

LA HISTORIA

El año es 1841... Los barcos europeos navegan por las aguas orientales en busca de fortuna. Veinte años antes, el emperador de China había decretado que sólo se vendería mercancía a cambio de plata. La demanda por parte europea de té, seda y jade estaba causando verdaderos estragos en las tesorías occidentales. Entonces un barco solitario bajo las órdenes de la East India Company llegó a Cantón con un cargamento de contrabando. Los mercaderes chinos compraron la mercancía y pagaron por ella en plata. Se había encontrado una manera de reducir el déficit. A lo largo de los veinte años siguientes creció tanto el contrabando que se equilibró la salida y entrada de plata. Los mercaderes hicieron grandes fortunas y compraron grandes flotas de barcos con los cuales monopolizaban el comercio. Se les conocía como Tai-Pan (Líderes Supremos), y el más grande de ellos era EL TAI-PAN. Las aguas del Mar de China eran peligrosas, a la merced tanto del tiempo como de los piratas. En ciertas épocas del año los vientos TAI-FUNG traían los tifones, de los cuales era casi imposible salir con vida. Los barcos se intentaban refugiar en el primer puerto disponible... Ahora ya sabes de qué va la historia, y puedes intentar convertirte en el TAI-PAN.

EL JUEGO

Comienzas sin dinero, sin barco, sin nada de nada. Tu ambición es convertirte en TAI-PAN. Empiezas en Cantón. Debes encontrar a alguien que te preste dinero para comprar y equipar un barco, y que te sobre para conseguir una tripulación y comprar mercancía con la que hacer negocios, deberás devolver el dinero en seis meses, o el prestamista se cabreará y te cortará la cabeza. Tus ingresos y situación se muestran en la ventanilla, debajo de los dibujos. Aquí también puedes ver el artículo que tienes actualmente en tu poder.

BARCO.—Tienes a un ayudante, tu hijo. El te llevará las cosas, pero todo lo demás lo debes hacer tú mismo. Una vez que hayas logrado encontrar a alguien que te preste \$ 300.000, debes ir al banco a comprar un barco. Podrás

elegir entre tres tipos: «Lorcha»: cuesta \$ 150.000. Es un barco de contrabandistas, rápido, que tiene 10 unidades de espacio de carga, dos cañones y seis tripulantes. «Clipper»: \$ 250.000, barco normal de carga, con 30 unidades de espacio, cuatro cañones y 12 tripulantes. «Fragata»: \$ 400.000, barco de guerra, usado por la Marina y los Piratas, lento, 30 unidades de espacio, 8 cañones, 24 tripulantes.

Según como te lo quieras montar, elige el barco adecuado. Por ejemplo, puedes hacer piratería con cualquiera de los barcos, pero debido a la falta de armamento es recomendable usar la fragata. O puedes usar la fragata para hacer contrabando, pero es demasiado lenta para un uso habitual.

TRIPULACION.—Una vez que tengas barco debes encontrar una tripulación. Puedes emplearlos (los encontrarás en las tabernas), o si quieres ahorrar tu dinero, los puedes coger por la fuerza. Pero recuerda que una tripulación pagada será más leal hacia ti que una tomada a la fuerza. Para coger algún tripulante a la fuerza sugerimos que sólo lo intentes si está borracho o muerto de cansancio, con una porra en la mano. Si intentas coger a un hombre en forma, se rebelará o llamará a la policía. Si ésta te detiene, tendrás que pasar 30 días en la cárcel. Si te cogen tres veces, te cortan la cabeza.

Si logras pillar a alguien por la fuerza, tú y tus seguidores (al principio sólo tu hijo) tendréis que llevar al nuevo tripulante hasta el barco. Si no tuvieras a nadie contigo no podrás hacerlo, al no poder levantar tú solo el cuerpo. Una vez que tengas la suficiente tripulación tendrás que comprar provisiones, armas y mercancía en el pueblo.

JUEGOS DE FORTUNA (solo en versiones en disco) —Puedes encontrar sitios donde te inviten a entrar a jugar a un juego basado en una carrera entre los símbolos chinos de los años: el gamo, el caballo, el pez, la vaca, la oveja y el dragón. Cuando entres en el recinto te preguntarán si quieres jugar. Si dices que sí, tendrás que elegir a qué criaturas quieres respaldar, pudiendo ver debajo de cada una las posibles ganancias. Mueve el joys-

tick hacia el que elijas y pulsa el botón para confirmar tu selección. A continuación tienes que decir cuánto quieres jugar. Podrás incrementar el contador desde \$ 10 hasta \$ 1.000 moviendo el joystick. Pulsando el botón de disparo confirmas tu apuesta y comienza la carrera. Girarán los animales en la parte superior de la pantalla, parando al azar y añadiendo fichas a un montón. Cuando tu montón llegue a 10 fichas, habrás ganado. Si ganas, tus ganancias se sumarán a tu dinero y te preguntarán si quieres seguir jugando. Si dices que no, te encontrarás de nuevo en la calle.

CONTRABANDISTAS.—Puede ser que se te acerquen contrabandistas en la calle o que des con un turgurio de contrabandistas. En ambos casos intentarán venderte contrabando, lo cual es muy peligroso, pero se puede ganar mucho dinero. Si la policía te coge con el material te lo quitarán y te encarcelarán. El precio de compra y venta está fijado en tu pueblo de origen, pero variará de puerto en puerto.

CARGA.—Ciertos artículos que compres también ocupan espacio de carga. Una unidad de comida (suficiente para 20 hombres para una semana, pero no puedes comprar menos) = Un espacio de carga. Una unidad de bolas de cañón (12 bolas) = Una unidad de carga. Una vez que hayas comprado tus provisiones debes encontrar tu nave y salir del puerto. Una vez a bordo podrás elegir tu rumbo, siempre que hayas comprado el equipo y los mapas necesarios.

RUTAS DE NAVEGACION.—Al elegir tu ruta de navegación ten en cuenta la época del año, por el tiempo que pueda hacer, y la seguridad que ofrece contra los piratas. A mayor inseguridad de ruta mayores son las posibilidades de ataque. Las rutas más seguras son más largas y, encima, sólo te permiten ir cerca de la costa. Para poder ir más lejos, tienes que enfrentar el peligro que representa cruzar los mares. Cuando uses un mapa, siempre que sigas una ruta de navegación, el tiempo pasará más deprisa, para que no haya largos períodos de tiempo en los que no pase nada. Si cambia la dirección del viento, entra

un barco en tu zona, o cambia el tiempo: volverás al tiempo real. Para ir más rápido o más despacio, debes seleccionar el dibujo de las velas pulsando disparo, moviendo luego el joystick hacia arriba o abajo para subir o bajar las velas. Para dirigir el barco debes estar en modalidad de timón (que es la modalidad por defecto). Moviendo el timón a derecha o izquierda hará girar el barco. Recuerda que éstos son todos veleros, por lo que irás más rápido con el viento a tu espalda.

ISLAS (solo versiones en disco).—Podrás desembarcar en una isla mientras navegues. Las islas no aparecen en los mapas, pero aparecerán en la pantalla. Entra en el puerto y descarga mercancía que puede resultar peligrosa llevar, o quedar allí con los contrabandistas para evitar la vigilancia policial.

COMIDA.—Debes dar de comer a tu tripulación durante todo el viaje. Se hace eligiendo el dibujo COMIDA (FEED). Verás un menú que te dice cuáles son tus reservas de comida y cuántos tripulantes tienes. Elige el nivel de rancho que quieras ofrecer, recordando que deben comer bien para tener toda su fuerza y para evitar que se amotinen. Si hubieras estimado mal el tiempo que dura el viaje, hacia el final quizás tengas que rebajar las raciones, pero no conviene pasarse. La comida que pudiera sobrar en un viaje no se puede llevar en el siguiente.

COMBATE.—Si eliges ser Pirata podrás navegar a tu antojo y elegir los barcos que quieras atacar, cosa que se hace seleccionando el dibujo de Combate. Esto te da control de tus cañones según llegas a una posición de ataque. Si pulsas disparo en ese momento, la pantalla se borra y verás tus cañones que apuntan a unos barcos enemigos en el horizonte. Moviendo el joystick a derecha o izquierda podrás elegir el cañón que quieres disparar; moviendo hacia arriba o abajo podrás cambiar la elevación del tiro. Pulsando disparo dispararás desde el cañón elegido. Según sale el disparo podrás ir eligiendo otro cañón (si hay más de uno en ese lado) y podrás, por tanto, hacer tiro relativamente graneado con este método.

Si el barco sale del alcance de tus tiros pulsa el espacio-

dor y volverás a la pantalla anterior, lo que te permitirá acercarte más para volver a atacar. Una vez que hayas destruido suficientemente el barco o se haya parado podrás abordarlo. Recuerda que si quieres capturar el barco intacto para que se sume a tus pertenencias debes tener cuidado con los disparos.

ABORDAJE.—Se hace el abordaje llegando al lado del barco y colocándose lo suficientemente cerca para que pases a la pantalla de abordaje. El objeto es capturar el barco, matando al Capitán. Tú representas a cada miembro de la tripulación. Si pierdes una vida pierdes un tripulante. Si perdieras demasiados no podrás maniobrar tu propio barco... Cada miembro del barco enemigo es asimismo representante de la totalidad, con lo que conviene matar cuantos menos de ellos posible para que luego, una vez capturado el barco, tenga tripulación. Al capturar el barco, si perdonas la vida a su tripulación, te serán leales.

Si capturas el barco intacto podrás ordenarle que entre en un puerto en tu nombre, y el barco y su contenido pasarán a ser de tu propiedad. Si el barco hubiera sufrido demasiados daños o hubieras matado demasiados tripulantes para que no pudiera navegar, podrás por lo menos transferir su cargamento a tu propia nave. Si te están zurrando durante el abordaje puedes volver a tu propio barco y, seleccionando el dibujo del barco (QUIT), podrás dar por terminado el ataque.

Cuando estás luchando puedes elegir entre dos armas (siempre que hayas comprado mosquetes y balas). La espada (que no puedes perder) se usa para el combate cuerpo a cuerpo, y el mosquete para acciones a mayor distancia. Según luchas perderás fuerza (representado por una barra en la pantalla). Cuando pierdas toda tu fuerza tu hombre se muere. Si no has dado suficiente comida a tus hombres, su fuerza sufrirá.

NOTA.—Cuando capturas un barco y lo envías a puerto existe la posibilidad de que se hunda por el mal tiempo o pudiera sufrir un ataque de otro pirata; éstos son riesgos que tendrás que asumir si quieres ser pirata. Cabe también la posibilidad de que te ataquen a ti, no sólo dispa-

rándote, sino acercándose lo suficiente para hacerte abordaje. Si te abordan debes intentar matar al mayor número posible de enemigos. Si logras matar a la mayoría el resto se irá y terminará el ataque. Si logran capturar tu barco, habrás perdido. Si no tienes más barcos, el juego habrá terminado. Si tuvieras más de uno, será el azar («JOSS») quien decidirá si puedes seguir.

PUERTO.—Para entrar en un puerto después de un viaje debes buscar puertos en la pantalla y acercarte a ellos. Una vez en el puerto debes buscar el almacén y el barco, para hacer negocios con tus barcos y cargamentos antes de volver a tomar provisiones y seguir tus viajes. Si tienes más de un barco en puerto cuando vuelvas a Macao, podrás elegir el barco en que vas a navegar a continuación y mandar el resto de tus barcos a alta mar. Estos barcos harán negocios legítimos, y sus ganancias o pérdidas se reflejarán en tu estado de cuenta. Recuerda que aunque no los mandes al mar te seguirán costando los jornales y las provisiones de las tripulaciones.

Cuando haya llegado la hora de pagar tu préstamo volverás a Cantón, donde debes pagar o perder tu cabeza. Ahora ya, con tu propia fortuna, vuelve al mar e intenta incrementarla hasta que llegues a tu meta final: convertirte en el TAI-PAN.

STATUS Y PUNTUACION

Al finalizar el juego por decisión tuya, o al morir, podrás ver tu situación final, que depende del dinero y bienes que tengas en ese momento. En orden ascendente serás:

Esclavo.
Borracho.
En Bancarrota.
Campesino.
Botones.
Remero.
Marinero (\$ 100.000).
Marinero Primera (\$ 150.000).
Vigia (\$ 200.000).
Timonel (\$ 300.000).

Cadete (\$ 350.000).
Segundo Oficial (\$ 400.000).
Primer Oficial (\$ 500.000).
Capitán (\$ 600.000).
Patrón (\$ 750.000).
Marchante (\$ 1.000.000).
Mercader (\$ 2.000.000).
Maestro Mercader (\$ 4.000.000).
Príncipe Mercader (\$ 5.000.000).
TAI-PAN (más de \$ 6.000.000).

SUGERENCIAS

Se puede jugar de varias maneras, según quieras. Puede ser un simple juego, concentrándote en el elemento económico y evitando otros contactos. O puede ser una aventura en toda regla, resolviendo todos los problemas.

Cuando estés en el puerto al comienzo del viaje, sugerimos que compres el sextante, brújula, mapas y telescopio. Si no lo hicieras, habrá opciones que no podrás usar y tardarás mucho en navegar.

Cuando estés de juerga en los puertos ten en cuenta que si bebes demasiado y te emborrachas pudieras ser embarcado en otro barco a la fuerza, y se te terminará instantáneamente el juego.

Sugerimos que el primer barco que compres sea una Lorch. Si intentas comprar mercadería con el Clipper no podrás, y sólo podrás conseguir bienes con la piratería.

© 1987 Ocean Software.
© 1986 James Clavell. TAI-PAN es marca registrada.
© 1986 de Laurentiis Entertainment Inc.

TAI-PAN

AMSTRAD CPC, 6128
Y 1512 (COMPATIBLE PC)

CARGA

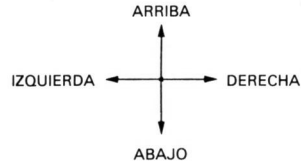
CPC: CTRL + ENTER.

DISCO (6128): Escribe RUN " DISC y pulsa ENTER.

DISCO 1512 (PC): Cuando aparezca el cursor, escribe DISK y pulsa RETURN.

CONTROLES

Spectrum: Joystick Kempston, Sinclair II, Cursor.
Commodore: Joystick habitual.



Disparo: Disparo.
Espaciador: Cambio de dibujo.

TECLADO (en todos los casos)

Q: Arriba.
Z: Abajo.
I: Izquierda.
P: Derecha.
N: Disparo.
Espaciador: Cambio de dibujo.