

# **CARRIER COMMAND**

## **GUIA DE OPERACIONES**

### **INSTRUCCIONES DE LA MISION**

Copyright © Realtime Games Software Limited 1988

Existe copyright en todo el software de Rainbird, documentación y trabajo artístico. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este software puede ser copiado, transmitido de ninguna forma o por ningunos medios. Este software se vende bajo la condición de que no debe de ser alquilado sin el expreso permiso escrito del editor.

#### **RAINBIRD**

Rainbird y el logo de Rainbird son marcas registradas de British Telecommunications plc.

#### **FACSIMIL ENTRANTE SUB-ETA...**

**DE:** ALMIRANTE DE FLOTA GEORGE H. WHITAKKER.

**FECHA:** 4 de junio, año 2166

**TIEMPO:** 15:37

**INTRODUCIR SECUENCIA DE IDENTIFICACION OFICIAL:** \*\*\*\*\*

**ACEPTADO.**

#### **PROCEDE EL DOCUMENTO**

Comandante, gracias por ponerte a disposición en tan corta brevedad de tiempo. La siguiente información es altamente confidencial y de naturaleza delicada y no puede caer en manos de personas peligrosas e irresponsables. Estoy hablando naturalmente de políticos y periodistas. Este documento ha sido preparado por el comandante Sherwood y solamente él, tú y yo estamos al tanto del contenido completo de esta delicada situación.

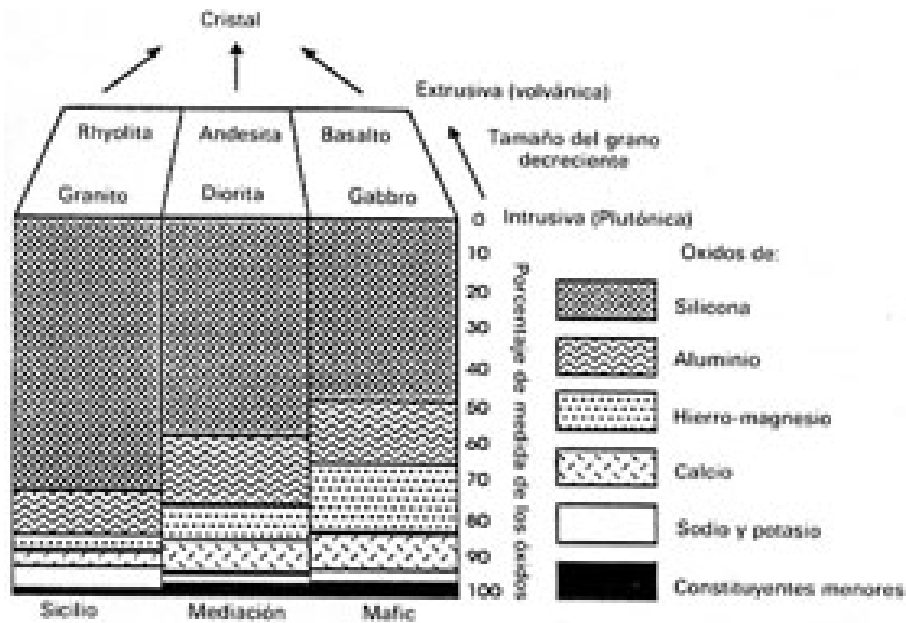
Documento recibido el 29 de mayor de 2166:

Es un hecho poco conocido entre las gentes de esa nación que hace casi tres años el barco SS Delta hizo un emocionante descubrimiento y económicamente milagroso mientras que volvía de una misión rutinaria de servicio en el Océano del Sur.

El Delta es un miembro de nuestra pequeña flota de cazadores de combustible, barcos especialmente diseñados cuya única función es dragar el fondo del mar, inspeccionando el cieno y taladrando la piedra, en busca de los bienes más raros en el mundo moderno, fósiles y metales industriales esenciales.

Después de los informes sobre la inconsistente presión del aire y la imprevisible actividad de la marea en una red de 670 millas directamente hacia el oeste de la Base Gamma, Delta descubrió que una serie de pequeñas islas volcánicas habían emergido del mar y, aún más, estaban emergiendo debido a un masivo movimiento en las plataformas tectónicas Treltor y Avapola, de las que no se esperaba su separación por lo menos hasta dentro de otros 6.000 años. Una serie de eminentes científicos que fueron enviados a investigar el fenómeno llegaron a la conclusión de que los movimientos eran debidos probablemente a la multitud de pruebas bajo tierra de armas nucleares que se habían llevado a cabo en la última parte del siglo XX, pero la culpa nunca recayó oficialmente sobre ninguna nación que había preparado anteriormente un arsenal nuclear.

**Contenido mineral de las estructuras do la lava de las islas**



La prensa y el público nunca fueron informados de otra cosa que una "falla geológica menor" ocurrida en el área. Sin embargo, el equipo de científicos que investigó la falla también propuso una teoría sugiriendo que la energía atrapada dentro de la falla podría ser explotada y almacenada en una forma adecuada para enviarla a casa. El informe de los científicos propuso el siguiente plan de cinco puntos:

1. Tendría que haber una pequeña pérdida controlada de la energía del magma volcánico para producir un grupo de islas pequeñas parecidas a las ya existente, pero de tamaño controlable.
2. La mayoría de las islas deben ser geológicamente estimuladas para desarrollar una actividad volcánica, que podría entonces ser controlada.
3. Algunas de las islas deben tener su actividad volcánica inhibida y estas islas podrían ser utilizadas para dar cabida a las diferentes estaciones de energía y centros de mando que fuesen necesarios. Todas estas instalaciones deberían de estar pobladas por robots de servicio.
4. Dos naves grandes deberían ser diseñadas y construidas. Estas naves llevarían un destacamento de Aviones y Tanques Anfibios que transportarían a los constructores del centro de control (dispositivos de autoconstrucción altamente avanzados, diseñados para construir los centros de control y los edificios que les acompañan), recoger materiales básicos y también servir como una fuerza de defensa si fuera necesario.

Los portaaviones de aeronaves empezarían en lados opuestos del archipiélago de islas y trabajarían para "poblar" todas las islas en un período de dos años.

Con el planeta entero en medio de una colosal crisis de energía, el gobierno decidió mantener la totalidad de la cuestión en secreto mientras que siguió con el diseño simultáneo y la construcción de dos portaaviones, y el desarrollo controlado del archipiélago de islas.

El diseño del portaaviones se encargó a la gigantesca corporación de Industrias Drazin, ya que ellos eran el único constructor en posición de desarrollar aviones, tanques, centros de mando y robots auxiliares, servicios necesarios para la operación dentro del portaaviones.

El primer portaaviones, el ACC Epsilon, se completó hace 18 meses y se dispuso para las pruebas marítimas en el área de la Base Gamma del Océano del Sur. Se realizaron una serie de modificaciones significativas al diseño original y se decidió fabricar el portaaviones totalmente computerizado y controlado por robots, en vez de tener a bordo un comandante supervisor como era la intención original.

Desgraciadamente, el tiempo era esencial y muchas de las modificaciones acordadas sólo podían ser incorporadas al segundo portaaviones, el ACC Omega, antes de que se requiera a ambos portaaviones para empezar sus misiones.

Epsilon y Omega navegaron juntos hacia el archipiélago y anclaron cerca de las islas designadas como "Islas Base", que ya habían sido provistas de un centro de mando, una estación de energía, una pista de aterrizaje y una red de armas defensivas incluyendo lanzadores de misiles tierra, aire y láseres químicos de alta potencia. Era desde las islas base donde la red creciente de islas ocupadas iba a extenderse.

Fue durante las últimas pruebas marítimas de la nave ACC Omega cuando el asistente del Ingeniero Jefe de las industrias Drazin fue encontrado muerto en su oficina. La autopsia inicial mostró que se había muerto de un infarto masivo, pero siguiendo una pista proveniente de la sección de agentes K-16, varios exámenes minuciosos demostraron que se le había inyectado con una toxina no detectada previamente.

Entonces comenzaron las investigaciones secretas entre los miembros de la división técnica de Drazin. Las sospechas cayeron sobre uno de los trabajadores que trabajaba en el ACC Omega, y al término de una semana, él se había fugado. Al día siguiente, el Almirante de la flota recibió un documento, una transcripción que detallamos abajo:

*"...Whitaker - Tus agentes han podido descubrir nuestro diabólico plan, pero ahora es tarde para detenerlo.*

*El software de la computadora de control ha sido modificado y el ACC Omega ahora está bajo el control directo de la organización STANZA. Nuestras exigencias son simples: Si nosotros no recibimos el pago de 15 millones de dólares dentro de 72 horas, el ACC Omega será activado. Ahora está programado para ocupar y destruir todas las islas, metódicamente..."*

Nuestra acción inmediata fue examinar el software de control del ACC Omega. El software había sido, de hecho, modificado y el Omega ahora podía ser instruido para ocupar una isla utilizando técnicas similares a las desarrolladas originalmente por la implantación de los constructores de centros de mando. Una vez que una isla fuera ocupada, el Omega se movería a otra isla y gradualmente extendería su red utilizando los cazas manta y los vehículos de asalto anfibio Walrus para apoyar el portaaviones. El software también contenía rutinas de prueba de sabotaje, construidas dentro e inscritas en clave de tiempo, de forma que la modificación del código era imposible dentro del límite de tiempo dado, incluso con la nueva serie avanzada Ocran Sócrates de computadores de puerta láser reducida. Los riesgos eran demasiado evidentes.

La solución nuclear fue rechazada, ya que la destrucción del Omega significaría el riesgo de una turbulencia más grande de las plataformas geológicas que podría resultar en una catástrofe a lo largo del planeta.

Todos los agentes disponibles en las secciones K-12 y K-16 fueron enviados a buscar miembros de Stanza, y después de la captura y consecuente suicidio de cuatro miembros de Stanza, la fecha tope fue acortada en 24 horas. Ahora tenemos hasta las 12:00 de mañana para pagar el rescate (y esperar que el control del ACC Omega nos sea devuelto) o afrontar las consecuencias de perder nuestra única esperanza en la carrera para dar una fuente de energía a la gente de esta nación.

En el caso de que no se encuentre ninguna solución antes de mañana, puede que tengamos una posible vía de combatir las fuerzas destructivas del Omega.

Nuestro jefe de programadores, Dr. Oliver Baird-Onions cree que puede ser posible redirigir el sistema de control del Omega desde su objetivo de ocupación entablando combate con las fuerzas del ACC Epsilon. Se espera que los sistemas defensivos del Omega estén activos, resultando en la disminución de la velocidad de producción de la isla mientras que intenta defenderse. Además, es muy probable que al ocupar tantas islas como sea posible utilizando el ACC Epsilon y tomando el control de los centros de mando que han sido construidos por las fuerzas del Omega, el Omega intentará recapturar islas, disminuyendo la velocidad de su incesante extensión.

Hemos calculado que la única manera de detener al Omega es destruirlo (sólo es posible debilitando sus recursos y su energía) u ocupar todas las islas en el complejo, incluyendo la isla base del Omega con grandes defensas.

Modificando el paquete de reprogramación remota hemos podido crear lo que es efectivamente un virus de computador, adecuado para introducirse en los centros de mando controlados por el Omega. El programa del virus, lógicamente, modificará el sistema de operación del centro de mando y convertirá un centro controlado por el enemigo en un centro amistoso.

Es posible el destruir un centro de mando controlado por el Omega, si necesitas recurrir a medidas totalmente destructivas, aunque esto querría decir que tú tendrías que construir tus propios centros de mando de nuevo, lo que significa obviamente más tiempo y más consumo de recursos.

Hay tres tipos de constructores de centros de mando automáticos, que cuando son desplegados con éxito determinarán el tipo de isla que desarrolla. Tendrás que construir una red de islas que unan tu isla base y también definir una isla de almacenamiento que contenga el armamento, recursos y equipo que tu red de islas fabrican.

La estructura de tu red controla la velocidad y qué equipo es enviado a la isla de almacenamiento. También es importante mantener al portaaviones relativamente cerca de la isla de almacenamiento para que el equipo sea suministrado al portaaviones tan pronto como sea posible.

En todo momento hay que tener en cuenta el hecho de que el portaaviones enemigo estará intentando construir su propia red de islas y él también intentará romper tu propia red para evitar el suministro de armamento y equipo a tu portaaviones.

Yo dejaré la estrategia de ataque totalmente en tus manos, pero los informes del departamento de programación indican que sería poco inteligente hacer un asalto total al Omega o a su isla base. La estrategia que tiene mayor probabilidad de éxito está basada en el principio de la colonización de un pequeño grupo de islas alrededor de tu isla base para crear un área de seguridad y luego extender tu red creando grupos protegidos de islas hasta que tú estés en una posición ventajosa desde donde tú puedes hacer un asalto al ACC Omega o a su isla base.

En este documento ha sido incluida una guía de operaciones del portaaviones completa y te sugiero que la leas completamente durante tu viaje antes de encontrarte con el ACC Epsilon. ¡Buena suerte comandante, y, una vez más, gracias por aceptar esa peligrosa y desafiante misión!

**...FIN DE LA TRANSMISION.**

## **GUIA DE OPERACIONES**

Esta guía de operaciones está dividida en cuatro secciones principales. Cada sección está relacionada con uno de los cuatro iconos que se encuentran en el lado izquierdo de la pantalla de juego. La quinta sección (disco y manejo del programa) se describe en la guía del usuario específica para el ordenador.

Para cada una de las cuatro secciones a mano izquierda de la pantalla se muestra un bando de cinco iconos relativos en la parte derecha de la pantalla. Por ejemplo, seleccionado Carrier defence (Defensa del portaaviones) aparecen cinco iconos para la torreta de láser, bengalas de señuelo, misiles tierra a tierra, robots de defensa pasivos e información de defensa.

Para cada una de las cinco secciones de iconos a la derecha de la pantalla se muestra un control especializado en la parte inferior de la pantalla.

Cada vez que se introduce un nuevo icono, se muestra en la página y se describe en el texto.

## **GUIA DE OPERACIONES – CONTROL DEL PORTAVIONES VERSIONES PC-ATARI-AMIGA**



## GUIA DEL IBM PC

Antes de que cargues Carrier Command te aconsejamos que te leas las instrucciones de la misión. Una vez que hayas cargado el juego debes leer la guía de operación del Carrier y probar las diferentes secciones del Carrier para familiarizarte con estos procedimientos de control.

### EQUIPO NECESARIO

Carrier Command requiere un IBM PC, XT, AT, PS/2, Compaq 386, Tandy 1000 o un ordenador 100% compatible con estos modelos. El ordenador debe de tener al menos 512 de RAM.

### DISPOSITIVOS DE CONTROL

Se puede jugar a Carrier Command por medio de joystick y de ratón. Se recomienda el control por medio de ratón. Para tener una lista de las teclas dirígete a la sección de control del teclado en esta guía.

En el "modo de indicador" tú mueves un indicador/cursor alrededor de la pantalla con el ratón, las teclas o el joystick. Este modo se usa para pulsar en los iconos pulsando el botón de fuego.

Pulsando la tecla definida del modo de control entras en el "modo directo de control" y en este modo los movimientos del ratón o del joystick controlarán tu Manta, Walrus, Carrier, etc.

Es importante comprender el concepto de "pulsar". Cuando se te pide que pulses en un icono, pulsa el botón a mano izquierda del ratón o el botón de fuego si estás usando un joystick o un teclado. El botón a mano derecha del ratón (o el segundo botón del joystick) actúa como el selector de modo de control (la tecla ENTER también realiza la misma función para el control por ratón o por joystick, pero sólo con un botón, así como cuando estás usando el control del teclado).

Si los usuarios del joystick perciben que el cursor está "avanzando" por su cuenta, pulsando CTRL - + fuego se volverá a recalibrar el joystick.

### PANTALLA

Carrier Command requiere un monitor color con un sistema de gráficos IBM CGA, EGA, VGA o Tandy 1000. Carrier funciona en un sistema con un monitor monocromo o si tu sistema tiene una tarjeta de Gráficos Hércules Monocromo. Si estás usando un monitor/tarjeta de gráficos compatibles, tendrá que ser un hardware compatible al 100% con el que se señala arriba.

### DOS

Debes tener un IBM DOS, Microsoft MS DOS o Tandy DOS, versión 2.1 o posteriores.

### INSTALACION

Carrier Command puede ser copiado del disco original a otro disquette o al disco duro. Los archivos son normales en todos los aspectos y no debe de causar especiales problemas cuando se está realizando una copia de seguridad o usando el disco duro.

Carrier viene en un disco PC de una sola cara, se puede hacer copias de seguridad a un disco en blanco previamente formateado o a un disco en blanco del sistema si se necesita. (Usa FORMAT A: /S desde el MS DOS para preparar tu disco del sistema en blanco primero.) Para instalarlo en un disco duro simplemente crea un nuevo directorio y copia en él todos los archivos del juego de Carrier en ese directorio.

Ej.: Si tu disco duro está en la unidad C, cuando aparezca la indicación "C>", teclea 'MD CARRIER' y luego teclea "COPY A:V C:/CARRIER"

Una vez que los archivos se hayan copiado cuando aparezca la indicación "C>" teclea "CD CARRIER" y luego teclea "CARRIER" o "CARRIER ?" para hacer funcionar el programa.

CARGANDO DESDE EL DISQUETTE

Arranca tu ordenador usando el disco del DOS (se requiere la versión 2.1 o posterior). Cuando aparezca la indicación de "A>", quita el disco del DOS y mete el disco de Carrier Command en la unidad A. Para cargar el programa, teclea "CARRIER" para cargar las opciones autoconfiguradas o teclea "CARRIER ?" para que aparezca la pantalla de ayuda que te muestra como definir las opciones por ti mismo desde la línea de comandos antes de que entres en el programa.

## **OPCIONES ESPECIALES**

### **Velocidad**

Carrier Command fijará automáticamente la velocidad del juego de acuerdo con las especificaciones del ordenador. Los factores que afectan a la velocidad (complejidad de los gráficos, puntos en el mar, etc.) se pueden cambiar desde la pantalla de Opciones del juego dentro del programa.

### **Modo de distorsión**

Carrier Command incluye una opción de modo de distorsión que realmente acelera el tiempo. Esta opción se usa para acelerar el tiempo mientras que un vehículo (por ejemplo el Carrier) está de camino a su nuevo destino. También se puede usar para acelerar la producción de objetos que tienen que ser llevados a la isla de almacenaje. Sin embargo, el lapso de tiempo también tendrá el mismo efecto en las fuerzas enemigas. Sólo se puede acceder al modo de distorsión por medio de la pantalla del mapa del Carrier.

### **Visión extra**

Si quieres tener una visión de la cabina de todos los vehículos activos (Manta, Walrus, etc.) al momento, selecciona la pantalla de información. Se te mostrará una pantalla dividida en cuatro secciones. Cada sección te da información de cada Manta, Walrus. Si pulsas fuego con el cursor dentro de una de estas cuatro áreas, entonces aparecerá una visión de la cabina de los cuatro vehículos. Selecciona fuego de nuevo para volver a la pantalla de información.

### **Radares**

Si no quieres tener las pantallas del radar donde están puestas en la cabina del Manta, Walrus, etc. entonces puedes llevar el radar a la posición que quieras dentro de la pantalla, poniendo el indicador sobre el radar y manteniendo apretado fuego para arrastrarlo. También puedes aproximarte al radar mientras estás arrastrándolo pulsando la tecla/botón del modo de control directo.

## **CONTROLES**

### **Controles del teclado**

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

ESPACIO: Fuego.

ENTER: Modo de control/volver a empezar desde la pausa CTRL + S.

CTRL + S: Pausa (también permite la activación del TSR seleccionando las correspondientes teclas).

### **EMPEZANDO EL JUEGO**

Una vez que el juego se haya cargado aparecerá la pantalla frontal. Pulsa el Strategy game (Juego de estrategia) si quieres empezar un nuevo juego de Carrier Command, Action game (Juego de

acción) si quieres jugar una mini versión del juego para mejorar tus habilidades de combate o Load old game (Cargar juego antiguo) para cargar una posición del juego anteriormente salvada. Seleccionando Quit volverás al DOS.

Desde dentro del juego están disponibles una serie de archivos y opciones de control. Pulsa en el icono de DISK y luego pulsa en el icono apropiado:

### **Rendición**

Esta opción te permite abandonar el juego, rindiéndote efectivamente a las fuerzas enemigas. Se te dará una opción para cancelar esta orden.

### **Opciones del juego**

Esta opción te permite cambiar varias características redefinibles por el usuario. Pulsando en las cajas que están cercanas a cada opción cambiarás la seleccionada.

Los jugadores se darán cuenta de que cambiando la escala del cursor se ajustan las sensibilidad del control del ratón, joystick y teclado.

## **SALVANDO LA POSICION DEL JUEGO**

### **Salvar juego**

Esta opción te permite salvar tu posición actual en el juego al disco para recuperarla después.

Para salvar a un disquette debes preparar un disco en blanco formateado antes de cargar Carrier Command. Para salvar pulsa en el Path (curso) si estás salvando a una unidad diferentes de aquella donde se cargó el juego y cambia la letra de la unidad de acuerdo. Pulsa en el nombre para cambiar el nombre del archivo que quieres salvar. Automáticamente se te dará un directorio para cualquier archivo del juego salvado de Carrier Command que ya exista en el path elegido. Finalmente pulsa en Hard Disc para disco duro (Ej.: Unidad C).

## **CODIGOS DE COLOR**

IBM PC Carrier Command usa los siguientes códigos de color para las tres alineaciones de las islas:

### **Versión EGA/VGA**

AZUL: Isla amistosa.

ROJO: Isla enemiga.

VERDE: Isla neutral.

### **Versión CGA**

CIAN: Isla amistosa.

MAGENTA: Isla enemiga.

BLANCO: Isla neutral.

### **Hércules**

Para determinar el tipo de isla selecciona la opción de información de la isla.

## **GUIA DEL ATARI ST**

Antes de que cargues Carrier Command te aconsejamos que te leas las instrucciones de la misión. Una vez que hayas cargado el juego debes leer la guía de operación del Carrier y probar las diferentes secciones del Carrier para familiarizarte con estos procedimientos de control, pero antes debes realizar una copia de seguridad del juego y mantener el disco original en un lugar seguro.

## **HACIENDO UNA COPIA DE SEGURIDAD**

Incluido en el disco de Carrier Command hay un copiador especial para hacer copias de seguridad del disco. Es aconsejable que hagas una copia de seguridad del disco original y juegues siempre con la copia.

Para hacer una copia necesitarás ir al entorno GEM (bien metiendo un disco que arranque en el entorno GEM o conectado el ordenador sin disco en la unidad y esperar alrededor de un minuto. Mete el disco de Carrier Command en la unidad A y pulsa dos veces en el icono del floppy disc A y luego en el BACKUP.TOS. De aquí en adelante sigue las instrucciones que se contiene dentro del programa y asegúrate de que tienes un disco en blanco listo. El copiador detectará si tu unidad es de simple o de doble cara.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

Mete el disco del juego de Carrier Command en la unidad A y enciende el ordenador. Después de alrededor de cinco segundos aparecerá la pantalla de título y el juego se cargará después de unos 20 segundos aproximadamente.

## **DISPOSITIVOS DE CONTROL**

### **Periféricos**

Carrier Command acepta control por medio de joystick y de ratón. La totalidad del juego se puede jugar con el ratón, pero si se prefiere el joystick, la barra espaciadora se utiliza para simular el botón derecho del ratón. El joystick debe de conectarse en la puerta 1 y el ratón en la puerta 0.

El juego tiene inicialmente seleccionado el control por ratón; para seleccionar el control por joystick, simplemente mueve el joystick en cualquier dirección y para volver a seleccionar el ratón pulsa el botón izquierdo del ratón.

### **Pulsando**

El concepto de "pulsar" es importante comprenderlo cuando se está jugando a Carrier Command. Cuando se te pide que pulses en un icono, pulsa el botón izquierdo del ratón o el botón de fuego si estás usando un joystick.

### **Modos de control**

El segundo concepto con el que tienes que familiarizarte es el de los dos modos de control.

En el "modo de indicador" tu mueves un indicador/cursor alrededor de la pantalla con el ratón o el joystick. Este modo se usa para pulsar en los iconos pulsando el botón de fuego (bien el botón a mano izquierda del ratón o el botón de fuego del joystick).

Pulsando el botón a mano derecha del ratón o la barra espaciadora entras en el "modo directo de control" y en este modo los movimientos del ratón o del joystick controlarán tu Manta, Walrus, Carrier, etc.

### **Teclas de control**

Aunque el Carrier Command se puede jugar completamente desde el ratón, se incluyen una serie de teclas para aumentar la flexibilidad del sistema de control del juego.

Generalmente puedes usar las teclas arriba y abajo para acelerar o frenar la aeronave, los vehículos anfibios de asalto y el propio portaaviones.

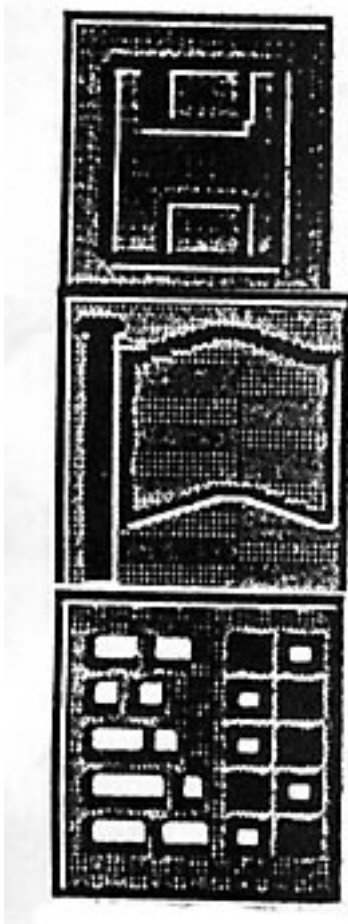
Las teclas cursor también simulan los cuatro iconos flecha en las pantallas de navegación y la pantalla de puntería de la torreta de láser (una ventaja de esto es que se pueden usar dos teclas al mismo tiempo para conseguir un movimiento diagonal). Las teclas Insert y Ctrl/Home simulan los Zoom de aproximación y alejamiento.

Las teclas numéricas del 1 al 4 se pueden usar para seleccionar qué aeronave o tanque quieres controlar como una alternativa en vez de pulsar en los iconos numéricos.

## EMPEZANDO EL JUEGO

Una vez que el juego se haya cargado aparecerá la pantalla frontal.

Pulsa el Strategy game (Juego de estrategia) si quieres empezar un nuevo juego de Carrier Command, Action game (juego de acción) si quieres jugar una mini versión del juego para mejorar tus habilidades de combate o Load old game (Cargar juego antiguo) para cargar una posición del juego anteriormente salvada.



Desde dentro del juego están disponibles una serie de archivos y opciones de control. Pulsa en el icono de DISK y luego pulsa en el icono apropiado:

### Rendición

Esta opción te permite abandonar el juego, rindiéndote efectivamente a las fuerzas enemigas. Se te dará una opción para cancelar esta orden.

### Opciones del juego

Esta opción te permite cambiar varias características redefinibles por el usuario, pulsando en las cajas YES o NO que están cercanas a cada opción. Estas opciones se salvan con tu posición del juego.

## SALVANDO LA POSICION DEL JUEGO

### Formatear disco



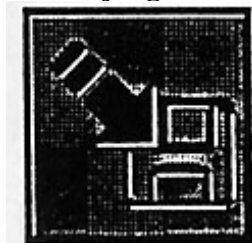
Esta opción te permite formatear un disco para que puedas salvar en él las posiciones del juego.

Para formatear un disco mete el disco en la unidad A.

Asegúrate de que el disco está en blanco y que no lo necesitas para ningún otro uso, ya que la rutina borrará toda la información que haya en ese disco. Selecciona la opción de SINGLE side, incluso si estás usando un Atari ST con doble cara. Una vez que el disco esté formateado podrás salvar en él las posiciones del juego.

NOTA: Puedes usar la rutina de formatear del juego para formatear disco para uso normal. El formateador de Carrier Command produce discos "turbo" que tienen bien 400 K (cara simple) o 800 K (cara doble) de espacio disponible en el disco y también usan un formato especial de disco que significa que los archivos se cargan con una velocidad considerablemente incrementada.

### Salvar juego



Esta opción te permite salvar tu posición actual en el juego al disco para recuperarla más tarde.

Carrier Command usa un formato especial de disco para salvar sus juegos salvados, de manera que, antes de poder salvar un juego, debes de preparar un disco.

Para más información dirígete a las instrucciones de FORMATEAR DISCO. Mete el disco de los juegos salvados en la unidad A y luego selecciona el área del disco en la que quieres que el juego se salve. Hay cuatro para escoger y si seleccionas un área que ya tiene una posición del juego salvada, será borrada por la nueva posición que se grabará encima.

Si no quieres salvar un juego puedes seleccionar la opción CANCEL desde esta pantalla.

### CODIGOS DE COLOR

Atari ST Carrier Command usa los siguientes códigos de color para las tres alineaciones de las islas:

AZUL: Isla amistosa.

ROJO: Isla enemiga.

VERDE: Isla neutral.

### COMPATIBILIDAD

Carrier Command es compatible con todos los ordenadores de Atari ST que tengan al menos 512 K de RAM y TOS residente en ROM. El juego sólo funciona en sistemas de color.

### MUSICA

Los usuarios del Atari ST con una unidad de disco de doble cara (esto es el 1040 o los ordenadores mega ST o un 520 ST con una unidad externa de doble cara) pueden escuchar la banda sonora, que automáticamente sonará si el juego se deja en la pantalla frontal durante alrededor de 20 segundos.

### CREDITOS

Carrier Command ha sido concebido por Clare Edgeley.

Diseño original por Ricardo Pinto.

Codificación por Ian Oliver Graeme Baird en Realtime Games Software Limited.

Sonido y turnias del disco por Andy Beveridge.

Banda sonora compuesta y ejecutada por Dave Lowe.

Pantalla de título, iconos y trabajo artístico de la caja por Herman Serrano.

Toda la documentación © Rainbird Software 1988.

## GUIA DEL AMIGA

Antes de que cargues Carrier Command te aconsejamos que te leas las instrucciones de la misión. Una vez que hayas cargado el juego debes leer la guía de operación del Carrier y probar las diferentes secciones del Carrier para familiarizarte con estos procedimientos de control, pero antes debes realizar una copia de seguridad del juego y mantener el disco original en un lugar seguro.

## **HACIENDO UNA COPIA DE SEGURIDAD**

El Carrier Command para Commodore Amiga no está protegido. Para hacer una copia de seguridad mantén apretado el botón del ratón mientras metes el disco del juego cuando la indicación Workbench te lo pida. Luego sigue las instrucciones de la pantalla.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

Si estás usando un Amiga 1000, mete el disco de Kickstart cuando aparezca la indicación. Mete el disco del juego del Carrier Command cuando aparezca la indicación Workbench. Después de unos cinco segundos el dibujo del título aparecerá y el juego se cargará en unos 30 segundos aproximadamente.

## **DISPOSITIVOS DE CONTROL**

### **Periféricos**

Carrier Command acepta control por medio de joystick y de ratón. La totalidad del juego se puede jugar con el ratón, pero si se prefiere el joystick, la barra espaciadora se utiliza para simular el botón derecho del ratón. El joystick debe conectarse en la puerta 1 y el ratón en la puerta 0. El ratón y el joystick están activos simultáneamente.

### **Pulsando**

El concepto de "pulsar" es importante comprenderlo cuando se está jugando a Carrier Command. Cuando se te pide que pulses en un icono, pulsa el botón izquierdo del ratón o el botón de fuego si estás usando un joystick.

### **Modos de control**

El segundo concepto con el que tienes que familiarizarte es el de los dos modos de control. En el "modo de indicador" tu mueves un indicador/cursor alrededor de la pantalla con el ratón o el joystick. Este modo se usa para pulsar en los iconos pulsando el botón de fuego (bien el botón a mano izquierda del ratón o el botón de fuego del joystick). Pulsando el botón a mano derecha del ratón o la barra espaciadora entras en el "modo directo de control" y en este modo los movimientos del ratón o del joystick controlarán tu Manta, Walrus, Carrier, etc.

### **Teclas de control**

Aunque el Carrier Command se puede jugar completamente desde el ratón, se incluyen una serie de teclas para aumentar la flexibilidad del sistema de control del juego.

Generalmente puedes usar las teclas arriba y abajo para acelerar o frenar la aeronave, los vehículos anfibios de asalto y el propio portaaviones.

Las teclas cursor también simulan los cuatro iconos flecha en las pantallas de navegación y la pantalla de puntería de la torreta de láser (una ventaja de esto es que se pueden usar dos teclas al mismo tiempo para conseguir un movimiento diagonal), y si las teclas HELP y DELETE simulan los Zoom de aproximación y alejamiento.

Las teclas numéricas del 1 al 4 se pueden usar para seleccionar que aeronave o tanque quieres controlar como una alternativa en vez de pulsar en los iconos numéricos.

### **EMPEZANDO EL JUEGO**

Una vez que el juego se haya cargado aparecerá la pantalla frontal. Pulsa el Strategy game (Juego de estrategia) si quieres empezar un nuevo juego de Carrier Command, Action game (juego de acción) si quieres jugar una mini versión del juego para mejorar tus habilidades de combate o Load old game (Cargar juego antiguo) para cargar una posición del juego anteriormente salvada.



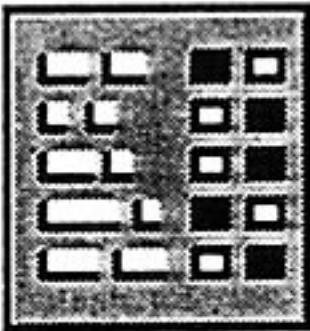
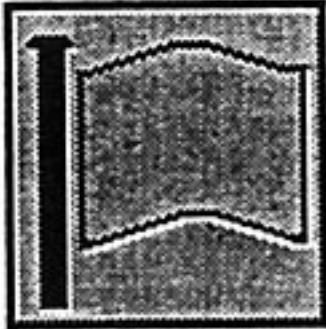
Desde dentro del juego están disponibles una serie de archivos y opciones de control. Pulsa en el icono de DISK y luego pulsa en el icono apropiado:

### **Rendición**

Esta opción te permite abandonar el juego, rindiéndote efectivamente a las fuerzas enemigas. Se te dará una opción para cancelar esta orden.

### **Opciones del juego**

Esta opción te permite cambiar varias características redefinibles por el usuario, pulsando en las cajas YES o NO que están cercanas a cada opción. Estas opciones se salvan con tu posición del juego.



## **SALVANDO LA POSICION DEL JUEGO**



Esta opción te permite salvar tu posición actual en el juego al disco para recuperarla más tarde. Carrier Command usa un disco completo para almacenar sus juegos salvados de manera que localiza un disco en blanco simplemente para los juegos salvados y no intentes usarlo para ningún otro propósito.

Mete el disco de los juegos salvados en la unidad A y luego selecciona el área del disco en la que quieres que el juego se salve. Hay cuatro para escoger y si seleccionas un área del disco que ya tiene una posición del juego salvada, será borrada por la nueva posición que se grabará encima. Si no quieres salvar un juego puedes seleccionar la opción CANCEL desde esta pantalla.

### **CODIGOS DE COLOR**

Amiga Carrier Command usa los siguientes códigos de color para las tres alineaciones de las islas:

AZUL: Isla amistosa.

ROJO: Isla enemiga.

VERDE: Isla neutral.



## COMPATIBILIDAD

Carrier Command es compatible con todos los ordenadores de Commodore Amiga que tengan al menos 512 K de RAM. Puede que se requiera desconectar el hardware adicional unido a tu ordenador para que el juego funcione.

## MUSICA

Para escuchar la banda sonora de Carrier Command deja el juego en la parte frontal durante alrededor de 20 segundos o pulsa CTRL-M.

## CREDITOS

Carrier Command ha sido concebido por Clare Edgeley.

Diseño original por Ricardo Pinto.

Codificación por Ian Oliver Graeme Baird en Realtime Games Software Limited.

Efectos de sonido por David Whitakker.

Banda sonora compuesta y ejecutada por Dave Lowe.

Pantalla de título, iconos y trabajo artístico de la caja por Herman Serrano.

Editado por Telecomsoft.

Telecomsoft y Rainbird son marcas registradas de British Telecommunications plc

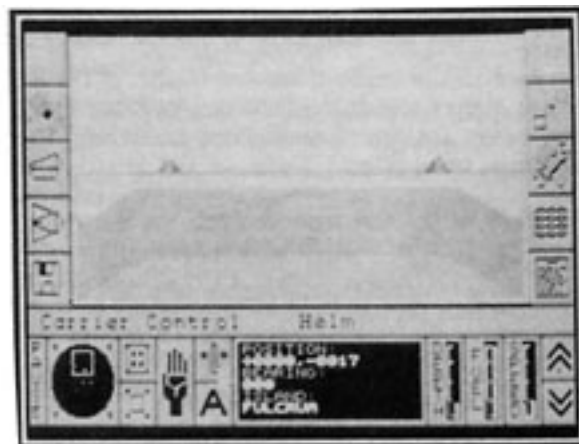
## CONTROL DEL PORTAAVIONES

### TIMÓN

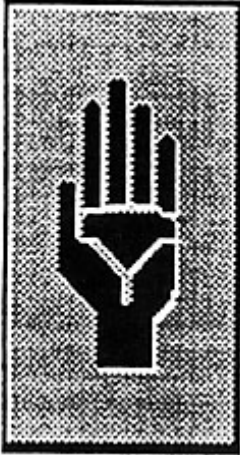
#### Girando el portaaviones



El timón es el modo de control directo del portaaviones. Moviendo tu dispositivo de control de izquierda a derecha mientras estás en el "modo de control" puedes girar el portaaviones. Pulsando en el icono de Centre Up (Centrar) el portaaviones dejará de girar.



## Control de velocidad



El portaaviones se puede mover hacia delante y hacia atrás. El indicador de velocidad está dividido en cuatro divisiones mayores. Cualquier velocidad por encima del primer cuarto significa que el Carrier se está moviendo hacia delante y cualquier cosa por debajo del marcador representa la marcha atrás.

Para cambiar la velocidad pulsa en los iconos de acelerar o reducir la velocidad situados a la derecha del indicador de velocidad o pulsa directamente en el indicador de velocidad para fijar la velocidad deseada. Debido a que el Carrier es una nave muy grande y muy pesada se mueve comparativamente despacio y necesita tiempo para conseguir (y frenar) su velocidad. Si pulsas en el icono de STOP, el portaaviones se parará. La velocidad máxima del portaaviones cuando está operando a plena potencia con todos los robots en el muelle y en agua profunda es de 178 nudos. Con los robots en la estación y la aeronave aterrizando o mientras que el portaaviones está anclado cerca de una isla en agua poco profundas, la velocidad máxima del portaaviones está limitada a aproximadamente 40 nudos, y su velocidad máxima marcha atrás es de 22 nudos. La velocidad tope del portaaviones está influida directamente por sus daños.

## Piloto automático

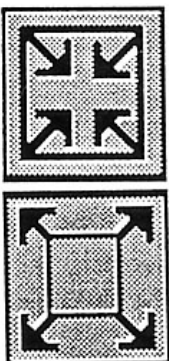


Al pulsar el icono del piloto automático el portaaviones pondrá automáticamente un rumbo como el definido en la sección del mando del mapa del portaaviones.

## Encallando

El portaaviones está equipado con una computadora automática antiencallamiento, cuya única función es evitar que el portaaviones encalle. Si el Carrier tiene peligro de encallar, sus motores cambiarán a la marcha atrás para sacar al portaaviones fuera de la isla. Ten en cuenta que la computadora de antiencallamiento no evitará que el portaaviones choque con otros barcos o naves.

## Radar



La pantalla de la antena giratoria de corto alcance del barco se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla. Sencillamente muestra todo detalle tangible de tierra, mar y aire, dentro del área de proximidad del portaaviones, incluyendo la costa de las islas cuando están dentro de alcance. A la derecha del radar hay dos iconos. Estos son de aproximación y alejamiento. Estos te permiten seleccionar el nivel de ampliación del radar, de los cuatro que hay disponibles.

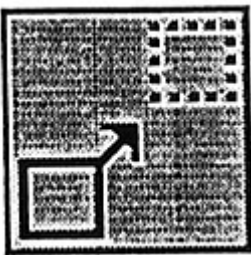
### **Pantalla de situación de localización**

Se encuentra en la parte inferior en el centro de la pantalla. Esta pantalla contiene información relacionando la posición en ese momento del portaaviones en grados, usando un formato estándar de coordenadas X, Y y la isla (si hay alguna) de la que el portaaviones está al alcance.

### **Gasto de combustible**

El gasto de combustible del portaaviones le permite viajar aproximadamente 420 km. (la distancia de dos cuadrados en la cuadrícula del mapa) con el depósito lleno de combustible. El combustible refinado adicional se suministrará al portaaviones por medio de la red de recursos que será tu única salvación si te quedas sin combustible.

## **NAVEGACION DEL PORTAAVIONES**

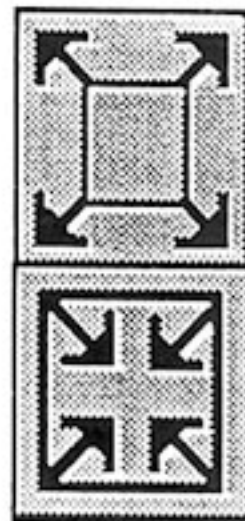
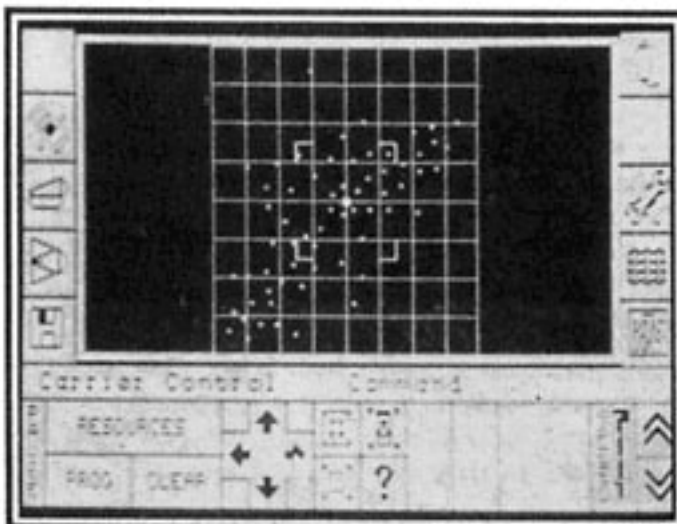


La sección de navegación del portaaviones es la sección de control del mapa principal dentro del ambiente del portaaviones. Desde dentro de la navegación del portaaviones tú puedes fijar y programar el rumbo del portaaviones, encontrar información sobre las islas y vigilar la red de recursos. Al principio del conflicto el portaaviones enemigo está situado en la parte superior derecha, ambos anclados en sus islas base.

### **Manejo del mapa**

Se puede acceder a la computadora de navegación avanzada del portaaviones desde tres secciones del sistema de control del portaaviones: mando del portaaviones, mando del AAV y mando de la aeronave.

Hay tres alineaciones para cada isla, que son neutral, amistosa y enemiga. Estas se describen utilizando diferentes colores. Para tener una lista de los colores dirígete a la guía del usuario específica para el usuario.

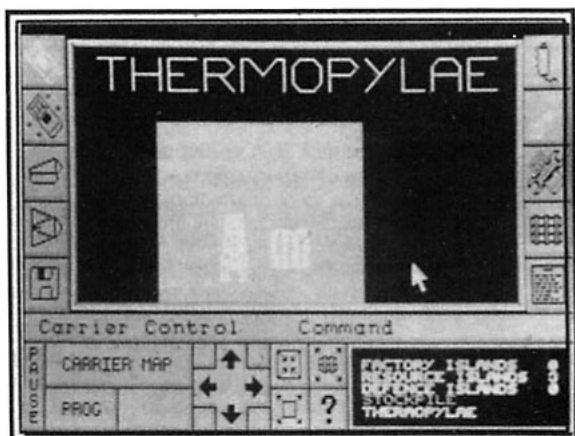


Puedes desarrollar el mapa en cuatro direcciones pulsando en los cuatro iconos flecha direccionales. El mapa tiene once niveles diferentes de resolución. En el nivel más bajo de resolución se puede ver el mapa entero y en el nivel más alto se pueden ver detalles de superficie en islas individuales. Para cambiar el nivel de ampliación pulsa en ZOOM IN (aproximación) y ZOOM OUT (alejamiento), situado a la derecha del grupo de flechas, también puedes situar el indicador en cualquier lugar en el

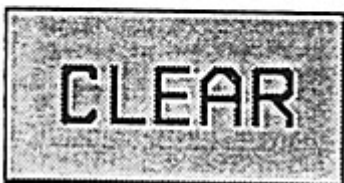
mapa y pulsa el botón derecho del ratón (o la barra espaciadora para los usuarios de joystick y para aquellos que sólo tiene un ratón de un botón). En efecto, esto centrará a pantalla el mapa en la posición del indicador y se aproximará en un nivel de agrandamiento.



Si el mapa está centrado en una isla, puedes pulsar en el icono de INFORMACION que muestra detalles del nombre, posición, tamaño, ocupante de la isla. etc.



### Fijando el rumbo del portaaviones

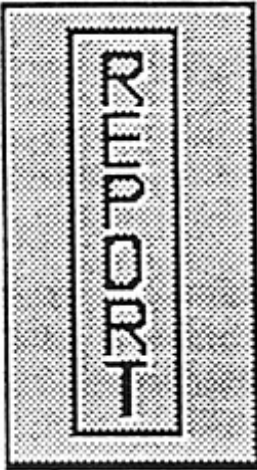


Para fijar el destino del portaaviones, primero utiliza los iconos de manejo del mapa para aproximarte a la resolución requerida y luego pulsa en tu punto de destino escogido. Una pequeña cruz cursor en diagonal y parpadeante se situará en este punto.

Después debes seleccionar la velocidad a la que quieres que el portaaviones viaje pulsando en los iconos de VELOCIDAD situados en la parte inferior a la derecha de la pantalla. Para programar estas coordenadas en la computadora de navegación pulsa en el icono de PROG. Un pequeño disco con la letra C en el centro aparecerá para mostrarte el punto de destino. Siempre que el portaaviones está en el modo de piloto automático y no en un rumbo de colisión con una isla, cambiará inmediatamente su curso y pondrá rumbo al destino programado. Si el portaaviones no está todavía en el modo de piloto automático, mantén apretado el icono de PROG después de que el rumbo se haya programado y el piloto automático se conectará. Si quieres borrar el curso de una programa, pulsa en el icono de CLEAR.



Si pulsas en el icono de CENTRE ON CARRIER, saltarás a la segunda resolución más alta (a menos que estés en la resolución más alta y centrarás la pantalla en el portaviones).

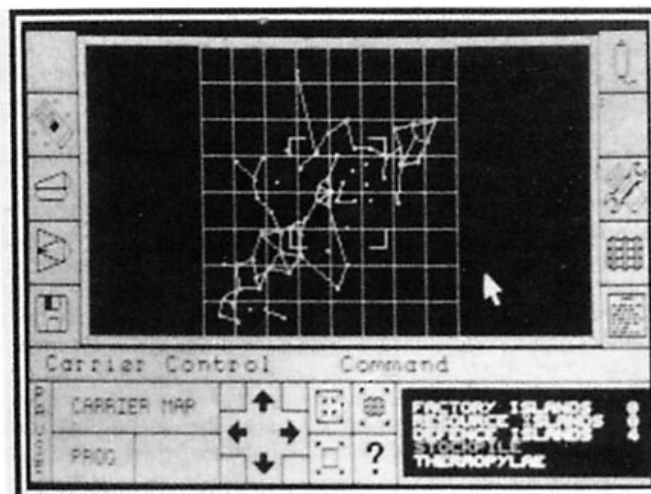


El icono de REPORT determina si la computadora de navegación genera un mensaje cuando el portaaviones alcanza su destino. Generalmente es seleccionado, de esta manera el mensaje es enviado a la línea del mensaje y a la computadora de mensajes.



### Red de recursos

Si pulsas en el icono de RESOURCES, entras en el modo de red de recursos. La pantalla principal del mapa mostrará las uniones de la red de todas las islas. Es esa la red que determina la velocidad en la que las materia básicas se mandan a las islas fábricas donde el armamento y otros equipos se construyen, y luego son enviados a la isla almacén por medio de una flota de robots de carga sumergibles.



Cuanto más grandes y más extendida esté la red, más eficiente será la producción y envío de recursos.

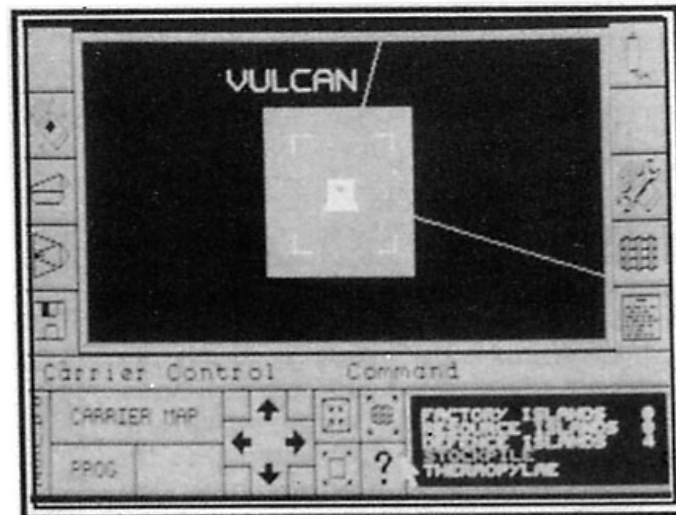
A medida que tomas control de un serie de islas, tu red se extenderá a lo largo del mapa y las líneas sólidas de color de tus fuerzas mostrarán las uniones de fuerzas entre cada isla. Debido a las crestas volcánicas y otras características geológicas, la red solamente puede mantenerse entre ciertas islas, así, si tomas el control de dos islas que estén cerca entre sí, es posible que la red no las una directamente. Sin embargo, la red mostrará todas las uniones entre las islas capturadas por tus fuerzas y cualquier otra isla que sea posible anexionar, dibujándola en el mismo color que las islas neutras (dirígete a tu guía del usuario específica de tu ordenador para obtener esta información).

### **Pantalla de la situación de la red**

La pantalla de la situación de la red está situada en la parte inferior a la derecha de la pantalla. Este panel realiza un seguimiento de todas las islas que están activas en tu red (esto es, cuántas son de defensa, de fábricas y de recursos) y mostrará qué isla es la isla de almacenamiento.

### **La isla base**

La isla base es donde el portaaviones está anclado cuando comienza el conflicto.



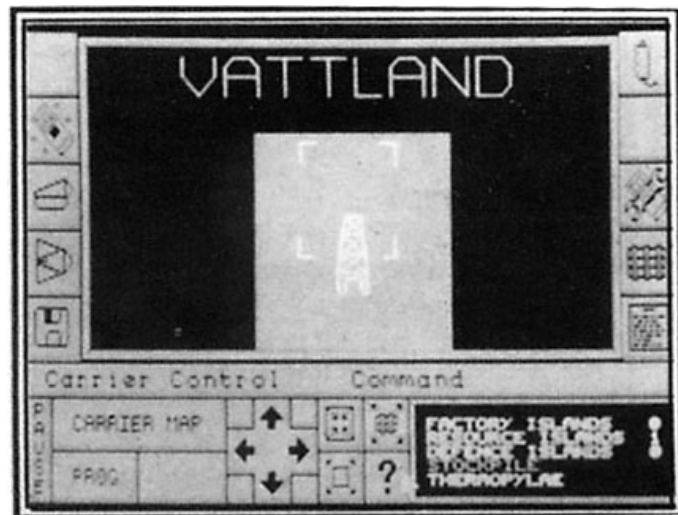
La isla es muy importante para ti, ya que es desde aquí desde donde tú construyes la red de recursos que sirve a tu portaaviones y a las otras fuerzas para toda la batalla que queda. La isla base ya tiene un centro de mando construido en ella y algunas fuerzas defensivas, así como una pista de aterrizaje. Es también capaz de producir recursos y equipo ella misma a una cuarto de la velocidad de una isla de recursos o una isla fábrica.

La isla base también está inicialmente diseñada como isla de almacenamiento (ver más adelante en esta guía de operaciones para tener más información). Y más importante, la isla base controla el flujo de suministros a través de toda la red. Si la isla base es tomada por el enemigo, la red entera se congelará, no se moverán nuevos suministros por la red, aunque los suministros ya enviados intentarán alcanzar su destino.

A menos que otras islas bajo tu control estén conectadas a la isla base, no construirán nada una vez que su ACCB haya sido construido, ni el ACCB podrá reparar nada en la isla que ha sido dañada.

### **Isla de recursos**

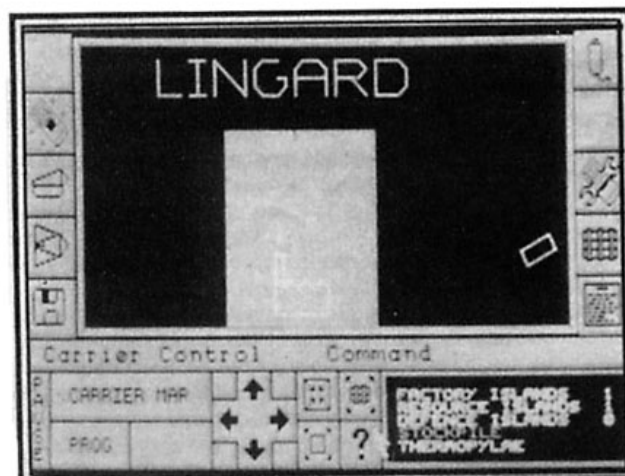
La isla de recursos está construida por medio de la implantación de ACCB (constructores automáticos de centros de mando), ver la sección de control directo AAV para más información) en las islas no ocupadas. Una vez que el centro de mando haya sido construido, él entonces construirá minas, plataformas, almacenes de combustible, y edificios auxiliares para almacenar los materiales básicos de minería. Estos recursos básicos se envían por medio de la red de recursos de las islas fábrica, donde se utilizan para la fabricación de armas, combustible refinado y otro equipamiento que se requiere por las fuerzas de los portaaviones.



Si una isla recurso pierde su unión a la red de la isla base, ella almacenará recursos en la isla hasta que llegue a su capacidad máxima de almacenaje, pero estos recursos no se enviarán a las islas fábrica. El centro de mando de la isla también dejará de construir plataformas petrolíferas, depósitos de combustible y defensas y también parará todas las reparaciones de esos edificios.

### Islas fábrica

Las islas fábrica están construidas por medio de la implantación de fábricas ACCB en islas no ocupadas. Un centro de mando completo construye después fábricas para fabricar equipo y refinar combustible para las fuerzas del portaaviones y almacenes para contener estos suministros. Se pueden construir hasta tres fábricas en una isla dependiendo del tamaño físico de la isla y el número de fábricas influye directamente en la cantidad de suministros que se fabrican.

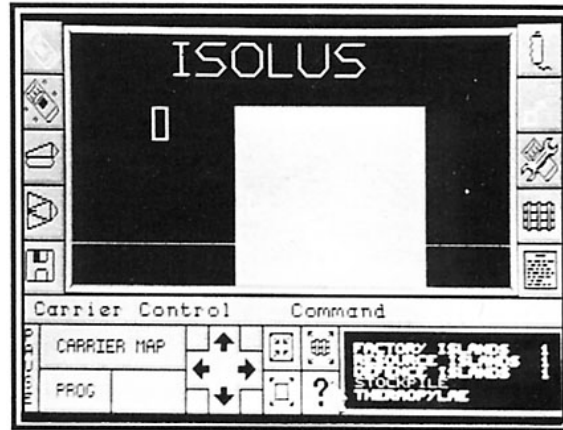


Los suministros acabados se envían a la isla almacén por medio de la red de recursos. Las islas fábrica son capaces de producir recursos a un cuarto del índice de una isla dedicada a los recursos. Si una isla fábrica pierde su unión con la red a la isla base, inmediatamente deja de producir suministros, aunque lleva a cabo la producción de recursos almacenándolos hasta que llega a su nivel de almacenaje máximo. El centro de mando de la isla también deja de construir fábricas, almacenes y defensas, así como de reparar estos edificios.

### Islas de defensa

Las islas de defensa son diferentes de las islas de recursos y fábricas en el sentido de que en principio ellas no producen nada. Están construidas por medio de la implantación de ACCB de defensa en islas no ocupadas.



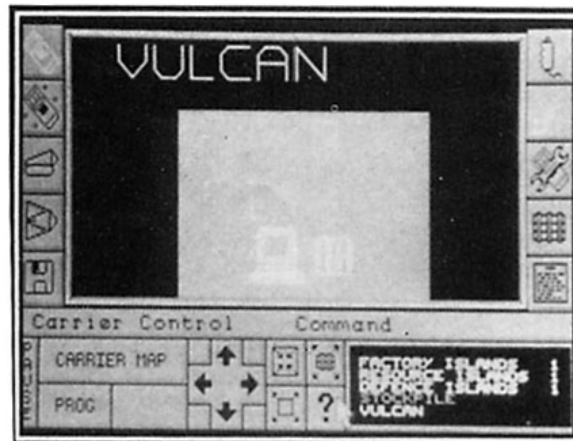


Un centro de mando completo construye una serie de estaciones defensivas incluyendo una unidad Marauder (un escuadrón de robots voladores controlados por robots que son extremadamente ágiles y están armados con misiles buscadores mortales), lanzadores de misiles hacia el mar, lanzadores de misiles tierra-aire y pistas de aterrizaje en islas que son lo suficientemente grandes para ayudarte a recargar tus aviones Manta con combustible. Las islas de defensa pueden producir recursos al índice de un octavo de una isla dedicada a los recursos.

### La isla almacén



La isla almacén es la isla donde todo el armamento construido, combustible y equipo se envía por medio de la red de recursos.

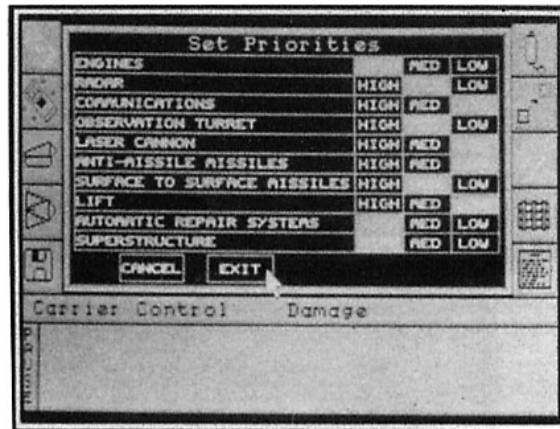


Desde allí, un robot de suministro lleva el cargamento al mismo portaaviones (siempre que haya espacio en el portaaviones para el cargamento). El icono CENTRE ON STOCKPILE siempre centrará el mapa en la isla almacén y se conectará en una resolución adecuada. Cualquier isla bajo tu mando puede ser la isla almacén, siempre que esté unida con la red a la isla base, y es aconsejable asegurarse de que está bien defendida (por ejemplo, hacer que las islas de alrededor sean defensivas).

Si la conexión entre la isla almacén y el resto de la red se rompe, no se almacenarán nuevos recursos, tendrás que realizar una decisión táctica. Puedes esperar hasta que el robot de suministro haya llevado la carga de almacenamiento que queda de nuevo al portaaviones y luego dar instrucciones para que otra isla se convierta en la isla almacén. También puedes dar instrucciones







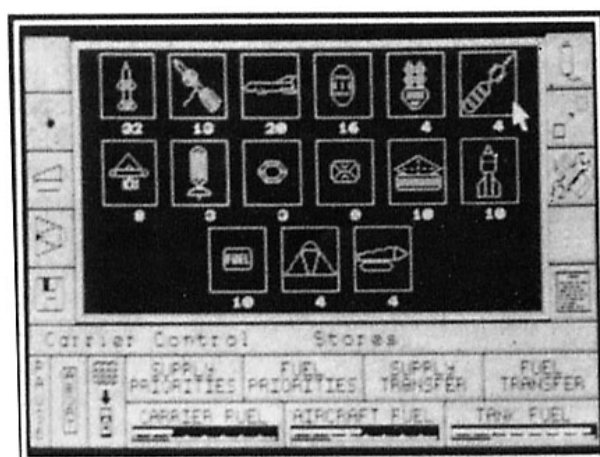
Bajo la lista de la sección de porcentajes de la sección se encuentra el Nivel de reparaciones actuales (Current repair level), que muestra qué sección de prioridad está en proceso de reparación. Pulsando en el icono de "Set priorities" a la derecha de los iconos de sección en el portaaviones, tú puede seleccionar la prioridad de reparación para cada sección. Las prioridades disponibles son: HIGH (alta), MEDIUM (media) y LOW (baja).

Es una buena idea mantener siempre el sistema de reparación automática puesta en alto, ya que ésta es la sección que reparará el resto de las secciones del portaaviones.

Las otras prioridades pueden ser fijadas según tu estado en el combate en ese momento. Por ejemplo, si el portaaviones está estacionado, pero bajo el ataque de un avión enemigo, es beneficioso poner el cañón láser y los sistemas de misiles en prioridad alta y las otras secciones como los motores en prioridad baja.

La computadora de reparación automática repara las secciones de alta prioridad primero, extendiendo el tiempo de reparación entre todas las secciones. Una vez que éstas han sido reparadas empezará a reparar todas las secciones de prioridad media y luego todas las secciones de prioridad baja. Muchas secciones serán operativas cuando su nivel de operación esté por encima del 50%. Sin embargo, funcionará con una eficiencia y potencia reducidas.

## ALMACENES



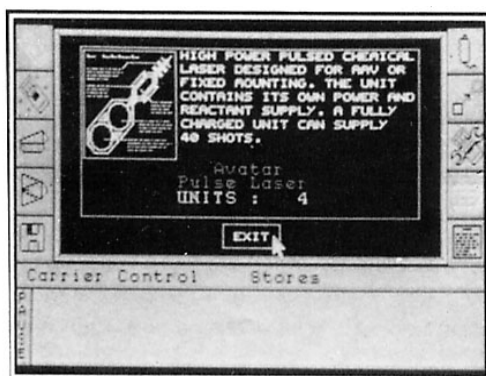
### Almacenes de equipo

La bodega del portaaviones contiene los almacenes y suministros de combustible y son controlados por la computadora electrónica Quartermaster.



Un icono representa cada uno de los diferentes tipos de armamento, vehículos, materiales y otros equipos contenidos en los almacenes, y que se muestran debajo de cada icono en la cantidad disponible.

Pulsando en un icono la pantalla se amplía para presentar información acerca del objeto en cuestión, así como un diagrama detallado. Para volver a la pantalla de los almacenes principales pulsa en la caja de EXIT (salida).



El nuevo equipo es fabricado por diferentes islas y controlado por tus fuerzas desde los materiales en bruto que son extraídos de las minas y refinados en cada isla. Una vez que el equipo se ha construido es enviado de nuevo al portaaviones por medio de las líneas de navegación más seguras y luego añadido a los almacenes.

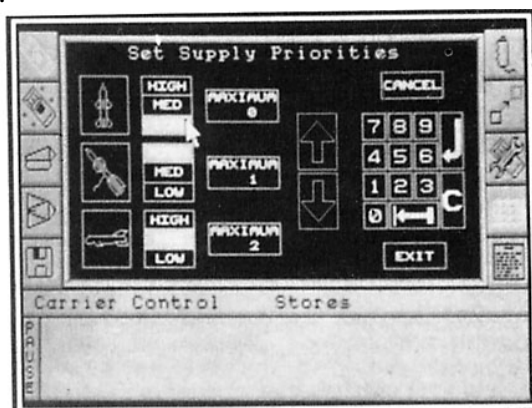
### Almacenes de combustible

Al final de la pantalla se muestra un indicador de barra para cada uno de los tres tipos de combustible almacenados en el portaaviones: Combustible de aeronave, combustible AAV y combustible del portaaviones.

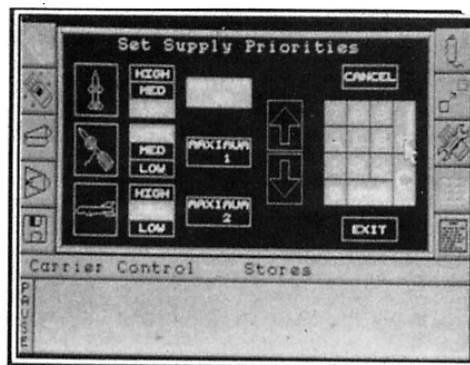
Los suministros de reemplazo de combustible se refinan y son enviados al portaaviones por medio del complejo de la red de islas.

### Prioridades de suministros

Pulsando en el icono de SUPPLY PRIORITIES entras en la pantalla de prioridades de suministro. Esta sección se usa para establecer el índice al cual la red de recursos fabrica armamento y equipo de reemplazo. Pulsa en las grandes flechas hacia arriba y hacia abajo para circular a través de los tipos de recursos disponibles.



Cerca de cada icono del equipo está la caja de prioridades con las tres medidas ALTO, MEDIO y BAJO. La red de recursos fabrica todo el equipo que está en prioridad alta, inicialmente, luego el que este en prioridad media y, finalmente, el que esté en prioridad baja. Para establecer el nivel de prioridad, simplemente pulsa en las palabras HIGH (alta), MEDIUM (media) y LOW (baja). A la derecha de la caja de prioridades está la caja de cantidad. Esta muestra la máxima cantidad que hay para construir la pieza del equipo. Para cambiar este valor pulsa en la caja (se iluminará) y luego introduce el nuevo valor entre 0 y 999 pulsando en los números del teclado numérico en la pantalla. Cerca de la tecla 0 está el botón de borrar y a la derecha de los números 3 y 6 está el botón de cancelar que dejará cualquier cambio en su valor inicial. Encima del botón de cancelar está el botón de introducir, que debes de seleccionar cuando hayas finalizado de introducir la cantidad requerida.

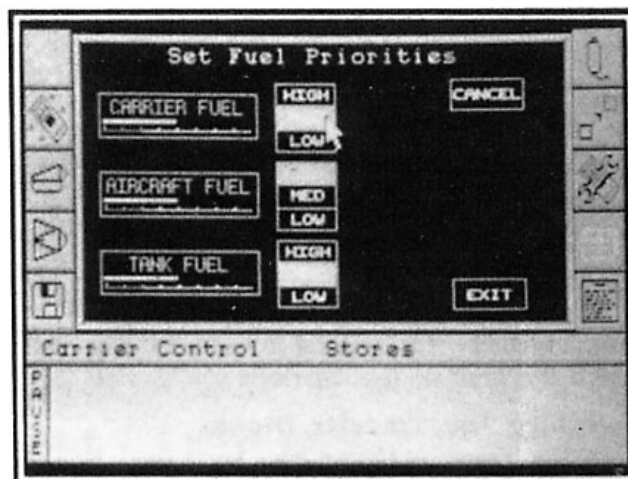


Usa el procedimiento de arriba para establecer las prioridades y cantidad para todos los recursos de equipo que quieras. Una vez que hayas establecido estos valores, el centro de mando de la isla base asignará una fábrica a una de las islas fábrica para producir uno de los tipos de equipo que se ha establecido como alta prioridad. Si hay fábricas disponibles después de que las tareas de alta prioridad se hayan establecido, las tareas de prioridad media se asignarán y luego las tareas de baja prioridad.

Los suministros fabricados son enviados a la isla de almacenamiento y las cantidades definidas en la sección de establecimiento de prioridades se mantienen siempre que sea posible.

Si pulsas en la caja de CANCELAR quitarás todos los cambios realizados desde que se seleccionó la pantalla de establecimiento de las prioridades de suministros y pulsando en la caja de EXIT volverás a la pantalla de los almacenes principales.

### Prioridades de combustible

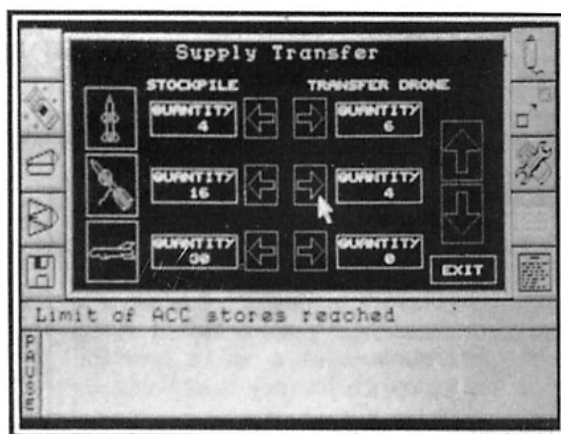


Se puede dar prioridad a los tres tipos de combustible de la misma forma que a los equipos de recursos. Puedes establecer el combustible que haya que producir con prioridad ALTA, MEDIA o BAJA y se producirá en ese orden.

Si pulsas en la caja de cancelar vuelves a poner todo en el estado en el que estaba cuando entras en la pantalla de prioridades de combustible y pulsando en la caja de salida volverás a la pantalla de los almacenes principales.

### Transferencia de suministros

Todo el equipo fabricado es transferido desde las islas fábrica a la isla de almacenamiento donde se mantienen hasta que el portaaviones necesita suministros frescos. Esta sección te permite transferir suministros desde la isla de almacenamiento al robot de transferencia que lleva los suministros al portaaviones.



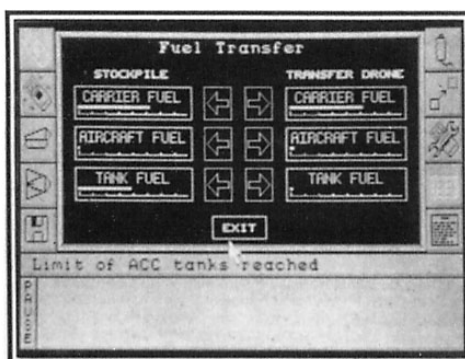
Para transferir los suministros el portaaviones debe estar al alcance de la isla de almacenamiento. Si no está al alcance o si las comunicaciones del portaaviones están dañadas o fallan, no podrás acceder a las pantallas de transferencia.

Pulsa en las flechas a la izquierda y a la derecha para mover las reservas desde la isla de almacenamiento a el robot de transferencia. Se te informará si te excedes del límite de almacenamiento y de la cuota máxima de carga del robot de transferencia.

Para salir de la pantalla de transferencia se suministros pulsa en EXIT.

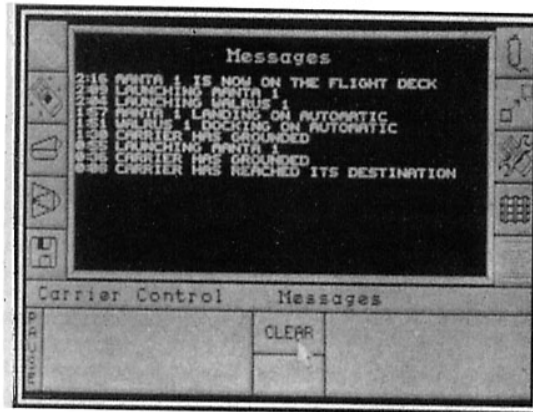
### Transferencia de combustible

Las pantallas de transferencia de combustible te permiten cargar el robot de transferencia con combustible para el portaaviones, AAV y aeronave.



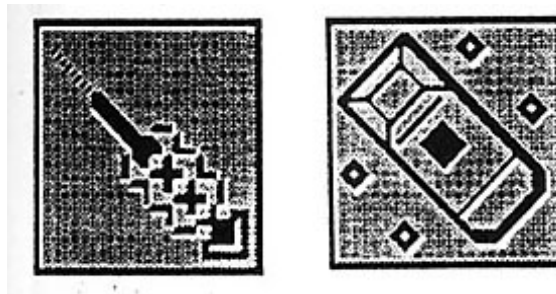
Pulsa en las flechas izquierda y derecha para seleccionar las cantidades de combustible para transferir al robot y pulsa en la caja de salida cuando hayas acabado. Se te informará si alcanzas el límite de los depósitos de combustible del portaaviones.





## DEFENSA DEL PORTAAVIONES

### TORRETA LASER



Montada en la parte superior del portaaviones hay una torreta giratoria con un láser químico de alta potencia. La torreta es maniobrable en dos ejes. Puede girar hasta 360 grados y también elevarse arriba y abajo.

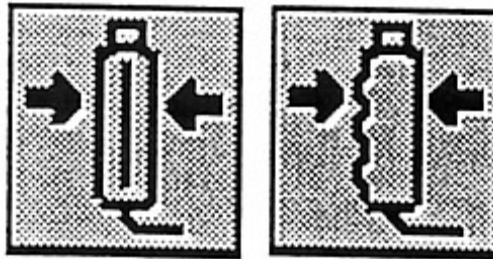
La torreta se puede mover en el modo de control directo simplemente moviendo el ratón o el joystick a la izquierda, derecha, arriba y abajo. Además puedes seleccionar el modo de indicador que te permite pulsar en los cuatro iconos flecha para situar la visión del láser en el centro del grupo de flechas, para disparar el láser.

Para ayudarte a mantener un seguimiento de la posición de la torreta mientras estás apuntando a los objetivos, la computadora para apuntar del portaaviones muestra una representación de la torreta en la esquina inferior izquierda de la pantalla y es muy útil cuando se está buscando por la inmensidad del cielo a una aeronave o misiles enemigos.



Situado a la derecha de las cuatro flechas están los iconos de control de aproximación. Estos te permiten aproximarte al objetivo, con cuatro niveles de ampliación desde x1 a x8. Esto es

extremadamente útil cuando se están intentando buscar unos objetivos basados en la isla desde el portaaviones, y también es útil para apuntar a los objetivos de una nave enemiga antes de que se pongan al alcance del portaaviones otras defensas.

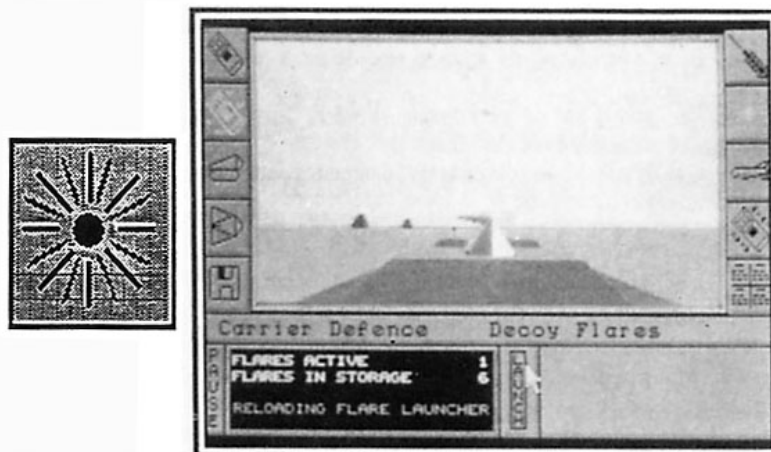


A la derecha de los iconos de aproximación están los iconos de **CENTRE HORIZONTAL** y **CENTRE VERTICAL** que simplemente traen la torreta del láser a una posición en los ejes X o Y. El láser por sí mismo es una variedad de rayo doble de largo alcance y alta potencia y como está directamente alimentado desde las unidades de neutrones del portaaviones es extremadamente potente cuando se usa contra casi todos los objetivos.

En el extremo derecho del panel de control está el indicador de la temperatura del láser. Cada vez que el láser es disparado, el mecanismo del láser genera una tremenda cantidad de calor. Si la temperatura del láser se eleva demasiado, el láser funcionará en primer lugar con menos potencia y finalmente fallará. Si la temperatura del láser se acerca al área de peligro debes permitir que se enfríe lo suficiente antes de usarlo de nuevo. Fija las prioridades de reparación para el cañón láser a alto en la pantallas de control por si falla al funcionar.

En la parte del lado izquierdo de la pantalla está el panel de información, este te dice la situación en ese momento de la torreta del cañón de láser y te proporciona mensajes de aviso cuando el láser empieza a sobrecalentarse.

## BENGALAS SEÑUELO



Una parte integral del sistema de defensa aérea del portaaviones son las bengalas señuelo. Estas tienen una alta densidad de dispositivos basados en el compuesto magnesio que se lanzan desde la plataforma del portaaviones sobre el cielo en un intento de despistar a los misiles buscadores de calor que se aproximan y que van a hacer blanco en el portaaviones. Las flechas son seguidas automáticamente por unas lentes de cámara de amplio ángulo montadas en el portaaviones.

Para disparar una bengala simplemente pulsa en el icono de **LAUNCH**. Se mandará una bengala a lo alto del cielo y luego descenderá lentamente a la tierra.

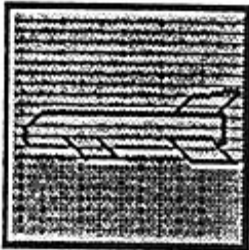
Debido a la ligereza de la composición de los metales es probable que las bengalas pasen el portaaviones dependiendo de la dirección y la fuerza del viento.



Se pueden lanzar múltiples bengalas, pero se tarda unos segundos para que se recargue el lanzador de bengalas. Las cámaras de seguimiento de las bengalas seguirán automáticamente la bengala más recientemente lanzada.

El panel de información a la izquierda del icono de LAUNCH muestra el número de bengala que están activadas y el número de bengalas que quedan en los almacenes del portaaviones, así como una línea de mensaje que te dice si la bengala puede o no ser lanzada.

## MISILES DE SUPERFICIE A SUPERFICIE



Debido a la habilidad del portaaviones para anclar en aguas poco profundas cerca de una isla se ha incorporado a los sistemas defensivos del portaaviones la revolucionaria y técnicamente avanzada instalación de misiles de superficie a superficie "Hammerhead" de control de vuelo remoto para que pueda ser capaz de atacar las estaciones de defensa con base en la isla y los barcos enemigos.

El portaaviones está equipado con una serie de robots de visión remota que pueden ser lanzados por encima del portaaviones a la vez. El robot pasa una imagen aérea al portaaviones y mientras están en el aire puedes apuntar y lanzar múltiples misiles de superficie a superficie en cualquier blanco dentro del alcance del robot.

Pulsa en el icono del LAUNCH para mandar un robot de visión. Una vez que el robot alcance su altitud óptima se irá lentamente hacia abajo hasta que se autodestruya antes de alcanzar el nivel del mar.

Durante este descenso puede lanzar misiles de superficie a superficie (pulsando el botón derecho del ratón o pulsando en la barra espaciadora si estás usando un joystick), para seleccionar el modo de puntería. El cursor cambiará de forma a una cruz.

Mueve la cruz cursor sobre el objetivo y pulsa el botón de fuego para lanzar un misil. El misil vuela a la misma altura que el portaaviones, de manera que no es particularmente efectivo contra objetos móviles como una aeronave que puede cambiar de altitud.

Una vez que el misil ha sido disparado el lanzador de misiles tarda unos pocos segundos en prepararse para otro misil. Durante este tiempo mueve la cruz cursor sobre tu objetivo y dispara tan pronto como el lanzador de misiles esté listo.

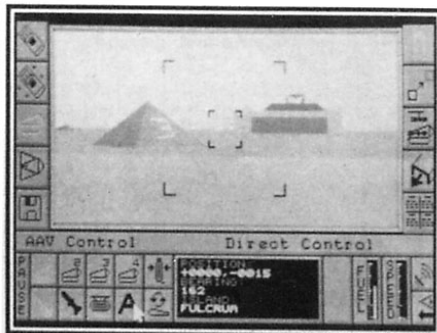
Hay una cantidad limitada de misiles y de robots de visión, aunque éstos se pueden reabastecer dirigiéndose a las fábricas de la red de islas para fabricar y reemplazar los misiles y los robots. El botón a la izquierda de la sección del panel de control te da una indicación visual del número de misiles o robots disponibles y las líneas de situación te informan de si están listos para lanzar o para recargar.

## POSICIONAMIENTO DEL ROBOT



Los robots son unidades de señuelo inflables diseñadas para proporcionar una defensa de sacrificio contra el enemigo AAV y los misiles de ataque de bajo nivel, y se dirigen por control remoto desde la computadora de mando del portaaviones. Los robots siguen automáticamente al portaaviones a medida que éste se mueve y su configuración puede ser reprogramada en cualquier momento.

Cuando un proyectil enemigo entra cerca de un robot, el robot generará un campo de calor, así como un campo alrededor de interferencia electromagnética, en un intento de convencer al sistema de guía del proyectil de que ha alcanzado su objetivo, evitando así que dañe al portaaviones.



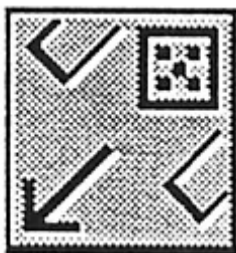
Cualquier contacto directo con el robot hará que explote inmediatamente el paquete altamente explosivo que se encuentra dentro de su caparazón inflable. Los mecanismos sensores de la presión construidos dentro del robot evitan la explosión si una gran ola o una criatura del mar entra en contacto con su superficie.

El portaaviones está inicialmente equipado con ocho robots, cuatro activos y cuatro en los almacenes del barco. Si el robot es destruido, se puede traer un reemplazo de los almacenes. La red de recursos fabricará robots de reemplazo y los transportará de nuevo al portaaviones, dependiendo de la disponibilidad de materiales en bruto a través de tu red de islas.

Seleccionando la pantalla de posición del robot serás capaz de mover los robots alrededor, dentro de tus propias posiciones estratégicas.

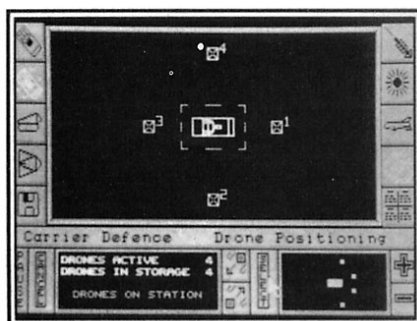
La sección en la parte inferior a mano izquierda de la pantalla consiste en un panel de información del robot. Esta ventana muestra el número de robots activos, la cantidad de robots que hay en los almacenes del portaaviones y una línea de mensaje que te informa de la situación actual del robot. La pantalla principal muestra el portaaviones y el perímetro de exclusión que define el mínimo de la distancia a la cual deben de situarse los robots (si es más cerca estarán en peligro de explotar ellos mismos).

### Robots de lanzamiento

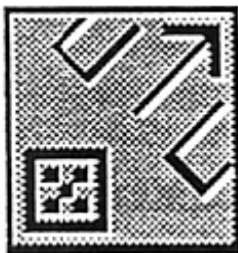


Para lanzar un robot atracado o un robot que está reemplazando a uno que ha sido destruido pulsa en el icono de LAUNCH. El robot será lanzado a una posición estacionaria en la parte trasera del portaaviones. Repite este proceso hasta que hayas seleccionado hasta cuatro robots y luego pulsa en el inicio de SELECT para mandarlos a sus destinos.

Pulsando en uno de los robots y arrastrándolo a su nueva localización, los robots pueden ser situados de nuevo para formar unos patrones de defensa. Incluso cuando el robot está viajando se puede pulsar en el robot que se está moviendo y se puede fijar un nuevo destino de la misma forma.

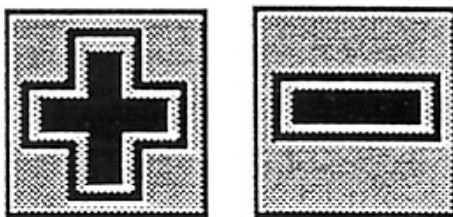


## Robots de ataque



Pulsando en el icono de DOCK los cuatro robots serán enviados a la parte trasera del portaaviones y luego atracados dentro del portaaviones. Mientras que los robots están activos la velocidad máxima del portaaviones se reduce, ya que es aconsejable que atraquen todos los robots si quieres viajar a velocidad total.

## Archivo de modelos de robot

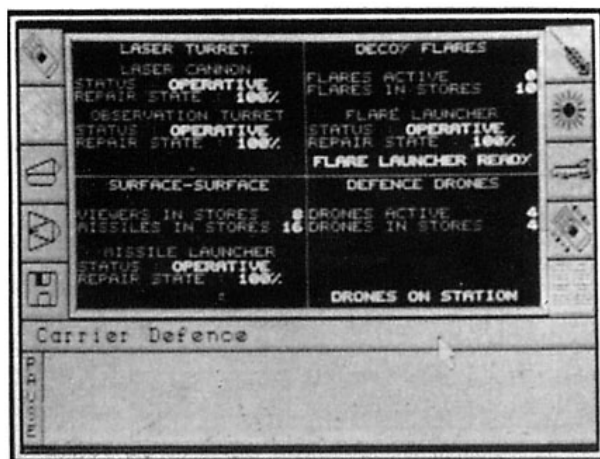


En la esquina inferior derecha de la pantalla está la sección del archivo de modelos de robots de la pantalla. Este consiste en una versión en miniatura de la pantalla de posición del robot, y a la derecha de esta pantalla están los iconos + y -. Pulsando en uno de estos puedes circular a través de una selección de nueve modelos de robots predefinidos. Pulsando en el icono SELECT tendrás los robots activos en ese momento según el modelo del archivo y pulsando en CANCEL mandarás a los robots de nuevo a sus posiciones anteriores. De nuevo, mientras los robots están en tránsito, sus destinos pueden ser redefinidos.

## Pantalla de información de la defensa del portaaviones

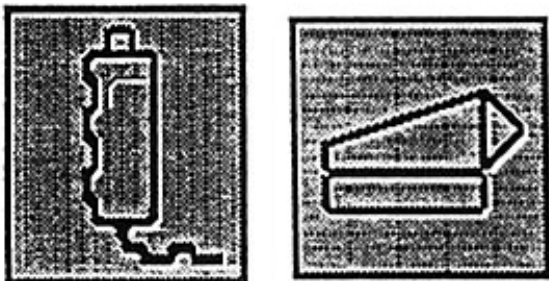


La pantalla de información de defensa del portaaviones es una pantalla completa dividida en cuatro secciones que muestran la situación en ese momento de cada una de las cuatro secciones de la defensa del portaaviones. Cada sección tiene su estado de reparación —esto es: DAMAGED (dañado), INOPERATIVE (no operativo)— si está activo, cuántas unidades hay en los almacenes del portaaviones y si está recargando (en el caso del lanzador de bengalas), etc.



## CONTROL DEL VEHICULO ANFIBIO DE ASALTO

### CONTROL DIRECTO



El vehículo de asalto anfibio clase Walrus (vehículo deslizante por agua y por tierra) es un flexible y altamente avanzado tanque todo terreno con una serie de funciones especiales que lo hacen especialmente adecuado para operar dentro del ambiente del portaaviones. Se le pueden ajustar una serie de versátiles armas incluyendo el potente láser químico avatar, el cable Harbinger, un misil guiado de superficie a superficie, así como un número especial de paquetes de carga.

El portaaviones puede almacenar hasta ocho AAV, aunque sólo cuatro pueden estar realmente activos a la vez. El AAV activo se almacena en la bodega del portaaviones. La información acerca del ajuste, rumbo, tarea y lanzamiento, ataque del AAV se puede encontrar en secciones posteriores de esta guía de operaciones.

Una vez que el AAV ha sido alimentado y lanzado, selecciona el icono de control directo y luego pulsa en el icono apropiado del AAV (1 al 4) localizado a la izquierda del panel de control. El AAV estará en las proximidades del portaaviones (o en el lugar donde el portaaviones estaba cuando el AAV fue lanzado).

Para tomar el control del AAV selecciona el modo de control directo (pulsando en el botón a mano derecha del ratón o pulsando la barra espaciadora).

### Dirigiendo el AVV

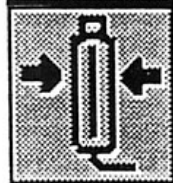


Fija la velocidad que quieres pulsando directamente en el indicador de SPEED (velocidad), la velocidad aumentará o disminuirá hasta que se alcance la cifra correcta. La velocidad máxima de AAV en tierra es de 184 km/h./115 mph). aunque su velocidad tope está directamente influida por su estado de reparación. En el agua, la velocidad tope del AAV está influenciada por la turbulencia del agua, pero es alrededor de un 19% más lento que cuando está en tierra.

Para dirigir el AAV simplemente mueve el ratón (u otro dispositivo de control) a la izquierda y a la derecha. Cuanto más muevas el ratón, más deprisa girará el AAV.



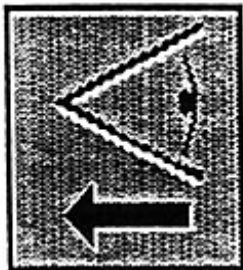
El Walrus es un vehículo con nivel partido, lo que significa que el cuerpo principal gira libremente en las pistas del AAV (también se dobla como un casco cuando el AVV esté en el agua). El AAV tiene dos modos de control: con el cuerpo en estado fijo y en estado de rotación libre).



Pulsa en el icono de FREE ROTATE para permitir que el AAV gire en sus ruedas (estará iluminado cuando sea seleccionado). Esto es particularmente útil si el AAV está viajando hacia delante y es atacado, ya que puedes girar la cara al blanco enemigo y atracar sin cambiar su rumbo. Para deseleccionar esta opción pulsa en el icono FREE ROTATE de nuevo.

Para detener la rotación del AAV pulsa en el icono CENTRE UP. Si pulsas en el icono de CENTRE UP y luego mantienes el botón apretado durante un segundo, el cuerpo principal del AAV girará y se fijará en una posición mirando hacia delante.

### Selector de visión posterior



Pulsando en el icono de REAR VIEW situado en la parte inferior derecha de panel de control, la pantalla saltará a una vista de la parte posterior del AAV. Para quitar esta opción pulsa en el icono de REAR VIEW de nuevo.

### Llegando a la playa

El AAV es un vehículo completamente anfibia que permanece semisumergido en el agua, con sus ruedas actuando como un casco y proporcionando un método de propulsión. Cuando el AAV llega a la playa de una isla, el mecanismo automático de acercamiento a una playa del AAV toma el control. El AAV se alinea a sí mismo de manera que está mirando directamente a la playa (se centra automáticamente, si es necesario), toma una velocidad adecuada, luego emerge del agua, escalando en la playa y luego volviendo a su velocidad.

El proceso de la entrada del AAV en el mar es contrario al anterior.

### Alcance de operación del AAV

El AAV tiene dos factores que limitan su alcance de operación. El primero es el combustible —el AAV lleva suficiente combustible para tener autonomía durante 264 km (165 millas). Si tu AAV se queda sin combustible, tendrás que enviar otro AAV equipado con un paquete de combustible de reabastecimiento para rescatarlo.

Como el AAV está bajo control remoto del portaaviones, su visión tiene que ser transmitida desde el AAV al portaaviones usando una señal de vídeo en clave. Debido a la naturaleza de esta señal el alcance del AAV está limitado a una distancia fija desde el portaaviones. Una vez que el AAV empieza a estar fuera del alcance (a alrededor de 20 km) la señal telemétrica se debilita considerablemente y la calidad de la fotografía empeora. Si el AAV viaja más allá del portaaviones (hasta 26 km) la señal se pierde completamente y el AAV se autodestruye para evitar caer en manos de enemigo.

### Radar de ampliación AAV



El AAV tiene un radar de corto alcance que se puede seleccionar pulsando en el icono de RADAR situado en la parte inferior derecha del panel de control. El radar mostrará cualquier objeto significativo como una aeronave, AAVs, portaaviones, volcanes, etc. así como la línea costera de la isla si es que hay alguna al alcance. Para deseleccionar el radar pulsa en el icono del RADAR de nuevo.

### Pantalla de situación del AAV

El centro de la pantalla de control directo del AAV, entre los dos grupos de iconos se encuentra la pantalla de situación. Esta consiste en tres mini pantallas de información por las que se puede circular pulsando en cualquier lugar dentro de la caja.

**POSITION.** Es la posición en ese momento del AAV que se muestra como dos coordenadas X. Y en relación con el centro del mapa.

**BEARING.** Esto es el rumbo del AAV que se muestra como un valor normal de brújula entre 000 y 359.

**ISLAND.** Este muestra el nombre de la isla dentro de la que el AAV se encuentra al alcance.

**EQUIPEMENT.** Esta pantalla muestra una lista de cualquier armamento y equipo ajustado al AAV junto con sus cantidades.

**REPAIR STATE.** Este indicador muestra el estado de reparación del AAV como un porcentaje. Si el AAV soporta una serie de impactos, su velocidad y maniobrabilidad se ven afectadas en proporción directa a su estado de reparación. Si el estado de reparación cae por debajo del 12%, el AAV sufre una pérdida de combustible, en cuyo caso tienes aproximadamente dos minutos para atacar en el portaaviones para repararlo antes de que AAV se quede sin combustible. Si el estado de reparación se vuelve demasiado bajo para la estructura del AAV, explotará.

**PAYLOAD.** Este te muestra el peso combinado (en kilogramos) de todo el equipo ajustado al AAV.

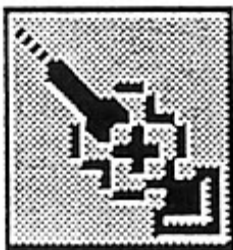
Dirígete a la sección del Ajuste del AAV para tener información acerca de la adición de armamento a la carga del AAV.

### **Sistema de armamento**

El AAV puede llevar uno o dos tipos de armas al mismo tiempo y ambos tienen una vida limitada.

#### **Láser químico Avatar**

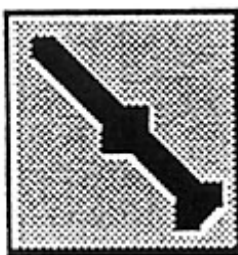
El láser Avatar es una variedad del pulso químico de alta potencia. La unidad contiene su propia potencia y suministro de reactivo, lo que significa que puede operar incluso si el AAV don está montado se queda sin combustible. Sin embargo, su vida está limitada a 40 disparos, después de lo cual su naturaleza química se hace inestable y es automáticamente rechazado por el sistema de control de armas del AVV.



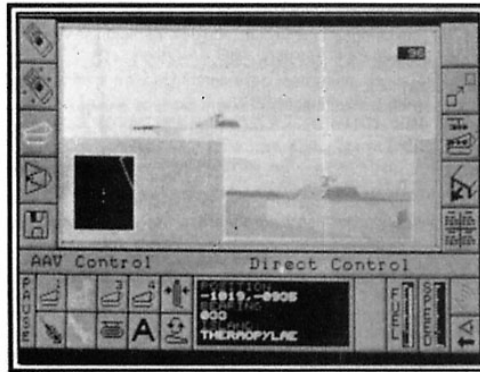
Selecciona el icono LASER y luego selecciona el modo de control directo (pulsas en el botón a mano derecha del ratón o pulsas la barra espaciadora). Pulsas el botón de fuego para soltar un rayo láser gemelo.

#### **Misil Harbinger de superficie a superficie**

El Harbinger es el misil controlado por operador más sofisticado que existe y fue diseñado específicamente para ser instalado en el AAV. Utiliza un avanzado sistema de control remoto por cable y es especialmente potente cuando se usa contra blancos de tierra que se mueven a corto alcance.



Selecciona el icono MISSILE en la parte inferior a la izquierda del panel. Apunta el AAV en la dirección general de tu objetivo y pulsas en el botón de fuego. Se lanzará un misil Harbinger y, cuando esto pase, aparecerá una visión remota sobre la pantalla en el cuarto de la parte inferior derecha de ésta.



Durante el vuelo del misil el AAV continuará moviéndose mientras tú tomas el control directo del misil. Tu dispositivo de control moverá el misil arriba, abajo a la izquierda y a la derecha. El misil tiene un alcance máximo de 0,5 km después de lo cual se autodestruirá (el contador está visible en la esquina a mano derecha de la pantalla). La detonación tendrá lugar si el misil choca con el suelo, el mar o cualquier blanco y no es posible que soporte un impacto directo desde el cañón láser.

### **Soltando paquetes de carga**

El AAV tiene una versátil instalación de paquetes de carga que le permite llevar una serie de diferentes tipos de carga, aunque sólo puede llevar un paquete cada vez.



Para soltar un paquete de carga pulsa en el icono de POD mientras estás en el modo indicador, y luego suéltalo y pulsa en el botón de fuego en el modo de control directo.

El tipo de paquete de cargamento se selecciona durante la etapa de ajuste y se escoge de entre uno de los siguientes:

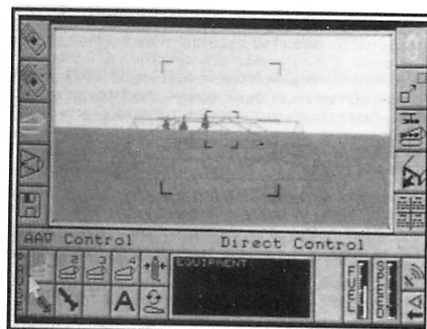
### **Constructor automático de centros de control (ACCB)**

El paquete ACCB es la piedra angular de tu asalto en el complejo de islas. Es una combinación de computadora altamente avanzada y robot, que cuando es depositado en una isla incontrolada, propicia la construcción del centro de mando desde donde se controla entonces las defensas de la isla y/o las unidades de fabricación (por ejemplo, plataformas petrolíferas, fábricas, etc.).

Hay tres variaciones del ACCB, una para cada tipo de isla que se puede construir. Estas son:

- Defensa ACCB (para proteger el resto de la red).
- Recurso ACCB (donde los materiales en bruto son refinados).
- Fábrica ACCB (donde los materiales en bruto se utilizan para construir equipo).

Sólo se puede soltar un ACCB en cada isla a la vez para que tenga éxito, y una vez que empieza a construir el centro de mando, si sueltas más ACCB. bien por medio de tus fuerzas o bien el enemigo, no tendrán efecto. La construcción de un centro de mando no se puede detener y para volver a capturar una isla a que ha tenido un ACCB enemigo implantado en ella tendrás que esperar hasta que se haya completado la construcción del centro de mando.



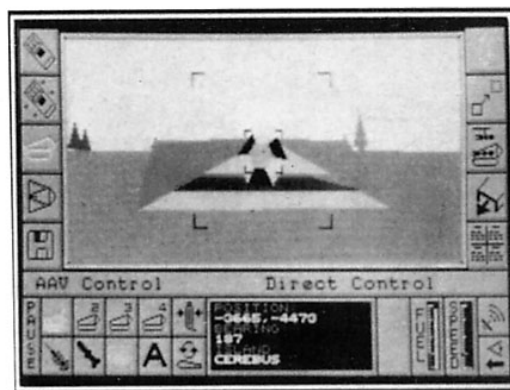
Si quieres cambiar la naturaleza de una sola (por ejemplo, volver una isla defensiva en una isla fábrica), tendrás que destruir el centro de mando y soltar un ACCB nuevo. Si el centro de mando es destruido, los demás objetos en la isla serán desmantelados, sus constituyentes se volverán a desplegar en la red de recursos, aunque algunos de los recursos se pierden en el proceso de desmantelamiento.

### **Bomba virus**

Una vez que un ACCB desplegado por el enemigo ha construido un centro de mando en una isla puede ser destruido por la aplicación de grandes cantidades de poder de fuego (los centros de mando son fortificados con campos de neutrones muy poderosos).

Además, puedes equipar un AAV con una de virus reprogramada por control remoto, que cuando es disparada en el centro de mando explotará y empezará a intentar gradualmente realinear los sistemas de control el centro de mando, hasta que la alineación haya cambiado a la de tus fuerzas y la isla forme parte de tu red. Cuanto esto ocurre, cualquier defensa, plantas de fábricas y otras características basadas en la isla funcionarán para tus fuerzas y contra el enemigo.

El tiempo que se tarda desde que el virus es plantado y el centro de comando capturado depende de la posición de las islas dentro del complejo de islas, si es una isla fronteriza, será más fácil de capturar y que una isla en una posición más avanzada de la red.

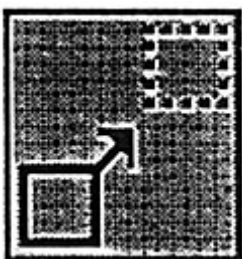


### **Paquete de abastecimiento de combustible AAV**

Si un AAV se queda sin combustible mientras está operando, queda efectivamente inmovilizado y abierto al ataque de las fuerzas enemigas. Sin embargo, un AW sin combustible puede ser rescatado equipando a otro AAV con un PAQUETE DE ABASTECIMIENTO DE COMBUSTIBLE AAV y lanzándolo para que se una a él.

Para volver a cargar de combustible un AAV dirige el AAV que está llevando el paquete de combustible a el AAV varado y luego apárcalo morro contra morro. Luego selecciona el icono del paquete y suéltalo. El AAV inmóvil será abastecido de combustible automáticamente y el paquete se descargará por sí mismo.

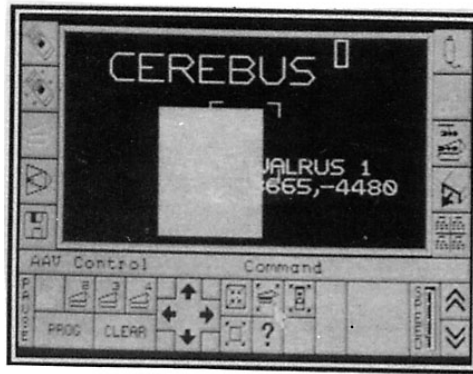
### **NAVEGACION DEL AAV**



La sección de navegación del AAV es tu interconexión con la computadora de navegación avanzada del portaaviones. Desde esta sección puedes establecer un curso individual para cada AAV.

Para establecer un curso, primer pulsa en el AAV del que quieres fijar el curso. El AAV tendrá que estar bien en la bahía de atraque o activo.

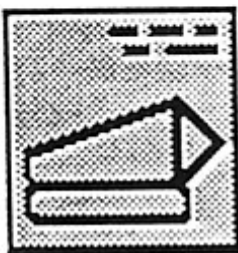




Usa los iconos de manipulación del mapa (como se describe en la sección de mando del mapa del portaaviones) para aproximarte a la resolución que quieres y luego pulsa en el punto de destino elegido. En este punto aparecerá una pequeña cruz cursor como marca.

Después debes seleccionar la velocidad a la que quieres que el AAV viaje pulsando en los iconos situados en la parte inferior a la derecha de la pantalla. Para programar lo que has establecido en la pantalla pulsa en el icono de PROG y aparecerá un pequeño disco con el número del AAV en el centro para mostrar el punto de destino. Siempre que el AAV esté en piloto automático y fuera del área de ataque cambiará inmediatamente su curso y apuntará al destino programado. Si el AAV no está todavía en piloto automático cuando pulses en el icono PROG. Manteniéndolo pulsado entrará en el modo de piloto automático. Si el AAV está en la bahía de ataque del portaaviones ser irá a su curso una vez lanzado. Si quieres borrar un programa de rumbo, pulsa en el icono CLEAR.

Es importante tener siempre en mente el hecho de que el AAV sólo tiene un alcance limitado por dos razones. Primero porque sus tanques de combustible dictan su máxima distancia de desplazamiento y si un AAV se queda sin combustible, un AAV de relevo se debe de enviar para suministrar un paquete de combustible al AAV que ha agotado su combustible (los paquetes de combustible están disponibles por medio de las pantallas de ajuste del AAV. siempre que los almacenes puedan suministrarlas). En segundo lugar, porque en los sistemas de control remoto del AAV del portaaviones tienen un alcance telemétrico limitado antes de que sean susceptibles de ser interceptados por el enemigo y, a menos que se mantengan al alcance del portaaviones, la señal telemétrica del AAV será inicialmente débil y luego se perderá totalmente. Si esto pasa, el AAV se autodestruirá para evitar la posibilidad de que su control sea tomado por el enemigo.



Si pulsas en el icono CENTRE ON CARRIER o en el de CENTRE ON AAV. se saltará a la segunda resolución más alta y el centro de la pantalla mostrará el portaaviones o el AAV seleccionado. El icono de FLAG. cuando está seleccionado, muestra el número del AAV y sus coordenadas X, Y junto con una representación direccional del AAV. cuando el mapa está en su resolución más alta. El icono de REPORT determina si la computadora de navegación genera o no un mensaje cuando el AAV llega a su destino. Generalmente es seleccionado cuando se manda un mensaje a la línea de mensajes y a la computadora de mensajes.

## AJUSTES DEL AAV



Antes de que el AAV sea lanzado desde el portaaviones, necesita ser recargado y que se le ajuste un suministro de armamento. Cuando es fabricado originalmente, el AAV no contiene ningún arma y siempre que vuelve al hangar del portaaviones todos los sistemas de armamento son quitados y devueltos los almacenes.

En el cuadro superior a la izquierda de la pantalla siempre se muestra una vista del portaaviones del hangar mirando a las puertas de arco y el resto de la pantalla central está dedicado a los procedimientos de ajuste. Al final de la pantalla, entre los iconos, está la pantalla de situación del AAV.

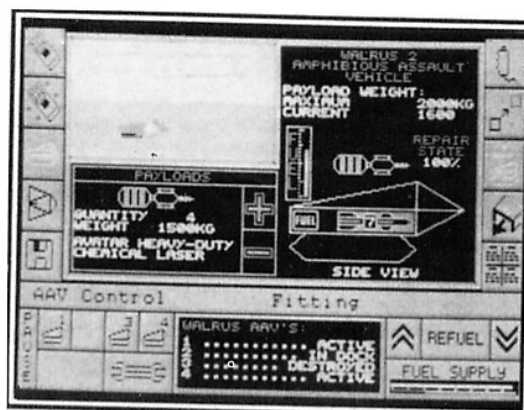
Para ajustar un AAV debe de estar en el hangar (si un AAV es destruido mientras está de servicio y otro AAV está disponible en los almacenes del portaaviones, será automáticamente transportado al hangar como reemplazo. Pulsa en el icono AAV para seleccionar cuál es el que quieres ajustar. En el lado a mano derecha de la pantalla se muestra una vista lateral del AAV con sus puntos de montaje, una barra indicador a la izquierda muestra cuanto combustible hay abordo del AAV y el estado de reparación, a la derecha, se muestra como un porcentaje.

### Reabastecimiento de combustible

Para seleccionar la cantidad de combustible para el AAV pulsa en los dos iconos que están a los lados de la caja de REFUEL hasta que alcances el nivel de combustible deseado. Bajo la caja de abastecimiento de combustible hay un indicador de barra que muestra cuánto combustible del AAV está almacenado en el portaaviones.

### Ajustando las armas

El cuarto inferior a mano izquierda de la pantalla contiene la sección de cargas. Circula alrededor de la serie de armamento disponible, pulsando en los iconos de + y —. Para cada arma se te dice la cantidad disponible de los almacenes, su peso y la descripción del arma, junto con una representación gráfica.

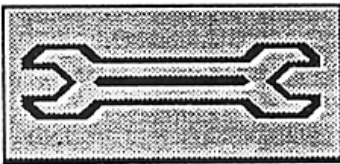


Hay dos tipos de equipo disponible para montar en un AAV, hay un arma que se sitúa mirando hacia delante como el láser químico o el lanzador de misil y lo otro es una carga de tipo paquete que se suelta desde la parte trasera del AAV Una vez que has seleccionado una pieza de equipo pulsa en el icono y arrástralo al punto de montaje que quieres Si el equipo pasa del peso de carga por encima del limite del AAV, si el equipo no es adecuado para montar en la posición seleccionada o si simplemente no queda ese articulo, se te informará con el correspondiente mensaje.

Ciertas armas, como el lanzados de misiles guiado por cable, pueden llevar múltiples misiles. Selecciona la cantidad de misiles que se requieren pulsando en las cajas de aumentar y disminuir que están situadas a uno de los lados del icono del misil. Los paquetes del ACCB se seleccionan de una forma similar. Selecciona el paquete que quieres pulsando en las cajas de las flechas en cada lado del icono del paquete.

En cualquier momento puede montar una pieza alternativa de equipo, simplemente arrastrándola al punto de montaje. De la misma forma, puedes quitar equipo usado en la posición del AAC y arrastrándolo de nuevo a la sección de carga en la pantalla.

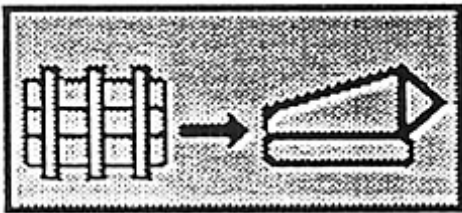
### Reparando los AAV



Cada AAV tiene un estado de reparación que muestra a la derecha de la vista lateral del AAV. Para reparar un AAV pulsa en el icono de REPAIR. El proceso de reparación se puede cortar en cualquier momento pulsando en la caja CANCEL. Una vez que el estado de reparación alcance el 100% o si las reparaciones son canceladas, el AAV irá a la preparación de lanzamiento.

### Reemplazando los AAV destruidos

Si uno de tus AAV es destruido en acción, querrás reemplazarlo por otro.



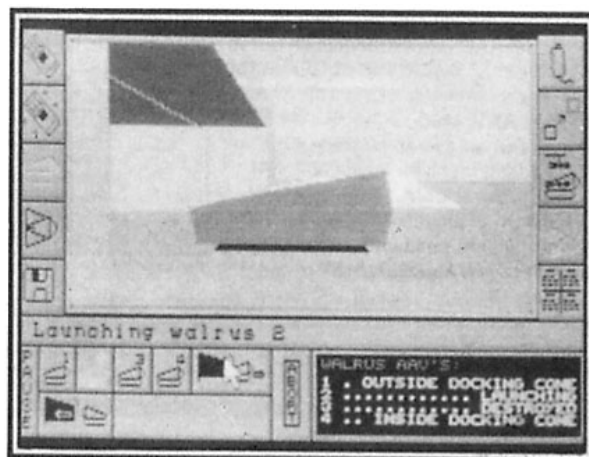
Pulsa en el icono del AAV que ha sido destruido (1-4) y verás que el icono de REPAIR ha sido reemplazo por el icono TRANSFER. Siempre que tu red de islas sea operativa y, por tanto, tengas un AAV en construcción y vuelvas a los almacenes del portaaviones, podrás mandar un AAV desde los almacenes a la bahía de atraque y pulsar en este icono.

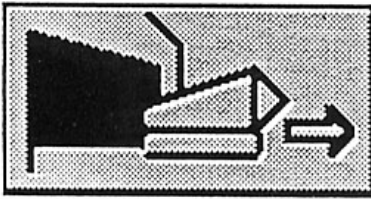
### CONTROL DEL TRAFICO AAV

#### Lanzando un AVV



Una vez que el AAV ha repostado combustible, le ha sido ajustado su adecuado armamento, y ha sido reparado y preparado para el servicio, está listo para el lanzamiento. La pantalla de control de tráfico muestra una pantalla desde una cámara montada en la parte posterior del portaaviones.

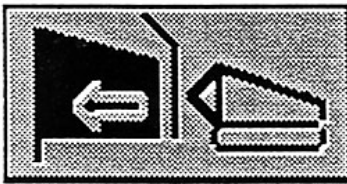




Selecciona el AAV que quieres lanzar pulsando en uno de los cuatro iconos AAV y luego pulsa en el icono de LANZAR. Las puertas de arco se abren, y el AAV sale y se para tan pronto como sale del área del cono de ataque (a menos que tenga un rumbo programado, en cuyo caso seguirá a su destino).

Una vez que ha dejado de moverse, el AAV girará en el punto según su patrón. La caja de información en la parte inferior derecha del panel de control muestra el estado operativo de cada AAV.

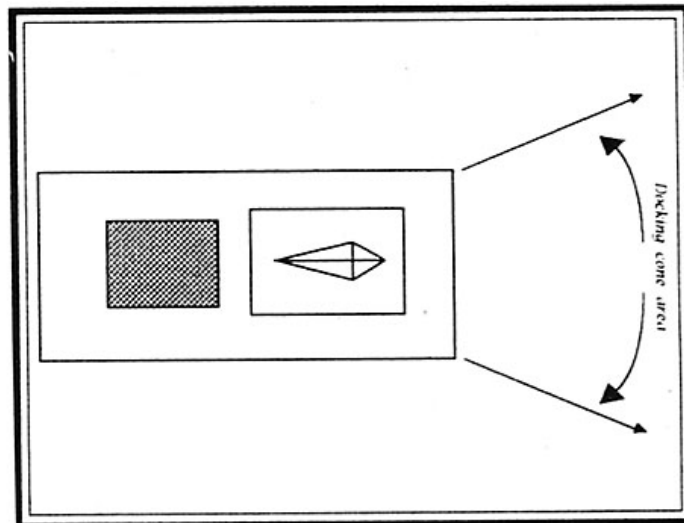
### Atracando un AAV



Siempre que un AAV esté dentro del área de cono de ataque en la parte trasera del portaaviones puedes indicarle que atraque pulsando en el icono de DOCK AAV.

El AAV se conectará automáticamente al modo de piloto automático. Una vez que el AAV haya atracado, se devuelve a la bodega y se quita su armamento listo para volver a rearmarlo.

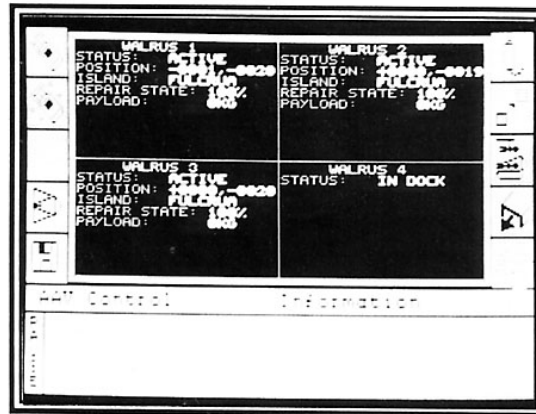
Ten en cuenta que sólo se puede lanzar o atacar un AAV cada vez



### INFORMACION DEL AAV

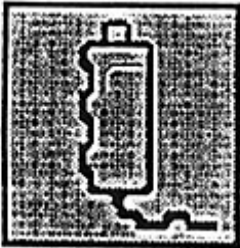


La pantalla de información del AAV es una pantalla total dividida en cuatro secciones que muestran la situación de cada uno de los AAV. Se muestra la situación de cada AAV (ej.: IN DOCK (atracado), ACTIVE, DESTROYED (destruido) y si está activo, información sobre su posición en la isla, estado de reparación, peso de la carga y una lista de las cargas).



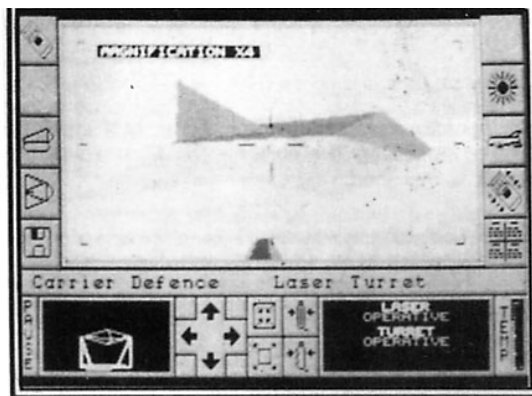
## CONTROL DE LA AERONAVE

### CONTROL DIRECTO



La aeronave de la clase "Manta" (aeronave multiuso para asalto táctico náutico) fue desarrollada especialmente para desplegarse a bordo del portaaviones y, por tanto, tiene una serie de características distintivas, como su habilidad para despegar y aterrizar en el portaaviones y en una pista de una isla, así como sus diferentes velocidades de combate y sus habilidades para transportar una amplia gama de diferentes tipos de equipo.

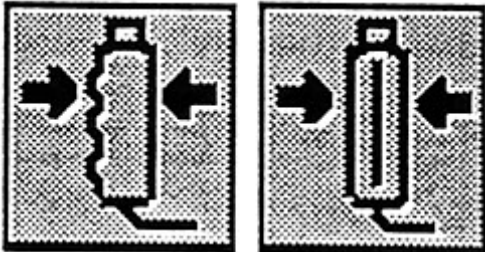
El portaaviones puede llevar hasta ocho Mantas, aunque sólo pueden estar activos cuatro al mismo tiempo. Si se han suministrado los ocho mantas al portaaviones, el exceso de aeronaves se almacenarán en la isla designada como almacén y se llevarán de nuevo al portaaviones cuando sean necesarios. Los Mantas activos se almacenan en el hangar de aeronaves del portaaviones donde son ajustadas, reabastecidas de combustible y reparadas. La información acerca del rumbo de vuelo, ajuste del equipo, y lanzamiento y aterrizaje de los Mantas en el portaaviones la puedes encontrar en secciones posteriores de esta guía de operaciones.



Una vez que el Manta ha sido ajustado, enviado a la plataforma de vuelo y lanzado, selecciona el icono de control directo y luego pulsa en el icono del Manta (del 1 al 4) que quieras para tomar su control directo. El Manta volará en un modelo establecido en los alrededores del portaaviones o en el lugar donde estaba el portaaviones cuando el Manta fue lanzado. Para tomar el control del Manta quita el piloto automático y selecciona control directo (pulsando en el botón derecho del ratón o pulsando en la barra espaciadora).

## Haciendo volar el Manta

Para controlar el Manta mueve el ratón (o el joystick) de izquierda a derecha para hacer que el avión gire (cuanto más empujes el ratón, más cerrado será el giro) y estira hacia atrás/empuja hacia delante para bajar o subir y cambiar de altitud. El altímetro se encuentra en la parte inferior derecha del panel de control. Es bastante aconsejable el comprobar tu altitud cada pocos segundos cuando se está volando bajo sobre el mar o una isla, ya que tan sólo una pequeña colisión dañará el cuerpo del Manta. Cuando se está volando cerca o sobre un volcán, es importante evitar la colisión con las rocas que salen del cráter del volcán.



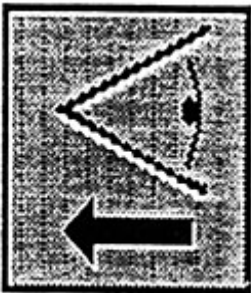
Hay dos iconos que te permiten nivelar el manta fuera de los ejes X (giro) o Y (inclinación). LEVEL UP hace que el Manta corrija su eje y vuele paralelo a la tierra o el mar. LEVEL OUT fuerza al Manta a que corrija su eje X.

El marcador de velocidad está situado en la parte inferior a la derecha del panel de control. Pulsa directamente en la velocidad deseada en el marcador y el Manta entonces acelerará o frenará hasta que se alcance la velocidad definida.

El Manta tiene una velocidad tope de 675 mph (1.080 kph) y una velocidad mínima de vuelo de alrededor de 150 mph (240 kph) por debajo de la cual el Manta tiene peligro de detenerse.

Afortunadamente el avión tiene un dispositivo altamente seguro anti parada instalado y su mecanismo nunca ha fallado hasta ahora, incluso bajo las condiciones más difíciles.

La velocidad tope del Manta está directamente relacionada con su estado de reparación en ese momento. Si el Manta resulta dañado, la computadora de control de la energía enviará la potencia fuera de la unidad de plasma del avión para energizar los campos.



### Selector de visión posterior

Pulsando en el icono de REAR VIEW situado en la parte inferior a la derecha del panel de control, la pantalla cambiará a una visión de por la parte posterior del Manta. Para quitar esta opción pulsa en el icono de REAR VIEW de nuevo.

## Alcance de operación del Manta

El Manta tiene dos factores que limitan su alcance de operación. El primero es el alcance de la telemetría. Como el Manta es dirigido por control remoto desde el portaaviones su visión tiene que ser transmitida desde el Manta al portaaviones usando una señal de vídeo en clave. Debido a la naturaleza de esta señal, el alcance del Manta está limitado a una distancia fija desde el portaaviones. Una vez que el Manta empieza a estar fuera del alcance (alrededor de 20 km) la señal telemétrica se debilita considerablemente y la fotografía empeora su calidad. Si el Manta viaja más allá de esta distancia del portaaviones (hasta 26 km) la señal se pierde completamente y el Manta se autodestruye para evitar caer en las manos del enemigo.

El segundo límite para el alcance de la aeronave es el consumo de combustible. Los tanques del Manta contienen suficiente combustible para mantenerse en el aire durante alrededor de 163 km (101 millas). Si tu Manta se queda sin combustible, caerá hacia abajo en espiral al mar o a la tierra. Debes tener mucho cuidado y asegurarte de que el Manta está siempre dentro del alcance de

reabastecimiento de combustible del portaaviones o bien dentro del alcance de una isla equipada con pista de aterrizaje reabastecimiento de combustible.

### Radar del Manta



El Manta tiene un radar de corto alcance que se puede seleccionar pulsando en el icono de RADAR situado a la parte inferior a la derecha del panel de control. El radar mostrará cualquier objeto significativo como aeronave, AAV, portaaviones, volcanes, etc.. así como la línea de la costa si hay una al alcance. Para desconectar el radar pulsa en el icono del RADAR de nuevo.

### Pantalla de situación del Manta

En el centro de la pantalla de control directo del Manta, entre los dos grupos de iconos, se encuentra la pantalla de situación. Esta consiste en tres minipantallas de información por las que se puede circular pulsando en cualquier lugar dentro de la caja.

**POSITION:** Es la posición en ese momento del Manta, que se muestra como dos coordenadas X, Y en relación con el centro del mapa.

**BEARING:** Esto es el rumbo del Manta, que se muestra como un valor normal de brújula entre 000 y 359.

**ISLAND:** Este muestra el nombre de la isla dentro de la que el Manta se encuentra al alcance.

**EQUIPEMENT:** Esta pantalla muestra una lista de cualquier armamento y equipo ajustado al Manta junto con sus cantidades.

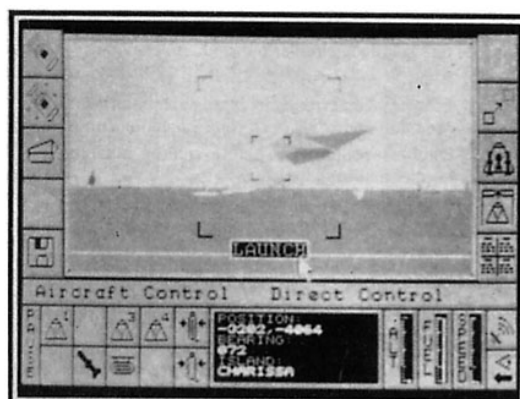
**REPAIR STATE:** Este indicador muestra el estado de reparación del Manta como un porcentaje. Si el Manta soporta una serie de impactos, su velocidad y maniobrabilidad se ven afectadas en proporción directa a su estado de reparación. Si el estado de reparación cae por debajo del 12%. el Manta sufre una pérdida de combustible, en cuyo caso tienes aproximadamente dos minutos para atracar en el portaaviones para repararlo antes de que Manta se quede sin combustible. Si el estado de reparación se vuelve demasiado bajo para la estructura del Manta, explotará.

**PAYLOAD:** Este te muestra el peso combinado (en kilogramos) de todo el equipo ajustado al Manta.

Dirígete a la sección del Ajuste del Manta para tener información acerca de la adición de armamento a la carga del Manta.

### Aterrizando en una pista

Los centros de mando en las islas de recursos están programados para construir pistas de aterrizaje, de manera que puedas hacer aterrizar a tu aeronave y llenarla de combustible (siempre que la isla tenga una unidad activa de producción de combustible).



Para aterrizar en una pista de aterrizaje debes aproximarte a ellas desde su extremo, volando hacia el área de reabastecimiento de combustible. Mantén tu altitud baja y disminuye la velocidad cuando estés cerca de la pista. Y más importante, mantente tan paralelo al suelo como te sea posible. Cuando más preciso sea tu ángulo de aterrizaje menos posibilidades tienes de chocar.

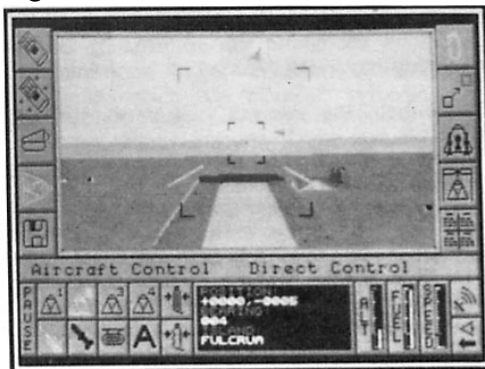
Una vez que entras en contacto con las pista de aterrizaje (y siempre que no hayas chocado) el centro de mando de la isla tomará inmediatamente el control de la aeronave y la llevará a una bahía de reabastecimiento de combustible. El Manta será abastecido automáticamente y ayudado a despegar.

Para lanzar la aeronave pulsa en la caja de LANZAMIENTO que aparece en la pantalla principal. El Manta tomará una posición en el centro de la pista de aterrizaje y luego acelerará hasta la velocidad a la que puede despegar. El sistema de control de aeronaves del centro de mando es bastante tosco y no se dejará la acción, por ejemplo, de instruir a dos aeronaves para que despeguen al mismo tiempo. Una vez que el Manta ha despegado, toma un patrón preestablecido dando vueltas alrededor del área de la pista de aterrizaje con el piloto automático. Para volver a tomar el control directo pulsa en el icono de AUTOPILOT y luego entra en el modo de control directo pulsando el botón derecho del ratón o pulsando la barra espaciadora.

### Sistemas de armamento

El Manta puede llevar una serie de diferentes cargas montadas en la parte inferior de las alas y del fuselaje. Estas se unen a la aeronave en la sección de ajuste de armas a la aeronave (Aircraft fitting section) y el procedimiento se explica más adelante en este manual.

### Láser de ataque de tierra por Quasar



Este láser de múltiples rayos, montado en el fuselaje, fue diseñado originalmente para propiciar una unidad de láser efectiva para destruir los objetivos basados en tierra. Sin embargo, aunque es de la variedad de los pulsos lentos es muy potente cuando se usa contra objetivos aéreos cercanos. El generador del láser Quasar se alimenta directamente de la unidad de energía de plasma del Manta y, por ello, tiene disparos ilimitados, y pocas veces, si es que alguna, se sobrecalienta.



Para usar el láser selecciona el icono LASER y luego selecciona el modo de control directo (pulsas en el botón derecho del ratón o pulsas la barra espaciadora).

Entonces se proyecta una visión fija sobre el objetivo en el centro de la pantalla. Pulsas en el botón de fuego para soltar un rayo láser gemelo. El Quasar tiene un tiempo de recarga muy rápido, que significa que se puede lanzar una ráfaga de rayos láser rápidamente al objetivo.



## Misil asesino aire-aire



El Asesino es lo último de los misiles buscadores de calor inteligentes. Tiene un propulsor de plasma de combustión corta y está construido partiendo de una composición muy ligera y rígida de fibra de carbono/titanio. El sistema de guía de a bordo se fija en el modelo de calor del blanco y luego se sigue la pista hasta que el objetivo está fuera del alcance o el propulsor del misil se agota.

Su propósito principal es destruir otros objetivos de aire aunque se puede usar contra instalaciones de tierra (como lanzadores de misiles) aunque es aconsejable el uso del láser contra objetivos como éste.



Selecciona el icono de MISSILE en la parte inferior a la izquierda del panel de control. La visión de puntería del misil del Manta aparecerá y al revés que la visión fija que se usa con el láser Quasar, la visa "flotará" alrededor de la pantalla a medida que el ratón o el joystick se muevan.

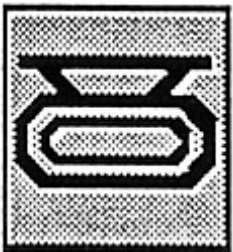
Para apuntar un misil mueve la visa sobre el objetivo y pulsa el botón de fuego. Siempre que el objeto sea legítimo (una característica del sistema de puntería es la habilidad para reconocer un objetivo amistoso, como una de tus propias aeronaves y rechazar apuntarle), la visión parpadeará rápidamente señalando que ya se está listo para lanzar un misil.

Pulsa el botón de fuego de nuevo para lanzar el misil. Si el botón de fuego no es pulsado dentro de los dos segundos de haber apuntado el sistema, el blanco será cancelado.

## Bomba de Grupo Quaker

El arma más devastadora del Manta es la bomba de Grupo Quaker 10001b. El Quaker es un dispositivo de fragmentación múltiple de cabeza nuclear que está diseñado para lanzar una serie de pequeñas cabezas nucleares de fusión por proximidad en cada impacto con la tierra y el núcleo de la bomba detonará cuando choque con cualquier objeto que se encuentra.

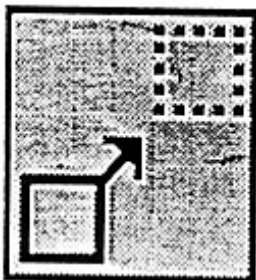
Debido a limitaciones en el diseño de la cabeza nuclear, el Quaker no rebotará o se deslizará si choca con el mar.



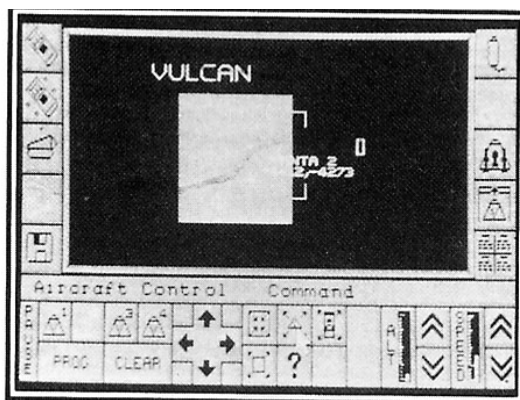
Para seleccionar la bomba pulsa en el icono de CARGO que está situado hacia la parte inferior a la izquierda del panel de control. Vuela hacia tu objetivo y luego pulsa en el botón de fuego para soltar la bomba. A medida que cae hacia abajo tomará la velocidad y dirección de la aeronave en el punto donde se haya soltado. Si la bomba no choca con un blanco después de tres o cuatro rebotes, explotará automáticamente.

## NAVEGACION DE LA AERONAVE

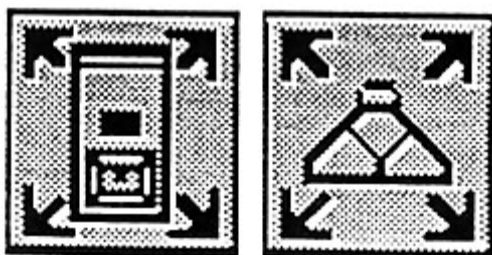
La sección de navegación de la aeronave es tu interconexión con la computadora avanzada de navegación del portaaviones. Desde esta sección tu puedes establecer cursor individuales de vuelo para cada aeronave.



Para establecer un curso de vuelo primero pulsa en la aeronave de la que quieres establecer el curso. La aeronave debe de estar o bien en el aire o en una pista de aterrizaje o en la plataforma lista para despegar. Usa los iconos de manipulación del mapa (como se describe en la sección de mando del mapa del portaaviones) para aproximarte a la resolución requerida y luego pulsa en el punto de destino escogido. Una pequeña cruz cursor se situará en ese punto como marcador.



Después debes seleccionar la altitud y la velocidad a la que quieres que la aeronave vuele pulsando en los iconos situados en la parte inferior derecha de la pantalla. Para programar lo que has establecido en la computadora de navegación pulsa en el icono PROG, un pequeño disco con el número de la aeronave en el centro que aparecerá para mostrar el punto de destino de la aeronave. Siempre que la aeronave esté en la forma de piloto automático, y en el aire, cambiará inmediatamente su curso y se dirigirá hacia el punto programado. Si la aeronave está en la plataforma del portaaviones o en una pista de aterrizaje, tomará el curso de vuelo una vez que hayan sido lanzada. Si quieres quitar un programa de patrón de vuelo, pulsa en el icono CLEAR. Es importante tener siempre en cuenta el hecho de que una aeronave sólo tiene un alcance limitado, por dos razones. En primer lugar, sus tanques de combustibles dictan su máxima distancia de vuelo para recorrer una larga distancia, se puede repostar de isla a isla. En segundo lugar, los sistemas de control remoto del portaaviones tienen un alcance de sólo unas pocas millas antes de que entren en peligro de ser derribados por el enemigo, y a menos que se mantengan dentro del alcance del portaaviones, la señal telemétrica será inicialmente débil y luego se perderá completamente. Si esto ocurre entonces la aeronave se autodestruirá para evitar la posibilidad de que el enemigo tome su control. Sin embargo, se puede ajustar a la aeronave un paquete de comunicación de largo alcance. Esto permitirá que vuele donde quiera, dentro del complejo de islas (siempre sujeto al consumo de combustible) y que permanezca en contacto con el portaaviones. El paquete de comunicación debe de ser activado en la sección de ajuste del equipo de la aeronave.



Si pulsas en el icono CENTRE ON CARRIER o CENTRE ON AIRCRAFT saltarás a la segunda resolución más alta y conectarás la pantalla en el portaaviones o en la aeronave que hayas seleccionado.



El icono de FLAG cuando es seleccionado muestra el número de la aeronave y las coordenadas X, Y junto con una representación direccional de la aeronave, cuando el mapa está en su resolución más alta.

El icono de REPORT determina si la computadora de navegación genera o no un mensaje cuando la aeronave alcanza su destino. Generalmente se selecciona cuanto se manda un mensaje a la línea de mensajes y a la computadora de mensajes.

### AJUSTE DE EQUIPO A LA AERONAVE

Antes de que una aeronave sea lanzada desde el portaaviones necesita ser cargada con combustible y con un suministro de armamento. Cuando es originalmente fabricada, la aeronave no contiene ningún arma y siempre que vuelve al hangar del portaaviones todos los sistemas de armamento son quitados y devueltos a los almacenes.



En el cuarto superior a la izquierda de la pantalla se muestra una vista del timón del portaaviones y el resto de la pantalla central esa dedicada a los procedimientos de ajuste. En la parte inferior de la pantalla entre los iconos hay una pantalla de situación de la aeronave.

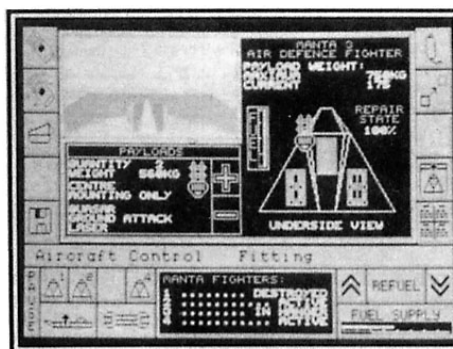
Para ajustar una aeronave debe de estar en el hangar (si una aeronave es destruida mientras está en servicio y hay otra aeronave disponible en los almacenes del portaaviones, será automáticamente transportada al hangar como reemplazo). Pulsa en el icono de la aeronave para seleccionar cual es a la que quieres ajustar el equipo.

La parte a mano derecha de la pantalla muestra una lista por debajo de la aeronave con sus puntos de montaje; un indicador de barra a la izquierda, que muestra cuánto combustible hay en los tanques gemelos de la aeronave, y el estado de reparación a la derecha, que aparece como un porcentaje.

### Reabastecimiento de combustible

Para seleccionar la cantidad de combustible para el avión pulsa en los dos iconos que están a cada lado de la caja de REFUEL, hasta que se alcance el nivel requerido. Bajo la caja de reabastecimiento hay un indicador de barra que muestra cuanto combustible de la aeronave haya almacenado en el portaaviones.

### Ajustando las armas



El cuarto en la parte inferior izquierda de la pantalla contiene la sección de cargas. Circula a través de la gama de armamento disponible pulsando en los iconos + y -. Se te indicará cuál es la cantidad

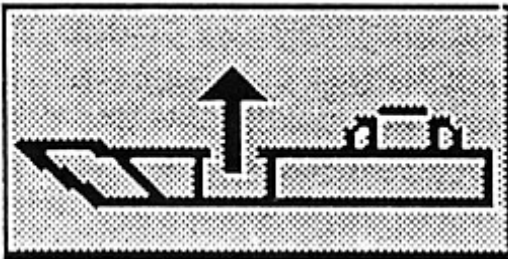
disponible de este arma que hay en los almacenes, su tipo de montaje y una descripción del arma junto con una representación gráfica.

Una vez que hayas seleccionado el tipo de arma (generalmente se aconseja que montes un cañón láser de ataque terrestre por Quasar en el centro del montaje, a menos que necesites un arma para misiones en particular) pulsa en el icono de arma y arrástralo al punto de montaje deseado. Si el arma sube el peso de carga de la aeronave por encima de su límite o si el arma no es adecuada para montar en la posición seleccionada se te informará con el correspondiente mensaje.

El cualquier momento puedes montar un arma alternativa simplemente arrastrándola sobre un punto de montaje ocupado. De la misma forma puedes quitar un arma pulsando en su posición en la aeronave y arrastrándola de nuevo a la sección de cargas de la pantalla.

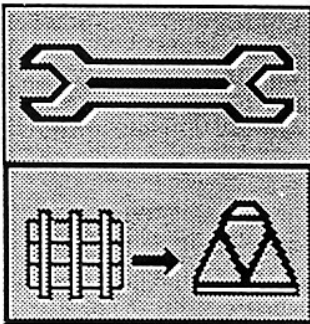
### Reparando una aeronave

Cada aeronave tiene un estado de preparación que se muestra a la derecha de la visión lateral de la aeronave. Para reparar una aeronave pulsa en el icono de REPAIR. El proceso de reparación se puede interrumpir en cualquier momento pulsando en la caja de CANCEL. Una vez que el estado de reparación alcance el 100% o si las reparaciones son canceladas, la aeronave irá a los preparativos del vuelo.



Para evitar una aeronave con el equipo ajustado y cargada de combustible al ascensor de la plataforma del portaaviones, lista para lanzar, simplemente pulsa en el icono de DECK, siempre que la plataforma esté libre.

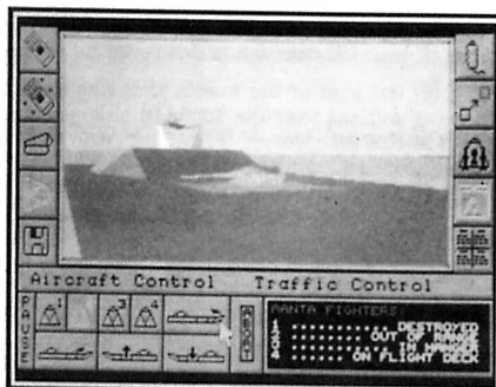
### Reemplazando una aeronave destruida



Si una de tus cuatro aeronaves son destruidas en la acción, querrás reemplazarla por otra.

Pulsa en el icono del Manta que ha sido destruido (del 1 al 4) y verás que el icono de reparación ha sido reemplazado por el icono de TRANSFER. Siempre que tu red de islas esté operativa y, por tanto, tengas una aeronave construida y enviada a los almacenes del portaaviones podrás enviar un Manta desde los almacenes a la bahía de ataque pulsando en este icono.

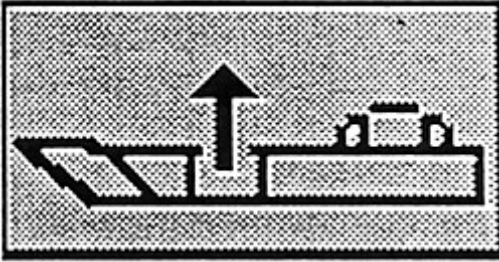
### CONTROL DEL TRAFICO DE AERONAVES



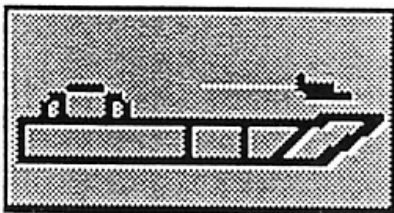
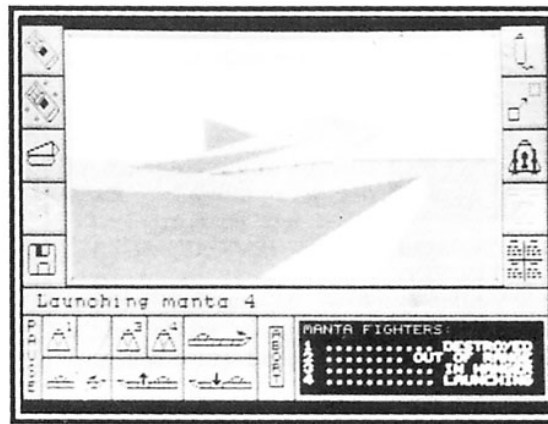
Una vez que una aeronave ha sido equipada con un equipo adecuado de armamento y ha sido llenada de combustible, reparada y preparada para el vuelo estás listo para el lanzamiento.



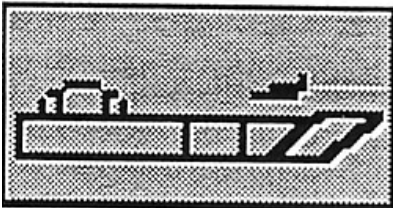
Selecciona la aeronave que quieres lanzar pulsando en uno de los cuatro iconos de las aeronaves y luego pulsando en el icono FETCH para traer la aeronave del hangar (si ya has pulsado en el icono DECK mientras que estás en la sección de ajuste del equipo, no necesitarás hacer esto).



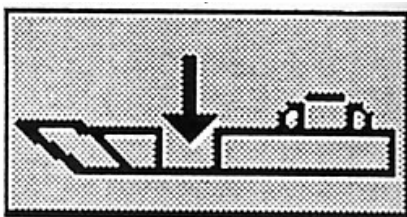
Cuando el ascensor haya vuelto con la aeronave, pulsa en el icono de LAUNCH. Una vez que la aeronave ha sido lanzada empezará a volar en un patrón estable circular hasta que se tome el control directo. La caja de información en la parte inferior derecha del panel de control muestra el estado operativo de cada aeronave.



Siempre que estés dentro del alcance del Carrier o conectado al modo de piloto automático y pulsando en el icono LAND, la aeronave será traída para que aterrice en la plataforma de vuelo. Es posible cancelar la secuencia de aterrizaje automático pulsando en el icono ABORT.

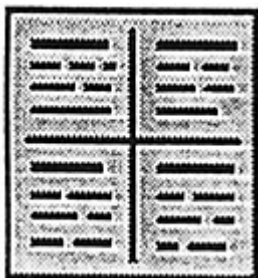


Pulsando en el icono HANGAR enviarás la aeronave que esté ocupando la plataforma de lanzamiento de nuevo al hangar, lista para volver a ser equipada.



Ten en cuenta que sólo una aeronave puede ocupar la plataforma de vuelo o el ascensor al mismo tiempo.

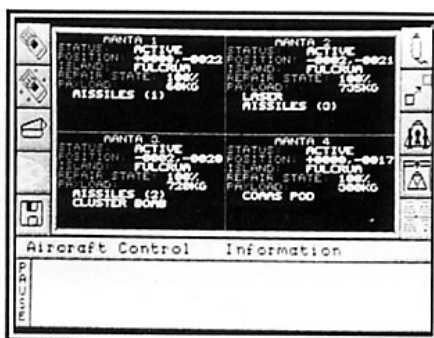
## INFORMACION DE LA AERONAVE



La pantalla de información de la aeronave es una pantalla total que está dividida en cuatro secciones mostrando la situación en ese momento en cada una de las cuatro aeronaves. Cada avión tiene su propia situación (Ej.: EN HANGAR, ACTIVO, DESTRUIDO) y si está activo se muestra información sobre la posición, isla en la que está, estado de reparación, peso de carga y una lista de las cargas en ese momento.

## RAINBIRD

Rainbird y el logo Rainbird son marcas registradas de British Telecommunications plc.



## GUIA DE OPERACIONES – CONTROL DEL PORTAVIONES VERSIONES SPECTRUM-AMSTRAD

### GUIA DEL SPECTRUM 128/+3

Antes de que cargues Carrier Command te aconsejamos que te leas las instrucciones de la misión. Una vez que hayas cargado el juego debes leer la guía de operación del Carrier y probar las diferentes secciones del Carrier para familiarizarte con estos procedimientos de control.

### INTRUCCIONES DE CARGA

Los usuarios del Spectrum cassette 128 K deben meter la cinta en el cassette y seleccionar la opción LOADER. Luego deben pulsar ENTER en el menú principal. El juego se cargará ahora automáticamente.

Los usuarios del Spectrum +3 deben meter el disco y seleccionar LOADER. Luego hay que pulsar ENTER desde el menú principal. El juego se cargará ahora automáticamente.

### DISPOSITIVOS DE CONTROL

Carrier Command acepta control por medio de joystick y de ratón (Kempston). Este se puede elegir desde el menú de opciones, que se puede seleccionar desde la pantalla frontal.

### Modos de control

Es importante familiarizarse con los dos modos de control que se usan en el juego: En el "modo de indicador" tú mueves un indicador/cursor alrededor de la pantalla con las teclas, el ratón o el joystick. Este modo se usa para pulsar en los iconos pulsando el botón de fuego. Pulsando en la tecla definida del icono de control entras en el "modo directo de control" y en este modo los movimientos del ratón o del joystick controlarán tu Manta, Carrier, etc.

## **EMPEZANDO EL JUEGO**

Una vez que el juego se haya cargado aparecerá la pantalla frontal.

Pulsa en Strategy game (Juego de estrategia) si quieres empezar un nuevo juego de Carrier Command. Action game (Juego de acción) si quieres jugar una mini versión del juego para mejorar tus habilidades de combate. Si seleccionas Options (Opciones) te permitirá seleccionar tus controles del juego.

## **SALVANDO LA POSICION DEL JUEGO**

### **Salvar juego**

Esta opción te permite salvar tu posición actual en el juego al disco para recuperarla después.

Para acceder a esta opción desde dentro del juego selecciona el icono del disco/cinta. Hay una serie de archivos y controles del juego disponibles aquí.

### **Usuarios del Spectrum disco**

Necesitarás un disco en blanco (esto es, formateado) listo para salvar tu posición del juego. Antes de salvar por primera vez necesitarás borrar tu disco e identificarlo como el disco de salvar juegos del Carrier Command. Para hacer esto selecciona el icono Zap Disc. Una vez que el disco ha sido identificado entonces puede salvar en él. No necesitarás seleccionar Zap Disc de nuevo para salvar sobre el disco en el futuro.

### **Usuarios del Spectrum 128 K cassette**

Los usuarios de cassette necesitarán una cinta en blanco para salvar las posiciones del juego en él. Si no quieres salvar la posición del juego puedes continuar seleccionando cualquiera de los iconos del juego disponibles para volver a entrar en el juego.

### **Rendición**

Si seleccionas el icono de la "bandera" de rendición, te permite abandonar el juego, rindiéndote efectivamente a las fuerzas enemigas. Para rendirte pulsa en la tecla "S" en el teclado para seleccionar cualquiera de los iconos del juego disponibles para continuar.

## **CODIGOS DE COLOR**

Spectrum Carrier Command usa los siguientes códigos de color para las tres alineaciones de las islas:

Azul: Isla amistosa.

Rojo: Isla enemiga.

Verde: Isla neutral.

## **LAPSO DE TIEMPO**

Spectrum Carrier Command incluye una opción de lapsos de tiempo que acelera efectivamente el tiempo mientras que el icono está seleccionando y el botón de fuego pulsado. Esta opción se usa para acelerar el tiempo mientras un vehículo (por ejemplo, el Carrier) está en ruta a su nuevo destino, también se puede usar para acelerar la producción de objetos que van a ir a la isla designada para el almacenamiento. Sin embargo, el lapso de tiempo también tendrá el mismo efecto en las fuerzas enemigas.

**NOTA:** La opción de lapso de tiempo no afecta a la extensión de tiempo de los mensajes de la pantalla (para más información sobre la pantalla de mensajes dirígete al manual de operación del Carrier Command).

## **GUIA DEL AMSTRAD CPC**

Antes de que cargues Carrier Command te aconsejamos que te leas las instrucciones de la misión. Una vez que hayas cargado el juego debes leer la guía de operación del Carrier y probar las diferentes secciones del Carrier para familiarizarte con estos procedimientos de control.

### **INTRUCCIONES DE CARGA**

Mete el disco y tecllea | CPM y luego ENTER. El juego se cargará ahora automáticamente.

### **DISPOSITIVOS DE CONTROL**

Carrier Command acepta control por medio de joystick y de ratón (Kempston). Este se puede elegir desde el menú de Opciones, que se puede seleccionar desde la pantalla frontal.

#### **Modos de control**

Es importante familiarizarse con los dos modos de control que se usan en el juego: En el "modo de indicador" tú mueves un indicador/cursor alrededor de la pantalla con las teclas, el ratón o el joystick. Este modo se usa para pulsar en los iconos pulsando el botón de fuego.

Pulsando en la tecla definida del cono de control entras en el "modo directo de control" y en este modo los movimientos del ratón o del joystick controlarán tu Manta, Carrier, etc.

### **EMPEZANDO EL JUEGO**

Una vez que el juego se haya cargado aparecerá la pantalla frontal. Pulsa en Strategy game (Juego de estrategia) si quieres empezar un nuevo juego de Carrier Command, Action game (Juego de acción) si quieres jugar una mini versión del juego para mejorar tus habilidades de combate. Si seleccionas Options (Opciones) te permitirá seleccionar tus controles del juego.

### **SALVANDO LA POSICION DEL JUEGO**

#### **Salvar juego**

Esta opción te permite salvar tu posición actual en el juego al disco para recuperarla después.

Para acceder a esta opción desde dentro del juego selecciona el icono del disco. Hay una serie de archivos y controles del juego disponibles aquí.

Necesitarás un disco del sistema en blanco (esto es un disco del sistema formateado) listo para salvar tu posición del juego. Antes de salvar por primera vez necesitarás borrar tu disco e identificarlo como el disco de salvar juegos del Carrier Command. Para hacer esto selecciona el icono Zap Disc. Una vez que el disco ha sido identificado, entonces puede salvar en él. No necesitarás seleccionar Zap Disc de nuevo para salvar sobre el disco en el futuro.

#### **Rendición**

Si seleccionas el icono de la "bandera" de rendición, te permite abandonar el juego, rindiéndote efectivamente a las fuerzas enemigas. Para rendirte pulsa en la tecla "S" en el teclado para seleccionar cualquiera de los iconos del juego disponibles para continuar.

### **CODIGOS DE COLOR**

Amstrad Carrier Command usa los siguientes códigos de color para las tres alineaciones de las islas:

En la resolución más baja de mapa:

Azul: Isla libre.



Amarillo: Isla enemiga.

Blanco: Isla neutral.

En la resolución más alta del mapa:

Azul: Isla libre.

Amarillo: Isla enemiga.

Verde: Isla neutral.

## LAPSO DE TIEMPO

Amstrad Carrier Command incluye una opción de lapsos de tiempo que acelera efectivamente el tiempo mientras que el icono está seleccionando y el botón de fuego pulsado. Esta opción se usa para acelerar el tiempo mientras un vehículo (por ejemplo, el Carrier) está en ruta a su nuevo destino, también se puede usar para acelerar la producción de objetos que van a ir a la isla designada para el almacenamiento. Sin embargo, el lapso de tiempo también tendrá el mismo efecto en las fuerzas enemigas.

**NOTA:** La opción de lapso de tiempo no afecta a la extensión de tiempo de los mensajes de la pantalla (para más información sobre la pantalla de mensajes dirígete al manual de operación del Carrier Command).

## CONTROL DEL PORTAAVIONES

### TIMON

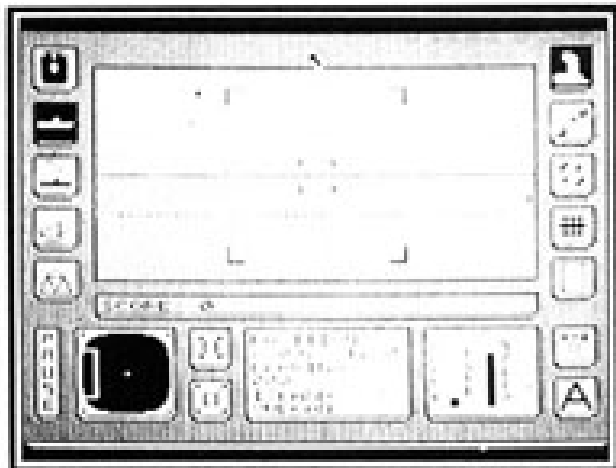


#### Girando el portaaviones

El timón es el modo de control directo del portaaviones. Moviendo tu dispositivo de control de izquierda a derecha mientras estás en el "modo de control" puedes girar el portaaviones. Ten en cuenta que es una nave lenta y poco manejable cuando estás a baja velocidad.



Pulsando en el icono CENTRE UP el portaaviones dejará de girar.



## Control de velocidad



El portaaviones se puede mover hacia delante y hacia atrás. El indicador de velocidad está dividido en cuatro divisiones mayores. Cualquier velocidad por encima del primer cuarto significa que el Carrier se está moviendo hacia delante y cualquier cosa por debajo del marcador representa la marcha atrás.

Para cambiar la velocidad pulsa en los iconos de acelerar o reducir la velocidad situados a la derecha del indicador de velocidad o pulsa directamente en el indicador de velocidad para fijar la velocidad deseada. Debido a que el Carrier es una nave muy grande y muy pesada se mueve comparativamente despacio y necesita tiempo para conseguir (y disminuir) su velocidad. Si pulsas en el icono de AUTOPILOT dos veces, el portaaviones se parará.

La velocidad máxima del portaaviones cuando está operando a plena potencia con todos los robots en el muelle y en agua profunda es de 178 nudos. Con los robots en la estación y la aeronave aterrizando o mientras que el portaaviones está anclado cerca de una isla en agua poco profundas, la velocidad máxima del portaaviones está limitada a aproximadamente 40 nudos, y su velocidad máxima marcha atrás es de 22 nudos. La velocidad tope del portaaviones está influida directamente por la situación de sus daños.

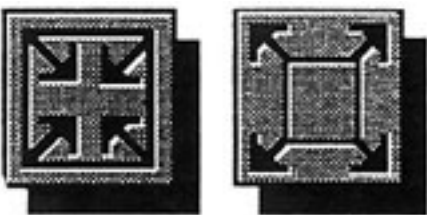
## Piloto automático

Al pulsar el icono de AUTOPILOT el portaaviones pondrá automáticamente un rumbo como el definido en la sección del mando del mapa del portaaviones.

## Encallando

El portaaviones está equipado con una computadora automática antiencallamiento, cuya única función es evitar que el portaaviones encalle. Si el Carrier tiene peligro de encallar, sus motores cambiarán a la marcha atrás para sacar al portaaviones fuera de la isla. Ten en cuenta que la computadora de antiencallamiento no evitará que el portaaviones choque con otros barcos o naves.

## Radar



La pantalla de la antena giratoria de corto alcance del barco se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla. Sencillamente muestra todo detalle tangible de tierra, mar y aire dentro del área de proximidad del portaaviones, incluyendo la costa de las islas cuando están dentro de alcance. A la derecha del radar hay dos iconos. Estos son de aproximación y alejamiento (ZOOM IN y ZOOM OUT) y permiten seleccionar el nivel de ampliación del radar, de los cuatro que hay disponibles.

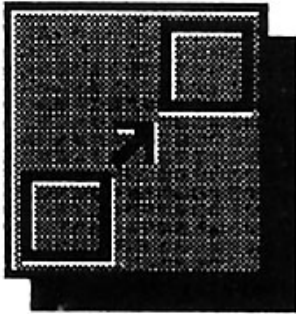
## Pantalla de situación de localización

La pantalla de situación de localización del portaaviones se encuentra en la parte inferior en el centro de la pantalla. Esta pantalla contiene información relacionando la posición en ese momento del portaaviones en grados, usando un formato estándar de coordenadas X, Y y la isla (si hay alguna) de la que el portaaviones está al alcance.

## Gasto de combustible

El gasto de combustible del portaaviones le permite viajar aproximadamente 420 km con un tanque lleno de combustible. El combustible refinado adicional se suministrará al portaaviones por medio de la red de recursos que será tu única salvación si te quedas sin combustible.

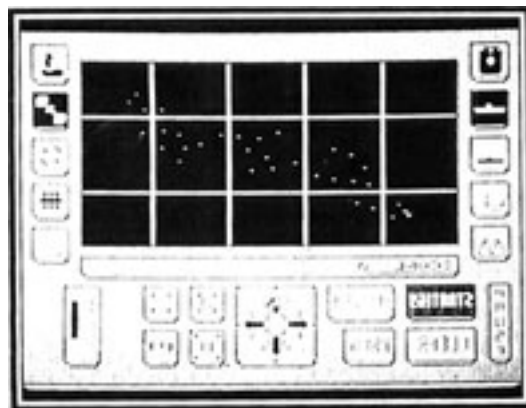
## NAVEGACION DEL PORTAAVIONES



La sección de navegación del portaaviones es la sección de control del mapa principal dentro del ambiente del portaaviones. Desde dentro de la navegación del portaaviones tú puedes fijar y programar el rumbo del portaaviones, encontrar información sobre las islas y vigilar la red de recursos. Al principio del conflicto el portaaviones está situado en la parte inferior izquierda del mapa y el portaaviones enemigo está situado en la parte superior derecha, ambos anclados en sus islas base.

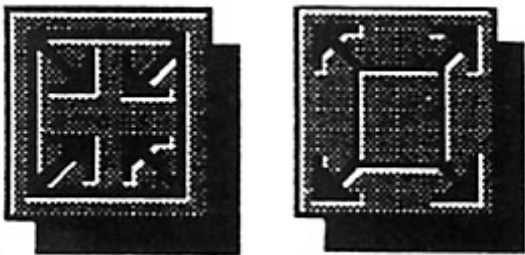
### Manejo del mapa

Se puede acceder a la computadora de navegación avanzada del portaaviones desde tres secciones del sistema de control del portaaviones: mando del portaaviones, mando del AAV y mando de la aeronave



En la sección de navegación del portaaviones hay dos modos de manipulación del mapa disponibles. El primero es el modo de estrategia, que muestra la localización de los dos portaaviones, cualquier curso programado para tu portaaviones y detalles geológicos de la isla como volcanes y pistas de aterrizaje de las islas. El modo de estrategia se selecciona pulsando en el icono de STRATEGY, ya que éste está siempre establecido por defecto.

Hay tres alineaciones para cada isla, que son neutral, amistosa y enemiga. Estas se describen utilizando diferentes colores. Para tener una lista de los colores dirígete a la guía del usuario específica para el usuario.



Puedes desarrollar el mapa en cuatro direcciones pulsando en los cuatro iconos flecha direccionales. El mapa tiene once niveles diferentes de resolución. En el nivel más bajo de resolución se puede ver el mapa entero y en el nivel más alto se pueden ver detalles de superficie en islas individuales. Para cambiar el nivel de ampliación pulsa en ZOOM IN (aproximación) y ZOOM OUT (alejamiento), situado a la derecha del grupo de flechas.



Moviendo el indicador en cualquier lugar en el mapa puedes aproximarte y centrar automáticamente el mapa seleccionado el modo de control directo/modo de indicador. (Por ejemplo, pulsando el segundo botón del ratón o pulsando en la tecla apropiada) En el nivel más alto de ampliación, haciendo esto centrarás automáticamente el mapa en el cursor. En los niveles más bajos de ampliación, haciendo esto centrarás el mapa en la isla que esté más cerca del cursor.

### **Fijando el rumbo del portaaviones**

Para fijar el destino del portaaviones, primero utiliza los iconos de manejo del mapa para aproximarte a la resolución requerida y luego pulsa en tu punto de destino escogido. Una pequeña cruz cursor en diagonal y parpadeante se situará en este punto.

Después debes de seleccionar la velocidad a la que quieres que el portaaviones viaje pulsando en el indicador de SPEED situados en la parte inferior a la derecha de la pantalla. La velocidad del portaaviones se puede cambiar en cualquier momento en la pantalla del mapa mientras está siguiendo un rumbo programado. Para programar estas coordenadas en la computadora de navegación pulsa en el icono de PROG. El mensaje DESTINATION PROGRAMMER aparecerá en la línea de mensajes. Siempre que el portaaviones está en el modo de piloto automático y no en un rumbo de colisión con una isla, cambiará inmediatamente su curso y pondrá rumbo al destino programado, cambiando el portaaviones automáticamente al modo de piloto automático. Si quieres borrar el curso de navegación de un programa pulsa en el icono CLEAR.



Si pulsas en el icono de CENTRE ON VEHICLE, saltarás a la segunda resolución más alta y centrarás la pantalla en el portaaviones.

### **RED DE RECURSOS**

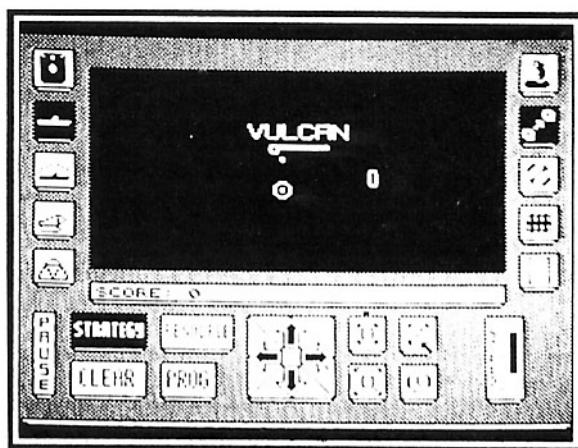
Si pulsas en el icono de RESOURCES, entras en el modo de red de recursos. La pantalla principal del mapa mostrará los tipos de islas (base/ defensa/ fábrica/ materiales en bruto), pero los portaaviones no estarán visibles. Es esa la red que determina la velocidad en la que las materias básicas se mandan a las islas fábricas donde el armamento y otros equipos se construyen y luego son enviados a la isla almacén por medio de una flota de robots de carga sumergibles o submarinos. Cuanto más grande y más extendida esté la red, más eficiente será la producción y envío de recursos.

A medida que tomas control de un serie de islas, tu red se extenderá a lo largo del mapa y las líneas de color de tus fuerzas mostrarán las extensiones de tu red. Debido a las crestas volcánicas y otras características geológicas, la red solamente puede mantenerse entre ciertas islas, así si tomas el control de dos islas que estén cerca entre sí, es posible que la red no sea tan efectiva enviando suministros, como entre otras dos islas que estén a gran distancia.

### La isla base

La isla base es donde el portaaviones está anclado cuando comienza el conflicto. Esta isla es muy importante para ti, ya que es desde aquí desde donde tú construyes la red de recursos que sirve a tu portaaviones y a las otras fuerzas para toda la batalla que queda. La isla base ya tiene un centro de mando construido en ella y algunas fuerzas defensivas, así como una pista de aterrizaje. Es también capaz de producir recursos y equipo ella misma a un tercio de la velocidad de una isla de recursos y alrededor de una décima parte del índice de una isla fábrica. No es aconsejable pedir a la isla base que fabrique artículos. Debes de tener por lo menos una fábrica antes de pedir equipo.

La isla base también está inicialmente diseñada como isla de almacenamiento (ver más adelante en esta guía de operaciones para tener más información). Y más importante, la isla base controla el flujo de suministros a través de toda la red. Si la isla base es tomada por el enemigo, la red entera se "congelará", no se enviarán nuevos suministros por la red, y los submarinos en ruta con objetos ya fabricados se perderán.



### Isla de recursos

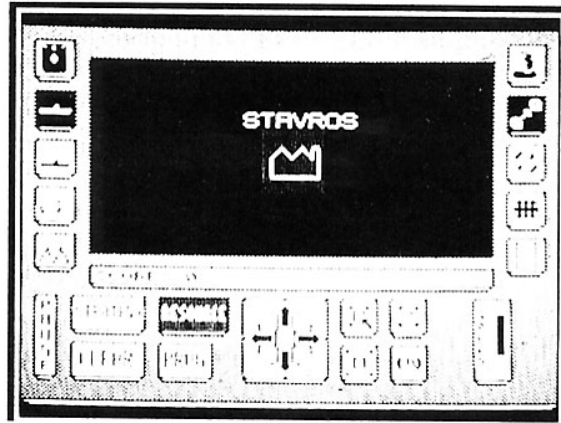
La isla de recursos está construida por medio de la implantación de ACCB (constructores automáticos de centros de mando), ver la sección de control directo AAV para más información) en las islas no ocupadas. Una vez que el centro de mando haya sido construido, él entonces construirá minas, plataformas, y edificios auxiliares para almacenar los materiales básicos de minería. Estos recursos básicos se envían por medio de la red de recursos de las islas fábrica, donde se utilizan para la fabricación de armas, combustible refinado y otro equipamiento que se requiere por las fuerzas de los portaaviones. El ACCB se puede soltar en las islas desocupadas y completamente vacías de construcción. Si sueltas el ACCB en una isla neutral que esté desmantelando sus edificios, perderás el ACCB.



### Islas fábrica

Las islas fábrica están construidas por medio de la implantación de fábricas ACCB en islas no ocupadas. Un centro de mando completo construye después fábricas para fabricar equipo y refinar combustible para las fuerzas del portaaviones que también actúa como un almacén para guardar estos suministros.

Los suministros completos se envían a la isla de almacenamiento por medio de la red de recursos.



### Islas de defensa

Las islas de defensa son diferentes de las islas de recursos y fábricas en el sentido de que en principio ellas no producen nada. Están construidas por medio de la implantación de ACCB de defensa en islas no ocupadas.

Un centro de mandato completo construye una serie de estaciones defensivas incluyendo una unidad Marauder (un escuadrón de robots voladores controlados por robots que son extremadamente ágiles y están armados con misiles buscadores mortales) y pistas de aterrizaje en las islas que son lo suficientemente grandes para ayudarte a recargar tus aviones Manta con combustible.

Las pistas de aterrizaje están construidas arbitrariamente, de manera que el tipo de isla (seleccionada por el ACCB) no afecta a la construcción de la pista de aterrizaje de ninguna forma. Las islas de defensa pueden producir recursos a un octavo del índice dedicado a una isla de recursos.



### La isla almacén

La isla almacén es la isla donde todo el armamento construido, combustible y equipo se envía por medio de la red de recursos. Desde allí, un robot de suministro lleva el cargamento al mismo portaaviones (siempre que haya espacio en el portaaviones para el cargamento). El portaaviones

debe de estar cerca de la isla de almacenamiento para que la transferencia de recursos se vea afectada.



El icono de CENTRE ON VEHICLE siempre centrará el mapa en la isla almacén y se conectará en una resolución adecuada si el mapa está en el modo de recursos.

Cualquier isla bajo tu mando puede ser la isla almacén, siempre que esté unida con la red a la isla base, y es aconsejable asegurarse de que está bien defendida (por ejemplo, hacer que las islas de alrededor sean defensivas).

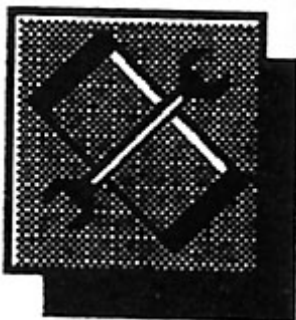
Si la conexión entre la isla almacén y el resto de la red se rompe, los recursos necesitarán un tiempo proporcionalmente largo para alcanzar sus destinos, dependiendo de cuántas islas enemigas están bloqueando la ruta adecuada. Bajo estas circunstancias tienes que tomar una decisión táctica.

Puedes esperar hasta que el robot de suministro haya llevado la carga en ruta que queda y luego dar instrucciones para que otra isla se convierta en la isla almacén. También puedes dar instrucciones para que otra isla se convierta en la isla almacén para asegurarte de que los nuevos recursos están siendo enviados, en cuyo caso, cualquier recurso en la isla almacén vieja se perderá.

Para dar instrucciones para que una nueva isla se convierta en la isla almacén selecciona el modo de mapa recursos, centra el mapa en la isla escogida y luego pulsa en el icono PROG. Si la isla seleccionada no te pertenece, se mostrará el mensaje ISLAND NOT VALID. Si la isla de almacenamiento está tomada, volverá a la isla base. Si la isla base también se ha perdido, entonces a menos que quede una de tus propias islas que puede ser usada como la isla de almacenamiento, no estarás en posición de recibir más suministros para almacenar.

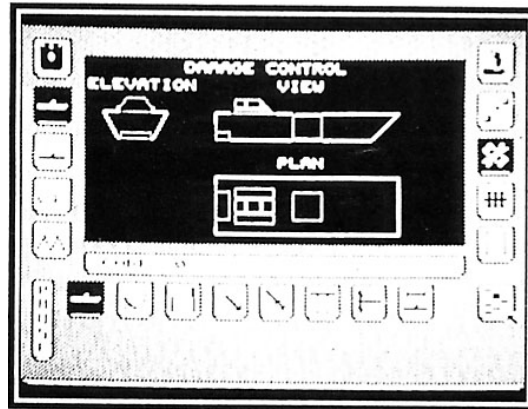


## CONTROL DE DAÑOS

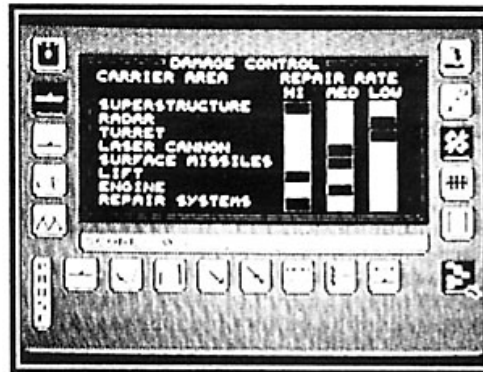


Debido a su composición celular que está modelada en una estructura similar a las formas de vida basadas en el carbono (la definición estructural de cada sección del portaaviones está almacenada dentro de cada célula), el portaaviones es capaz de repararse a sí mismo automáticamente.

La computadora de control de daños es el núcleo del sistema de reparación que es fundamental para operar el portaaviones dentro del ambiente de batalla. Controla la situación de daños en cada sistema del portaaviones y luego da instrucciones al sistema de reparación automática de cada sección del portaaviones de acuerdo con las prioridades definidas por el usuario.



Si seleccionas la pantalla de situación de daños, el ordenador mostrará una vista elevada y un plano de representación del portaaviones bajo el cual hay una fila de iconos, cada uno asignado a una de las secciones mayores del portaaviones. Si se selecciona uno de los ocho iconos, aparecerá el nombre de la sección acompañado por un "porcentaje del nivel de funcionamiento" de la sección en la ventana de mensajes junto con una representación gráfica de la sección resaltada dentro de los tres diagramas del barco.



Pulsando en el icono de SET PRIORITIES a la derecha de la sección de iconos del portaaviones, puedes seleccionar la prioridad de reparación para cada sección. Las prioridades disponibles son HIGH (alta), MEDIUM (media) y LOW (baja).

Es una buena idea mantener siempre el sistema de reparación automática puesta en alto, ya que ésta es la sección que reparará el resto de las secciones del portaaviones. Las otras prioridades pueden ser fijadas según tu estado en el combate en ese momento. Por ejemplo, si el portaaviones está estacionado, pero bajo el ataque de un avión enemigo, es beneficioso poner el cañón láser y los sistemas de misiles en prioridad alta y las otras secciones como los motores en prioridad baja.

La computadora de reparación automática repara las secciones de alta prioridad primero, extendiendo el tiempo de reparación entre todas las secciones. Una vez que éstas han sido reparadas empezará a reparar todas las secciones de prioridad media y luego todas las secciones de prioridad baja. Muchas secciones serán operativas cuando su nivel de operación esté por encima del 50%. Sin embargo, funcionará con una eficiencia y potencia reducidas.

Es importante tener en cuenta que la superestructura y la torreta de láser son partes esenciales del portaaviones. Si una de estas partes cae a un nivel de reparaciones de cero, entonces el portaaviones quedará inútil funcionalmente y el juego finalizará.

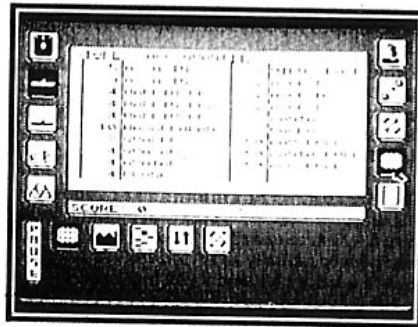
## ALMACENES

### Almacenes de equipo

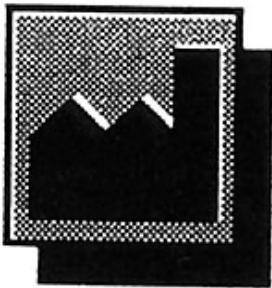
La bodega del portaaviones contiene los almacenes y suministros de combustible y son controlados por la computadora electrónica Quartermaster.



Cada uno de los tipos de armamento, vehículos, materiales y otro equipo contenidos en los almacenes se muestran junto con la cantidad que hay en las bodegas del portaaviones, bajo el título de ACC QUANTITY.

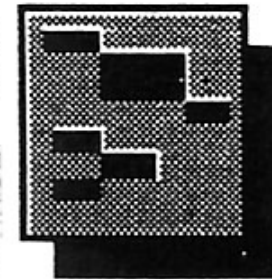


El nuevo equipo es fabricado por diferentes islas que están controladas por tus fuerzas usando los materiales en bruto que son extraídos de las minas y refinados en cada isla.



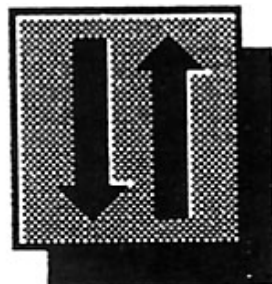
### **Cantidades de almacenamiento**

Si pulsas en el icono de STCKPILE QUANTITIES aparece una pantalla mostrándote una lista de los objetos que han sido construidos, enviados de nuevo a la isla de almacenamiento por las líneas de envío subacuático y luego almacenados hasta que vuelvas a equipar al portaaviones.



### **Prioridades de producción**

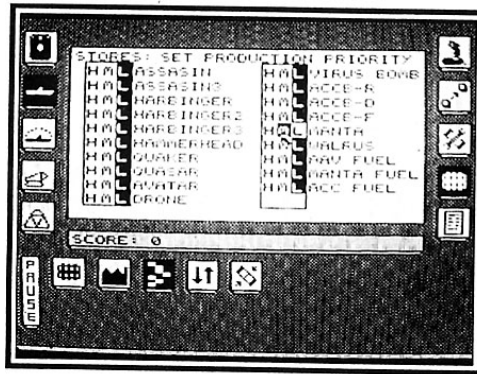
Pulsando en el icono PRIORITIES entras en la pantalla de Establecer prioridad de producción. Esta sección se usa para establecer el índice al que la red de recursos fabrica el armamento y el equipo de reemplazo. A la izquierda de cada artículo está su caja de prioridad con tres posiciones HIGH, MEDIUM y LOW (Alto, bajo y medio). La red de recursos fabrica todo el equipo que está en prioridad alta primero y luego construye lo que haya en prioridad media y finalmente lo que está en prioridad baja. Para establecer el nivel de prioridad simplemente pulsa en las letras H, M o L.



### **Cantidades de producción**

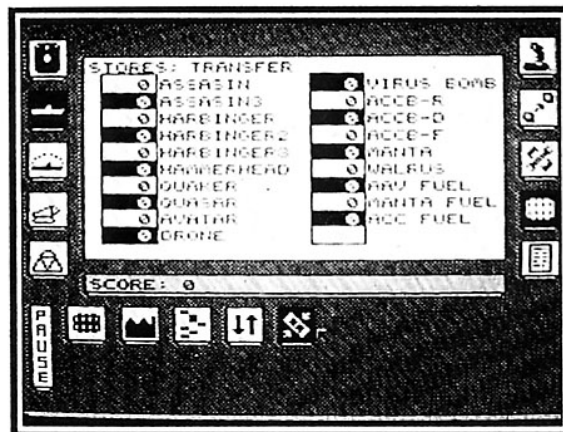
Pulsando en el icono QUANTITIES entras en la pantalla de establecer las cantidades de producción. Cerca de cada objeto en la lista está la máxima cantidad que se va a producir. Al principio esto está fijado en cero. Para cambiar esto pulsa en el objeto del que quieres establecer la cantidad y se iluminará. Ahora pulsa en las flechas arriba y abajo y en pantalla para registrar un valor entre 0 y 99.

Usa el procedimiento de arriba para establecer las prioridades y cantidades de todo el equipo y combustible que requieres. Una vez que hayas establecido estos calores, el centro de mando de la pulsa asignará una isla fábrica para que produzca los objetos que tú has establecido en la prioridad alta primero, luego aquellos en prioridad media y finalmente los que estén en prioridad baja. Los suministros fabricados se envían a la isla de almacenamiento por medio de la red subacuática y las cantidades designadas en la sección de establecimiento de la prioridad de producción se mantiene siempre que sea posible.



### Transferencia de suministros

Todo el equipo fabricado es transferido desde las islas fábrica a la isla de almacenamiento donde es inmediatamente transferido al portaaviones. Esta sección te permite transferir suministros desde la isla de almacenamiento al robot de transferencia que lleva los suministros al portaaviones. Para transferir los suministros el portaaviones debe de estar al alcance de la isla de almacenamiento. Si no está al alcance, no podrás acceder a las pantallas de transferencia. Pulsa en la caja de cantidad apropiada para mover una unidad desde la isla de almacenamiento por medio de robot de transferencia, hasta el portaaviones. Se te informará si excedes el límite de los almacenes de portaaviones o si no hay más unidades disponibles para transferir.



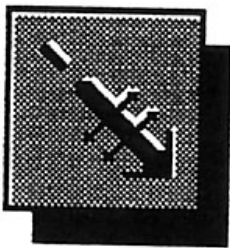
### MENSAJES



El Carrier está equipado con una extensa instalación para los mensajes de información. Cada vez que un mensaje importante se genera en uno de los sistemas de ordenador de a bordo del portaaviones se muestra en la línea de mensajes central o se envía directamente a la computadora de mensajes. Seleccionando el icono de mensajes puedes leer los mensajes más recientes recibidos dentro de el último período de dos minutos, así como una indicación de cuánto tiempo antes fue enviando el mensaje. Algunos mensajes serán sustituidos por hechos en vez de quedar retenidos durante dos minutos. Por ejemplo. "Manta destruido" será reemplazado por "Manta cerca del límite de comunicación".

## DEFENSA DEL PORTAAVIONES

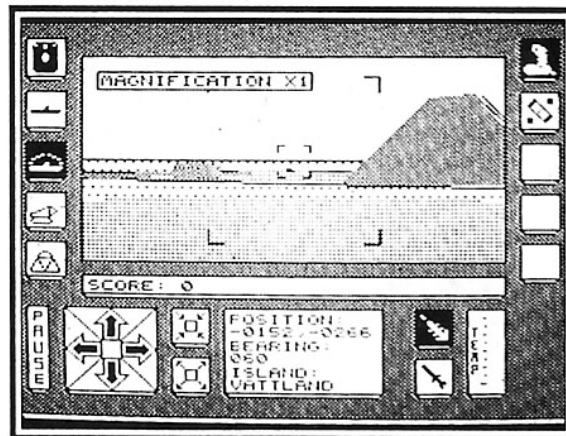
### TORRETA LASER



Montada en la parte superior del portaaviones hay una torreta giratoria con un láser químico de alta potencia. La torreta es maniobrabable en dos ejes. Puede girar hasta 360 grados y también elevarse arriba y abajo.

La torreta se puede mover en el modo de control directo simplemente moviendo el dispositivo de control seleccionado a la izquierda, derecha, arriba abajo. Además puedes seleccionar el modo de indicador que te permite pulsar en los cuatro iconos flecha para situar la visión del láser en el centro del grupo de flechas, para disparar el láser.

Situado a la derecha de las cuatro flechas están los iconos de control de aproximación. Estos te permiten aproximarte al objetivo, con cuatro niveles de ampliación desde x1 a x8. Esto es extremadamente útil cuando se está intentando buscar un objetivo basado en la isla desde el portaaviones, aunque las ampliaciones más grandes de los láseres no son tan precisas



En el medio de la pantalla está el panel de información que te dé las coordenadas en ese momento del portaaviones junto con su posición y el nombre de la pulsa dentro de la que está al alcance. A la derecha del panel de información hay dos iconos que selecciona el cañón de láser o los misiles de superficie.

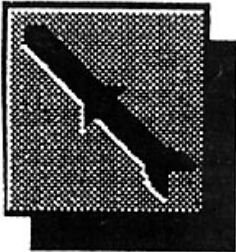
### Cañón de láser

El láser pertenece a la variedad de alta potencia y largo alcance de doble rayo y como está directamente alimentado desde las unidades de neutrones del portaaviones es extremadamente potente cuando se usa contra la mayoría de los objetivos. El alcance último del láser está determinado por la ionización atmosférica.

En el extremo derecho del panel de control está el indicador de la temperatura del láser. Cada vez que el láser se dispara el mecanismo del láser se eleva demasiado y entra en el área de peligro, debes dejar que se enfríe lo suficiente antes de usarlo de nuevo. Si intentas usar el láser cuando está sobrecalentado, dañarás el láser. Fija la prioridad de reparación a alto para el láser en la pantalla de control de daño por si falla al funcionar.

### **Lanzador de misiles de superficie**

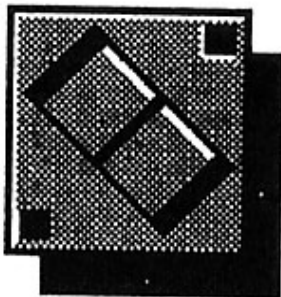
Debido a la habilidad del portaaviones para anclar en aguas poco profundas cerca de una isla, se ha incorporado a los sistemas defensivos del portaaviones la revolucionaria y técnicamente avanzada instalación de misiles de superficie a superficie "Hammerhead" de control de vuelo remoto, para que pueda ser capaz de atacar las estaciones de defensa con base en la isla y los barcos enemigos. El Hammerhead es lo último en misiles buscadores de calor inteligente. Tiene un propulsor de plasma de combustión corta y está construido de una composición de fibra de carbono y titanio extremadamente ligera y rígida. Los sistemas de guía de a bordo se fijan en el modelo de calor del objetivo y mantienen su pista hasta que el objetivo está fuera del alcance o el propulsor del misil se ha agotado. Su propósito principal es destruir otros objetivos basados en el aire, aunque se pueden usar contra las instalaciones de tierra.



Selecciona el icono MISSILE cerca de la parte inferior derecha del panel de control. Para apuntar un misil mueve la visión sobre tu objetivo y pulsa el botón de fuego. Siempre que el objetivo sea legítimo la visión parpadeará rápidamente señalando que se está listo para lanzar el misil. Si el botón de fuego no se pulsa en los dos segundos siguientes, el sistema de puntería de objetivo quedará cancelado.

Hay una cantidad limitada de misiles Hammerhead aunque estos pueden ser reabastecidos dirigiendo a la red de isla fábrica para que fabrique reemplazos.

### **POSICIONAMIENTO DEL ROBOT**

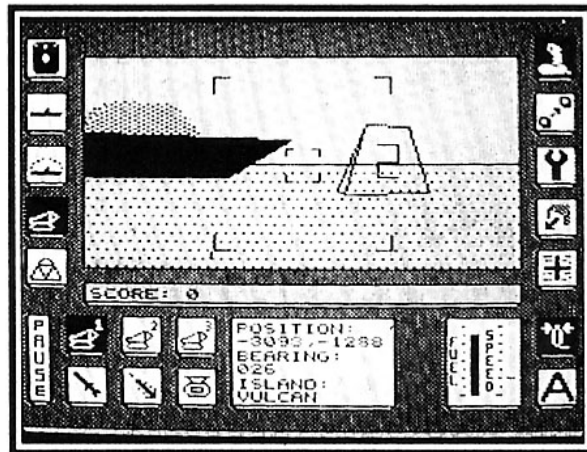


Los robots son unidades de señuelo inflables diseñadas para proporcionar una defensa de sacrificio contra el enemigo AAV y los misiles de ataque de bajo nivel, y se dirigen por control remoto desde la computadora de mando del portaaviones. Los robots siguen automáticamente al portaaviones a medida que éste se mueve y su configuración puede ser reprogramada en cualquier momento.

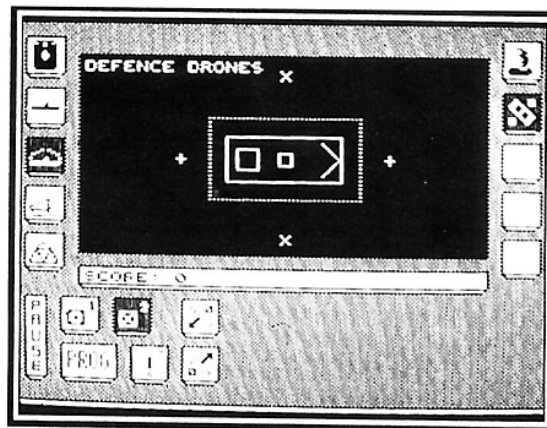
En el caso de que un proyectil enemigo entre cerca de un robot, el robot generará un campo de calor, así como un campo alrededor de interferencia electromagnética, en un intento de convencer al sistema de guía del proyectil de que ha alcanzado su objetivo, evitando así que dañe al portaaviones. Los campos del robot quedan reducidos en un 10% por cada misil enemigo que derriban. Cualquier contacto directo con el robot hará que explote inmediatamente el paquete altamente explosivo que se encuentra dentro de su caparazón inflable. Los mecanismos sensores de la presión construidos dentro del robot evitan la explosión si una gran ola o una criatura del mar entra en contacto con su superficie.

El portaaviones está inicialmente equipado con dos robots activos al tiempo. Si el robot es destruido, es automáticamente reemplazado con otro de los almacenes. La red de recursos puede fabricar robots de reemplazo y transportarlos de nuevo al portaaviones, dependiendo de la disponibilidad de materiales en bruto a través de tu red de islas.

Seleccionando la pantalla de posición del robot serás capaz de mover los robots alrededor, dentro de tus propias posiciones estratégicas.



La pantalla principal muestra el portaaviones y el perímetro de exclusión que define el mínimo de la distancia a la cual deben de situarse los robots (si es más cerca estarán en peligro de explotar ellos mismos).

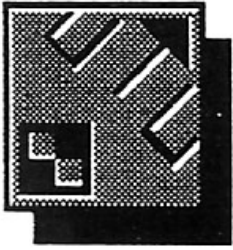


### Robots de lanzamiento



Para lanzar un robot atracado o un robot que está reemplazando a uno que ha sido destruido selecciona el robot 1 o el robot 2 pulsando en el icono apropiado, luego pulsa en el icono LAUNCH. El robot será lanzado a una posición estacionaria en la parte trasera del portaaviones que se describe en la pantalla como un +.

Para enviar a un robot a su destino programado (que se muestra como una x en la pantalla) pulsa en el icono PROG (ten en cuenta que PROG programa ambos robots). Pulsando en el diagrama principal puedes seleccionar una posición individual que te permita diseñar unos modelos de defensa adecuados. Incluso cuando el robot está viajando a su nueva posición se puede pulsar en el robot que se está moviendo y se establece su nuevo destino pulsando en el icono de PROG. Si intentas programar el robot para viajar a un desuno dentro de las proximidades, el destino se establecerá automáticamente en la parte trasera del portaaviones.



### Robots de ataque

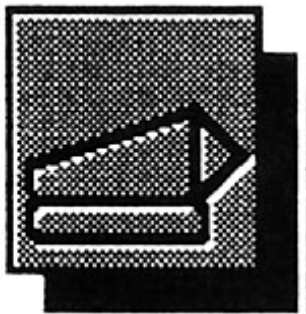
Pulsando en el icono de DOCK los cuatro robots serán enviados a la parte trasera del portaaviones y luego atracados dentro del portaaviones. Mientras que los robots están activos la velocidad máxima del portaaviones se reduce, ya que es aconsejable que atraquen todos los robots si quieres viajar a velocidad total.

### Archivo de modelos de robot

Cerca del icono de PROG está el icono del archivo de modelos de robot, la sección del archivo de modelos de robots de la pantalla. Pulsando en este icono puedes circular por una selección de cuatro modelos de robot ya definidos. Pulsando en el icono PROG harás que los robots activos en ese momento tomen ese modelo. También mientras los robots están en tránsito se puede redefinir sus destinos.

## CONTROL DEL VEHICULO ANFIBIO DE ASALTO

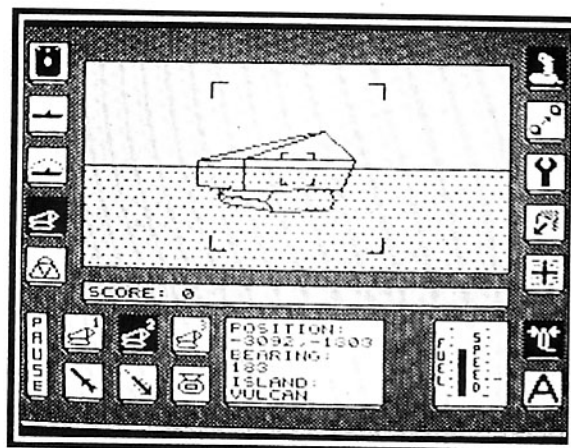
### CONTROL DIRECTO



El vehículo de asalto anfibio clase Walrus (vehículo deslizante por agua y por tierra) es un flexible y altamente avanzado tanque todoterreno con una serie de funciones especiales que lo hacen especialmente adecuado para operar dentro del ambiente del portaaviones. Se le pueden ajustar una serie de versátiles armas incluyendo el potente láser químico avatar, el cable Harbinger, un misil guiado de superficie a superficie, así como un número especial de paquetes de carga.

El portaaviones puede almacenar hasta seis AAV, aunque sólo tres pueden estar realmente activos a la vez. El AAV activo se almacena en la bodega del portaaviones. La información acerca de el ajuste, rumbo, ataque y lanzamiento, del AAV se puede encontrar en secciones posteriores de esta guía de operaciones.

Una vez que el AAV ha sido alimentado y lanzado, selecciona el icono de control directo y luego pulsa en el icono apropiado del AAV (1 al 3) localizado a la izquierda del panel de control. El AAV estará en las proximidades del portaaviones (o en el lugar donde el portaaviones estaba cuando el AAV fue lanzado). Para tomar el control del AAV selecciona el modo de control directo.

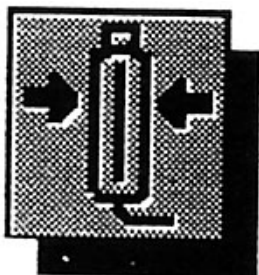


## Dirigiendo el AAV

Fija la velocidad que quieres pulsando directamente en el indicador de SPEED (velocidad), la velocidad aumentará o disminuirá hasta que se alcance la cifra correcta. La velocidad máxima de AAV en tierra es de 184 km/h/115 mph) aunque su velocidad tope está directamente influida por su estado de reparación. En el agua la velocidad tope del AAV está influenciada por la turbulencia del agua, pero es alrededor de un 19% más lento que cuando está en tierra.

Para dirigir el AAV simplemente mueve el dispositivo de control a la izquierda y a la derecha.

Cuanto más muevas el ratón, más deprisa girará el AAV.



El AAV tiene dos modos de rotación. El primero se conoce como "rotación libre" y significa que el AAV se mantiene girando a menos que el dispositivo de control se mueva en la dirección opuesta para neutralizar el giro. Para detener el giro del AAV pulsa en el icono de CENTRE UP para permitir una "rotación amortiguada". En este modo el AAV detendrá su tracción después de que el dispositivo de control no se haya movido por espacio de dos segundos. Para salir de este modo pulsa en el icono de nuevo.

## Alcance de operación del AAV

El AAV tiene dos factores que limitan su alcance de operación. El primero es el combustible; el AAV lleva suficiente combustible para tener autonomía durante 264 km (165 millas). Si tu AAV se queda sin combustible, se quedará parado a menos que puedas traer al AAV dentro del almacén del portaaviones y usar sus rayos tractores para atracar el AAV (para lo que se requiere combustible) de otra forma tendrás que enviar otro AAV o un Manta para que lo destruya.

Como el AAV está bajo control remoto del portaaviones, su visión tiene que transmitida desde el AAV al portaaviones usando una señal de vídeo en clave. Debido a la naturaleza de esta señal el alcance del AAV está limitado a una distancia fija desde el portaaviones. Una vez que el AAV empieza a estar fuera del alcance (a alrededor de 20 km) la señal telemétrica se debilita considerablemente y la calidad de la fotografía empeora. Si el AAV viaja más allá del portaaviones (hasta 26 km) la señal se pierde completamente y el AAV se autodestruye para evitar caer en manos del enemigo.

## Pantalla de situación del AAV

El centro de la pantalla de control directo del AAV, entre los dos grupos de iconos, se encuentra la pantalla de situación. Esta consiste en una mini pantalla de información que muestra lo siguiente:

**POSITION:** Es la posición en ese momento del AAV. que se muestra como dos coordenadas X, Y en relación con el centro del mapa.

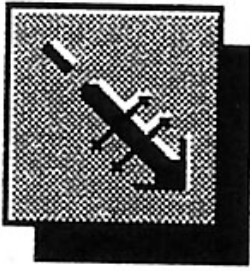
**BEARING:** Esto es el rumbo del AAV. que se muestra como un valor normal de brújula entre 000 y 359.

**ISLAND:** Este muestra el nombre de la isla dentro de la que el AAV se encuentra al alcance.

Dirígete a la sección del Ajuste del AAV (AAV Fitting) para tener información acerca de la adición de armamento a la carda del AAV.

## Sistema de armamento

El AAV puede llevar uno o dos tipos de armas al mismo tiempo y ambos tienen una vida limitada.

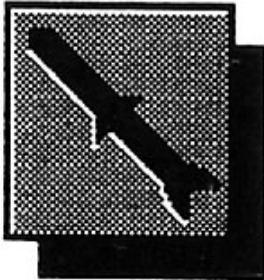


### **Láser químico Avatar**

El láser Avatar es una variedad del pulso químico de alta potencia. La unidad contiene su propia potencia y suministro de reactivo, lo que significa que puede operar incluso si el AAV donde está montado se queda sin combustible. Sin embargo, su vida está limitada a 40 disparos, después de lo cual tiene que volver a los almacenes del portaaviones para ser automáticamente recargado.

Selecciona el icono LASER y luego selecciona el modo de control directo para soltar el rayo láser gemelo.

### **Misil Harbinger de superficie a superficie**



El Harbinger es el misil controlado por operador más sofisticado que existe y fue diseñado específicamente para ser instalado en el AAV. Utiliza un avanzado sistema de control remoto por cable y es especialmente potente cuando se usa contra blancos de tierra o en el mar.

Selecciona el icono MISSILE en la parte inferior a la izquierda del panel. Apunta el AAV en la dirección general de tu objetivo y pulsa en el botón de fuego y el misil Harbinger se lanzará al objetivo. Los misiles se pueden controlar directamente por el jugador (guiado por cable) hasta que alcance algo o el propulsor se agote.



### **Soltando paquetes de carga**

El AAV tiene una versátil instalación de paquetes de carga que le permite llevar una serie de diferentes tipos de carga, aunque sólo puede llevar un paquete cada vez. Para soltar un paquete de carga pulsa en el icono de POD mientras estás en el modo indicador, y luego suéltalo y pulsa en el botón de fuego en el modo de control directo.

El tipo de paquete de cargamento se selecciona durante la etapa de ajuste y se escoge de entre uno de los siguientes:

#### **Constructor automático de centros de control (ACCB)**

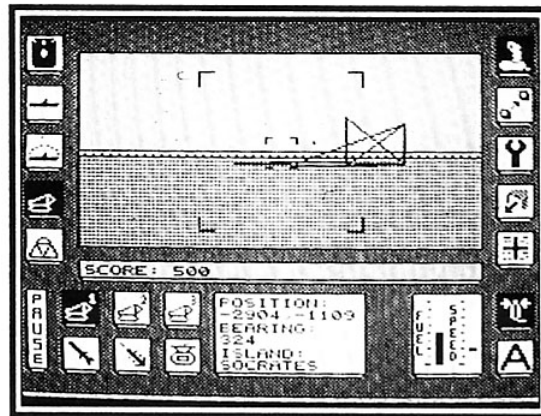
El paquete ACCB es la piedra angular de tu asalto en el complejo de islas. Es una combinación de computadora altamente avanzada y robot, que cuando es depositado en una isla incontrolada, propicia la construcción del centro de mando desde donde se controla entonces las defensas de la isla y/o las unidades de fabricación (por ejemplo, plataformas petrolíferas, fábricas, etc.). Es posible que el centro de mando sea destruido mientras está en construcción.

Hay tres variaciones del ACCB. una para cada tipo de isla que se puede construir. Estas son:

- Defensa ACCB (para proteger el resto de la red).
- Recurso ACCB (donde los materiales en bruto son refinados).
- Fábrica ACCB (donde los materiales en bruto se utilizan para construir equipo).

Sólo se puede soltar un ACCB en cada isla a la vez para que tenga éxito, y una vez que empieza a construir el centro de mando, si sueltas más ACCB, bien por medio de tus fuerzas o bien el enemigo, no tendrán efecto. La construcción de un centro de mando no se puede detener y para volver a capturar una isla a que ha tenido un ACCB enemigo implantado en ella tendrás que esperar hasta que se haya completado la construcción del centro de mando.





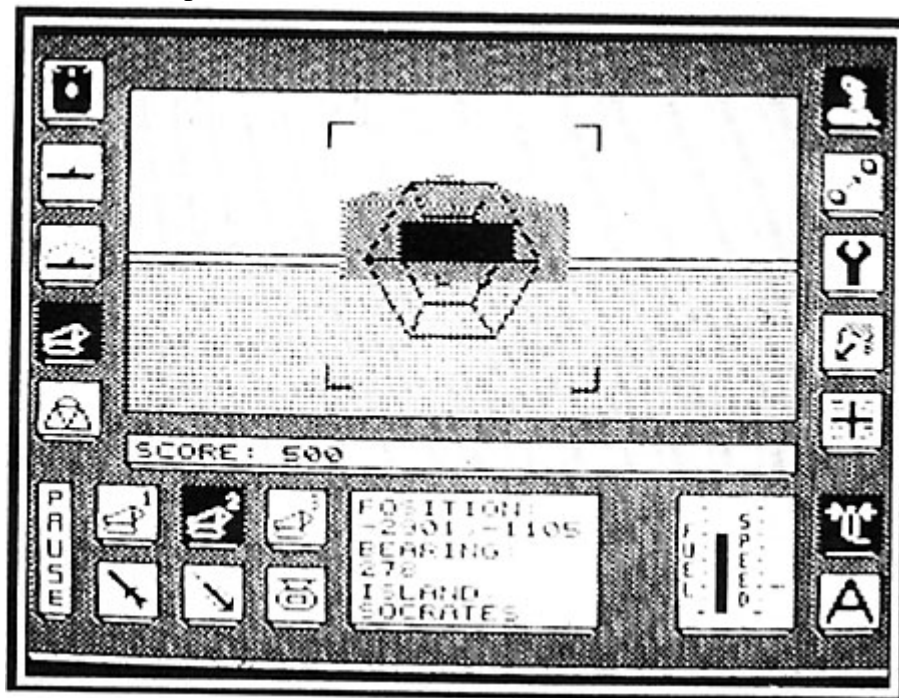
Si quieres cambiar la naturaleza de una sola (por ejemplo, volver una isla defensiva en una isla fábrica), tendrás que destruir el centro de mando y soltar un ACCB nuevo. Si el centro de mando es destruido, los demás objetos en la isla serán desmantelados, sus constituyentes se volverán a desplegar en la red de recursos, aunque algunos de los recursos se pierden en el proceso de desmantelamiento.

### **Bomba virus**

Una vez que un ACCB desplegado por el enemigo ha construido un centro de mando en una isla puede ser destruido por la aplicación de grandes cantidades de poder de fuego (los centros de mando son fortificados con campos de neutrones muy poderosos).

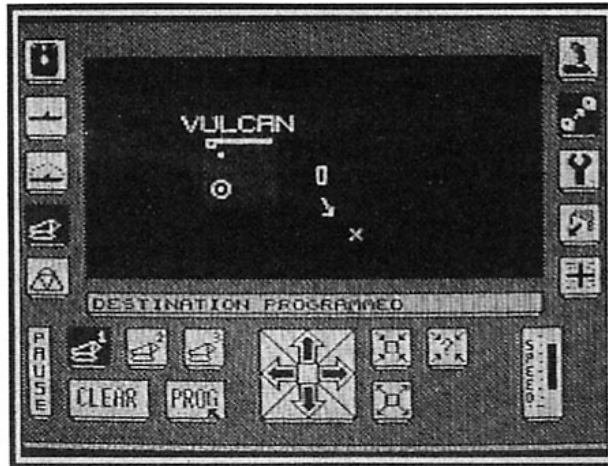
Además, puedes equipar un AAV con una de virus reprogramada por control remoto, que cuando es disparada en el centro de mando explotará y empezará a intentar gradualmente realinear los sistemas de control el centro de mando, hasta que la alineación haya cambiado a la de tus fuerzas y la isla forme parte de tu red. Cuando esto ocurre, cualquier defensa, plantas de fábricas y otras características basadas en la isla funcionarán para tus fuerzas y contra el enemigo.

El tiempo que se tarda desde que el virus es plantado y el centro de comando capturado depende de la posición de las islas dentro del complejo de islas, si es una isla fronteriza, será más fácil de capturar que una isla en una posición más avanzada de la red.



## NAVEGACION DEL AAV

La sección de navegación del AAV es tu interconexión con la computadora de navegación avanzada del portaaviones. Desde esta sección puedes establecer un curso individual para cada AAV. Para establecer un curso, primero pulsa en el AAV del que quieres fijar el curso. El AAV tendrá que estar bien en la bahía de atraque o activo. Usa los iconos de manipulación del mapa (como se describe en la sección de mando del mapa del portaaviones) para aproximarte a la resolución que quieres y luego pulsa en el punto de destino elegido. En este punto aparecerá una pequeña cruz cursor como marca.



Después debes de seleccionar la velocidad a la que quieres que el AAV viaje pulsando en los iconos situados en la parte inferior a la derecha de la pantalla. Para programar lo que has establecido en la pantalla pulsa en el icono de PROG y aparecerá el mensaje DESTINATION PROGRAMMED. El AAV cambiará inmediatamente su curso y apuntará al destino programado. Si el AAV no está todavía en piloto automático cuando pulses en el icono PROG manteniéndolo pulsado entrará en el modo de piloto automático. La velocidad del AAV se puede ajustar sin que su destino sea reprogramado. Si el AAV está en la bahía de atraque del portaaviones se irá a su curso una vez lanzado. Si quieres borrar un programa de rumbo, pulsa en el icono CLEAR.

Es importante tener siempre en mente el hecho de que el AAV sólo tiene un alcance limitado por dos razones. Primero porque sus tanques de combustible dictan su máxima distancia de desplazamiento y si un AAV se queda sin combustible, la única forma de recuperar el vehículo es llevar el portaaviones hasta el AAV, situarse de manera que la bahía de atraque lo cubra y poner al AAV bajo control del portaaviones. Sin embargo, si el AAV está en el cono de atraque cuando se queda sin combustible, puedes volver a llamarlo. En segundo lugar, porque en los sistemas de control remoto del AAV del portaaviones tienen un alcance telemétrico limitado antes de que sean susceptibles de ser interceptados por el enemigo y, a menos que se mantengan al alcance del portaaviones, la señal telemétrica del AAV será inicialmente débil y luego se perderá totalmente. Si esto pasa, el AAV se autodestruirá para evitar la posibilidad de que su control sea tomado por el enemigo.

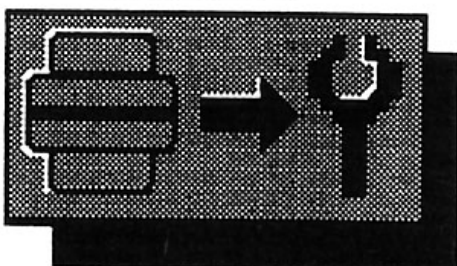


Si pulsas en el icono CENTRE ON VEHICLE se saltará a la segunda resolución más alta y el centro de la pantalla mostrará el portaaviones o el AAV seleccionado.

## AJUSTES DEL AAV



Antes de que el AAV sea lanzado desde el portaaviones, necesita ser recargado y que se le ajuste un suministro de armamento. Cuando es fabricado originalmente, el AAV no contiene ningún arma y siempre que vuelve al hangar del portaaviones todos los sistemas de armamentos son quitados y devueltos los almacenes, aunque los tanques no son vaciados de combustible.



Para ajustar un AAV debe de estar en el hangar (si un AAV es destruido mientras está de servicio y otro AAV está disponible en los almacenes del portaaviones, puedes pulsar en el icono de REPLACE VEHICLE). Pulsa en el icono AAV para seleccionar cuál es el que quieres ajustar.

En el lado a mano derecha de la pantalla se muestra una vista lateral del AAV con sus dos puntos de montaje, una barra indicador a la izquierda muestra cuánto combustible hay abordo del AAV y la carga máxima se muestra en kilogramos.

### Reabastecimiento de combustible

Para seleccionar la cantidad de combustible para el AAV pulsa en indicador de combustible. En la parte inferior derecha de la pantalla hay un indicador de barra que muestra la cantidad de combustible del AAV que está almacenada en el portaaviones.

### Ajustando las armas

La parte inferior izquierda de la pantalla contiene la sección de cargas. Circula alrededor de la serie de armamento disponible, pulsando en los iconos de + y -. Para cada arma se te dice la cantidad disponible de los almacenes, su peso y la descripción del arma, junto con una representación gráfica a la derecha y un gráfico general del tipo de arma abajo.

Hay dos tipos de equipo disponible para montar en un AAV. Hay un arma que se sitúa mirando hacia delante como el láser químico o el lanzador de misil y lo otro es una carga de tipo paquete que se suelta desde la parte trasera del AAV. Una vez que has seleccionado una pieza de equipo pulsa en el punto de montaje que quieres. Si el equipo pasa del peso de carga por encima del límite del AAV. si el equipo no es adecuado para montar en la posición seleccionada o si simplemente no queda ese artículo, se te informará con el correspondiente mensaje.

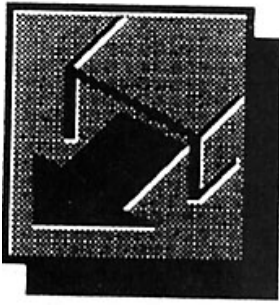
Cuando una pieza de equipo se ha montado con éxito en el AAV la carga total se mostrará en la pantalla de mensajes.

Ciertas armas, como el lanzados de misiles guiado por cable, pueden llevar múltiples misiles. En casos como este, las diferentes cantidades de armas se representarán como selecciones de armas separadas. Los paquetes de ACCB también se representa de una forma similar.

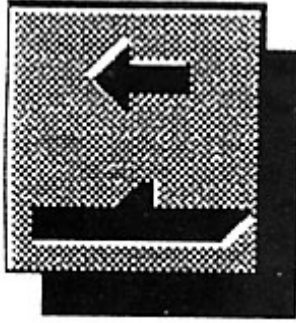
En cualquier momento puede montar una pieza alternativa de equipo, simplemente pulsando en el icono X, que quita todo el equipo de los puntos de montaje ocupados.

## CONTROL DEL TRAFICO AAV

### Lanzando un AVV

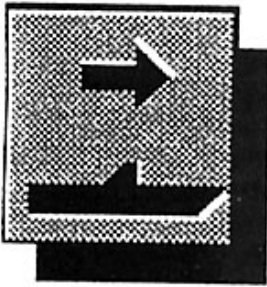


Una vez que el AAV ha repostado combustible, le ha sido ajustado su adecuado armamento, y ha sido reparado y preparado para el servicio, está listo para el lanzamiento. La pantalla de control de tráfico muestra una pantalla desde una cámara montada en la parte posterior del portaaviones.



Selecciona el AAV que quieres lanzar pulsando en uno de los iconos AAV y luego pulsa en el icono de LAUNCH. Las puertas de arco se abren, y el AAV sale y se para tan pronto como sale del área del cono de ataque (a menos que tenga un rumbo programado, en cuyo caso seguirá a su destino). Una vez que ha dejado de moverse, el AAV cambiará su curso y realizará un movimiento circular, manteniendo el patrón establecido hasta que se programe un nuevo curso o se asuma el control manual.

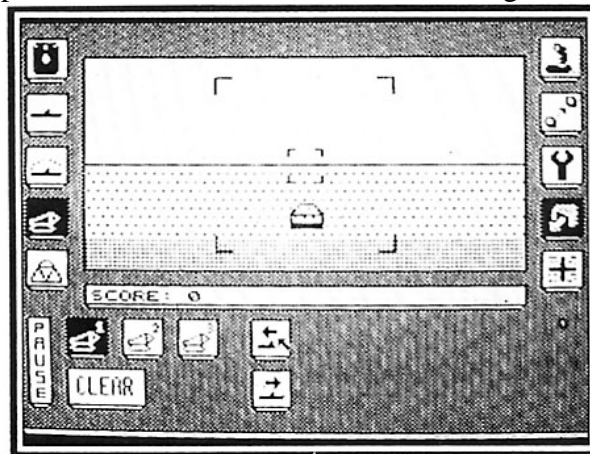
#### Atracando un AAV



Siempre que un AAV esté dentro del área de cono de ataque en la parte trasera del portaaviones puedes indicarle que atraque pulsando en el icono de DOCK AAV. El AAV se conectará automáticamente al modo de piloto automático. Una vez que el AAV haya atracado, se devuelve a la bodega y se quita su armamento quedando listo para volver a rearmarlo. Si el estado de reparación está por debajo del 75%, se repara automáticamente antes de volver a ser ajustado con el equipo.

Para cortar el procedimiento de atraque pulsa en el icono CLEAR.

Ten en cuenta que sólo se puede lanzar o atracar con AAV con seguridad al mismo tiempo



#### INFORMACION DEL AAV

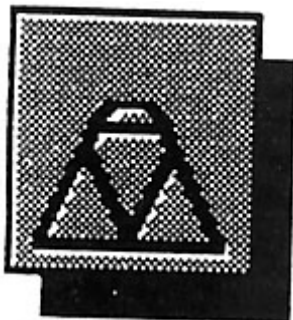
La pantalla de información del AAV es una pantalla total dividida en tres secciones que muestran la situación de cada uno de los AAV. Se muestra la situación de cada AAV (ej.: IN DOCK (atraque). ACTIVE, DESTROYED (destruido). También se muestra la información de cada AAV sobre su estado de reparación, peso de la carga y un inventario de la carga que se lleva. El estado de reparación del AAV se muestra como un porcentaje. Si el AAV soporta una serie de impactos, su velocidad y maniobrabilidad se ven afectadas en proporción directa a su estado de reparación. Si el

estado de reparación cae por debajo del 12%. el AAV tiene una pérdida de combustible en cuyo caso tendrás que atracarlo en el portaaviones para realizar las operaciones antes de que AAV se quede sin combustible. Si el estado de reparación se vuelve demasiado bajo para poder soportar la estructura del AAV, éste explotará.



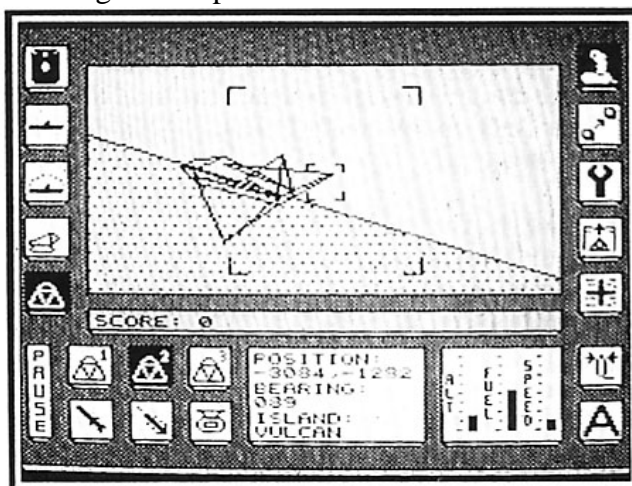
## CONTROL DE LA AERONAVE

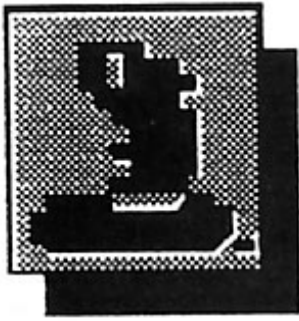
### CONTROL DIRECTO



La aeronave de la clase "Manta" (aeronave multiuso para asalto táctico náutico) fue desarrollada especialmente para desplegarse a bordo del portaaviones y, por tanto, tiene una serie de características distintivas, como su habilidad para despegar y aterrizar en el portaaviones y en una pista de una isla, así como sus diferentes velocidades de combate y sus habilidades para transportar una amplia gama de diferentes tipos de equipo.

El portaaviones puede llevar hasta seis Mantas, aunque sólo pueden estar activos tres al mismo tiempo. Si se han suministrado los seis mantas al portaaviones, el exceso de aeronaves se almacenarán en la isla designada como almacén y se llevarán de nuevo al portaaviones cuando sean necesarios. Los Mantas activos se almacenan en el hangar de aeronaves del portaaviones donde son ajustadas, reabastecidas de combustible y reparadas. La información acerca del rumbo de vuelo, ajuste del equipo, y lanzamiento y aterrizaje de los Mantas en el portaaviones la puedes encontrar en secciones posteriores de esta guía de operaciones.

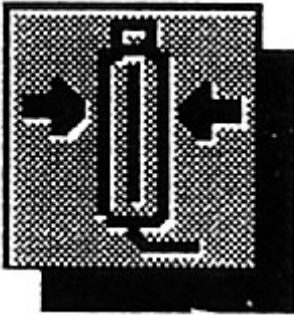




Una vez que el Manta ha sido ajustado, enviado a la plataforma de vuelo y lanzado, selecciona el icono de control directo y luego pulsa en el icono del Manta (del 1 al 3) que quieras para tomar su control directo. El Manta volará en un modelo establecido en los alrededores del portaaviones o en el lugar donde estaba el portaaviones cuando el Manta fue lanzado. Para tomar el control del Manta quita el piloto automático y selecciona el modo de control directo.

### **Haciendo volar el Manta**

Para controlar el Manta muévete a la izquierda o a la derecha para hacer que el avión gire (cuanto más empujes el ratón, más cerrado será el giro) y estira hacia atrás/empuja hacia delante para bajar o subir y cambiar de altitud. El altímetro se encuentra en la parte inferior derecha del panel de control. Es bastante aconsejable el comprobar tu altitud cada pocos segundos cuando se está volando bajo sobre el mar o una isla, ya que tan sólo una pequeña colisión dañará el cuerpo del Manta. Cuando se está volando cerca o sobre un volcán, es importante evitar la colisión con las rocas que salen del cráter del volcán.



Cerca de la parte inferior derecha del panel está el icono de CENTRE UP. Seleccionando esta operación el Manta nivela su ángulo de inclinación y giro cuanto no estés, maniobrando el avión. Es una característica muy útil si estás controlando dos o tres Mantas a la vez, que te ayuda a evitar que choquen si tienes que estar intercambiando aviones.

El marcador de velocidad está situado en la parte inferior a la derecha del panel de control. Pulsa directamente en la velocidad deseada en el marcador y el Manta acelerará o frenará hasta que se alcance la velocidad definida.

El Manta tiene una velocidad tope de 675 mph (1.080 kph) y una velocidad mínima de vuelo de alrededor de 150 mph (240 kph), por debajo de la cual el Manta tiene peligro de detenerse.

Afortunadamente el avión tiene un dispositivo altamente seguro antiparada instalado y su mecanismo nunca ha fallado hasta ahora, incluso bajo las condiciones más difíciles.

La velocidad tope del Manta está directamente relacionada con su estado de reparación en ese momento. Si el Manta resulta dañado, la computadora de control de la energía enviará la potencia fuera de la unidad de Plasma del avión para energizar los campos.

### **Alcance de operación del Manta**

El Manta tiene dos factores que limitan su alcance de operación. El primero es el alcance de la telemetría. Como el Manta es dirigido por control remoto desde el portaaviones su visión tiene que ser transmitida desde el Manta al portaaviones usando una señal de video en clave. Debido a la naturaleza de esta señal, el alcance del Manta está limitado a una distancia fija desde el portaaviones. Una vez que el Manta empieza a estar fuera del alcance (alrededor de 20 km) la señal telemétrica se debilita considerablemente y la fotografía empeora su calidad. Si el Manta viaja más allá de esta distancia del portaaviones (hasta 26 km) la señal se pierde completamente y el Manta se autodestruye para evitar caer en las manos del enemigo.

El segundo límite para el alcance de la aeronave es el consumo de combustible. Los tanques del Manta contienen suficiente combustible para mantenerse en el aire durante alrededor de 163 km (101 millas). Si tu Manta se queda sin combustible, caerá hacia abajo en espiral al mar o a la tierra.

Debes de tener mucho cuidado y asegurarte de que el Manta está siempre dentro del alcance de reabastecimiento de combustible del portaaviones o bien dentro del alcance de una isla equipada con pista de aterrizaje reabastecimiento de combustible.

### **Pantalla de situación del Manta**

En el centro de la pantalla de control directo del Manta, entre los dos grupos de iconos, se encuentra la pantalla de situación. Esta consiste en una minipantalla de información que muestra lo siguiente:

**POSITION:** Es la posición en ese momento del Manta, que se muestra como dos coordenadas X, Y en relación con el centro del mapa.

**BEARING:** Esto es el rumbo del Manta, que se muestra como un valor normal de brújula entre 000 y 359.

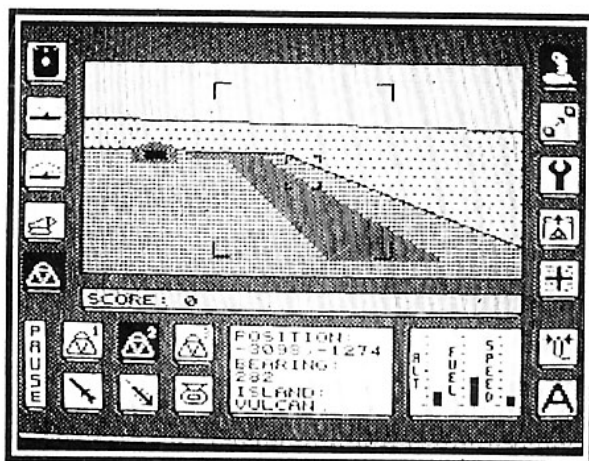
**ISLAND:** Este muestra el nombre de la isla dentro de la que el Manta se encuentra al alcance. Dirígete a la sección del Ajuste del Manta para tener información acerca de la adición de armamento a la carga del Manta.

### **Aterrizando en una pista**

Los centros de mando en las islas de recursos están programados para construir pistas de aterrizaje, de manera que puedas hacer aterrizar a tu aeronave y llenarla de combustible.

Para aterrizar en una pista de aterrizaje debes de aproximarte a ellas desde su extremo, volando hacia el área de reabastecimiento de combustible. Mantén tu altitud baja y disminuye la velocidad cuando estés cerca de la pista. Y más importante, mantente tan paralelo al suelo como te sea posible. Cuando más preciso sea tu ángulo de aterrizaje menos posibilidades tienes de chocar.

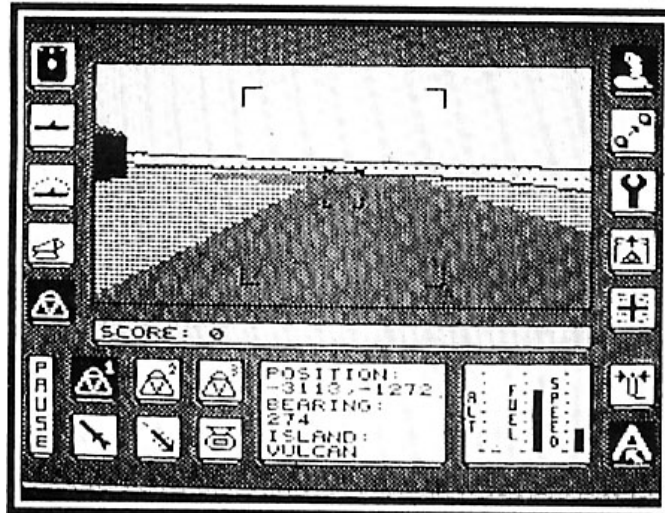
Una vez que entras en contacto con la pista de aterrizaje (y siempre que no hayas chocado) el centro de mando de la isla tomará inmediatamente el control de la aeronave y la llevará a una bahía de reabastecimiento de combustible. El Manta será abastecido automáticamente y ayudado a despegar.



Para lanzar la aeronave pulsa en el icono iluminado de AUTOPILOT. El Manta tomará una posición en el centro de la pista de aterrizaje y luego acelerará hasta la velocidad a la que puede despegar. El sistema de control de aeronaves del centro de mando es bastante tosco y no se dejará la acción, por ejemplo, si un Walrus esta aparcado en el medio de la pista de aterrizaje o despegue. Una vez que el Manta ha despegado toma un patrón preestablecido dando vueltas alrededor del área de la pista de aterrizaje con el piloto automático.

Para volver a tomar el control directo pulsa en el icono de AUTOPILOT para deseleccionarlo y luego entra en el modo de control directo. Ten en cuenta que sólo un Manta puede ocupar la pista al mismo tiempo.





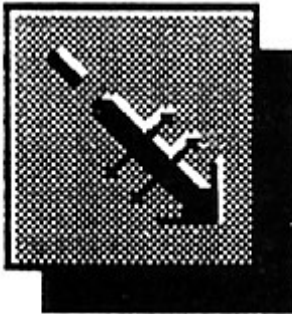
### Sistemas de armamento

El Manta puede llevar una serie de diferentes cargas montadas en la parte inferior de las alas y del fuselaje. Estas se unen a la aeronave en la sección de ajuste de armas a la aeronave y el procedimiento se explica más adelante en este manual.

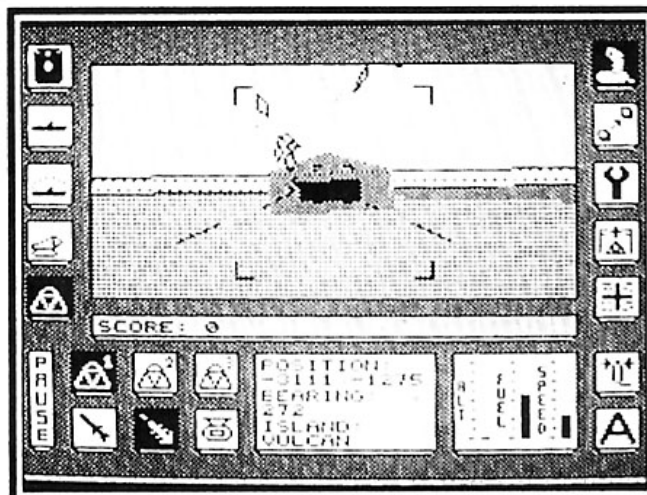
### Láser de ataque de tierra por Quasar

Este láser de múltiples rayos, montado en el fuselaje, fue diseñado originalmente para propiciar una unidad de láser efectiva para destruir los objetivos basados en tierra. Sin embargo, aunque es de la variedad de los pulsos lentos es muy potente cuando se usa contra objetivos aéreos cercanos.

El generador del láser Quasar se alimenta directamente de la unidad de energía de plasma del Manta y, por ello, tiene disparos ilimitados, y pocas veces, si es que alguna, se sobrecalienta.



Para usar el láser selecciona el icono LASER y luego selecciona el modo de control directo (pulsas en el botón derecho del ratón o pulsas la barra espaciadora). Entonces se proyecta una visión fija sobre el objetivo en el centro de la pantalla. Pulsas en el botón de fuego para soltar un rayo láser gemelo. El Quasar tiene un tiempo de recarga muy rápido, que significa que se puede lanzar una ráfaga de rayos láser rápidamente al objetivo.





### Misil asesino aire-aire

El Asesino es lo último de los misiles buscadores de calor inteligentes. Tiene un propulsor de plasma de combustión corta y está construido partiendo de una composición muy ligera y rígida de fibra de carbono/titanio. El sistema de guía de a bordo se fija en el modelo de calor del blanco y luego se sigue la pista hasta que el objetivo está fuera del alcance o el propulsor del misil se agota. Su propósito principal es destruir otros objetivos de aire. Se puede usar contra instalaciones de tierra aunque es aconsejable el uso del láser contra objetivos como estos.



Selecciona el icono de MISSILE en la parte inferior a la izquierda del panel de control. Para apuntar un misil mueve la vista sobre el objetivo y pulsa el botón de fuego. Siempre que el objeto sea legítimo, la visión parpadeará rápidamente señalando que ya se está listo para lanzar un misil. Pulsa el botón de fuego de nuevo para lanzar el misil. Si el botón de fuego no es pulsado dentro de los dos segundos de haber apuntado el sistema, el blanco será cancelado.

### Bomba de Grupo Quaker

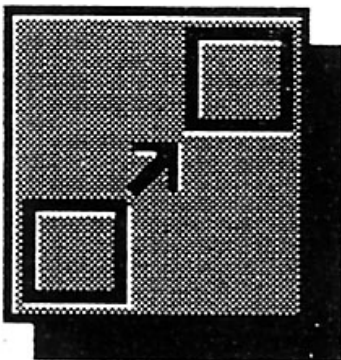
El arma más devastadora del Manta es la bomba de Grupo Quaker 10001b. El Quaker es un dispositivo de fragmentación múltiple de cabeza nuclear, que está diseñado para lanzar una serie de pequeñas cabezas nucleares de fusión por proximidad en cada impacto con la tierra y el núcleo de la bomba detonará cuando choque con cualquier objeto que se encuentra.

Debido a limitaciones en el diseño de la cabeza nuclear, el Quaker no rebotará o se deslizará si choca con el mar.



Para seleccionar la bomba pulsa en el icono de CARGO que está situado hacia la parte inferior a la izquierda del panel de control. Vuela hacia tu objetivo y luego pulsa en el botón de fuego para soltar la bomba. A medida que cae hacia abajo tomará la velocidad y dirección de la aeronave en el punto donde se haya soltado. Si la bomba no choca con un blanco después de tres o cuatro rebotes, explotará automáticamente.

### NAVEGACION DE LA AERONAVE



La sección de navegación de la aeronave es tu interconexión con la computadora avanzada de navegación del portaaviones. Desde esta sección tu puedes establecer cursor individuales de vuelo para cada aeronave. Para establecer un curso de vuelo primero pulsa en la aeronave de la que quieres establecer el curso. La aeronave debe de estar o bien en el aire o en una pista de aterrizaje o en la plataforma lista para despegar. Usa los iconos de manipulación del mapa (como se describe a la sección de mando del mapa del portaaviones) para aproximarte a la resolución requerida y luego pulsa en el punto de destino escogido. Una pequeña cruz cursor se situará en ese punto como marcador.

Después debes seleccionar la altitud y la velocidad a la que quieres que la aeronave vuele pulsando en los iconos situados en la parte inferior derecha de la pantalla. Para programar lo que has

establecido en la computadora de navegación pulsa en el icono PROG. El mensaje DESTINATION PROGRAMED se mostrará en la ventana de mensajes. Siempre que la aeronave esté en la forma de piloto automático, y en el aire, cambiará inmediatamente su curso y se dirigirá hacia el punto programado. Si la aeronave está en la plataforma del portaaviones o en una pista de aterrizaje, tomará el curso de vuelo una vez que hayan sido lanzada. Si quieres quitar un programa de patrón de vuelo, pulsa en el icono CLEAR.

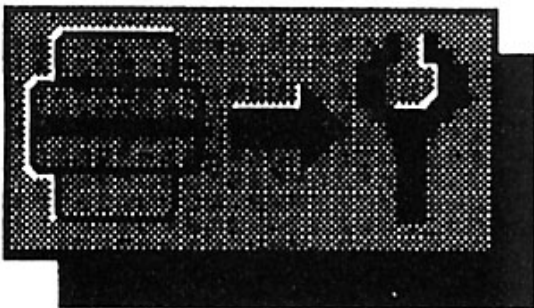
Es importante tener siempre en cuenta el hecho de que una aeronave sólo tiene un alcance limitado, por dos razones. En primer lugar, sus tanques de combustibles dictan su máxima distancia de vuelo. En segundo lugar, los sistemas de control remoto del portaaviones tienen un alcance de sólo unas pocas millas antes de que entren en peligro de ser derribados por el enemigo, y a menos que se mantengan dentro del alcance del portaaviones, la señal telemétrica será inicialmente débil y luego se perderá completamente. Si esto ocurre entonces la aeronave se autodestruirá (cayendo al mar o a la tierra) para evitar la posibilidad de que el enemigo tome su control.



Si pulsas en el icono CENTRE ON VEHICLE o saltarás a la segunda resolución más alta y conectarás la pantalla en el portaaviones o en la aeronave que hayas seleccionado.

### **AJUSTE DE EQUIPO A LA AERONAVE**

Antes de que una aeronave sea lanzada desde el portaaviones necesita ser cargada con combustible y con un suministro de armamento. Cuando es originalmente fabricada, la aeronave no contiene ningún arma y siempre que vuelve al hangar del portaaviones todos los sistemas de armamento son quitados y devueltos a los almacenes.



Para ajustar una aeronave debe estar en el hangar (si una aeronave es destruida mientras está en servicio y hay otra aeronave disponible en los almacenes del portaaviones, será automáticamente transportada al hangar como reemplazo pulsando en el icono REPLACE VEHICLE). Pulsa en el icono de la aeronave para seleccionar cuál es a la que quieres ajustar el equipo

La parte a mano derecha de la pantalla muestra una lista por debajo de la aeronave con sus puntos de montaje, un indicador de barra a la izquierda, que muestra cuánto combustible hay en los tanques gemelos de la aeronave, y el indicador de carga máxima que se muestra arriba, en kilogramos.

### **Reabastecimiento de combustible**

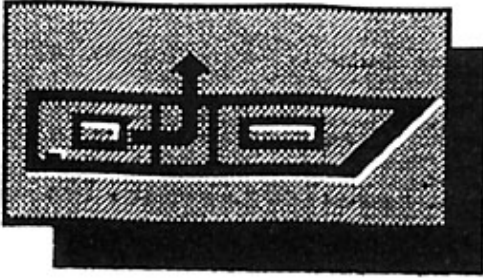
Para seleccionar la cantidad de combustible para el avión pulsa directamente en el indicador de combustible. En la esquina inferior derecha de la pantalla hay un indicador de barra que muestra cuánto combustible de la aeronave hay almacenado en el portaaviones.

### **Ajustando las armas**

El cuarto en la parte inferior izquierda de la pantalla contiene la sección de cargas. Circula a través de la gama de armamento disponible pulsando en los iconos + y -.

Se te indicará cual es la cantidad disponible de este arma que hay en los almacenes, su tipo de montaje y una descripción del arma junto con una representación gráfica a la derecha, así como un gráfico general del tipo de arma arriba.

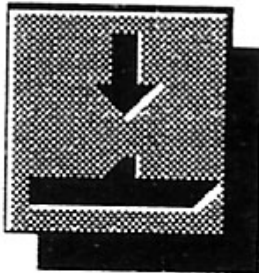
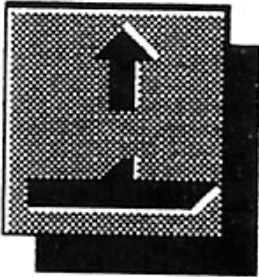
Una vez que hayas seleccionado el tipo de arma (generalmente se aconseja que montes un cañón láser de ataque terrestre por Quasar en el centro del montaje, a menos que necesites un arma para misiones en particular) pulsa en el punto de montaje deseado y el arma quedará automáticamente instalada. Si el arma sube el peso de la carga de la aeronave por encima de su límite o si el arma no es adecuada para montar en la posición seleccionada se te informará con el correspondiente mensaje.



En cualquier momento puedes montar un arma alternativa simplemente pulsando en el icono x y luego empezando de nuevo.

Para enviar una nave ajustada con equipo y cargada con combustible al ascensor de la plataforma del portaaviones pulsa en el icono DECK siempre que la plataforma esté libre.

## CONTROL DEL TRAFICO DE AERONAVES

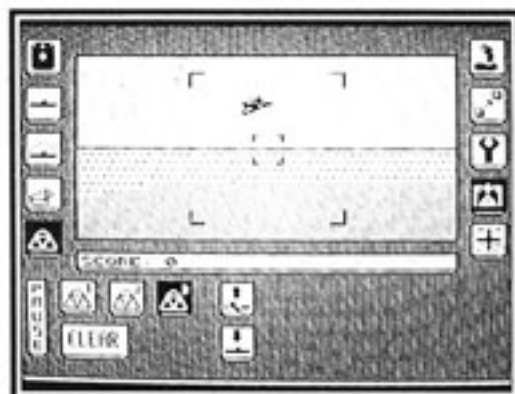
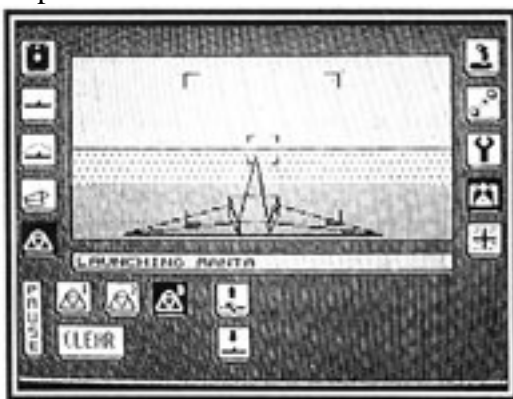


Una vez que una aeronave ha sido equipada con un equipo adecuado de armamento y ha sido llenada de combustible, reparada y enviada a la plataforma de despegue, estás listo para el lanzamiento.

Selecciona la aeronave que quieres lanzar pulsando en uno de los cuatro iconos de las aeronaves y luego pulsando en el icono LAUNCH. Una vez que la aeronave ha sido lanzada empezará a volar en un patrón estable circular hasta que se tome el control directo.

Siempre que estés dentro del alcance del Carrier o conectado al modo de piloto automático y pulsando en el icono LAND, la aeronave cambiará automáticamente al modo de piloto automático y traída para que aterrice en la plataforma de vuelo. Una vez que el Manta haya aterrizado, puede volver al hangar y quedar libre de su armamento, listo para ser ajustada de nuevo con equipo. Si el estado de reparación de la aeronave está por debajo del 75%, se reparará automáticamente antes de que vuelva a ser reajustada con otro equipo.

Es posible abandonar la secuencia de aterrizaje automático en cualquier momento pulsando en el icono CLEAR. Ten en cuenta que sólo una aeronave puede ocupar la plataforma de lanzamiento al mismo tiempo.



## **INFORMACION DE LA AERONAVE**

La pantalla de información de la aeronave es una pantalla total que está dividida en tres secciones mostrando la situación en ese momento en cada una de las cuatro aeronaves. Cada avión tiene su propia situación (Ej.: EN HANGAR, ACTIVO, DESTRUIDO). Se muestra también información, como el estado de reparación, peso de la carga y una lista de las cargas en ese momento.

El estado de reparación del Manta se muestra como un porcentaje. Si el Manta soporta una serie de impactos, su velocidad y su maniobrabilidad se ven afectadas en proporción directa a su estado de reparación. Si el estado de reparación cae por debajo del 12%, el Manta tendrá una pérdida de combustible, en cuyo caso tienes aproximadamente dos minutos para aterrizar en el portaaviones para efectuar reparaciones antes de que el Manta se quede sin combustible y choque. Si el estado de reparación se vuelve demasiado bajo para soportar la estructura del manta, explotará.

## **GUIA DE OPERACIONES – CONTROL DEL PORTAVIONES VERSION COMMODORE**

### **CARRIER COMMAND CBM 64**

#### **INSTRUCCIONES DE LA MISION**

Comandante, gracias por ponerte a disposición en tan corto espacio de tiempo.

La siguiente información es de naturaleza altamente confidencial y sensible, y no debe caer en las manos de políticos ni periodistas.

Tu misión es tomar el control del portaaviones Omega y usar su fuerza combinada de vehículos terrestres y de aire para entablar combate con el portaaviones Epsilon o conseguir el control de una larga cadena de 62 islas.

#### **INSTRUCCIONES DE CARGA**

Conecta el joystick a la puerta 2

Cassette: Pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo.

Disco: Teclea LOAD “\*”,8,1

#### **GUIA DE OPERACION**

Después de cargar, la pantalla de título aparecerá. Mueve el indicador del joystick sobre uno de los siguientes iconos y pulsa el botón de fuego. (Pulsando el icono.)

**Strategy:** Pulsando en este icono con un indicador del joystick empezará un juego de estrategia de largo plazo.

**Action:** Pulsando en este icono empezará un rápido juego de acción.

**Load:** Pulsando en este icono podrás recuperar un juego salvado.

#### **Pantalla de situación del juego**

La pantalla de situación del juego aparecerá después de que hayas seleccionado el juego de Acción o Estrategia, esta pantalla muestra tu puntuación, el tiempo invertido y el número total de islas amigas y enemigas. La parte baja de esta pantalla está ocupada por diez iconos. Los cinco primeros son los iconos principales de control del timón del portaaviones, misiles de superficie, timón del Walrus, timón del Manta y la pantalla de la situación del juego. Los siguientes cinco iconos cambiarán de acuerdo a cuál de los cinco primeros haya sido seleccionado.

Los cinco siguientes iconos cambiarán de acuerdo a los cinco primeros hayan sido seleccionados.



### **PANTALLA PRINCIPAL DEL CARRIER**

Si pulsas en este icono, tendrás acceso a la pantalla principal del portaaviones. A través de esta pantalla puedes seleccionar y controlar los misiles de superficie, los aviones y tanques del portaaviones, la pantalla de situación, el mapa del juego, la pantalla, la situación de daños, los almacenes del portaaviones y la pantalla de mensajes.



Cuando el icono del joystick está seleccionado (el icono del joystick se ha vuelto blanco) también tendrás acceso al mapa principal del juego, la pantalla de daños y los almacenes de los portaaviones, pulsando en los iconos de la derecha del icono del joystick.



Los controles de la pantalla principal de los portaaviones te permiten detener los movimientos del portaaviones pulsando en el icono grande de la mano que hay en la parte inferior de la pantalla. Conecta el piloto automático del portaaviones o desconéctalo pulsando en la A pequeña. La velocidad del portaaviones se fija pulsando en el indicador de velocidad o pulsando en las flechas de arriba y abajo que hay en el borde a mano derecha de la pantalla.

### **Mapa del juego**

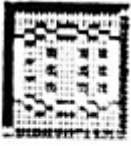
El mapa del juego se usa por los aviones y por los tanques del portaaviones (Walrus/Manta) para mostrar sus posiciones y para programar sus destinos. Todos usan el mismo método para seleccionar sus destinos, que es el siguiente.



Mueve el indicador del joystick sobre el mapa y pulsa la barra espaciadora. Una pequeña cruz aparecerá en el mapa. Esta pequeña cruz marca el destino de los vehículos. El vehículo se empezará a mover hacia la cruz cuando el piloto automático de los vehículos se conecte. (El icono de la A pequeña.) La velocidad de los vehículos se puede fijar pulsando en el indicador de velocidad o pulsando en las flechas arriba y abajo a la derecha del indicador de velocidad.



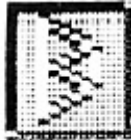
El gran icono cuadrado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de un diamante se usa para desarrollar el mapa. Puedes hacer esto pulsando en los puntos del diamante. Los iconos que se encuentran a la derecha de este gran icono se usan para aproximarse y alejarse del mapa, aproximarse a la parte superior o a la inferior. También te puedes aproximar y alejar del mapa pulsando en el icono el indicador del joystick. La interrogación a la derecha de estos signos se usa para pedir información acerca de la isla sobre la que el mapa está centrado. Si pulsas en el icono que hay encima de la interrogación, centrará el portaaviones.



En la pantalla del mapa del portaaviones los iconos a la derecha del centro del icono del Carrier son el centro de la isla base y programan una nueva isla para que sea la isla base. Para crear un nueva isla base, primero debes de tomar una isla enemiga u hostil, luego céntrate en esa isla y pulsa en el icono del programa.



Cuando está usando el mapa para fijar el destino de un Walrus, el icono a la derecha del centro del icono del Carrier es sustituido por un centro en el icono de Walrus.



Cuando estás usando el mapa para dejar el destino de un mapa, el icono a la derecha del centro en el icono del Carrier es sustituido por un centro en el icono del Manta.

Cuando estás usando el mapa con un Walrus o un Manta, los números del 1 al 4 también se mostrarán en la parte inferior de la pantalla. Usa estos iconos numerados para intercambiar el control entre los cuatro Walrus y Mantas.

### Pantalla de situación de daños

A lo largo de la parte inferior de la pantalla hay diez iconos, pulsando en cualquiera de los nuevo primeros tendrás un informe de los daños en la parte del portaaviones que represente el icono en el que has pulsado De izquierda a derecha son las siguientes :Motores, radar, comunicación, robot de reconocimiento, generadores, misiles de superficie, elevador, sistemas de reparación y superestructura del portaaviones.



**Motores.** Cuando resultan dañados, la velocidad máxima del portaaviones cae. Si los motores del portaaviones son destruidos, el portaaviones se convertirá en un trasto flotante.



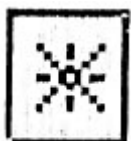
**Radar.** Si el radar resulta dañado o destruido, no podrás ver tu portaaviones ni sus vehículos de asalto en ninguna de las pantallas de mapa.



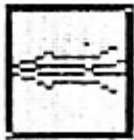
**Comunicaciones.** Cuando resulten dañadas, la distancia que puede viajar un vehículo desde el portaaviones disminuirá. Cuando resulte destruido, no será capaz de lanzar y controlar los Walrus o Mantas.



**Robots de reconocimiento.** Cuando resulten destruidos o dañados, no podrás lanzar un robot de reconocimiento.



**Generadores.** Los generadores generan el poder de la totalidad del portaaviones Si resultan dañados algunos de los del portaaviones, otros sistemas irán más lentos o se agotarán debido a la falta de potencia.



**Misiles de superficie.** Si resultan dañados puedes tener problemas al lanzar misiles. Si resultan destruidos, no podrás lanzar ningún misil desde el portaaviones.



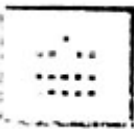
**Ascensores.** Si el ascensor resulta muy dañado, se volverá imposible de devolver los Mantas a la plataforma de combate.



**Sistemas de reparación.** Cuando son dañados, la velocidad a la que los sistemas del portaaviones son reparados descenderá. Si son destruidos, no se podrá llevar a cabo ninguna reparación de sistemas.



**Superestructura.** Si la superestructura del portaaviones resulta muy dañada, tu portaaviones será destruido y el juego acabará.



El otro icono que queda, que está final, es el icono de prioridades. Si pulsas en él aparecerán las prioridades en la pantalla. Si pulsas en Lo, Med o Hi, puedes cambiar los prioridades de reparación (baja, media, alta) de un sistema dado. El fijar unas prioridades en alta significa que ese sistema se reparará primero. No sobrecargues el sistema de reparación estableciendo todas las reparaciones altas.



**Bodegas de portaaviones.** Si pulsas en las bodegas del portaaviones, aparecerá una lista del equipo que hay a bordo del portaaviones o las mercancías que hay en la isla de almacenamiento. Puedes intercambiar entre estas dos listas pulsando en el icono del portaaviones o del montón de almacenamiento. Pulsando en el icono de prioridades puedes fijar los índices a los que el nuevo equipo se hace. Al principio del juego lo mejor es dar sólo una alta prioridad a aquellas piezas del equipo que más necesitas. Tú estableces las prioridades pulsando en bajo, medio o alto. Para ordenar equipo pon el indicador del joystick sobre el número a la izquierda del objeto que quieres y mantén apretado el botón del joystick. Luego mueve el joystick arriba o abajo para cambiar el número.



Puedes moverte por algunas de las listas anteriores arriba o abajo pulsando en los iconos flecha de arriba/abajo en la esquina inferior derecha de la pantalla.



Si pulsas en el icono que hay en la esquina inferior a mano izquierda de la pantalla transferirás equipo desde la isla de almacenamiento al portaaviones.

## PANTALLA DE LOS MISILES DE SUPERFICIE

Si pulsas en el icono del lanzamiento lanzarás un robot de reconocimiento que empezará a moverse hacia el corazón de una isla adyacente. Si pulsas entonces el botón de fuego del joystick, se lanzará

un misil desde el Carrier hacia la localización del robot. Los robots tienen una reserva de combustible limitada y se autodestruirán cuando hayan usado todo el combustible.

### TIMON DEL WALRUS

Una vez que la pantalla de timón del Walrus haya sido seleccionada puedes tomar el control directo de un Walrus que haya sido lanzado desde el Carrier pulsando en su icono número (1-4) y pulsando la barra espaciadora. No puedes tomar el control directo de un Walrus si el piloto automático (pequeña A) de ese Walrus está encendido.



Los tres iconos que hay debajo de los iconos del 1 al 3 te permiten intercambiar entre los tres tipos de armas del Walrus. Estas son el láser, misiles y paquete ACCB. Ver alimentación del Walrus.



La velocidad del Walrus se puede controlar bien pulsando en el indicador de velocidad o pulsando en la flechas de arriba/abajo a la derecha del indicador de velocidad.



Los dos nuevos iconos encima del indicador de velocidad se usan para controlar la alimentación y lanzamiento del Walrus.

### Lanzamiento del Walrus

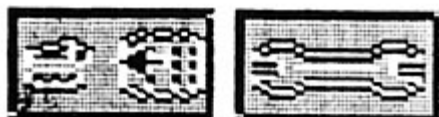


Para lanzar un Walrus pulsa en el segundo de los dos iconos (izquierda a derecha) y luego selecciona el número del Walrus que quieres lanzar pulsando en los iconos números dados del 1 al 4. Después de que se haya hecho necesitas sólo pulsar en el icono de lanzamiento, el que estará debajo de los iconos 3 y 4.



Para acoplar un Walrus con el portaaviones simplemente pulsa en el icono de atracar, que se puede encontrar justamente debajo de los iconos marcados con el 1 y el 2.

### Alimentación del Walrus y armas

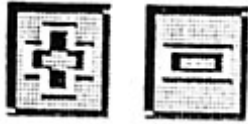


En la pantalla de alimentación los signos numerados del 1 al 4 se usan para escoger qué Walrus va a ser alimentado con armas u otro equipo. El icono grande bajo los iconos numerados 1 y 2 se pueden usar para traer un nuevo Walrus fuera de las bodegas del portaaviones si uno de tus Walrus originales es destruido. El icono de la llave inglesa se usa para empezar las reparaciones de cualquier Walrus dañado una vez que ha vuelto al portaaviones.





El nivel de combustible de un Walrus se puede cambiar pulsando en el indicador de combustible con el indicador del joystick o pulsando en las flechas arriba/abajo a la derecha del indicador de combustible.



Los iconos + y - se utilizan para moverse a través de las armas y el equipo que el Walrus puede usar. Son los siguientes:

Misiles Harbinger, que se utilizan para atacar objetivos en tierra. Son la única arma que puede destruir un centro de control enemigo.

Paquetes ACCB. Estos vienen en tres tipos: Defensa (para proteger tu red de isla de oro portaaviones), recurso (son materiales en bruto que son refinados) y fábrica (donde los materiales en bruto se utilizan para construir equipo).

Soltando un paquete en una isla libre tomarás el control de esa isla. Para tomar el control de una isla enemiga primero debes destruir su centro de control con un misil Harbinger y luego soltar un nuevo paquete ACCB.

Láser Avator, que se usa para atacar objetivos en tierra.

Para situar el equipo en un Walrus mueve el indicador del joystick sobre el dibujo de la pieza de equipo que quieres usar. Ahora pulsa y mantén apretado el botón de fuego (el indicador del joystick cambiará en el equipo); para situar tu equipo escogido en el Walrus mueve el indicador del joystick sobre el hueco vacío en el Walrus y suelta el botón de fuego del joystick.

## TIMON DEL MANTA



Esta pantalla se parece y funciona como la pantalla del timón del Walrus. Los únicos cambios son que los iconos de alimentación y lanzamiento han cambiado y parecen Mantas.

## Alimentación del Manta



Esta pantalla parece y funciona como la pantalla de alimentación del Walrus. Los cambios principales son, que los iconos de alimentación y lanzamiento han cambiado para parecer mantas y el equipo del Manta es el siguiente: Misiles asesinos, que se usan contra objetivos de tierra en el combate aire-aire. Láser Quasar, que se usan contra los objetos de tierra en el combate aire-aire.

## Lanzamiento del Manta



El método para lanzar un Manta se parece al lanzamiento del Walrus. Sin embargo, cuando selecciones el icono de lanzamiento, aparecerán cuatro nuevos iconos en la pantalla.



El primero de estos (en la parte inferior del medio en la pantalla) es el icono de lanzamiento desde la plataforma. Si pulsas en el siguiente icono (a la derecha) llamarás a un Manta y aterrizará en la parte de atrás del portaaviones. El siguiente icono se usa para bajar un Manta que está en la plataforma del lanzamiento a la bodega del portaaviones, mientras que el último icono se utiliza para elevar un Manta de la bodega del portaaviones y aparcarlo en la plataforma de lanzamiento.

## CONTROLES DEL DISCO Y PAUSA

Si pulsas en este icono traerás el control del disco y la pantalla de situación del juego.



Cuando se selecciona el icono del reloj, el juego se pondrá en pausa.



Si pulsas en el icono del disco con la flecha, te permitirá salvar tu juego.



Si pulsas en el icono de la bandera, puedes rendirte mientras estás jugando y volver a empezar.



Puedes formatear o crear un directorio pulsando en el icono del disco (el que no tiene la flecha).

## PANTALLA DE MENSAJES



Pulsando en este icono aparecerá la ventana de mensajes. La ventana de mensaje te mostrará los últimos mensajes de la batalla, si llega alguno.