



# VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME

En el verano de 1986 la tripulación del Virgin Atlantic Challenger intentó de nuevo conquistar el codiciado título de la BLUE RIBAND para Gran Bretaña cruzando el Océano Atlántico en el tiempo record de 3 días y 10 horas.

El VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME es una excitante y divertida simulación hecha de este acontecimiento por Richard Branson.

Tan pronto como recibió Richard las señales de alerta del sistema computerizado del barco, él debía atender a toda prisa a las piezas del equipo que necesitaban de su atención. Él debía ir rápido y aprovechar el tiempo, pero no demasiado; de lo contrario se estropearía el barco. También tiene que recargar el depósito de combustible y evitar los peligros que se le presentan en el profundo mar. Además, él debe enviar mediante télex las decisiones referentes a la dirección del IMPERIO VIRGIN.

En el VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE tú haces de Richard Branson en un crucero por el Atlántico, en el que deberás emplear un tiempo récord. Debes encargarte de todas las tareas encaminadas a que el barco mantenga una rápida velocidad (pero no tan rápida que estropee el barco). Debes mantener el rumbo, excepto cuando encuentres amenazas por el camino. Tendrás además que recargar con frecuencia el depósito de combustible. Tomarás también decisiones comerciales que harán que VIRGIN gane dinero.

El área de juego principal cubre dos pantallas. Richard tendrá que ir de un sitio a otro para atender las señales de alarma que dan los sistemas de control computerizado del barco. Estas señales aparecerán en la parte baja de la pantalla, en la llamada “línea de status”. En la parte superior de la pantalla se mostrará otra línea de información en la que aparecerán indicados el combustible, la situación, el rumbo real (ACTUAL BEARING), el timón (RUDDER) y la velocidad que llevas (indicada en nudos).

Para usar el equipo sitúate enfrente de él y aprieta el botón de fuego o la barra espaciadora. Aparecerá una ventana en la pantalla, y en ella la información que necesites. Para salir de ella aprieta de nuevo el botón de fuego o la barra espaciadora.

Cuando abras la VENTANA DEL RADAR aparecerá el rastreo de pantalla que hace el rádar, a la derecha. A la izquierda saldrán algunos paneles. El panel superior indica la existencia de un petrolero o algún otro peligro en la ruta del CHALLENGER II. Si hubiera un petrolero dentro de un radio de 100 millas, aparecerá un “blip” en el rádar. Otras amenazas peligrosas no aparecerán de este modo. Cuando estés a menos de 50 millas del petrolero tendrás que ir a la cabina de mando (COCKPIT) para verlo desde la ventana. Te dirigirás hacia él y cuando estés a su lado repostarás combustible automáticamente. Pero recuerda que tienes que estar en cabina de mando para hacer todo esto.

Cuando el rádar muestre un peligro, debes evitar dirigirte hacia él. Para ello ve a la cabina de mando y gira el timón (RUDDER) hacia la izquierda o la derecha durante un rato mediante el joystick o las teclas “I” o “P”.

Tu RUMBO REAL aparecerá en la línea superior de status. En el rádar aparece el rumbo correcto que tienes que llevar. En caso de que ambos rumbos difieran, tendrías que ir a la cabina de mando y mover el joystick a izquierda o derecha para corregir el rumbo real y hacer que se ajuste al correcto.

La VENTANA DEL MAPA indica la ruta óptima que puedes seguir calculada en cada momento por el sistema de control del barco. Se incluye en ella la posición de los petroleros de reabastecimiento. La posición en que te encuentras la indica un pequeño cursor cuadrado.

La VENTANA DE LA SALA DE MAQUINAS mostrará la velocidad (SPEED), temperatura y potencia (STRESS) de cada máquina (verde - estribor y rojo - babor). El recuadro mostrado en la parte superior de la pantalla indica la velocidad media de la embarcación. El EXCESIVO CALOR y la INNECESARIA POTENCIA deben ser corregidas cuanto antes ajustando al máximo la velocidad a las condiciones ambientales. Puedes ajustar la velocidad mediante las teclas "1" o "A" o moviendo el joystick hacia arriba o hacia abajo cuando estés tanto en la sala de máquinas como en la cabina de mando. Si la temperatura excede de 200 grados o la potencia del 80%, EL BARCO PODRIA ESTROPEARSE.

Un marinero saludable debe COMER. Si estás tan ocupado que olvidas comer con regularidad, tu rendimiento sufrirá las consecuencias. Debes abrir la VENTANA DE LA COCINA para preparar la comida y consumirla. Asegúrate de que la cantidad de calorías que tomas te permitirán afrontar el viaje en las mejores condiciones.

Richard sigue encargándose de los negocios, incluso cuando está navegando. El sistema de comunicaciones del CHALLENGER II le permite recibir mensajes sobre decisiones importantes que han de ser tomadas. Cuando recibas un mensaje de que ha llegado un télex, tienes que ir a la VENTANA DE TELEX para ver el mensaje. Para contestar SI o NO mueve el joystick hacia la izquierda o la derecha (o aprieta las teclas "I" o "P"). Mueve el joystick hacia delante o aprieta la tecla "1" para seleccionar la respuesta que quieras. Inmediatamente aparecerá el efecto monetario de tu decisión. Un recuadro mostrará cuánto dinero has ganado o perdido desde que se inició la travesía. El color rojo indicará pérdidas. Naturalmente, si estás tan ocupado que no puedes contestar, perderás dinero.

Para ir a la cabina de mando tienes que subir las escaleras traseras del barco. Como se dijo antes, desde ahí puedes alterar la velocidad y la dirección del navío. Tendrás que estar necesariamente en la cabina de mando cuando te encuentres con un petrolero y quieras repostar combustible con él.. De otro modo no podrás hacerlo. El tiempo se mostrará también, en DIAS, HORAS y MINUTOS.

Para poder batir el record con éxito deberás ir tan rápido como las condiciones ambientales te lo permitan. Debido a la escasa capacidad de carga del CHALLENGER II, no podrás llevar encima mucho combustible. Por ello, no debes malgastar el que llevas. Las altas velocidades consumen mucho fuel. También se consume fuel cuando los aparatos están funcionando a punto muerto.

Para cargar el programa pulsa a la vez las teclas CTRL y ENTER.

## CONTROLES DEL TECLADO

1 - Arriba

A - Abajo

I - Izquierda

P - Derecha

ESPACIO FUEGO

Se puede usar también el joystick.

Editado y distribuido por: DISCOVERY informatic  
Tel. (93) 256 49 08-09 - Arco Iris, 75 (08032) Barcelona.

Todos los derechos de la obra, nombre e ilustraciones, son propiedad exclusiva del productor. Prohibida su reproducción, alquiler, préstamo y exhibición pública sin permiso escrito del propietario.

© 1986 VIRGIN GAMES LTD. (U. K.)