetos necesarios, así que no hace falta que trates de llenarte los bolsillos.

###### CUESTIONARIO

Por medio del pensamiento "Voy a contestar el cuestionario" puedes acceder a la lista de 30 preguntas establecida por el control de tierra. Pueden servirte de pistas en tu investigación. Contesta tecleando el texto en la burbuja del jugador. ESC te permite escapar en cualquier momento. El cuestionario no tendrá efecto si el contacto con el control de tierra se corta... en cuyo caso debe repararse el sistema.

###### SECRETOS

Cada miembro de la tripulación oculta algo... Pregunte "¿Qué secretos han sido descubiertos?" El programa contesta con un número de 8 dígitos, cada dígito corresponde a un miembro de la tripulación en orden alfabético (Alvisi-Amiot-Boronova-Connolly-Higgins-Kamakura-Mahrubi-Schmidt).

Ejemplo de respuesta: 00100001 que significa que has descubierto los secretos de Boronova y Schmidt.

###### FINAL DEL JUEGO

Se puede finalizar el juego a voluntad propia utilizando la frase "Vuelta al principio del juego" (y confirmando esta elección), o apagando el ordenador. Cuando sean las 11 en

ejemplo: la tecla R permite volver a la estación espacial si te encuentras cerca de una esclusa).

**Consejo:** antes de salir al espacio, salva el juego actual...

## EL BRAZO MECANICO YAKOTO

Este brazo, que te permite realizar mezclas de productos farmacéuticos en ingravidez, se encuentra en el Laboratorio 2. Pulsa en el módulo del brazo y confirma el pensamiento "Voy a utilizar el brazo mecánico..." Los productos se mezclan en una probeta que se deposita en la esclusa inferior. El brazo está equipado con varios sistemas de seguridad. En general, cuando una maniobra no alcanza su objetivo es que resulta imposible o que está en una posición incorrecta... para más información, consultar la información del fabricante!

Te recomendamos un curso de entrenamiento en Japón.

Para matricularse hay que escribir a: **MORLA JAPAN SA**

**DAI-CHI SAMPO HEIGHTS**

**603-6-24 YOKOMACHI**

**CHIJUKU-KU TOKYO 162**

## LA BURBUJA + DEL TELESCOPIO SOLAR

Se accede al telescopio con el pensamiento "Voy a utilizar el telescopio" en el Laboratorio 2, después de pulsar en la pantalla. El especialista en este equipo es el británico Andrew Connoly.

## EL MODULO CLISS (Cryogenic Life Support System)

Se trata de un sistema experimental que permite aminorar el metabolismo de los astronautas. También permite análisis completos y posee un sistema superior integrado capaz de ciertos diagnósticos. Los datos recogidos con ayuda de electrodos y un catéter sanguíneo, se transfieren al ordenador central.

El módulo incluye el manejo del sistema criogénico: modo INTERNO (posibilidad de programar la hora del despertar de los astronautas); modo EXTERNO, para programar el sistema de análisis biológico. Para pasar de un modo a otro hay que pulsar las dos teclas correspondientes; hay que seguir el mismo proceso para pasar del modo "auto" al "program".

Entre las prerrogativas se encuentra el derecho de conducir a los astronautas al Laboratorio 1 para una revisión médica completa. Si no hay nada en contra (máquina ocupada, esclusa cerrada), sólo hace falta que PIENSES: "Voy a realizar unos análisis biológicos..." El pensamiento "El análisis ha finalizado..." libera al astronauta que recupera su posición anterior.

No olvides informar sobre el primer análisis para obtener los resultados.

## ¡UN TRUCO!

Los autores, llevados por la compasión, han incluido un procedimiento que permite acortar la ejecución de ciertas maniobras. Estos atajos se piensan cuando se rescatan a ciertos miembros de la tripulación.

## TU TERMINAL PERSONAL (acceso con F10)

Tienes una terminal a su disposición que ofrece diversas funciones:

— **EDITOR:** para almacenar y organizar notas.

Comandos: Las flechas	permiten el movimiento en la página.
Backspace .....	borra la letra a la izquierda del cursor
INSERT .....	inserta una línea
DELETE .....	borra una línea
F1 .....	carga un documento
F2 .....	guarda un documento
F3 .....	borra la totalidad del texto
F4 .....	principio de línea
F5 .....	final de línea
F6 .....	principio de página
F7 .....	final de página
F9 .....	fin

El sistema de acceso al disco del Editor es el mismo que el del juego. Conviene usar un diskette especial formateado. De este modo puedes intercambiar ideas con otros jugadores.

— **CCPS (Communication Pegasus System):** contiene el Sistema de Correo de la tripulación y el control de la estación espacial (protegido por un código) que permite enviar mensajes al Control de tierra. Con las funciones "Previous" y "Next" se muestran los diferentes mensajes. Se accede a las funciones pulsando en la zona donde están escritos, o bien pulsando las teclas correspondientes.

**Ejemplo:**

- pulsar F10
- pulsar F2-COPS
- teclear "control" (comúnmente BAL)
- teclear "system" como contraseña (el resto has de descubrirlas tú)
- pulsar F1-READ (aparece el primer mensaje)
- pulsar F1-next para ver el siguiente (hay uno después de las 4 PM)
- pulsar F2-Previous para volver al anterior
- pulsar F9-para escapar

— **SEND** funciona como la opción **SAVE**, pero los mensajes sólo son de los que aparecen en el directorio. Cuando se confirman, se transfieren automáticamente al control de tierra.

## CONSEJOS Y PISTAS PARA EL JUEGO...

Intenta encontrar los códigos de los buzones de correo de cada astronauta por medio de las pruebas.

Si descubres a un miembro de la tripulación muerto, llévalo con sigilo al módulo EVA para ocultarlo del resto de la tripulación.

El decorado de la historia se basa en proyectos británicos y norteamericanos reales de estaciones espaciales (Columbus y Freedom, respectivamente).

Teniendo en cuenta los retrasos de dichos proyectos, Pegaso se encuentra muy por delante de su tiempo y se beneficia de una tecnología que no podrá utilizarse durante mucho tiempo en el campo de la producción energética y transformadores de calor.

punto o hayan matado a un miembro de la tripulación (que no es el objetivo primordial pero que a veces sucede), pasarás al epílogo.

### c) Tiempo

El juego tiene lugar entre la hora de llegada a la estación espacial (abriendo las esclusas) y las 11 A.M. del día siguiente.

Se divide en 20 partes. Cada una corresponde a los acontecimientos o tareas que el jugador debe realizar. A medida que pasa cada hora tiene lugar un acceso a disco. Puedes examinar una esclusa para ver si está abierta comparando su posición antes y después de cada hora...

#### **Sugerencias en cuanto al tiempo:**

- *Cuidado con el cambio de hora que puede provocar un acontecimiento (o te cogerá desprevenido... ejemplo: la alarma).*
- *Puede interesarte cambiar la velocidad con la que pasa el tiempo (consulta las "reglas del reloj").*

Durante tu estancia, la misión continuará y los astronautas seguirán con su horario habitual. Si duermen, estás autorizado a despertarlos para, por ejemplo, conducirles a un análisis médico.

Si alguien está despierto, continuará despierto hasta el final de la hora. En la siguiente hora volverá al mismo sitio de antes: de vuelta en su puesto o a dormir...

### d) Alarmas

Aparte de aquellas que programes para recordarte un acontecimiento o una cita... ciertas alarmas se activan durante el juego al ocurrir ciertos acontecimientos.

La alarma puede sonar hasta el final de la hora. Puedes, por supuesto, parar el sonido apretando F8. Cuando la alarma se activa aparecerán nuevas frases de diálogo que merece la pena prestar atención... Además se creará un informe interno en "el ordenador central" (sistema COPS).

### e) Pruebas

Después de un registro se obtiene una lista de objetos. Estos objetos llevarán la marca de un (\*) si son parte de algún equipo, o el número de su diario de a bordo si son impresos.

## **V - FUNCIONES**

### **CARGANDO/SALVANDO EL JUEGO EN PROGRESO (Iconos de disco)**

En Atari, inserta primero el disco formateado en el que se guardarán los archivos y después pulsa en el icono del disco elegido.

En Amiga, carga primero el diskette preparado y después escoge la opción "format".

En PC, inserta primero el disco formateado.

#### **Ordenes comunes:**

UNDO: para volver a jugar.

F1-F4: selección de archivo.

Flechas superiores e inferiores (F8 y F9): ver directorio.

F10: rehacer un directorio después de cambiar los discos.

### **SALVANDO**

Para borrar un elemento guardado anteriormente, hay que seleccionar un nombre del menú o pulsar directamente en la zona F6.

Teclear el nombre elegido. Confirmarlo con Return.

Introducir el disco del juego (en Amiga número 2) en la unidad de disco.

### **CARGANDO**

Selecciona un nombre del menú y pulsa en la zona F6. Introduce el disco del juego (en Amiga número 2) en la unidad de disco.

### **LECTURA DE CODIGOS DE BARRA (Icono de lápiz óptico)**

Al pulsar el lápiz óptico, el cursor se convierte en una cabeza de lectura que permite leer los Códigos de Barra en la pantalla (bajo las fotos) y obtener el envío de mensajes. De este modo, se sale pulsando en el icono de nuevo.

### **REGLAS DEL RELOJ**

Se puede cambiar la hora que aparece en el reloj. Pulsa en la información horaria en "el modo exploratorio". Pulsando el botón izquierdo en el + permite avanzar los minutos y pulsando el botón izquierdo permite avanzar las horas.

Pulsando la alarma permite establecer la hora (como se indica más arriba) en la que la alarma suene. No se puede fijar la alarma a una hora anterior a la hora en que se fija. El reloj se pone en hora automáticamente cuando la alarma suena. Pulsando el timbre se desactiva la alarma.

### **VELOCIDAD DEL TIEMPO**

Para regular la velocidad del paso del tiempo: teclas H y J (en el modo de acción).

El número que aparece en la ventana del reloj indica el coeficiente de aceleración (variable de 0 a 60).

0 = parada del tiempo

H = más rápido

J = más lento

## **VI - JUEGOS DENTRO DEL JUEGO**

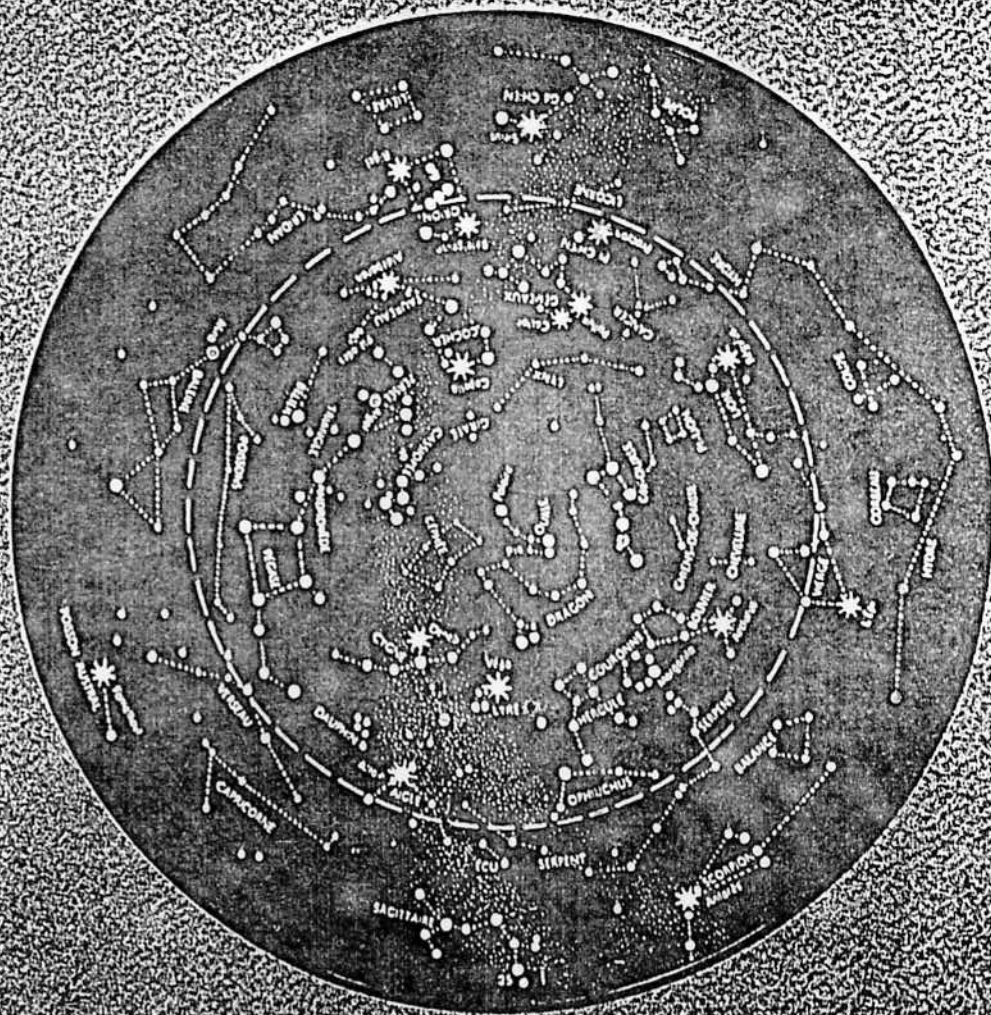
Durante la investigación has de utilizar el material y los experimentos que existen a bordo. Descubrir cómo funcionan todos esos materiales es parte del juego. Para las instrucciones de uso, consultar los manuales del producto (ver el LOG BOOK), las explicaciones durante el juego (el pensamiento "¿Cómo funciona?") o las de los expertos astronautas.

No obstante, a continuación se dan algunas explicaciones... el resto has de descubrirlo por ti mismo. En general, cada módulo contiene un botón de parada que permite volver al juego. Esto también se consigue pulsando ESC (excepto en el vuelo manual de MMU).

### **LA MMU (Mobile Manned Unit)**

En el módulo EVA tienes a tu disposición una MMU. Pulsa en el espacio apropiado y piensa "Me voy a poner el traje espacial y utilizar la MMU..." Si no estás familiarizado con el uso de la moto espacial (que es comprensible), se recomienda practicar con el simulador en el Módulo de Control. Allí también encontrarás instrucciones de uso (por

# LOG BOOK



© INFO GRAMES 1990

PEGASUS SPACE CONSORTIUM

①

**COMPOSICION**

- Policarbonato de calcio
- Propileno glicol
- Acetilsalicílico sódico
- Aroma natural (frutas del bosque)
- Excipiente de goma — Eucalipto

**Tratamiento sintomático del mal del espacio:**

- Problemas del sistema vestibular
- Descalcificación
- Congestión del conducto nasal

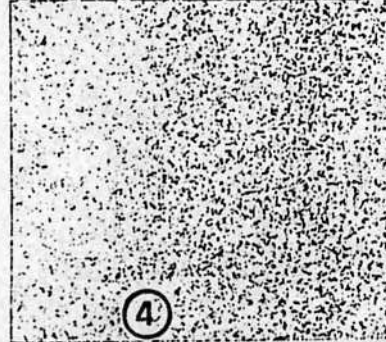
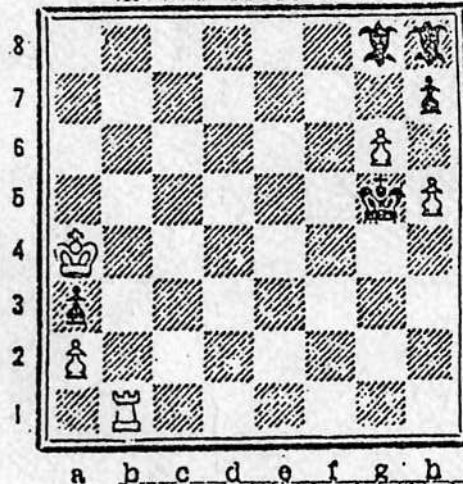
Este medicamento no debe administrarse en caso de alergia a alguno de sus componentes. **EN CASO DE DUDA, CONSULTAR AL MEDICO.**

- Aerofagia
- Molestias respiratorias

— Varias grajeas en una semana. Disminuir la cantidad cuando los síntomas empiezan a desaparecer.

- TRIGONEX es un medicamento. No aumentar la dosificación sin consultar al médico.
- No dejar al alcance de los niños o de animales domésticos.

136, avenue du Lac - BP76 - 1040 Ferney-Banca CH



**Ingredientes:** Azúcar, goma de mascar, aromas naturales y artificiales, colorante E133.



**RATP** (33) 3699

U - U  
SECTION URBAINE  
C 2  
RER METRO  
AUTOBUS  
A0908

# HOLLYSPACE

**MENTHOL, CHEWING GUM**

**JET MINT**

好

Володя ТУЧЕНКО

## ПАРАПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ВЛАСТЬ

*Дорогой учительнице  
и помощнице  
Татьяне Бороновой*  
*В. Тученко*

Издат. Миша

## LA NAVE EAGLE SE ESTRELLA

### LA TRIPULACION A SALVO

La vuelta de la nave Eagle 5 debía haber constituido el punto álgido de la celebración del Día de la Independencia. La atmósfera festiva se vio de repente sustituida por otra de preocupación y sorpresa a medida que la noticia del accidente corrió por las pantallas de las televisiones mundiales.

Los primeros informes hablaban de un fallo en el aterrizaje que provocó el descontrol de la nave y su posterior incendio. Al parecer, no se respetaron los procedimientos normales de aterrizaje por lo que la velocidad de la nave era excesivamente elevada. A pesar de la casi total destrucción del Eagle, la tripulación pudo ser evacuada.

Otros vuelos futuros han sido cancelados hasta que se conozcan los resultados de la Comisión investigadora.

Martes, 5/7/1994

## BURHAIM DESTITUIDO

La Comisión investigadora bajo la dirección de John D. Westmacott y con la colaboración de pilotos especialistas, ingenieros y expertos, dio a conocer ayer su informe sobre el accidente de la nave espacial Eagle en el pasado mes de Julio.

Tal y como se esperaba, el Capitán de la misión Henry J. Burhaim ha sido declarado responsable del accidente. A continuación, un oficial de la Agencia anunció la destitución del piloto Burhaim.

En una precipitada conferencia de prensa después de conocerse el veredicto, el Capitán Burhaim, con aspecto pálido y cansado, insistió de nuevo en su inocencia, añadiendo que un extraño virus en el programa de control de la nave fue el responsable del fallo en el sistema de aterrizaje. Burhaim incluso declaró que ha sido la víctima de un complot tramado por la Agencia y otros miembros del consorcio espacial que necesitaban un hombre de paja. Burhaim también se quejó de que toda la industria aeronáutica se encontraba "presionada por estamentos influyentes" con el objetivo de no volver a darle la oportunidad de trabajar como piloto de pruebas.

W.P 23/01/95

## SOLICITUD

Los abajo firmantes, miembros de la tripulación de la Estación Orbital Pegaso, queremos con esta solicitud protestar unánime y formalmente por los repetidos fallos en el mantenimiento a bordo, especialmente en lo que respecta a la nula variedad en la comida.

La inclusión en cada comida de las delicias de espárragos Yummy es insoportable, sobre todo porque varios miembros de la tripulación detestan el nuevo sabor a espinacas.

Si no se garantiza una dieta más variada, esta tripulación no asegura la realización de otras tareas que no sean las que atañen directamente a la seguridad de la estación.

Firmantes: Higgins-Kamakura-Schmidt-Boronova-Mahrubi

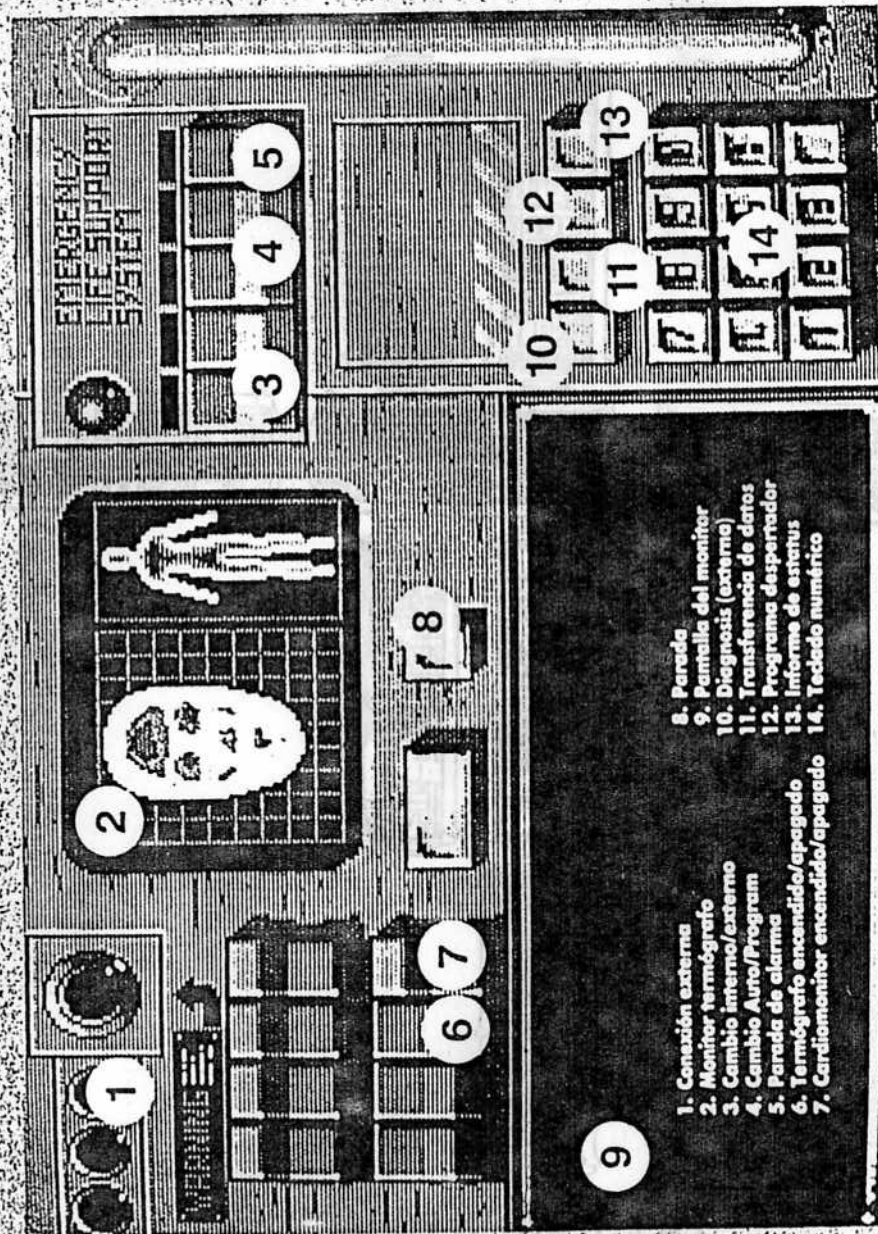
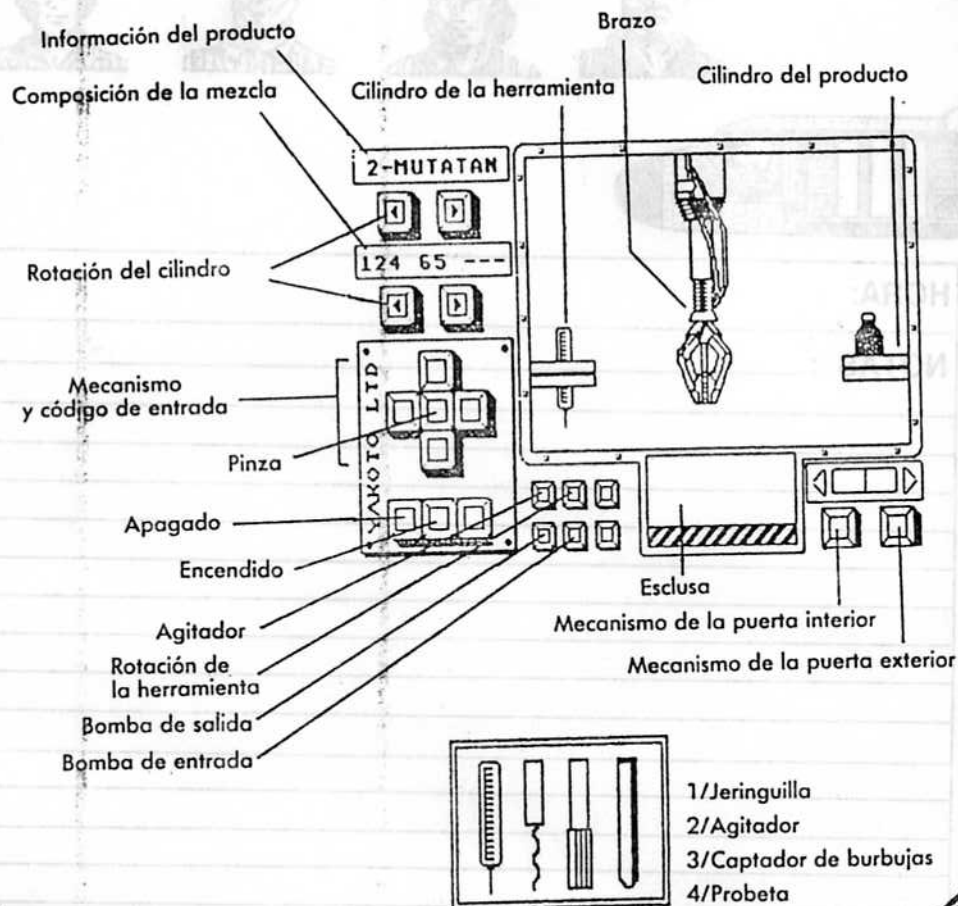
Pegaso, 21 de Junio de 2004

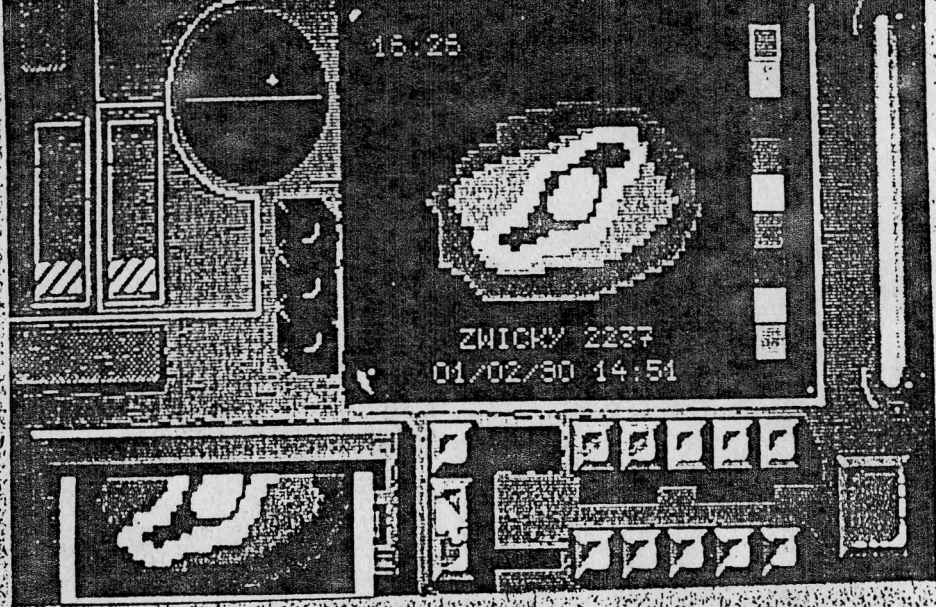
  
A. KAMAKURA   
  




# BRAZO YAKOTO

## MANUAL DE USO- BRAZO RCW/4- YAKOTO LTD.





16:25

ZNICKY 2237  
01/02/90 14:51

COPPEE  
→ TPA  
clock/LATE

9/3/4

Code = 364732

498842PA

$2\sqrt{3600}$   
100

☐ ZXT

person - l'andemie  
reales l'andemie  
Tur le andy par  
Mr Tur à andy par  
un type  
d'origine

97.86  
x 543

105.29

7186

88957

735 + 98

=

3640F

5EFC

(H)

3

1. Surname **SCHMIDT**

2. Given names **DIETER HANS**

3. Nationality

4. Date of birth **19.08.55**

5. Sex **M**

6. Place of birth **KÖLN**

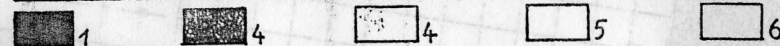
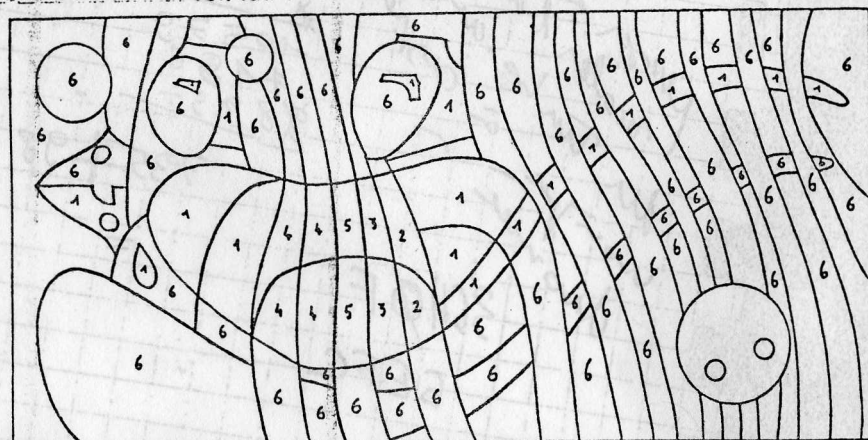
7. Date of issue **23.09.2002**

8. Expiry date **22.09.2007**

9. Distinguishing marks

10. Signature (nearby)

14



## PROGRAMAS AEROSPACIALES CIENTIFICOS

FECHA	NUMERO DE MISION	FECHA	NUMERO DE MISION
06/12/57	TV3	30/11/70	OAOB
05/02/58	TV3A	12/12/70	PEOLE
28/04/58	TV5	08/07/71	SOLRAD
27/05/58	SLV1	08/08/71	INJUN
13/04/59	SLV5	29/09/71	OSO7
07/08/59	EX6	15/11/71	SSS1
13/10/59	EX7	12/03/72	TD1A
23/03/60	S46	19/08/72	DENFA
16/02/61	EX9	23/09/72	IMP9
25/03/61	EX11	22/11/72	ESRO4
24/05/61	S45A	16/12/72	AEROS1
07/03/62	OSO1	25/05/73	COS-61
26/04/62	ARIEL1	10/06/73	RAE2
16/12/62	EX16	26/10/73	IMP10
18/03/64	COS26	03/06/74	EX52
03/02/65	OSO2	16/06/74	AEROS2
06/11/65	GEOS1	15/10/74	ARIEL2
28/11/65	DMEA	24/02/75	TAIYO
08/04/66	OAO1	06/05/75	AED
25/05/66	AEB	21/06/75	OSO8
08/03/67	OSO3	09/08/75	COSB
29/05/67	ESRO2A	25/09/75	AURA
11/01/68	GEOS2	20/11/75	AEE
17/05/68	ESRO2B	29/02/76	OME
22/01/69	OSO5	12/08/77	HEAO1
23/01/69	COS264	22/10/77	ISEET
05/06/69	OGO6	26/01/78	IUE
21/06/69	IMP7	13/11/78	HEAO2
08/11/69	AZUR	02/06/79	ARIEL6
20/01/70	COS321	26/09/79	HEAO3

14