

TAU CETI

TAU CETI

En el 2050 la primera oleada de colonos dejó la Tierra por el cercano sistema Solar de Tau Ceti, como las primeras oleadas de la gran aventura del hombre. En el inhospitalario desierto mundo de Tau Ceti III una nueva vida empieza. En noventa años se construyeron treinta grandes ciudades, hasta que sin aviso una gran plaga diezmo el nuevo mundo. El resto de colonos desesperados fueron evacuados y se encontró una curación a tiempo. Un cuerpo de expedición fue enviado y después destrozado por los sistemas de defensa con funcionamiento defectuoso. La única manera de incapacitar a los defensores automáticos era cerrar el gran reactor de fusión que

suministraba el combustible al planeta. Se decidió que un solo piloto altamente capacitado en un terreno armado podría tener éxito allí donde cincuenta seguramente fallarían. Como un tonto tu te presentastes como voluntario.

ACADEMY (TAU CETI II). Diseñado por Pete Cooke.

1. Cargar el programa

AMS CASSETTE — Introducir ”

AMS DISCO -- Introducir “DISCO”

CBM CASSETTE — Cambiar introducir parar

CBM DISCO — Cargar ””, 8, 1

Después de cargar verás que aparece la página del título en la pantalla con el mensaje “Presiona Fuego o el botón del joystick para continuar”.

Ahora verás la Guía Principal y la Academia aparece con 7 opciones.

A la derecha de la guía hay una flecha pequeña. Las llaves O, P, S y X (o joystick) la moverán por la pantalla. Para hacer una elección simplemente dirige la flecha a lo elegido (será mostrado a la inversa) y presiona FUEGO.

2. Sobre la Academia.

La Academia del Cuerpo Gal para avanzados Pilotos Skimmer (GASP) se fundó en el 2213. Con más de cien admitidos para ser pilotos skimmer en un año, sólo unos pocos consiguieron los exactos requisitos de vuelo y habilidades en el combate. Para graduarse como cadetes en la Academia se deben completar 20 misiones, agrupadas en 5 niveles de 4.

3. Un recorrido por las guías.

Lo primero que debes hacer después de cargar es introducir tu nombre.

Después de haber introducido el nombre, la siguiente tarea es

escoger una de las 4 misiones del primer nivel. Mueve el indicador a “Escoger una Misión” y presiona fuego. La pantalla se aclarará para la subguía “Escoger una Misión”.

Una lista de las 4 misiones se mostrará.

La misión elegida se marca al momento con una marca. Para escoger otra misión mueve el indicador hacia ella y presiona “FUEGO”.

La lista de misiones de abajo es un grupo de tres opciones. “Información sobre esta misión” explica la tarea necesaria, los barcos y los edificios con los que probablemente te encontrarás en la misión (el apoyo Sistema se refiere a los centros de reparación y reabastecimiento de combustible). También puedes llamar al centro de información del sistema planetario donde está establecida la misión para averiguar las condiciones de la superficie. El programa también recomendará el Skimmer adecuado a la misión.

“Cargar el próximo nivel” se marcará con una cruz y no puede ser escogido hasta que no tengas una puntuación media superior al 90% en las primeras cuatro misiones y estés listo para cargar el otro grupo de cuatro.

“Selección completa” te devuelve a la Guía Principal.

Elige la primera misión (“Si se mueve . . .”) y llama a la información de la misión y del sistema. Cuando hayas terminado de mover el indicador hacia “Selección Completa” presiona FUEGO para volver a la Guía Principal.

Habiendo escogido una misión necesitarás escoger un Skimmer para esa misión. Mueve el indicador a “Escoger un Skimmer” y presiona FUEGO. La pantalla aclarará la subguía del Skimmer.

Una lista de 6 Skimmer se mostrará en la parte superior de la pantalla.

Los tres últimos Skimmer no están definidos y no pueden ser elegidos todavía (ver “Diseñar un Skimmer” abajo). El Skimmer escogido se marcará al momento con una señal. Para elegir otro Skimmer mueve el indicador hacia él y presiona FUEGO.

Abajo la lista de Skimmers tiene 4 opciones.

“Información sobre este Skimmer” da una lista del equipo que lleva este Skimmer (ver la Sección 6 para más información sobre esto).

“Vista del Panel” te permite ver la disposición del panel. Presiona FUEGO para volver a la guía.

El “Diseño del Skimmer” te permite reunir a una embarcación acostumbrada para una misión particular o un grupo de misiones.

“Selección completa” te devolverá la Guía Principal.

El Skimmer recomendado “Si se mueve . . .” es el GCS Lenin y una vez elegido mueve el indicador hacia la “Selección completa” para volver a la Guía Principal.

Habiendo elegido una misión y un Skimmer ya estás listo para intentar la misión. Mueve el indicador hacia “Misión aceptada” y presiona FUEGO.

4. Sobre la Misión.

La pantalla se aclarará para mostrar el panel de instrumentos del Skimmer. En la línea superior está la “Barra de Posición” que mostrará el estado de los barcos (muelle), la puntuación (OOO ½) y el tiempo de la misión (OO:OO:OO). Abajo están la pantalla de visión, varios indicadores, discos y un pequeño rectángulo azul —la ventana del computador. El mensaje “Skimmer preparado”. Escribe ayuda o alguna otra orden y aparecerá por una entrada inmediata.

Ahora está en una de las dos formas de fuego, llamado modo de campo, y puedes comunicarte con el computador del Skimmer escribiendo en una de las listas de órdenes:

AYUDA

Lista de todas las órdenes disponibles.

VISTAS ENCENDIDAS

Conectar las vistas del Skimmer.

VISTAS APAGADAS

Desconectar las vistas del Skimmer.

PAUSA

Congela el reloj (“FUEGO” continua).

ESPERAR

El reloj avanza cinco minutos.

PROVEER

Si el muelle lo permite puedes reabastecer y reparar el Skimmer.

CONDICION

Muestra la condición del equipo (si está dañado o no).

CODIGOS

Te permite manipular cualquier pieza de código encontrada en una misión.

MIRAR

Si el muelle con edificios da información sobre lo mismo.

DEAF

Permite practicar sobre la unidad D.E.A.F.

QUITAR

Abandona la misión que había comenzado y actualiza la puntuación.

LANZAR

Envía al Skimmer fuera de la superficie del planeta.

5. Modo de vuelo.

Ya lanzado, el Skimmer se controla por una sola presión de la llave/joystick. Las llaves que faltan son como siguen, pero pueden ser vueltas a definir desde la guía principal.

Izquierda	--	O (o joystick)
Derecha	--	P (o joystick)
Acelerar	--	S (o joystick)
Frenar	--	X (o joystick)
Disparar Laser	--	Espacio (o joystick)
Misil	--	M Lanzar misiles si llevas
Munición	--	A Lanzar anti misiles si llevas misiles
Llamarada	--	F Enciende la llamarada si llevas

Bomba	--	B	Suelta la bomba de demora si llevas
Visión	--	V	Enciende la visión -hacia adelante/ izquierda/derecha/hacia atrás.
Altura	--	H	Sube al Skimmer hacia arriba
Altura	--	G	Desciende al Skimmer hacia abajo
Saltar	--	J	Permite al Skimmer usar las plata- formas de lanzamiento.
Tierra	--	L	Regresa al Modo de Campo (el Skim- mer debe estar sobre la tierra para aterrizar).
Infra-rojos	--	I	Si llevas
Informar sobre la posición	--	R	Como en el modo de campo

6. Sobre el equipo

El Skimmer puede tener diferentes artículos en el equipo y en el arsenal para una misión particular.

Blindaje.

Todos los Skimmer están equipados con blindajes pero pueden tener diferentes fuerzas.

Lasers

Otra vez, siempre equipados pero tres tipos están disponibles.

Antena Direccional Giratoria.

Opcional. Una pieza del equipo muy útil que da 360 grados al radar de la antena alrededor del área del Skimmer.

Misiles

Opcional. Los misiles buscarán el blanco elegido y son mucho más destructivos que los lasers.

Llamaradas

Opcional. Sobre todos los mundos de una sola cara el sol se pondrá después de un periodo de tiempo y la visión se oscu-

recerá. Las llamaradas proporcionarán luz durante un corto período de tiempo.

Municiones

Opcional. Los misiles anti-misiles destruirán cualquier nuevo misil enemigo. Desgraciadamente también cortarán el circuito a cualquier misil que tu hayas disparado.

Bombas de demora.

Opcional. Extremadamente poderosos a corta distancia. Una vez disparados el tiempo interno permite escasos diez segundos para que el Skimmer escape antes de la detonación. La mayoría son útiles contra los grandes objetos fijos.

Infra-rojos

Opcional. Los infra-rojos proporcionan un método de ver la superficie del planeta de noche.

Brújula/Unidad ADF

Opcional. La brújula te dará la sección de la nave y la dirección automática se cierra usualmente sobre el vehículo de aterrizaje del cuerpo Gal (G.L.V.).

Salto/Activador de la puerta.

Opcional. Las plataformas de lanzamiento se crean en grandes colonias y ciudades y permiten a las naves saltar desde una plataforma a otra ahorrando tiempo. La unidad de salto activará esas plataformas.

Muchos de los grandes edificios podrían tener facilidades de aterrizaje, la unidad de la puerta descifra la serie correcta que permite al Skimmer aterrizar.

No es recomendable aterrizar a gran velocidad.

Diana/Unidad de rastreo.

Opcional. Cuando el laser de la nave dan en el blanco sobre una embarcación la barra superior se pondrá roja. La barra

central se pone roja si tu Skimmer está siendo rastreado y la barra inferior se enciende si la unidad de poder de tu blindaje se agota.

Indicadores.

Todos los Skimmer están equipados con unos indicadores que muestran la Temperatura del Laser (los laser son propensos a sobrecalentarse si se usan continuamente), el Blindaje, la Fuerza, lo que queda de Combustible, la Altura y la Velocidad.

7. Completar una misión

Cuando una misión esté completa (puntuación del 90% o más) aterrizando con el Vehículo de Aterrizaje del cuerpo Gal terminará la sesión. La exposición volverá a la Guía Principal. N.B: Si tu barco es destruido la puntuación no se registrará.

En la Guía Principal puedes acceder a tu clasificación en cada una de las misiones eligiendo la opción "Informar acerca del Desarrollo". Esto mostrará las cuatro misiones disponibles en cada nivel con una puntuación para cada misión y una puntuación media total.

8. Diseñar un Skimmer

Aparte de los tres Skimmers del programa, es posible diseñar y equipar tu propia nave para cada misión. Para hacer esto ir a la opción "Elegir un Skimmer" desde la guía principal y selecciona "Diseñar un nuevo Skimmer".

A la izquierda hay una lista del equipo posible y en el centro hay dos o tres cajas que muestran si el Skimmer tiene el equipo/cuántos artículos tiene el Skimmer/qué fuerza tiene la unidad. El valor presente se marca con una señal y a la derecha está el valor del peso del equipo.

Para cambiar el nivel del equipo, mueve el indicador hacia la caja correcta y presiona FUEGO. Por ejemplo, para equipar a tu Skimmer con una antena direccional giratoria, encuentra

la línea "Unidad de antena direccional giratoria", mueve el indicador a través de la caja que marca "Si" y presiona FUEGO. Una señal aparecerá contra la caja del "Si" indicando que el artículo ha sido seleccionado (Es buena idea dejar todo el equipo en el primer nivel más bajo y desarrollarlo desde allí).

Las dos principales limitaciones para equipar un barco son el peso del equipo y el coste total, ambas se muestran al fondo de la página.

El casco del Skimmer básico no llevará un peso superior a 100 Megatones galácticos y los presupuestos no alcanzarán a planes que sobrepasen los créditos de más de 100 Megatones. Si alguna de las dos cifras sobrepasa el límite se pondrán en rojo y necesitarás dejar algunos artículos del equipo antes de continuar.

Cuando estés satisfecho con el equipo elegido, mueve el indicador hacia la opción "Diseño Completo" cerca del fondo de la página y presiona FUEGO. Esto te llevará a la sección "Panel de Diseño", donde puedes diseñar la distribución del Panel del Skimmer.

De la lista escoge la textura y el color del fondo y elige los "Instrumentos del Lugar" para distribuir el panel actual.

La pantalla aclarará la textura y el color del panel y en la esquina superior de la izquierda aparecerá una ventana con las opciones:

Vista del lugar

Anular el paso anterior.

Mueve el indicador hacia "Vista del Lugar" y presiona FUEGO. El indicador desaparecerá y será reemplazado por un gran rectángulo blanco que representa la pantalla de visión. Muévela a la posición que quieras y presiona FUEGO para colocarla (puedes volver a la guía anterior al mismo tiempo subiendo a la línea superior donde el bloque volverá hacia el indicador eligiendo la opción de la Guía).

Habiendo colocado la pantalla de visión el indicador volverá, muévelo por la barra de la guía y presiona FUEGO para colocar el próximo artículo. (N.B. No puedes colocar un artículo encima de otro, el bloque del artículo se pondrá amarillo cuando ocurra una coincidencia).

Si has escogido una gran dotación de equipo para el diseño de un Skimmer puede parecerte un poco difícil ajustar todos los artículos en el espacio de pantalla disponible, un consejo útil aquí es esconder la pantalla de visión en una esquina de la exposición para permitirte colocar los discos o indicadores a un lado.

Después de que todo el equipo haya sido colocado elige el "Diseño Completo" y presiona FUEGO. Finalmente escoge un nombre para tu Skimmer y escríbelo seguido por ENTRAR. La exposición volverá a la página del "Barco Elegido" con el nuevo Skimmer mostrado bajo las tres construcciones en diseño.

Si ya has llenado las tres ranuras de diseño puedes elegir el diseño que sustituir marcando antes de ir a la subguía "Diseño del Nuevo Skimmer", de otro modo el programa automáticamente reemplazará al último diseño con uno nuevo.

9. Cargar en el próximo nivel

Para pasar al siguiente nivel y al siguiente bloque de cuatro misiones debes tener una puntuación MEDIA del 90% o más. Para cargar en el siguiente bloque de datos de la misión, muévete a la subguía "Elegir una Misión" desde la Guía Principal. La opción "Cargar el siguiente Nivel" ahora será marcado por una señal. Mueve el indicador hacia esto y presiona FUEGO.

Los cinco bloques de datos de la misión están guardados en el segundo cassette del paquete. Los niveles I, II y III están en el primer lado del cassette y los niveles IV y V en el segundo. Gira la cinta aproximadamente hacia el lugar correcto y presiona FUEGO. Cuando el computador encuentre un bloque de datos de la misión se imprimirá "Su nombre" y cuando el bloque correcto sea encontrado "Cargar xxxx".

10. Reservar el juego.

Puedes reservar la posición total del juego en cualquier momento desde la guía principal eligiendo la "Guía de la Cinta" opción "Archivo de reserva del Juego". Coloca un cassette en blanco (No el Juego de la Academia o la cinta de Datos) en el cassette del jugador y presiona FUEGO. Para volver a cargar un juego reservado elige la opción "Archivo de Reserva del Juego" desde la misma guía. Cualquier llave definida es reservada con los datos pero anota que no puedes reservar el juego mientras estés en una misión. N.B: Si la opción del joystick es seleccionada mediante llaves, entonces el joystick debe conectarse cuando el juego vuelva a ser cargado.

También es posible reservar cualquier Skimmer que hayas definido usando la opción "Reservar el Diseño del Barco". Los tres diseños (si son usados) se reservan para grabar.

11. La vista/Volver a definir la Guía de Llaves.

Esta guía te permite cambiar alguna o todas las llaves usadas en el Modo de Vuelo sobre la superficie del planeta. Una lista de las llaves actuales se da, seguida por tres opciones.

Cambiar las llaves.

Joystick/Ratón AMS

Volver a la Guía Principal

Si el ratón está conectado usa el botón de fuego a la derecha.

Un signo de interrogación reemplazará la llave a la izquierda en la lista de llaves. Así presiona la llave que quieras usar para la izquierda, derecha, etc. en orden. Si haces un error o escoges una llave imposible puedes volver al sistema de llaves que falta presionando ESC.

12. Carta de Identificación.

Abajo hay una copia del resultado standard de la carta de identificación que se da a todos los nuevos cadetes que entran en la Academia.

G.L.V.	Cazador MK III	Radiofaro
Reactor	Cazador MK IV	Fábrica de Robot
Centro Militar de Suministro	Guardián	Torre de Vigilancia
Centro Civil de Suministro	Kamikace	Faro de Aviso
Fortaleza MK II	Rastreador	Disco solar
Fortaleza	Mina	Droid Supresor
Torre de Control	Super mina	Misil
Bóveda	Arrastramiento	Supermisil
Esfera	Plataforma de Lanzamiento	Bomba de Demora
Droid	Torre de Radar	Edificio Tipo I
Cazador MK I	Faros	Edificio Tipo II
Cazador MK II	Vagones Tolva	Edificio Tipo III

13. La Misión

Abajo hay una lista de los entrenamientos actuales para las misiones que se utilizan en la Academia.

... Al Corral Correcto.

Ceti vuelto a visitar.

Calcular.

No aterrarse.

Infiernos II.

Ocultarse y buscar.

Si se mueve . . . :

Laser.

Fundirse.

Misión improbable.

Una aguja en un pajar.

Escaparse del trueno . . . (para dar en el relámpago).

¡Paz!

Protector.

Rojo Amanecer.

Suavemente Suavemente.

La mina de carbón.

Las arenas del Tiempo.

El Pastor.

¿Dónde a Guv?.