

Atención: Andrew Angello
Nivel: Comandante Kuy Explorer 532
Sección: Saver (8/31/95)
Clasificación: TOP SECRET - empleo
del Scrambler
Hora/Fecha: AS/34.26-3021.23.24
Tema: Señal de socorro de la
tormenta de explotación de las
minas Eroc 1

El leño dice: Comandante, nuevas
ordenes, acción de emergencia.
Las señales de socorro recibidas de Eroc
1 dan a entender que toda vida humana
presente está amenazada.
El pronóstico por ordenador sugiere que
se ha sufrido un ataque de alienígenas
hostiles. La señal fue débil—espere
encontrar una situación final—
propongo de acuerdo con esto.

Presente al cuartel general al lugar.
LA MISIÓN: Recuperar todos los
elementos de la unidad bio-memoria y
devolver estos a la Nave Nodiza para
análisis.
Consulte el manual del Comandante
Galactico, página 453, sección F8 para
los conectores del Eroc 1—puesto al
día F36.

HISTORIAL DE EROC 1

Colonizado por primera vez: 2613
Establecimiento científico: 720 personas
Productos explotados: Unthum
Selegunt
Maindurint

El Nivel 0 de EROC 1 se estableció
dentro de los tres meses del primer
ataque. Todos los niveles tienen un
diseño de rejilla de 16 por 16 células
pero no existe ningún sistema de
interconexión común.

Hasta la fecha se han establecido cuatro
niveles y todos son accesibles sin ningún
equipo especial. Sin embargo, el
desgaste de baterías es enorme y por
eso hay vacadores de baterías en todos
los niveles.

Aunque los informes científicos sugieren
una colonización previa, esto no ha sido
verificado por xci-dating (el sistema de
poner fecha científicamente) ni por
investigación sub-sónica.

Toda visitante debe usar la pista de
ataque Nivel 0 a N453/W193 y
seguidamente presentarse al
Comandante EROC 1 en el
Canal 56/23.



El botón izquierdo «toggle» el indicador
de dirección/la presentación de
segmentos encontrados, y el botón
derecho «toggle» los iconos.
El indicador de baterías muestra la
cantidad de carga restante en la batería
actualmente en función. El no cambio
de batería resultará en una presentación
más oscura.
La ventana tiene cuatro distintos
funciones en pantalla:

GRANGE HILL

«No puedo volver a casa sin él, Hollo! ¡Ella me
mata!»
«Es por culpa tuya, Gonch. Tú sabes que las normas
del colegio prohíben todo stereo personal y que tu
madre todavía no te ha perdonado que te robaran el
último.»
«A veces los adultos son realmente difíciles de
entender. ¿Era culpa mía que lo robaran del salón de
maestros ya confiscado? ¡Eso es lo que opina mi madre!»
«¿Que pienas hacer, Gonch? a son las cuatro menos
diez.»
«¡Ya lo tengo! ¡Voy a robarlo otra vez yo misma!»
«¡Vámonos, Hollo! Tenemos que volver al colegio.»
«No podemos hacer eso! ¡Un momento! ¡Vuelve!»
¡Espérame!
Realmente no tienes muchas alternativas.
1) Una representación de tu huaca a tu casa. Tendrás
que organizarte, sin embargo, y harías bien en pedir
ayuda, además. Seguro que Hollo te ayudará... ¿no?
El problema es que el siempre está quejándose y es capaz
de dar marcha atrás en cualquier momento. Tendrás
que procurar que esté contento.
Comparado con un enfrentamiento con tu mamá,
cualquier otra dificultad será poca cosa—solo hay que
pensar un poquito y tener brillantes ráfagas de inspiración.
Seguro que todo lo que vas a necesitar se
encuentra alrededor del colegio—es un verdadero basu-
rero, ya sabes.
Date prisa. Tu mamá te espera en casa y no puedes
llegar más tarde de medianoche; no importa las cir-
cunstancias.

El juego

El juego de ordenador «Grange Hill» es un juego de
aventuras (pero con una diferencia).
En lugar de entrar instrucciones tan tediosas como
«hacia el norte, hacia el oeste, tú controlas a Gonch
moviendo un joystick o pulsando teclas de movimien-
to» Así acelera el juego y lo hace divertido pero todavía
te da los elementos de navegación y estrategia pre-
sentes en muchos buenos juegos de aventura.

CORE es un juego para los que disfrutan
solucionando problemas. Rara vez es lo
obvio la más fácil solución del dilema.
Experimenta con los objetos que
encuentres, que muchas veces la
combinación de COSAS hará milagros.
Por ejemplo, los laser te cortarán en
pedazos a menos que tú puedas evitar
que te alcancen en primer lugar... ¡qué
puede detener un laser? ¡Pensalo un
poco!

¡Las paredes son inmóviles, salvo
cuando no lo sean! No puedes
atravesarlas, ¡pero puedes saltarlas!
Pensalo, todo el mensaje es eso.
¡Pensalo! CORE no ha costado cinco
años de trabajo-hombre en producirse
y estamos seguros que hay lo suficiente
almacenado en estas habitaciones para
mantenerlo ocupado durante mucho
tiempo. Sin embargo, sólo las mejores lo
van a solucionar, a pesar de lo mucho
que tú creas que volgas!

P.D. Una pista: ¿Por qué los detectores
de metales sólo encuentran metal, qué se
emplearía para encontrar un detector
de metal enterrado? ¿Como lo sabrás si
lo logras?

detectors find only metal, what
would find a buried metal
detector? How could you know if
it's real!

Sección F99

EL ESTANDAR EQUIPO «DAMP»

Tipo: Telégrafos
El único modo de viajar entre sectores
no conectados de niveles «DAMP» es
por las Telégrafos OTIM 351.

Control:
Su control de lógica controlado por
ordenador significa que existe un
diseño pre-programado por cada
pulsador utilizado.

Método de operación:
Permanezca sobre la pista y espere tres
segundos por la plena activación.

Operación en caso de emergencia:
Como arriba descrito: estas unidades,
que se lea, nunca han fallado en
operaciones de campo incluso en toda
situación de emergencia.

Tipo: Bancos de memoria biológica
Todos los datos «DAMP» son verificados
en estas unidades, lo cual permite que se
monte una relación completa de
todas las operaciones de la estación.

EL MANUAL DEL
COMANDANTE
GALACTICO

Sección F8

ASTEROIDES MINEROS

Los primeros viajes interestelares
requerían enormes cantidades de
combustible químico que sólo podía
explotarse en asteroides minerales. La
Federación estableció el «Deep Asteroid
Mining Project (DAMP)» a el Proyecto
para la Explotación de Asteroides en
2657 y ha mantenido su presencia en
estas lugares desde entonces.

Aunque el principal propósito de estas
colonias ha sido sustituido ahora por el
aumento en redes para la fusión de
poder, se mantiene la presencia colonial
lodería por motivos científicos y
políticos. Tales colonias suelen
comprender desde 650 a 820 personas
dedicadas en su mayoría a la
explotación científica del profundo
espacio.
that some of the DAMP asteroids have
been colonised by alien forms in earlier
epochs. This evidence is, at best,
sketchy and inconclusive but there are

Los indicios científicos subsecuentes
hacen pensar que algunos de los
asteroides DAMP fueron colonizados
por formas alienígenas en épocas
anteriores. Estos indicios son, a lo más,
superficiales y poco convincentes pero
hay aquellos quienes teorizan que tales
formas de vida pueden volver para
colonizar de nuevo sus antiguos patios.

Los comandantes enviados para
investigar problemas en tales lugares
deberían consultar la Sección F99 sobre
los equipos DAMP estándar. Un
conocimiento de los tipos de equipos
sería de gran valor.

Lugares DAMP	Página de referencia	Código puesto al día
HSARC 5	454	AF36
TNAHFEL 3	455	AG94
ESUION 21	456	BA13
ETTESAC 5	457	BG78
EROC 1	458	FF36
TELOP 12	459	DF26
TCARTNOC 4	460	FG23
REIPOC 25	461	AC62
DLUB 17	463	DF56
KSED 0	464	GH13

Movimientos a considerar

Hay muchos objetos que pueden servir
para ayudar a Andy. En primer lugar el
tendrá que recoger unas cuantas
herramientas las cuales harán más fácil
su labor. Algunas de estas están o
escondidas a enterradas.

Se puede mover alrededor de la mina
cominando, por los sensores anti-
gravedad y por los Telégrafos.

Siempre se va en la parte superior de la
pantalla el panel de presentación de
Andy, cabeza-arriba. Esto da todos los
datos «Andy» que Andy va a necesitar.
Empleando su ordenador de control,
Andy puede seleccionar las distintas
funciones desde este panel de
presentación cabeza-arriba.

Leyendo desde la izquierda a la
derecha, la presentación muestra lo
siguiente:

Indicadores de dirección mostrando los
posibles movimientos desde una célula
particular de la mina donde se
encuentra Andy.
movements from the particular mining
cell Andy is in.

Control: Las operaciones WRITE
(escribir) están descritas abajo. Para
READ (leer) estas unidades hay que
devolverlos al cuartel general o a las
Naves Nodizas adecuadamente
provistos.

Método de operación:
Escribir a estos bancos es
completamente automático. Tendrán la
máxima prioridad sobre todas las
operaciones de ordenación y no hay que
modificarlos por nada.

Operación en caso de emergencia:
En cualquier situación de emergencia
estas unidades están programadas para
segmentar y luego distraerse para
hacer difícil la detección.

PARA
EMPEZAR

Objetivo:
Tienes que ayudar a Andy en la
búsqueda de los segmentos de bio-
memoria ocultos dentro de la mina
del asteroide. El devolver la bio-
memoria entera a una Nave Nodiza
adecuadamente significa que se puede
elaborar una estrategia de defensa
adecuada para combatir los futuros
ataques alienígenas. Uno de las
Telégrafos DAMP permitirá el acceso a
la Nave Nodiza.

Mapas:
Muchos de los objetos que Andy
encuentra pueden ser aprovechados en
otros lugares para solucionar un
problema o hacer la vida más fácil. Por
esto es esencial tener un mapa exacto
del interior de la mina. La
documentación de Andy no incluye tal
mapa, por consiguiente, tú tendrás que
crearlo uno. Hay cuatro niveles de mina
en Eroc 1 y cada nivel tiene más de 250
localizaciones celulares.

Control del juego
Este juego se controla con teclado y
joystick.
Dirección Joystick
Izquierda Izquierda
Derecha Derecha
Arriba Arriba
Abajo Abajo
(en portar) Atrás
(en portar) Atrás (no en
Manual) Atrás (no en
«toggle» «toggle»

Dispara (si
lleva pistola) disparar
Todos las teclas son re-definibles.

Para instalar una nueva pila tendrás que
encontrar un repuesto y recogerlo.
Entonces, pulsando la tecla «down» y
moviendo hacia el selector de
iconos, pulsa «fire» hasta que aparezca
el indicador de pilas. Oprimiendo la
tecla «down» y moviendo hacia la
derecha, indica la pila que hay que
instalar. Oprime una vez más la tecla
«down» y a la derecha y pulsa «fire».
Selecciona el icono «USE» como arriba
indicado y pulsa «fire». Se instalará una
nueva pila.

El mismo procedente seleccionará y usará
cualquier objeto que tú creas que puede
ser útil.

Programado y diseñado
por A. N. Software
Ilustración por Richard
Dunn
Manual por Dave Carlos

INSTRUCCIONES DE CARGA
Lee las instrucciones en la etiqueta del
cassette.

Pick up (recoger) — Drop (dejar) — Examine (exami-
nar) — Use (emplear) — Take coeger) — Give (dar) —
Talk (hablar) — Exit (menú de salida).

Puedes seleccionar la acción que desees pulsando las
teclas o manejando el joystick hasta que las flechas
encendidas indiquen tu elección. El pulsar FIRE activará
esa opción.

Hay circunstancias en el juego de las que no podrás
salir airoso si no utilizas correctamente una combinación
de palabras (formando una pequeña frase), que a conti-
nuación detallamos:

VERBOS	NOMBRES
LIGHT	PEN
WALK	CANALE
SMASH	PLANE
HELP	LOCK
STAND	LEG
LOVE	BOOK
FLY	WALKMAN
EAT	MATCHES
GET	TELESCOPE
GO	BONE
GIVE	KEY
FOLLOW	
COME	
SORRY	
WRITE	

PREPOSICIONES	PRONOMBRE
ON	ME
AT	

No especificamos su uso ni su utilización concreta
dentro del menú, ya sea «hablar», «coger», «usar», etcétera. ¡Descúbrelo tú mismo!

Las opciones del menú

PICK UP:
(recoger)
Te permite llevar cualquier objeto en la
pantalla actual. Una segunda ventanilla
descenderá señalando los posibles objetos
que puedes recoger; sólo puedes llevar
aquellos que desees. Sólo FIRE volver
cierta cantidad de objetos en un momento
dado. Si intentas llevar demasiados ob-
jetos positivamente tendrás que dejar uno
para poder recoger otro.

Drop:
(dejar)
Opción opuesta a la arriba descrita. Deja
los objetos previamente seleccionados. Pul-
FIRE cuando el objeto correcto en la
segunda ventanilla es seleccionado para
dejar.

EXAMINE:

Te ofrece una descripción detallada de
cualquier objeto que llevas. Emplea la
segunda ventanilla para seleccionar el ob-
jeto sobre el cual te quieras informar. La
descripción completa aparecerá en la ven-
tanilla inferior y se borra («clear») pul-
sando otra vez FIRE.
USE:
(emplear)
Te permite hacer uso de cualquier objeto
que llevas. La segunda ventanilla requie-
re que selecciones el objeto que desees
emplear y luego es posible que tengas que
dar detalles completos de lo que preten-
des hacer, escribiéndolo con el teclado.
Pulsa la tecla «end text» para volver al
control normal.

TAKE:

(coger)
Te permite coger un objeto de otro ju-
gador.

GIVE:

(dar)
Te permite dar un objeto recogido a otro
jugador. Seleccionas el objeto para dar
y luego a la persona a quien piensas dárselo
desde la tercera ventanilla.

TALK:

(hablar)
Te permite hablar con los demás perso-
najes para persuadirlos que te ayuden, que
te den algo, o incluso que te sigan. Un
«cursor» aparece debajo de la ventanilla
inferior listo para recibir tu habla. Las
funciones normales para suprimir se em-
plean para corregir input. Las respuestas
de aquéllos a quien te hayas dirigido ap-
recen en la ventanilla inferior (texto). Em-
plea la tecla de input «end text» para volver
a los sistemas normales de control.

Display del reloj

En la parte inferior derecha de la pantalla está tu
reloj de juego. Este empieza siempre a las 15.50 y el
juego termina si este reloj pasa la medianoche. Obser-
va que sólo 15 segundos equivalen un «minuto» del
juego, es decir, que el tiempo transcurre con cuatro ve-
ces la rapidez con que pasa en la realidad.

El objetivo del juego

Encontrar el walkman confiscado y volver a casa con él,
antes de la medianoche.
Si vuelves a casa sin el walkman, tú pierdes el juego.
También hay que conseguir muy variado de acortar el juego
y tener que empezar de nuevo. ¡TE HEMOS ADVERTIDO!