

WARHEAD

MANUAL DE INSTRUCCIONES

EL JUEGO

"El aspecto más confuso de este conflicto es que no conocemos a nuestro enemigo. No sabemos cuáles son sus razones para atacarnos. No sabemos quiénes son".

Estamos a mediados del siglo XXI y la tierra ha sido violentamente atacada por una nación de insectoides de un sistema estelar cercano, matando a billones de humanos, barriendo países y colapsando Estados enteros y dejando al planeta en las despiadadas manos de un invierno nuclear.

"Hemos intentado cambiar las tornas. Hemos intentado protegernos contraatacando. Al menos tenemos un arma: La nave espacial FOE-57..."

Los humanos que quedan se han dirigido los unos a los otros para combinar fuerza y apoyo y el Gobierno Mundial se ha dirigido a ti para que te pongas al frente de la gran batalla.

"La seguridad de las gentes de la tierra descansa en tus manos..."

INSTRUCCIONES DE CARGA

ENCIENDE TU ORDENADOR Y METE EL DISCO.

REFERENCIA RAPIDA DE LOS CONTROLES DE WARHEAD EN EL TECLADO

Pantallas de introducción

ESC: Salta a la pantalla de título.
ESPACIO: Doblar la velocidad del texto hasta la siguiente pantalla de texto.

Pantalla de título

CUALQUIER TECLA: Saltar a salvar/cargar/proceder con la pantalla de juego.

En el juego (en general)

HELP: Ir a salvar/cargar/proceder con la pantalla del juego (sólo cuando estés atracado en Solbase).

D: Pantalla de datos.
F: Vista posterior.
H: Vista superior sí/no.
W: Mostrar armas en casco sí/no.
ESPACIO: Definir el objeto en la cruz cursor como el Blanco Principal.

M: Pantalla de mensajes.
L: Lanzamiento desde Solbase.
Q: Salto al planeta seleccionado.
S: Carta del sistema solar.
Z: Aproximación.
X: Alejamiento.
ESC: Lanzar el paquete de escape.
T: Pantalla táctica.

ENTER: Alterar el punto de ventaja (en el teclado numérico).

N: Pantalla de navegación.
ESPACIO: Traer la caja de diálogo para teclear el destino seleccionado.

En el juego (piloto automático)

- 1: Operación manual.
- 2: Apuntar al blanco primario.
- 3: Perseguir al blanco primario.
- 4: Ajustar la posición.
- 5: Frenar el empuje.
- 6: Vuelo automático y parada.
- 7: Apuntar a la dirección del movimiento.
- 8: Apuntar a la dirección opuesta al movimiento.
- 9: Parar y luego ir al piloto automático 4.
- 10: Volver a centrar la palanca de mando.

En el juego (armas)

- F1: Misil pseudoestelar.
F2: Misil aguijón.
F3: Misil de reconocimiento.
F4: Mina.
F5: Blanco robot.
F6: Dispositivo Jáser de rayos X.
RETURN: Cañón de dirección masiva (MDC).

Control del ratón

Arriba/abajo/izquierda/derecha: Como la palanca de mando de la nave espacial.
Botón izquierdo: Empuje hacia delante.
Botón derecho: Empuje posterior.

CONTROLES BASICOS

El ratón

El ratón funciona de dos modos: Como un indicador de ratón convencional o como la palanca de mando de la nave espacial.

1. Como ratón: Hay un cursor circular que se parece el punto de mira de un misil que funciona como el indicador del ratón en la pantalla. Si mueves el indicador y si pulsas el botón izquierdo seleccionas aquello a lo que esté apuntando. El indicador del ratón está centrado en la pantalla antes de las operaciones con el ratón.

2. Como palanca de mando: Los movimientos de ratón controlan el desarrollo y cabeceo de la nave.

Como palanca de mando el botón IZQUIERDO del ratón opera los motores principales de la nave dando un empuje hacia delante de 6,3 Gs. El botón DERECHO del ratón opera como un retropropulsor.

CONTROLES EN EL TECLADO

Las teclas están divididas en secciones... Las teclas numéricas (que NO están en el panel alfabético) seleccionan el piloto automático.

Las teclas alfabéticas seleccionan las pantallas y las modifican. Las teclas función lanzan las armas.

F: Visión delantera (a través del parabrisas mirando hacia delante). En la mayor parte del juego ésta es la pantalla establecida. Muestra la visión delantera del

piloto del FOE-57 mirando hacia delante desde el frente de su nave.

Esta pantalla se puede modificar como sigue:

H: Pantalla superior (sí/no). La pantalla superior se sobrepone en la vista exterior. Aparece una cruz cursor en el centro de la pantalla con unos puntos que representan los puntos espaciales fijos en el mundo exterior, que permiten al piloto entender visualmente su velocidad.

W: Elevar armas (sí/no). La pantalla de armas es otra opción de la visión superior. Aparece una representación gráfica de la nave mostrando la posición y el número de armas que quedan.

La cruz cursor se modifica para mostrar también las armas y la munición MDC.

Aparecen signos de identificación en todas las naves visibles.

Z: Aproximación.

X: Alejamiento.

Estas teclas alteran la aproximación de la imagen de visión posterior.

T: Pantalla táctica. La computadora de la nave conoce la posición y la orientación de todas las naves que hay en el espacio de alrededor. Por ello, puede generar una imagen en tiempo real del espacio de cualquier punto de ventaja, incluyendo (y no es sorprendente) el punto de ventaja del frente de tu propia nave. Si pulsas la "T" al inicio, hará esto. Aparecerá la visión del espacio generada por la

computadora desde el frente de tu FOE-57. Los planetas no se muestran. Como en la pantalla "F" la pantalla de armas se puede apagar o encender las teclas de aproximación continúan funcionando. El punto de visión superior no se puede cambiar.

Al contrario que en la pantalla "F", esta imagen es generada por la computadora de la nave y por ello se puede presentar mirando desde cualquier punto de ventaja arbitrario.

ENTER (en el teclado numérico) altera el punto de ventaja. Lo que hará que se dé la imagen desde el morro de cualquier otro objeto en la base. Si pulsas varias veces en "ENTER" circulará alrededor de todos los objetos en los alrededores. Puedes ver los que se ve desde la estación espacial, ver lo que un alienígena atacante ve, o incluso ver desde un asteroide o el morro de un misil. Si el objeto desde el que estás viendo "muere" mientras lo estás haciendo, entonces la pantalla parpadeará y seleccionará el siguiente objeto. El termino técnico para el objeto desde el que estás viendo es Partícula-Ocular.

La computadora tiene otra forma de describir el espacio alrededor de la nave. Si pulsas "T" de nuevo desde el interior de la pantalla táctica, aparecerá la pantalla del Tanque. En el centro de la pantalla hay un signo que representa la Partícula-Ocular. El espacio alrededor de la nave se muestra como una esfera de puntos y las otras naves se muestran como signos. A medida que la Partícula-Ocular gira, la nave en el centro parece que está quieta, pero la esfera que está alrededor de ella gira. "ENTER" continúa funcionando,

permitiendo que cualquier nave se convierta en la Partícula-Ocular.

En el centro del círculo, en la parte inferior de la pantalla aparece una aproximación de la nave con función de Partícula-Ocular.

Las teclas Z y X funcionan en esta pantalla, pero en una forma un poco diferente, ya que trae la esfera más cerca y más lejos. La pantalla del tanque permite al piloto tener una visión superior del espacio en tres dimensiones.

Las pantallas tácticas: La pantalla posterior tiene cuadros indicadores. Estas nemotecnias se superponen en la pantalla para informar al piloto de alguna cuestión.

Cuadros indicadores:

PwS: Significa proceder con la salida.

NO: Significa nuevas órdenes recibidas.

lcM: Significa misiles ll entrando.

FMO: Significa mensaje reciente a la espera.

NO y FMO indican al piloto que consulte la pantalla de mensajes. De hecho una inspección más detallada de algunos cuadros indicadores mostrará la pequeña letra M. Esto es para sugerir al piloto que consulte la pantalla del mensaje.

Si pulsas la tecla M... M: Trae la pantalla de mensajes.

La pantalla de mensajes es una ventana electroluminescente bajo la pantalla de visión principal. Su propósito es mostrar los mensajes entrantes: los de Solbase y los de otras naves.

D: Datos sobre otras naves. La pantalla D trae un menú de los nombres de todas las naves conocidas. A medida que conocemos a nuestros adversarios alienígenas esta lista crecerá para incluirlos. Si pulsas en cualquiera de éstos traerás una hoja de descripción técnica de esa nave.

N: Carta estelar de navegación. Esta pantalla de navegación te muestra una representación en tres dimensiones de todos los sistemas estelares conocidos alrededor del sol terrestre. Un subrayado azul parpadeante indica tu posición en ese momento. El indicador del ratón se puede utilizar para seleccionar cualquiera de los botones de control para manipular la pantalla.

Si pulsas en esa estrella lo seleccionarás.

Seleccionando una estrella: La pantalla seguirá esa estrella hasta que aparezca en el centro de la pantalla. Si seleccionas una estrella la fijarás en la computadora de navegación, convirtiéndolo en el destino de cualquier salto en cuadro.

Hay otra forma para seleccionar la estrella que quieres: Por el nombre.

Si pulsas en la barra espaciadora aparecerá una pequeña caja de diálogo. Si tecleas el nombre o la primera parte del nombre, seguida por RETURN, seleccionarás esa estrella, de la misma forma que si pulsas sobre ella.

El texto en la parte inferior de esta pantalla muestra la situación en ese momento y el destino seleccionado.

S: Carta del sistema solar. Esta es la otra mitad

complementaria de la pantalla de navegación que permite ajustar el control del destino.

Si pulsas "S" mostrará el sistema solar de la pantalla de navegación en la estrella seleccionada. Si no se ha seleccionado una estrella, entonces se mostrará el propio sistema solar.

Esta pantalla muestra los planetas y sus órbitas. Los satélites (lunas) y sus órbitas también se muestran debido a las grandes diferencias de escalas, esta pantalla altera dinámicamente la escala.

Si seleccionas cualquier cuerpo, lo conviertes en el destino del salto en cuadro.

CONTROLES DE NAVEGACION

La Nave Interestelar Terrestre de Ataque está pilotada mediante un sistema de vuelo por cable. Todos los pilotos tienen que saber manejar la computadora, ya que la computadora hace volar la nave. La nave puede operar en una serie de opciones de piloto automático. Algunas tienen un control manual completo, mientras que otras están completamente automatizados, permitiendo al piloto atender otras tareas. Los pilotos experimentados que emplean modos manuales están capacitados para sustituir al ordenador en las maniobras básicas.

La palanca de mando-ratón controla el movimiento de rotación de la nave. El movimiento izquierda-derecha determina proporcionalmente el desarrollo. Los controles arriba-abajo controlan el cabeceo de la nave. No hay control directo de los bandazos.

Los botones del ratón activan el primario y el retro-propulsor de esta forma. La nave acelera exactamente a lo largo del eje frontal o a lo largo del eje posterior. Los pilotos de las naves terrestres se desorientan a menudo cuando vuelan por primera vez en una nave espacial. No es necesario que una nave espacial esté apuntando en la dirección del movimiento. Generalmente una vez en el combate es una desventaja el estar viajando en una dirección y apuntando las armas en otra.

La computadora tiene entonces 10 modos de operación para pilotar que el piloto puede seleccionar, dependiendo de las circunstancias.

Las teclas numéricas (no las que están en el panel alfabético) seleccionan diferentes modos de pilotaje (piloto automático):

	Orientación/Propulsión
1. Operación manual - pilotaje con ratón	Manual/Manual
2. Apuntar la nave el blanco primario	Computador/Manual
3. Perseguir al blanco primario	Computador/Computador
4. Ajustar posición (modo deslizamiento)	Manual/Manual
5. Autodeslizamiento y parada	Computador/Computador
6. Autovuelo y parada	Computador/Computador
7. Apuntar en la dirección del movimiento	Computador/Manual
8. Apuntar en la dirección opuesta al movimiento	Computador/Manual

- Parar (luego ir al modo del piloto automático 4) Computador/Computador
- Volver a centrar la palanca de mando

El modo 4 es el más importante cuando se está tratando de establecer una posición exacta. Simula un sistema de movimiento de inercia donde la nave sólo se mueve cuando está bajo propulsión y se para instantáneamente. En este modo sólo es posible el movimiento a baja velocidad. No se puede entrar en este modo a menos que la nave esté estacionaria.

L: Cuando se está en la Solbase, lanzar compartimiento. Esta tecla inicia la secuencia de lanzamiento.

Q: Salto en cuadro. Esta tecla inicia el salto en cuadro espacial, a la localización seleccionada. Esto no opera en el compartimento de lanzamiento. Si los motores para el salto en cuadro en el espacio no están incorporados, esta tecla no producirá el salto.

ESCAPE: Lanza el vehículo de recuperación del piloto. Si los rayos explosivos han sido preparados, esta tecla dispara la cabina y el paquete de supervivencia primario, fuera del morro de la nave y los pondrá a salvo. El paquete de salto en microcuadro devolverá automáticamente el paquete a Solbase. La división de inteligencia ha insistido en que las naves abandonadas sean destruidas para evitar que caigan en manos del enemigo de manera que este procedimiento también iniciará la secuencia de autodestrucción en el sistema de fusión.

SISTEMA DE ARMAMENTO

Hay una provisión de cinco clases de armas a bordo de la nave. Cada clase está sujeta a un circuito de lanzamiento independiente. Cada arma lanzada tiene que tener un blanco independiente.

Cubierta de los sistemas de armamento

La tecla **W** trae una ventana del sistema de armas del ordenador en los modos tácticos o de pantallas frontales. La ventana muestra el número y tipo de armas que quedan, así como su posición en los pilares del casco. Esta ventana también muestra los posibles blancos conocidos en el sistema. Los signos de los blancos aparecen como cajas verdes que están situadas sobre los posibles blancos. Los símbolos dentro de las cajas ayudan a la identificación del tipo de blanco.

Si una nave está cubierta con un símbolo de punto de mira de fusil, entonces ese es el blanco seleccionado primariamente.

El blanco primario: Para seleccionar un nuevo blanco primario, apunta la nave a una nueva nave enemiga y pulsa la barra espaciadora. Cuando se lanza una nave, el blanco primario es aquel que el arma intenta destruir.

Los pilotos habilidosos serán capaces de lanzar rápidamente tres misiles a esas tres diferentes naves enemigas, apuntando, disparando y volviendo a apuntar y disparar rápidamente. Una vez que un arma es lanzada no se puede recuperar o volver a apuntar.

Teclas función para lanzar armas

- F1: Lanzar el misil pseudoestelar.
- F2: Lanzar el misil aguijón.
- F3: Lanzar la sonda de reunión de datos.
- F4: Lanzar mina.
- F5: Lanzar la mina láser de rayos X.

Los misiles se lanzan a cualquier blanco seleccionado. Los misiles están pilotados como mininaves espaciales. Necesitan un tiempo para orientarse y volar en curso hacia sus blancos. Cuando son lanzados, aceleran hacia delante con minipropulsores. El misil puede tardar unos segundos en orientarse hacia la ruta escogida antes de que los propulsores se enciendan. Es útil, pero no esencial el lanzar el misil en la dirección en la que quieres que vaya. Los misiles se pueden lanzar incluso contra otros misiles.

Cada clase de nave es única. Algunas naves están fuertemente armadas y sólo se pueden destruir con el arma apropiada.

Los Misiles pseudoestelares son los más poderosos y los más peligrosos. No sólo destruyen la Nave Blanco, sino que también destruyen a otras naves dentro de su radio de destrucción incluyendo a la nave que lo ha disparado. Si has disparado uno de éstos, aléjate de allí lo suficientemente. Los misiles aguijón son misiles de propósito general, en muchos aspectos son similares a los misiles Nave-a-Nave que usan las fuerzas alienígenas.

La sonda o misil de reconocimiento, simplemente recoge datos acerca de su blanco. Cuando hace impacto, explora en profundidad el blanco y devuelve

los datos de nuevo a la nave. Cuando ha sido explorado de esta forma, el vehículo aparecerá en la pantalla de datos.

RETURN disparar MDC

El MDC o Cañón de Dirección Masiva, proporciona un fuego antimisiles limitados, por lo que está clasificado enteramente como un arma de defensa. Dispara lingotes de hierro con alta energía cinética que evaporan a los pequeños blancos. Los rayos y las armas de partículas se han mostrado ineficaces para esta tarea. El uso efectivo de estas armas, requiere que el piloto realice maniobras evasivas antes de intentar derribar un misil.

Operación del juego

El juego empieza con el piloto sentado dentro del FOE-57, que está atracado en uno de los cuatro compartimientos de lanzamiento de Solbase.

Solbase está rotando para proporcionar una gravedad artificial. El texto de la pantalla superior indica al jugador que lea el mensaje de la pantalla. Este se puede ver pulsando la tecla "M". Después de que se han recibido las órdenes el jugador puede lanzar la nave. Si el armamento está cargado a bordo entonces aparecerá la pantalla de ordenanza, mostrando las armas que han sido cargadas. Una vez en el espacio, la palanca de mando controla el movimiento. El modo 1 del piloto es el que está establecido. El jugador puede girar la nave y ver la gran estructura de Solbase girando. Una serie de Indicadores de Navegación, en

azul parpadeante, muestran los ejes de ataque de Solbase.

Solbase está en una órbita polar alrededor del sol, a unos 90 millones de millas. Enciende la pantalla superior para el movimiento de cola. Enciende y apaga los sistemas de armamento. Acelera la nave hasta la velocidad azul (la cola superior se vuelve azul para indicar una velocidad más grande). Usa el modo de piloto automático 9 para parar la nave. Practica la parada y el giro. ¡Esto no es un avión! Si giras sin aceleración no produces un cambio en la velocidad. La tecla "S" trae la carta del sistema solar. El ratón funcionará ahora como un cursor. Si pulsas en los botones provocarás rotación y aproximación. Si pulsas en un planeta harás que el planeta sea seleccionado para el salto espacial en cuadro. El nombre del planeta seleccionado que aparece en la pantalla. La pantalla sigue al planeta seleccionado aparece en el centro de la pantalla. La tecla "N" trae la pantalla de navegación estelar. Esto te permite seleccionar otros sistemas estelares como destinos. La selección que has hecho se muestra parpadeando. La tecla "M" trae los mensajes de la información desde el mundo exterior. Si ignoras los mensajes producirás penalizaciones del juego.

ATRACANDO

Atracar en Solbase no es difícil, pero requiere paciencia y atención a los detalles. De manera que presta atención. Los amortiguadores electromagnéticos

dinámicos evitan que las ligeras imprecisiones dañen la nave o a Solbase. Es importante que la nave esté en el eje preciso y se mueva con precisión a lo largo de éste. La orientación de la nave no es importante. Hay una forma fácil de atracar. Hay cuatro indicadores de Navegación parpadeantes que indican el eje exacto de atraque en Solbase. Los más exteriores son importantes. Para algunos son de ayuda si los seleccionan como objetivos primarios, de esa forma está siempre marcado con una cruz y es más difícil de perder.

MISSION UNO "CAMINAR A TRAVES"/ UIA PARA ATRACAR

Una vez que el juego se haya cargado y hayas pasado por la secuencia de introducción, aparecerá la pantalla de título mostrando a la nave espacial FOE-57.

Pulsa cualquier tecla

Ahora aparecerá la pantalla de salvar/cargar juego.

Pulsa en "Proceed with game" (proceder con el juego)

Ahora tendrás una visión desde el frente de tu nave espacial en el compartimiento de atraque. "FMO" y "NOR" estarán parpadeando.

Pulsa M

Recibirás el mensaje de bienvenida.

Pulsa M de nuevo

Recibirás tus primeras órdenes.

Pulsa F

Verás ahora la cabina del piloto de nuevo. "PWS" (proceder con la salida) estará parpadeando.

Pulsa L

Esto lanza tu nave.

Pulsa 9

Ahora estarás estacionado y verás la Solbase y los cuatro indicadores de navegación (puntos azules parpadeantes). Aparecerá "FMO".

Pulsa M

Se te indicará que vueles fuera de Solbase.

Pulsa W

Aparecerá tu pantalla de armas.

Empuja el ratón suavemente hacia delante

Y cuando aparezcan los indicadores de navegación más alejados en la cruz cursor...

Pulsa espacio

Ahora has nombrado este indicador de navegación como tu "Blanco Primario".

Vuela fuera de Solbase hasta que "FMO" aparezca

Pulsa M

Ahora se te indicará que navegues al indicador de navegación más exterior.

Pulsa F

SITUA AL INDICADOR DE NAVEGACION MAS EXTERIOR EN TUS CRUCES CURSOR (Si no puedes hacer esto entonces pulsa 2, que apuntará al indicador de navegación, y luego pulsa 4.)

PULSA EL RATON IZQUIERDO DEL RATON *PERO NO MUEVAS EL RATON* (Si el ratón se mueve debes de pulsar 0 para pararlo, luego 4, y después repetir el proceso de alineación con los indicadores de navegación.)

Esto te propulsará al indicador de navegación. Cuando estés allí aparecerá "FMO".

Pulsa M

Se te indicará que vuelas a lo largo del eje de ataque de Solbase.

Pulsa F

Sitúa a Solbase en el centro de las cruces cursor.

Avanza con propulsión hacia Solbase hasta que pases el indicador de navegación más interior.

Sitúa a Solbase en el centro de las cruces cursor.

Pulsa 1

Pulsa el botón izquierdo del ratón suavemente.

Ahora estarás volando lentamente hacia Solbase. Cuando estés casi allí, tu visión cambiará a la de la cámara de atraque y verás a tu nave atracar.

Tu visión ahora volverá al interior de la nave, mirando al compartimiento de atraque. "FMO" estará parpadeando.

Pulsa M

Se te felicitará por el éxito de tu misión.

¡BIEN HECHO!