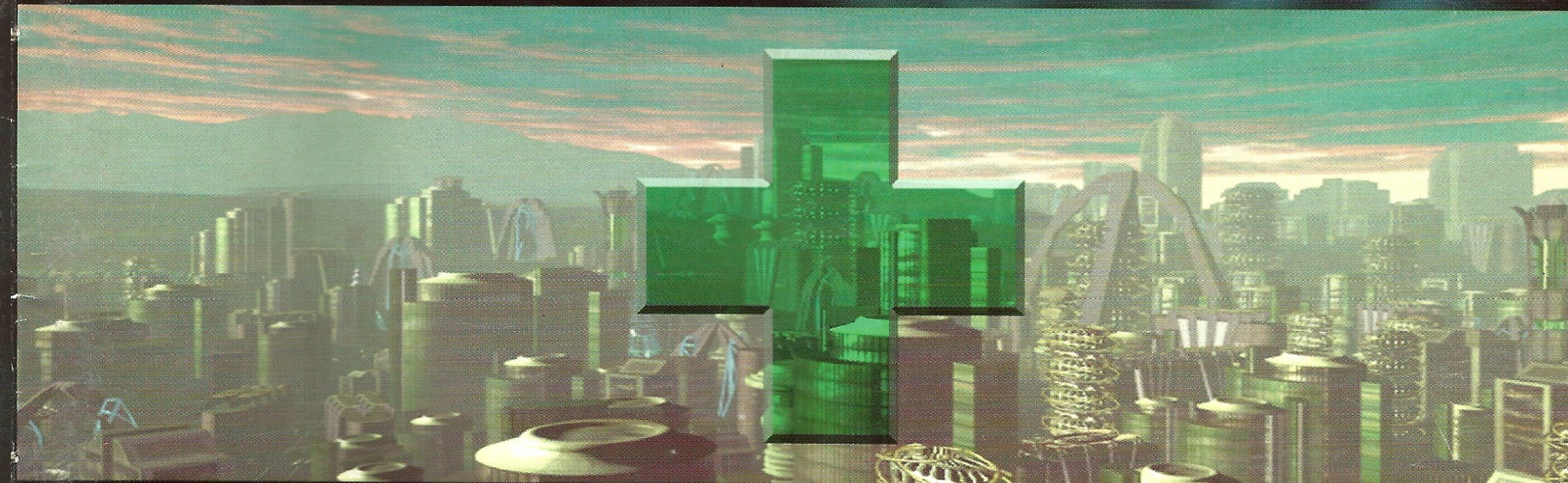


CENTRO MÉDICO ASTRAVIN
Crius Hospital



GUIA PARA AMNESIA
DEPARTAMENTO DE NEUROLOGIA E REABILITAÇÃO



Escritório de investigação de incidentes
[Hermes] Controle situado fora do planeta
Informação adjunta:
Relatório médico do Hospital Crius
Guia para a RCC
[P.A.D.] Manual do proprietário

Prezado Ser Arris,
Ouvi dizer que você foi liberado do hospital de emergências médicas pouco depois de ter recuperado a consciência. Não tenho certeza se você está informado das circunstâncias da sua chegada aqui, e pensei que talvez poderia antecipar para você algumas das respostas às perguntas que provavelmente estará se fazendo. No que diz respeito à nave em que você chegou, sinto comunicar-lhe que uma verificação no seu registro descobriu que tinha sido roubada há umas poucas semanas atrás perto de Nav 153. Portanto ela foi confiscada pelas autoridades.

Uma comprovação no computador de bordo indicou que antes da decolagem em Crius já tinha sido introduzida uma trajetória no sistema de navegação computadorizado desde o espaço local de [Crius] em direção a [Hermes], do qual você afirma não lembrar-se. Ao contrário, você declara ter sido seqüestrado por dois homens que trajavam capas pretas que o levaram a nave, e que da próxima coisa que você se lembra é de que acordou em Hermes.

Como você vestia um uniforme de reabilitação física quando chegou aqui, nós tomamos a liberdade de entrar em contato com o [Hospital Crius]. Eles confirmaram que o seu nome é Ser Lev Arris, e que você foi oficialmente considerado como desaparecido após uma explosão e um tiroteio dentro da área de reabilitação do hospital. O Hospital Crius também confirmou que você estava recuperando-se de um vírus AOD no momento do seu rapto. Portanto, uma vez considerada a sua declaração e tendo ela sido confirmada pelo hospital, você foi liberado de qualquer responsabilidade neste caso.

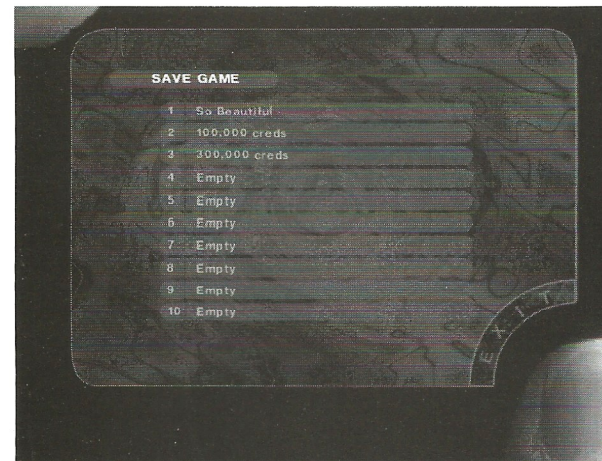
Seus créditos lhe serão devolvidos, descontadas as taxas de aterrizagem, serviços médicos de emergência, transporte e custódia legal da sua nave, e o preço das roupas e do [A.A.P.] que lhe foi fornecido no OSEM, além de uma pequena taxa pelas tarefas realizadas.

O Hospital Crius também aproveitou para descontar os serviços fornecidos por eles a você, já que você não abandonou o hospital pelo procedimento normal. Também eles lhe enviam o relatório médico adjunto e uma guia de reabilitação, que você talvez queira guardar nos seus arquivos e que lhe será útil para ajudá-lo no seu processo de recuperação física.

Também poderá comprovar que o seu acesso ao sistema de cabinas RCC lhe foi restituído.

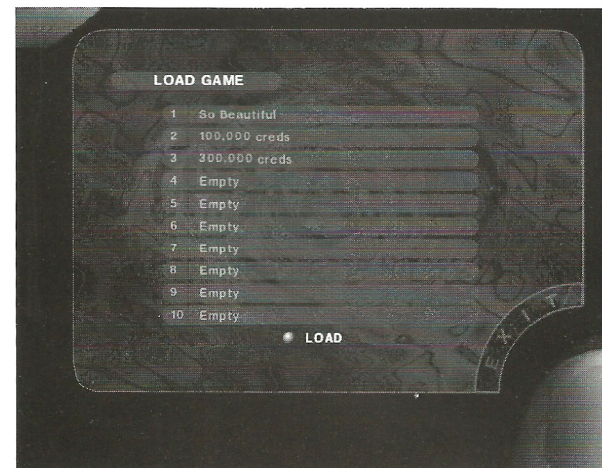
Bem-vindo a Hermes, Ser Arris. Se estiver a procura de um pouco de "sabor local" e talvez de uns bons drinques, recomendo-lhe uma visita ao [Sinners Inn], eu costumo ir lá nas "Noites Triplas". Espero que desfrute da sua estadia aqui.

Atenciosamente,
Jessica Montpellier (Oficial das alfândegas)



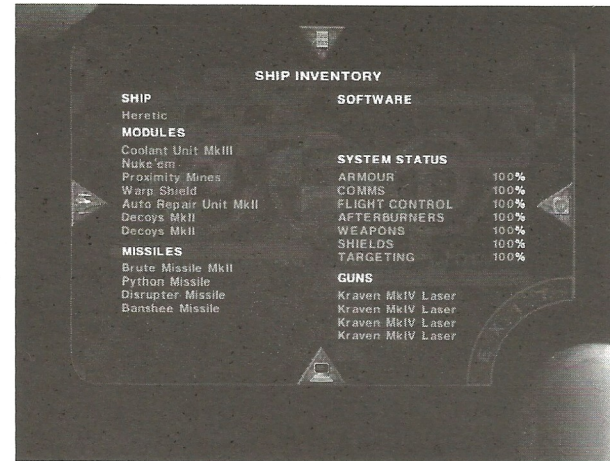
[GRAVAR O JOGO]

Para armazenar todos os dados de um momento específico no tempo, selecione esta tela nas Opções do jogo, clique em um dos dez compartimentos de título e escreva um nome para o compartimento. Depois pressione ENTER para gravar os dados.



[CARREGAR O JOGO]

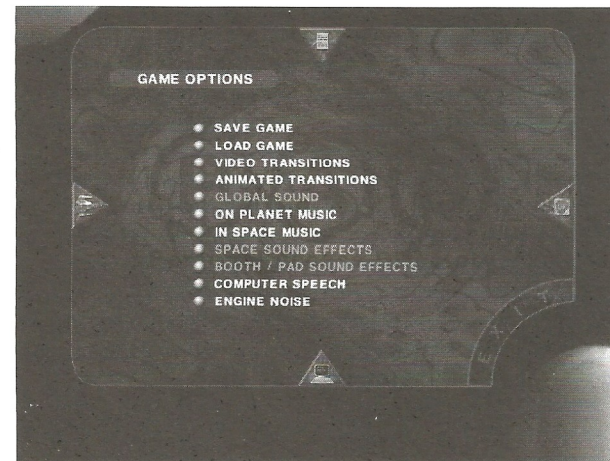
Para chamar novamente todos os dados de um momento específico no tempo, selecione esta tela nas Opções do jogo, clique em um dos dez compartimentos de título para fazer a sua escolha e depois pressione o botão [CARREGAR].



[INVENTÁRIO DA NAVE]

BOTÃO ESQUERDO CENTRAL

Esta tela mostra a nave e o equipamento que você tem nesse momento, junto como o nível de danos. Qualquer software especial que você tenha adquirido também será mostrado.



[OPÇÕES DO JOGO]

[BOTÃO INFERIOR CENTRAL]

Ele controla como o AAP recebe e controla a informação ao seu redor. Os dois botões da parte superior lhe permitem gravar e voltar a chamar instantes específicos no tempo, enquanto os situados na parte inferior podem ser ligados ou desligados dependendo se você quer ou não ativar o elemento associado a eles.

RELATÓRIO MÉDICO



NOME: Ser Lev Arris

IDADE: 30

DIAGNÓSTICO: Amnésia Anterior

DOUTORES: Dr. Janna Frevel, Dr. Yvan Loomis

HISTÓRICO:

Sinótese:

A condição de Ser Arris foi provavelmente causada ao sair, de uma maneira repentina e acelerada, do longo estado de hibernação a que estava submetido depois de ter sido resgatado entre os restos do acidente de uma nave no espaçoporto de Mendra (Consulte a base de dados da RCC para obter mais informação). Um exame inicial descobriu no paciente uma degeneração amiotrófica óssea, que foi solucionada com um programa de tratamento de auto virose. É bastante provável que Ser Arris tenha sido colocado em hibernação a alguns anos, ao tempo de achar-se nele o vírus AOD, que naquele tempo não tinha cura. No entanto, o paciente desfruta atualmente de uma excelente saúde e está fazendo rápidos progressos na sua recuperação física. A recuperação da sua memória remota e próxima é porém impossível de prever, mesmo depois de scanear baticefálicos e uma Leucotomia terapêutica cefálica hipercurtânea. A sua resposta foi boa à terapia mental e física e a opinião dos médicos é que o paciente estará preparado para abandonar o hospital em um prazo de 12 dias.

SAINDO DO HOSPITAL

Durante a sua convalescença você recebeu uma determinada quantidade de reabilitação mental para ajudá-lo a levar uma vida normal fora do âmbito do hospital até que você recupere a sua memória. Pode utilizar este pequeno folheto para lhe lembrar o sistema de funcionamento dos dois sistemas de informação mais comuns que você encontrará - O [Sistema de Cabinas RCC] e a sua [Agenda de Acesso Privado (AAP)]. Estes sistemas lhe fornecerão todos os dados e acessos que você precise para desenvolver-se e reconstruir a sua vida. Naturalmente, se você precisar nova assistência médica, nossas portas estão sempre abertas para aquelas pessoas com um saudável nível de crédito.

Junto deste folheto você também encontrará uma cópia do guia de vôo "Como no céu", para ajudá-lo nas suas viagens pelo espaço estelar. Leia ele com atenção, pense que a maioria dos acidentes no espaço costumam ser demasiado graves, sendo difícil salvá-lo, mesmo para nós.

E finalmente, alguns pequenos e úteis conselhos.

- Preste atenção ao correio eletrônico, ele pode trazer até você importantes notícias. Um parente, um amigo ou um sócio podem tentar entrar em contato com você.

- Se estiver tentando recuperar o seu passado, investigue todos os lugares que mostre o seu [AAP] mapa de recorridos; quem sabe quem pode estar lhe esperando ali?

- As necessidades essenciais da vida não são grátis, portanto você deverá ganhar dinheiro comerciando com produtos ou aceitando missões, ambas possibilidades poderão ser encontradas no [Sistema de cabinas RCC].

- O [Tri-sistema] pode ser um lugar perigoso para comer fora de casa. Verifique todas as comidas com o Bactério-medidor antes de botá-las para dentro.

- Tenha cuidado com os seres com olhos na parte posterior das suas cabeças.

Boa sorte no exterior. Espero que obtenha uma pronta recuperação e leve uma vida feliz.

[INVENTÁRIO DA CARGA]

BOTÃO DIREITO CENTRAL

Esta tela mostra os produtos que você tem nesse momento, junto com a nave de carga que você alugou. Caso precise se livrar destes recursos sem a chateação de visitar a RCC, você tem a sua disposição um botão na parte inferior esquerda da tela para vender toda a mercadoria aos preços locais e cancelar o aluguel da nave de carga.

COMMODITY	QUANTITY TONS	PRICE PAID CR	VALUE CR
Cybernetic Limbs	26	60	1,560
Grain	213	7	1,491
Bex Beer	2	9	18
Rhodium	2	9	18
Nerve Toxins	2	17	34
TOTAL	245		3,121

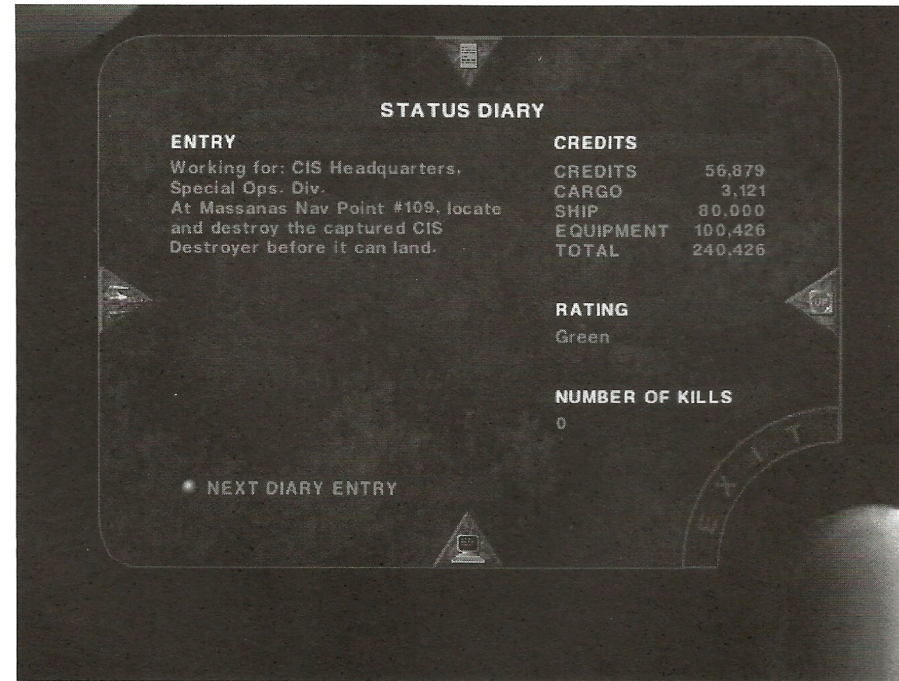
CARGO SHIP: Gea Transit
HIRE FEE PER TRIP (CR): 50
BAYS REMAINING: 0
CAPACITY REMAINING (TONS): 5

• TERMINATE SHIP HIRE AND SELL STOCK ?

[AGENDA DIÁRIA]

BOTÃO SUPERIOR CENTRAL

Esta seção serve para levar um controle da sua situação atual e dos objetivos que restam para alcançar nas suas missões (se houver algum). Estes serão mostrados em ordem de prioridade, com os mais importantes em primeiro lugar ao mesmo tempo em que aparece a tela. Os objetivos seguintes poderão ser vistos pressionando o botão ["PÁGINA SEGUINTE"].

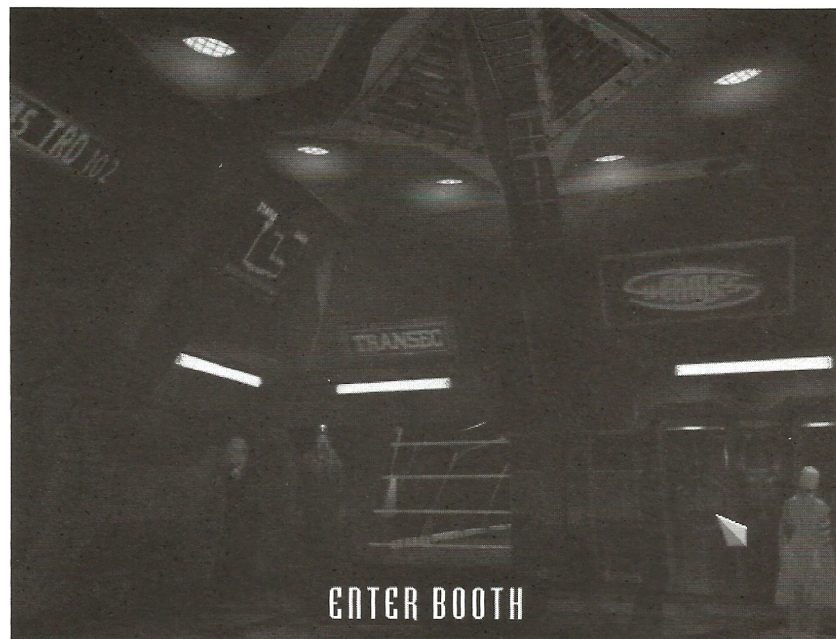


À REDE DE COMÉRCIO E COMUNICAÇÕES

A REDE DE COMÉRCIO E COMUNICAÇÕES

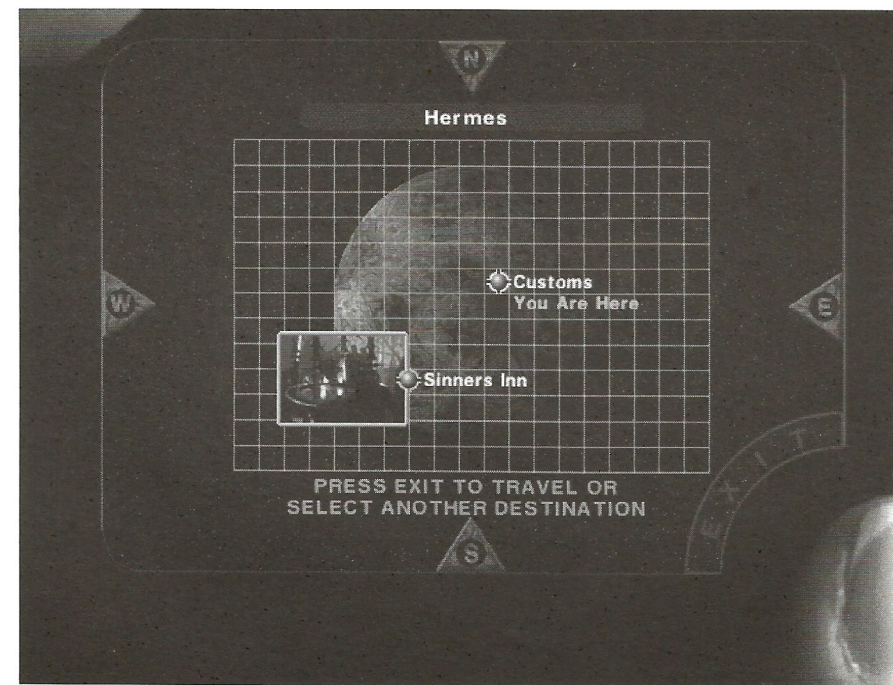
‘Ajudando você a não perder-se’

A moderna [RCC] como agora é conhecida, desenvolveu-se rapidamente, como é obvio, de maneira muito parecida aos outros pan-sistemas de rede de dados dos outros universos. Chegou um ponto em que a moeda do seu planeta, ao chegar a outros mundos, perdia completamente seu valor, não sendo possível nem comprar o almoço de um rato. As vezes pode ser muito complicado comprar alguma coisa quando a língua do lugar consiste em guinchos e cliques ultra-sônicos, especialmente quando você esqueceu seu livro de frases no espaço-porto. Portanto o que atualmente existe é um sistema de dados que combina possibilidades de realizar compras e obter informação, tudo isto em um único dispositivo simples e fácil de usar. Eu disse fácil de usar? Você já percebeu a maneira em que os mais destacados físicos em táquio-movimentologia, além do resto das pessoas pelas mesmas razões, ficam grudados frente a esse tipo de terminais com uma espécie de preocupada perplexidade durante até mesmo as simples transações? Numa tentativa de aliviar este problema e para tentar “Ajudá-lo a não perder-se” lhe oferecemos um guia simples sobre como encontrar as melhores rodas, negócios, e aço tratado com fótons utilizando o [“Sistema de cabina”] como ele é geralmente chamado no jargão coloquial do sistema.



[MAPA DE TRÂNSITO]

Para permitir-lhe mover-se rápida e facilmente por um planeta, o modo mapa de trânsito será ativado automaticamente ao sair de qualquer lugar, e lhe oferecerá a possibilidade de escolher entre os diferentes destinos disponíveis nesse momento. Frequentemente, o dispositivo baseado nos dados fornecidos pela rede local, localizará endereços de pessoas ou organizações que você pode querer visitar. Também desativará inteligentemente esses endereços, quando já tenha realizado ali os negócios relevantes.



[A AGENDA DE ACESSO PRIVATIVO]

'Não a perca'

Esta pequena unidade manual provou ser um recurso muito útil na vida da maioria das pessoas. Como se fosse um "cérebro extra", o AAP atualiza continuamente, organiza e guia você nas suas tarefas diárias, carregando e sempre o que for necessário transmitindo e recebendo automaticamente informação sobre você mesmo e as situações que podem afetar você. Ao entrar no Sistema de Cabines, seu AAP se coloca no modo de diálogo contínuo, transmitindo e recebendo dados.

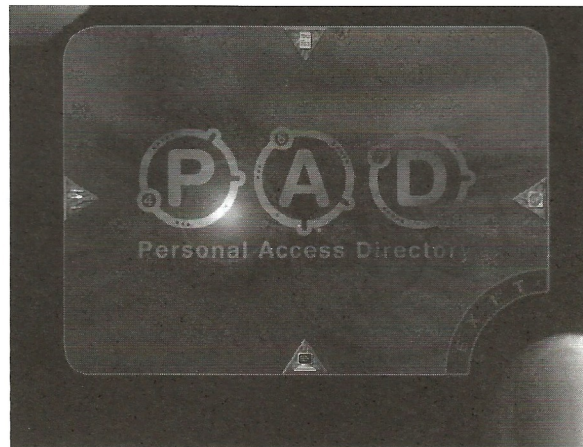
Você pode ativar o AAP pressionando a tecla P quando estiver em qualquer lugar num planeta.

O AAP tem cinco seções:

[TELA DE INÍCIO]

A não ser que você esteja no modo automático de mapa de trânsito, aparecerá uma tela de início mostrando o logotipo da AAP. A partir dela você poderá desligar o AAP utilizando ["SAIR"], ou selecionar uma função com um dos quatro botões triangulares situados ao redor da tela. Você pode passar de um modo a outro utilizando esses mesmos botões.

O AAP é também um dispositivo de comunicações móvel, que pode receber correio eletrônico e mensagens da RCC e das autoridades civis se, por exemplo, você não tiver dinheiro suficiente para pagar a taxa do piloto que você alugou.



[CONEXÃO]

Depois de chegar a um planeta, a primeira coisa que deve fazer é realizar uma conexão com uma RCC. Isto se faz simplesmente entrando em uma das muitas cabinas do espaço-porto; depois deverá submeter-se a um scanner da retina e a uma identificação digital para ter autorização de acesso, no entanto talvez deva submeter-se a um exame do DNA se a máquina não conseguir estabelecer claramente a sua identidade (as causas mais freqüentes são olhos vermelhos devido a uma noite sem dormir ou sujeira nas mãos. Dai o aforismo de que os dois melhores amigos do comerciante são uma mente clara e as mãos limpas).

É muito importante que você estabeleça conexões freqüentemente; a RCC está constantemente atualizando a sua informação, e se você deixa de estabelecer conexões durante um tempo corre o risco de ficar absolutamente por fora do que está acontecendo na galáxia. Isto pode tornar-se um erro fatal, ou quando menos financeiramente embaraçoso. No melhor dos casos você pode encontrar-se chegando a um planeta com um enorme carregamento de H2O só para descobrir que acabam de sofrer inundações; no pior dos casos você pode encontrar-se voando por um território infestado de piratas quando há somente uma semana era tão seguro quanto câmara subterrânea de um banco de Janus IV.

Ao estabelecer uma conexão você poderá ver uma breve introdução para entretê-lo enquanto a RCC carrega a informação sobre o seu crédito, nave, carregamento, movimentos recentes e saúde, da sua [Agenda de Acesso Privativo (AAP)]. Se tudo for correto você terá acesso ao [Menu principal].

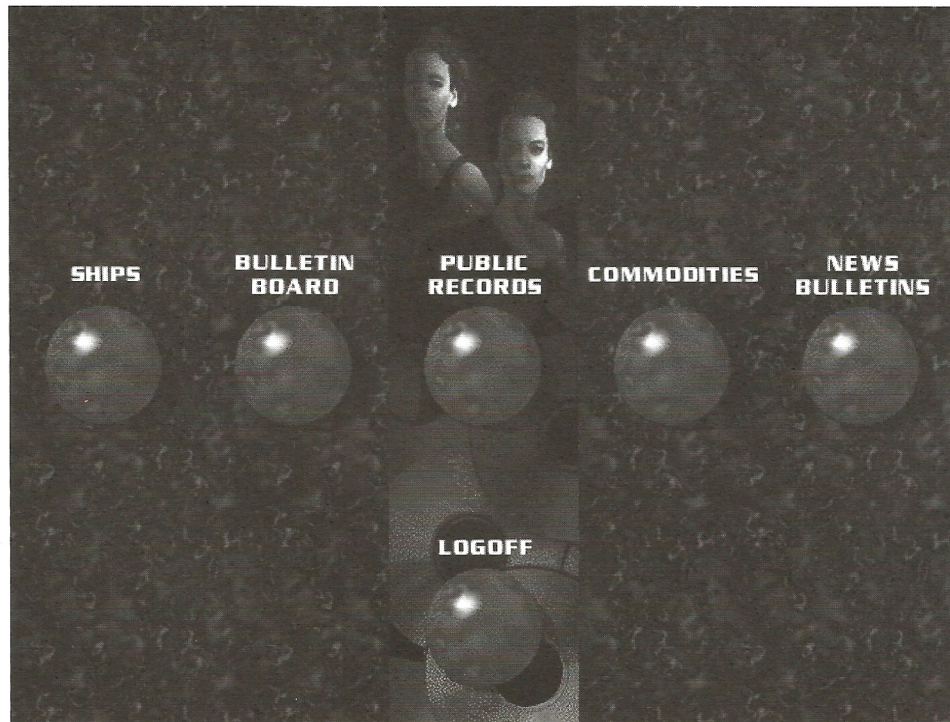


[MENU PRINCIPAL]

Quando houver conectado com a RCC, aparecerá o Menu principal, pensado para proporcionar a máxima facilidade de utilização mediante um sistema de controle intuitivo sintonizado psicologicamente, e um mínimo de esforço mediante a sua música calmante e os pictogramas utilizados.

No que se refere a volume de dados, o interface do [Menu principal] é uma das grandes maravilhas do nosso tempo. Utilizando a mais nova tecnologia de processadores "vivos" bio-mórficos, esta tela fica acima da rede hierárquica do sistema de dados da rede. Estes simples cinco ícones (ou biosferas, como são mais apropriadamente chamados) colocam à disposição do usuário uma fonte constantemente atualizada de dados absolutamente corretos (uma vantagem do grandemente louvado circuito de validação de "lógica caótica" do processador bio-mórfico). Calcula-se que a quantidade total de dados armazenados pela RCC requerem a utilização de um computador convencional baseado em silício ligeiramente maior do que o planeta gigante gasoso Aidet.

Dentro do Menu principal, o usuário tem seis opções; ele pode desconectar para sair da RCC clicando no ícone central inferior, ou tirar proveito dos serviços da RCC clicando numa das cinco biosferas que o levam à seção escolhida. As cinco categorias, da esquerda à direita, são descritas nas páginas seguintes



[AGENDA DE ACESSO PRIVATIVO]

NEWS BULLETIN

Drought hits Crius hard

a report by Adam Medhurst

Exceptional weather conditions on Crius have resulted in a wide-scale drought. Reservoir levels are at an all-time low, and emergency rationing is in force. Authorities have stated that if imports are not forthcoming huge fatalities will result.

[COMPRAR OU VENDER NAVES] - BUY/SELL

Uma vez dentro do diretório de [naves], aparecerão três sub-seções que lhe permitirão comprar, reparar e modificar uma nave. Elas são:

[COMPRAR OU VENDER NAVES]

Conectada com todos os principais comerciantes locais, a seção de comércio com naves da RCC é o lugar adequado para o viajante inteligente adquirir um novo conjunto de motores de plasma. Controlado pelo CIS, o mercado de naves da RCC é 100% legal; é quase impossível que o usuário da RCC seja tapeado com a compra de um veículo defeituoso, roubado ou manipulado, e o Editor de Preços Normalizados, publicado pela Liga interplanetária de Fabricantes de Veículos três anos atrás, faz com que os preços das naves sejam os mesmos através de todo o [Tri-sistema].

Utilizar a interface é a simplicidade personificada. Sua nave atual, se você tiver uma, será descrita na parte superior esquerda da tela, junto com seu valor de mercado e os seus créditos monetário e bruto. Nós baseamos o nosso sistema comercial em um sistema de intercâmbio, fornecendo-lhe um poder de compra baseado no seu crédito total.

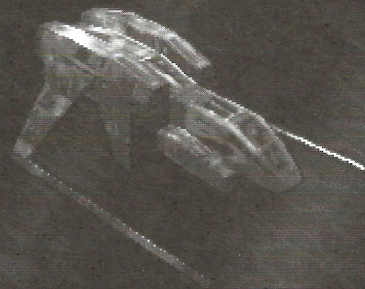
A medida que você se deslocar na lista de naves atualmente disponíveis, o botão [Comprar] ficará iluminado quando o preço de uma delas entre dentro das suas possibilidades. Não se importe se depois mudar de idéia, já que nós aceitaremos de volta a sua nave dentro do sistema habitual de intercâmbio caso você depois encontre alguma outra nave da qual você goste mais. À direita da tela poderá ver uma vista completa da nave para a sua consideração, e embaixo dela encontrará todas as características técnicas importantes.

Uma vez feita sua decisão de compra, você poderá encontrar o botão sair no canto superior direita da tela.

Nota: O procedimento descrito é idêntico em todas as telas de seleção.

BUY/SELL

CURRENT SHIP Heretic
CURRENT SHIP VALUE 180,426
CREDITS 60,000
TOTAL CREDITS 240,426



SHIPS	BUY	COST
Skecis		53,000
Skecis Mk II		42,000
Kalrechi		70,000
Aurora		26,000
Shaman		32,000

Shaman

MAXSPEED ██████████
AGILITY ██████████
SHIELDS ██████████
ARMOUR ██████████
GUN MOUNTS ██████████
MISSILE MOUNTS ██████████
MODULE MOUNTS ██████████

[NOTICIÁRIOS] - NEWS BULLETIN

Apesar da vida do intrépido aventureiro espacial ser excitante, charmosa, perigosa e em conseqüência, freqüentemente curta, a maioria dos habitantes do Tri-sistema, vivem vidas monótonas e previsíveis (exceto em Hermes). Como conseqüência disto, existe uma próspera indústria dedicada a divulgar as mais sensacionais, profundas e estranhas notícias de toda a Galáxia, e a difundí-las diretamente ao consumidor em tempo real através das telas sensíveis holográficas (uma característica infelizmente só disponível para o usuário privado, atualmente você terá que contentar-se em ver o texto).

Como resultado dessa frenética procura de notícias, para um cidadão do Tri-sistema é relativamente fácil estar informado do que está acontecendo pelo mundo afora, mas também é muito fácil ficar absolutamente emaranhado em notícias sensacionalistas e por tanto absolutamente inúteis. Por esta razão, o dispositivo chamado "Seletor de notícias" foi adicionado à RCC, o que significa que em benefício do viajante ocupado, somente as notícias consideradas essenciais para essa pessoa, serão transmitidas, enquanto que uma reportagem sobre os hábitos de acasalamento da lesma miante karáctica será detectada e imediatamente interceptada.

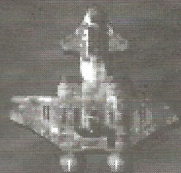
Desafortunadamente o sistema SN está ainda em fase de desenvolvimento, e podem acontecer anomalias de vez em quando; a forma relativamente inexata de determinar as notícias de interesse faz com que as ações de cada pessoa, como assistir a uma partida de sinuca tridimensional, possam fazer com que ela passe a receber notícias referentes a esportes sem ele ter interesse nenhum no assunto. Junte a este fato, o emprego de analistas de sistemas pelas agências publicitárias para fazer comerciais que possam ser emitidos às faixas mais amplas possíveis da audiência, e lhe será fácil entender porque, de vez em quando, você poderá encontrar coisas absolutamente absurdas na caixa do seu correio.

A utilização do servidor de notícias é bastante simples - uma vez que tenha lido o item, clique no botão sair para voltar ao menu principal.

COMMODITIES

TERMINATE HIRED CARGO SHIP AND
SELL ALL COMMODITIES?

CREDITS 57,863
EMPTY CAPACITY 169
EMPTY BAYS 3
HIRE 50



HARDWARE

COST

BUY
TONS

SELL
TONS

PROFIT

Solar Generators

56

73

-

-

Enviro Suits

41

164

-

-

Power Loaders

32

226

16

0%

Atomic Chisel

25

83

65

0%

Comms Unit

36

117

-

-

[REPARAR NAVES] - REPAIR SHIP

Esta função permite ao RCC discernir no meio de todas as possibilidades e beneficiar-lhe ao trabalhar somente com técnicos e ajustadores mecânicos reputados para poder manter sua nave em ótimas condições e segundo a moda dos mais prestigiados estaleiros. Como era de se esperar, os serviços de reparação contratados através da RCC, tem a garantia plena de legalidade e qualidade no trabalho da rede. Devido aos severos controles impostos tanto pelo Conselho da RCC como pelo CIS, é impossível que o consumidor seja enganado no preço de reparação, tapeado ou mal aconselhado.

Mediante a utilização de sofisticados métodos de diagnóstico, podemos saber os níveis de danos de vários aspectos da sua nave, fornecendo-lhe esta informação mediante uma percentagem e um desenho na parte superior direita da tela, sendo que 100% indica que a nave está como se fosse nova. Os diferentes sistemas danificados são selecionados clicando nos deslizadores da barra de estado verde e vermelha. Já que manter em boas condições a nave pode ser um negócio muito caro atualmente, nós oferecemos aos nossos usuários a possibilidade de controlar o nível de reparação de cada sistema utilizando os deslizadores mencionados anteriormente. Mover eles para a direita aumentará o nível de reparação, assim como também o custo, mostrado separadamente no extremo direito da tela e de forma acumulada no canto superior esquerdo, embaixo da quantia do seu crédito. Para evitar situações embaraçosas, o sistema não permite ao usuário fazer reparações por um custo superior ao seu crédito.

Uma vez que tenha atingido o nível de reparação escolhido, você deverá pagar clicando o botão [Pagar]. Se quiser sair nesse ponto terá a opção de pagar ou desistir de pagar. Para o usuário para o qual o dinheiro não constitui nenhum problema, também foi incluído um botão [Reparação completa], que fará com que todos os sistemas danificados voltem a um mesmo nível de reparação, levando em conta o seu nível de crédito.

REPAIR SHIP

CREDITS 60,000
REPAIR COST 0

COMPLETE REPAIR

WEAPONS 100%

SYSTEM	STATUS	COST
ARMOUR		0
COMMUNICATIONS		0
ENGINES/CONTROL		0
AFTER-BURNERS		0
WEAPONS		0
SHIELDS		0
TARGETING	DISABLED ENABLED	0

[PRODUTOS] - COMMODITIES

Esta seção lhe permite comerciar com os vários produtos encontrados no Tri-sistema. Para começar, deverá contratar uma nave cargueira caso não o tenha feito antes. Isto pode ser feito clicando no botão situado na parte central superior da tela. O mesmo botão pode também ser usado em qualquer momento para terminar o aluguel de uma nave cargueira e vender todos os produtos aos preços do lugar.

À esquerda deste botão está o visor principal do estoque, rodeado pelos sete botões dos diferentes tipos de estoque. Uma vez escolhido um tipo de estoque, diferentes tipos de itens poderão ser escolhidos da lista situada no canto inferior esquerdo da tela. À direita dessa lista estará o preço do item, sua disponibilidade em toneladas, a quantidade (se for o caso) que você já tem, e a porcentagem de lucros que você pode obter vendendo pelos preços locais. As quantidades em vermelho indicam perdas.

Sobre esta informação está uma seção que lhe fornece informação sobre o seu crédito monetário, a capacidade de carga total da sua nave cargueira, seu número de compartimentos vazios e a taxa de aluguel. Se o seu crédito for inferior às taxas de aluguel da nave de carga, o número ficará vermelho. Também poderá ver uma vista da nave de carga e um esquema dos seus compartimentos, ocupados ou vazios. Para comprar um produto, certifique-se de que há algum estoque atualmente disponível, depois clique e mantenha clicado o botão ["COMPRAR"], o qual transferirá automaticamente o estoque a um dos compartimentos do seu cargueiro, até que o estoque se esgote, o dinheiro se esgote ou se esgote a sua capacidade de carga. Os compartimentos podem expandir-se, portanto você poderá encher uma nave de 5 compartimentos com capacidade para 500 toneladas, com 500 toneladas de um produto só, deixando 4 compartimentos vazios porém inutilizáveis, uma vez alcançada a capacidade total da nave.

Para vender um produto, clique num compartimento cheio do cargueiro (se houver algum), depois clique e mantenha clicado o botão [Vender], o qual transferirá automaticamente o estoque desse compartimento para a área de armazenagem do porto. Ao fazê-lo observe o valor dos lucros à direita. A sua carga pode ser comprada e vendida em incrementos de uma tonelada, fazendo um simples clique nos botões [Comprar] e [Vender]. Como já se disse na seção referente ao Quadro de mensagens, os pilotos dos cargueiros cobram por trajeto ao decolar do planeta, em oposição ao que acontece ao selecioná-los no sistema de cabinas, por tanto é muito importante que você tenha crédito suficiente para pagar a taxa de aluguel. Se não for assim, você será advertido disto através do AAP, e não lhe será permitido decolar até ter efetuado o pagamento.

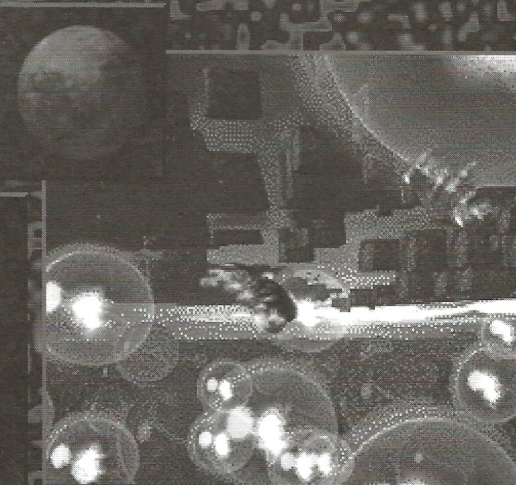
PLANETS

Janus IV
Karatikus
Leviatha
Massanas
Ostinia

NAME:
Karatikus
SYSTEM:
Issac
ATMOSPHERE:
Breathable
DIAMETER:
7,243 Miles
POPULATION:
13,727,671,948

BACKGROUND:

Of all the planets in the Tri-System, without doubt the oddest is Karatikus. When discovered, it was a bare, rocky world with an unbreathable methane atmosphere. Similar in size and gravitational field to Anhur, it was ideally suited to terraforming, a process devised by Professor Ernst Kugelbender of the Hephaestan Research Institute.



[COMPRAR OU VENDER EQUIPAMENTOS] - EQUIPMENT

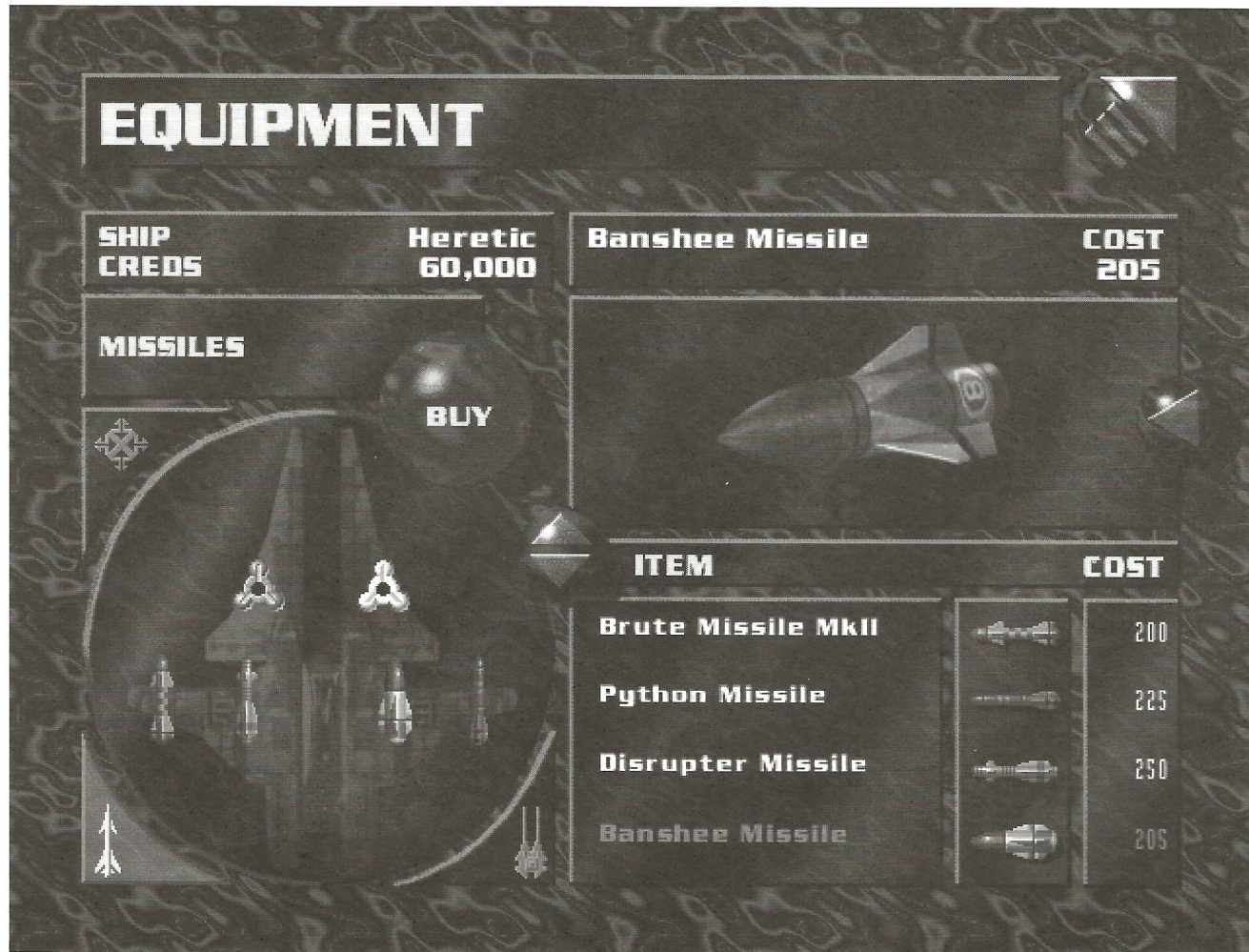
Esta tela lhe permite equipar a sua nave com canhões, mísseis e equipamentos para melhorar seu desempenho em situações de combate. A tela tem a seguinte estrutura; acima à esquerda você verá seu tipo atual de nave e seu crédito monetário atual, embaixo desses dados estarão os tipos de armas disponíveis e o botão [Comprar / Vender].

A seleção do equipamento disponível foi padronizada sob a pressão do CIS e vários militares planetários, e consta de armas tecnologicamente avançadas pensadas para não constituírem uma ameaça à ordem estabelecida.

Na parte inferior você poderá ver uma vista dos postos de armamento ocupados na sua nave atual e daqueles onde ainda se pode montar uma arma. Os três tipos, [módulos], [mísseis] e [canhões] podem ser selecionados com os botões triangulares situados ao redor da nave, o que também fará com que fique ativo o tipo selecionado na lista da parte inferior direita da tela.

Sobre esta lista está o nome dos itens selecionados e o seu preço, junto com uma imagem animada de forma que possam ser adequadamente visualizados. O botão à direita da imagem alternará entre ela e uma breve descrição do item. Para comprar um equipamento, clique em um posto de armamento desocupado e realce o item na lista. Se tiver crédito suficiente, clique no botão [Comprar] e o item será colocado no seu posto, ao mesmo tempo em que o seu preço é debitado na sua conta. Se houver mais postos de armamento livres na sua nave, o seguinte será automaticamente selecionado para o caso de querer fazer mais compras. Para vender um elemento do seu equipamento, clique no item montado na sua nave, e depois clique no botão [Vender].

Leve em conta que a lista do equipamento disponível não tem necessariamente que ser completa; não somente porque novos sistemas de armas estão continuamente sendo desenvolvidos e introduzidos no mercado de consumo, mas também porque encontrará as vezes protótipos e sistemas de armas personalizados. No entanto, como você provavelmente só encontrará estas oportunidades em contatos pessoais, será muito difícil que possa utilizar a RCC para efetuar esse tipo de compra.

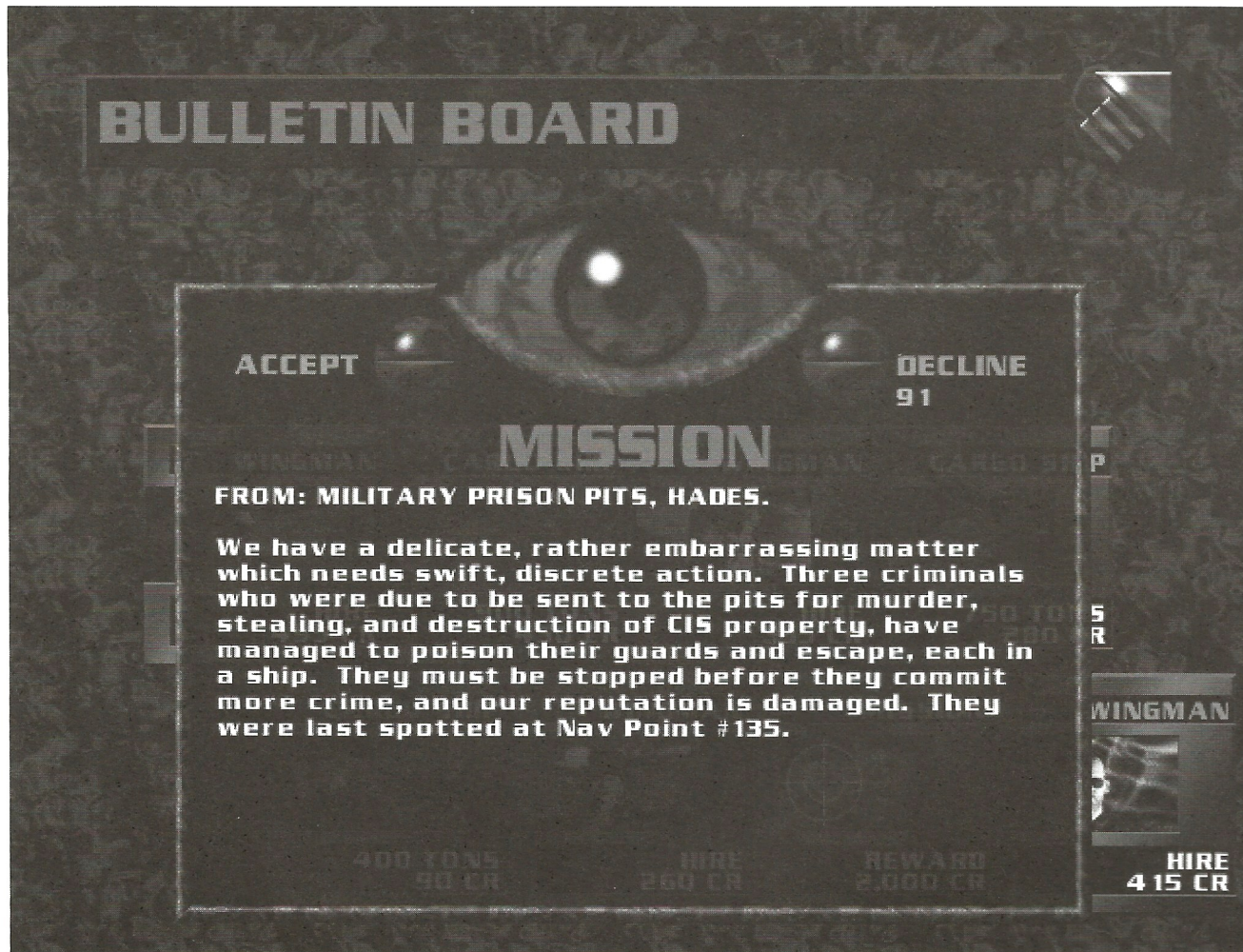


[ARQUIVOS PÚBLICOS] - PLANETS

Esta parte da RCC fornece informação detalhada sobre as pessoas, companhias, veículos e planetas que tiverem sido gravadas no seu AAP ou introduzidas nele através de outro computador. Você verá como a lista de informação cresce com o passar do tempo, é **IMPORTANTE LEVAR EM CONTA** que a base de dados ativará novas informações a medida em que as outras tenham sido vistas, junto com informação vital sobre o lugar que você estiver mostrando no mapa de navegação do seu AAP, a respeito de quem são as pessoas e companhias em particular. Também introduzirá advertências a respeito de achados importantes em todas as suas agendas eletrônicas.

Os [Arquivos públicos] são escritos, mantidos e atualizados pelo DDI (Departamento para a Distribuição da Informação), uma sub-seção burocrática do CIS. Os [Registos] estão baseados nos dados oficiais do CIS, do qual qualquer cidadão pode pedir que os seus dados sejam ocultados por motivos de segurança pelo Departamento. Leve em conta que a [Ocultação de dados por Motivos de Segurança] poderá alcançar como máximo o nível [Gamma Duplo-Plus], se bem que esta honra somente é concedida a aqueles muito ricos, os que estiverem em muito perigo e aos colonistas da páginas sociais.

O formato das quatro seções é bastante parecido, com uma lista de informações no canto superior esquerdo da tela, uma série de características listadas embaixo dela, e um resumo do histórico do assunto na parte inferior. A localização da informação é descrita mediante um desenho animado do planeta ou planetóide de que se trate ou um símbolo indicativo da sua localização para o caso de não poder confiar absolutamente nela ou não tenha podido ser determinada. À direita da tela estará situada a imagem mais recente que estiver disponível do tema de que se trate.










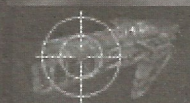

[QUADRO DE MENSAGENS] - BULLETIN BOARD

A RCC também incorpora um serviço de notícias orgânico, constantemente atualizado para fornecer a informação mais recente sobre o que está acontecendo no sistema e sobre os serviços e ofertas existentes. Este é o lugar apropriado para selecionar uma boa missão, encontrar um piloto escolta ou alugar uma nave cargueira. Para encarregar ou ver qualquer um dos itens publicados no quadro, clique no ícone onde estão situados.

Leve em conta que esta é uma área na qual a comissão do RCC, não pode garantir a exata legalidade ou verdade dos dados publicados. Depois de um longo litígio com o FUDGIT, a União de Agências de Emprego e a Sociedade Humanista para a Defesa do Direito a Mentir, a RCC foi legalmente obrigada a publicar as notícias contratadas pelos usuários potenciais do serviço, mesmo quando a entidade de processamento da RCC suspeite, ou até mesmo tenha certeza, de que a informação é falsa. Mais um episódio no conflito que há em todo o sistema entre a exatidão da tecnologia e a vaidade humana.

Se bem que você encontrará abundantes pessoas oferecendo ou solicitando serviços no quadro de mensagens, todos estes serviços podem ser reduzidos a três categorias básicas.

BULLETIN BOARD

WINGMAN  HIRE 495 CR	CARGO SHIP  900 TONS 450 CR	WINGMAN  HIRE 335 CR	CARGO SHIP  750 TONS 280 CR	
MISSION  REWARD 1,200 CR	CARGO SHIP  400 TONS 90 CR	WINGMAN  HIRE 260 CR	MISSION  REWARD 2,000 CR	WINGMAN  HIRE 415 CR

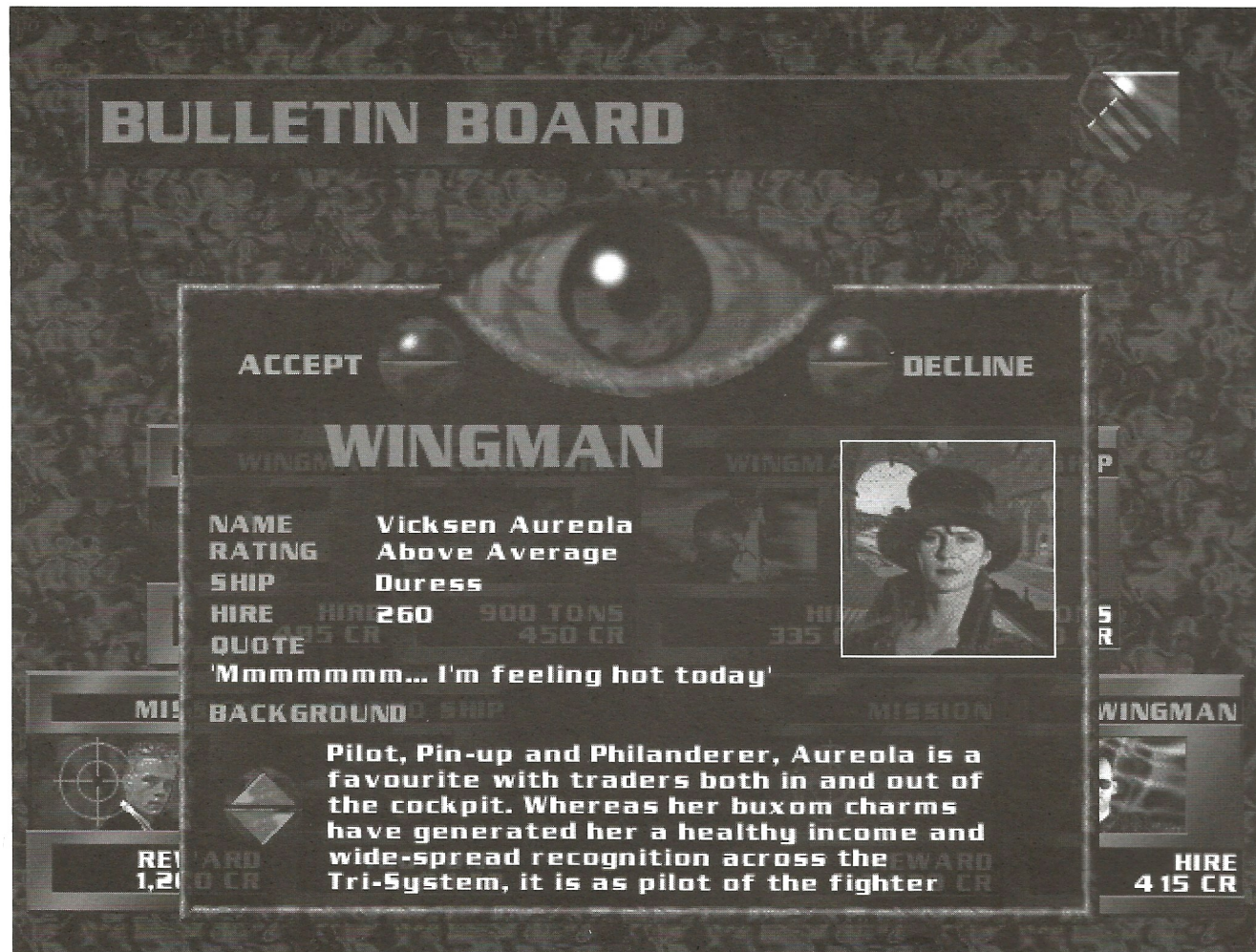
[MISSÕES] - MISSION

Uma triste conseqüência destes tempos turbulentos é que, devido à ausência de uma estrutura de autoridade forte para todo o sistema, muitos criminosos somente são trazidos perante um tribunal de justiça graças aos esforços dos indivíduos de treinamento militar e personalidade mercenária conhecidos como caçadores de recompensas. Por esta razão o quadro de mensagens da RCC inclui uma seção de missões que oferece um lugar de acesso público sem censura a todos os cidadãos do tri-sistema que necessitem dele, no entanto este sistema é na atualidade utilizado para contratar todo tipo de serviços espaciais, e não somente o serviço de vigilância para o qual foi originariamente criado.

Leve em conta, porém, que apesar de não haver nenhuma restrição na natureza das mensagens publicadas (precisamente algumas delas são tão socialmente pouco convencionais que ter uma mentalidade ampla é altamente recomendável para poder vê-las), o CIS já atuou algumas vezes contra as mensagens mais provocativas e claramente ilegais. Tenha cuidado, portanto, quando responder a esse tipo de missões pouco saudáveis; você pode facilmente terminar tendo sérios problemas com as autoridades.

Como no caso das naves de carga ou dos pilotos escolta, você pode [aceitar] ou [rejeitar] a missão proposta. No entanto, o sistema não lhe permitirá aceitar uma nova missão se você já aceitou 3 missões mediante o quadro de mensagens ou através do correio eletrônico. Leve em conta que, pelas razões explicadas antes, nem sempre podemos garantir a integridade das pessoas que publicam estas missões.

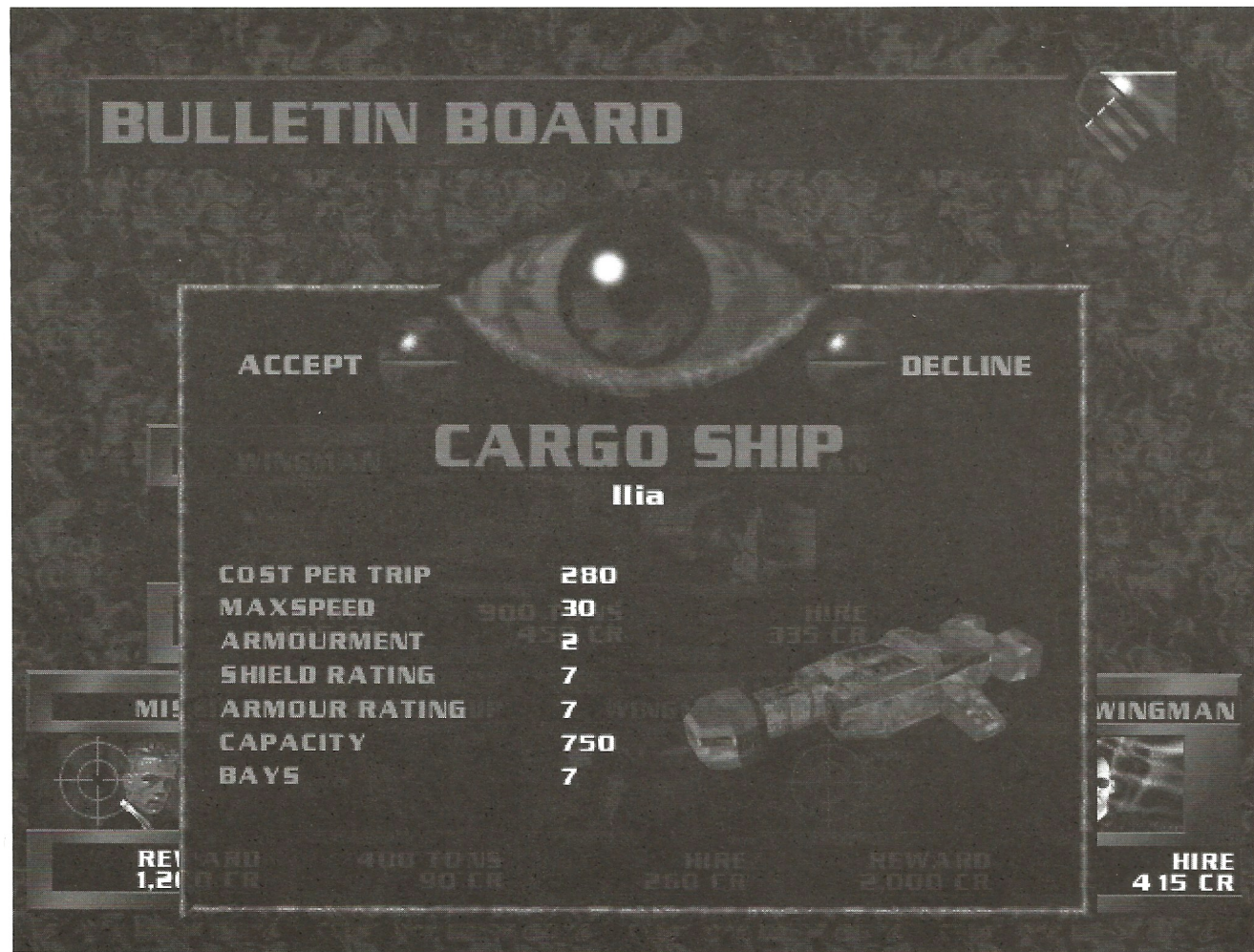
Para o piloto consciente da importância das distâncias, o número entre parênteses situado depois do lugar da missão, indica quão longe está o lugar da missão com respeito a sua posição atual.



[NAVES DE CARGA] - CARGO SHIP

Se você quiser comerciar com produtos entre planetas diferentes, você precisará uma nave cargueira para transportá-los. Os pilotos dos cargueiros cobram por cada trajeto, ao decolar do planeta ao contrário do que acontece quando você os seleciona do sistema de cabinas, portanto é muito importante que você tenha crédito suficiente restante para pagar o aluguel. Se não for assim, você será advertido através do AAP, e proibido de decolar até que o pagamento seja feito.

As telas de informação para as naves de carga contém toda a informação importante que você precisa para tomar uma decisão sobre se deve contratar, devendo então escolher [aceitar] ou [desistir] utilizando os botões situados a cada lado do ícone do grande olho. Uma vez que tenha alugado uma nave, isto será indicado no seu compartimento no quadro de mensagens principal. No entanto, se o usuário mudar de opinião, sempre pode escolher outra nave disponível sem risco de perder o seu crédito - a única exceção a esta regra é que você tente alugar uma nave cuja capacidade seja menor do que o carregamento que você quer transportar. Nessa caso somente lhe será oferecida a possibilidade de desistir do aluguel.



[PILOTOS ESCOLTA] - WINGMAN

Você poderá contratar os serviços duma grande variedade de pilotos escolta para ajudá-lo e protegê-lo durante a sua viagem pelo espaço. É importante ler com atenção os seus históricos para ter certeza de que são apropriados para a missão, alguns deles podem não ter a experiência ou habilidade necessária para se desenvolver em missões particularmente complexas ou difíceis.

Se decidir utilizar os serviços de um piloto escolta clique no botão [Aceitar], o pagamento será debitado na sua conta e o escolta decolará com você a próxima vez que você abandonar o planeta. Da mesma maneira que os pilotos dos cargueiros, as taxas dos pilotos escolta são somente por uma viagem. Depois de contratar um piloto escolta, você ainda pode mudar de idéia e contratar os serviços de um escolta diferente, porém deverá pagar ao escolta anterior 50% do seu salário. A lei anti-pirataria da Confederação proíbe contratar os serviços de mais de um piloto escolta de cada vez.