

DARKEN

Um guia de iniciação aos vôos interplanetários

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC Game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de monitor possível para jogar.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando um PC Game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do PC Game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200
Jardins Três Montanhas Osasco - SP
CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1.799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel.: (011) 5071-1331

ETIQUETA

Encarregado de Acessórios e Cenário:	Steve Smith	Pintor:	
Puxador de Focos:	Keithg Bromme	Carpinteiro Reserva:	Mark Brady
Claquete:	Mark Maidment	Técnico de Aparelhagem Reserva:	Gordon Humphrey
Ajudante de Câmera:	Peter Myslowski	Coordenador e Empreiteiro de Dubles	Nick Gillard
Operadores de Câmera:	Nigel Kirton, Alf Tramontin	Dubles	Ray De-Haan, Andreas Petrides, Riky Ash, Marc Cass, Joss Gower, Derek Lea, Guy List, Nick Gillard
Motoristas:	Lol Smith, Alan Bradshaw	Supervisor de Efeitos Especiais	Stewart Brisdon
Catering:	The Mobile Mouth	Técnicos de Efeitos Especiais	John Van Der Pool, Ian Lowe
Fotografia:	Spike Watson	Enfermeira	Clare Litchfield
Assistente de Edição:	Ben Isaacs		
Pós-produção de Vídeo:	The Frame Store		
Diretor de Efeitos Especiais de Vídeo:	Tim Osborne		
Operadores de Henry:	Tim Greenwood, Chris Mortimer	© 1996, Origin Systems, Inc. Privateer, Origin e We Create Worlds são	
Editor de VT:	Adam Widmill	marcas comerciais registadas da Origin Systems Inc.	
Artista dos Cenários de Fundo:	George Roper	O logotipo do Darkening e da Origin, são marcas comerciais da Origin	
Colorista de Telecine:	Gary Szabo	Systems, Inc.	
Coord. de Pós-produção de Vídeo:	Lottie Cooper	Electronic Arts é uma marca comercial registada da Electronic Arts.	
Recursos fornecidos por:	DGW	BRender Power Rendering System © 1995 Argonaut Technologies Limited.	
Design de Som das Cenas Reais:	Paul Hamblin, Graham Headicar		
Iluminador:	Joe Ryan		
Assistente primeiro do Eletricista Chefe:	Mark Clark		
Eletricistas:	Steve Senior, Darren Harvey, Richard Potter, Terry Montague		
Mixagem de Som:	Richard Flynn		
Operador da girafa:	Andy Moffat		
Assistente de Design do Vestiário:	Janet Moira		
Assistentes de Vestiário:	Michael Mooney, Karen Jackson, James Pavlou, Tabitha Doyle, Rose Goodhart		
Design do Penteadado e a Maquiagem:	Joan Hills		
Cabeleireiro e Maquiagem:	Sally Harrison		
Maquiagem:	Melissa Lackersteen		
Maquiagem das Próteses de Kronos:	Nick Dudman		
Arte da Maquiagem e dos penteados:	Carol Cooper, Maureen Hannaford- Naisbitt		
Unidade especial de Maquiagem e Cab.:	Carolyn Cowan		
Chefe de Construção:	Steve Bohan		
Chefe de Construção e Carpintaria:	Dave Pearce		
Carpinteiro:	Dave Lowery		
Trocadores de Cenários:	Derek Whorlow, George King		

“COMO NO CÉU”

Um guia de iniciação aos vôos interplanetários

VÔO BÁSICO

Decolagem e Orientação durante o vôo	2
Navegação	6
Viagens Espaciais	8
Pousando num planeta ou numa estação espacial	10
Radar	12
Escolhendo Objetivos	14
Canhões e Armas laser	16
Mísseis	18
Minas e Armadilhas	18
Atacando Armaduras e Escudos	18
Seu Escudo e Armadura	20
Comunicações	20
Vistas de Câmera	22

TELAS EXTERNAS

Tela de Opções	23
Teclas de Atalho	24
Sair	25
Diário Eletrônico	25

EQUIPAMENTO ESPECIAL

Fogo assistido por computador	26
Desintegrador	26
Receptor de chamadas S.O.S.	26
Correio	27

Feixe Trator	28
Filtro de Sinais	28
EBE	28
MDV	28
Escudo de Desvio	28

INSTRUÇÕES FINAIS

Protegendo sua Nave cargueira	30
Escoltas	30
Missões de Escolta	30
Normas de Etiqueta Interplanetária	31

RESUMO

CONSELHOS DE COMBATE “Preste atenção, calouro”

<i>Extraído do manual de combate interplanetário CIS</i>	
<i>do Tex Carver</i>	32

ESPECIFICAÇÕES DA NAVE, EQUIPAMENTO E INSTALAÇÕES

Naves	34
Equipamentos	47
Instalações	54
Vários	56
Avisos	57
Ficha Técnica	58
Certificado de Garantia	61

VÔO BÁSICO

Se você comprou ou lhe deram este manual de instruções de vôo, quer dizer que ou não tem nem a menor idéia do que fazer com uma espaçonave ou se você tinha, já deve ter esquecido. Tudo bem, eu seria capaz de perder minha própria cabeça se não estivesse presa mediante cirurgia com grampos magnéticos. Não há problema nenhum, não levará muito tempo até que você esteja pronto e possa fazer uma incrível viagem pelo universo conhecido e descobrir todo aquilo ao que você terá que enfrentar. Assim que chegarmos ao espaço você começará a voar, já que eu considero que não há melhor mestre do que a própria experiência. Isto é, sem contar com Miss Chaquitta e a escola de primeiro grau em Destinas, mas isto agora não tem importância.

DECOLAGEM E ORIENTAÇÃO DE VÔO

Como você provavelmente já sabe, hoje em dia todas as naves entram e saem automaticamente na atmosfera planetária graças ao Controle Local de Saída do Planeta. Isto é devido principalmente ao grande número de acidentes de aterrissagem e decolagem causados no passado pelos pilotos incompetentes. Você poderá deslocar-se entre as diferentes saídas, pessoas e cabinas em todas as áreas interativas, pressionando o botão direito do mouse. Portanto, uma vez que você deixe a área da alfândega, relaxe, o trabalho de decolar será feito no seu lugar.

Tudo bem, esta foi a parte fácil, agora podemos começar com as noções básicas de orientação de vôo. Depois do puxão inicial da decolagem provavelmente os seus controles precisarão ser calibrados, portanto pressione Alt O para ativar a tela Opções, escolha o dispositivo de controle que você mais goste e calibre-o com as opções situadas na parte inferior da tela.

Escolhendo/Calibrando o Joystick ou o Mouse

1. Pressione Alt O para ativar a tela Opções
2. Escolha JOYSTICK, JOYSTICK E CONTROLE ACELERADOR ou MOUSE
3. Selecione a opção CALIBRATE (CALIBRAR) na parte inferior da tela.
4. Siga as instruções de calibragem situadas no lado direito da tela.
5. Clique em EXIT (SAIR) para salvar a calibragem e voltar à tela de opções.

Coreografia:
Ajudante de Casting:

ELENCO

Alberto Fossa:
Angus Santana:
Titia Maria Gabriel:
Assassino núm. 1:
Assassino núm. 2:
Assassino núm. 3:
Assassino núm. 4:
Bernice Barlow:
Bill Madox:
Bendito Licitador núm. 1:
Bendito Licitador núm. 2:
Canera Captain:
Canera Helmsman:
David Hassan:
Dimitri Avignoni:
Dr. Frevel:
Dr. Loomis:
Fark:
Hal Taffin:
Moça Holográfica:
Recepcionista do Hospital:
Hugo Carmichael:
Atacante do Hugo:
Jan Mitorr:
Joe o Barmanv
Kronos:
Lev Arris:
Lord Mike Vonx:
Louisa Philips:
Homem 1 - Nave Kronos:
Homem 2 - Nave Kronos:
Porteiro do Gourmet Galático:
Melissa Banks:

Ian Rudgewick Brown
Manuel Puro

John Rowe
Jonathan Chesterman
Mary Tamm
Ade Sapara
Farimang Singateh
Amanda Pays
Su-Lin Looi
Nadia Cameron
Bob Goody
Jeremy Arnold
Martine Hubner
David McCallum
Don Warrington
Christopher Walken
Kevork Malikyan
Hetty Baynes
Douglas Fielding
John Vernon
Steven Crossley
Stasha French
Lynn Thompson
Nick Hutchison
Stephen Jenn
John Boswall
John Hurt
Derek Lea
Clive Owen
Eric Carte
Liana Bridges
Nizwar Karant
Thomsa Craig
Stephen Bent
Mathilda May

Nelson Ramírez:
Locutor:
Oficial da Polícia de Prisões:
Ralph McCloud:
Reggie Bray:
Rhinehart:
Oficial Segundo:
Temessa Ames:
Tio Kashumai:
Recepcionista do Shernikov:
Xavier Shondi:
Diretor de Casting:
Editor:
Trilha Sonora:
Diretor de Fotografia:
Roteiro:
Diálogos adicionais:
Produtor das Cenas Reais:
Diretor das Cenas Reais:
Co-produtor:

VOZES
Computador da Nave:
Comunicações Espaciais (feminina):
Comunicações Espaciais (masculina):

EQUIPE TÉCNICA
Supervisor do Roteiro:
Supervisores da Direção Artística:
Diretores de Arte:
Assistente de Direção Artística:
Artista do Storyboard:
Desenhistas:
Escultores:
Supervisor de Equipamento:
Dept. Compras de Produção:
Acessórios do Vestiário:
Serviço de Acessórios:

Nadim Sawalha
Daphne Cheung
Bruce Byron
John Francis
Tim Pearce
David Warner
Nichola Cordey
Nadia Sawalha
Brian Blessed
Nicola Jefferies
Jurgen Prochnow
Jeremy Zimmerman
Andy Walter
Ray Shulman
Rex Maidment
Diane Duane
Peter Milligan
David Harrington
Steve Hilliker
Michele Camarda

Dani BBehr
Jessica Martin
Keith Wickham

Julie Robinson
John Hill, Jan Spoczynski
Felicity Joll, David Walley
Juliette Concannon
Bob Harvey
Richard McManan-Smith, Philip Harvey
Bob Williams, Philip Bilingham
Paul Emerson
Duncan W. Wheeler
John Malone, Mark Bevan
Paul de Csernaton

FICHA TÉCNICA

Produção e Direção Erin Roberts

Programadores
 Programador do jogo Paul "Yosser" Hughes
 Programador 3D Brian "Aqham" Marshall
 Programador do Jogo Tony "The Count" Stockton

Arte e Design
 Arte 3D e Design dos objetos do jogo Chris Battson
 Arte 3D e Engenheiro de Soft e Hard Dan "Starsky" Blackstone
 Design Gráfico e Informação Paul Chapman "Stitch"
 Arte 3D e Design dos objetos do jogo Michael P. Cottam
 Assistente no Design do jogo Lawrence "Skeleton" Doyle
 Arte 3D e Design dos objetos do jogo Nick "Mushroom Head" Elms
 Arte 3D e animação Mark Goldsworthy "The Master"
 Direção original e chefe de escritório Nick "Dr G" Goldsworthy
 Diretor artístico Adam "Headfirst" Medhurst
 Arte e Design Phillip Meller "El loco"
 Arte 3D e Design dos objetos do jogo John Miles
 Design do conceito inicial Simon Elms
 Design do conceito inicial David Thomas
 Assistente do Design do produto Darren "Lurker" Tuckey
 Assistente do Design do produto Julian "Sickboy" Glover
 Grupo de Ferramentas de EA Canada Frank Barchard, Gerry Shaw
 Yggy King, Laurent Ancessi

Teste do jogo Jonathan "The Kid" Brain, Matt Price
 Darren King, Darren Potter, Rob Charlish

Música e Som
 Trilha sonora:
 Compositor: Ray Shulman
 Produzida por: Ray Shulman e Chris Nicholls
 Música no jogo: James Hannigan
 Som interativo: Nick Laviers

Música da aterrissagem e da Ficha técnica:
 Compositor: James Hannigan
 Produzida por: Chris Nicholls
 Efeitos especiais e Diálogos Nick Laviers, Adele Kellet, Bill Lusty,
 Chris Nicholls, Ashley Richardson

Documentação Matthew Miles Griffiths, Paul Chapman,
 Richard Johnston

Esquema da Documentação Paul Chapman, Caroline Arthur

Marketing Ann Williams

Traduções Carol Aggett, Petrina Wallace,
 Dominique Goy

Controle de Qualidade Simon Romans, Richard Gallagher,
 Simon Rance, Chris Chaplin

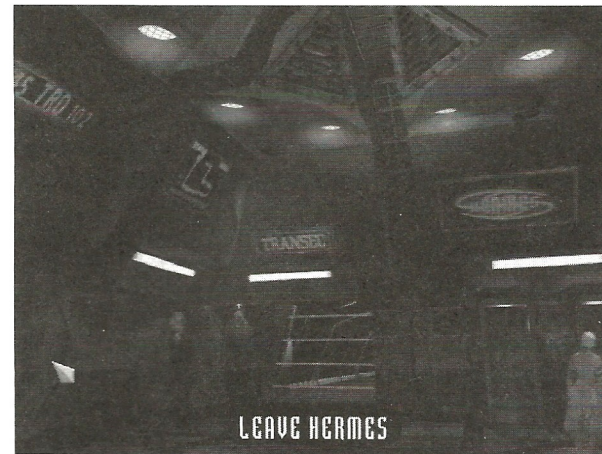
Produção Rachel Holman

Design da caixa Paul Chapman, Caroline Arthur

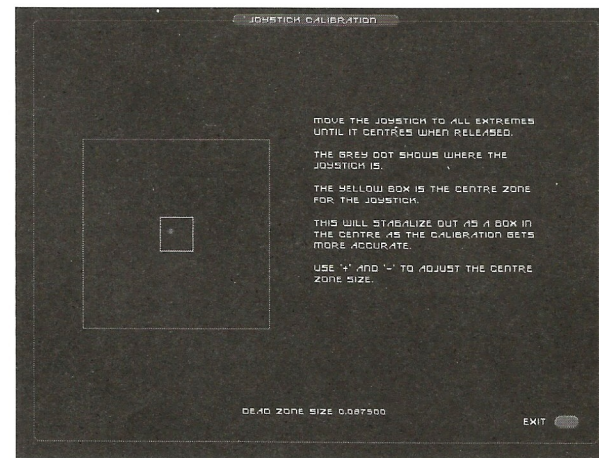
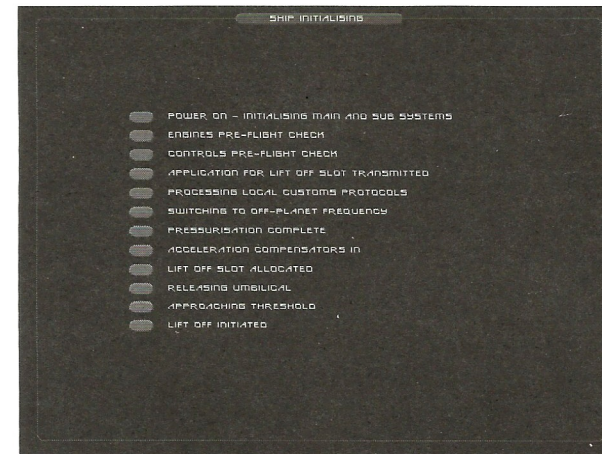
Agradecimentos especiais a Lucy Baile, Patrick Bradshaw, Tamara
 Burke, Alex Carlos, Andrea Griffiths,
 Peter Larsen, Jason Lord, Annabel Roose,
 David Wilson

FICHA TÉCNICA DO FILME

Assistente 1 de Direção: John Dodds
 Assistente 2 de Direção: Mark Ingram
 Assistente 3 de Direção: Zoe Moore
 Coordenador de Produção: Lisa Parker
 Contador da Produção: John Sargent
 Contadores Assistentes: Lara Sargent, Matthew O'Toole
 Diretores Assistentes Aprendizizes: Virginia Murray, Asha Radwan
 Motoristas dos Diretores Assistentes: Alex Boden, Christian Dixon
 Serviços de Suplência: Jack Ross, Andy Barrett



Tela de Calibragem do Joystick



Tudo em ordem? Volte à vista da cabina de comandos, depois segure no mando de vôo (ou no Mouse, se é isto que você prefere) e mova-o até chegar aos seus limites, prestando atenção à maneira em que as estrelas se movem em relação com a sua nave. É muito simples, empurre o mando para trás para levantar o nariz da sua nave, ou até o extremo esquerdo se quiser inclinar-se e virar para à esquerda, etc. Eu sei que não parece que possa se chamar a isto de “técnica aeroespacial”, exceto por uma simples razão; isto realmente é técnica aeroespacial. Para aqueles de vocês que tiverem uma percepção espacial inversa, a orientação de vôo pode se inverter na Tela Opções, fazendo que o nariz da nave se levante ao empurrar para frente o controle de vôo e se abaixe ao empurrar para trás. Se o seu controle de vôo tiver um segundo botão, pode mantê-lo pressionado enquanto empurra o controle à esquerda ou à direita para guinar e rolar.

Agora você já sabe como brincar com uma moeda de 10 centavos de Crian, coisa útil e boa mas que não vai levá-lo a lugar nenhum, astronomicamente falando, sem um pequeno empurrão para frente. O controle dos motores principais é tão simples que até um menino de três anos poderia controlá-los. Lamentavelmente, os pilotos de três anos são uma ocorrência rara (e ilegal), portanto temo muito que será você quem deva fazê-lo. Os controles básicos dos motores são os seguintes:

- + Incrementar a velocidade
- Diminuir a velocidade
-] Acelerar ao máximo
- [Breicar até parar

TAB Postcombustão, mantendo pressionado

Se você dispõe de um **CONTROLE DE ACELERAÇÃO**, ele lhe permitirá acelerar ao máximo e breicar até zero sem precisar utilizar os comandos de teclado, porém os bocais de postcombustão deverão continuar sendo controlados com a tecla **TAB**.

Apesar dos seus motores terem combustível suficiente para levá-lo até o seu destino, é importante lembrar que os bocais de postcombustão são mais sedentos do que um camelo dos pastos de Bexan com a giba vazia. Portanto guarde-os para as emergências, porque eles não durarão para sempre (mas se encherão novamente cada vez que aterrise). Se você tiver vontade de fazer loucuras com a velocidade por ai fora, sempre pode comprar um potenciador da postcombustão para aumentar ao máximo a sua velocidade somente ligando os bocais de postcombustão.

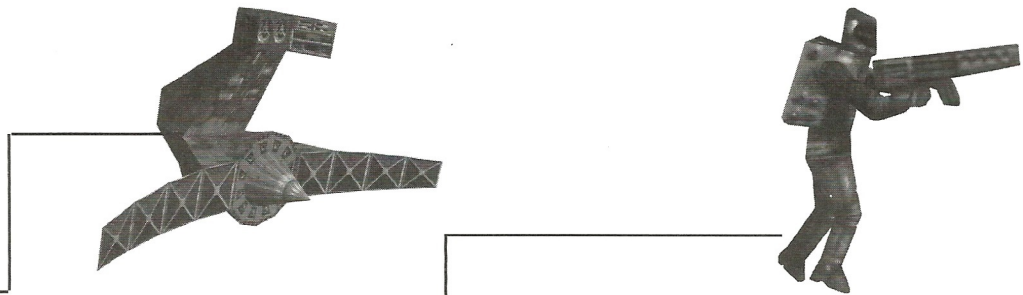
AVISO

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA O DIREITO DE MODIFICAR O PRODUTO DESCRITO NESTE MANUAL EM QUALQUER MOMENTO E SEM AVISO PRÉVIO.

ESTE MANUAL E O SOFTWARE QUE ELE DESCREVE ESTÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS DO COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTA MANUAL OU DO SOFTWARE QUE ELE DESCREVE PODERÁ SER COPIADA, REPRODUZIDA, TRADUZIDA OU TRANSCRITA PARA QUALQUER MEIO ELETRÔNICO OU SISTEMA EM QUE POSSA SER LIDA SEM A AUTORIZAÇÃO PRÉVIA E ESCRITA DA ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, ENGLAND.

A ELECTRONIC ARTS NÃO GARANTE EXPRESSA OU IMPLICITAMENTE, COM RESPEITO A ESTE MANUAL, SUA QUALIDADE, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO PARA QUALQUER PROPÓSITO PARTICULAR. ESTE MANUAL É PROPORCIONADO “TAL COMO ELE É”. ELECTRONIC ARTS PROPORCIONA UMA GARANTIA LIMITADA REFERENTE AO SOFTWARE E AO SUPORTE DO SOFTWARE. EM CASO NENHUM ELECTRONIC ARTS ACEITA RESPONSABILIDADE POR DANOS OCACIONADOS DIRETA OU INDIRETAMENTE PELO USO DESTA SOFTWARE. ESTES TERMOS E CONDIÇÕES NÃO AFETARÃO OU JULGARÃO PREVIAMENTE OS DIREITOS LEGAIS DO COMPRADOR, SEMPRE QUE O COMPRADOR SEJA UM CONSUMIDOR QUE ADQUIRIU O PRODUTO POR QUALQUER OUTRO MEIO QUE DIFERENTE A UMA TRANSAÇÃO COMERCIAL.

VÁRIOS



Torre Laser LASE

Estes postos laser situados no espaço profundo podem ser utilizados tanto por elementos neutrais como por hostis. Aproxime-se deles com extrema precaução.

Traje espacial TRSP

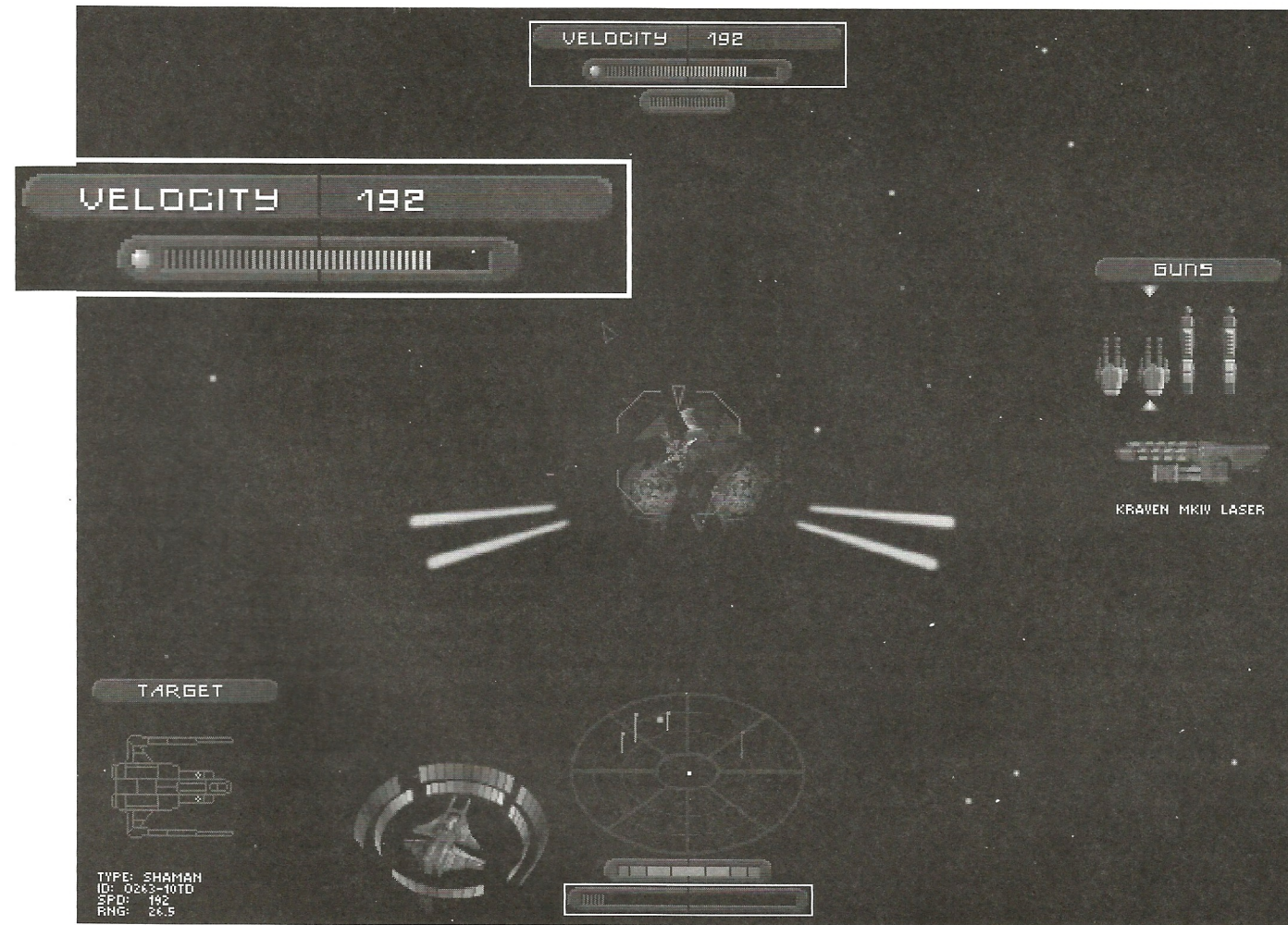
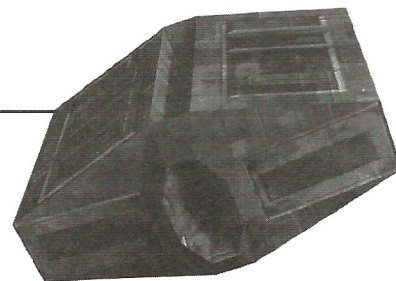
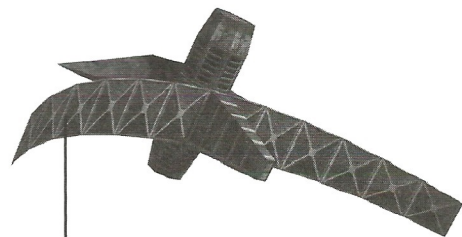
Um dispositivo bastante antiquado, o traje espacial ainda é útil para levar a cabo reparações ou tentar entrar numa nave despercebida. Um pouco frio e muito perigoso.

Satélite SATE

Utilizado principalmente para as comunicações, o piloto deve estar constantemente alerta da presença destas estruturas para evitar horríveis e, freqüentemente, fatais colisões.

Cápsula de Escape ESCA

Somente utilizada em situações de extremo perigo, estas cápsulas sem armamento podem manter uma vida humana durante alguns dias até a chegada da equipe de resgate. A maioria tem sistemas de comunicações, mas carecem de dispositivos de propulsão.



NAVEGAÇÃO

Agora você domina os controles básicos de vôo, mas para poder viajar pelo Tri-Sistema você deverá informar ao seu computador de navegação o lugar aonde você quer ir, utilizando o mapa de navegação. Ative-o pressionando Alt N, ele lhe mostrará o Tri-Sistema com todos os seus planetas, satélites, pontos de navegação e estações espaciais. O espaço do Tri-Sistema consiste em bolsões de “espaço local” conectados por rotas constituídas por “saltos” espaciais. Estas rotas estão marcadas com bóias flutuantes de navegação ou “pontos”, e você deve “saltar” de ponto a ponto de navegação para fazer a sua viagem. Sua posição será determinada por uma marca vermelha. Você pode rodar o Mapa de Navegação arrastando o cursor através da tela pressionando com o botão direito do mouse, ou pressionando a tecla R.

Os destinos podem ser selecionados clicando-se o botão esquerdo do mouse ou pressionando F, depois pressionando o nome ou número do lugar escolhido e pressionando ENTER/RETURN. Você verá que algumas vezes os lugares podem ser achados utilizando somente as primeiras letras, por exemplo, HE levará você até HERMES, enquanto que HEP vai levá-lo até HEPHAESTUS. O nome do destino aparecerá na esquina inferior esquerda da tela.

Quando você seleciona um destino, a sua rota será calculada e mostrada com uma linha vermelha. Na parte inferior esquerda da tela aparecerá o comprimento da sua rota, medido em JUMPS (SALTOS). Você pode fazer viagens mais rápidas utilizando as portas de saltos do sistema, mostradas como anéis pontilhados conectados por linhas amarelas. Você deverá pagar uma taxa por utilizar este tipo de salto, mas se a sua carga for valiosa, será uma boa maneira de evitar uma abordagem pirata. É importante levar em conta que quando você escolhe um destino o Computador de Navegação desenhará a rota mais curta considerando somente os Pontos de Navegação, será você quem deve decidir a utilização ou não dos saltos do sistema.

Selecionando um destino no Mapa de Navegação

1. Pressione Alt N para que apareça o Mapa de Navegação.
2. Confira a posição da sua nave (marca vermelha), e clique no destino escolhido com botão esquerdo do seu mouse.
3. Outra opção é pressionar F e digitar o nome ou o número do seu destino, depois pressione ENTER/RETURN.
4. Pressione EXIT (SAIR) para voltar ao espaço.

Teclas adicionais do Mapa de Navegação

- Zoom longe
- + Zoom perto
- R Rodar o Mapa de Navegação
- C Voltar a centralizar o Mapa

- 1 Deslocar-se entre os planetas
- 2 Deslocar-se entre os pontos de Navegação
- 3 Deslocar-se entre os números dos Pontos de Navegação (Os números somente aparecerão se os Pontos de Navegação estiverem ligados)
- 4 Deslocar-se entre estações espaciais

INSTALAÇÕES

Laboratórios Kappa KAPP

Um posto avançado do gigantesco conglomerado de investigação científica Hephaestan KBRG, os laboratórios Kappa foram construídos para experimentar com técnicas de suporte vital outros sistemas espaciais em um ambiente de quase absoluto vazio.

Bóia de Navegação NVPT

Marcando todas as rotas principais através do Tri-Sistema, estes transmissores fixos permitem às naves espaciais navegar rapidamente pelos caminhos espaciais.

Estação Pirata Chirichan PIR2

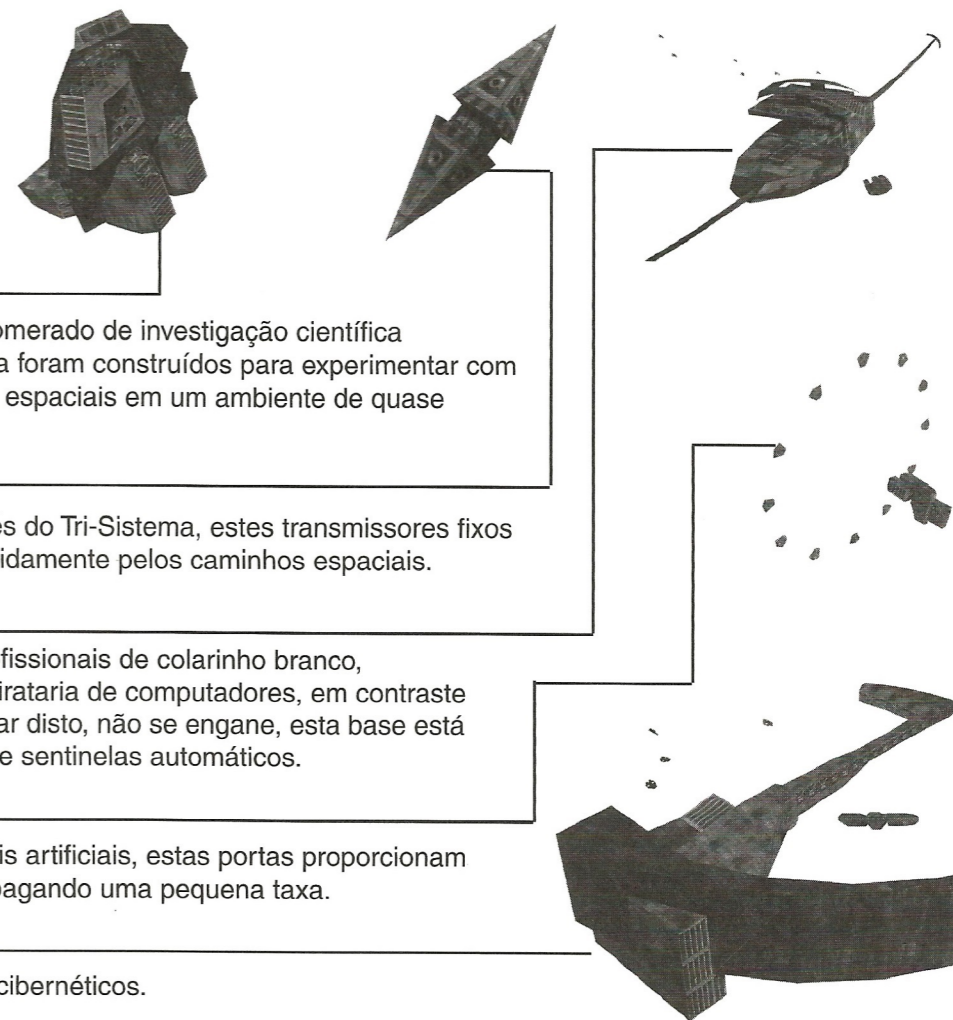
Basicamente um grupo de criminosos profissionais de colarinho branco, especializados em técnicas de fraude e pirataria de computadores, em contraste com os assaltos e roubos violentos. Apesar disto, não se engane, esta base está armada com a mais refinada tecnologia de sentinelas automáticos.

Porta para Saltos PORS

Criando uma espécie de buracos espaciais artificiais, estas portas proporcionam transporte rápido através do Tri-Sistema pagando uma pequena taxa.

Estação Pirata Kiowan PIRA

Quartel general do temível clã de piratas cibernéticos.



INSTALAÇÕES

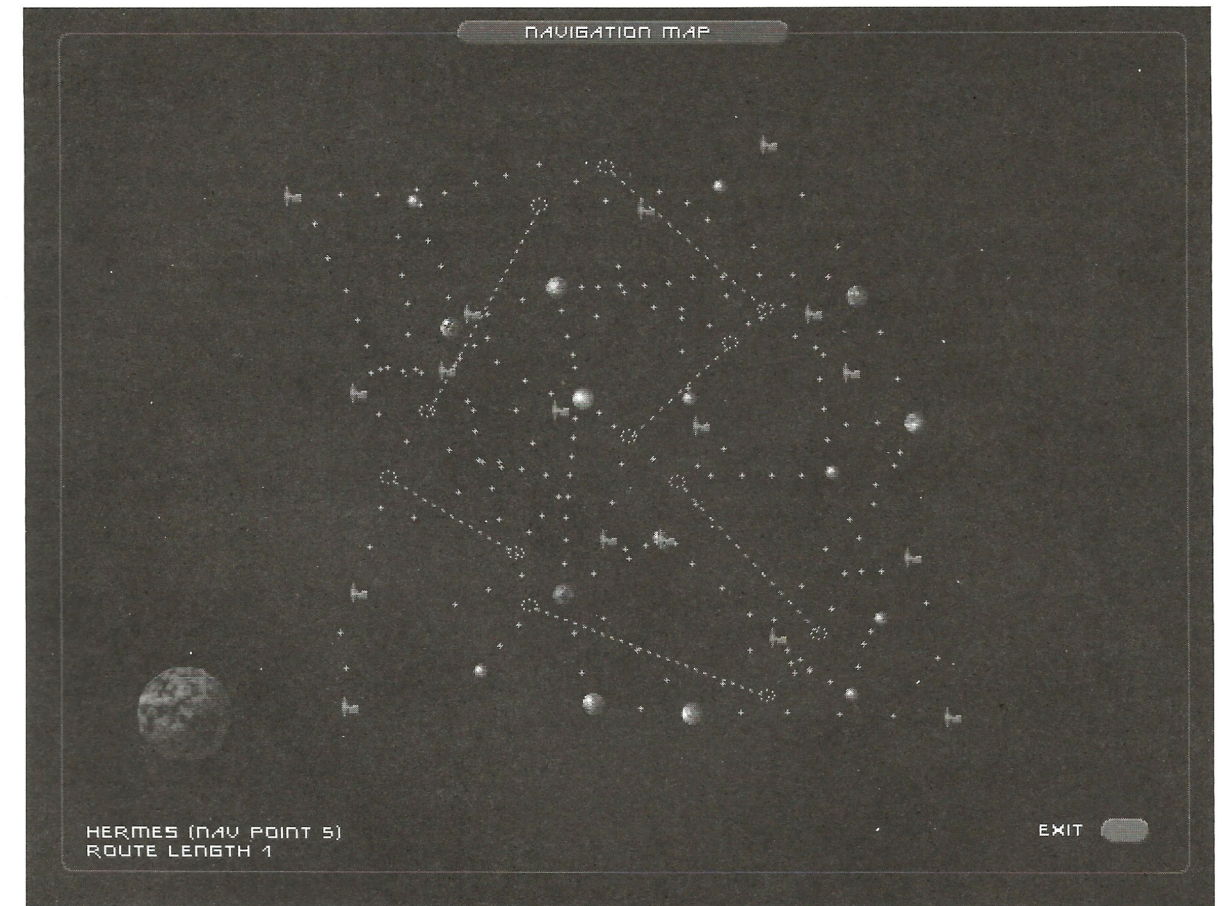
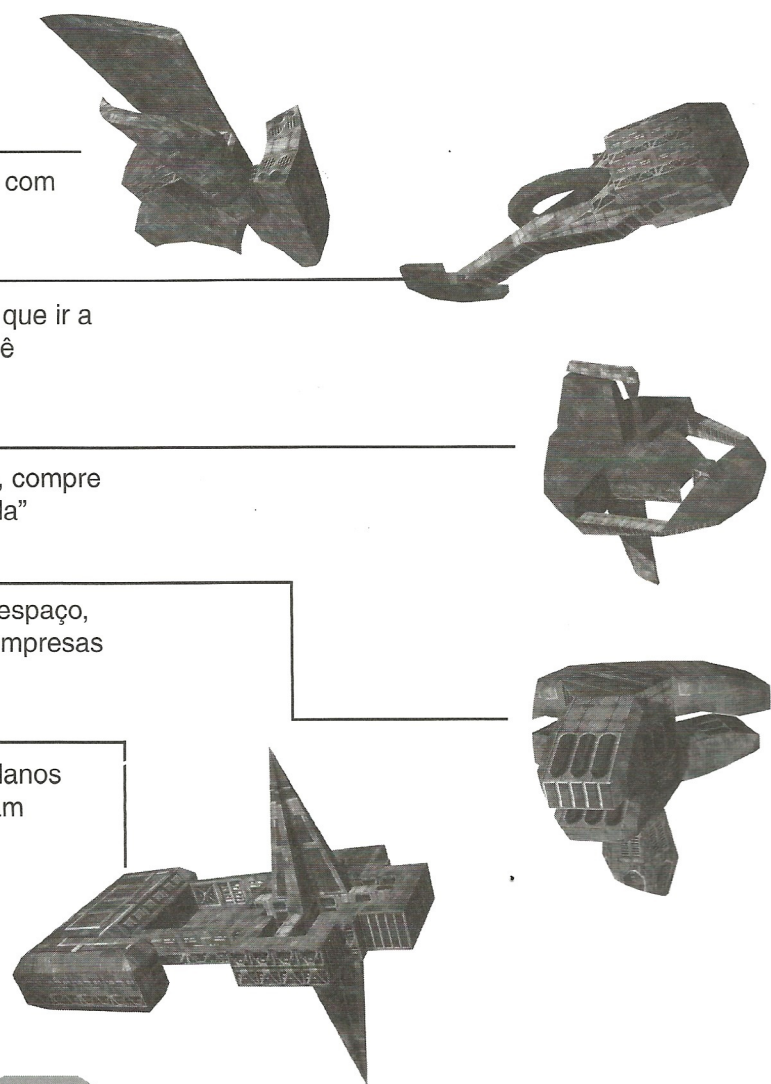
Super Estação SUPE _____
Repare a sua nave, compre equipamento ou comercialize com mercadorias nesta Super Estação vale-tudo.

Estação de Comércio COME _____
Precisa livrar-se de alguns produtos rapidamente sem ter que ir a um planeta? Estes postos avançados são o lugar que você precisa.

Estação de Equipamento EQUI _____
Ficou sem instrumentos de destruição? Não se preocupe, compre alguns nesses "Hipermercados da Violência Indiscriminada"

Laboratórios LBTS _____
Podem encontrar-se muitos deles espalhados por todo o espaço, geralmente proporcionando às instituições educativas e empresas a necessária investigação em gravidade zero.

Estação de Reparações REPA _____
Foi atingido por uma bateria antiaérea? Repare os seus danos numa das muitas estações de reparação que se encontram através dos sistemas.



As estações de reparação incluem no seu nome o prefixo RS. As estações de equipamento incluem no seu nome o prefixo ES. As estações de produtos incluem no seu nome o prefixo CS. As super estações incluem no seu nome o prefixo SS.

VIAGENS ESPACIAIS

Vamos supor que você tenha planejado uma rota simples com uma trajetória de, por exemplo, 5 saltos e agora esteja pronto para começar. Procure a barra menor na parte central superior da tela, a terceira contando de cima para baixo. Se o seu espaço local estiver livre de naves hostis, estará iluminada em verde, e você poderá saltar até o próximo ponto da sua rota pressionando J. Se a barra estiver iluminada em vermelho, isto quer dizer que existem naves hostis na zona, as quais você deverá eliminar antes de poder iniciar um salto com segurança, já que durante o tempo que os controladores de salto demorem em alcançar a devida potência, você ficará tão exposto como um patinho de tiro ao alvo (mas espere aí, eu estou indo rápido demais, já discutiremos os assuntos relacionados com a defesa da sua nave mais adiante). Se, por qualquer razão, você não for capaz de desfazer-se dos inimigos antes mencionados, outra possibilidade seria voar na direção contrária de onde eles se encontrem até que você esteja o suficientemente longe deles, como para tentar um salto. Isto dependerá do tamanho do bolsão de espaço local onde você estiver. Para começar vamos supor que a barra estivesse iluminada de cor verde. Pressione J para saltar e sinta como as partículas do seu corpo são esmagadas contra o tecido da sua roupa interior a medida que você é projetado através da imensidão do espaço a uma velocidade absolutamente incrível. Quando você aparecer no ponto seguinte da sua rota, o aspecto da barra de saltos terá alguma das seguintes aparências:

1. Laranja progredindo a completamente verde - Você tem via livre para saltar de novo.
2. Vermelho progredindo a completamente vermelho - Antes de saltar você deverá destruir todas as naves hostis.
3. Laranja progredindo a completamente laranja - Você chegou ao seu destino.

Saltando entre pontos de navegação

1. Selecione um destino e uma rota no seu Mapa de Navegação, depois pressione EXIT para voltar ao espaço.
2. Se a sua Barra de Saltos (a terceira contando de cima para baixo na parte superior central da tela) estiver verde, pressione J para saltar.
3. Se estiver vermelha, destrua todas as naves inimigas da zona antes de tentar um salto.
4. Continue saltando até que você chegue ao seu destino. Nesse momento a sua Barra de saltos ficará laranja.

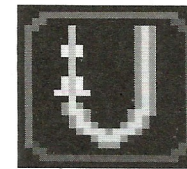
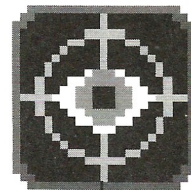
Utilizando as Portas para Saltos do Sistema

1. Selecione no Mapa de Navegação a porta para Saltos que quiser utilizar.
2. Viaje até a Porta para Saltos selecionada.
3. Voe através da parte central do Anel da Porta para iniciar o sistema de saltos.
4. Quando sair do outro lado do salto, consulte seu Mapa de Navegação novamente para escolher seu próximo destino.

Nota: Se você não tiver crédito suficiente como para pagar a taxa de passagem, você será empurrado para fora do campo de força da Porta e sua nave ficará prejudicada.

EQUIPAMENTO

Módulos

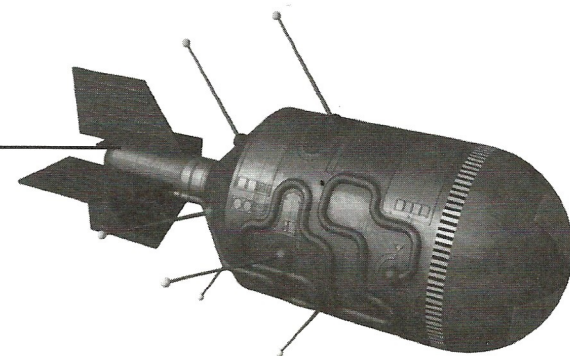
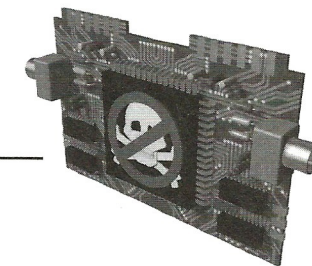


Fogo Assistido Por Computador FAPC
Este dispositivo ilumina o selecionador de objetivos quando as armas miram corretamente no alvo, informando ao piloto de quando deve atirar.

Sistema anti-míssil Mandê De Volta MDV
Quando lançarem um míssil contra você, este sistema lhe dará uma porcentagem de chance de reenviar o míssil à pessoa que o lançou.

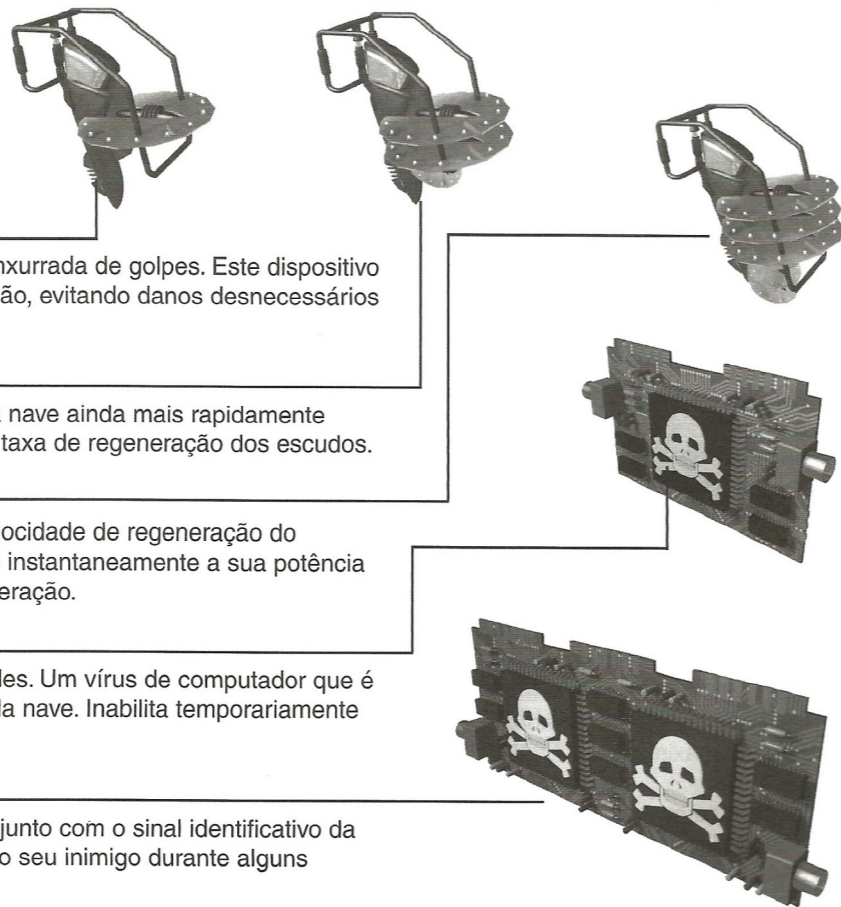
Filtro de Sinais FLTV
Um avançado sistema imunológico. Se não quer ser afetado por um vírus, isto é o que você precisa. Bloqueia quase todos os vírus conhecidos com uma porcentagem de êxito de 50%.

Desintegre-os DSGS
Uma bomba inteligente. Se utilizar este monstro todas as naves pequenas das redondezas serão completamente destruídas, causando graves danos nas naves grandes.



EQUIPAMENTO

Módulos



Potenciador dos escudos MK I SEM1

Os escudos costumam receber uma boa enxurrada de golpes. Este dispositivo incrementará 50% a sua taxa de regeneração, evitando danos desnecessários na sua nave.

Potenciador dos escudos MK II SEM2

O potenciador MK II ajudará a proteger sua nave ainda mais rapidamente depois dos ataques, incrementando 75% a taxa de regeneração dos escudos.

Potenciador dos escudos MK III SEM3

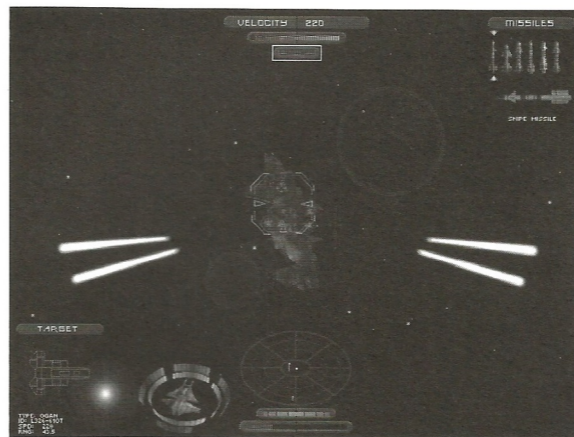
Este dispositivo lhe proporciona a maior velocidade de regeneração do sistema. Se for atingido, você voltará quase instantaneamente a sua potência máxima. Incrementa 100% a taxa de regeneração.

Transmissor de Vírus EBE MK I EBE1

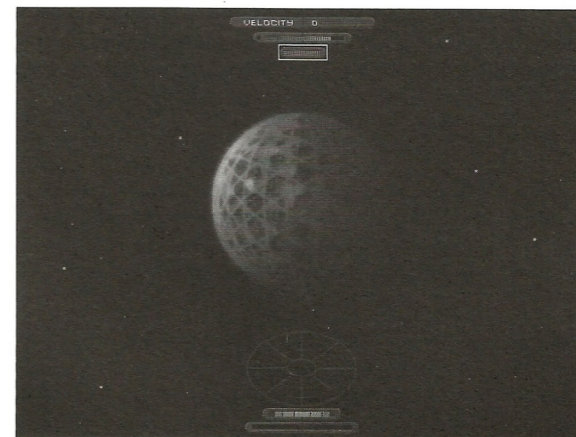
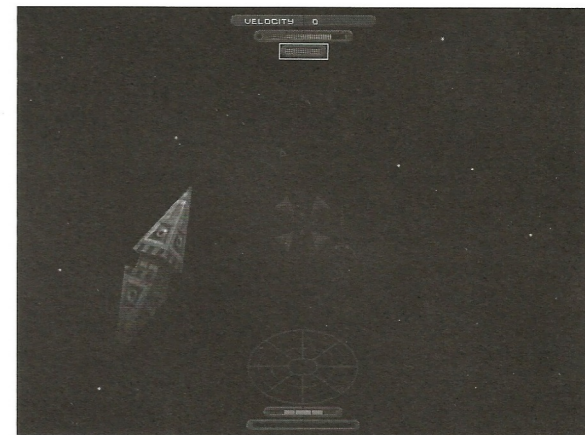
Sistema Binário de Emissão de Enfermidades. Um vírus de computador que é transmitido junto com o sinal identificativo da nave. Inabilita temporariamente seus inimigos.

Transmissor de Vírus EBE MK II EBE2

Um vírus de computador que é transmitido junto com o sinal identificativo da nave. Tem uma chance maior de inabilitar ao seu inimigo durante alguns instantes.



Barra de Saltos laranja -
Chegou ao seu destino



POUSANDO NUM PLANETA OU ESTAÇÃO ESPACIAL

Se você consulta o localizador de objetivos no centro da sua tela, poderá perceber um pequeno triângulo azul nele. Isto mostra o planeta, Ponto de Navegação, estação espacial, etc. mais próximo, e lhe ajuda a manter essa referência à vista. Se for um planeta aonde você quiser ir, voe direto na direção dele, abra a janela de Comunicações no HUD pressionando C e espere até que o controle planetário apareça na forma de um canal de comunicação aberto. Quando aparecer, selecione-o digitando no teclado o NÚMERO do canal, e solicite permissão para pousar, utilizando novamente o NÚMERO que corresponda. Aqui termina a sua parte, sente-se e relaxe contemplando as imponentes vistas de uma aterrissagem automática em qualquer um dos oito planetas principais. Se você não estabelece comunicação com o controle e simplesmente for em frente, sua nave se incendiará ao atravessar a atmosfera.

Se for uma estação espacial, atue da mesma maneira em que o faria com um planeta, mas desta vez solicite uma doca onde estacionar. Se você simplesmente continuar avançando irá colidir contra o casco blindado da estação e será repellido por ele, provocando consideráveis danos na sua nave e enfurecendo o piloto da estação. E já que estamos falando de colisões, evite voar entre as Bóias de Navegação em alta velocidade. Os resultados poderiam ser fatais.

Pousando a nave na doca.

1. Voe até o planeta ou instalação onde quiser estacionar ou colocar a nave na doca.
2. Pressione C para abrir a janela de comunicações. Quando estiver pronto, selecione o seu destino utilizando a tecla NUMÉRICA correspondente.
3. Novamente, utilizando uma tecla NUMÉRICA, selecione uma mensagem, por exemplo "Permission to land" (Permissão para o pouso).
4. Se obter permissão para o pouso, continue até o seu destino.

Isto tudo está relacionado em como circular por á afora. Porém, enquanto o Tri-Sistema continuar sendo o lugar instável que ele é atualmente, pensamos que seria altamente recomendável que você continuasse lendo.

EQUIPAMENTO

Módulos

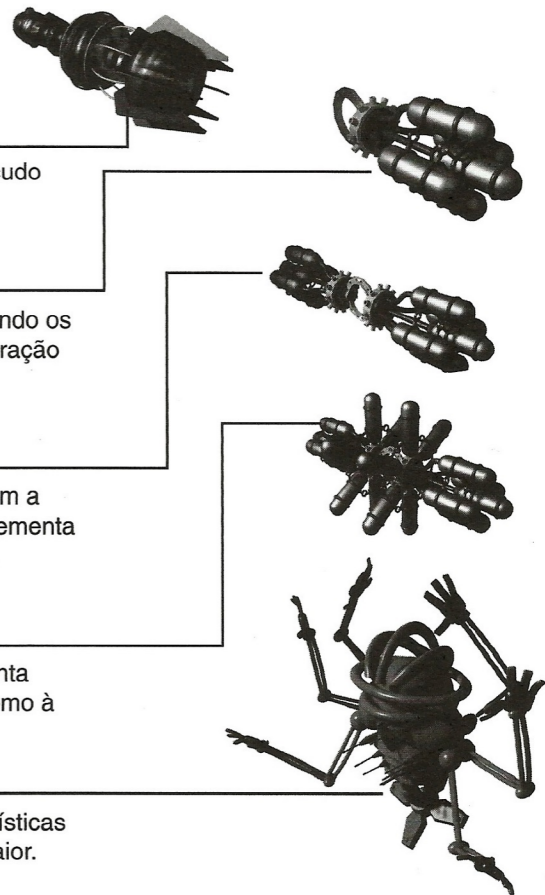
Escudos deformáveis WARP _____
Naquelas situações complicadas, esta unidade fornece um poderoso escudo protetor durante períodos limitados de tempo.

Potenciador da
Postcombustão MK I AEM1 _____
Esta adição à parte traseira da nave lhe dará um pequeno empurrão quando os bocais de postcombustão estiverem ao máximo. Incrementa 10% a aceleração dos bocais de postcombustão e a velocidade máxima.

Potenciador da
Postcombustão MK II AEM2 _____
Se os seus bocais de postcombustão sentem a falta dessa força extra com a que você sempre sonhou, então está melhora vai entusiasmar você. Incrementa 20% a aceleração dos bocais de postcombustão e a velocidade máxima.

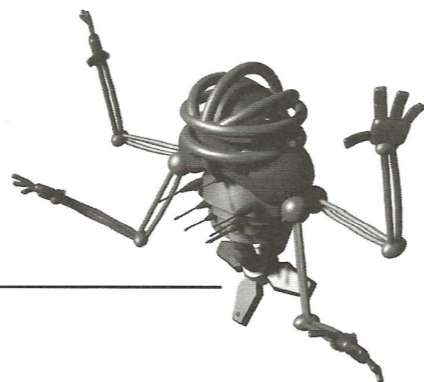
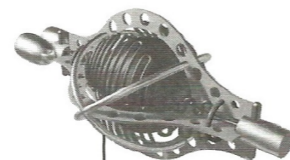
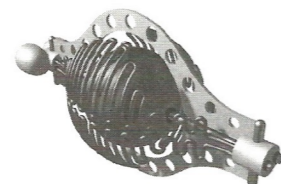
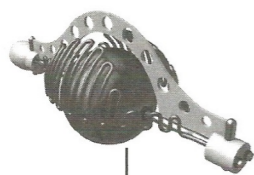
Potenciador da
Postcombustão MK III AEM3 _____
A tecnologia mais moderna em motores potenciadores, o MK III incrementa 30% a potência de postcombustão tanto no que respeita à aceleração como à velocidade máxima.

Unidade Auto-reparadora MK II ARU2 _____
Esta unidade acaba de sair da fita transportadora. Tem todas as características do seu predecessor, mas realiza suas tarefas a uma velocidade muito maior. Não pode reparar a armadura.



EQUIPAMENTO

Módulos



Unidade Refrigeradora MK I CUL1

As suas armas laser começam a derreter no meio da batalha. Esta unidade refrigeradora ajudará a dissipar o calor das armas laser. Aumenta 30% o poder de refrigeração.

Unidade Refrigeradora MK II CUL2

Para aqueles pilotos cujos dedos estão sempre no gatilho, este sistema melhorado incrementa 50% a potência refrigeradora.

Unidade Refrigeradora MK III CUL3

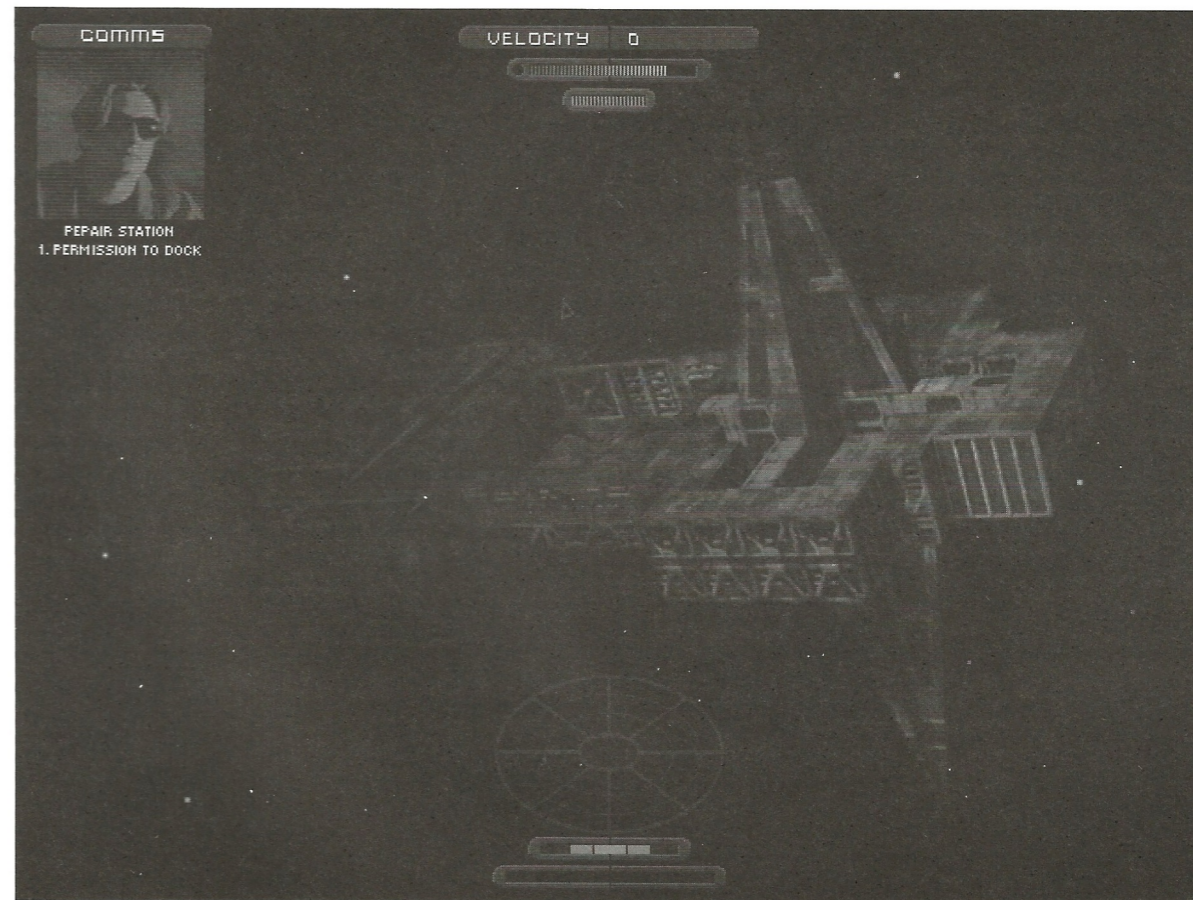
Naqueles dias em que simplesmente eles não param de vir, este garoto manterá suas armas laser em funcionamento. Incrementa 110% o processo refrigerador.

Unidade Refrigeradora MK IV CUL4

Quanto mais piratas houver, mais feliz ficará de ter este refrigerador, o melhor da sua categoria. Incrementa 150% o processo refrigerador.

Unidade Auto-reparadora MK I ARU1

Esta unidade reparará qualquer dano que você possa sofrer na sua nave. Pode ser lenta, mas trabalha durante os vôos, portanto não precisará parar. Não pode reparar a armadura.



O RADAR

O radar pode trabalhar de dois modos diferentes. Você pode alternar ambos utilizando a combinação de teclas Alt R.

Modo 1: Celestial (Elíptico)

Tudo aquilo que você pode ver representa um objeto no espaço. Eu gosto de pensar no radar como um enorme disco transparente, com a sua nave situada exatamente no centro dele. Se um objeto estiver no mesmo nível que o disco, ele aparecerá como um pequeno ponto. Se estiver sobre o disco, aparecerá uma pequena linha embaixo do ponto - quanto maior for a linha, o objeto estará situado mais alto. Se a linha estiver sobre o objeto, então ele estará situado sob o disco e será representado com uma cor levemente mais escura. Obviamente, quanto mais perto o objeto estiver do centro do círculo, mais perto estará de você. Se o objeto estiver na borda do círculo, você terá que acelerar na direção dele para poder combatê-lo, colocando-o diretamente na sua frente para poder alcançá-lo.

Modo 2: Patriarcal (Circular)

Esta antiga maneira de ver o espaço local é a favorita da maioria dos pilotos com experiência do Tri-Sistema. O círculo está dividido em seis seções, com cada objeto mostrado novamente como um ponto colorido. O anel exterior mostra a posição das naves que se encontram atrás de você, o círculo central mostra as naves que se encontram na sua frente e os quatro quadrantes do meio representam as posições das naves que se encontram acima ou embaixo de você. Para colocar um objetivo na sua frente, selecione um ponto e manobre a nave até que o ponto fique localizado no círculo mais central do visor. Neste momento a nave inimiga estará diretamente diante de você. Uma vez conseguido isto, é o momento adequado para cuidar da parte seguinte.

Em ambos modos, o alcance do radar pode ser modificado pressionando a tecla E, e será mostrado na barra situada logo embaixo do radar: cheio de barras laranjas = alcance máximo, uma barra laranja = alcance mínimo.

Os diferentes pontos tem um código de cor para poderem ser facilmente identificáveis:

Vermelho = Piratas e similares

Verde = Militares

Azul = Neutros

Cinza = Estações e instalações

Amarelo = Mísseis, sucata e granadas

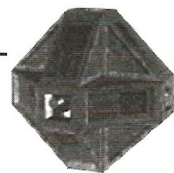
Branco = Objetivo atual

EQUIPAMENTO

Minas e armadilhas

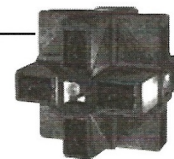
Minas Alt-Exp MIN1

O lançador contém 10 minas. São minas altamente explosivas, úteis quando estiver sendo perseguido....veja como eles explodem!



Minas de Proximidade MIN2

O lançador contém 10 minas. Provocam múltiplos danos. Esses ramilhetes de alegria detonam ao menor contato e estendem seus danos por uma grande área.



Minas Virais MIN3

O lançador contém 10 minas. Ativam-se nas proximidades das naves, acabando com as defesas inimigas durante 5 ou 10 segundos.



Armadilhas MK I DEC1

O lançador contém 15 minas armadilhas. Utilizadas para desviar os mísseis que estiverem de caminho até o seu objetivo. Tem uma taxa de sucesso de 50%.



Armadilhas MK II DEC2

O lançador contém 15 minas armadilha. Idênticas às MK I, mas com uma chance de desviar o míssil do 75%.



EQUIPAMENTO

Canhões

Raio Laser STRE

Se bem que este é um laser bastante normal, ele se recarrega rapidamente e é útil contra todas as naves exceto as maiores.

Laser Voltaico VOLT

Consiste em raios formados por correntes de elétrons acelerados, é mais poderosa do que o simples Raio Laser. Eficiente e efetiva para combates em distâncias curtas.

Emissor de Fluxo FLUX

A primeira das grandes armas importantes. Ela tem uma alta potência e causa enormes danos devido aos seus geradores de fluxo triplo de grande capacidade.

Emissor de Fluxo MK II FLX2

O modelo atualizado, capaz de atirar mais rápido e causar ainda mais danos nos inimigos.

Raio Laser MK II STR2

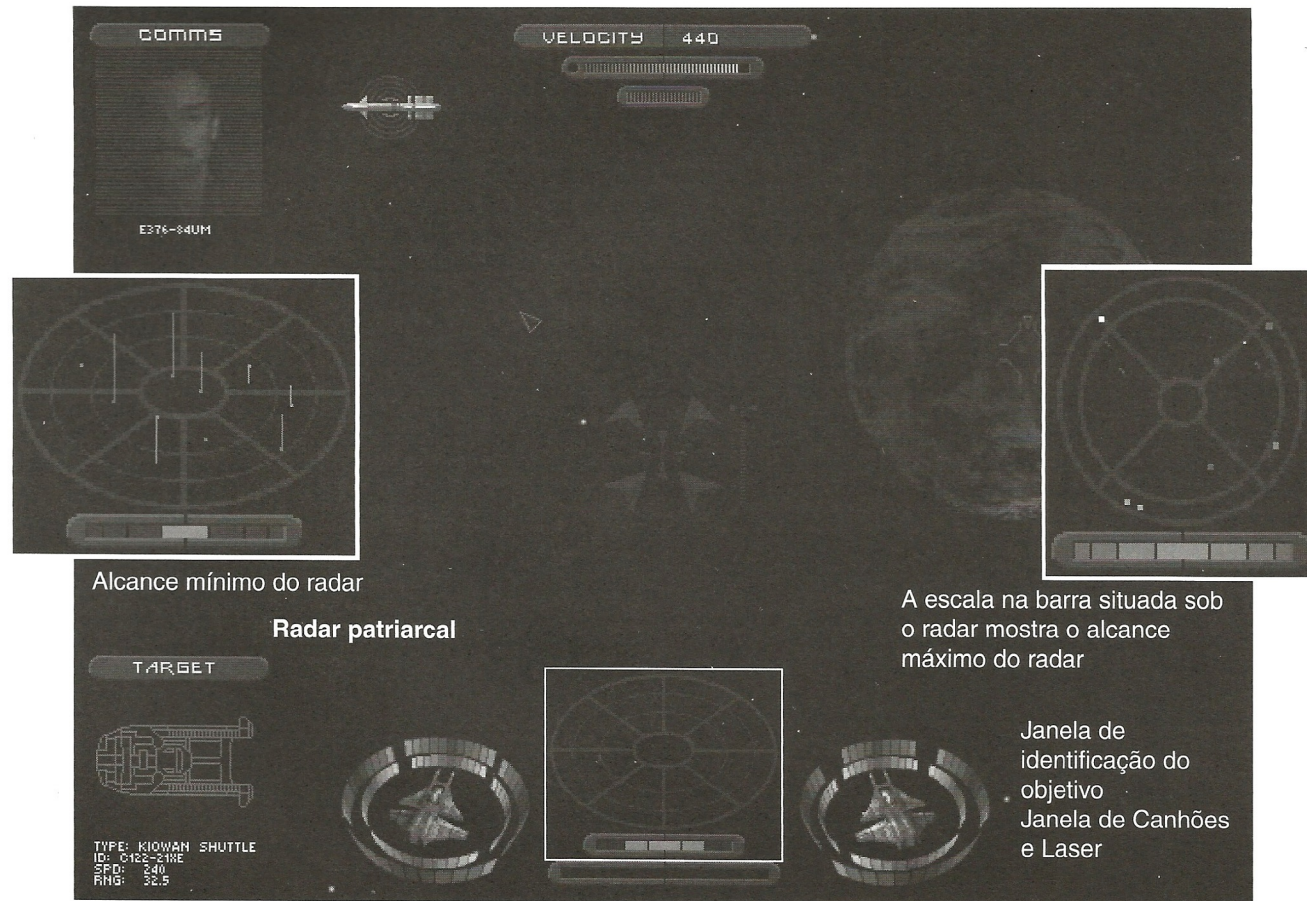
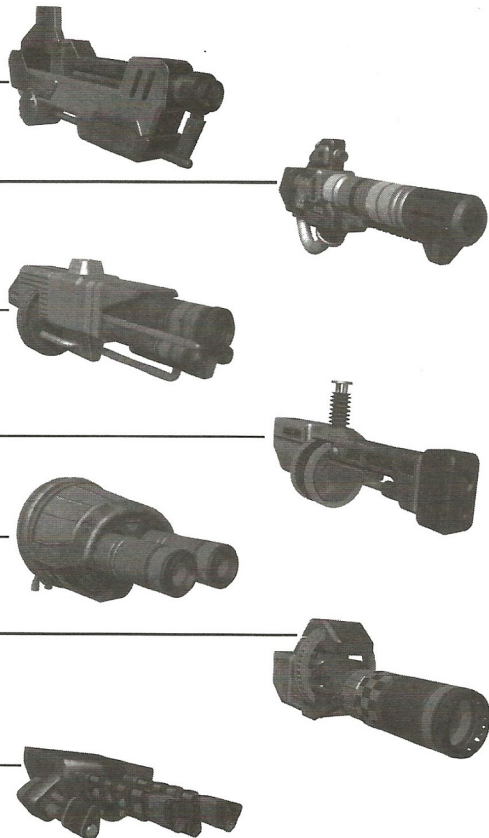
Com muitas melhoras respeito ao modelo MK I, não é uma arma para ser levada na brincadeira. Seus efeitos são realmente devastadores.

Canhão de Massa Iônica MIOC

Não é uma arma Laser. Projeta densas cargas iônicas a grande velocidade. Capaz de atirar rapidamente sem sobreaquecer. Causa grandes danos, devido principalmente à rapidez dos seus disparos.

Laser Kobarde MK IV KRAV

O Pai de todas as armas laser. Um laser incrivelmente poderoso, feito para tomar conta das coisas desagradáveis da vida.



Alcance mínimo do radar

Radar patriarcal

A escala na barra situada sob o radar mostra o alcance máximo do radar

Janela de identificação do objetivo
Janela de Canhões e Laser

ESCOLHENDO OBJETIVOS

Você tem que localizar as naves e os objetos do espaço para identificá-los, comunicar-se com eles ou destruí-los (você não poderá escolher como objetivo os planetas ou instalações como estações espaciais - somente terá que aproximar-se a eles para poder estabelecer uma comunicação). Para selecionar um objetivo, pressione A, isto irá também abrir a janela de identificação de objetivos na parte inferior esquerda da tela, caso não estivesse já aberta. Nesta janela você poderá encontrar toda a informação disponível sobre o objeto que você escolheu junto com sua fotografia, segundo o código de cor mostrado no radar. **PRESTE MUITA ATENÇÃO A ESTA INFORMAÇÃO JÁ QUE ELA IRÁ REVELAR A NATUREZA SINISTRA DE NAVES QUE À PRIMEIRA VISTA PODERIAM PARECER INOFENSIVAS.** Você deverá se aproximar do objeto ou nave investigada a uma distância inferior a quatro milhas para poder identificá-la.

Pressionando A e Z você poderá rastejar respectivamente o espaço situado a sua frente ou atrás a procura dos objetos que estiverem no seu espaço local, escolhendo cada um deles por turno. Uma vez localizado, o objeto ficará rodeado por um anel, ou se estiver fora da sua tela, a sua direção será indicada por uma seta em movimento no localizador de objetivos. O anel e a flecha são de cor dourada se o objetivo estiver fora do alcance do raio laser normal, e vermelha se estiver dentro.

Pressionando Q ou o segundo botão do joystick você poderá selecionar qualquer objeto que se encontre dentro de um ângulo de 10 graus num arco a partir do centro do seu alvo.

Para selecionar o objetivo hostil mais próximo, pressione W.

Para selecionar a nave amiga mais próxima, pressione S.

Os pilotos experientes ou aqueles definitivamente estúpidos podem pressionar Alt T para desligar o sistema de seleção de objetivos. Você ainda vai dispor da vista desde os canhões, mas não poderá identificar os objetivos ou dirigir automaticamente os mísseis aos seus alvos.

Se quiser armazenar a seleção de um objetivo para poder recuperá-lo rapidamente depois, pressione as teclas 0 à 9 mais o Shift.

Para recuperar o objetivo previamente armazenado, supondo que ele ainda esteja disponível e ao seu alcance, pressione as teclas 0 à 9.

Finalmente, se quiser equiparar a velocidade da sua nave com a do seu objetivo, pressione X.

Localizando e armazenando um objeto:

1. Pressione A para abrir a janela de Seleção.
2. Desloque-se entre os diferentes objetivos do espaço local utilizando as teclas A e Z para selecionar o seu alvo.
3. Pressione uma tecla numérica de 0 à 9 ao mesmo tempo que pressiona a tecla SHIFT. O seu objetivo será armazenado nesse número.
4. Para recuperar um objetivo armazenado pressione uma tecla numérica de 0 à 9.

EQUIPAMENTOS

Mísseis

Snipe SNIP —
Míssil básico, barato e ágil. Efetivo contra os pilotos menos hábeis e as naves pequenas.

Brute MK I BRUT —
Tem maior força explosiva e pode dirigir-se mais facilmente do que o Snipe. A aproximação de um desses mísseis significa problemas sérios.

Brute MK II BRU2 —
Demora mais para conseguir fixar-se num objetivo, mas é mais potente que o MK I e chega antes ao seu destino.

Python PYTH —
Míssil muito potente e com um alcance muito grande. É extremamente fácil de dirigir ao alvo e muito veloz. Você não fugirá de um desses com facilidade.

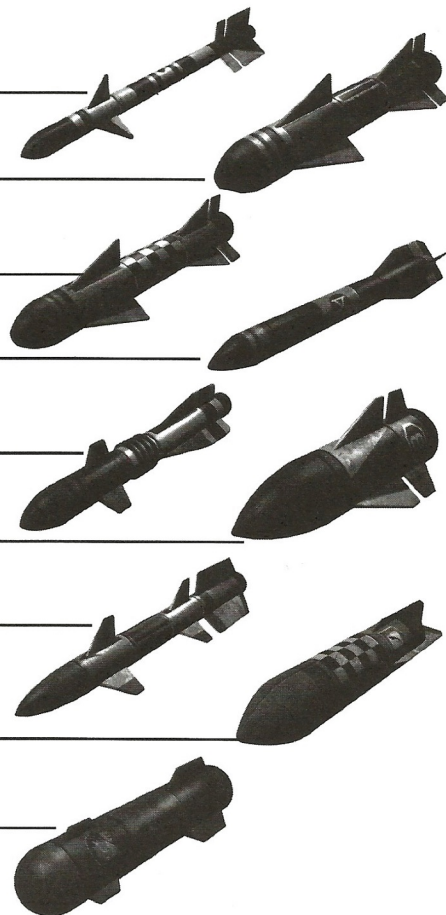
Disrupter DISR —
O impacto deste míssil inteligente acaba com os sistemas elétricos do seu objetivo, deixando ele exposto perante um posterior ataque.

Banshee BANS —
Também conhecido como o “destruidor de escudos”, esta arma mortal fala por si mesma. Use-o e o inimigo ficará com seu escudo defensivo quase destruído.

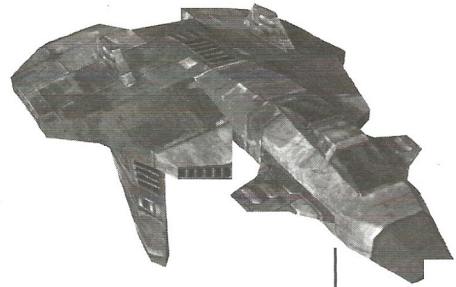
Proximity PROX —
Um míssil muito potente. Não distingue entre naves diferentes, mata indiscriminadamente. Qualquer objeto situado no seu raio de ação experimentará o gosto do seu poder destrutivo.

Stingray Torpedo STIN —
Torpedo pesado, concebido para ocasionar grandes danos em qualquer coisa que ele atinja. Nem mesmo as grandes naves estão à salvo.

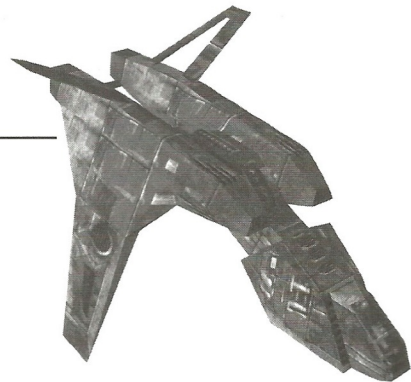
Hellraiser Torpedo HELL —
Um imenso torpedo, repleto de explosivos. Sua velocidade é relativamente baixa, mas seu poder de destruição é enorme.



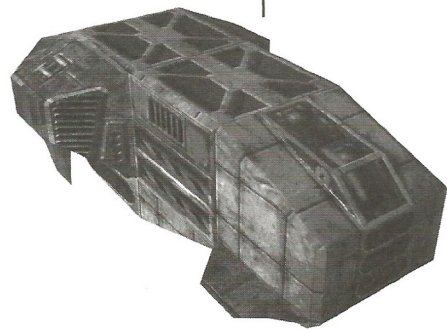
OUTRAS NAVES



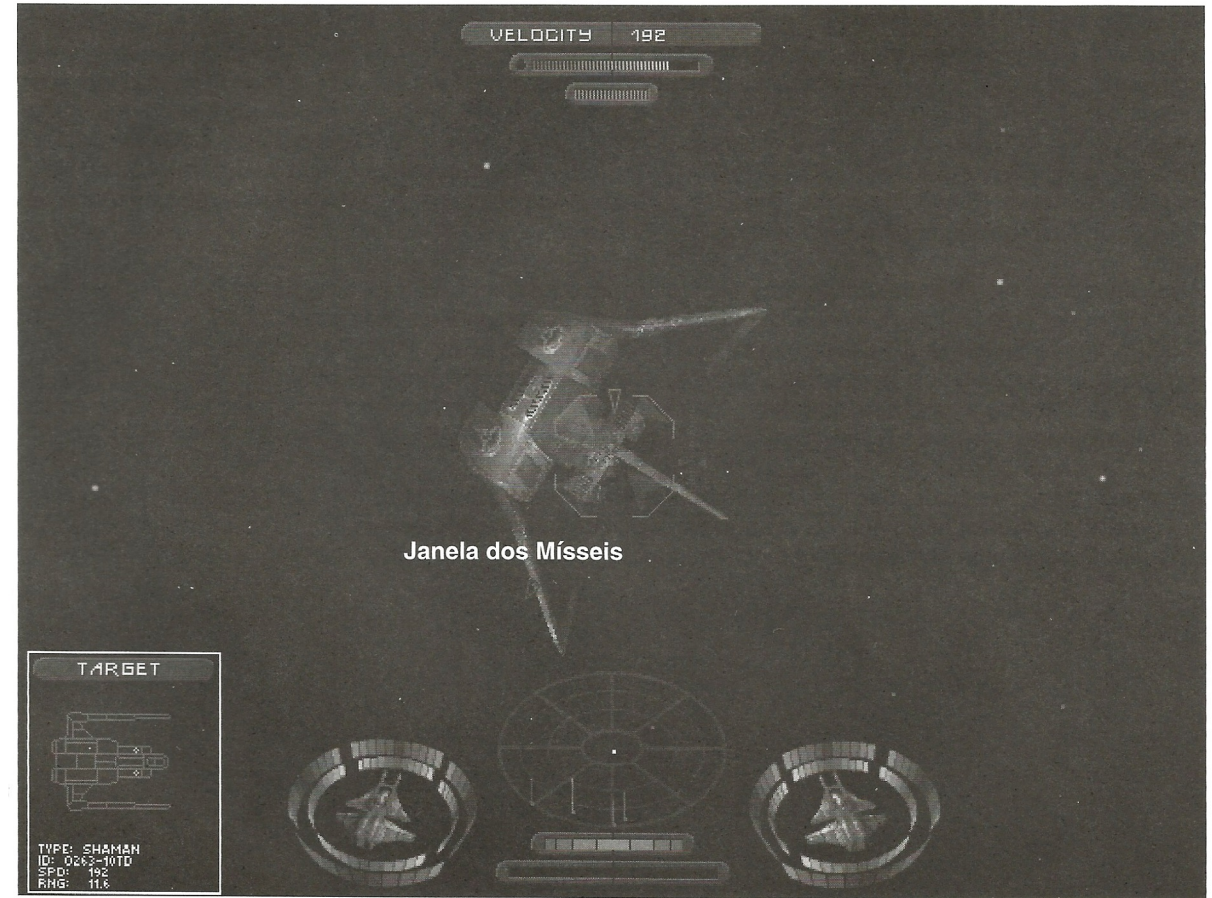
VENDETTA Caça Leve KN1b



BLADE Caça Pesado PL4b



TRANSPORTE TRAN



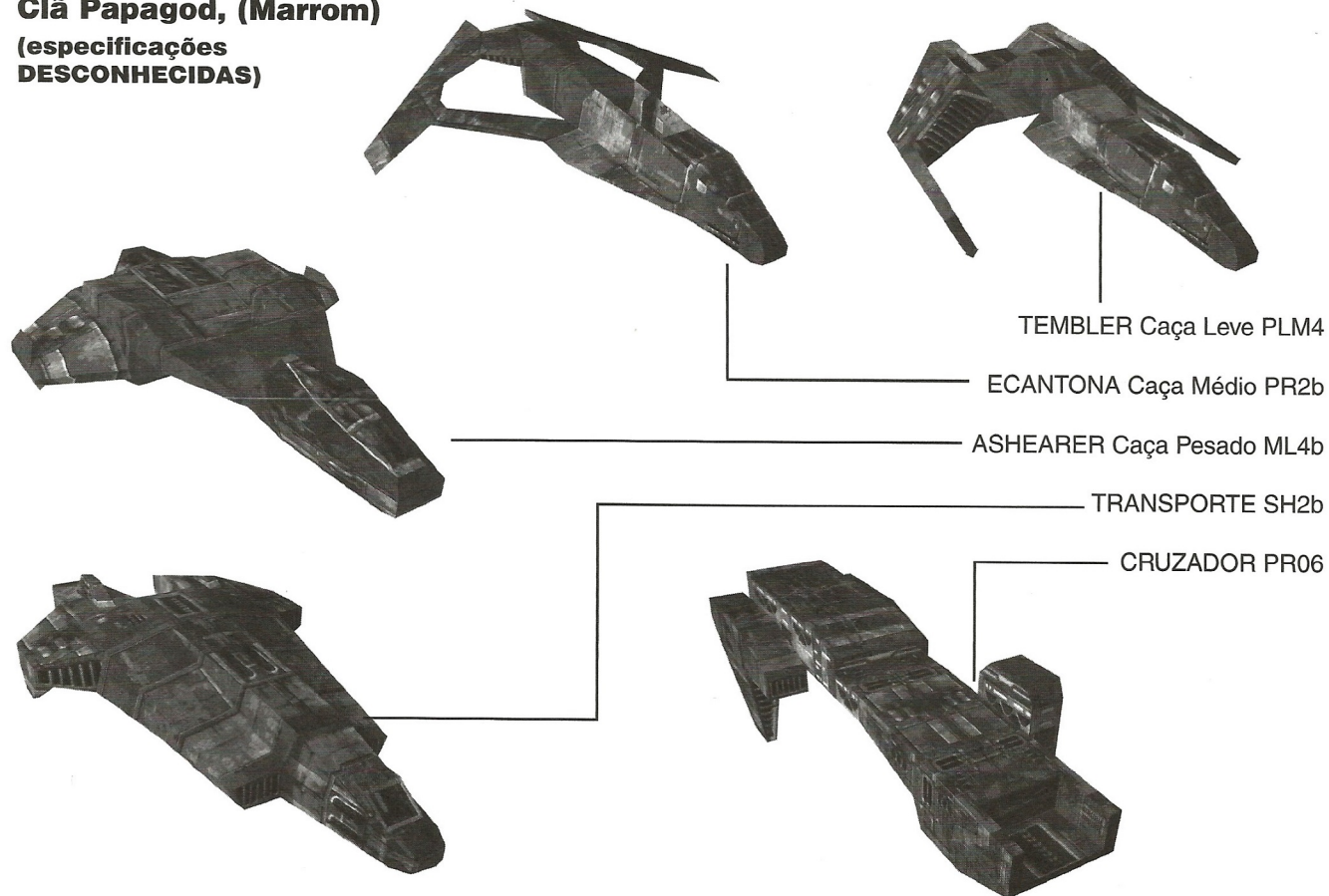
CANHÕES E ARMAS LASER

Abra a janela no HUD pressionando G. Poderá então ver os canhões e armas laser que estão disponíveis. Você pode atirar com uma ou várias dessas armas simultaneamente, mas elas devem ser ativadas primeiro. Para fazê-lo pressione H, isto moverá os pequenos ponteiros verdes até a arma escolhida, depois pressione N para ativá-la (vermelho) ou desativá-la (cinza). Utilizando a tecla F você ativará todas as armas ao mesmo tempo, lhe dando a máxima potência de fogo. Esqueci de mencionar que o seu TRIGGER (GATILHO) será o responsável para que suas pequenas amigas comecem a cuspir fogo? Quando tiver uma nave inimiga à vista, que possa ser belamente liquidada, simplesmente atire nela. O único problema é que não será tão simples quanto parece.

Vamos ver, apesar de serem chamadas “armas laser”, isto não é totalmente correto. Elas não atiram feixes de luz, mas raios de energia eletromagnética concentrada. (o laser consiste exatamente em radiação eletromagnética concentrada, isto é “luz”.) Como não atiram luz, os raios não se movem à velocidade da luz. Portanto você deverá atirar um pouco à frente dos objetos em movimento para poder atingí-los. Seu amigoso computador de bordo, Danni, lhe dará uma estimativa de onde estará a nave quando o laser chegar até ela. Trata-se do pequeno ícone laranja flutuando ao redor da sua mira. Atire tomando ele como referência e terá uma chance muito maior de atingir o seu alvo.

O uso contínuo das armas laser pode produzir um excessivo sobreaquecimento delas, o que fará com que só atirem esporadicamente ou deixem totalmente de atirar. A barra do indicador de sobreaquecimento se encontra na parte inferior central da tela. Compre uma unidade refrigeradora para reduzir parcialmente este problema.

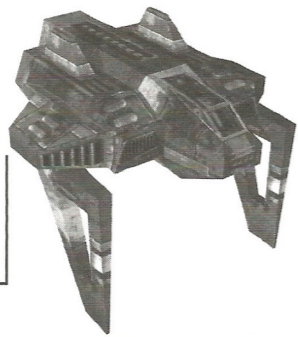
Clã Papagod, (Marrom) (especificações DESCONHECIDAS)



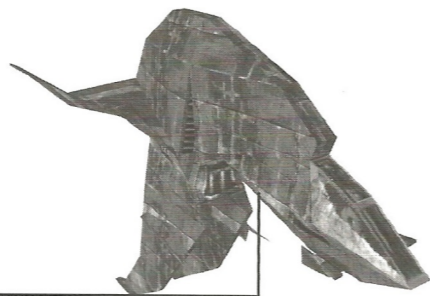
NAVES PIRATAS

Chirichan, (Amarelo)

(especificações DESCONHECIDAS)



DEMON Caça Leve PLM3

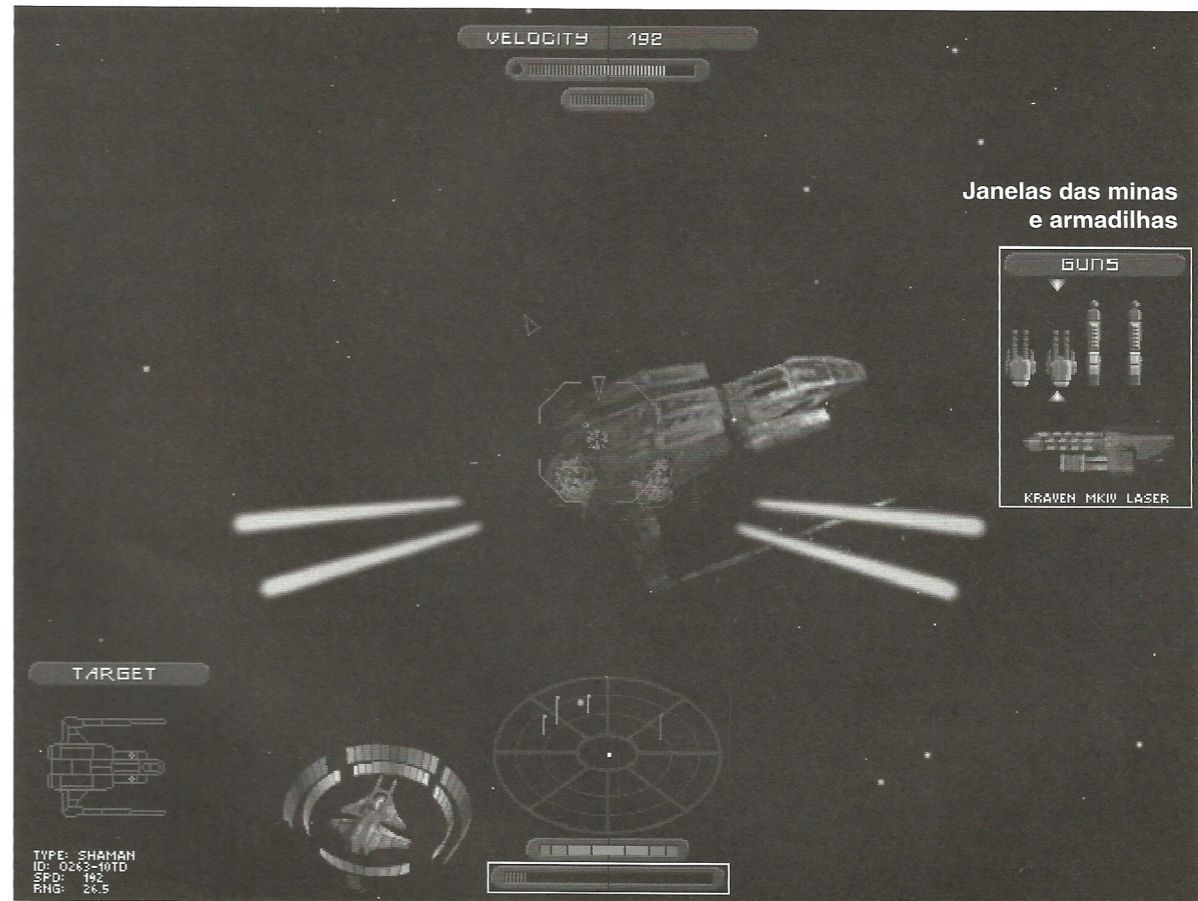
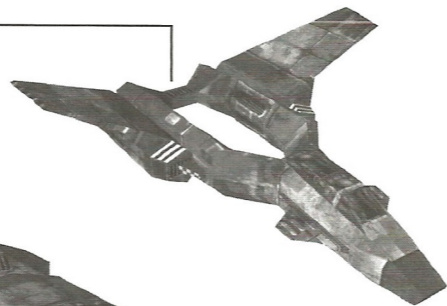
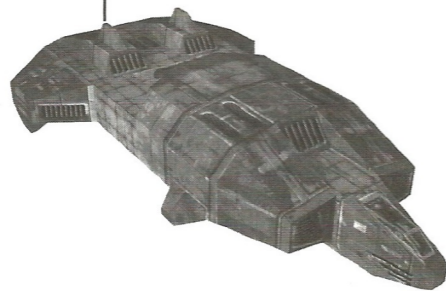
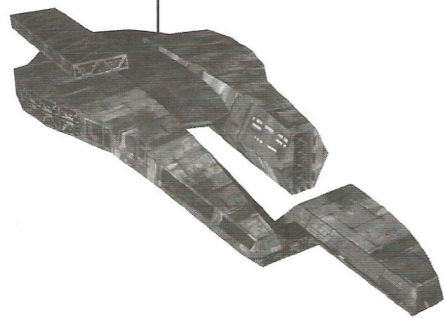


HERON Caça Médio ML04

TESTMOS Caça Pesado PR2a

TRANSPORTE SH2a

CRUZADOR CR2b



MÍSSEIS

Pressione M para abrir a janela dos mísseis. Aparecerão os mísseis e torpedos que se encontram disponíveis. Você pode lançar um ou vários simultaneamente, mas deverão ser ativados primeiro. Para fazê-lo pressione H, isto moverá os pequenos ponteiros verdes até a arma escolhida, depois pressione N para ativá-la (vermelho) ou desativá-la (cinza). Se você conseguir manter o seu objetivo no alvo durante o tempo suficiente, o computador tentará localizar o inimigo no seu sistema de pontaria, mostrando o anel de seleção. Quando o sistema de pontaria conseguir centrar-se no objetivo pressione ENTER / RETURN para lançar o míssil, o qual será dirigido até o seu alvo pelo onipresente computador Danni. Você pode atirar mais de um míssil ao mesmo tempo se for necessário.

Para lançar um míssil ao seu objetivo

1. Pressione A para abrir a janela de Seleção de objetivos.
2. Selecione um objetivo utilizando as teclas A e Z.
3. Traga o objetivo até o seu campo de visão para que o computador possa centrar-se no alvo.
4. Pressione M para abrir a janela de Mísseis
5. Espere até que o míssil consiga fixar-se no objetivo, depois pressione ENTER/RETURN para atirar.

MINAS E ARMADILHAS

Abra a janela de minas pressionando a tecla B. Para escolher uma mina ou armadilha, pressione H para ir selecionando cada um dos diferentes tipos. Pressione a tecla DELETE/BACKSPACE para liberar a mina. A quantidade de cada tipo de minas que você colocar será mostrada ao lado do seu ícone. Para liberar-se dos mísseis que estiverem perseguindo você, eu recomendo a utilização de armadilhas. Você será advertido da aproximação de mísseis por um ícone cintilante situado no canto superior esquerdo da tela.

ATACANDO ARMADURAS E ESCUDOS

Se o seu sistema de seleção de objetivos estiver funcionando corretamente, você poderá ver o escudo e a armadura da nave que você está atacando à esquerda do seu radar, com um ícone vermelho representado à nave no centro. A medida que você atira, o escudo (a capa azul externa) vai desaparecendo gradualmente, e a imagem da nave mostrará onde os disparos estão atingindo. Se você para de atirar ou não consegue acertar no alvo, o escudo terá uma chance de recarregar-se. Para eliminar completamente o escudo, você terá que atingí-lo de forma continuada. Depois você poderá destruir a armadura (a capa interior amarela) e assim poder eliminar a nave inimiga.

Clã Kiowan, (Vermelho) (especificações DESCONHECIDAS)

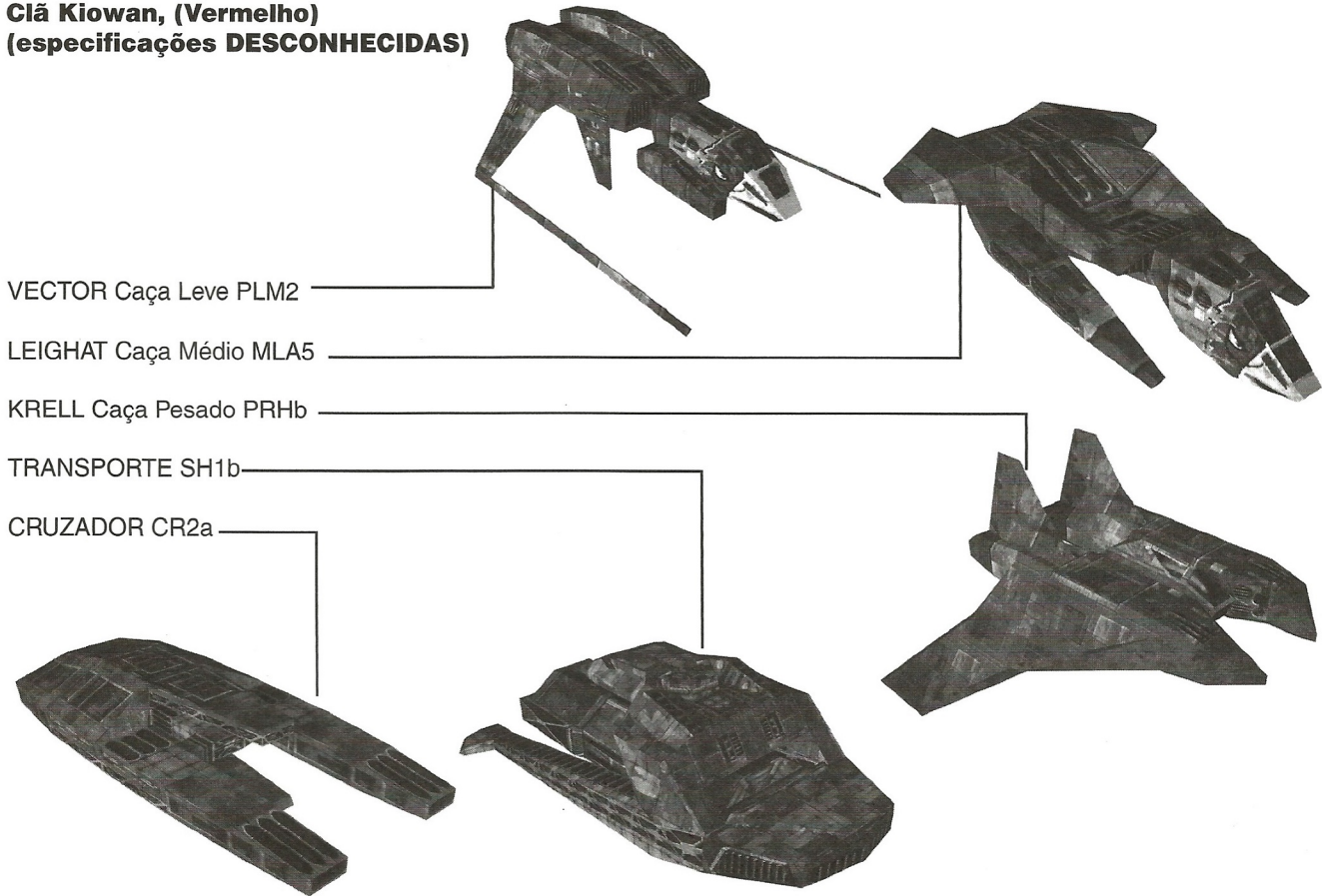
VECTOR Caça Leve PLM2

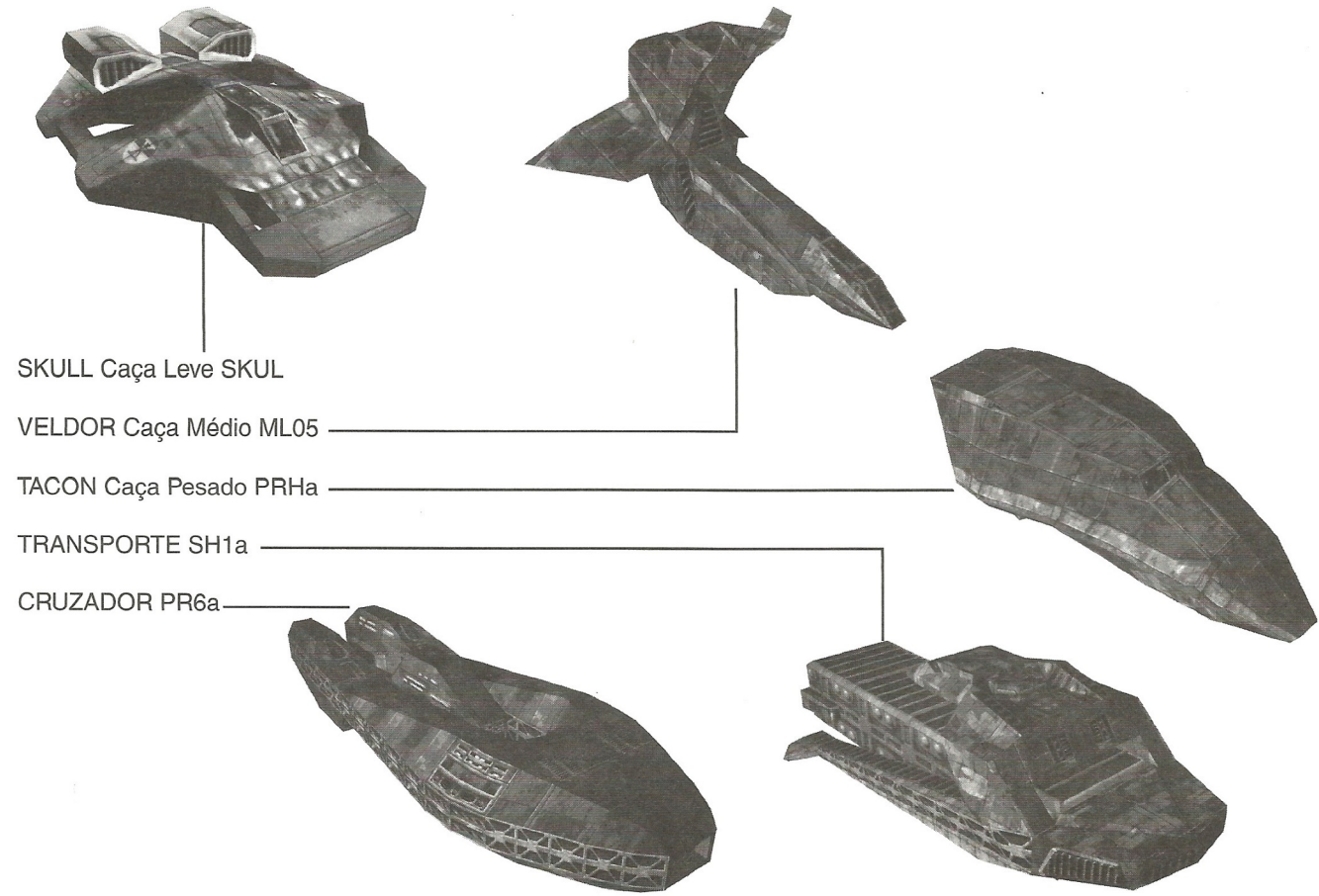
LEIGHAT Caça Médio MLA5

KRELL Caça Pesado PRHb

TRANSPORTE SH1b

CRUZADOR CR2a





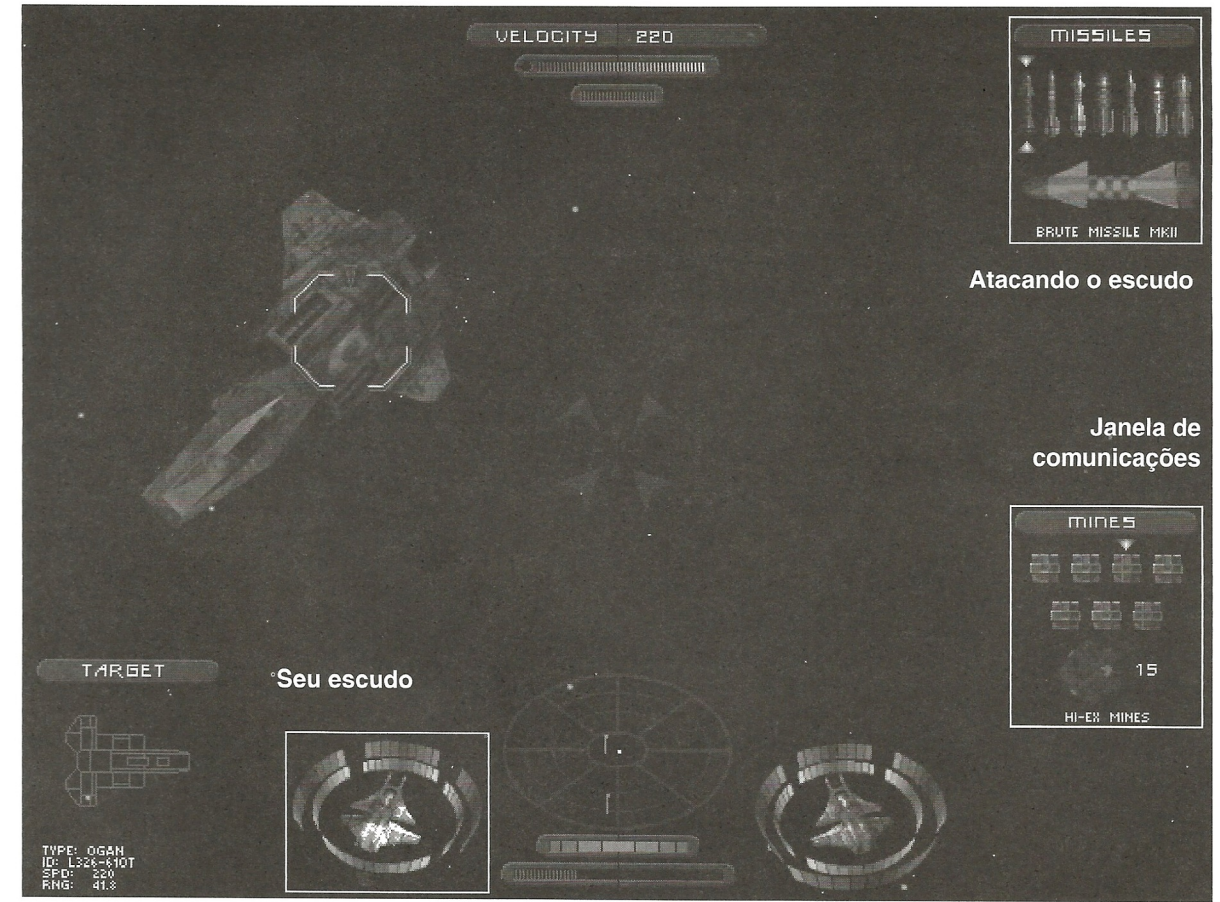
SKULL Caça Leve SKUL

VELDOR Caça Médio ML05

TACON Caça Pesado PRHa

TRANSPORTE SH1a

CRUZADOR PR6a



Atacando o escudo

Janela de comunicações

Seu escudo

SEU ESCUDO E ARMADURA

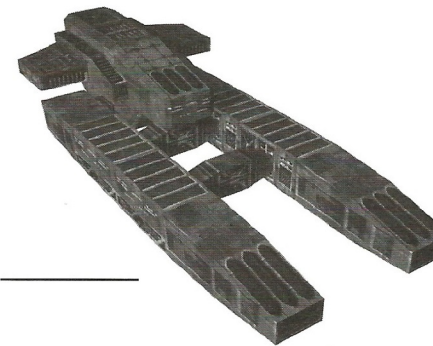
Se outra nave começa a atirar em você ou lhe lança um míssil, você deverá decidir entre contra-atacar ou fugir o mais rapidamente possível, com os bocais de postcombustão soltando fogo. Quando você for atingido, seus próprios escudos serão mostrados à direita do seu radar, com um ícone azul representando a nave no centro. Em situações absolutamente desesperadas, você deverá mover-se bruscamente da esquerda à direita com a sua nave para evitar ser atingido e dar mais tempo ao escudo para poder recarregar-se, coisa que será feita mais rapidamente se você tiver um Potenciador de escudo. Ao colidir com outra nave ou objeto, você vai perceber como ele se desvia ao chegar a uma distância pequena da superfície da sua nave. Isto é devido ao impacto contra os escudos e irá diminuir a energia deles. Se você receber uma certa quantidade de impactos sobre a sua armadura, poderá ver como determinadas funções, como o sistema de comunicação ou o controle de vôo começam a falhar. Se você dispor de uma Unidade Auto-reparadora a bordo deverá ativá-la. Para monitorar o nível de danos no sistema, pressione D, isto abrirá uma janela na parte inferior direita da tela.

COMUNICAÇÕES

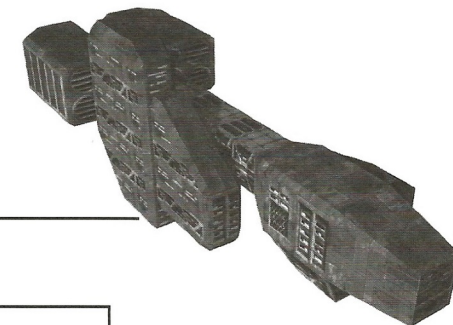
O rádio Sub-theta lhe permitirá dar suas ordens às naves cargueiras e às suas escoltas de vôo, pedir permissão para pousar ou solicitar uma doca e zombar dos seus inimigos, entre outras coisas. Pressionando C você abrirá a janela de Comunicações à esquerda do HUD, aparecendo uma lista das pessoas com as que pode falar, se houver alguma. Selecione uma delas com as teclas NUMÉRICAS, depois selecione a mensagem que quer transmitir utilizando o mesmo procedimento.

Para comunicar com outra nave

1. Pressione A para abrir a janela de Seleção de objetivo.
2. Desloque-se entre os diferentes objetivos utilizando as teclas A e Z.
3. Pressione C para abrir a janela de Comunicações. Selecione o seu objetivo utilizando a tecla NUMÉRICA correspondente.
4. Utilizando novamente as teclas NUMÉRICAS, selecione uma mensagem, por exemplo "What's your status?" (Qual é o seu estado?).

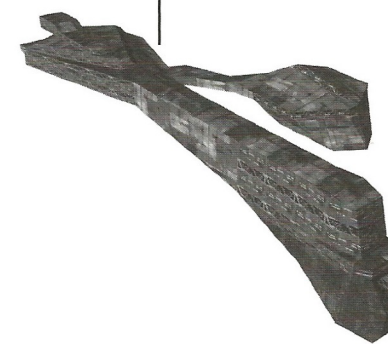


Nave de transporte MCOS



Couraçado MDRE

Transporte Militar CCTb

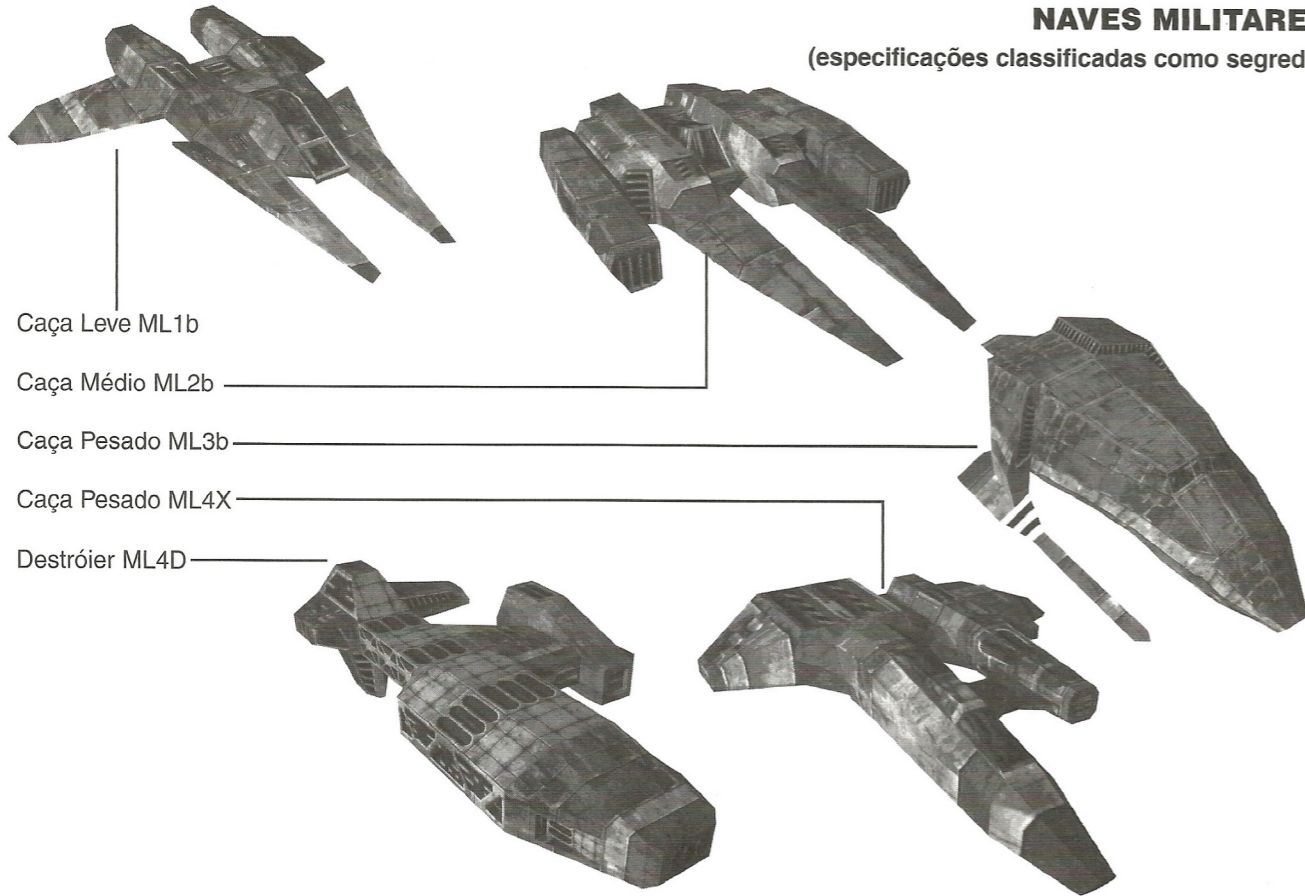


Nave Protótipo MCPH



NAVES MILITARES

(especificações classificadas como segredo)



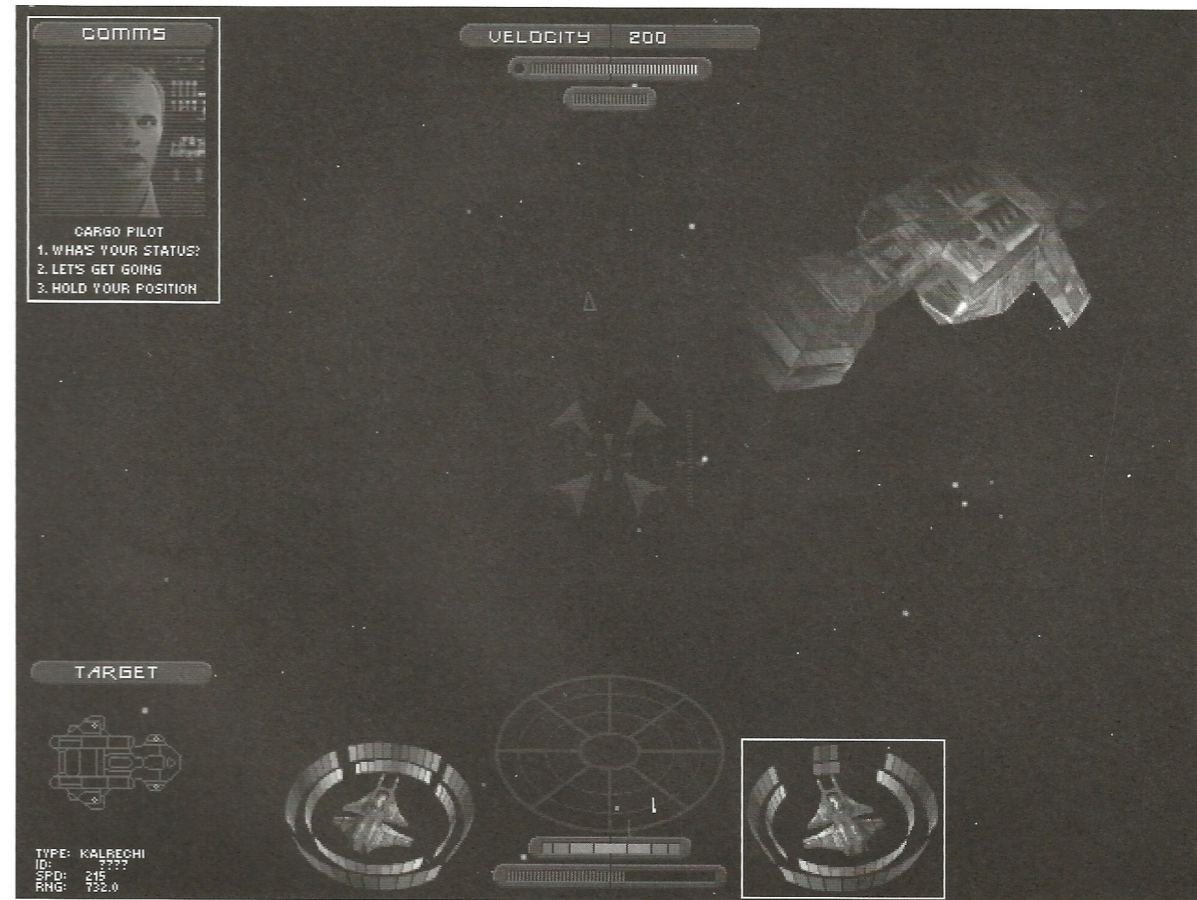
Caça Leve ML1b

Caça Médio ML2b

Caça Pesado ML3b

Caça Pesado ML4X

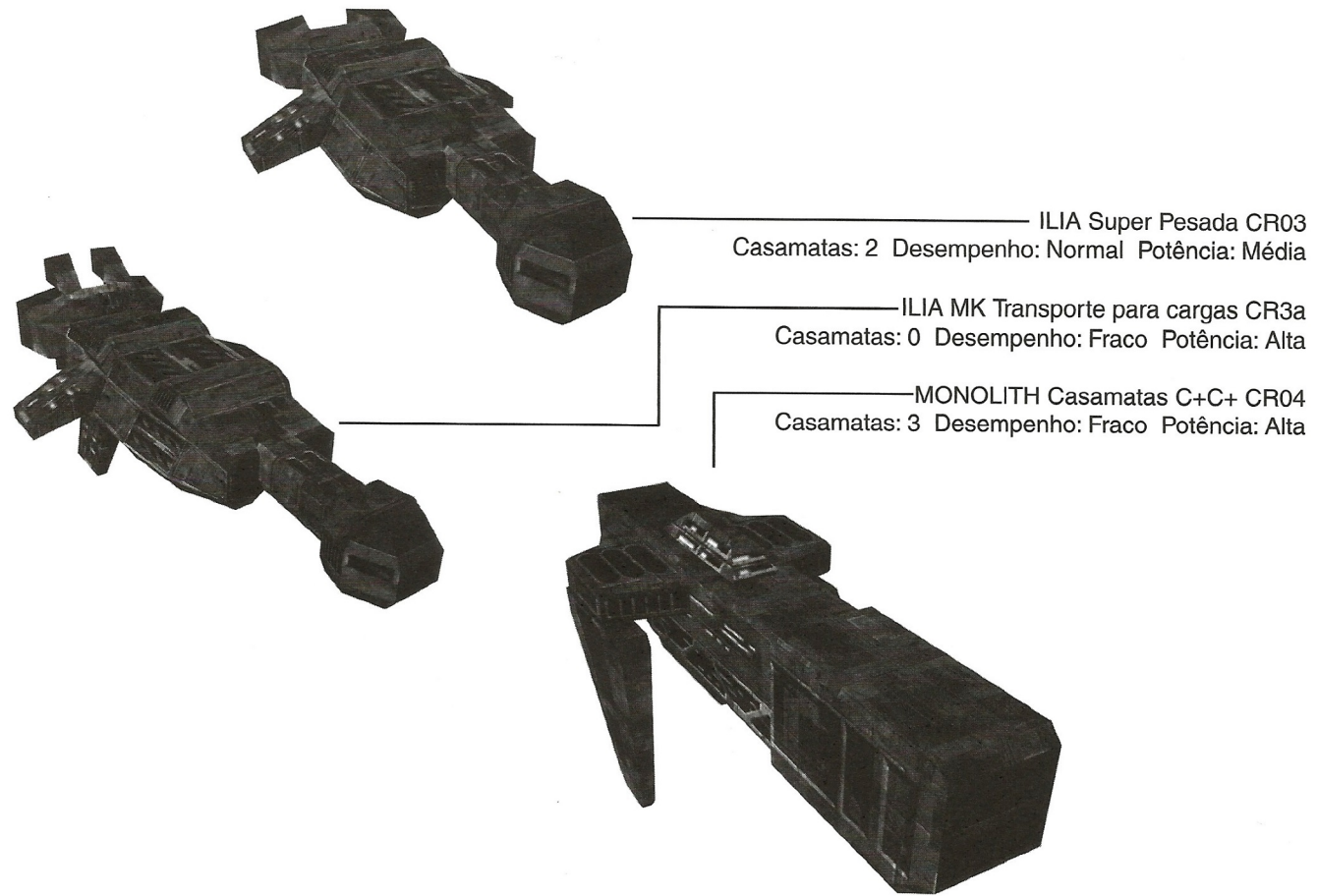
Destróier ML4D



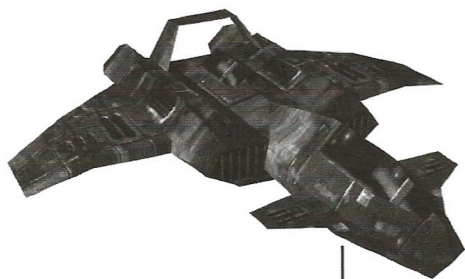
VISTAS DE CÂMERA

Algumas vezes a resposta a um problema se encontra numa mudança de perspectiva. Você pode pressionar várias teclas de função para mudar a vista da sua nave e espaço local. Estas teclas são:

- F1 Vista frontal - Vista de sua cabine incluindo o painel de instrumentos.
- F2 Vista esquerda - Vista do espaço à esquerda da sua nave.
- F3 Vista traseira - Vista do espaço situado na parte traseira da sua nave.
- F4 Vista direita - Vista do espaço à direita da sua nave.
- F5 Vista externa da nave do jogador (Pode rodear a nave utilizando as SETAS do teclado, ou fazer um zoom com as teclas [e]) - Uma câmera flutuante que circula ao redor da sua nave mostrando ela a partir de todos os ângulos.
- F6 Câmera externa da nave - Uma vista dianteira de uma câmera flutuante colocada logo em frente da sua nave.
- F7 Vista externa do objetivo (Pode rodear o objeto utilizando as SETAS do teclado, ou fazer um zoom com as teclas [e]) - Uma câmera flutuante que circula ao redor do seu objetivo mostrando ele em todos os ângulos.
- F8 Câmera de perseguição do objetivo - Câmera flutuante que segue seu objetivo.
- F9 Câmera fixa - Vista desde uma câmera que se encontra fixa no espaço, no ponto que você selecione.
- F10 Câmera cinematográfica - Uma câmera que alterna entre as diferentes vistas para seguir a ação pelo espaço.



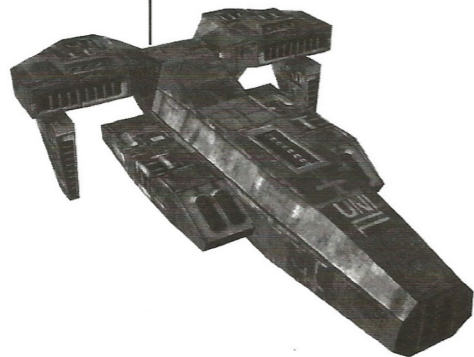
NAVES CARGUEIRAS



GEA TRANSIT Leve CR01
Casamatas: 0 Desempenho: Bom Potência: Baixa



GEA TRANSIT MK II Média CR1a
Casamatas: 0 Desempenho: Bom Potência: Baixa



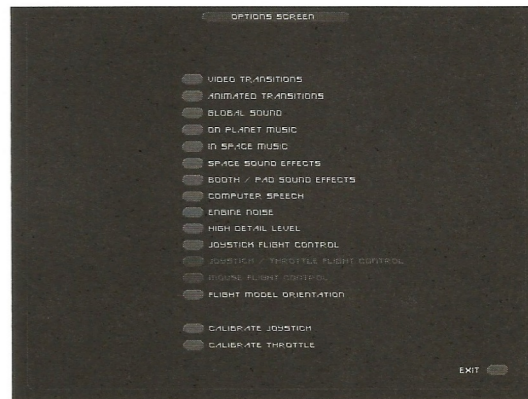
OGAN Pesada CR02
Casamatas: 1 Desempenho: Normal Potência: Média

TELAS EXTERNAS

TELA DE OPÇÕES

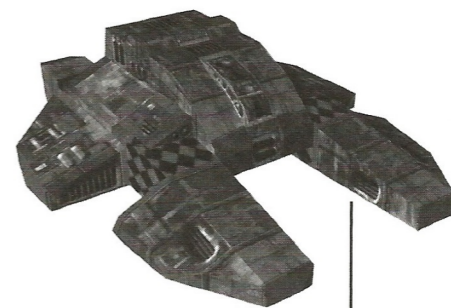
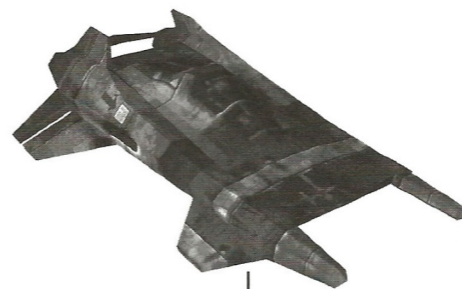
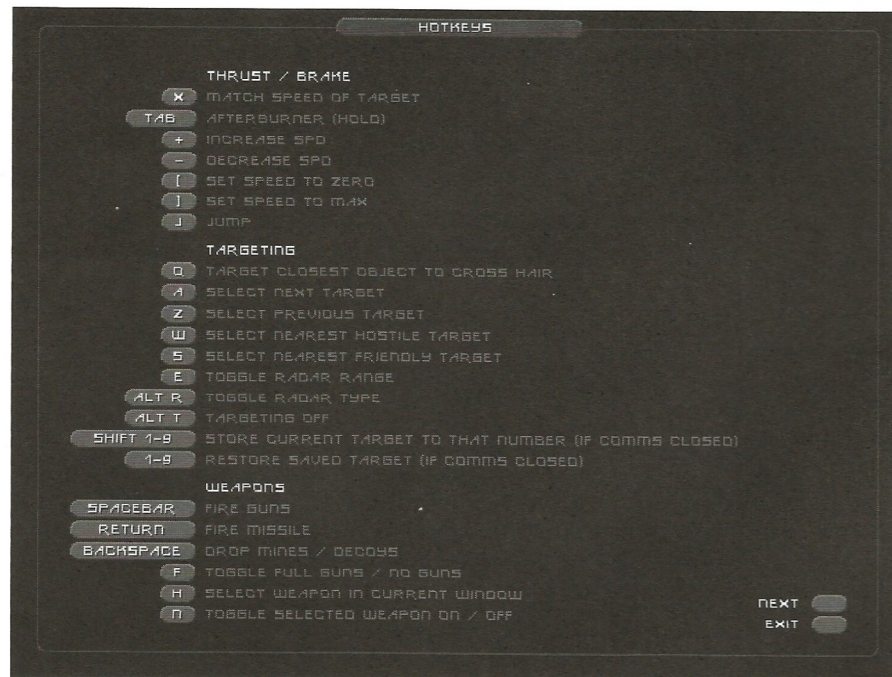
Pressionando Alt O você ativará o controlador de opções internas do computador, permitindo-lhe ativar ou desativar diferentes características e alterando a maneira em que o espaço e os mundos ao seu redor lhe serão apresentados. Também encontrará os sistemas de calibragem para as interfaces de controle de voo como o seu joystick. As opções são:

- Video transitions (Vídeos das fases de transição) • Ativa ou desativa as vistas dos pousos e trânsitos.
- Animated transitions (Fases de transição animadas) • Ativa ou desativa as vistas do RCC e do AAP
- Global Sound (Som) • Ativa ou desativa o som
- On planet music (Música no planeta) • Ativa ou desativa o som de segundo plano no planeta
- In Space Music (Música no espaço) • Ativa ou desativa a música no espaço
- Booth / PAD sound effects (Efeitos de som da Cabine e do AAP) • Ativa ou desativa o som do RCC e do AAP
- Computer speech (Voz do computador) • Ativa ou desativa a voz do computador da nave
- Engine noise (Ruído dos motores) • Ativa ou desativa o ruído dos motores
- High detail level (Nível de detalhe alto) • Ativa ou desativa o nível de detalhe visual e o número de imagens por segundo
- Joystick flight control (Controle do voo com joystick) • Seleciona o joystick como controle de voo
- Joystick / throttle flight control (Controle de voo com joystick e acelerador) • Seleciona o joystick com acelerador como controle de voo
- Mouse flight control (Controle de voo com mouse) • Seleciona o mouse como controle de voo
- Flight model orientation (Tipo de orientação de voo) • Inverte o controle de voo
- Calibrate Joystick (Calibrar o joystick) • Permite calibrar o joystick
- Calibrate Throttle (Calibrar o acelerador) • Permite calibrar o acelerador



TECLAS DE ATALHO

Alt H traz uma ajuda de emergência para os pilotos pouco experientes, amnésicos ou que começam a perder o controle que tinham sobre os comandos do teclado. Divididas em duas telas aparecerão todas as teclas de comando para o vôo que você possa precisar. Selecione a segunda tela clicando no botão NEXT (Próxima).



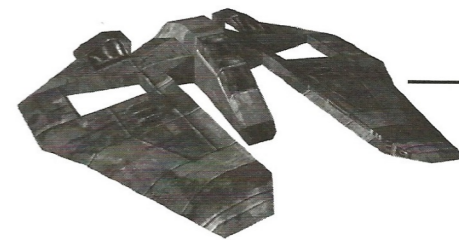
FREIJ MK II Caça protótipo ML6a
Módulos: 7 Mísseis: 7 Canhões: 5 Desempenho: Excelente Potência: Alta

DANRIK Caça Pesado KN02
Módulos: 7 Mísseis: 7 Canhões: 5 Desempenho: Bom Potência: Alta

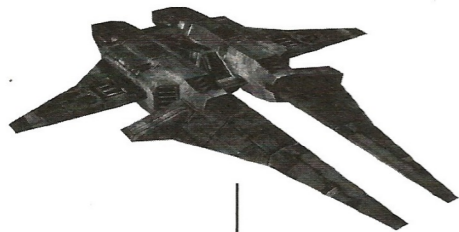


FALDARI Caça Pesado ML03
Módulos: 6 Mísseis: 6 Canhões: 5 Desempenho: Bom Potência: Alta

FALDARI MK II Caça Pesado ML3a
Módulos: 6 Mísseis: 6 Canhões: 4 Desempenho: Bom Potência: Alta

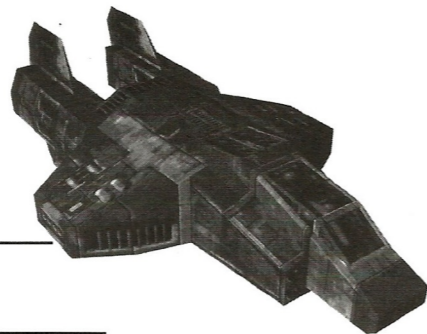


NAVES DO JOGADOR



HERETIC Caça Médio ML02

Módulos: 5 Mísseis: 6 Canhões: 4 Desempenho: Bom Potência: Média



KARNENAN Caça Pesado PR03

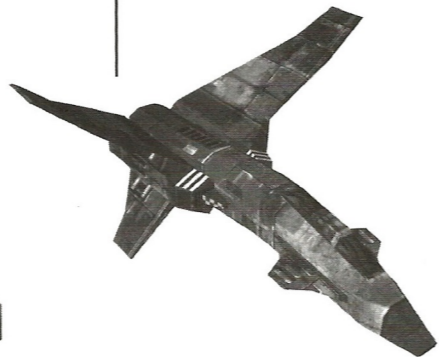
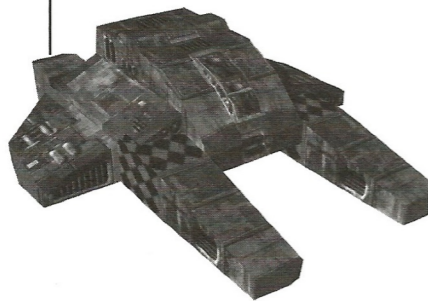
Módulos: 5 Mísseis: 5 Canhões: 4 Desempenho: Normal Potência: Alta

ICARUS Caça Pesado PR05

Módulos: 5 Mísseis: 6 Canhões: 4 Desempenho: Bom Potência: Alta

FREIJ Caça Pesado ML06

Módulos: 7 Mísseis: 7 Canhões: 4 Desempenho: Bom Potência: Alta

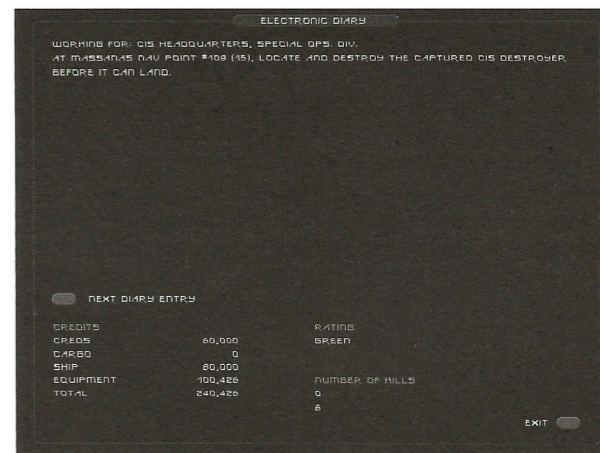
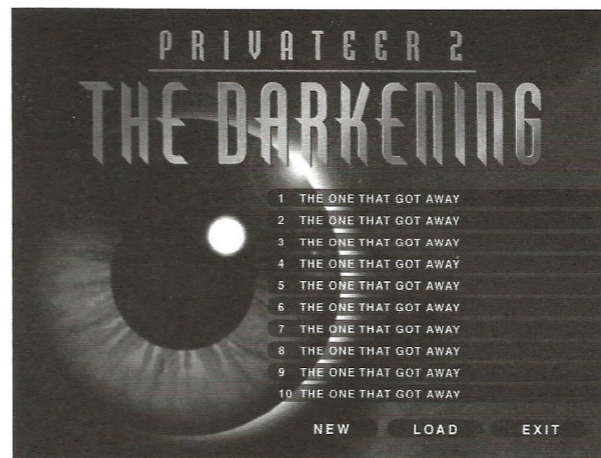


SAIR

Pressione Alt X para voltar ao espaço. Aparecerá novamente a tela central que lhe oferecerá a opção de Começar um novo jogo, Carregar um jogo salvo ou Sair.

DIÁRIO ELETRÔNICO

Pressionando Alt D você poderá ver todas as notas que tenha escrito para a sua consulta particular e também toda a informação referente ao seu estado, missões, crédito, carga, etc. O diário tem cinco compartimentos de entrada, portanto mesmo estando o primeiro vazio, é importante que você consulte os restantes clicando em NEXT DIARY ENTRY (Próxima entrada do diário).



EQUIPAMENTO ESPECIAL

Os equipamentos seguintes vêm como padrão e podem ser adquiridos e colocados na nave. Alguns podem obter-se através do Sistema de Cabines, e outros podem conseguir-se através de determinadas pessoas ou organizações que você vai encontrar.

FOGO ASSISTIDO POR COMPUTADOR

Lembra do sistema de seguimento do alvo, assistido por computador, do qual lhe falei antes? Pois bem, este software adicional faz com que o selecionador de objetivos mude a sua cor para vermelho ao conseguir centrar o alvo com suficiente precisão como para atingir o seu inimigo. É um dispositivo absolutamente maravilhoso quando você está tentando atingir um alvo em movimento. Somente disponível para os militares, você deverá fazer alguns amigos de alta graduação no CIS para conseguir que lhe instalem um desses dispositivos.



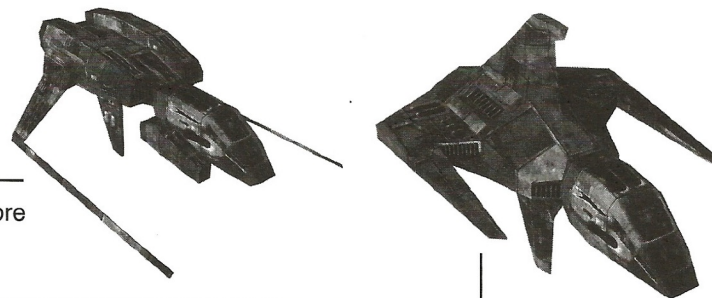
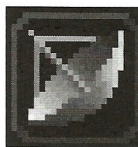
DESINTEGRADOR

Este terrível dispositivo emite uma onda explosiva a partir da vizinhança da sua nave suficientemente poderosa para aniquilar tudo aquilo que estiver nas redondezas, com exceção dos couraçados mais resistentes. O efeito destrutivo será maior no epicentro, dissipando-se a partir desse ponto. O dispositivo carrega um pequeno gerador de distorção temporal sincrônico que no momento da explosão faz com que você dê um pequeno pulo para frente no tempo livrando-o da carnificina. Contudo, ele não inclui nos seus efeitos benéficos a qualquer nave cargueira que o acompanhe ou às suas escoltas de vôo, que passarão a considerar esse dia como um dos piores e, por assim dizer, mais “definitivos”, que eles já conheceram. A Associação pela Realidade do Tempo considerava essa arma como um ataque direto às leis do tempo e pressionava para que fosse considerada fora da lei, até que um dia, provavelmente por acidente, um travesso desintegrador aterrissou no seu escritório durante a reunião geral anual da Associação. As teclas Alt S irão liberar este monstro. Poderá comprá-lo no sistema RCC.



RECEPTOR DE CHAMADOS S.O.S.

Este dispositivo sintoniza o seu rádio Sub-theta com a frequência de emergências S.O.S., permitindo-lhe receber avisos de emergência. Ative ou desative-o com a tecla O. Geralmente as operações de resgate lhe reportarão algum benefício econômico caso decida participar delas, mas se você for insultantemente rico ou simplesmente demasiado preguiçoso, preferirá desligar o dispositivo.



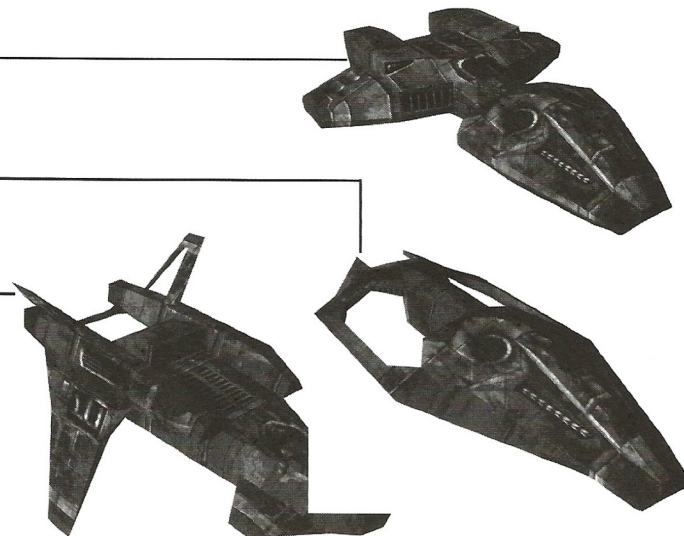
SHAMAN Caça Médio PR02
Módulos: 4 Mísseis: 4 Canhões: 2 Desempenho: Pobre
Potência: Média

JENDEVI Caça Médio PR04
Módulos: 4 Mísseis: 4 Canhões: 3 Desempenho: Normal
Potência: Média

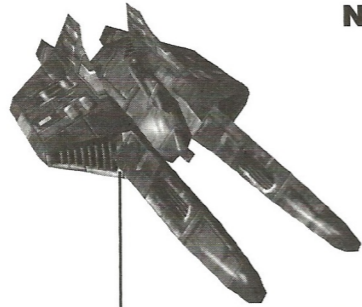
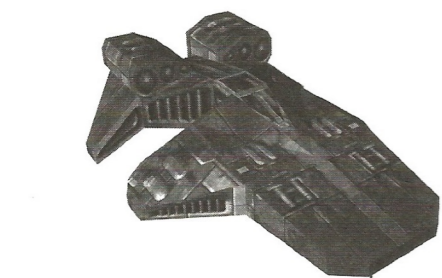
SKECIS Caça Médio PL03
Módulos: 5 Mísseis: 4 Canhões: 4 Desempenho: Normal
Potência: Baixa

SKECIS Mk II Caça Médio PL3a
Módulos: 4 Mísseis: 5 Canhões: 3 Desempenho: Normal
Potência: Média

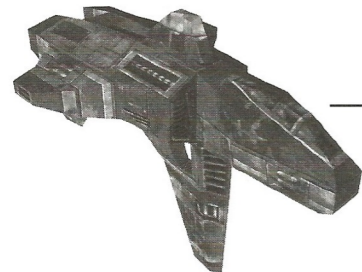
KALRECHI Caça Médio PL04
Módulos: 6 Mísseis: 4 Canhões: 4 Desempenho: Bom
Potência: Alta



NAVES DO JOGADOR



— STRAITH PL01
Módulos: 2 Mísseis: 2 Canhões: 2 Suportes; Desempenho: Fraco Potência: Baixa

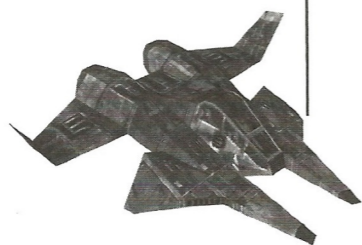
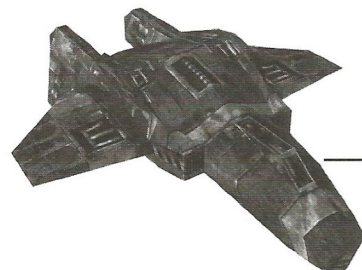


— AURORA Caça Leve PR01
Módulos: 4 Mísseis: 4 Canhões: 2 Desempenho: Normal Potência: Média

— VELACIA Caça Leve PL02
Módulos: 3 Mísseis: 3 Canhões: 2 Desempenho: Pobre Potência: Baixa

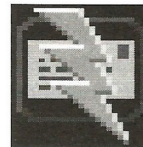
— DRAKKAR Caça Leve KN01
Módulos: 5 Mísseis: 5 Canhões: 4 Desempenho: Bom Potência: Média

— DURESS Caça Leve ML01
Módulos: 4 Mísseis: 6 Canhões: 2 Desempenho: Excelente Potência: Média



CORREIO

Durante os vôos espaciais, existe a possibilidade de que você receba uma mensagem de outra pessoa através do correio eletrônico, sempre com informação importante ou com ofertas para realizar missões. Qualquer notícia particularmente importante será automaticamente registrada no seu diário eletrônico. A chegada de correio novo será indicada por um ícone situado na parte superior esquerda da tela, junto com um alarme sonoro. A tela do correio eletrônico se abrirá automaticamente e poderá fechar-se utilizando o botão EXIT (Sair).



FEIXE TRATOR

Algumas vezes você achará necessário pegar coisas ao redor da sua nave, e está será a ferramenta adequada para a tarefa. Para utilizá-la, TARGET (selecione) a carga, pessoa no espaço ou cápsula de escape que quiser pegar, aproxime-se bastante, diminua a velocidade até quase parar, e pressione T para obter uma garra. Para soltar o objeto pressione a tecla Y.

FILTRO DE SINAIS

Isto lhe proporcionará proteção parcial contra os vírus de computador transmitidos até a nave através da rádio Sub-theta. Leve em conta porém, que devido à velocidade em que os novos vírus são criados, não será possível confiar 100% nesta proteção. Compre-a através do sistema RCC.

EBE

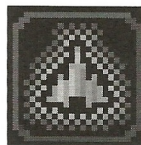
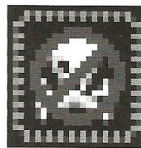
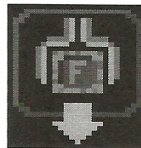
Localize uma nave, solte seu EBE (Emissor Binário de Enfermidades) e ele infectará os circuitos do computador, fazendo com que você possa arrebatá-la com seu laser enquanto ela se contorce como um peixe fora da água. Depois de ser transmitidos os vírus, suas resistências de alta frequência deverão ser recarregadas antes de voltar a utilizá-las. Ative o EBE utilizando as teclas Alt B. Você poderá encontrá-lo nas cabines do sistema RCC.

MDV

O sistema Mandar de Volta, ou abreviado MDV, é ativado nesses momentos desesperados em que um míssil brutal, com o nosso nome escrito nele, insiste em tentar fazer algumas modificações radicais na estrutura da nave. O computador da sua nave o ativará automaticamente e lhe dará uma boa chance de mandar ele de volta por onde veio, dando-lhe uma ótima oportunidade de se divertir e um bom susto ao seu adversário.

ESCUDOS DE DESVIO

Estes rapazes lhe proporcionarão invulnerabilidade temporária durante os momentos desesperados, quando um clã inteiro de piratas está liberando toda a sua potência combinada de fogo sobre você. Este tipo de proteção somente pode manter-se durante períodos curtos de tempo, e desaparecerá quando a sua força for utilizada. Os escudos se recarregarão automaticamente. Alt W ativa os escudos. Pode comprá-los no sistema RCC.



1. Nunca enfrente um inimigo cara a cara e receba danos desnecessários quando houver possibilidade de se colocar detrás do objetivo. Cole-se na cauda dele e apague-o do mapa.
2. Utilize as seus escoltas. A qualidade destes mercenários pode variar, mas se você for numa missão ou num transporte de mercadorias onde sabe que vai haver barra pesada, uma escolta pode ser muito útil eliminando alguns adversários do campo de jogo.
3. Mísseis. Certifique-se de que utiliza o míssil correto para a missão adequada. Hellraisers para as naves principais, Pythons para as naves rápidas, já conhece a partitura. Consulte as especificações se quiser mais detalhes.
4. Proteja a sua nave cargueira. Não vá à procura de glória deixando que enquanto isso a sua nave cargueira seja cortada em pedacinhos. Proteja ela e ela protegerá você.
5. Arremeta contra eles. Você não encontrará este conselho no Manual de Combate no Espaço do CIS, mas acredite num veterano; se alguns desses malditos escudos não quiserem cair, arremeta contra eles! Eles cairão, pode crer!
6. Comunicações. Um erro muito freqüente entre os calouros consiste em negligenciar as comunicações. Certifique-se de não cometê-lo você. Por quê? Vou lhe contar:

- a) Alguns piratas estão mastigando o seu traseiro. Comunique-se com sua nave cargueira ou seu escolta para pedir ajuda.
 - b) Algum camarada seu está sendo atacado por piratas. O problema é que você não pode chegar até ele a tempo de salvá-lo. O que você faz? Utilize a opção Zombar das comunicações. A maioria dos piratas tem um ego tão frágil que nove em cada dez vezes, depois de rir um pouco da cara deles, voltarão seus canhões para você, dando ao seu camarada algum espaço para respirar.
8. Role. Utilize as armas laser da sua nave em todo seu potencial. Utilizando o botão rolar do seu controle de vôo, ficará alinhado com seu objetivo. Se você for realmente bom poderá rolar noventa graus para voar no meio do espaço existente entre os raios laser do inimigo. Lembre-se, você pagou um bom dinheiro por esse equipamento - tire proveito dele.
 9. Atacar navios com torres blindadas pode converter-se num problema cabeludo. Ter nervos de aço não vai ajudar a solucioná-lo. Contudo, a maioria das naves tem um calcanhar de Aquiles, onde as casamatas não poderão atingí-lo. Pode estar sob o navio, na parte traseira, em qualquer lugar. Refugie-se ali e mande ao inferno essa bola de cabelo.

Pois é calouro, isto é tudo. Truques deste tipo me protegeram durante os últimos vinte anos de serviço no corpo. Com sorte, eles farão o mesmo com você.

Agora vá em frente e mande-os para o inferno.

A área de alfândegas do espaço-porto, Hermes
Tela de decolagem

CONSELHOS DE COMBATE

“PRESTE ATENÇÃO, CALOURO” - EXTRAÍDO DO MANUAL DE COMBATE INTERPLANETÁRIO CIS DO TEX CARVER

Introdução pelo comandante Brett Stryker: operações especiais do cis.

Deixe-me apresentar-lhe ao que possivelmente seja o “homem” mais duro do universo. Ele já ganhou todas as condecorações possíveis, é uma lenda andante e falante de 24 quilates. Procure “duro” no dicionário e encontrará uma fotografia do cara perto da definição. Pergunte a qualquer pessoa no Tri-Sistema sobre o Tex e eles lhe contarão sobre a sua já lendária Carga da Passagem Só de Ida a bordo de um torpedo na guerra do cinto de asteróides. Eles disseram que não havia homem capaz de completar essa missão, mas Tex não é um homem normal. Suas condecorações incluem:

A Nebulosa dourada (somente quatro pessoas já ganharam esta condecoração e três morreram no processo)

O Cometa Prateado

A Legião de Honra

A Estrela de Platina

Medalha de Honra de primeira classe, por um comportamento além do dever exigível

A Águia Negra do Valor

Modelo de Valentia

Esse é o homem que demanda respeito - preste atenção.

Coronel Slade “Tex” Carver:

Regimento “Vigias Negros” de operações especiais do cis

Preste atenção calouro e esteja atento. Eu sei o que você está pensando. Você vai sair lá fora e dar um chute no traseiro deles. Tudo bem, pense de novo bombonzinho. Você vai entrar em combate sem estar preparado, e antes de que possa perceber o que está acontecendo você passará a ser história.

Esses filhos da mãe pretendem triturar você, este é o momento em que você deve demonstrar tudo o que sabe. Você quer jogar duro? Então é melhor que jogue todas as suas fichas. Não faz sentido ir com um canivete à uma briga de verdade. Colocar as suas mãos num bom equipamento não vem de graça. Para começar você deverá evitar as missões perigosas e conseguir um pouco de dinheiro rápido. Comece com algum transporte simples de mercadorias, procure rotas curtas e fáceis, porque pode apostar seu traseiro que haverá piratas farejando nos redores à busca de alguém fácil de matar. OK. Agora você tem uma nave que lhe dará alguma oportunidade de lutar, a seguir estão alguns conselhos recolhidos durante vinte anos de profissão militar.



INSTRUÇÕES FINAIS

PROTEGENDO A SUA NAVE CARGUEIRA

Um intrépido punhado de indivíduos, os pilotos das naves cargueiras dos sistemas, lhe seguirão com tenacidade por todo o espaço levando a sua carga por pouco mais do que uns poucos creds e uma comida de primeira classe na lanchonete de Pat o Gordo no Cinto de Asteróides.

Eles também o avisarão quando forem atacados. Um cargueiro constitui uma tentação para as naves hostis, portanto levá-los como ajudantes para acabar com um bando de piratas pode não ser muito recomendável. E procure não atirar nas suas naves cargueiras, não passará muito tempo até que elas revidem, e muitas das naves maiores tem uma imensa potência de fogo ao seu dispor.

ESCOLTAS

Um escolta pode ser um aliado útil quando for se meter em situações arriscadas, sempre que você pegar um dos mais fieis e dignos de confiança entre eles. Utilizando o canal de comunicações você poderá lhes ordenar que realizem determinadas tarefas durante o combate. Novamente devemos advertir-lhe que não atire contra eles, já que depois de um tempo eles irão se voltar contra você como um cachorro guardião enfurecido, armados até os dentes com o laser. Tudo bem, os cachorros guardiães raramente utilizam armas laser, mas os escoltas sim. Contrate-os no quadro de mensagens no sistema de cabines RCC.

MISSÕES DE ESCOLTA

As vezes será você quem realizará missões de escolta. Nessas situações você deverá reunir-se com uma nave num ponto determinado do espaço, e depois selecionar o destino estabelecido na descrição da missão do seu Mapa de Navegação. É aconselhável armazenar a nave como objetivo (consulte a seção Escolhendo objetivos) já que isto facilitará o trabalho de encontrá-la caso você se separar separe dela. Depois deverá comunicar-se com as naves que você for escoltar, e pedir-lhes que comecem a viagem. Espere até que tenham saltado, depois salte atrás delas. Se por qualquer razão você se separar do grupo, por exemplo, devido a um ataque de piratas, o melhor será continuar seguindo a rota selecionada e tentar encontrar as naves que estiver protegendo mais na frente, já que poderiam voltar a ser atacadas ao longo da sua rota. Quando chegarem todos ao destino, espere até que elas pousem ou entrem na doca, de outra maneira você não será recompensado.

NORMAS DE ETIQUETA INTERPLANETÁRIA

Devo advertir-lhe que atirar em naves não hostis não será considerado como uma falta leve, especialmente se elas pertencerem ao CIS ou forem naves militares. Os militares geralmente o deixarão em paz, sempre que você não atire neles.

RESUMO

Permaneça alerta, tenha olhos na nuca (há cirurgiões em Crius que podem realizar a operação razoavelmente bem). Obviamente a melhor maneira de dominar toda esta teoria é permanecer por trás do painel de instrumentos e fazer experiências com ele. De uma olhada nas cabines RCC e procure naves e equipamento, compre aquilo que for melhor para você e vá em frente.

