

STAR CONTROL II



ACCOLADE

LECTOY

AVISO SOBRE EPILEPSIA

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 fotosensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 1,5m 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 você está jogando é bem iluminado.

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando PC game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos PC games. 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.

AVISO SOBRE LA EPILEPSIA

Por favor, lea el aviso que aparece a continuación antes de jugar con su PC game, o antes de permitir que sus hijos comiencen a jugar.

Existe un tipo raro de epilepsia, denominado fotosensible, que puede ser estimulado por variaciones luminosas intermitentes, alteración de luz de la pantalla de televisión, computadora, luz estroboscópica o rayos de sol pasando através de hojas y ramas de árboles. La epilepsia es una enfermedad que puede o no estar manifestada. Por eso, para minimizar cualquier riesgo, pedimos que tome las siguientes precauciones.

Antes de usar:

- Si Ud. o alguien de su familia ya tuvo algún tipo de epilepsia o pérdida de los sentidos al exponerse a variaciones luminosas, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a más de 1,5 m del monitor.
- En el caso de estar cansado o de haber dormido poco, descanse y solo vuelva a jugar cuando esté totalmente recuperado.
- Asegúrese de que el cuarto en que está jugando sea bien iluminado.

Durante el juego:

- Descanse por lo menos 10 minutos por hora cuando esté jugando PC game.
- Los padres deben controlar a sus hijos en el uso de los PC games. En el caso de que Ud. o sus hijos sientan cualquier síntoma de vértigo, visión alterada, contracciones de los músculos o de los ojos, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, pare inmediatamente de jugar y consulte a su médico.

INTRODUÇÃO

Bem-vindo a bordo! **Star Control II** vai levá-lo a uma longa jornada até os pontos mais longínquos do universo - uma odisséia espacial que envolve os reinos da ficção científica e do infinito teatro interplanetário.

Esta aventura épica abrange centenas de anos-luz e evoca acontecimentos que, segundo afirmam os maiores historiadores de todas as galáxias levarão 250 mil anos-luz para terminar. Enquanto você viaja entre estrelas, suas decisões e ações afetarão diretamente o destino de dezoito espécies de vida inteligente que cruzam o espaço interestelar, inclusive habitantes da Terra.

Star Control II é apenas em parte seqüência de **Star Control**, que focaliza exclusivamente a estratégia e as táticas da amarga Guerra dos Escravos de Ur-Quan. Portanto, para jogar **Star Control II** e divertir-se com ele, você NÃO precisa conhecer **Star Control**. Entretanto, se você nunca participou de uma batalha espacial, é recomendável que pratique com o jogo Supermelee, que acompanha o **Star Control II** e é também detalhadamente explicado neste manual. Vai ser um ótimo treino, antes de enfrentar as forças inimigas para valer.

Os aliens perigosos que você vai ter pela frente são amantes da arte da guerra e não perdoam a fraqueza do adversário.

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a bordo! **Star Control II** te llevará a una larga jornada hasta los puntos más lejanos del universo - una odisea espacial que envuelve los reinos de la ciencia ficción y del infinito teatro interplanetario.

Esta aventura épica cubre centenares de años luz y evoca acontecimientos, que según afirman los mayores historiadores de todas las galaxias, llevarán 250 mil años luz para terminar. Mientras viajas entre estrellas, tus decisiones y acciones afectarán directamente al destino de dieciocho especies de vida inteligente que cruzan el espacio interestelar, incluyendo habitantes de la Tierra.

Star Control II es apenas en parte una secuencia de **Star Control**, que focaliza exclusivamente la estrategia y las tácticas de la amarga Guerra de los Esclavos de Ur-Quan. Por lo tanto, para jugar al **Star Control II** y divertirte con él, tú no necesitas conocer **Star Control**. Mientras tanto, si tú nunca participaste de una batalla espacial, es recomendable que practiques con el juego Supermelee, que acompaña a **Star Control II** y que también es explicado detalladamente en este manual. Va a ser un excelente entrenamiento, antes de enfrentar de verdad a las fuerzas enemigas.

Los peligrosos alienígenas que encontrarás en tu camino son amantes del arte de la guerra y no perdonan las debilidades del adversario.

Leia, a seguir, um resumo da história que conta o crítico envolvimento da Terra no conflito entre a Aliança das Estrelas Livres (Alliance of Free Stars) e os tiranos da Hierarquia de Ur-Quan (Ur-Quan Hierarchy). E, ao entrar na luta, para defender a Aliança e a sobrevivência dos povos que a integram, esteja preparado para o mistério, a intriga e a ação avassaladora de **Star Control III**

O começo de tudo

Nossa história se passa no ano de 2155, apesar de ter um dos seus pontos-chaves no início da década de 1930, quando o rádio era o mais dinâmico meio de comunicação do homem. Nessa época, as primeiras transmissões radiofônicas de ondas curtas foram, de algum modo, captadas por outras civilizações distantes - os aliens do espaço sideral. A princípio, despertaram apenas curiosidade em todas essas raças desconhecidas do homem; depois, em algumas delas, passaram a despertar planos de conquista - foi o que aconteceu com o povo Ur-Quan, uma forma de vida desprovida de qualquer consciência ou caráter.



Lee a continuación un resumen de la historia que cuenta el crítico envolvimento de la Tierra en el conflicto entre la Alianza de las Estrellas Libres (Alliance of Free Stars) y los tiranos de la Jerarquía de Ur-Quan (Ur-Quan Hierarchy). ¡Y al entrar en la lucha para defender a la Alianza y la sobrevivencia de los pueblos que la integran, manténete preparado para el misterio, la intriga y la acción avasalladora de **Star Control III**

El comienzo de todo

Nuestra historia tiene lugar en el año 2155, aunque uno de sus puntos llave sucedió en la década del 1930, cuando la radio era el medio de comunicación más dinámico del hombre. En aquella época, las primeras transmisiones radiofónicas de onda corta, fueron de alguna manera captadas por otras civilizaciones distantes - los alienígenas del espacio sideral. Al principio apenas despertaron curiosidad en todas esas razas desconocidas del hombre; después, en algunas de ellas, pasaron a despertar planes de conquista - fue lo que sucedió con el pueblo Ur-Quan, una forma de vida desprovista de cualquier conciencia o carácter.

O povo Ur-Quan já se preparava, então, para a escravização de outras raças aliens. Estas, por sua vez, lutavam para defender-se da agressão. E, para fazer frente à maligna Hierarquia de Ur-Quan, avisaram a Terra do perigo comum e convidaram-na a integrar a Aliança das Estrelas Livres. Esta passou a ser composta pelos povos terrenos (os Earthlings) e os povos aliens Chenjesu, Yehat, Mmrrnmhrm, Ariloulaleelay (também conhecido apenas como Arilou), Syreen e Shofixti. Do lado oposto, combatendo ao lado do povo Ur-Quan, alinhavam-se os povos Mycon, Spathi, Androsynth, VUX, Ilwrath e Umgah. A guerra começou e, por volta do ano 2134, já estava claro que a facção da Hierarquia Ur-Quan seria vitoriosa, a menos que, no máximo nos vinte anos seguintes, acontecesse um milagre.

A Descoberta do Capitão Burton

A oportunidade do milagre pareceu surgir quando o comando da Aliança Das Estrelas Livres foi informado de que, num planeta minúsculo denominado Vela II, existiam vestígios de uma adiantadíssima civilização desaparecida: o povo "Precursor". Esses vestígios incluíam um incrível supercomputador que poderia fazer com que a Aliança revertesse a situação dramática em que já se debatia podendo, afinal, vencer o inimigo. A informação foi obtida pelo "Capitão I. Burton", que nada mais era do que Irina Burton, uma lindíssima oficial loura, de olhos azuis e uma das mais inteligentes e corajosas integrantes do quadro de oficiais das forças tarefas espaciais da Aliança.

El pueblo Ur-Quan ya se preparaba entonces para la esclavización de otras razas alienígenas. Éstas, por su vez, luchaban para defenderse de la agresión. Y, para hacerle frente a la maligna Jerarquía de Ur-Quan, avisaron a la Tierra sobre el peligro común invitándola a integrar la Alianza de las Estrellas Libres. Ésta pasó a ser compuesta por los pueblos terrenos (los Earthlings) y los pueblos alienígenas Chenjesu, Yehat, Mmrrnmhrm, Ariloulaleelay (conocido también apenas como Arilou), Syreen y Shofixti. Del lado contrario, combatiendo al lado del pueblo Ur-Quan, se alineaban los pueblos Mycon, Spathi, Androsynth, VUX, Ilwrath y Umgah. La guerra empezó, y alrededor del año 2134, ya estaba claro que la facción de la Jerarquía Ur-Quan saldría victoriosa, al menos que, como máximo, en los siguientes veinte años sucediera un milagro.

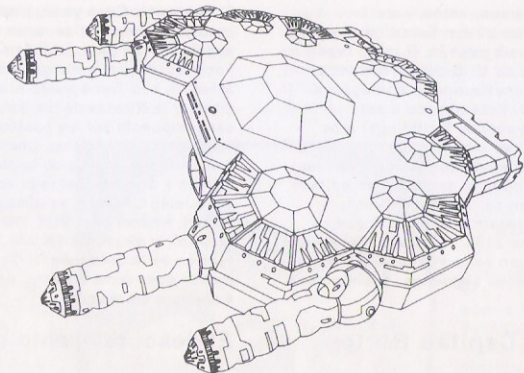
El descubrimiento del capitán Burton

La oportunidad del milagro surgió aparentemente cuando el comando de la Alianza de las Estrellas Libres fue informado de que, en un planeta minúsculo llamado Vela II, existían vestigios de una adelantadísima civilización desaparecida: el pueblo "Precursor". Esos vestigios incluían una increíble Super Computadora que podría hacer con que la Alianza invirtiese la dramática situación en que ya se debatia, pudiendo finalmente vencer al enemigo. La información fue obtenida por el "Capitán I. Burton", que era nada menos que Irina Burton, una lindísima oficial rubia, ojos azules y una de las más inteligentes y valientes integrantes del cuadro de oficiales de las fuerzas-tarea especiales de la Alianza.

O "Capitão Burton", como Irina era mais conhecida, fora obrigado a fazer um pouso forçado em Vela II e, nessa ocasião, descobriu o grande segredo do planetóide.

A missão da nave Tobermoon

Imediatamente, o Comando da Aliança das Estrelas Livres organizou uma expedição, que reunia a nata dos cientistas especializados no estudo da civilização "Precursor" - homens e mulheres que teriam a incumbência de desvendar o segredo do funcionamento do Supercomputador e trazê-lo para a Terra. A expedição embarcou na nave Tobermoon, comandada por "Burton" e rumou para Vela II.



especializados en el estudio de la civilización "Precursor" - hombres y mujeres que tendrían la incumbencia de desvendar los secretos del funcionamiento de la Supercomputadora y traerla para la Tierra. La expedición embarcó en la nave Tobermoon, comandada por "Burton" y siguió rumbo a Vela II.

El "Capitán Burton", como Irina era más conocida, había sido obligado a hacer un aterrizaje forzado en Vela II, descubriendo en esa ocasión el secreto del planetóide.

La misión de la nave Tobermoon

Inmediatamente, el Comando de la Alianza de las Estrellas Libres organizó una expedición, que reunía a la nata de los científicos

Vinte anos de trabalho!

Mas o que parecia uma missão muito fácil e rápida, acabou tornando-se um pesadelo de quase vinte anos. Foi esse o tempo que a expedição da Tobermoon levou em Vela II para resolver o enigma do Supercomputador Precursor e montá-lo na Supernave, que robôs da antiga civilização haviam colocado em condições de vôo interestelar.

A Volta à Terra

Finalmente, a supernave Precursor e a Tobermoon estavam prontas para a viagem à Terra. A Tobermoon seria comandada por "Burton" e a supernave seria dirigida por...você! Sim, não fique surpreso, pois os brilhantes cientistas da missão da Aliança das Estrelas Livres haviam feito uma última e sensacional descoberta: de todos os cérebros presentes em Vela II, o único que conseguiria dirigir a supernave e fazer o supercomputador funcionar na Terra e vencer a guerra, seria o de um jovem nascido ali mesmo no planetóide, e filho de um dos casais de cientistas da expedição. E esse era-é-será você! Portanto, assumo o comando da supernave e rumo diretamente para a Terra! Esqueça-se do resto e pense apenas em sua missão. Esqueça-se, desde já, de que a Tobermoon será atacada em pleno espaço! Esqueça-se, desde já, de que o bravo "Burton", isto é, a bela e determinada Irina vai morrer. E, por favor, não diga nada a ela, nem a ninguém mais. Agora, a morte pouco importa. Importa apenas a vida - a sua vida! Pois a sua vida será a vida de todos os povos das Estrelas Livres...

¡Veinte años de trabajo!

Pero, lo que parecía ser una misión muy fácil y rápida, acabó transformándose en una pesadilla de casi veinte años. Fue ese el tiempo que la expedición de la Tobermoon demoró en Vela II para resolver el enigma de la Supercomputadora Precursor y colocarla en la Supernave, que robots de la antigua civilización habían colocado en condiciones de vuelo interestelar.

La vuelta a la Tierra

Finalmente la supernave Precursor y la Tobermoon estaban prontas para el viaje a la Tierra. La Tobermoon sería comandada por "Burton" y la supernave sería dirigida por...tú! Si, no te sorprendas, pues los brillantes científicos de la misión de la Alianza de las Estrellas Libres habían hecho un último y sensacional descubrimiento: de todos los cerebros presentes en Vela II, el único que conseguiría dirigir la supernave y hacer funcionar la supercomputadora en la Tierra, para vencer la guerra, sería el de un joven nacido allí mismo, en el planetóide, e hijo de una de las parejas de científicos de la expedición. Y esa persona eres tú! Por lo tanto, asume el comando de la supernave y dirígete directamente para la Tierra. Olvídate de todo y piensa apenas en tu misión. Olvídate desde ya que la Tobermoon será atacada en pleno espacio. Olvídate desde ya que el bravo "Burton", quiero decir, la bella y determinada Irina va a morir. Y por favor, no le digas nada a ella, ni a nadie más. Ahora la muerte poco importa. Importa apenas la vida - ¡tu vida! Pues tu vida será la vida de todos los pueblos de las Estrellas Livres...

COMEÇANDO O JOGO

Você não deve perder mais do que cinco minutos para instalar o jogo e começar o **Star Control II**. Porém, é possível que você leve até menos tempo, desde sejam seguidas as instruções a seguir.

Requisitos Básicos Para o Sistema

- Seu computador deve ser um PC AT IBM ou compatível, com disco rígido. É recomendável o uso de um 386 com 20MHz ou configuração superior. Se sua máquina for mais lenta, veja a página 74 deste manual (**Apêndice I**)
- Você precisa, pelo menos, de 580.000 bytes de memória LOW DOS, ao iniciar o jogo.
- **Star Control II** requer, para ser instalado, 9.200.000 bytes de espaço livre no seu disco rígido.

Como evitar problemas de imagem com os graphics de Star Control II

Certos computadores, como o Tandy 4850EP, possuem configurações de vídeo incomuns, e, como resultado, as cores do jogo podem parecer incorretas. Se você tiver este tipo de problema, experimente desenvolver o jogo na configuração STARCON2/g:BIOS. Isso obrigará o programa a melhorar a cor, utilizando as funções Bios. Desde que a maior parte dos estímulos das funções Bios é mais lenta do que os rotineiros, a menor diferença na qualidade das cores do jogo pode ser notada ao ser utilizada esta opção.

EMPEZANDO EL JUEGO

No debes perder más que cinco minutos para instalar el juego y empezar el **Star Control II**. Es posible, entretanto, que te lleve menos tiempo, desde que sigas las instrucciones que vienen a continuación.

Requisitos Básicos para el Sistema

- Tu computadora debe ser una PC AT IBM o compatible, con disco rígido. Es recomendable la utilización de un 386 con 20 MHz o versión superior. En el caso de que tu máquina sea más lenta, consulta la página 74 de este manual. (**Apêndice I**).
- Precisas de por lo menos 580.000 bytes de memoria LOW DOS, al empezar el juego.
- **Star Control II** requiere 9.200.000 bytes de espacio libre en tu disco rígido para ser instalado.

Como evitar problemas de imagen con los graphics de Star Control II

Ciertas computadoras, como la Tandy 4850EP, poseen configuraciones incomunes de video, y en consecuencia, los colores del juego pueden parecer incorrectos. En el caso de que tengas este tipo de problema, intenta desarrollar el juego en la configuración STARCON2/g:BIOS. Eso obligará al programa a mejorar los colores, utilizando las funciones Bios. Considerando que la mayoría de los estímulos de las funciones Bios es más lenta que lo normal, la menor diferencia en la calidad de los colores del juego puede ser notada al ser utilizada esta opción.

Pausa no Jogo

Faça a pausa, onde e quando quiser, pressionando a tecla F1. Para continuar, pressione a tecla F1 novamente.

Antes de fazer a instalação

Recomendamos que você crie discos de reserva, utilizando o comando de cópia DOS. (Consulte o seu manual DOS.)

Star Control II NÃO possui proteção própria contra cópias piratas. Assim que você tiver copiado o programa, guarde seus disquetes originais em lugar seguro e seco. Depois, use seus discos de reserva para instalar o jogo no seu disco rígido.

Instalando o Star Control II

O **Star Control II** deve ser instalado no seu disco rígido. Veja como proceder:

- 1 Ligue seu computador.
- 2 Insira o disquete 1 de **Star Control II** no seu DRIVE de disco flexível (normalmente, A ou B).
- 3 Ao surgir o prompt do DOS, digite a letra do DRIVE no qual você colocou o disco, seguida de dois pontos. (por exemplo, A:) e pressione Enter.

Pausa en el juego

Haz la pausa, donde y cuando quieras, apretando la tecla F1. Para continuar, apreta nuevamente la tecla F1.

Antes de hacer la instalación

Te recomendamos que crees discos de reserva, utilizando el comando de copia DOS (Consulta tu manual DOS).

Star Control II, NO posee protección propia contra copias piratas. Luego después de haber copiado el programa, guarda tus disquetes originales en un lugar seguro y seco. Usa después tus discos de reserva para instalar el juego en tu disco rígido.

Instalando el Star Control II

El **Star Control II** debe ser instalado en tu disco rígido. Observa como debes proceder:

- 1 Enciende la computadora
- 2 Debes introducir el disquete 1 de **Star Control II** en tu drive de disco flexible (normalmente A o B).
- 3 Al surgir el prompt DOS, digita la letra del DRIVE en el cual colocaste el disco, seguida de dos puntos. (Por ejemplo: A:) y apreta Enter.

4 Ao surgir o prompt do DOS do DRIVE (A> ou B>), digite **INSTALL**, seguido do nome do DRIVE no qual deseja instalar o jogo. Depois, pressione **Enter**.

Por exemplo, **INSTALL C:**

Isso instalará **Star Control II** no seu DRIVE C, num diretório denominado C:\STARCON2. Se quiser colocar o STARCON2 num diretório já existente, digite **INSTALL C:** (mais o nome do diretório).

Assim, se você já tem um diretório denominado C:\GAMES, digite **INSTALL C:\GAMES**. O programa de instalação criará um diretório C:\GAMES\STARCON2 e colocará nele todos os arquivos do jogo.

Agora, siga as instruções da tela para a troca de discos.

O Enigma do Starmap (Mapa das Estrelas)

Star Control II possui um comando denominado **Starmap** (Mapa das Estrelas), que está descrito na página 30 deste manual.

A fim de proteger o seu **Star Control II** dos riscos da pirataria, logo após instalar o jogo vai aparecer na tela uma pergunta do tipo:

4 Al surgir el prompt del DOS del DRIVE (A> o B>), digita **INSTALL**, seguido del nombre del DRIVE en el cual desea instalar el juego. A continuación apreta **Enter**.

Por ejemplo: **INSTALL C:**

Eso instalará **Star Control II** en tu DRIVE C, en un directorio denominado C:\STARCON2. En el caso de que quieras colocar el STARCON2 en un directorio ya existente, digita **INSTALL C:** (más el nombre del directorio).

Por eso, si tú ya tienes un directorio denominado C:\GAMES, digita **INSTALL C:\GAMES**. El programa de instalación creará un directorio C:\GAMES\STARCON2 y colocará en él todos los archivos del juego.

Sigue ahora las instrucciones de la pantalla para el cambio de discos.

El Enigma del Starmap (Mapa Estelar)

Star Control II posee un comando denominado **Starmap** (Mapa Estelar), que está explicado en la página 30 de este manual. Para proteger tu **Star Control II** de los riesgos de la pirataria, enseguida después de instalar el juego aparecerá en la pantalla una pregunta del tipo:

"What is the name of the constellation or star which is at HyperSpace coordinates: (75,325)?"
(**"Qual é o nome da constelação ou estrela localizada nas coordenadas do espaço sideral: (75,325)?"**)

Consulte o Starmap. Você deve usar as coordenadas que aparecerem na tela, a fim de localizar a constelação de estrelas (ou a estrela solitária) solicitada. Inicialmente, ache a primeira coordenada (75) na linha de números situada no alto ou no rodapé do mapa, contando os números da esquerda para a direita. Trace uma linha vertical imaginária nesta coordenada. Em seguida, ache a segunda coordenada (325) na linha de números situada de alto para baixo no lado esquerdo ou direito do mapa. Trace uma linha horizontal imaginária nesta coordenada. No ponto onde as duas linhas imaginárias se cruzam você encontrará uma estrela. Se a estrela estiver ligada a outras estrelas por uma linha imprecisa, essa estrela faz parte de uma constelação. Se não existir a linha mencionada, essa estrela é uma estrela solitária. Encontre o nome da constelação ou da estrela solitária (que, no caso do nosso exemplo - coordenadas 75,325 - é a **Estrela Virgem** - e digite esse nome com o seu teclado. Em seguida, pressione **Enter**.

¡IMPORTANTE!

Menu Inicial: Toda vez que você encontra o Enigma do Starmap, você recebe a oferta de um menu com as seguintes opções:

"What is the name of the constellation or star which is at the HyperSpace coordinates: (75,325)?"
(**Cual es el nombre de la constelación o de la estrella localizada en las coordenadas del espacio sideral: (75,325)?"**)

Consulta el Starmap. Debes usar las coordenadas que aparecen en la pantalla, a fin de localizar la constelación de estrellas (o la estrella solitaria) solicitada. Encuentra inicialmente la primera coordenada (75) en la línea de números situada en lo alto o en la parte inferior del mapa, contando los números de izquierda para derecha. Traza una línea vertical imaginaria en esta coordenada. Encuentra enseguida la segunda coordenada (325) en la línea de números situada de arriba para abajo en el lado derecho o izquierdo del mapa. Traza una línea horizontal imaginaria en esta coordenada. En el punto donde se crucen las dos líneas imaginarias, encontrarás una estrella. En el caso de que la estrella esté ligada a otras estrellas por una línea imprecisa, esa estrella hará parte de una constelación. Pero si no existe esta última línea, ésta será una estrella solitaria. Encuentra el nombre de la estrella o de la constelación, que en nuestro caso - coordenadas 75,325, es la **Estrella Virgen** - y digita ese nombre en tu teclado. A continuación apreta **Enter**.

¡IMPORTANTE!

Menú Inicial: Todas las veces que encuentres el Enigma del Starmap, recibirás la oferta de un menú con las siguientes opciones:

Start New Game (Comece um novo jogo): O jogo se desenvolve a partir do seu início e um prompt pede-lhe que entre com o nome do seu capitão.

Load Saved Game (Carregue o jogo salvo): aparecerá uma lista de jogos salvados, para sua escolha. Se mudar de idéia e quiser começar a partir do início do jogo, pressione a **barra de espaço**.

Se você entrou com a resposta correta, o jogo continuará.

Início do Jogo

Uma vez instalado o **Star Control II** no seu disco rígido, siga estas instruções para iniciar o jogo:

- 1 Ligue o seu computador.
- 2 Ao surgir o prompt do DOS, digite a letra do DRIVE no qual você instalou o **Star Control II**, seguido de "dois pontos" (por exemplo, D:). Depois, pressione **Enter**.
- 3 Mude para o diretório que contém o jogo, normalmente C:\STARCON2 (por exemplo, CD STARCON2). Pressione **Enter**.
- 4 Agora, digite o nome do arquivo, **STARCON2**, e pressione **Enter** novamente.
- 5 Para passar rapidamente pela seqüência introdutória, pressione qualquer tecla.

Star New Game (Empleza un nuevo juego): El juego se desarrolla a partir de su inicio y un prompt te pedirá que entres con el nombre de tu capitán.

Load Saved Game (Carga el juego salvado): aparecerá una lista de juegos salvados, para tu elección. En el caso de que cambies de idea y quieras comenzar a partir del inicio del juego, apreta la **barra espaciadora**.

Si entraste con la respuesta correcta, el juego continuará.

Inicio del Juego

Una vez instalado el **Star Control II** en tu disco rígido, sigue estas instrucciones para iniciar el juego:

- 1 Enciende tu computadora.
- 2 Al surgir el prompt del DOS, digita la letra del DRIVE en el cual instalaste el **Star Control II**, seguido de "dos puntos" (por ejemplo, D:). Después apreta **Enter**.
- 3 Cambia para el directorio que contiene el juego, normalmente C:\STARCON2 (por ejemplo, CDSTARCON2). Apreta **Enter**.
- 4 Digita ahora el nombre del archivo, **STARCON2**, y apreta **Enter** nuevamente.
- 5 Para pasar rapidamente por la secuencia introductoria, apreta cualquier tecla.

Jogando a partir das janelas

Você pode desenvolver **Star Control II** a partir das janelas (Windows) 3.0 e 3.1, desde que possua RAM livre disponível.

Se você precisa liberar alguma quantidade de memória, leia o capítulo **Operating Windows (Operando Janelas)** no seu manual Windows.

Nota: NÃO recomendamos que você jogue **Star Control** a partir de janelas, porque, nesse caso, som e música não estarão disponíveis.

Acrescentando o ícone ao Windows Program Manager (Gerenciamento de Programas do Windows)

Star Control II vem com o seu próprio ícone para o Windows Program Manager. Você pode utilizar este ícone, mas só depois de instalá-lo no seu disco rígido.

Para instalar o ícone:

- 1 Vá para o Windows Program Manager.
- 2 Abra a janela de grupo (Program Group) para o grupo no qual você quer colocar o jogo.
- 3 Escolha **New** no File Menu (Menu de Arquivos). Aparece o box de comunicação Program Item Properties (Propriedades do Ítem do Programa)

Jugando a partir de las ventanas

Tú puedes desarrollar **Star Control II** a partir de las ventanas (Windows) 3.0 y 3.1, desde que poseas RAM libre disponible.

Si precisas liberar alguna cantidad de memoria, lee el capítulo **Operating Windows (Operando Ventanas)** en tu manual Windows.

Nota: NO recomendamos que juegues **Star Control** a partir de ventanas, porque en ese caso no podrás utilizar ruidos y música.

Agregando el ícono al Windows Program Manager (Gerenciador de Programas del Windows)

Star Control II viene con su propio ícono para el Windows Program Manager. Puedes utilizar este ícono, pero solamente después de instalarlo en tu disco rígido.

Para instalar el ícono:

- 1 Dirígete al Windows Program Manager.
- 2 Abre la ventana de grupo (Program Group) para el grupo en que quieras colocar el juego.
- 3 Elige **New** en el File Menu (Menú de Archivos). Aparece el box de comunicación Program Item Properties (Propriedades del Ítem de Programa).

4 Digite **Star Control II** no box de texto Description (Descrição).

5 Digite o roteiro e o nome do arquivo STARCON2 PIF no box de texto COMMAND LINE e, em seguida, digite `\s:allent`. Por exemplo, se você instalou o jogo em C: starcon 2, então digite `C:\STARCON2 PIF\s:allent` no box de texto File Name (Nome de Arquivo).

6 Escolha **Change Icon**. Aparece o box de comunicação Select Icon (Selecione ícone).

7 Digite o roteiro e o nome do arquivo starcon2ico no box de texto File Name (Nome de Arquivo). Por exemplo, se você instalou o jogo em C:STARCON2, então digite `C:\STARCON2\STARCON 2.ico` no box de texto File Name.

8 Escolha **View Next**. Deve aparecer o ícone do jogo.

9 Escolha **OK**. Aparece novamente o box de comunicação Program Item Properties.

10 Escolha **OK**. O novo ícone deve aparecer na janela de grupo.

Você encontra mais informações sobre o acréscimo de ícones e de troca de itens de programa no seu manual Windows, sob o título Changing the Contents of Groups (Mudando os Conteúdos de Grupos) no capítulo Program Manager.

4 Digite **Star Control II** en el box de texto Description (Descripción).

5 Digite el rutero y el nombre del archivo STARCON2 PIF en el box de texto COMMAND LINE y a continuación, digite `\s:allent`. Por ejemplo, si instalaste el juego en C: starcon 2, digita entonces `C:\STARCON2 PIF\s:allent` en el box de texto File Name (Nombre de Archivo).

6 Elige **Change Icon**. Aparece el box de comunicación Select Icon (Selecione icono).

7 Digite el rutero y el nombre del archivo starcon2ico en el box de texto File Name (Nombre de Archivo). Por ejemplo, si instalaste el juego en C:STARCON2, digita entonces `C:\STARCON2\STARCON 2.ico` en el box de texto File Name.

8 Elige **View next**. Debe aparecer el ícono del juego.

9 Elige **OK**. Aparece nuevamente el box de comunicación Program Item Properties.

10 Elige **OK**. El nuevo ícono debe aparecer en la ventana de grupo.

Encontrarás más informaciones sobre como agregar íconos y el cambio de itens de programa en tu manual Windows, bajo el título Changing the Contents of Groups (Cambiando los Contenidos de Grupos) en el capítulo Program Manager.

CONTROLES DO JOGO (Play Controls)

Star Control II pode ser jogado inteiramente com o teclado do seu computador. Se preferir, você pode utilizar um joystick para a maior parte das atividades do jogo. Os joysticks são automaticamente detectados e regulados no próprio desenvolvimento do jogo; portanto, mantenha seu joystick centrado e imóvel até o jogo começar.

Controles dos Menus

Muitos aspectos do jogo são acessados por um sistema de menus. Cada menu apresentará uma lista de várias opções que lhe permitirão dar um comando, selecionar uma nave ("select a ship"), pegar uma frase ("pick a phrase"), etc.

Para selecionar itens dos menus com o teclado, utilize as teclas de **flecha do cursor** para iluminar o item que você quiser e, em seguida, pressione **Enter**. Em alguns casos, ao pegar um item dos menus, ser-lhe-á oferecido um novo menu. Para deixar um submenu e voltar ao menu anterior, pressione a **barra de espaço**.

CONTROLES DEL JUEGO (Play Controls)

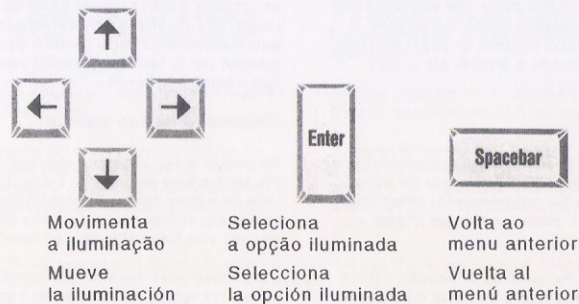
Star Control II puede ser jugado totalmente con el teclado de tu computadora. Si prefieres puedes utilizar un joystick para la mayor parte de las actividades del juego. Los joysticks son detectados y regulados automáticamente en el propio desarrollo del juego; mantén por lo tanto tu joystick centrado e inmóvil hasta que empiece el juego.

Controles de los Menús

Se puede tener acceso a muchos aspectos del juego por un sistema de menús. Cada menú presentará una lista de varias opciones que te permitirán dar un comando, seleccionar una nave (**Select a ship**), agarrar una frase (**pick a phrase**), etc.

Para seleccionar itens de los menús con el teclado, utiliza las teclas de **flecha del cursor** para iluminar el ítem que desees, y a continuación, apreta **Enter**. En algunos casos, al agarrar un ítem de los menús, te será ofrecido un nuevo menú. Para dejar un submenú y volver al menú anterior, apreta la **barra espaciadora**.

Controles dos Menus pelo Teclado

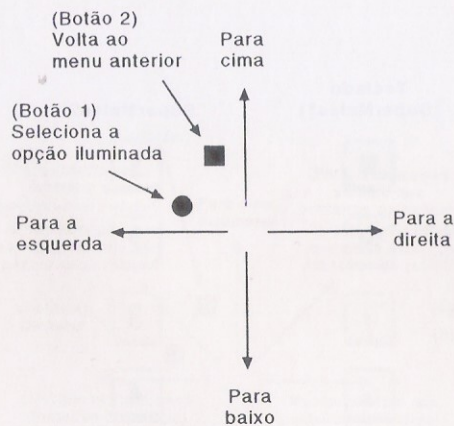


Ao selecionar itens dos menus, o joystick atua exatamente como as teclas das flechas do cursor. Pressionar o Botão 1 é o mesmo que pressionar Enter, e pressionar o Botão 2 é o mesmo que pressionar a barra de espaço.

Controles de los Menús por el Teclado

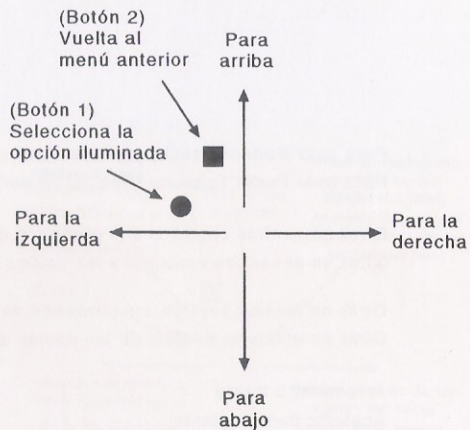
Al seleccionar ítems de los menús, el joystick actúa exactamente como las teclas de las flechas del cursor. Apretar el Botón 1 es lo mismo que apretar Enter, y apretar el Botón 2 es lo mismo que apretar la barra espaciadora.

Controles dos Menus pelo Joystick



Em combate, você pode controlar suas naves com o joystick ou com o teclado. Você pode redefinir as teclas de controle com o programa separado KEYS.EXE. No jogo com a bonificação SuperMelee, podem atuar dois jogadores: nesse caso, cada jogador usa um joystick separado ou uma parte do teclado.

Controles de los Menús por el Joystick



En combate, puedes controlar tus naves con el joystick o con el teclado. Tú puedes redefinir las teclas de control con el programa separado KEYS.EXE. En el juego con la bonificación SuperMelee, pueden actuar dos jugadores: en ese caso, cada jugador usa un joystick separado o una parte del teclado.

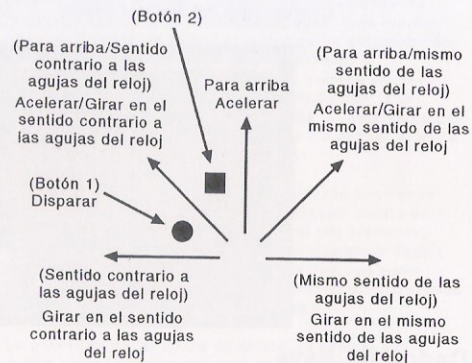
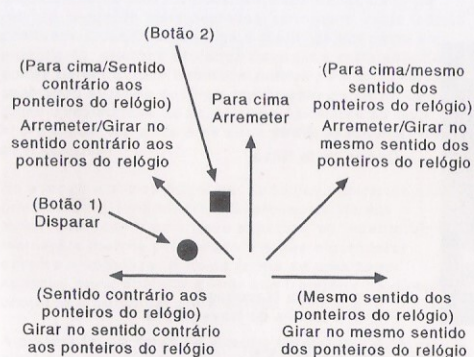
Controles de Combate pelo Teclado

Controles de Combate por el Teclado

	Teclado (SuperMelee1)	SuperMelee2
Para usar Poder Especial (Special Power)	N	1
Para usar Poder Especial (Special Power)	N	1
Girar no sentido contrário aos ponteiros do relógio	M	2
Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj	M	2
Girar no mesmo sentido dos ponteiros do relógio	,	3
Girar en el mismo sentido de las agujas del reloj	,	3
Arremeter à frente	.	4
Acelerar para adelante	.	4
Disparar Arma Principal (Main Weapon)	?	5
Disparar el Arma Principal (Main Weapon)	?	5

Controles de Combate pelo Joystick

Controles de Combate por el Joystick

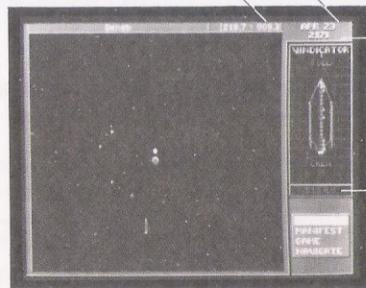


NAVEGAÇÃO

Coordenadas do Sistema Estelar Data

A principal função do Star Control II é o vôo espacial, tanto em combate como em simples exploração.

Coordenadas do Sistema Estelar
Coordenadas del Sistema Estelar



Dados da Nave

Se você estiver apenas viajando de um planeta a outro ou de uma estrela a outra, ou estiver empenhado em combate - os controles são os mesmos. Para deslocar-se para determinado lugar, você roda sua nave na direção desejada e, então, pressiona a tecla Thrust.

NAVEGACIÓN

Coordenadas del Sistema Estelar Data

La función principal del Star Control II es el vuelo espacial, tanto en combate como en simple exploración.

Dados
Dados

Dados da Nave
Dados de la Nave

Fig. 1 Tela da Navegação
Fig. 1 Pantalla de Navegación

Datos de la Nave

Si estás apenas viajando de un planeta para otro o de una estrella para otra, o estás empenhado en combate - los controles son los mismos. Para dirigirte para un determinado lugar, debes girar tu nave en la dirección deseada y a continuación, apretar la tecla Thrust.

Os Efeitos da Inércia e da Gravidade

Quando as naves estão navegando em Star Control II, elas se acham sob a influência de duas forças físicas: a inércia e a gravidade.

Inércia é a tendência de um objeto, que está em movimento, de permanecer em movimento. Todos os objetos que se movem possuem essa capacidade de inércia, e quanto mais depressa se movem, mais inércia possuem. Quando se desliga o motor de um carro em movimento, primeiro ele anda devagar e mais adiante acaba parando. Isso acontece porque há muitas forças contrárias atuando contra o movimento do carro, tais como a resistência do ar, as irregularidades do piso sobre o qual ele anda e as suas partes mecânicas que se friccionam.

No espaço estratosférico, essas forças contrárias são, praticamente, inexistentes. Qualquer objeto em movimento (como uma nave espacial, por exemplo), manterá a mesma velocidade até que algum fator externo o imobilize. A única forma de uma nave espacial parar sozinha é virar sua trajetória na direção contrária e continuar até a parada completa.

A gravidade é a força de atração natural que existe entre todos os objetos. Esta força, normalmente, é pequena demais para ser notada, a menos que se trate de um objeto extremamente pesado - como o sol ou um planeta qualquer.

Los Efectos de la Inercia y de la Gravedad

Quando las naves están navegando en Star Control II, se encuentran bajo la influencia de dos fuerzas físicas: la inercia y la gravedad.

Inercia es la tendencia de un objeto que está en movimiento, a permanecer en movimiento. Todos los objetos que se mueven, poseen esa capacidad de inercia, y cuanto más rápido se mueven, más inercia poseen. Cuando se apaga el motor de un automóvil en movimiento, primero él anda más despacio y posteriormente acaba parando. Esto sucede porque hay muchas fuerzas contrarias actuando contra el movimiento del automóvil, tales como la resistencia del aire, las irregularidades del suelo sobre el cual él anda y la fricción de sus partes mecánicas.

En el espacio estratosférico, esas fuerzas contrarias son practicamente inexistentes. Cualquier objeto en movimiento (Como una nave espacial por ejemplo), mantendrá la misma velocidad hasta que algún factor externo lo detenga. La única manera que una nave espacial tiene para parar sola es cambiar su trayectoria y continuar hasta la parada completa.

La gravedad es la fuerza de atracción natural que existe entre todos los objetos. Normalmente esta fuerza es demasiado pequeña para ser notada, al menos que se trate de un objeto extremadamente pesado - como el Sol o un planeta cualquiera.

Em **Star Control II**, a única situação na qual sua nave pode ser afetada pela gravidade será um combate no espaço. À medida que você se aproximar de um planeta, a força de gravidade deste começará a afetar a trajetória de sua nave, desviando-a para o centro do planeta.

Espaçonaves inerciais podem valer-se dos campos de gravidade dos planetas para ganhar velocidades mais elevadas do que a normal, realizando a manobra denominada Leyland Gravity Whip. Para utilizar esse truque, simplesmente passe perto de um planeta; enquanto estiver junto dele, arremeta continuamente sem girar sua nave. Então, afaste-se do planeta; ao afastar-se, pare de arremeter e, a seguir, vá costeando o planeta, a alta velocidade.

Nota: tome cuidado ao realizar esta manobra, para evitar um choque contra o planeta, pois isso poderia danificar a nave.

Viagem Interplanetária

A navegação interplanetária é uma viagem realizada entre planetas, dentro de um único sistema estelar. A tela da navegação interplanetária representa um sol rodeado por diversos planetas, cada qual situado numa órbita própria ao redor daquele sol. À medida que você guiar sua nave para o centro do sistema estelar, a imagem se expande para mostrar a você uma visão mais detalhada dos planetas mais distantes.

En **Star Control II**, la única situación en la cual tu nave puede ser afectada por la fuerza de la gravedad será un combate en el espacio. A medida que te aproximes de un planeta, la fuerza de la gravedad del mismo comenzará a afectar la trayectoria de tu nave, desviándola para el centro del planeta.

Las espacionaves inerciales pueden valerse de los campos gravitacionales de los planetas para ganar velocidades más elevadas que las normales, realizando la maniobra denominada Leyland Gravity Whip. Para utilizar este truco, pasa simplemente cerca de un planeta; mientras estés cerca de él, acelera en dirección a él continuamente sin girar tu nave y entonces aléjate del planeta; al alejarte, para de acelerar y a continuación, sigue costeando el planeta, en alta velocidad.

Nota: Toma cuidado al realizar esta maniobra, para evitar un choque contra el planeta, pues eso podrá causar daños a tu nave.

Viaje Interplanetario

La navegación interplanetaria es un viaje realizado entre planetas, dentro de un único sistema estelar. La pantalla de la navegación interplanetaria representa un sol rodeado por diversos planetas, situado cada uno en una órbita propia alrededor de aquel sol. A medida que vas guiando tu nave para el centro del sistema estelar, la imagen se expande para mostrarte una visión detallada de los planetas más distantes.

Quando você se aproxima de um planeta, a imagem se expandirá uma vez mais, mostrando-lhe uma vista em close-up desse mundo. Mostrará, também, quaisquer satélites que se movam em órbita ao redor do planeta.

Encontros no Espaço Interplanetário

Embora a maior parte conhecida do espaço sideral ainda seja desabitada, você provavelmente encontrará grupos de espaçonaves aliens. Na visão interestelar, essas espaçonaves são representadas por pequenos ícones, que podem estar viajando entre planetas ou patrulhando o espaço.

Nas distâncias interplanetárias típicas, você será incapaz de certificar-se da exata configuração de uma força tarefa inimiga. A verdadeira composição poderá ser determinada apenas quando você fizer contato com as naves.

Para juntar-se a uma força tarefa alien, simplesmente ponha sua nave em contato com o ícone. Porém, cuidado! O resultado de tal encontro pode ser um combate súbito.

Al aproximarte de un planeta la imagen se expandirá otra vez, mostrándote una vista en primer plano de ese mundo. Mostrará también todos los satélites que se mueven en órbita alrededor del planeta.

Encuentros en el Espacio Interplanetario

Aunque la mayor parte conocida del espacio sideral esté desabitada, probablemente encontrarás grupos de espacionaves alienígenas. En la visión interestelar, esas espacionaves son representadas por pequeños íconos, que pueden estar viajando entre planetas o patrullando el espacio.

En las distancias interplanetarias típicas, serás incapaz de asegurarte de la configuración exacta de una fuerza tarea enemiga. La verdadera composición podrá ser determinada apenas cuando hagas contacto con las naves.

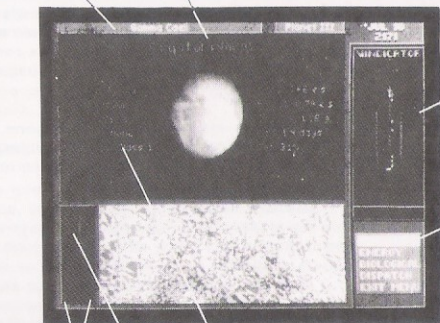
Para juntarte a una fuerza tarea alienígena, pon simplemente tu nave en contacto con el ícono. Pero toma cuidado. El resultado de tal encuentro, podrá ser un súbito combate.

Entrando em órbita planetária

Planetas são matéria agregada e que giram em torno de sóis. O tamanho, composição e química de cada planeta são próprios, mas a maioria dos planetas pode ser reunida em umas poucas categorias gerais e que estão descritas a seguir.

Sistema Estelar
Sistema Estelar

Tipo de Planeta
Tipo de Planeta



Carga
Carga

Lander
Lander

Dados do Planeta
Dados del Planeta

Fig. 2 Entrando em órbita planetária
Fig. 2 Entrando en órbita planetaria

Entrando en órbita planetaria

Los planetas son materia agregada y que giran alrededor de soles. El tamaño y la composición química de cada planeta son propios, pero la mayoría de los planetas puede ser reunida en unas pocas categorías generales relacionadas a continuación:

Gigantes de Gás

Estes planetas são enormes bolas de gás, compostas de elementos leves tais como o hidrogênio e o hélio. Como estes gigantes de gás não possuem superfície, e sim uma densa camada de gás, eles não propiciam a aterrissagem de nenhum tipo de nave. E, embora se discutirá a possibilidade de explorar a alta atmosfera de tais gigantes, utilizando naves especiais que pudessem recolher amostras de elementos, a espaçonave que você dirige é incapaz de coletar qualquer mineral útil de tais planetas.

Até agora, nenhuma forma de vida foi encontrada num gigante de gás. Entretanto, as pesquisas neste campo têm sido mínimas.

Mundo de Água (Water World)

Como a Terra, a maioria dos mundos com água é constituída de grandes placas rochosas, de cor ferro-níquel, camadas fluidas e um fino revestimento de H₂O cobrindo parte ou toda a superfície do planeta. Dependendo da distância que estiver da estrela primária (a estrela ao redor da qual o planeta gira), aquela superfície pode ser gelada, líquida ou gasosa. Devido à rara composição química da água, a vida é perfeitamente possível nos mundos com água, possuindo estes uma média de temperatura, na superfície, variando de zero a 100 graus Celsius.

Gigantes de Gas

Estos planetas son enormes bolas de gas, compuestas de elementos ligeros, tales como el hidrógeno y el helio. Como estos gigantes de gas no poseen superficie, y sí una densa camada de gas, no permiten el aterrizaje de ningún tipo de nave. Y aunque se discuta la posibilidad de explorar la alta atmósfera de tales gigantes, utilizando naves especiales que pudiesen recoger muestras de elementos, la espaçonave que tú diriges es incapaz de recolectar cualquier mineral útil de tales planetas.

Hasta ahora, ninguna forma de vida fue encontrada en un gigante de gas. Pero también las investigaciones en este campo han sido mínimas.

Mundo de Agua (Water World)

Como la Tierra, la mayoría de los mundos con agua son constituídos de grandes placas rocosas, de color hierro-níquel, camadas fluidas y un fino revestimiento de H₂O cubriendo parte o toda la superficie del planeta. Dependiendo de la distancia que esté de la estrella primaria (la estrella alrededor de la cual gira el planeta), aquella superficie puede ser helada, líquida o gaseosa. Debido a la rara composición química del agua, la vida es perfectamente posible en los mundos con agua, poseyendo éstos una temperatura media en la superficie que varia de cero a cien grados Celsius.

Mundo Selênico (Selenic World)

Os mundos selênicos são pequenos e sem densidade. Sua composição reúne luz, minerais comuns e metais. Tais planetas raramente possuem atmosfera. Luna, satélite da Terra, é um perfeito exemplo deste gênero de mundo.

Mundo de Pó (Dust World)

A superfície destes planetas é composta de silicatos e óxidos de metal, com raríssimos depósitos de minerais úteis. A leve atmosfera encontrada nos mundos de pó raramente suporta um mínimo ecossistema.

Mundo de Hidrocarbono (Hydrocarbon World)

Os mundos com hidrocarbono são semelhantes aos mundos com água. Porém, ao invés de H₂O, estes planetas são cobertos com uma camada de hidrocarbonetos inorgânicos, ricamente variados, tais como o etanol. Pequenos depósitos de minerais úteis podem ser encontrados em tais mundos, mas eles são mais notáveis por sua capacidade de possuir vida.

Mundo Primordial (Primordial World)

Grande e rochoso, este tipo de planeta possui um típico aspecto de maços de colheita, constituídos, porém de silicato, incrustado de metal e encontrado em tantos mundos desse porte. O Mundo de Estufa recebeu esse nome em virtude das condições de sua superfície:

Mundo Selênico (Selenic World)

Los mundos selênicos son pequeños y sin densidade. Su composición reúne luz, minerales comunes y metales. Tales planetas raramente poseen atmósfera. Luna, satélite de la Tierra, es un ejemplo perfecto de este género de mundo.

Mundo de Polvo (Dust World)

La superficie de estos planetas es compuesta de silicatos y óxidos de metal, con rarísimos depósitos de minerales útiles. La ligera atmósfera encontrada en los mundos de polvo raramente soporta un ecossistema mínimo.

Mundo de Hidrocarbono (Hydrocarbon World)

Los mundos con hidrocarbono son semejantes a los mundos con agua, pero en lugar de H₂O estos planetas están cubiertos con una camada de hidrocarbonetos inorgânicos, ricamente variados, tales como el etanol. Pequeños depósitos de minerales útiles pueden ser encontrados en tales mundos, pero ellos son más notables por su capacidad de poseer vida.

Mundo Primordial (Primordial World)

Grande y rocoso, este tipo de planeta posee un típico aspecto de mazos de cosecha, pero constituidos de silicato, incrustado de metal y encontrado en muchos mundos de ese porte. El Mundo de Estufa recibió ese nombre en virtud de las condiciones de su superficie:

como a estrela primária fornece energia suficiente para volatilizar a densa camada de CO₂ do planeta, isso produz uma atmosfera super espessa e incrivelmente quente.

Mundo Metálico (Metallic World)

Freqüentemente encontrados logo na primeira ou segunda órbita dos sóis, em torno dos quais gravitam, esses mundos sofreram um calor tão elevado que seus materiais mais leves entraram em estado de fusão. Conseqüentemente, tais mundos transformaram-se em densas bolas, relativamente pequenas, de metais agora pesados e minerais. Embora sejam excepcionalmente valiosos, por seus abundantes recursos, os mundos metálicos apresentam, ocasionalmente, campos de intensa força de gravidade. Portanto, cuidado com eles!

Mundo de Redução (Reduction World)

O mundo de redução é bem semelhante ao mundo de água, exceto pela predominante superfície gasosa, que ao invés de oxigênio contém metano e amônia.

Mundo Radioativo (Radioactive World)

Estes raros planetas possuem, em sua superfície, uma concentração altíssima de valiosos elementos radioativos. Isso indica tanto uma anormal composição gasosa, como também processos incomuns de transferência de calor para a camada de revestimento do mundo radioativo.

como la estrella primaria proporciona energia suficiente para volatilizar la densa camada de CO₂ del planeta, eso produce una atmósfera super espesa y increíblemente caliente.

Mundo Metálico (Metallic World)

Frecuentemente encontrados ya en la primera o segunda órbita de los soles alrededor de los cuales gravitan, esos mundos sufrieron un calor tan elevado que entraron en estado de fusión. En consecuencia, esos mundos se transformaron en densas bolas, relativamente pequeñas, de metales ahora pesados y minerales. Apesar de ser excepcionalmente valiosos, por sus abundantes recursos, los mundos metálicos presentan ocasionalmente campos de intensa fuerza de gravedad. Por lo tanto, cuidado con ellos.

Mundo de Reducción (Reduction World)

El mundo de reducción es bien parecido al mundo de agua, excepto por la predominante superficie gaseosa, que en lugar de oxígeno contiene metano e amonia.

Mundo Radioactivo (Radioactive World)

Estos raros planetas poseen en su superficie una concentración altísima de valiosos elementos radiactivos. Eso indica tanto una composición gaseosa anormal, o procesos incomunes de transferencia de calor para la camada de revestimiento del mundo radioactivo.

Outros Tipos de Planetas

Não há dúvida de que há muitos outros tipos de planetas menos comuns que podem ser encontrados na galáxia, cada um com características próprias. Compete a você localizar estes mundos desconhecidos e determinar sua natureza.

Avançando no HyperSpace (HiperEspaço)

Para deixar um sistema estelar e entrar no HyperSpace (Hiperespaço) você precisa, primeiro, livrar-se do campo gravitacional da estrela primária. Para fazer isso, voe para longe da estrela até chegar aos últimos limites do sistema. Neste ponto, sua nave capitania automaticamente ligará seus propulsores, levando você para além do espaço normal e projetando sua nave na vizinha dimensão do HyperSpace (Hiperespaço).

Otros Tipos de Planetas

No hay duda de que existen otros tipos de planetas menos comunes que pueden ser encontrados en la galaxia, cada uno con características propias. Es parte de tu tarea localizar estos mundos desconocidos y determinar su naturaleza.

Avanzando en el HyperSpace (Hiperespacio)

Para dejar un sistema estelar y entrar en el HyperSpace (Hiperespacio), precisas primero librarte del campo gravitacional de la estrella primaria. Para hacer eso, vuela para lejos de la estrella hasta llegar a los últimos límites del sistema. En este punto tu nave capitania encenderá automáticamente sus propulsores, llevándote más allá del espacio normal y proyectando tu nave a la dimensión del HyperSpace (Hiperespacio).

Viagem no HyperSpace

Todas as miríades de caminhos entre as estrelas podem ser alcançadas através do HyperSpace, uma dimensão alternativa, convenientemente acessível, que compartilha o espaço-tempo com o nosso próprio universo. O conjunto de leis físicas do HyperSpace é substancialmente similar ao nosso, permitindo que naves estelares e seus ocupantes sobrevivam lá. Porém, certas diferenças básicas, envolvendo a velocidade da luz, permite um trânsito entre as estrelas fantásticamente acelerado.

No HyperSpace você pode monitorar tudo que o rodeia, através do pequeno mostrador táctico que existe no canto inferior direito da tela. Neste mostrador, as estrelas são apresentadas como pontos brilhantes e as naves aliens são apresentadas como pontos escuros. O povo Ariloulaleelay, que parece ser extremamente familiarizado com a natureza do HyperSpace, revelou a existência de outras "coisas" lá algumas "boas" e outras "extremamente más". É possível que estas "coisas", a que Arilou se refere, também sejam mostradas na apresentação táctica, embora sua aparência seja desconhecida.

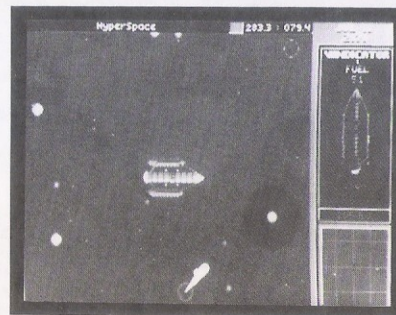


Fig. 3 HiperSpace (Hiperespaço) "Indicator FUEL" significa "Indicador de COMBUSTÍVEL"

Viaje al HyperSpace

Todos los millones de caminos entre las estrellas pueden ser alcanzados através del HyperSpace, una dimensión alternativa, convenientemente accesible, que comparte el espacio-tiempo con nuestro propio universo. El conjunto de leyes físicas del HyperSpace es substancialmente semejante al nuestro, permitiendo que naves estelares y sus ocupantes sobrevivan en él. Pero ciertas diferencias básicas, envolvendo la velocidad de la luz, permite el tránsito entre las estrellas, fantásticamente acelerado.

Fig. 3 HiperSpace (Hiperespacio) "Indicator FUEL" significa "Indicador de COMBUSTIBLE"

En el HyperSpace tú puedes monitorar todo lo que te rodea, através del pequeño mostrador táctico que existe en la esquina inferior derecha de la pantalla. En este mostrador, las estrellas son representadas como puntos brillantes, y las naves alienígenas son presentadas como puntos oscuros. El pueblo Ariloulaleelay, que parece estar extremamente familiarizado con la naturaleza del HyperSpace, reveló la existencia de otras "cosas" allá, algunas "buenas" y otras "extremamente más". Es bien posible que esas "cosas", a que se refiere Arilou, sean también mostradas en la presentación táctica, apesar de su apariencia ser desconocida.

Tudo parece estranho no HyperSpace. As diferenças sutis na Física desta dimensão alternativa causam uma substancial mudança para a cor vermelha no espectro visível, lançando tudo numa luz vermelha sangüínea. As súbitas explosões de luz e de energia cintilantes, que são comuns no HyperSpace, provaram ser inofensivas. Segundo as teorias mais aceitas, elas são manifestações de objetos que se movimentam rapidamente através do HyperSpace, rumo às dimensões vizinhas.

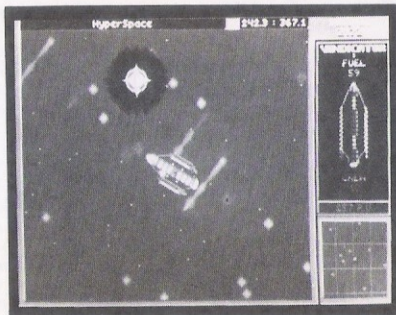


Fig. 4 Star System (Sistema Estelar)

Todo parece extraño en el HyperSpace. Las sutiles diferencias en la Física de esta dimensión alternativa, provocan un cambio substancial para el rojo en le espectro visible, lanzando todo en una luz rojo sangre. Las súbitas explosiones de luz y de energia brillantes, que son comunes en el HyperSpace, mostráronse inofensivas. Según las teorías más aceptadas, son manifestaciones de objetos que se mueven rapidamente através del HyperSpace, rumbo a dimensiones vecinas.

Fig. 4 Star System (Sistema Estelar)

Uso de Combustível (Fuel) no HyperSpace

No HyperSpace, a gravidade e a inércia não funcionam da mesma maneira que as conhecemos em nossa própria dimensão. Uma vez que você deixe de arremeter, sua nave gradualmente perderá velocidade até parar completamente, como se alguma força invisível estivesse constantemente arrastando-a. E é isso o que, de fato, acontece. Para prosseguir em sua viagem, você tem que arremeter continuamente e isso exige enormes volumes de combustível. Como regra geral: NÃO FIQUE SEM COMBUSTÍVEL NUM UNIVERSO ALIEN. Poucos sobreviveram para contar suas experiências.

Uso del Combustible (Fuel) en el HyperSpace

En el HyperSpace, la gravedad y la inercia no funcionan de la misma forma como las conocemos en nuestra propia dimensión. Una vez que dejes de acelerar, tu nave perderá gradualmente la velocidad, hasta parar completamente, como si alguna fuerza invisible la estuviera arrastrando constantemente. Y realmente eso es lo que sucede. Para continuar tu viaje, debes acelerar continuamente, lo que exige enormes cantidades de combustible. Como regla general: NO TE QUEDES SIN COMBUSTIBLE en un universo alienígena. Pocos sobrevivieron para contar sus experiencias.

Encontros no HyperSpace

Todas as raças conhecidas que cruzam as estrelas utilizam o HyperSpace como seu corredor de trânsito entre as mesmas. Ocasionalmente, tais naves podem encontrar-se nesta dimensão alien e o cruzamento de suas massas causa a queda de todas do HyperSpace no vazio interestelar. O confronto entre naves acontece na forma tradicional, sendo resolvido ou por troca de palavras ou por troca de disparos...

Voltando ao espaço normal

A passagem para o espaço normal é feita através de redemoinhos transdimensionais, produzidos por campos de gravidade estelar. Para adentrar um sistema estelar, movimente sua nave para o centro de um redemoinho estelar. Automaticamente, você transicionará para fora do HyperSpace e reentrará no espaço normal.

COMANDOS DA NAVE

Sua nave capitânia é capaz de muitas outras atividades, além da simples navegação. Você acessa essas possibilidades através do menu Flagship Command (Comando da Nave Capitânia). Você pode entrar neste menu, vindo de Navigation (Navegação), pressionando a barra de espaço (no computador) ou o Botão 2 (no joystick), depois iluminando o comando desejado e, então, pressionando Enter. Os comandos são os seguintes:

Encuentros en el HyperSpace

Todas las razas conocidas que cruzan las estrellas utilizan el HyperSpace como su corredor de tránsito entre las mismas. Ocasionalmente, tales naves pueden encontrarse en esa dimensión alienígena, y el cruce de sus masas provoca la caída de todas del HyperSpace en el vacío interestelar. El confronto entre las naves tiene lugar de la forma tradicional, siendo resuelto por el cambio de palabras...o de disparos.

Volviendo al espacio normal

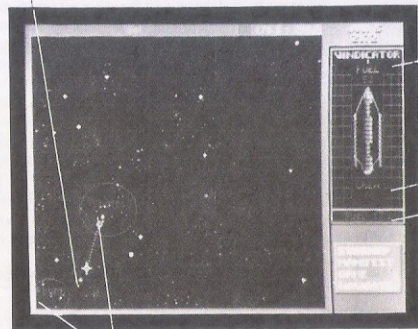
El pasaje para el espacio normal es hecho através de remolinos transdimensionales, producidos por campos de gravedad estelar. Para entrar en un sistema estelar, mueve tu nave para el centro de un remolino estelar. Así transicionarás automáticamente para fuera del HyperSpace, reentrando en el espacio normal.

COMANDOS DE LA NAVE

Tu nave capitania es capaz de muchas otras actividades, además de la simple navegación. Tu tienes acceso a esas informaciones através del menú Flagship Command (Comando de la Nave Capitania). Puedes entrar en ese menú viniendo de Navigation (Navegación), apretando la barra espaciadora (en la computadora) o el Botón 2 (en el joystick), iluminando después el comando deseado y a continuación apretando Enter. Los comandos son los siguientes:

Starmap (Mapa das Estrelas)

Sistema Solar
Sistema Solar



Esfera Alien de Influência

Esfera Alienígena de Influencia

Este comando mostra um mapa das estrelas na região desconhecida do espaço. Para descobrir o nome de uma determinada estrela, movimente a barra de seleção de luz no alto da estrela em questão. O nome da estrela e o combustível necessário para atingi-la serão mostrados nos dados secundários e terciários no alto da tela.

Starmap (Mapa Estelar)

Combustível
Combustible

Tripulação
Tripulación

Requisitos de Combustível
Requisitos de Combustible

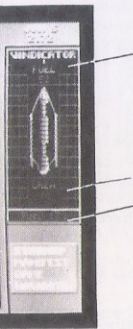


Fig. 5 Tela do Starmap

Fig. 5 Pantalla del Starmap

Este comando muestra un mapa de las estrellas en la región desconocida del espacio. Para descubrir el nombre de una determinada estrella mueve la barra de selección sobre la estrella en cuestión. El nombre de la estrella y la cantidad de combustible necesario para alcanzarla serán mostrados en los datos secundarios y terciarios en el alto de la pantalla.

O oval cinzento representa a distância que você pode percorrer, antes de ficar sem combustível.

Nota: Excursões interplanetárias requerem combustível e podem afetar significativamente o seu raio de alcance.

Você pode expandir o Starmap para obter uma visão mais clara da região observada, pressionando a tecla **Insert**. Utilize a tecla **Delete** para voltar à vista original. Para repassar sua visão do Starmap quando você der zoom-in, movimente o cursor para fora da tela e a visão automaticamente se recentrará.

Círculo de Alcance do Starmap

Em qualquer ponto em que você entrar no Starmap, verá um círculo cinzento impreciso, assinalando sua posição. Este círculo representa o alcance de sua nave, isto é, o ponto até onde você pode navegar com o seu atual suprimento de combustível. Lembre-se: como você utiliza combustível para aterrissar em planetas e para escapar de batalhas, este círculo de alcance pode mudar mesmo se você não estiver no HyperSpace!

O Mapa das Estrelas impresso, incluído na caixa do jogo, foi definido no ano 2.133 depois de Cristo. Isso significa que, no ano 2.155, no início do **Star Control II**, os detalhes a respeito das esferas aliens de influência estão desatualizados mais de 20 (vinte) anos. Além disso, a área mais clara no canto superior direito do starmap representa o brilho que emana do distante coração da galáxia e indica a direção conhecida no jogo pelo nome de "Coreward".

El óvalo gris representa la distancia que tu puedes recorrer antes de quedarte sin combustible.

Nota: Las excursiones interplanetarias requieren combustible y pueden afectar significativamente tu alcance.

Puedes expandir el Starmap para obtener una visión más clara de la región observada, apretando la tecla **Insert**. Utiliza la tecla **Delete** para volver a la vista original. Para repasar tu visión del Starmap cuando des zoom-in, mueve el cursor para afuera de la pantalla y se recentrará automáticamente la visión.

Círculo de Alcance del Starmap

En cualquier punto en que tu entres en el Starmap, verás un impreciso círculo gris señalando tu posición. Este círculo representa el alcance de tu nave, o sea el punto hasta donde puedes navegar con tu actual cantidad de combustible. ¡Recuerda que, como utilizas combustible para aterrizar en planetas o para escapar de batallas, este círculo de alcance puede alterarse, aunque no estés en el HyperSpace!

El Mapa Estelar impresso, incluído en la caja del juego, fue definido en el año 2.133 después de Cristo. O sea que en el año 2.155, en el comienzo de **Star Control II**, los detalles a respecto de las esferas de influencia alienígena están desactualizados en más de veinte años. Además, el área más clara en la esquina superior derecha del Mapa Estelar representa el brillo que emana del distante corazón de la galaxia e indica la dirección conocida en el juego por el nombre de "Coreward".

Esferas Aliens de Influência

Quando você adquirir informações sobre uma raça alien (seja através de conversação amistosa ou através de rápida inspeção dos destroços de uma nave inimiga), o Starmap apresentará as informações adquiridas, mostrando a esfera de influência alien. Esta aparece na forma de um círculo colorido no Starmap, com o nome da raça alien correspondente. Essas esferas de influência indicam também a área ocupada no espaço por uma esquadrilha estelar de uma civilização alien. Embora tais esferas estejam normalmente centralizadas em seus mundos de origem, elas PODEM mover-se! Como consequência, você deve observar continuamente seu Starmap.

O tamanho da esfera é, ainda, um indicador da resistência total de uma completa esquadrilha estelar alien.



Fig. 6 "Alpha Cephei" mostrada em imagem "zoom out".

Esferas de Influencia Alienígena

Quando adquieras informaciones sobre una raza alienígena (ya sea através de conversación amistosa o através de la rápida inspección de los destrozos de una nave enemiga), el Starmap presentará las informaciones adquiridas, mostrando la esfera de influencia alienígena. Ésta aparece en forma de un círculo en color en el Starmap, con el nombre de la raza alienígena correspondiente. Esas esferas de influencia indican también el área ocupada en el espacio por una escuadrilla estelar de una civilización alienígena. Aunque tales esferas estén normalmente centralizadas en sus mundos de origen,

PUEDEN moverse. En consecuencia de ésto, debes vigilar continuamente tu Starmap.

El tamaño de la esfera es también un indicador de la resistencia total de una escuadrilla estelar alienígena completa.

Fig. 6 "Alpha Caphei" mostrada en imagen "zoom out".

Utilizando o Piloto Automático (Autopilot)

Você pode voar para qualquer estrela manualmente, isto é, usando os controles já descritos. Mas, quando for conveniente, também pode usar um piloto automático para dirigir sua nave para qualquer estrela ou qualquer ponto do HyperSpace.

Para ajustar um curso para o piloto automático, comece pelo Starmap. Posicione o cursor para o destino desejado e pressione **Return**. Uma linha de traços azuis lhe mostrará o curso confirmado pelo computador para o piloto automático. Para ativar o piloto automático, pressione a **barra de espaço** ou o **Botão 2**, se estiver usando o joystick.

Você entrará, automaticamente, no modo de Navegação e começará a voar para seu objetivo. Enquanto a indicação "AUTOPILOT" estiver piscando na tela, você estará dirigido corretamente para seu destino.

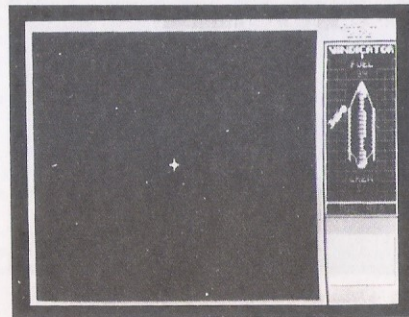


Fig. 7 "Alpha Cephei" mostrada em imagem "zoom in".

Utilizando el Piloto Automático (Autopilot)

Puedes volar manualmente para cualquier estrella, usando los controles ya explicados. Pero cuando sea conveniente, podrás también usar un piloto automático para dirigir tu nave para cualquier estrella o cualquier punto del HyperSpace.

Para ajustar un curso para el piloto automático, comienza por el Starmap. Posiciona el curso para el destino deseado y apreta **Return**. Una línea de trazos azules te mostrará el curso confirmado por la computadora para el piloto automático. Para activar el piloto automático, apreta la **barra espaciadora** o el **Botón 2**, en el caso de que estés

usando un joystick.

Entrarás automáticamente en el modo de Navegación y comenzarás a volar para tu objetivo. Mientras esté centelleando la indicación "AUTOPILOT" en la pantalla, te estarás dirigiendo correctamente para tu destino.

Fig. 7 "Alpha Caphei" mostrada en imagen "zom in".

Você pode ativar o autopilot quando estiver em órbita, no espaço interplanetário ou no HyperSpace. Se você escolheu uma estrela para seu destino, o autopilot se desligará assim que a nave penetrar no sistema daquela estrela.

Para interromper o autopilot a qualquer momento e assumir o controle manual, pressione qualquer controle de sua navegação normal e o autopilot se desligará. Para retomar o voo com o autopilot, volte ao Starmap e repita o procedimento já descrito.

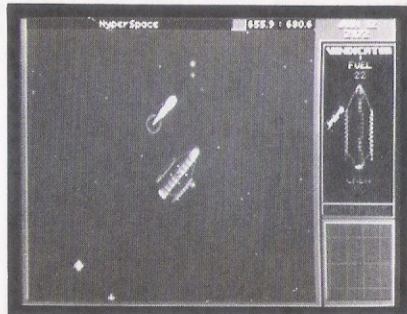


Fig. 8 Voando com o Autopilot

Investigando um planeta à distância

Muitos planetas apresentam aspectos importantes e interessantes, tais como valiosos depósitos minerais, formas de vida próprias e, potencialmente, itens e artefatos deixados por outras espécies inteligentes. Para evitar uma investigação demorada da superfície de todos os planetas, você pode fazer uma rápida avaliação de cada planeta em órbita, utilizando o equipamento de observação da sua nave capitânia.

Fig. 8 Volando con el Autopilot.

Investigando un planeta a distancia

Muchos planetas presentan aspectos importantes e interesantes, tales como valiosos depósitos de minerales, formas de vida propias y potencialmente, ítems y artefactos dejados por otras especies inteligentes. A fin de evitar una investigación demorada de la superficie de todos los planetas, podrás hacer una rápida evaluación de cada planeta en órbita, utilizando el equipo de observación de tu nave capitania.

Podrás activar el piloto automático cuando estés en órbita en el espacio interplanetario o en el HypeSpace. Si ya escogiste una estrella como tu destino, el piloto automático se desconectará al penetrar la nave en el sistema de aquella estrella.

Para interrumpir a cualquier momento el piloto automático y asumir el control manual, apreta cualquier control de tu navegación normal y el piloto automático se desconectará. Para volver al vuelo con el piloto automático, vuelve al Starmap y repite el procedimiento ya explicado.

Para conseguir uma observação básica de um planeta, escolha Scan no menu Flagship Command (Comando da Nave Capitânia). Este comando apresentará informações gerais sobre o planeta no mostrador rotativo de planetas. As informações são as seguintes:

Planet Type (Tipo de Planeta): uma descrição geral do planeta.

Orbital Radius (Ralo da órbita): distância do planeta à sua estrela primária, medida em A.U. (A distância da Terra ao Sol, sua estrela primária, é de 1 A.U.).

Temperature (Temperatura): média de temperatura na superfície, em graus Celsius. Quanto mais quente o planeta, maior a presença de "pontos quentes" na superfície do mesmo, tornando a aproximação de sua nave mais perigosa.

Tectonias (Estudo da crosta do planeta): este dado fornece uma indicação geral da frequência de grandes abalos sísmicos no planeta. Tais abalos são medidos numa escala de 1 a 8: um abalo-1 é o menos perigoso e um abalo-8 significa um incrível terremoto.

Tempo: este fator mede a força e a densidade dos distúrbios na atmosfera do planeta. Como no dado anterior, há 8 classes de tempo. O mais perigoso efeito do tempo sobre uma nave que aterrissa no planeta são as descargas elétricas, que são mais frequentes em planetas com maiores variações climáticas.

Para conseguir una observación básica de un planeta, escoge Scan en el menú Flagship Command (Comando de la Nave Capitania). Este comando presentará informaciones generales sobre el planeta en el mostrador rotativo de planetas. Las informaciones son las siguientes:

Planet Type (Tipo de Planeta): una descripción general del planeta.

Orbital Radius (Radio de la órbita): distancia del planeta a su estrella primaria, medida em A.U. (La distancia de la Tierra al Sol, su estrella primaria, es de 1 A.U.).

Temperature (Temperatura): promedio de la temperatura en la superficie, en grados Celsius. Cuanto más caliente sea el planeta, mayor será la presencia de "puntos calientes" en la superficie del mismo, haciendo con que la aproximación de tu nave sea más peligrosa.

Tectonias (Estudio de la costra del planeta): este dato proporciona una indicación general de la frecuencia de grandes movimientos sísmicos en el planeta. Tales movimientos son medidos en una escala de 1 a 8: un movimiento-1 es el menos peligroso y un movimiento-8 significa un terrible terremoto.

Tiempo: este factor mide la fuerza y la densidad de los disturbios en la atmósfera del planeta. Como en el dato anterior, hay 8 clases de tiempo. El efecto del tiempo más peligroso sobre una nave que se aproxima del planeta son las descargas eléctricas, que son más frecuentes en planetas con mayores variaciones climáticas.

Atmospheric Pressure (Pressão Atmosférica): mede a densidade dos gases que compõem a atmosfera do planeta. A pressão atmosférica é medida pelos mesmos padrões usados na Terra.

Mass (Massa): a massa de um planeta é medida, também, pelos mesmos padrões usados na Terra, sendo 1.0 igual à massa do nosso planeta.

Radius (Raio): o raio de cada planeta é também medido em unidades da Terra. A massa, combinada com o raio, determina a força da gravidade de um planeta.

Gravity (Força de Gravidade): a força de gravidade de um planeta afeta a quantidade de combustível necessária para a aterrissagem de uma nave em sua superfície. Essa força é medida em unidades da Terra.

Length of Day (Duração de um dia): mede o tempo que um planeta leva para dar uma volta completa sobre seu próprio eixo.

Axial Tilt (Inclinação do Eixo do Planeta): significa a diferença angular entre o eixo de rotação do planeta e o eixo de sua órbita em torno da sua estrela primária. Normalmente, quanto maior for essa inclinação, maior serão as diferenças sazonais (estações do ano) do planeta.

Atmospheric Pressure (Presión Atmosférica): mide la densidad de los gases que componen la atmósfera del planeta. La presión atmosférica es medida por los mismos padrones utilizados en la Tierra.

Mass (Masa): la masa de un planeta es medida en unidades usadas en la Tierra, siendo 1.0 igual a la masa de nuestro planeta.

Radius (Radio): el radio de cada planeta también es medido en unidades de la Tierra. La masa, combinada con el radio, determina la fuerza de la gravedad de un planeta.

Gravity (Fuerza de la Gravedad): la fuerza de la gravedad de un planeta afecta a la cantidad de combustible necesaria para el aterrizaje de una nave en su superficie. Esta fuerza es medida en unidades de la Tierra.

Length of Day (Duración de un Día): mide el tiempo que lleva un planeta en dar una vuelta completa sobre su propio eje.

Axial Tilt (Inclinación del Eje del Planeta): es igual a la diferencia angular entre el eje de rotación del planeta y el eje de su órbita alrededor de su estrella primaria. Normalmente, cuanto mayor sea esa inclinación, mayores serán las diferencias sazonales (estaciones del año) del planeta.

Investigações Específicas à Distância (Specific Scans)

Baseado no que obteve com a investigação básica, você pode realizar uma investigação mais específica da superfície de determinado planeta. Este tipo de investigação abrange:

Mineral Scan (Investigação Mineral à Distância)

Esta operação consiste em lançar ondas de radar, de baixa frequência, através do planeta e traduzir os ecos resultantes em pontos apresentados no mostrador de minerais. Esses pontos indicam a localização, o tamanho, a cor e o tipo de cada depósito significativo na superfície. O diâmetro do ponto indica o tamanho do depósito e a cor revela qual o tipo dos minerais que compõem o depósito.

Mineral	Cor	Valor
Comum	Ciano (Azul Esverdeado)	1
Corrosivo	Vermelho	2
Metais de Base	Cinzentos	3
Gases Nobres	Azul	4
Terras Raras	Verde	5
Metais Preciosos	Amarelo	6
Radioativos	Laranja	8
Exóticos	Púrpura	25

Investigaciones Específicas a la Distancia (Specific Scans)

Baseado en lo que obtuviste en la investigación básica, podrás realizar una investigación más específica de la superficie de determinado planeta. Este tipo de investigación incluye:

Mineral Scan (Investigación Mineral a Distancia)

Esta operación consiste en lanzar ondas de radar de baja frecuencia através del planeta y traducir los ecos resultantes en puntos presentados en el mostrador de minerales. Esos puntos indican la localización, el tamaño, el color y el tipo de cada depósito significativo localizado en la superficie. El diámetro del punto indicará el tamaño del depósito, y el color revelará cual es el tipo de los minerales que componen el depósito.

Mineral	Color	Valor
Común	Ciano (Azul Verdoso)	1
Corrosivo	Rojo	2
Metales de Base	Gris	3
Gases Nobles	Azul	4
Tierras Raras	Verde	5
Metales Preciosos	Amarillo	6
Radioactivos	Naranja	8
Exóticos	Morado	25

Evidentemente, cada planeta possui muito mais recursos abaixo da superfície. Entretanto, a aterrissagem da nave que você dirige não é equipada para ter acesso a esses minerais; portanto, precisa limitar-se aos recursos mais prontamente disponíveis.

Investigação Biológica à Distância (Biological Scan)

Em condições favoráveis - temperatura, atmosfera, volume de água - certos planetas desenvolvem vida. A grande maioria dessas formas de vida é constituída por microorganismos e apresentam pouco interesse, a não ser para os especialistas. Sem dúvida, formas de vida mais sofisticadas tendem a ser, também, mais interessantes.

Todos os organismos vivos mudam o meio ambiente em que se desenvolvem, absorvendo luz e/ou alimento, e eliminando dejetos. A nave capitânia que você dirige está equipada com aparelhos de investigação biológica que, a partir daquelas mudanças do meio ambiente, localizam seres vivos de porte.

Investigação de Energia à Distância (Energy Scan)

Este tipo de investigação localiza a energia que é gerada na superfície de determinado planeta, desde que a fonte geradora não seja blindada ou oculta. O objetivo principal desta função é rastrear naves ou instalações aliens na superfície do planeta.

Evidentemente, cada planeta posee muchos más recursos abajo de la superficie, pero la nave que tu diriges no está equipada para tener acceso a esos minerales; precisas por lo tanto, limitarte a los recursos disponibles más facilmente.

Investigación Biológica a Distancia (Biological Scan)

En condiciones favorables - temperatura, atmósfera, volumen de agua - ciertos planetas desarrollan vida. La gran mayoría de esas formas de vida es constituida por microorganismos y presentan poco interés, a no ser para los especialistas. Sin ninguna duda, formas de vida más sofisticadas tienden a ser más interesantes.

Todos los organismos vivos cambian el medio ambiente en que se desarrollan, absorbiendo luz y/o alimento, y eliminando residuos. La nave capitania que tu diriges está equipada con aparatos de investigación biológica que, a partir de los referidos cambios del medio ambiente, localizan seres vivos de cierto tamaño.

Investigación de Energia a Distancia (Energy Scan)

Este tipo de investigación localiza la energia que es generada en la superficie de determinado planeta, desde que la fuente generadora no sea blindada o oculta. El principal objetivo de esta función es rastrear naves o instalaciones alienígenas en la superficie del planeta.

Os Veículos Especiais de Exploração (Landers)

A investigação à distância (Scanning) fornece informações apenas sobre o que existe na superfície do planeta. Para conseguir informações mais profundas sobre o planeta, você precisaria aterrissar e explorar esse mundo. Sua nave capitânia não serve para esse tipo de investigação, mas ela carrega consigo veículos especiais que podem realizar tal trabalho, percorrendo a superfície do planeta e, assim, observando-o bem de perto. Sua nave capitânia carrega até 10 desses veículos especiais (landers).

Para enviar um desses landers à superfície do planeta, escolha DISPATCH no menu Scan. Um cursor luminoso permite-lhe fixar sua posição de aterrissagem (landing position). Mova o cursor com as teclas Cursor e pressione Enter. O combustível necessário para fazer a viagem é mostrado na janela de dados da nave capitânia.

Nota: Se você perdeu todos os seus landers, está impossibilitado de visitar a superfície do planeta. Você precisará voltar para a sua base, a fim de pegar mais landers.

Exploração da Superfície do Planeta

Depois de aterrissar num mundo alien, tome cuidado pois as condições lá podem ser muito traiçoeiras. Os landers, embora rápidos e fáceis de manobrar, não são exatamente tanques espaciais invencíveis.

Los Vehículos Especiales de Exploración (Landers)

La investigación a distancia (Scanning) proporciona informaciones apenas sobre lo que existe en la superficie del planeta. Para obtener informaciones más profundas sobre el planeta, precisarias aterrizar y explorar ese mundo. Tu nave capitania no sirve para ese tipo de investigación, pero lleva consigo vehículos especiales que pueden realizar ese trabajo, recorriendo la superficie del planeta y así, observarlo bien de cerca. Tu nave lleva hasta diez de esos vehículos especiales (landers).

Para enviar uno de esos landers a la superficie del planeta, escoge DISPATCH en el menú Scan. Un cursor luminoso te permitirá fijar tu posición de aterrizaje (landing position). Mueve el cursor con las teclas Cursor y apreta Enter. El combustible necesario para hacer el viaje es mostrado en la ventana de datos de la nave capitania.

Nota: Si ya perdiste todos tus landers, estarás impossibilitado de visitar la superficie del planeta. En ese caso precisará volver a tu base para recoger más landers.

Exploración de la Superficie del Planeta

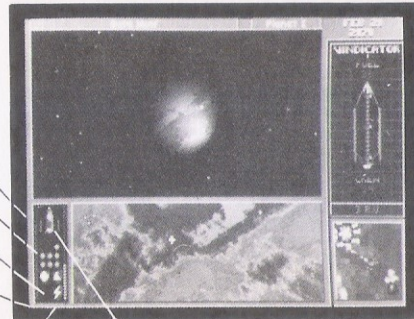
Después de aterrizar en un mundo alienígena, toma cuidado, pues en él, las condiciones pueden ser muy traicioneras. Los landers, aunque rápidos y fáciles de maniobrar, no son exactamente tanques espaciales invencibles.

Fig. 9 Imagem dos dados do lander
Fig. 9 Imagem de los datos del lander

Carga livre / Carga libre
Tripulação / Tripulación
Dispositivos protetores / Dispositivos protectores
Carga completada / Carga completada

Armazenagem de dados completada
Almacenaje de datos completada

Armazenagem de dados livre
Almacenaje de datos libre



Os Perigos dos Sistemas Planetários

Os mundos aliens podem ser extremamente hostis, se comparados à Terra, chegando a causar a morte dos tripulantes dos landers. Se um desastre desse tipo acontecer e toda sua tripulação for eliminada, o seu lander será destruído e o mesmo acontecerá com todos os minerais e aparelhos que tiverem sido coletados. Ao descer em planetas perigosos, é aconselhável manter um dedo no controle que possibilite recolher o seu pessoal e todo o equipamento e materiais - para o caso de uma retirada rápida.

Los Peligros de los Sistemas Planetarios

Los mundos alienígenas pueden ser extremadamente hostiles, si comparados con la Tierra, llegando a causar la muerte de los tripulantes de los landers. En el caso de que suceda un desastre de ese tipo, eliminando a toda la tripulación, tu lander será destruido y lo mismo sucederá con todos los minerales y aparatos que hayan sido recogidos. Al descender en planetas peligrosos, es aconsejable, mantener un dedo en el control que posibilite recoger a tu gente y a todos sus equipos y materiales - para el caso de una retirada rápida.

Eis os perigos que você poderá enfrentar:

Terremotos (Earthquakes): estes gigantescos cataclismos geológicos são mostrados em ampliação, na sua tela, na forma de anéis concêntricos em expansão contínua. Quanto mais um lander ficar exposto a um terremoto, maior serão os riscos enfrentados pela tripulação.

Descargas Eléctricas (Lightning): imprevisíveis e inevitáveis, as descargas elétricas executam sua dança macabra ao redor do seu lander por vários minutos; depois, de repente, elas se abatem sobre o aparelho e varrem metade de sua tripulação em poucos segundos.

Pontos Quentes (Hotspots): nos planetas, cuja superfície está sujeita a elevadas temperaturas, você encontra os hotspots, que são áreas de intenso calor incrivelmente perigosas. Evite esse risco a qualquer custo!

Formas de Vida Nativas (Native Life-forms): Em raras ocasiões você encontrará, em planetas aliens, formas de vida interessantes. Infelizmente, aqui o adjetivo "interessantes" tem o sentido de "perigosas". Você será incapaz de julgar quão perigosa uma criatura poderá ser até que ela ataque - e aí será tarde demais! Porém, muitas formas de vidas simplesmente se refugiarão em seu lander, ao invés de atacá-lo, e lá ficarão sentados, bem tranquilos!

Estos son los peligros que podrás enfrentar:

Terremotos (Earthquakes): estos gigantescos cataclismos geológicos son mostrados en ampliación en tu pantalla, en la forma de anillos concéntricos en expansión continua. Cuanto más tiempo un lander quede expuesto a un terremoto, mayores serán los riesgos enfrentados por la tripulación.

Descargas Eléctricas (Lightning): imprevisibles e inevitables, las descargas eléctricas ejecutan su danza macabra alrededor de tu lander por varios minutos; después, de repente, ellas caen sobre el aparato y barren mitad de la tripulación en pocos segundos.

Puntos Calientes (Hotspots): en los planetas cuya superficie está sujeta a elevadas temperaturas, encontrarás los hotspots, que son áreas de intenso calor increíblemente peligrosos. ¡Evita ese riesgo a cualquier precio!

Formas de Vida Nativas (Native Life-forms): en raras ocasiones encontrarás, en planetas alienígenas, formas de vida interesantes. Infelizmente, aqui, el adjetivo "interesantes" tiene el significado de "peligrosos". Serás incapaz de juzgar cuan peligrosa podrá ser una criatura, hasta que ella ataque - ¡y ahí será demasiado tarde! Pero muchas formas de vida simplemente se refugiarán en tu lander en lugar de atacarlo, y ahí se quedarán sentados, bien tranquilos.

Coletando dados sobre formas de vida

Para coletar dados sobre formas de vida, você necessita analisar completamente a criatura em questão. Para isso, prepare inicialmente a forma de vida para o estudo. Isso é conseguido, mirando o seu lander para o ente que você deseja estudar; a seguir, pressione **Enter**, a fim de fazer um disparo que tornará inconsciente o seu alvo. Quando o ente visado estiver suficientemente incapacitado para reagir, ele se transformará numa brilhante caixa com tampa - que você poderá tranquilamente levar embora no seu lander. Não se preocupe, pois essa operação não causará nenhum dano à criatura.

Cada espécie de vida alien é diferente das outras. Algumas são rápidas e outras lentas. Algumas parecem plantas saltadoras, enquanto outras se assemelham a balões com dentes. Algumas criaturas ficam apavoradas com um simples ruído vindo de seu lander, mas outras são ferozes e apenas sucumbem depois de atingidas dez vezes. Como regra geral, evite contato físico com criaturas aliens, a menos que elas estejam com medo de você e, portanto, sob seu controle. Lembre-se de que elas podem morder! Infelizmente, quanto mais perigosa for uma certa forma de vida, mais valiosas serão as informações a respeito dela. Cabe a você descobrir exatamente onde e com quem você pode trocar essas informações por determinadas mercadorias.

Recogiendo datos sobre formas de vida

Para recoger datos sobre formas de vida, necesitas analizar completamente a la criatura en cuestión. Para eso prepara inicialmente la forma de vida para el estudio. Eso es conseguido apuntando tu lander para el ente que deseas estudiar; a continuación apreta **Enter** para hacer un disparo que dejará inconciente al blanco. Cuando el ente visado esté suficientemente incapacitado para reaccionar, se transformará en una caja brillante con tapa - que tu podrás llevar tranquilamente en tu lander. No te preocupes, pues esa operación no causará ningún daño a la criatura.

Cada especie de vida alienígena es diferente de las otras. Algunas son rápidas y otras son lentas. Algunas parecen plantas saltadoras, mientras que otras se parecen con balones con dientes. Algunas criaturas se aterrorizan con un simple ruido proveniente de tu lander, pero otras son ferozes y apenas sucumben después de alcanzadas por diez disparos. Por regla general, evita el contacto físico con las criaturas alienígenas, a menos que ellas estén con miedo de tí, y por lo tanto bajo tu control. ¡Recuerda que ellas pueden morder! Infelizmente, quanto más peligrosa sea una forma de vida, más valiosas serán las informaciones a su respecto. Cabe a tí, descubrir exactamente donde y con quien podrás cambiar esas informaciones por mercaderías.

Flagship's Manifest

Esta opção lhe permite visualizar e manipular, em detalhe, vários aspectos de sua nave capitânia e sua esquadrilha de combate. Os itens desta opção são: "Cargo" (Carga), Devices (Artefactos), "Roster" (detalhes abaixo) e "Exit" (Saída).

Ship's Roster (Escala de Serviço na Nave)

Este comando é útil para transferir tripulações entre sua nave capitânia e suas naves de combate. Após escolher **ROSTER**, você pode transferir tripulação de sua nave capitânia para uma nave de combate (escolhendo **ASSIGN**) ou trazer tripulação de volta para sua nave capitânia (escolhendo **RECALL**), para efetivar a transferência da tripulação, um tripulante de cada vez. O número de tripulantes a bordo da nave selecionada é mostrado na janela Flagship Data. Quando terminar a transferência ou o recolhimento de tripulação, pressione a **barra de espaço** (no caso do computador) ou o **Botão 2** (no caso do joystick), para voltar ao menu Command.

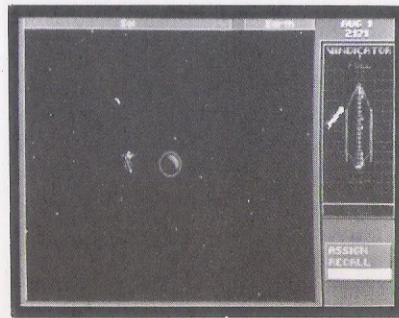


Fig. 10 Lista da Tela

Flagship's Manifest

Esta opción te permite visualizar y manipular en detalle, varios aspectos de tu nave capitania y tu escuadrilla de combate. Los ítems de esta opción son: "Cargo" (Carga), Devices (Artefactos), "Roster" (detalles más adelante) y "Exit" (Salida).

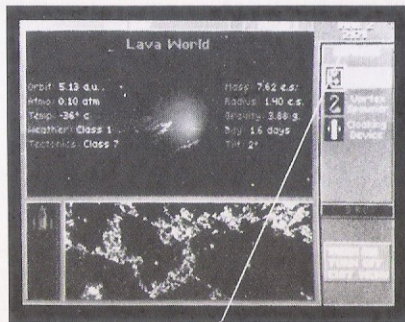
Ship's Roster (Escala de Servicio en la Nave)

Este comando es útil para transferir tripulaciones entre tu nave capitania y tus naves de combate. Después de elegir **ROSTER**, podrás transferir tripulantes de tu nave capitania para una nave de combate (eligiendo **ASSIGN**) o traer tripulantes de vuelta para tu nave capitania (eligiendo **RECALL**) para efectivar la transferencia de la tripulación, un tripulante a cada vez. El número de tripulantes a bordo de la nave seleccionada es mostrado en la ventana Flagship Data. Al terminar la transferencia o el recogimiento de la tripulación, apreta la **barra espaciadora** (en el caso de la computadora) o el **Botón 2** (en el caso del joystick), para volver al menú Command.

Fig. 10 Lista de la Pantalla

Utilizando aparelhos (Devices)

No decorrer do jogo, você achará, comprará ou obterá aparelhos que carregará a bordo de sua nave capitânia. Uma lista dos devices a bordo da sua nave será mostrada na área de status da nave capitânia. Você pode, então, ligar ou desligar qualquer device que possuir. Após selecionar um dos comandos, movimente o cursor luminoso pela lista até o device desejado. Em seguida, pressione Return. Para deixar a lista de devices e voltar ao menu Command, pressione a barra de espaço ou o Botão 2.



"DEVICES" / "DEVICES"

Fig. 11 Tela de Devices

Verificando a carga (Cargo)

A quantidade de minerais ou outra carga que sua nave espacial levar, depende do número de compartimentos de carga que você tiver construído em sua nave. Ao escolher CARGO, o jogo mostrará os diferentes tipos de minerais e o respectivo número de unidades que você possui potencialmente, bem como o espaço ainda livre para receber carga (FREE CARGO Space) em sua nave. A tela também mostra quantas informações você recolheu sobre formas de vida (life-forms).

Utilizando Aparatos (Devices)

En el transcurso del juego, tu comprarás, encontrarás o obtendrás aparatos que cargarás a bordo de tu nave capitania. Una lista de los devices que llevas a bordo de tu nave, será mostrada en el área de status de la nave capitania. Podrás entonces encender o apagar cualquier device que poseas. Después de seleccionar uno de los comandos, mueve el cursor luminoso por la lista hasta el device deseado. A continuación apreta Return. Para dejar la lista de devices y volver al menú Command, apreta la barra espaciadora o el Botón 2.

Fig. 11 Tela de Devices

Verificando la carga (Cargo)

La cantidad de minerales o de otra carga que lleve tu nave espacial, dependerá del número de compartimientos de carga que hayas construido en tu nave. Al elegir CARGO, el juego mostrará los diferentes tipos de minerales y el número respectivo de unidades del mismo que posees, así como el espacio libre que todavía tienes para recibir más carga (FREE CARGO Space). La pantalla también mostrará cuantas informaciones ya recogiste sobre formas de vida (life-forms).

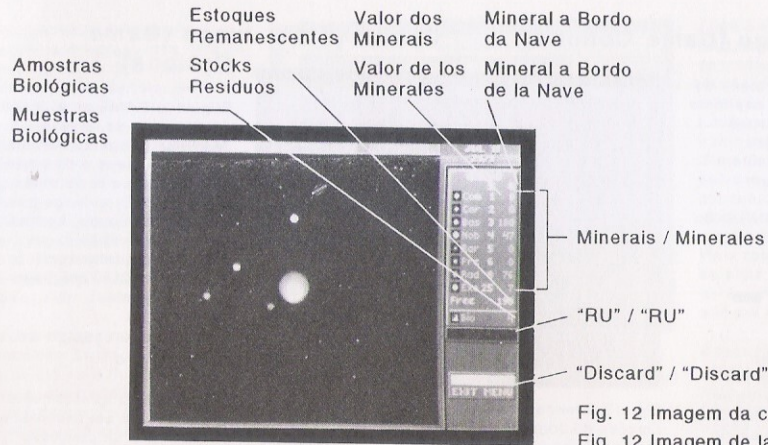


Fig. 12 Imagem da carga
Fig. 12 Imagem de la carga

Se desejar descartar (DISCARD) alguns minerais (talvez a fim de fazer espaço para outros mais valiosos), selecione o comando DISCARD e pressione Enter ou o Botão 1. Em seguida, movimente o cursor luminoso sobre o tipo de material do qual deseja livrar-se e pressione Enter novamente. Cada vez que você assim proceder, uma unidade do mineral selecionado será descartada. Você não poderá reter minerais, uma vez que já os tenha descartado.

Si deseas descartar (DISCARD) algunos minerales (a fin talvez de hacer espacio para otros más valiosos), selecciona el comando DISCARD y apreta Enter o el Botón 1. A continuación mueve el cursor luminoso sobre el tipo de material del cual deseas verte libre y apreta Enter nuevamente. Cada vez que procedas así, será descartada una unidad del mineral seleccionado. No podrás quedarte con minerales una vez que los hayas descartado.

Opções do Jogo (Game Options)

Escolhendo GAME no menu do comando da sua nave capitãnia (Flagship Command), você ganha acesso a diversos comandos que lhe permitem salvar (SAVE) o jogo em andamento, mudar as características (SETTINGS) do jogo ou desistir (QUIT) do jogo completamente.

Salvando um jogo em andamento

Você nunca pode saber exatamente quando vai ser explodido em pedacinhos por um perigoso alien. Portanto, é sempre uma boa idéia salvar seu jogo, à medida que for jogando - especialmente antes de uma batalha ou bem na hora em que descobrir minerais de grande valor. Desse modo, se você encontrar o seu fim antes do tempo, todo o difícil trabalho realizado até esse momento não terá sido em vão.

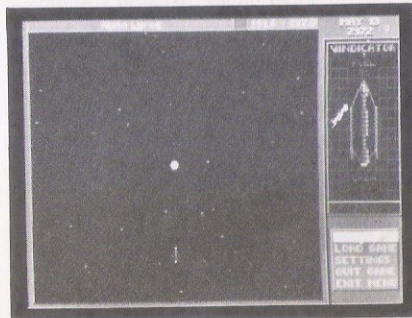


Fig. 13 O menu das Opções do Jogo

Opciones del Juego (Game Options)

Eligiendo GAME en el menú de comando de tu nave capitania (Flagship Command), tú ganas acceso a diversos comandos que te permiten salvar (SAVE) el juego que se está desarrollando, cambiar las características (SETTINGS) del juego o abandonar (QUIT) el juego completamente.

Salvando un juego en andamiento

Nunca sabrás exactamente cuando vas a ser reventado en pedazos por un peligroso alienígena. Por lo tanto, siempre es una buena idea salvar tu juego a medida que vayas jugando - especialmente antes de una batalla o en el momento de descubrir minerales de gran valor. De ese modo, si encuentras tu fin antes de tiempo, todo el difícil trabajo realizado hasta ese momento no habrá sido en vano.

Escolha SAVE GAME e o programa mostrará uma lista de diversos Game State Slots, no lado esquerdo da tela. Mova o cursor luminoso para cima ou para baixo, a fim de pegar o Game State Slot no qual você deseja salvar o seu jogo até o momento. Embora existam 50 slots disponíveis, somente 10 serão logo mostrados. Para repassar toda a seleção de slots, movimente o iluminador para cima ou para baixo, além da margem da lista.

Depois de pegar um slot, pressione Enter. O slot completo será iluminado e, agora, você pode digitar uma breve descrição de onde e/ou quando você está situado no curso do jogo. Se o slot já tem uma descrição, use a barra de espaço e as teclas DEL para apagar a descrição antiga, se quiser. Quando estiver satisfeito com a descrição, pressione Enter: o jogo salvará as informações necessárias. Então, volte para o menu Flagship Command.

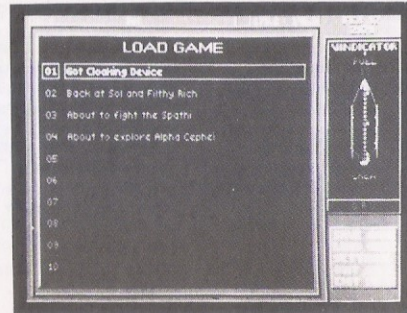


Fig. 14 Tela de Salvamento do Jogo

Elige SAVE GAME y el programa te mostrará una lista de varios Game State Slots, en el lado izquierdo de la pantalla. Mueve el cursor luminoso para arriba o para abajo para agarrar el Game State Slot en el cual deseas salvar tu juego hasta el momento. Aunque existan 50 slots disponibles, serán mostrados apenas 10. Para repasar toda la selección de slots, mueve el iluminador para arriba o para abajo más allá del margen de la lista.

Fig. 14 Pantalla de Salvamento del Juego

Después de agarrar un slot, apreta Enter. El slot completo será iluminado y podrás digitar una breve descripción de donde y o cuando estás localizado en el transcurso del juego. En el caso de que el slot ya tenga una descripción, usa la barra espaciadora y las teclas DEL para borrar la antigua descripción, si así lo deseas. Cuando estés satisfecho con la descripción, apreta Enter: el juego salvará las informaciones necesarias. Vuelve entonces para el menú Flagship Command.

Carregando um jogo salvo

Após escolher LOAD no Game Menu, ilumine o Game State Slot com a descrição desejada e pressione **Return**. O jogo será carregado automaticamente e voltará ao desenvolvimento normal.

Mudando as características do jogo (Game Settings)

Este comando lhe permite configurar a forma em que o jogo melhor se encaixe em suas preferências pessoais.

Music Level

Este comando aumenta ou diminui o volume da música.

Sound Level

Este comando aumenta ou diminui o volume do som.

Reading Speed

Após escolher READING, você pode, em seguida, escolher +SPEED, o que aumenta a velocidade com o qual o texto é mostrado no jogo, ou -SPEED, o que diminui aquela velocidade.

Combat

Este submenu de opções lhe permite mudar a forma como o jogo conduz o combate espacial. Modificando estas características (settings), você fará o computador travar suas batalhas em seu lugar, e/ou aumentar o ritmo em que o jogo conduz os combates.

Cargando un juego salvo

Después de elegir LOAD en el Game Menu, ilumina el Game State Slot con la descripción deseada y apreta **Return**. El juego será cargado automáticamente y volverá al desarrollo normal.

Cambiando las características del juego (Game Settings)

Este comando te permite configurar la forma en que el juego se encaja mejor en tus preferencias personales.

Music level

Este comando aumenta o disminuye el volumen da la música.

Sound Level

Este comando aumenta o disminuye el volumen del sonido.

Reading Speed

Después de elegir READING, podrás elegir a continuación +SPEED, lo cual aumenta la velocidad con que el texto es mostrado en el juego, o -SPEED, para disminuir esa velocidad.

Combat

Este submenú de opciones te permite cambiar la forma como el juego conduce el combate espacial. Cambiando estas características (settings), harás con que la computadora trave sus batallas en tu lugar, y/o aumentar el ritmo en que el juego conduce los combates.

Cyborg: Se seus dois braços estiverem quebrados, ou se estiver com uma grande dor de barriga - tudo de mentirinha é claro! - você pode ligar o setting CYBORG. Com isso, você nem precisará mexer-se mais, pois o computador lutará em seu lugar. Naturalmente, alguns usuários mais preguiçosos nem se darão ao trabalho de fingir que estão com os braços quebrados ou com uma grande dor de barriga - eles, com a maior cara-de-pau vão ligar CYBORG e pronto!

Resolving Combat: Utilizando as opções +Resolve e -Resolve, você pode aumentar o ritmo do controle Cyborg das suas batalhas. O setting ativo é mostrado na janela Flagship Data.

Os settings disponíveis são:

- **Normal:** O ritmo do jogo é mantido numa velocidade uniforme, e que não é igual na maioria dos computadores. Este setting é algo problemático.
- **No Delay:** O programa liberta a força total do computador, permitindo que as batalhas sejam bem aceleradas nos computadores velozes.
- **Flicker:** O mesmo que No Delay, mas aqui o programa dá apenas uma amostra das posições calculadas da nave e da arma, criando um movimento para a frente mais acelerado semelhante ao dos filmes antigos.

Cyborg: Si te quebraste los dos brazos, o si estás con un fuerte dolor de barriga - ¡todo en broma, es claro! - puedes encender el setting CYBORG. Con eso, no necesitarás moverte más, pues la computadora luchará en tu lugar. Naturalmente algunos usuarios más perezosos ni se darán el trabajo de fingir que están con los brazos quebrados o con un fuerte dolor de barriga - ellos, con la mayor cara dura, van a encender el CYBORG y pronto.

Resolving Combat: Utilizando las opciones +Resolve y -Resolve, podrás aumentar el ritmo del control Cyborg de tus batallas. El setting activo es mostrado en la ventana Flagship Data.

Los settings disponibles son:

- **Normal:** El ritmo del juego es mantenido en una velocidad uniforme, y que no es igual en la mayoría de las computadoras. Este setting es algo problemático.
- **No Delay:** El programa liberta la fuerza total de la computadora, permitiendo que las batallas sean bien aceleradas en las computadoras veloces.
- **Flicker:** Lo mismo que No Delay, pero aquí el programa da apenas una muestra de las posiciones calculadas de la nave y del arma, creando un movimiento para adelante más acelerado, semejante al de las películas antiguas.

- **Fastest:** Para alcançar a velocidade máxima, o programa não mostra os gráficos nave-a-nave, mas apenas o som. As áreas de status são atualizadas continuamente, mostrando o progresso do furioso combate.

Lembre-se: a característica (Setting) "Resolution" funciona somente quando o Cyborg for ligado.

Trocando nomes (Changing Names)

Você, provavelmente, deseja usar este comando no começo do jogo, para estabelecer o nome do seu personagem e batizar a sua nave capitânia. Após escolher NAMES, você pode pegar CAPTAIN ou FLAGSHIP. Depois de fazer sua seleção, o nome que estiver na janela Flagship Status será apagado e você poderá entrar com o novo nome. Para apagar o nome velho, utilize a barra de espaço ou as teclas DEL. Quando terminar, pressione Return.

Desistindo do jogo (Quitting the Game)

Para deixar Star Control II e voltar ao DOS (talvez para disputar um jogo de SuperMelee!), escolha QUIT e, em seguida, escolha YES, QUIT para confirmar a sua saída.

- **Fastest:** Para alcanzar la velocidad máxima, el programa no muestra las gráficas nave-a-nave, solamente el sonido. Las áreas de status son actualizadas continuamente, mostrando el progreso del furioso combate.

Recuerda: La característica (Setting) "Resolution" funciona solamente cuando el Cyborg está ligado.

Cambiando Nombres (Changing Names)

Probablemente tú desearás utilizar este comando al comienzo del juego para establecer el nombre de tu personaje y bautizar tu nave capitania. Después de elegir NAMES, podrás elegir CAPTAIN o FLAGSHIP. Después de hacer tu selección, será borrado el nombre que esté en la ventana Flagship Status y podrás entrar con el nuevo nombre. Para borrar el nombre viejo, utiliza la barra espaciadora o las teclas DEL. Cuando termines apreta Return.

Dejando el juego (Quitting the Game)

Para dejar Star Control II y volver al DOS (talvez para disputar un juego de SuperMelee!) elige QUIT y a continuación, elige YES, QUIT para confirmar tu salida.

EARTH STARBASE (Base Estelar da Terra)

Logo no começo do jogo, você terá acesso a uma gigantesca estação espacial, na órbita da Terra, chamada Starbase. Essa estação espacial servirá como sua base de operações pelo restante do jogo, suprimindo sua nave capitânia com novos equipamentos, novos veículos de combate e tripulação.

Para visitar a Earth Starbase vá até o Sistema Solar e aproxime-se da Terra, até a cena expandir-se e mostrar-lhe o sistema Terra-Lua. A Starbase é o objeto que você vê em órbita, entre o nosso planeta e a lua. Navegue com a sua nave capitânia até ela tocar o centro da Starbase e você, automaticamente, se colocará ao lado da estação espacial.

Assim que chegar à Starbase, você tem as seguintes escolhas: STARBASE COMMANDER, OUTFIT STARSHIP, SHIPYARD e DEPART STARBASE.

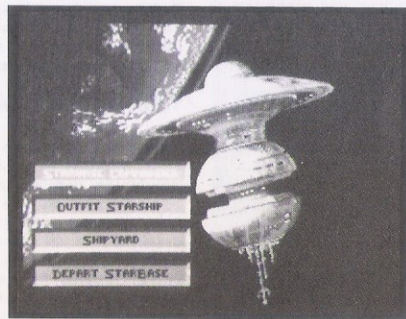


Fig. 15 Menu da Starbase

EARTH STARBASE (Base Estelar de la Tierra)

Bien en el comienzo del juego, tendrás acceso a una gigantesca estación espacial, en la órbita de la Tierra, llamada Starbase. Esa estación espacial te servirá como base de operaciones por el resto del juego, proveyendo a tu nave capitania con nuevos equipos, nuevos vehículos de combate y tripulación.

Para visitar la Earth Starbase, diríjete al Sistema Solar y aproxímate de la Tierra, hasta que la escena se expanda y te muestre el sistema Tierra-Lua. La Starbase es el objeto que ves en órbita, entre nuestro planeta y la Luna.

Navega con tu nave hasta que ella toque el centro de la Starbase y automáticamente te colocarás al lado de la estación espacial.

Al llegar a la Starbase tendrás las siguientes opciones: STARBASE COMMANDER, OUTFIT STARSHIP, SHIPYARD e DEPART STARBASE.

Starbase Commander (Comandante da Starbase)

Este comando inicia uma conversa com o comandante da Starbase. Ele é a fonte de muitas informações relacionadas com Ur-Quan e várias situações que aparecerão no decurso do jogo.

Transferindo Minerais para a Starbase

Para construir novos equipamentos para sua nave capitânia, construir veículos de combate adicionais ou designar novos tripulantes, você precisa suprir a Starbase com matérias primas. Estes materiais muito freqüentemente tomam a forma de minerais, que você pode recolher da superfície dos mundos aliens. Para transferir os recursos para a Starbase, inicie a conversa com o Commander e selecione a opção "Commander, I have material to off-load" ("Comandante, eu tenho material para descarregar"). O Commander, então, retirará os minerais da sua nave e o informará do valor deles.

Equipando sua nave capitânia

No começo do jogo, sua nave capitânia está incompleta. Você gastará muito da primeira parte do jogo fazendo de sua nave a mais poderosa da galáxia. Para isso, você precisa recolher minerais e outros materiais, através do espaço, e trazê-los para a Starbase.

Starbase Commander (Comandante de la Starbase)

Este comando inicia una conversación con el comandante de la Starbase. Es la fuente de muchas informaciones relacionadas con Ur-Quan y varias situaciones que aparecerán en el transcurso del juego.

Transfiriendo Minerales para la Starbase

Para construir nuevos equipos para tu nave capitania, construir otros vehículos de combate o designar nuevos tripulantes, precisas proveer la Starbase con materias primas. Estos materiales toman frecuentemente la forma de minerales, que puedes recoger de la superficie de los mundos alienígenas. Para transferir esos recursos para la Starbase, inicia la conversación con el Commander y selecciona la opción "Commander, I have material to off-load" ("Comandante, tengo material para descargar"). El Commander entonces retirará los materiales de tu nave y te informará sobre su valor.

Equipando tu nave capitania

Al comenzar el juego, tu nave estará incompleta. Gastarás mucho de la primera parte del juego en transformarla en la nave más poderosa de la galáxia. Para eso, precisas recoger minerales y otros materiales, através del espacio, y traerlos para la Starbase.

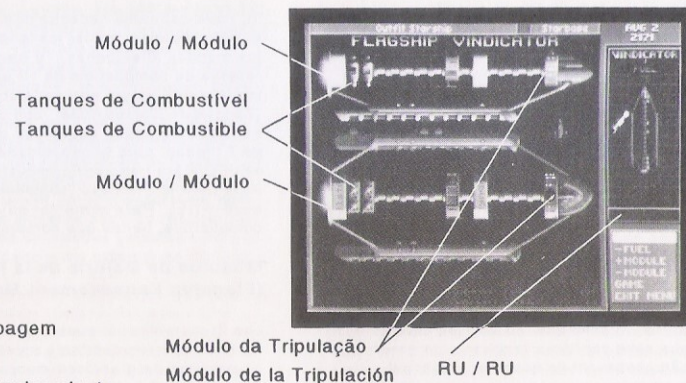


Fig. 16 Tela de Equipagem da Nave Capitânia

Fig. 16 Pantalla de Equipamiento de la Nave Capitania

Ao escolher OUTFIT FLAGSHIP no menu principal da STARBASE, você vê na tela um esquema da sua nave, seus componentes, seu atual suprimento de combustível e os landers que você tem a bordo.

Al elegir OUTFIT FLAGSHIP en el menú principal de la STARBASE verás en la pantalla un esquema de tu nave, sus componentes, su actual provisión de combustible y los landers que tienes a bordo.

Combustível (Fuel)

Sua nave capitânia requer combustível para atravessar o HyperSpace e enviar os landers à superfície dos mundos aliens. Sua nave sempre tem uma reserva de combustível de 10 unidades mas, inicialmente, está equipada com um módulo Fuel Tank (Tanque de Combustível) com capacidade limitada. Para aumentar a sua atual capacidade de combustível, que é de 1 unidade, para a capacidade máxima selecione +FUEL. Para transferir combustível de volta da sua nave para a Starbase (compensando parte do seu valor), escolha -FUEL. Para aumentar sua capacidade de combustível, você tem que comprar módulos Fuel Tank.

Módulos de Melhoria da Nave Capitânia (Flagship Enhancement Modules)

Os Precursores - o povo que, há 250 mil anos, idealizou sua nave capitânia (enquanto os seres humanos não passavam de espertos macacos) - certamente apreciariam o canivete do exército suíço. Pois é, mais ou menos do mesmo jeito desse famoso canivete, é que a sua nave é construída. A super estrutura da nave capitânia é forte, porém extraordinariamente simples e está pronta para aceitar peças de equipamento adicionais. Estes conjuntos de equipamento independentes são denominados "Modules" (Módulos). Você pode construir novos módulos e acrescentá-los à sua nave.

Combustible (Fuel)

Tu nave capitania necesita combustible para atravesar el HyperSpace y enviar los landers a la superficie de los mundos alienígenas. Tu nave siempre tiene una reserva de combustible de 10 unidades, pero inicialmente estará equipada con un módulo Fuel Tank (Tanque de Combustible), con capacidad limitada. Para aumentar su actual capacidad de combustible, que es de 1 unidad, para la capacidad máxima, selecciona +FUEL. Para transferir combustible de vuelta de tu nave para la Starbase (compensando parte de su valor), elige -FUEL. Para aumentar su capacidad de combustible, tienes que comprar módulos Fuel Tank.

Módulos de Mejoría de la Nave Capitania (Flagship Enhancement Modules)

Los Precursores, el pueblo que hace 250 mil años idealizó tu nave capitania (mientras los seres humanos no pasaban de graciosos monos) - seguramente apreciarían el cortaplumas del ejército suizo. Exactamente, de la misma forma que ese famoso cortaplumas, es que tu nave fue construida. La superestructura de la nave es fuerte, pero es extraordinariamente simple y se encuentra pronta para recibir piezas y equipos adicionales. Estos conjuntos de equipos independientes son llamados "Modules" (Módulos). Tú puedes construir nuevos módulos y acopiarlos a tu nave.

Os módulos são de quatro tipos: "Thruster", "Attitude", Lander e "Multi-Function".

Os módulos "Thruster" e "Attitude" têm influência sobre a forma como sua nave se comporta no espaço. Quanto mais módulos "Thruster" você afixar em sua nave capitânia, mais rápida ela navegará. Se você aumentar o número de módulos "Attitude", também aumentará a velocidade da sua nave quando ela girar para a esquerda ou a direita. Você pode ter um máximo de 11 (onze) módulos "Thrusters" e 8 (oito) "Attitude". Os Landers, como já sabe, são necessários para fazer viagens à superfície dos planetas. Você poderá necessitar mais de um lander em tais excursões, pois as condições hostis nos planetas poderão resultar na inesperada destruição de um desses veículos uma vez ou outra. Você está limitado a um máximo de 10 (dez) landers.

Os módulos "Multi-Function" se alinham na "espinha" da sua nave capitânia e podem transformar esta numa colônia espacial ou numa plataforma de processamento de minerais ou numa nave de batalha de poder inigualável. As características de sua nave capitânia dependem da seleção de módulos "Multi-Function" ("Função Múltipla") que você fizer. Você terá um máximo de 16 (dezesesseis) módulos "Multi-Function". A adaptação ideal de módulos à sua nave capitânia depende da missão específica em que ela estiver, bem como do seu estilo de jogar.

Los módulos son de cuatro tipos: "Thruster", "Attitude", Lander y "Multi-Function".

Los módulos "Thruster" y "Attitude" tienen influencia sobre la forma como tu nave se comporta en el espacio. Cuantos más módulos "Thruster" fijas en tu nave, más rápida ella navegará. Si aumentas el número de módulos "Attitude", también aumentarás la velocidad de tu nave cuando gire para la izquierda o para la derecha. Podrás tener un máximo de 11 (once) módulos "Thruster" y 8 (ocho) "Attitude". Los Landers, como ya sabes, son necesarios para hacer viajes a la superficie de los planetas. En esas excursiones podrás necesitar más de un lander, pues las condiciones hostiles encontradas en esos planetas podrán resultar en la inesperada destrucción de uno de esos vehículos en algún momento. La mayor cantidad de landers que podrás tener será de 10 (diez) unidades.

Los módulos "Multi-Function" se alinean en la "espinna" de tu nave y pueden transformarla en una colonia espacial o en una plataforma de procesamiento de minerales o hasta en una nave de batalla de poder inigualable. Las características de tu nave capitania dependerán de la selección de módulos "Multi-Function" ("Múltiple Función") que tu hagas. Tu tendrás un máximo de 16 (dieciseis) módulos "Multi-Function". La adaptación ideal de módulos a tu nave capitania depende de la misión específica en que ella esté, así como de tu estilo de jugar.

Acrescentando e removendo módulos

Para acrescentar um módulo à sua nave capitânia, escolha +MODULE. O jogo, então, mostrará uma lista de módulos disponíveis na janela Flagship Status. Ao lado de cada módulo está indicado o seu custo.

Movimente a iluminação para o módulo que você deseja acrescentar e pressione **Enter**. Um cursor luminoso aparece na imagem do esquema, permitindo-lhe posicionar o módulo em sua nave. Movimente o cursor com as teclas **Cursor** e pressione **Enter**. O cursor, agora, se movimentará de volta para a lista de módulos, para você acrescentar mais módulos, se assim desejar. Quando terminar de acrescentar módulos à sua nave capitânia, pressione a **Barra de Espaço** ou o **Botão 2** para voltar ao menu **Command**.

Não há uma perfeita configuração de módulos. Assim, de tempos em tempos, no decorrer do jogo, se quiser você pode substituir um módulo em sua nave capitânia. Para remover um módulo e recuperar a maior parte do valor respectivo, escolha -MODULE no menu **Command**.

Um cursor luminoso aparecerá na imagem do esquema de sua nave. Use as teclas **CURSOR** para movimentar a iluminação até o módulo que você deseja remover e pressione **Enter**.

Nota: Você não pode remover módulos que contenham recursos, tais como: combustível nos **Fuel Tanks** (Tanques de Combustível) ou minerais nos **Cargo Bays** (Compartimentos de Carga). Se quiser remover esses módulos, você primeiro deve esvaziá-los.

Colocando y retirando módulos

Para agregar un módulo a tu nave capitania, elige +MODULE. El juego entonces mostrará una lista de los módulos disponibles en la ventana Flagship Status. Al lado de cada módulo está indicado su precio. Mueve la iluminación para el módulo que deseas agregar y apreta **Enter**. Un cursor iluminado aparecerá en la imagen del esquema permitiéndote colocar el módulo en tu nave. Mueve el cursor con las teclas **Cursor** y apreta **Enter**. Ahora el cursor se moverá de vuelta para la lista de módulos, para que si así lo deseas, agregar más módulos a tu nave. Cuando termines de agregar módulos a tu nave, apreta la **barra espaciadora** o el **Botón 2** para volver al menú **Command**.

No existe una configuración perfecta de módulos, por eso, a cada tanto tiempo, durante el transcurso del juego, si tu quieres, podrás substituir módulos en tu nave capitania. Para retirar un módulo y recuperar la mayor parte del respectivo valor, elige -MODULE en el menú **Command**.

Un cursor luminoso aparecerá en la imagen del esquema de tu nave. Usa las teclas **CURSOR** para mover la iluminación hasta el módulo que deseas retirar y apreta **Enter**.

Nota: No podrás retirar módulos que contengan recursos tales como combustible en los **Fuel Tanks** (Tanques de Combustible) o minerales en las **Cargo Bays** (Compartimentos de Carga). En el caso de quieras retirar esos módulos, deberás vaciarlos primero.

As Características da Nave Capitânia

Abaixo do esquema de sua nave capitânia, são mostradas as características desta, baseadas nos módulos que ela contém. Tais características são:

Média de Giro ("Turning Rate"): É a média de rotação de sua nave capitânia em combate, no **HyperSpace** e nas viagens interplanetárias, baseada no número de jatos rotatórios com que ela está equipada.

Velocidade Máxima ("Maximum Velocity"): É a velocidade em combate de sua nave capitânia, baseada em número de propulsores com que ela está equipada.

Energia de Combate ("Combat Energy"): É a rapidez com que a energia utilizada em suas armas é reabastecida durante o combate. Quantos mais **dínamos** (Dynamos) você tiver a bordo de sua nave capitânia, mais depressa a energia será renovada.

Disponibilidade de Módulos

O módulo "Auto-Tracking" não está disponível no início do jogo. O mesmo acontece com os "Blaster Packs". Porém, os "Ion-Gun Racks" podem ser comprados imediatamente.

Las Características de la Nave Capitania

Abajo del esquema de tu nave capitania, son mostradas las características de la misma, baseadas en los módulos que ella contiene. Tales características son:

Promedio de Giro ("Turning Rate"): Es el promedio de rotación de tu nave capitania en combate, en el **HyperSpace** y en los viajes interplanetarios, basado en el número de propulsores rotativos con que ella esté equipada.

Velocidad Máxima ("Maximum Velocity"): Es la mayor velocidad de tu nave capitania en combate, basada en número de propulsores con que esté equipada.

Energía de Combate ("Combat Energy"): Es la rapidez con que la energía utilizada en tus armas es reabastecida durante el combate. Cuantos más **dínamos** (Dynamos) tengas a bordo de tu nave, más rápidamente será renovada la energía.

Disponibilidad de Módulos

El módulo "Auto-Tracking" no estará disponible en el comienzo del juego. Lo mismo sucede con los "Blaster Packs". Entretanto, los "Ion-Gun Racks" podrán ser comprados inmediatamente.

Posição dos Módulos de Armas

As configurações "Side", "Spread", "Nose" e "Tail" são conseguidas pela forma como você coloca os módulos de armas em sua nave capitânia, como segue.

POSIÇÃO DA ARMA

Primeiro "Slot" (bem à direita)
 Segundo "Slot"
 Terceiro "Slot"
 Último "Slot" (bem à esquerda)

EFEITO DO DISPARO

Dispara para a frente
 Dispara em varredura
 Dispara para ambos os lados
 Dispara para trás

Os módulos de armas colocados em outras posições, além das indicadas acima, não surtem efeito.

Escapando do combate

No início do jogo, a técnica de rotação de emergência para escapar do combate não está disponível em suas naves, inclusive na nave capitânia.

Posición de los Módulos de Armas

Las configuraciones "Side", "Spread", "Nose" y "Tail" son conseguidas de acuerdo con la forma como coloques los módulos de armas en tu nave capitania, como se ve a continuación.

POSICIÓN DEL ARMA

Primer "Slot" (bien a la derecha)
 Segundo "Slot"
 Tercero "Slot"
 Último "Slot" (bien a la izquierda)

EFEITO DEL DISPARO

Dispara para adelante
 Dispara em barredura
 Dispara para los dos lados
 Dispara para atrás

Los módulos de armas colocados en otras posiciones, fuera de las mencionadas anteriormente no surtirán efecto.

Escapando del combate

En el comienzo del juego, no estará disponible en tus naves la técnica de rotación de emergencia para escapar del combate.

O Shipyard (O Estaleiro)

Além de promover melhorias em sua nave capitânia, a Starbase também pode construir naves para escoltá-lo em suas viagens através do espaço. Para construir naves de combate ou designar novos membros para a tripulação da sua nave capitânia ou das naves de combate, escolha SHIPYARD no menu principal Starbase.

El Shipyard (El Astillero)

Además de hacer mejoras en tu nave capitania, la Starbase también puede construir naves para escoltarte en tus viajes através del espacio. Para construir naves de combate o designar nuevos miembros para la tripulación de tu nave capitania o de las naves de combate, elige SHIPYARD en el menú principal Starbase.

Cabine da Tripulação Parcialmente Completada
 Cabina de la Tripulación Parcialmente Completada

Nave Capitânia / Nave Capitania

Nave de Escolta / Nave de Escolta

Nave de Escolta com Tripulação Parcialmente Completada

Nave de Escolta com Tripulação Parcialmente Completada

Hangares / Hangares

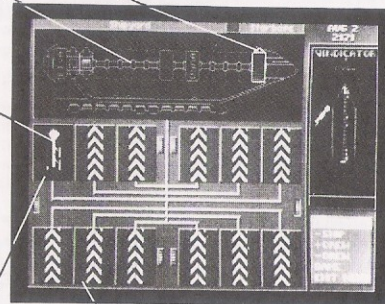


Fig. 17 O Shipyard (O Estaleiro)

Fig.17 El Shipyard (El Astillero)

No alto da imagem Shipyard, você verá um esquema da sua nave; esse esquema indica o combustível, a carga e o número de tripulantes que você tem a bordo. Abaixo desse esquema estão os 12 hangares nos quais você constrói sua esquadilha de naves de combate.

Acrescentando e removendo tripulantes

Para acrescentar novos membros à tripulação, selecione +CREW no menu Shipyard Command. Aparece um cursor luminoso no esquema da sua nave capitânia.

Movimente o cursor, utilizando as teclas Cursor, para a nave à qual você deseja acrescentar tripulantes. Em seguida, pressione Enter.

Tripulantes adicionais serão mostrados na tela em forma de pontos na sua nave capitânia. O seu nível máximo de tripulação depende de quantos módulos Crew Pod (Cabine de Tripulação) você acrescentou à sua nave capitânia. Cada cabine acomoda até 50 (cinquenta) tripulantes.

Para as naves de combate, os atuais/máximos níveis de tripulação são mostrados em texto, embaixo da imagem de cada nave.

Depois de acrescentar, a determinada nave, membros da tripulação em número suficiente, você pode movimentar o cursor para outra nave. Se não quiser fazê-lo, pressione a **barra de espaço** para voltar ao menu Command.

En lo alto de la imagen Shipyard, verás un esquema de tu nave; ese esquema indica el combustible, la carga y el número de tripulantes que tienes a bordo. Abajo de ese esquema están los 12 hangares en los cuales tu construyes tu escuadrilla de naves de combate.

Agregando y retirando tripulantes

Para agregar nuevos miembros a la tripulación, selecciona +CREW en el menú Shipyard Command. Aparecerá un cursor luminoso en el esquema de tu nave capitania.

Mueve el cursor, utilizando las teclas Cursor, para la nave a la cual deseas agregar tripulantes. A continuación, apreta Enter.

Tripulantes adicionales serán mostrados en la pantalla en forma de punto en tu nave capitania. Tu nivel máximo de tripulación dependerá de cuantos módulos Crew Pod (Cabina de Tripulación), hayas agregado a tu nave capitania. Cada cabina acomoda hasta 50 (cincuenta) tripulantes.

Para las naves de combate, los actuales/máximos niveles de tripulación son mostrados en texto, abajo de la imagen de cada nave. Después de agregar a determinada nave, miembros de la tripulación en número suficiente, podrás mover el cursor para otra nave. En el caso de que no quieras hacerlo, apreta la **barra espaciadora** para volver al menú Command.

Para remover tripulantes da sua nave capitânia ou de uma nave de combate, escolha -CREW no menu Shipyard Command. Em seguida, mova o cursor luminoso até a nave desejada e pressione Enter. Cada vez que você fizer assim, um membro da tripulação será transferido de volta para a Starbase, e você recuperará a maior parte do valor correspondente. Quando tiver removido todos os tripulantes desejados, pressione a **barra de espaço** e volte ao menu Command.

Naves de Combate

Você pode acrescentar até 12 (doze) naves de escolta, que viajarão com a sua nave capitânia e lutarão por ela. Estas naves representam uma alternativa mais barata para a sua defesa, do que gastar um grande volume de seus recursos em transformar sua nave capitânia numa nave de combate.

Acrescentando naves de combate

Para acrescentar uma nave de combate à sua esquadilha de escolta, escolha +SHIP no menu Command. Uma lista dos tipos de nave disponíveis e seus respectivos custos aparecerá na janela Flagship Status. Movimente a iluminação para a nave que você deseja comprar e pressione Enter. Um hangar se abrirá, mostrando a sua nave adquirida. Lembre-se de que as naves chegam aos hangares com um único membro da respectiva tripulação a bordo - ou seja, o comandante.

Para retirar tripulantes de tu nave capitania o de una nave de combate, elige -CREW en el menú Shipyard Command. A continuación mueve el cursor luminoso hasta la nave deseada y apreta Enter. Cada vez que así lo hagas, un miembro de la tripulación será transferido de vuelta a la Starbase, y recuperarás la mayor parte del valor correspondiente. Cuando hayas retirado todos los tripulantes deseados, apreta la **barra espaciadora** y vuelve al menú Command.

Naves de Combate

Tú puedes agregar hasta 12 (doce) naves de escolta, que viajarán con tu nave capitania y lucharán por ella. Estas naves representan una alternativa más barata para tu defensa, en lugar de gastar un gran volumen de tus recursos en transformar tu nave capitania en una nave de combate.

Agregando naves de combate

Para agregar una nave de combate a tu escuadrilla de escolta, elige +SHIP en el menú Command. Una lista de los tipos de naves disponibles y de sus respectivos costos aparecerá en la ventana Flagship Status. Mueve la iluminación para la nave que deseas comprar y apreta Enter. Se abrirá un hangar, mostrando la nave que adquiriste. Recuerda que las naves llegan a los hangares con un único miembro de la respectiva tripulación a bordo - o sea, el comandante.

É muito importante que você, imediatamente acrescente mais tripulantes (até o máximo possível) a cada nova nave, à medida que forem sendo construídas. Quando terminar, pressione a barra de espaço para voltar ao menu Command.

Nota: No começo do jogo, a seleção das naves que você pode construir será muito limitada. Para aumentar essa lista você precisa fazer alianças com outras raças aliens.

Removendo uma nave de combate

Para remover uma nave de combate da sua esquadilha e recuperar a maior parte do valor respectivo, escolha -SHIP no menu Command Shipyard. Movimente o cursor luminoso até a nave que você deseja remover e pressione Enter. Qualquer tripulante que estiver a bordo da nave será automaticamente removido, e seu valor respectivo adicionado aos seus recursos disponíveis. Quando terminar de remover naves da sua esquadilha, pressione a barra de espaço para voltar ao menu Command.

Deixando a Starbase

Quando estiver pronto para deixar a base, escolha DEPART STARBASE no menu Main Starbase. Você aparecerá no espaço interplanetário, próximo da Terra.

Es muy importante que agregues tripulantes inmediatamente (la mayor cantidad posible) a cada nueva nave, a medida que vayan siendo construidas. Cuando termines apreta la barra espaciadora para volver al menú Command.

Nota: Al empezar el juego, será muy limitada la selección de naves que puedes construir. Para poder aumentar esa lista, precisarás hacer alianzas con otras razas alienígenas.

Retirando una nave de combate

Para retirar de tu escuadrilla una nave de combate y recuperar la mayor parte de su respectivo valor, elige -SHIP en el menú Command Shipyard. Mueve el cursor luminoso hasta la nave que desees retirar y apreta Enter. Cualquier tripulante que esté a bordo de la nave será retirado automaticamente, y su respectivo valor, agregado a tus recursos disponibles. Cuando termines de retirar naves de tu escuadrilla, apreta la barra espaciadora para volver al menú Command.

Dejando la Starbase

Quando estás pronto para dejar la base, elige DEPART STARBASE en el menú Main Starbase. Aparecerás en el espacio interplanetario, próximo a la Tierra.

ENCONTRO COM RAÇAS ALIENS

Você pode encontrar naves aliens no HyperSpace, no espaço interplanetário e em órbita ao redor de determinados planetas. Você pode evitar alguns encontros, mas outros serão inevitáveis. Em certas situações, você terá de caçar os aliens para entrar em contato com eles.

Esse encontro tanto pode levar a uma conversa amistosa, como também pode significar uma batalha. Na maioria das situações, você escolherá entre conversar e lutar. O "Command Menu" lhe dá as alternativas "Converse" (Conversação), "Attack" (Ataque) e "Game" (Jogo). Essa tela também normalmente mostra o exato número de naves que você encontrou. Entretanto, se as naves aliens preencherem toda a tela, isso significa que você enfrentará uma força tarefa inimiga de tamanho ILIMITADO, que você JAMAIS conseguirá derrotar. Se a força tarefa estiver entre você e alguma coisa que você deseja, você terá de descobrir o que é necessário para apaziguar os aliens ou imaginar um bom plano para forçá-los a uma retirada.

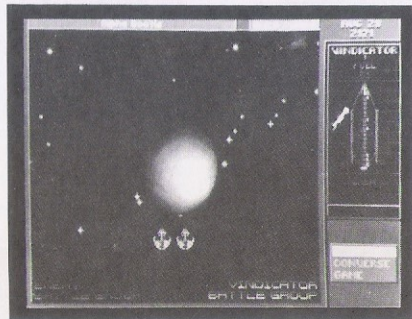


Fig. 18 Tela de Observação de Longo Alcance

ENCUENTRO CON RAZAS ALIENÍGENAS

Podrás encontrar naves alienígenas en el HyperSpace, en el espacio interplanetario y en órbita alrededor de determinados planetas. Podrás evitar algunos encuentros, pero otros serán inevitables. En determinadas situaciones deberás cazar a los alienígenas para poder entrar en contacto con ellos. Ese encuentro podrá llevar tanto a una conversación amistosa, como también a una batalla. En la mayoría de las situaciones, tú elegirás entre conversar o luchar. El "Command Menu" te da las alternativas "Converse" (Conversación), "Attack" (Ataque) y "Game" (Juego).

Fig. 18 Pantalla de observación de Largo Alcance

Esa pantalla muestra también normalmente el número exacto de naves que encontraste. Mientras tanto, si las naves alienígenas llenan toda la pantalla, eso significa que deberás enfrentar una fuerza tarea enemiga de tamaño ILIMITADO, que JAMÁS podrás derrotar. En el caso de que la fuerza tarea se encuentre entre tí y alguna cosa que desees, tendrás que descubrir lo que es necesario para apaciguar a los alienígenas o imaginar un buen plan para forzarlos a una retirada.

Exposição do Rastreador de Grande Alcance

A menos que você tenha estabelecido relações amistosas com uma raça alien, sempre que você encontrar naves aliens ouvirá a buzina do "RED ALERT" ("Alerta Vermelho") e verá a tela de observação de longo alcance. Nessa tela é mostrada a composição da força tarefa alien, bem como o mais próximo corpo celeste. A essa altura, o menu Command lhe dará a escolha de falar com os aliens ou de atacá-los. Você também pode usar todas as GAME OPTIONS (veja página 46 para os detalhes), de modo que possa salvar o jogo neste ponto, caso o deseje.

Conversando com os aliens

Ao escolher CONVERSE no menu Command, você automaticamente abre uma frequência de comunicação para a nave inimiga. O avançado sistema de computação Precursor instalado a bordo de sua nave traduzirá, com perfeita clareza, as mensagens entre você e a nave alien.

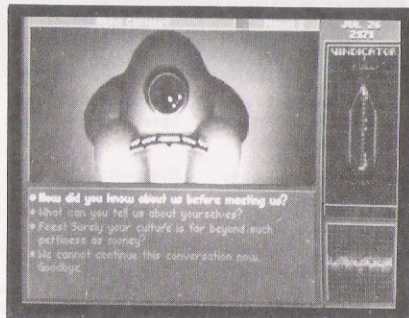


Fig. 19 Fazendo perguntas a um alien

Exposición del Rastreador de Gran Alcance

A menos que hayas establecido relaciones amistosas con una raza alienígena, siempre que encuentres naves alienígenas, oírás la sirena del "RED ALERT" ("Alerta Rojo") y verás la pantalla de observación de la fuerza tarea alienígena, así como el cuerpo celeste más próximo. A esa altura, el menú Command te dará la opción de hablar con los alienígenas o de atacarlos. Podrás también usar todas las GAME OPTIONS (lee la página 46 para los detalles), de modo que puedas salvar el juego en ese punto, en el caso de que así lo desees.

Conversando con los alienígenas

Al elegir CONVERSE en el menú Command, abrirás automáticamente una frecuencia de comunicación para la nave enemiga. El avanzado sistema de computación Precursor, instalado a bordo de tu nave, traducirá con perfecta claridad los mensajes entre tí y la nave alienígena.

Fig. 19 Haciendo preguntas al alienígena

Quando o comandante alien responde, a imagem dele aparecerá na tela. Dependendo da disposição geral do alien, e da forma (amistosa ou hostil) com que estiver se comunicando com ele, você poderá ouvir desde um amigável "Olá, viemos em paz. Como vai?" até o mais comum "Prepare-se para morrer, seu pirralho terreno!" Este último tipo de frase provavelmente acabaria com a conversa e causaria imediatos preparativos para o combate. (Veja a página 67 para detalhes.)

As conversações transcorrem de uma forma comum. Você diz alguma coisa, o alien diz alguma coisa - e o processo se repete até um dos dois ficar suficientemente zangado, aborrecido ou até mesmo pronto para liquidar a conversa. A parte mais interessante da comunicação com um alien (ou alguém mais, em virtude do contato com o alien) reside no QUE você diz.

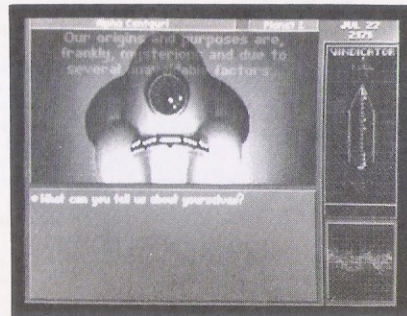


Fig. 20 O alien responde

Fig. 20 El alienígena responde

Quando el comandante alienígena responde, su imagen aparecerá en la pantalla. Dependiendo de la disposición general del alienígena y de la forma (amistosa u hostil) con que te estés comunicando con él, podrás oír desde amigable "Hola, vinimos en paz. Cómo está Ud?" hasta el más común "Prepárate para morir, terráqueo!" Este último tipo de frase acabaría probablemente con la conversación y provocaría imediatos preparativos para el combate. (Lee la página 67 para mayores detalles.)

Las conversaciones transcurren de forma común.

Tú dices alguna cosa, el alienígena dice alguna cosa y el proceso se repite hasta que uno de los dos quede suficientemente enojado, cansado, o hasta mismo pronto para liquidar la conversación. La parte más interesante de la conversación con un alienígena (o alguien más en virtud del contacto con el alienígena), reside en lo QUE tú digas.

Quando for sua vez de dizer alguma coisa, ser-lhe-á apresentado na tela um conjunto de frases possíveis. Dependendo da frase que você escolher, você pode agradar ou desagradar o alien com quem está falando. Após decidir a frase que deseja falar, ilumine-a com as teclas do Cursor e pressione **Enter**. O alien responderá, e aí, tanto você pode receber um novo conjunto de frases para você escolher uma delas ou a conversa terminará, possivelmente com o início de um combate!

Repetindo frases dos aliens

No decorrer de sua conversa com um alien, você pode, se quiser, verificar se entende bem o que ele diz, fazendo repetir a última frase que ouviu. Para isso, pressione a **barra de espaço** ou o **Botão 2**.

Atacando aliens

Se você escolher **ATTACK!** no menu Command ou se a sua conversa com o alien termina mal, você automaticamente entra no **COMBAT MODE**.

Cuando te llegue el momento de decir alguna cosa, te será presentado en la pantalla un conjunto de frases posibles. Dependiendo de la frase que elijas, podrás agrandar o desagradar al alienígena con que estás hablando. Después de decidir cual es la frase que quieras decir, ilumínala con las teclas del Cursor y apreta **Enter**. El alienígena responderá, y en ese momento, tanto podrás recibir un nuevo conjunto de frases para que elijas una de ellas o la conversación terminará - ¡posiblemente con el inicio de un combate!

Repetiendo frases de los alienígenas

En el transcurso de tu conversación con un alienígena, podrás, se quieres, verificar si entiendes bien lo que él dice, haciéndolo repetir la última frase que oíste. Para eso, apreta la **barra espaciadora** o el **Botón 2**.

Atacando alienígenas

En el caso de que elijas ¡**ATTACK!** en el menú Command, o si tu conversación con el alienígena terminó mal, entras automáticamente en el **COMBAT MODE**.

COMBAT

Uma das partes mais importantes e divertidas de **Star Control II** é o combate tático nave-contra-nave. Se você já jogou **Star Control**, então sabe como esta parte funciona. Se esta parte do jogo ainda é nova para você, então continue lendo atentamente e utilize o programa **SuperMelee** para exercitar sua habilidade em combater. Se você se sentir totalmente fraco em situações de ação rápida e apenas deseja olhar a batalha em desenvolvimento, escolha a opção **CYBORG** (detalhes na página 49) e deixe o computador lutar por você.

Nota: Lembre-se de que escolher a opção **CYBORG** seria a mesma coisa que tomar um chuveiro vestindo uma capa impermeável...

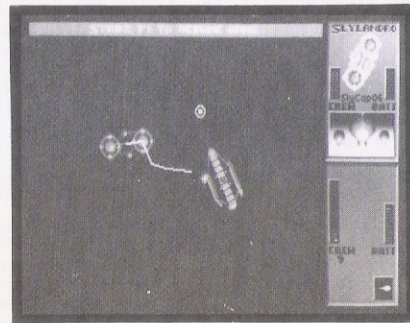


Fig. 21 Tela de Combate

COMBAT

Una de las partes más importantes y divertidas de **Star Control II** es el combat táctico nave-contra-nave. Si tú ya jugaste a **Star Control**, sabes entonces como funciona esta parte. En el caso de que esta parte del juego sea nueva para tí, continua entonces leyendo atentamente y utiliza el programa **SuperMelee** para ejercitar tu habilidad en combatir.

Si te sientes totalmente debilitado en situaciones de acción rápida y deseas apenas presenciar la batalla que se está desarrollando, elige la opción **CYBORG** (detalles en la página 49) y deja que la computadora luche por tí.

Fig. 21 Pantalla de Combate

Nota: Recuerda que elegir la opción **CYBORG** es la misma cosa que darte una ducha vestiendo un impermeable...

Selecionando uma nave

Ao ser iniciado o combate, a tela fica limpa. Se a sua nave capitãnia está voando sem nenhuma nave de escolta, ela imediatamente é levada para a zona de combate. Se você estiver acompanhado de uma ou mais naves de combate, precisa pegar a primeira nave para lutar. Movimente o cursor luminoso sobre a nave capitãnia ou uma das naves de escolta e pressione Enter.

O Campo de Batalha

O combate sempre acontece numa região do espaço próxima de um planeta ou de outro objeto grande. A área de combate é limitada e se enrola sobre si mesma, de modo que se você deixa um lado da zona de combate, você aparece no outro lado. A imagem sempre se centraliza a meio caminho entre sua nave e a nave inimiga. Assim, quando uma nave gira pela tela, a visão muda repentinamente. A princípio, isto poderá ser desorientador, mas logo você se acostumará com tais mudanças.

Manobrando sua nave em combate

Manobrar sua nave durante um combate é semelhante a viajar no espaço interplanetário. Você gira sua nave numa certa direção e arremete para a frente. Todos os seus comandos (arremesso, virar, atirar e uso da força especial) podem ser disparados simultaneamente.

Seleccionando una nave

Al ser iniciado el combate, la pantalla queda limpia. Si tu nave capitania está volando sin ninguna nave de escolta, ella es llevada automaticamente para la zona de combate. En el caso de que estés acompañado por una o más naves de combate, precisarás agarrar la primera nave para luchar. Mueve el cursor sobre la nave capitania o una de las naves de escolta y apreta Enter.

El Campo de Batalla

El combate siempre se desarrolla en una región del espacio próxima a un planeta o de otro objeto grande. El área de combate es limitada y se enrolla sobre sí misma, de modo que si dejas un lado de la zona de combate, aparecerás en el otro lado. La imagen siempre se centraliza a medio camino entre tu nave y la nave enemiga. Así, cuando una nave gira por la pantalla, la visión cambia repentinamente. Al principio esto podrá ser desorientador, pero luego te acostumbrarás con tales cambios.

Maniobrando tu nave en combate

Maniobrar tu nave durante un combate es semejante a viajar en el espacio interplanetario. Giras tu nave en una determinada dirección y aceleras para adelante. Todos tus comandos (acelerar, girar, tirar y usar la fuerza especial) pueden ser usados simultaneamente.

Colisão com Asteróides e Planetas

Asteróides são grandes rochas que giram eternamente nos sistemas estelares, prisioneiros da força de gravidade de uma estrela e seus planetas. Em virtude da sofisticação dos modernos vibradores inerciais, a colisão com asteróides não causa dano; apenas, uma súbita mudança de percurso. Já bater contra um planeta é completamente diferente: sua nave ficará seriamente danificada e poderá até mesmo ser destruída. Portanto, lembre-se mais uma vez: EVITE BATER EM PLANETAS.

Tela do Status das Naves

O lado direito da tela está dividido em duas imagens do Status das naves: uma imagem refere-se à nave inimiga e a outra à sua própria nave. Além de mostrar quem construiu a nave e o nome do comandante, a área do status mostra informações importantes, que podem ser decisivas para o seu sucesso em combate.

Tripulação

A barra do lado esquerdo do grande ícone da nave indica os níveis de tripulação máximo e atual. Cada vez que a nave é atingida e sofre danos, os pontos verdes que representam os tripulantes desaparecerão da barra. Quando toda a tripulação sumir, a nave é destruída.

Colisión con Asteroides y Planetas

Los asteroides son grandes rocas que giran eternamente en los sistemas estelares, prisioneros de la fuerza de la gravedad de una estrella y sus planetas. En virtud de la sofisticación de los modernos vibradores inerciales, la colisión con asteroides no causa daños; apenas un súbito cambio de rumbo. Entretanto, chocar con un planeta es completamente diferente: tu nave quedará seriamente dañada y podrá inclusive ser destruida. Por lo tanto, recuerda una vez más: EVITA CHOCAR CON LOS PLANETAS.

Pantalla del Status de las Naves

El lado derecho de la pantalla está dividido en dos imágenes del status de las naves: una imagen se refiere a la nave enemiga y la otra a tu propia nave. Además de mostrar quien construyó la nave y el nombre del comandante, el área de status muestra informaciones importantes que podrán ser decisivas para el suceso en combate.

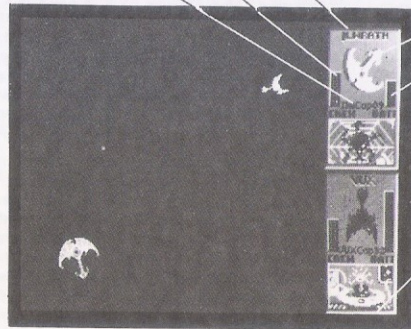
Tripulación

La barra del lado izquierdo del gran ícono de la nave, indica los niveles de tripulación máximo y actual. Cada vez que la nave es alcanzada por un disparo y sufre daños, desaparecerán de la barra los puntos verdes que representan a los tripulantes. Al desaparecer toda la tripulación, la nave será destruida.

Performance de Corrida
Desempenho de Carrera

Tripulação
Tripulación

Nome da Corrida
Nombre de la Carrera



Nave / Nave

Combustível
Combustible

Apresentação Visual do Comandante
Presentación Visual del Comandante

Fig. 22 Imagem do Status da Nave
Fig. 22 Imagen del Status de la Nave

Baterias

À direita do grande ícone da nave está a barra da carga de bateria, que mostra os níveis atual e máximo das baterias da nave. Disparar armas ou usar uma força especial consome energia (o volume depende das características específicas de cada nave).

Baterias

A la derecha del gran ícono de la nave, está la barra de carga de batería, que muestra los niveles actual y máximo de las baterías de la nave. Disparar las armas o usar una fuerza especial, consume energía (el volumen dependerá de las características específicas de cada nave).

Ao contrário do que sucede com a tripulação, as baterias se recarregam gradualmente ao longo da batalha. A rapidez da renovação de energia varia de nave para nave e é um fator significativo na estratégia de combate que cada nave desenvolve. Naves com renovação rápida e constante (como a Terminator Yehat) ficarão mais próximas dos seus adversários e dispararão continuamente, enquanto outras naves com mais lenta renovação de energia (como a Mycon Podship) procurarão aproximar-se dos inimigos, atacá-los e, em seguida, efetuar uma retirada, para acumular um novo suprimento de energia.

Princípios Básicos dos Disparos

Para atirar, é importantíssimo colocar sua nave na posição correta. Portanto, você precisa ter em mente vários pontos, ao enfrentar um adversário:

- O tipo e o alcance da arma que você dispara.
- A capacidade defensiva do seu adversário, tanto em poder defensivo, como em potencial de fuga.
- A posição de outros corpos celestes - é o caso dos planetas e asteroides, que podem afetar a própria nave e o percurso do projétil.

O adversário controlado pelo computador alcança uma notável precisão atirando não diretamente contra sua nave, mas contra o ponto para onde se dirige a sua nave! A melhor maneira de aprender a atirar e manobrar é treinar repetidamente SuperMelee, contra o adversário controlado pelo computador ou, de preferência, com um amigo.

Al contrario de lo que sucede con la tripulación, las baterías se recargan gradualmente a lo largo de la batalla. La rapidez de la renovación de la energía varia de nave para nave, y es un factor significativo en la estrategia de combate que cada nave desenvuelve. Naves con renovación rápida y constante (como la Terminator Yehat), quedarán más próximas de tus adversarios y dispararán continuamente, mientras que otras naves con renovación más lenta de energía (como a Mycon Podship) tratarán de aproximarse de los enemigos, atacarlos e inmediatamente efectuar una retirada, para acumular una nueva provisión de energía.

Princípios Básicos de los Disparos

Para tirar, es importantísimo colocar tu nave en la posición correcta. Por lo tanto necesitarás tener siempre presentes varios puntos al enfrentar un adversario:

- El tipo y el alcance del arma que estás usando.
- La capacidad defensiva de tu adversario, tanto en poder defensivo, como en potencial de fuga.
- La posición de otros cuerpos celestes - es el caso de planetas y asteroides, que pueden afectar a la propia nave y el recorrido del proyectil.

El adversario controlado por la computadora, alcanza una notable precisión tirando no directamente contra tu nave, ¡mas contra el punto para donde se dirige tu nave! La mejor manera de aprender a tirar y maniobrar, es entrenarte repetidamente con SuperMelee, contra el adversario controlado por la computadora o mejor, con un amigo.

Vitória e Derrota

Se você elimina o último tripulante de uma nave inimiga, esta é destruída. Se houver outras naves na força tarefa do adversário, uma nova nave entrará em ação imediatamente. Desde que a posição de entrada em combate de cada nave não é sempre a mesma, fique preparado para enfrentar imediatas hostilidades.

Se uma de suas naves de combate é destruída, você deve pegar outra nave para reentrar na luta, a menos que sua nave capitânia tenha sido destruída. QUANDO SUA NAVE CAPITÂNIA É DESTRUÍDA, O JOGO TERMINA. Nessa infeliz circunstância, você ainda receberá a opção de retomar um jogo salvo, recomeçar do princípio ou desistir definitivamente.

Fugindo

Se você está preocupado com a iminente destruição de uma de suas naves, você pode decidir-se pela retirada do campo de batalha. Para escapar durante uma luta com qualquer nave, pressione a tecla ESC. A sua nave pára imediatamente e inicia uma manobra de saída de emergência. No decorrer dessa manobra, você não poderá controlar sua nave e ela se tornará vulnerável ao ataque inimigo. O brilho ao redor de sua nave vibrará cada vez mais rápido, até que sua nave renove energia suficiente para escapar da zona de combate.

Victoria y Derrota

Si iluminas el último tripulante de una nave enemiga, ésta será destruida. En el caso de que haya otras naves en la fuerza tarea del adversario, una nueva nave entrará en acción inmediatamente. Ya que la posición de entrada en combate de cada nave no es siempre la misma, prepárate para enfrentar imediatas hostilidades.

Si una de tus naves de combate es destruida, deberás agarrar otra nave para reentrar en la lucha, a menos que tu nave capitania haya sido destruida. CUANDO TU NAVE CAPITANIA ES DESTRUIDA, EL JUEGO TERMINA. En esa infeliz circunstancia, tu recibes todavía la opción de retomar un juego salvo, recomenzar desde el principio o dejar el juego definitivamente.

Huyendo

Si estás preocupado con la inminente destrucción de una de tus naves, podrás decidirte por la retirada del campo de batalla. Para escapar durante una lucha con cualquier nave, apreta la tecla ESC. Tu nave parará inmediatamente y iniciará una maniobra de salida de emergencia. En el transcurso de esa maniobra, no podrás controlar tu nave y ella quedará vulnerable al ataque enemigo. El brillo alrededor de tu nave vibrará cada vez más rápido, hasta que tu nave renueve la energía suficiente para escapar de la zona de combate.

Ao comandar uma nave de escolta para fugir, você recebe um prompt para selecionar uma outra nave para continuar a lutar. A nave que escapa não ficará disponível para o restante da batalha, mas se reintegrará à esquadrilha assim que a luta terminar.

Se você foge com a nave capitânia, deixa a batalha completamente, levando junto todas as suas naves de escolta.

Analisando os destroços inimigos

Se você derrota as naves de uma força tarefa adversária atacante, tem o direito de assaltar e analisar os destroços inimigos. Um relatório de assalto aos destroços lhe dirá o valor do que você se apoderou, enquanto a análise lhe fornecerá informações valiosas sobre o poderio da esquadrilha inimiga. Sempre que você estiver apto a analisar os destroços inimigos, o Starmap será atualizado para refletir essas novas informações.

Fig. 23. Relatório do Assalto aos Destroços Inimigos

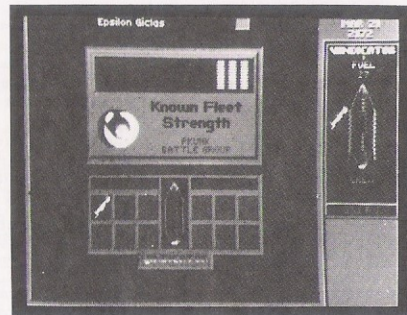


Fig. 23 Informe del Asalto a los Destrozos Enemigos

Al comandar una nave de escolta para huir, recibirás un prompt para seleccionar otra nave para continuar la lucha. La nave que escapa no quedará disponible para el resto de la batalla, pero se reintegrará a la escuadrilla al terminar la lucha.

Si huyes con la nave capitania, dejarás la batalla completamente, llevando contigo todas tus naves de escolta.

Analisando los destrozos enemigos

Si derrotas las naves de una fuerza tarea adversaria atacante, tendrás derecho de asaltar y analizar los destrozos enemigos. Un informe de asalto a los destrozos, te dirá el valor de lo que te apoderaste, mientras el análisis te proporciona informaciones valiosas sobre el poderio de la escuadrilla enemiga. Siempre que estés apto a analizar los destrozos enemigos, el Starmap será actualizado para reflejar esas nuevas informaciones.

APENDICE I: DICAS PARA JOGAR O STAR CONTROL II

O Star Control II é, em sua maior parte, "self-configuring" (auto-configurante); isso significa que a maioria dos jogadores nunca precisará fazer mais do que simplesmente digitar o nome do programa. Entretanto, em algumas circunstâncias, você precisará ajustar tanto o seu computador, como o programa.

Maximizando a memória disponível

Se você receber a mensagem de erro "Not enough memory to play Star Control II" ("Não há memória suficiente para jogar Star Control II"), precisará liberar memória no seu computador. Veja duas formas de fazer isso:

- Suba para DOS versão 5. Vale a pena!
- Remova os programas TSR ou DRIVERS desnecessários dos seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. O Star Control II não utiliza mouse; portanto, remover o DRIVER do mouse (se o seu sistema possuir um) poderia ser um bom primeiro passo. Em geral, os únicos programas desse tipo de que você necessita são os programas de atuação em disco rígido, tais como "disk caches" ou "automatic files compression utilities".

APÉNDICE I: CONSEJOS PARA JUGAR A STAR CONTROL II

El Star Control II es en su mayor parte, "self-configuring" (auto-configurado); eso significa que la mayoría de los jugadores nunca precisará hacer más que digitar el nombre del programa. Entretanto, en algunas circunstancias, precisarás ajustar tanto tu computadora cuanto el programa.

Maximizando la memoria disponible

En el caso de que recibas el mensaje de error "Not enough memory to play Star Control II" ("No hay memoria suficiente para jugar al Star Control II"), precisarás libentar memoria en tu computadora. Observa dos formas para hacer esto:

- Sube para DOS versión 5. Vale la pena!
- Retira los programas TSR o DRIVERS desnecesarios de tus archivos AUTOEXECU.BAT y CONFIG.SYS. El Star Control II no utiliza mouse; por lo tanto, retirar el DRIVER del mouse (en el caso de que tu sistema posea uno) podía ser un buen primero paso. En general, los únicos programas de este tipo de que necesitas, son los programas de actuación en disco rígido, tales como "disk caches" o "automatic files compression utilities".

Melhorando o rendimento do jogo

O Star Control II é um complexo programa de múltiplas operações, que se desenvolve com som e música totais em até 8 canais em tempo real. Conseqüentemente, se você estiver desenvolvendo o Star Control II numa máquina mais lenta, o resultado pode não ser o ideal, particularmente se estiver com o som do "internal speaker", o que tem significativo impacto no rendimento do jogo.

Para melhorar esse rendimento você pode:

- utilizar um computador mais rápido;
- ou, então, diminuir completamente o som e a música. (Para detalhes, veja logo a seguir a secção Especificando a placa de som na linha de Comando.)

Resolvendo eventuais conflitos com TSRs

Alguns TSRs e DRIVES não cooperam com o programa do Star Control II. Os problemas mais comuns acontecem com máquinas 386 com managers de memória estendida mais velhos. Os sintomas, normalmente, são uma parada do sistema quando o programa se inicia ou um rendimento incrivelmente lento. Para resolver esses problemas você deve:

- Modificar os arquivos CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT para remover o Memory Manager.
- Remover ou trocar o manager de memória estendida.
- Diminuir completamente o som e a música. (Para detalhes, veja o capítulo a seguir.)

Mejorando el rendimiento del juego

El Star Control II es un complejo programa de múltiples operaciones, que se desarrolla con sonido y música totales en hasta 8 canales en tiempo real. Consecuentemente, si estás desarrollando el Star Control II en una máquina más lenta, el resultado podrá no ser el ideal, particularmente si estás con el sonido del "internal speaker", lo que tiene significativo impacto en el rendimiento del juego.

Para mejorar ese rendimiento tu puedes:

- utilizar una computadora más rápida;
- o entonces disminuir completamente el sonido y la música. (para mayores detalles, lee a continuación, la sección Especificando la placa de sonido en la línea Comando.)

Resolviendo eventuales conflictos con TSRs

Algunos TSRs y DRIVES no cooperan con el programa Star Control II. Los problemas más comunes suceden con máquinas 386 con managers de memoria extendida más viejos. Los síntomas, normalmente, son una parada del sistema cuando se inicia el programa, o un rendimiento increíblemente lento. Para resolver esos problemas, tu debes:

- Modificar los archivos CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT para retirar el Memory Manager.
- Retirar o cambiar el manager de memoria extendida.
- Disminuir completamente el sonido y la música. (Para mayores detalles, lee el capítulo que viene a continuación.)

Especificando a placa de som na linha de comando.

Normalmente, o **Star Control II** detecta automaticamente placas de som (no interior de sua máquina), quando você carrega o programa. Entretanto, há alguns artefatos de som periféricos que não são detectados. Para esses, você precisa acrescentar um código: STARCON2 /s: (nome do artefato), onde o (nome do artefato) é um dos seguintes:

<u>Código</u>	<u>Artefato de Som</u>
DISNEY 1	Disney Sound Source-Entrada em paralelo 1.
DISNEY2	Disney Sound Source-Entrada em paralelo 2.
LPT1	Covox Speech Thing ou outro som periférico - Entrada em paralelo 1.
LPT2	Covox Speech Thing ou outro som periférico - Entrada em paralelo 2.

Se você quiser especificar ainda melhor a placa de som, siga a convenção acima com um dos seguintes códigos:

<u>Código</u>	<u>Artefato de Som</u>
INTERNAL	Internal Speaker
ADLIB	Placa de Som Adlib
SBLASTER	Soundblaster
PAS	Pro Audio Spectrum
SM2	Sound Master II
ASC	ASC Media Master

Se você não quiser som, use o código SILENT.

Especificando la placa de sonido en la línea de comando.

Normalmente el **Star Control II** detecta automaticamente placas de sonido (en el interior de tu máquina), cuando cargas el programa. Entretanto, hay algunos artefactos de sonido periféricos que no son detectados. Para esos, precisas agregar un código: STARCON2/s: (nombre del artefacto), donde el (nombre del artefacto) es uno de los siguientes:

<u>Código</u>	<u>Artefacto de Sonido</u>
DISNEY 1	Disney Sound Source-Entrada en paralelo 1.
DISNEY2	Disney Sound Source-Entrada en paralelo 2.
LPT1	Covox Speech Thing o otro sonido periférico - Entrada en paralelo 1.
LPT2	Covox Speech Thing o otro sonido periférico - Entrada en paralelo 2.

Si quieres especificar todavía mejor la placa de sonido, sigue la convención anterior con uno de los códigos siguientes:

<u>Código</u>	<u>Artefacto de Sonido</u>
INTERNAL	Internal Speaker
ADLIB	Placa de Sonido Adlib
SBLASTER	Soundblaster
PAS	Pro Audio Spectrum
SM2	Sound Master II
ASC	ASC Media Master

En el caso de que no quieras sonido, usa el código SILENT.

Um Eventual Problema de Som

É possível que uma placa de som Gravis Ultrasound entre em conflito com o Soundblaster ou com as placas de som Roland.

Se isso acontecer, o sistema pára, com o jogo em desenvolvimento.

Para resolver o conflito, você precisa ou remover todas as placas de som, MENOS a Gravis Ultrasound, ou então precisa remover só a Gravis Ultrasound.

Problemas de Carregamento

Se, ao carregar o **Star Control II**, você enfrentar um dos seguintes problemas:

- * o jogo não começa adequadamente;
 - * você vê uma mensagem de erro "Not Enough RAM";
 - * o jogo congela, ou anda e pára constantemente;
- nesses casos, veja logo a seguir a seção Dando o boot com o "Clean".

Graphics truncados ou tela sem imagem

O **Star Control II** aceita somente graphics VGA ou MCGA. Se o seu computador não tem essas placas e um monitor a cores, o jogo não funcionará no seu sistema. Se, porém, você tem essas placas e o monitor a cores e, ainda assim, enfrenta problemas de graphics truncados ou tela sem imagem, consulte a seção seguinte.

Un probable problema de sonido

Es posible que una placa de sonido Gravis Ultrasound entre en conflicto con el Soundblaster o con las placas de sonido Roland. Si esto sucede, el sistema para, con el juego en andamiento. Para resolver el conflicto, precisarás, o retirar todas las placas de sonido, MENOS la Gravis Ultrasound o entonces retirar solo la Gravis Ultrasound.

Problemas de Carga

Si al cargar el **Star Control II**, enfrentas uno de los siguientes problemas:

- * el juego no empieza de forma adecuada;
- * ves un mensaje de error "Not Enough RAM";
- * el juego congela, o anda y para constantemente;

en esos caso lee a continuación la sección Dando el boot con el "Clean".

Graphics truncados o pantalla sin imagen

El **Star Control II** acepta solamente graphics VGA o MCGA. Si tu computadora no tiene esas placas y un monitor en colores, el juego no funcionará en tu sistema. Pero si tienes esas placas y el monitor en colores, y todavía así enfrentas problemas de graphics truncados o pantalla sin imagen, consulta la siguiente sección.

Dando o boot com o "Clean"

A melhor forma de resolver problemas de carregamento, conflitos com o DOS, problemas de memória, imagem que anda e pára, etc - é dar boot no seu computador com disco "Clean" DOS, a partir do DRIVE A. Veja como fazer isso:

- 1 Entre com o subdiretório no seu DRIVE rígido, onde residem os seus arquivos DOS (geralmente, o subdiretório C:\DOS).
- 2 Ao surgir o prompt C:\DOS> digite FORMAT A:/S (Enter). Você receberá um prompt para inserir um disco virgem no DRIVE A:. Siga os prompts. Quando terminar de formatar o disco "Clean" DOS, remova o disco do seu computador e coloque nele uma etiqueta com os dizeres "CLEAN" DOS.
- 3 Insira novamente o disco "clean" DOS no DRIVE A: e digite A: (Enter).
- 4 Ao surgir o prompt A>, digite COP CON AUTOEXEC.BAT (Enter).
- 5 Digite PROMPT \$P\$G (Enter).
- 6 Pressione Ctrl Z (Enter).
- 7 Pressione Ctrl Alt Del simultaneamente, para dar nova partida no seu computador.
- 8 Digite C: (Enter) para entrar em seu disco rígido.

Dando el boot con el "Clean"

La mejor forma de resolver problemas de carga, conflictos con el DOS, problemas de memoria, imagen que anda y para, etc. - es dar boot en tu computadora con disco "Clean" DOS a partir del DRIVE A. Observa como proceder:

- 1 Entra con el subdirectorio en tu DRIVE rígido, donde residen tus archivos DOS (generalmente, el subdirectorio C:\DOS).
- 2 Al surgir el prompt C:\DOS> digita FORMAT A:/S (Enter). Recibirás un prompt para introducir un disco virgen en el DRIVE A:. Sigue los prompts. Cuando termines de formatear el disco "Clean" DOS, retira el disco de tu computadora y coloca en él una etiqueta que diga "CLEAN" DOS.
- 3 Introduce nuevamente el disco "clean" DOS en el DRIVE A: y digita A: (Enter).
- 4 Al surgir el prompt A>, digita COP CON AUTOEXEC.BAT (Enter).
- 5 Digita PROMPT \$P\$G (Enter).
- 6 Apreta Ctrl Z (Enter).
- 7 Apreta Ctrl Alt Del simultaneamente, para dar una nueva partida en tu computadora.
- 8 Digita C: (Enter) para entrar en tu disco rígido.

9 Digite CD\STARCON2 ou o nome do diretório onde você instalou o Star Control II (Enter).

10 Digite STARCON e pressione Enter para começar.

APÊNDICE II: INSTRUÇÕES PARA O SUPERMELEE

O SuperMelee é um legítimo combate Star Control. No seu jogo de bonificação, você pode lutar contra o adversário controlado pelo computador, ou ainda melhor, batalhar contra outro jogador como você, isto é, também de carne e osso. As batalhas do SuperMelee são travadas entre duas equipes rivais compostas de 14 (catorze) naves, no máximo, e utilizando qualquer combinação das 25 (vinte e cinco) naves aliens do Star Control e do Star Control II.

Se você nunca travou uma batalha espacial com o Star Control, o SuperMelee é o treino em terra necessário para você aprender a sobreviver nas rotas hostis do Star Control II. Você pode começar lutando contra adversários fracos, aprendendo as primeiras lições do combate tático. Então, à medida que for criando mais confiança e mais habilidade, você pode pegar adversários mais expertos e explorar os truques de cada combinação nave-a-nave.

O jogador já experimentado vai vibrar com os 11 (onze) novos tipos de naves, a grande variedade de combinação de batalhas entre as naves e a possibilidade de organizar as suas próprias equipes para o SuperMelee.

9 Digita CD\STARCON2 o el nombre del directorio donde instalaste el Star Control II (Enter).

10 Digita STARCON y apreta Enter para comenzar.

APÊNDICE II: INSTRUCCIONES PARA EL SUPERMELEE

El SuperMelee es un legítimo combate Star Control. En tu juego de bonificación, podrás luchar contra el adversario controlado por la computadora, o mejor aún, batallar contra otro jugador como tú, o sea, de carne y hueso. Las batallas del SuperMelee son trabadas entre dos equipos rivales compuestos por 14 (catorce) naves como máximo y utilizando cualquier combinación de las 25 (veinticinco) naves alienígenas del Star Control y del Star Control II.

Si nunca trabaste una batalla espacial con el Star Control, el SuperMelee será el entrenamiento en tierra necesario para que aprendas a sobrevivir en las rutas hostiles del Star Control II. Podrás comenzar luchando contra adversarios débiles aprendiendo las primeras lecciones del combate tático. Entonces, a medida que vayas ganando más confianza y más habilidad, podrás enfrentar adversarios más expertos y usar los trucos de cada combinación nave-a-nave.

El jugador experiente va a vibrar con los 11 (once) nuevos tipos de naves, la gran variedad de combinaciones de batallas entre las naves y la posibilidad de organizar tus propios equipos para el SuperMelee.

Iniciando o SuperMelee

Para jogar o SuperMelee:

- 1 Ligue o seu computador.
- 2 Ao surgir o prompt DOS, digite a letra do DRIVE onde você instalou o Star Control II, seguida de dois pontos (por exemplo D:) e pressione Enter.
- 3 Mude para o diretório que contém o jogo. Por exemplo, se instalou o jogo num subdiretório denominado STARCON2, digite CD STARCON2 e pressione Enter.
- 4 Agora digite o nome do arquivo, MELEE, e pressione Enter novamente. Note que MELEE.EXE tem as mesmas opções de linhas de comando para som, como STARCON2.EXE. (Para detalhes, veja na página 76 a seção Especificando a placa de som na linha de comando.)

Nota: O programa Melee tenta desenvolver-se com a mesma velocidade em todos os computadores. Se você quiser soltar a força do seu computador e jogar na velocidade máxima, acrescente */frenzy* à linha de comando, depois de Melee.

Iniciando el SuperMelee

Para jugar al SuperMelee:

- 1 Enciende tu computadora.
- 2 Al surgir el prompt DOS, digita la letra del DRIVE donde instalaste el Star Control II, seguida de dos puntos (por ejemplo D:) y apreta Enter.
- 3 Cambia para el directorio que contiene el juego. Por ejemplo, si instalaste el juego en un subdirectorio llamado STARCON, digita CD STARCON2 y apreta Enter.
- 4 Digita ahora el nombre del archivo, MELEE, y apreta Enter nuevamente. Observa que MELEE.EXE tiene las mismas opciones de líneas de comando para sonido, como STARCON2.EXE. (Para mayores detalles, lee en la página 76 la sección Especificando la placa de sonido en la línea de comando).

Nota: El programa melee trata de desarrollarse con la misma velocidad en todas las computadoras. Si quieres soltar la fuerza de tu computadora y jugar en la velocidad máxima, agrega */frenzy* a la línea de comando, después de Melee.

A Tela Principal do SuperMelee

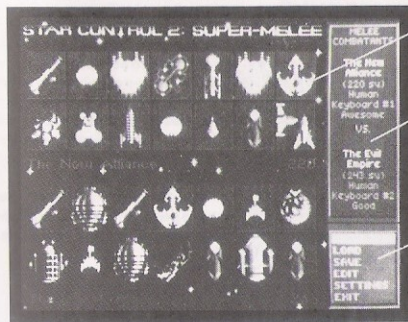
A tela principal do SuperMelee abrange três áreas:

Exposição das Equipes, que mostra as naves de cada equipe, com os respectivos nomes; as Características (Settings) do Jogo, que mostram a forma como você configurou o jogo; e o Menu Principal, que relaciona os comandos gerais à sua disposição.

La Pantalla Principal del SuperMelee

La Pantalla Principal del SuperMelee abarca tres áreas:

Exposición de los equipos, que muestra las naves de cada equipo, con los nombres respectivos; las características (Settings) del Juego, que muestran la forma como configuraste el juego; y el Menú Principal, que relaciona los comandos generales a tu disposición.



Exposição das Equipes
Exposición de los Equipos

Características do Jogo
Características del Juego

Menu Principal / Menú Principal

Fig. 24 A Tela Principal do SuperMelee
Fig. 24 La Pantalla Principal del SuperMelee

Criando uma equipe para o SuperMelee

Para criar uma equipe para o SuperMelee faça assim:

- 1 Ilumine EDIT no menu principal e pressione **Return**.
- 2 Com as teclas **Arrow**, movimente o cursor até o slot onde você quer acrescentar uma nave e pressione **Return**. A iluminação agora se move para a lista de naves disponíveis.

Nota: Se você colocar o cursor num slot que já contenha uma nave, esta será substituída por sua nova escolha.

- 3 Utilizando as teclas **Arrow**, movimente a iluminação na lista de naves. São mostradas apenas duas naves de cada vez. Para repassar a lista completa, movimente a iluminação para cima ou para baixo. A lista mostra não apenas os nomes das naves, mas também os seus respectivos valores. Estes valores são úteis quando dois ou mais jogadores desejam organizar diferentes equipes de força igual. Depois de iluminar a nave, para juntá-la à sua equipe pressione **Return**: a nave aparecerá na área da Exposição das Equipes. O cursor, então, volta para esta última área.

Creando un equipo para el SuperMelee

Para crear un equipo para el SuperMelee procede de la siguiente manera:

- 1 Ilumina EDIT en el menú principal y apreta **Return**.
- 2 Con las teclas **Arrow** mueve el cursor hasta el slot donde quieras agregar una nave y apreta **Return**. La iluminación se mueve ahora para la lista de naves disponibles.

Nota: Si colocas el cursor en un slot que ya contenga una nave, ésta será substituida por la nueva que elegiste.

- 3 Utilizando las teclas **Arrow**, mueve la iluminación en la lista de naves. Son mostradas apenas dos naves de cada vez. Para ver la lista completa, mueve la iluminación para arriba o para abajo. La lista no muestra apenas los nombres de las naves, mas también sus respectivos valores. Estos valores son útiles cuando dos o más jugadores desean organizar diferentes equipos de igual fuerza. Después de iluminar la nave para unirla a tu equipo apreta **Return**: la nave aparecerá en el área de Exposición de los Equipos. El cursor, entonces, vuelve para esta última área.

- 4 Continua colocando quantas naves quiser em ambas as equipes, repetindo os passos 2 e 3. Note que, ao acrescentar e remover naves de cada equipe, o valor total da equipe muda de acordo com as modificações que você faz.

- 5 Se você deseja remover uma nave de determinada equipe, ilumine a nave na Exposição das Equipes e, em seguida, pressione a tela **DEL**.

- 6 Para mudar o nome de uma equipe, mova o cursor até o nome que, então, será iluminado. Para remover o nome velho, use a **barra de espaço** e a tecla **Delete**. Em seguida, digite o novo nome da equipe. Depois de terminar esta operação, pressione **Return** ou, com as teclas **Arrow**, apenas tire o cursor, movimentando-o para cima ou para baixo do nome da equipe.

- 7 Depois de criar sua equipe, pressione a **barra de espaço** para voltar ao menu principal do SuperMelee.



Fig. 25 Tela de Seleção de Equipe

- 4 Continua colocando cuantas naves quieras en ambos equipos, repitiendo los pasos 2 y 3. Observa que al agregar y retirar naves de cada equipo, el valor total del equipo cambia de acuerdo con las modificaciones que tú haces.

- 5 Si deseas retirar una nave de determinado equipo, ilumina la nave en la Exposición de los equipos y a continuación apreta la tecla **DEL**.

- 6 Para cambiar el nombre de un equipo, mueve el cursor hasta el nombre que será iluminado. Para retirar el nombre viejo, usa la **barra espaciadora** y la tecla **Delete**. A continuación digita el nuevo nombre del equipo. Después de terminar esta operación, apreta **Return** o, con las teclas **Arrow**, saca el cursor, moviéndolo para arriba o para abajo del nombre del equipo.

- 7 Después de crear tu equipo, apreta la **barra espaciadora** para volver al menú principal del SuperMelee.

Fig. 25 Pantalla de Selección de Equipo

Características (Setting) do Jogo

As características do SuperMelee, que estão valendo no momento, tanto para o Jogador 1, como para o Jogador 2, são mostradas na tela representada na figura 24, logo acima do menu principal. Quando você escolhe SETTINGS no menu principal, o cursor se movimentará para a janela Game Settings (Características do Jogo). Para mudar uma característica, mova a iluminação para a característica desejada e pressione Return.

Quando terminar de mudar as características do jogo, pressione a barra de espaço ou o Botão 2, para voltar ao menu principal do SuperMelee.

Quem controla cada time

Em SuperMelee você pode jogar contra um adversário como você, isto é, também de carne e osso, ou contra um adversário controlado pelo computador.

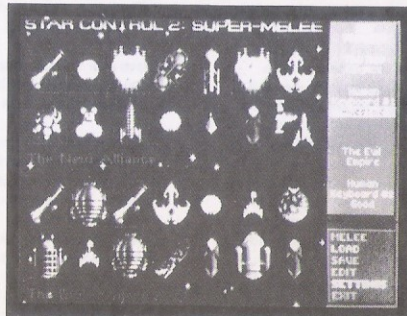


Fig. 26 Menu das Características do Jogo (Settings)

Características (Setting) del Juego

Las características del SuperMelee, que están valiendo en el momento, tanto para el jugador 1 como para el jugador 2, son mostradas en la pantalla representada en la figura 24, inmediatamente arriba del menú principal. Cuando eliges SETTINGS en el menú principal, el cursor se moverá para la ventana Game Settings (Características del Juego). Para cambiar una característica, mueve la iluminación para la característica deseada y apreta Return.

Quando termines de cambiar las características del juego, apreta la barra espaciadora o el Botón 2, para volver al menú principal del SuperMelee.

Quien controla cada equipo

En SuperMelee puedes jugar contra un adversario como tú, o sea de carne y hueso, o contra un adversario controlado por la computadora.

Para mudar quem controla uma equipe, ilumine a característica (Setting) e pressione Return ou o Botão 1. Você pode fazer com que ambas as equipes fiquem sob o controle do computador. Nesse caso, as duas equipes se defrontarão numa série de batalhas totalmente automáticas. A vantagem é que você poderá estudar tranquilamente as táticas dos combates.

As Técnicas do Input

Você pode jogar SuperMelee com joysticks, com o teclado do computador ou com uma combinação de joysticks e teclado. Para reconfigurar a configuração do teclado, desenvolva o programa KEYS.EXE de configuração do teclado. Por uma questão de uniformidade, a configuração que você determinar para o SuperMelee, deve também ser utilizada no Star Control II.

Nível de Habilidade do Adversário Controlado pelo Computador

Em SuperMelee você pode determinar o nível de habilidade do adversário controlado pelo computador. Isso é feito para nivelar a habilidade do jogador de carne e osso com a do adversário controlado pelo computador.

Para fazer a escolha dos níveis de habilidade, movimente a iluminação até o nível desejado para a equipe que você quer mudar e pressione Return.

Para cambiar quien controla un equipo, ilumina la característica (Setting) y apreta Return o el Botón 1. Puedes hacer con que los dos equipos queden bajo el comando de la computadora. En ese caso los equipos se enfrentarán en una serie de batallas totalmente automáticas. La ventaja de esto, es que podrás estudiar tranquilamente las tácticas de los combates.

Las Técnicas del Input

Puedes jugar SuperMelee con joysticks, con el teclado de la computadora o con una combinación de joysticks y teclado. Para reconfigurar la configuración del teclado, desarrolla el programa KEYS.EXE de configuración del teclado. Por una cuestión de uniformidad, la configuración que determines para el SuperMelee, deberá también ser utilizada en el Star Control II.

Nivel de Habilidad del Adversario Controlado por la Computadora

En SuperMelee, tú puedes determinar el nivel de habilidad del adversario controlado por la computadora. Eso fue hecho para nivelar la habilidad del jugador de carne y hueso con la del adversario controlado por la computadora.

Para hacer la elección de los niveles de habilidad, mueve la iluminación hasta el nivel deseado para el equipo que quieras cambiar y apreta Return.

Os níveis de habilidade são os seguintes:

- **Standard:** O adversário controlado pelo computador e que apresenta o nível Standard nunca utiliza sua "special power" (força especial) e nem atua com muita precisão. Esta característica (setting) é recomendável somente para iniciantes ou crianças.
- **Good:** Nesta característica, o adversário controlado pelo computador atira bem melhor e já começa a usar sua "special power", embora nem sempre no tempo e no lugar certos.
- **Awesome:** Jogar SuperMelee contra um adversário controlado pelo computador e ajustado neste nível de habilidade é um verdadeiro desafio. Esse adversário, assim ajustado, somente atira contra você quando tem certeza de não errar, ao longo do percurso que você estiver seguindo. Além disso, ele usa sua "special power" no máximo de seu rendimento.

Deixando o menu das características (settings) do jogo

Depois que estabeleceu as características do jogo, pressione a barra de espaço para voltar ao Menu Principal do Comando do SuperMelee (Main SuperMelee Command Menu).

Los niveles de habilidad son los siguientes:

- **Standard:** El adversario controlado por la computadora y que presenta el nivel Standard, nunca utiliza su "Special power" (fuerza especial) y ni actúa con mucha precisión. Esta característica (Setting) es recomendable solamente para iniciantes o para niños.
- **Good:** En esta característica, el adversario controlado por la computadora dispara mucho mejor y ya comienza a usar su "special power", aunque en el momento o el lugar adecuados.
- **Awesome:** Jugar al SuperMelee contra un adversario controlado por la computadora y ajustado en este nivel de habilidad es un verdadero desafío. El adversario así ajustado, solamente dispara contra tí, cuando está seguro de no fallar, a lo largo del camino que estés siguiendo. Además, él usa su "special power" en su rendimiento máximo.

Dejando el menú de las características (settings) del juego

Después que estableciste las características del juego, apreta la barra espaciadora para volver al Menú Principal del Comando del SuperMelee (Main SuperMelee Command Menu).

Salvando e carregando as equipes do SuperMelee

Para salvar uma equipe, ilumine **SAVE** no menu principal e pressione **Return**. Digite o nome de sua equipe (máximo de 8 dígitos) e pressione **Return**.

Para carregar uma equipe, selecione **LOAD** no menu principal e pressione **Return**. Ilumine a equipe com a qual você quer jogar, utilizando as teclas **Arrow** e pressione **Return** novamente.

Lutando no Melee

Agora que selecionou as suas características do jogo e criou suas equipes, você está pronto para jogar o Super Melee. Selecione **MELEE** no menu principal. Você, então, verá esta subtela para cada equipe por vez (Fig. 27):

Pegando Naves

Cada jogador agora pega a sua primeira nave contra a qual vai combater. Se você está jogando contra um adversário controlado pelo computador, este colocará automaticamente a nave em luta contra você.

Fig. 27
Subtela da Equipe 2

Salvando y cargando los equipos del SuperMelee

Para salvar un equipo, ilumina **SAVE** en el menú principal y apreta **Return**. Digita el nombre de tu equipo (máximo de 8 dígitos) y apreta **Return**.

Para cargar un equipo, selecciona **LOAD** en el menú principal y apreta **Return**. Ilumina el equipo con que quieras jugar, utilizando las teclas **Arrow** y apreta **Return** otra vez.

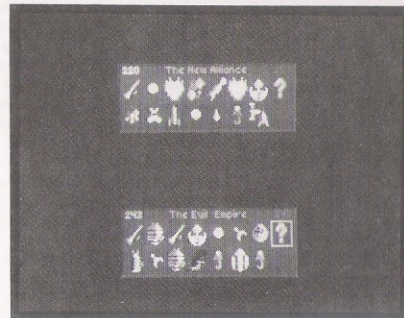
Luchando en el Melee

Ahora que seleccionaste tus características de juego y creaste tus equipos, estás pronto para jugar al SuperMelee. Selecciona **MELEE** en el menú principal. Verás entonces esta subpantalla para cada equipo, cada una en su vez (Fig. 27):

Agarrando naves

Cada jugador agarra ahora su primera nave contra la cual va a combatir. Si estás jugando contra un adversario controlado por la computadora, ésta controlará automáticamente la nave que lucha contra tí.

Fig. 27
Subpantalla del Equipo 2



Para pegar uma nave, movimente o cursor piscante sobre a nave desejada e pressione **Return**. Se quiser escolher a nave seguinte ao acaso, ilumine o ponto de interrogação e, a seguir, pressione **Return**.

Em plena batalha

O combate no SuperMelee é, praticamente, igual ao combate no Star Control II. A única diferença é que no SuperMelee você NÃO pode fugir da batalha! Quando uma nave é destruída, aparece o menu de seleção, permitindo a você ou a seu adversário selecionar outra nave para continuar a luta.

Vencendo o SuperMelee

Quando todas as naves de um dos jogadores forem destruídas, o Melee acaba. Então, aparece o menu de cada jogador, para que o vencedor possa curtir suas muitas vitórias. A tela final também mostra os pontos do vencedor em percentagem sobre os pontos do vencido, indicando a diferença com que ele venceu. Siga o seguinte esquema para determinar o significado da vitória:

Diferença a favor	Significado da vitória do vencedor
5%	Por um fio.
10%	Grande disputa.
25%	Vitória pra não esquecer!
50%	Uma surra daquelas!
75% ou mais	Você jogou contra um bebê?!

Para agarrar uma nave, mueve el cursor luminoso sobre la nave deseada y apreta **Return**. Si quieres elegir al acaso la nave siguiente, ilumina el punto de interrogación y a continuación apreta **Return**.

En plena batalla

El combate en el SuperMelee es prácticamente igual al combate en el Star Control II. La única diferencia es que en el SuperMelee, no puedes huir de la batalla. Cuando una nave es destruida aparece el menú de selección, permitiéndote a tí o a tu adversario seleccionar otra nave para continuar la lucha.

Venciendo el SuperMelee

Al ser destruidas todas las naves de uno de los jugadores acaba el Melee. Aparece entonces el menú de cada jugador, para que el vencedor pueda disfrutar todas sus victorias. La pantalla final muestra también los puntos del vencedor en porcentaje sobre los puntos del vencido, indicando diferencia con que venció. Acompaña el siguiente esquema para determinar el significado de la victoria:

Diferencia a favor	Significado de la victoria del vencedor
5%	Por poco.
10%	Gran lucha.
25%	¡Victoria inolvidable!
50%	¡Una tremenda paliza.
75%	¡Acaso jugaste contra un bebé?!

Lembre-se de que, se conseguiu "Uma surra daquelas!", você precisa dar uma nova chance ao seu adversário numa série de três jogos (incluindo o que você já ganhou): quem vencer dois, é o grande surrador!

Voltando ao Melee com as mesmas equipes

Para começar outro SuperMelee com as suas mesmas equipes, simplesmente pressione qualquer tecla, assim que aparecer a tela de seleção das naves.

Voltando à tela Team Edit

Assim que termine um jogo SuperMelee, ou a qualquer momento durante o jogo, você pode desistir da batalha e voltar à tela principal do SuperMelee pressionando **F10** e confirmando sua saída pressionando **F1**.

APÊNDICE III: ESQUEMA DE CONFIGURAÇÃO DO TECLADO

O esquema de configuração do teclado KEYS.EXE lhe permite reconfigurar as teclas que você usará como teclas principais no Star Control II.

- 1 Dê boot no seu computador normalmente.
- 2 Digite **CD\Starcon2** e pressione **Enter**.
- 3 Digite **keys** e pressione **Enter**. As seguintes opções aparecerão na tela:

Recuerda que si lograste una "¡Tremenda paliza!", precisas das una nueva oportunidad a tu adversario en una serie de tres juegos (incluyendo el que ya ganaste): ¡el que vence dos es el gran luchador!

Volviendo al Melee con los mismos equipos

Para comenzar otro SuperMelee con tus mismos equipos, apreta simplemente cualquier tecla en el momento que aparezca la pantalla de selección de naves.

Volviendo a la pantalla Team Edit

Cuando termina un juego SuperMelee, o a cualquier momento durante el juego, puedes abandonar la batalla y volver a la pantalla principal del SuperMelee, apretando **F10** y confirmando tu salida al apretar **F1**.

APÊNDICE III: ESQUEMA DE CONFIGURACIÓN DEL TECLADO

El esquema de configuración del teclado KEYS.EXE te permite reconfigurar las teclas que usarás como teclas principales en el Star Control II.

- 1 Da boot normalmente en tu computadora.
- 2 Digita **CD\Starcon2** y apreta **Enter**.
- 3 Digita **keys** y apreta **Enter**. Aparecerán en la pantalla las siguientes opciones:



Selecione uma nova disposição do teclado.

Selecciona una nueva disposición del teclado.



Tente diferentes combinações no teclado.

Tenta diferentes combinaciones en el teclado.



Informações sobre configurações do teclado.

Informaciones sobre configuraciones del teclado.



Sair para o DOS.

Salir para el DOS.

Quando você pressiona F1 para mudar a disposição do teclado, você recebe a opção de mudar os controles do Jogador 1 ou do Jogador 2. Pressione a tecla correspondente a essa função, a fim de selecionar sua opção.

Após selecionar suas teclas, você recebe a opção de fazer nova seleção dessas teclas. Para mantê-las, como selecionou inicialmente, pressione N. Para mudá-las, pressione Y.

Para salvar a nova configuração das teclas, pressione F7 no menu "Control Keys".

Cuando apretas F1 para cambiar la disposición del teclado, recibes la opción de cambiar los controles del Jugador 1 o del Jugador 2. Apreta la tecla correspondiente a esa función para seleccionar tu opción.

Después de seleccionar tus teclas, recibes la opción de hacer una nueva selección de esas teclas. Para mantenerlas como las seleccionaste inicialmente, apreta N. Para cambiarlas, apreta Y.

Para salvar la nueva configuración de las teclas, apreta F7 en el menú "Control Keys".

DICAS

- Salve constantemente. Mais tarde, no decorrer do jogo, você pode rever pedaços do começo do jogo, para conseguir melhor desempenho nas seqüências finais.
- Você pode adquirir naves que não conseguir construir na sua "starbase". Essas naves são um "presente" de alguma raça alien, mas elas só podem ser dadas se você tiver espaço para recebê-las em sua esquadilha. Por isso, é bom você manter dois ou três "slots" vagos em sua esquadilha.
- Você também pode vender essas naves para as "Resource Units" (Unidades de Recursos). Porém, lembre-se de que não pode reconstruir tais naves. Depois de vendidas, elas não voltam mais para você.

STAR CONTROL II é marca registrada da Accolade.
Licenciada pela Accolade © 1992.
Jogo © 1992 Fred Ford e Paul Reich III.

CONSEJOS

- Salva constantemente. Más tarde, en el transcurso del juego, puedes rever pedazos del comienzo del juego, para lograr un desempeño mejor en las secuencias finales.
- Puedes adquirir naves que no puedas construir en tu "starbase". Esas naves son un "regalo" de alguna raza alienígena, pero ellas solo te pueden ser entregadas si tienes espacio para recibir las en tu escuadrilla. Por eso, es conveniente que mantengas dos o tres "slots" vacíos en tu escuadrilla.
- Tu puedes también vender esas naves para las "Resource Units" (Unidades de Recursos). Después de vendidas, no volverán más para ti.

STAR CONTROL II es marca registrada de la Accolade. Licenciada por la Accolade © 1992.
Juego © 1992 Fred Ford e Paul Reich III.

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, conforme prescrito pelo Código de Defesa do Consumidor. 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 cobrirá defeitos originados por uso indevido, acidente, tentativa de violação dos disquetes e conserto por pessoa não autorizada.

TEC TOY

NºCO 142 026026

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Rua Antonio Nagib Ibraim, 30, Lapa, São Paulo - SP,
CEP 05036-000 - CGC 57.997.793/0001-82

CAC - CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576, Lapa, São Paulo - SP,
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

1913

THE
INDUSTRIAL
REVOLUTION
IN
ENGLAND
AND
SCOTLAND
FROM
1750
TO
1850
BY
J. R. KELLOGG
LONDON
1913

THE
INDUSTRIAL
REVOLUTION
IN
ENGLAND
AND
SCOTLAND
FROM
1750
TO
1850
BY
J. R. KELLOGG
LONDON
1913