

# RESCATE EN LA MONTAÑA

## **EL SAR**

Para obtener el título de piloto del **Servicio Aéreo de Rescate**, debes realizar diez operaciones reales de Rescate. A ti te han destinado al **Comando de Montaña del SAR** con base en GETAFE (Madrid).

## **EL HELICÓPTERO**

Para efectuar los 10 rescates dispones de una flota de 3 **helicópteros KASA H-305**, moderno aparato de fabricación española que incorpora los más sofisticados equipos electrónicos, entre ellos el **COMPUTADOR LÓGICO** conectado con el cuartel general por la banda de 88 Mhz, y que efectúa las siguientes funciones:

## **MISION RESCATE**

Cuando elijas la función de rescate, en la pantalla de tu monitor aparecerá **el nombre y la altitud del lugar a donde deberás dirigirte** en rescate de un montañero en peligro.

## **SCANNER GEOGRÁFICO**

Al activar este SCANNER, **pulsando cualquier tecla**, en la pantalla de tu monitor aparecerá el **mapa de la Península Ibérica y las siete cordilleras o sistemas montañosos más importantes**. Situando el cursor sobre la cordillera deseada, si pulsas "V" activarás el Scanner Topográfico, si pulsas 0 (o "fuego") activarás el hipercóptero.

## **SCANNER TOPOGRÁFICO**

Situando el cursor sobre el sistema o cordillera deseada y **pulsando "V"**, aparecerá en tu **pantalla, a rigurosa escala, su perfil topográfico**, apareciendo entre líneas los posibles puntos de aterrizaje, su nombre y altitud. Puedes utilizar este Scanner tantas veces como quieras, pero antes de iniciar las misiones de rescate.

## **HIPERCÓPTERO**

Posicionando el cursor sobre el sistema montañoso o cordillera de destino y **pulsando 0 (o "fuego")**, activarás el **hipercóptero**, (revolucionario sistema de transporte fotónico basado en la descomposición de la materia).

## **MISION RESCATE**

## **PILOTO AUTOMÁTICO**

Cuando entres en la función de rescate (**no olvides que en esta parte del juego no puedes activar el SCANNER topográfico**), y una vez que recibas las órdenes adecuadas indicándote tu punto de destino, deberás activar el **Scanner geográfico (pulsando cualquier tecla)**, posicionar el cursor sobre el sistema montañoso a que pertenece y activar el **hipercóptero (pulsando 0 o "fuego")**. Si tu punto de destino pertenece a la cordillera indicada, en tu pantalla aparecerá el mensaje "**hipercóptero conectado con éxito**" y te trasladarás a ese sistema montañoso en tres centésimas de segundo. Si, por el contrario, tu punto de destino no pertenece a esa cordillera, el ordenador te indicará a qué sistema pertenece, a la vez que te mostrará su perfil orográfico, indicándote, además, la altitud de la montaña o pico.

## **PILOTO MANUAL**

**Una vez en tu cordillera de destino**, deberás pilotar tu helicóptero de forma **manual**. En esta etapa debes estar atento a la **velocidad, altitud, nivel de combustible**, etc. y evitar las nubes, ya que si atraviesas una de ellas, su fuerte radioactividad afectará a los delicados circuitos de tu helicóptero y **perderás altitud**, con lo que te **estrellarás** contra las rocas.

El pilotaje del helicóptero se efectúa con el **Joystick o teclas**, utilizando el botón de "**fuego**" o la tecla "**0**" como acelerador.

## **EL RESCATE**

Cuando te encuentres sobre el pico o montaña de destino, desciende con tu helicóptero con sumo **cuidado** y en vertical para evitar vientos revirados, efectos de autocorrientes ascendentes, sobre aceleración, etc. ya que corres el riesgo de estrellarte.

## **CUADRO DE HONOR**

Al finalizar las diez misiones de rescate, el Coronel Instructor del Comando de Montaña del SAR. te enviará tu calificación y podrás figurar en el **cuadro de Honor de la Academia**.

## **PARA CARGAR**

Tecleando LOAD "" ENTER

## **MODOS DE CONTROL DEL HELICÓPTERO**

Los indicados en pantalla.

En la modalidad de teclado los controles son: **Q** = ↑ ; **Z** = ↓ ; **I** = → ; **P** = ← .

## **PUNTUACIONES**

Por no conocer a qué sistema o cordillera pertenece tu punto de destino	- 100
Por aterrizar en un punto incorrecto	- 50
Por efectuar un rescate correctamente	+ 600
Por estrellar el helicóptero (al aparecer el mensaje de la caja negra pulsa cualquier tecla para continuar)	pérdida de la nave
Falta de gasolina	pérdida de la nave

## **GARANTÍA**

CIBERCOMP garantiza este producto contra cualquier defecto de fabricación bajo las siguientes condiciones:

- El plazo de garantía es el de un mes contado desde la fecha de compra.
- La garantía sólo se aplica al primer comprador.
- La garantía sólo es válida si se adjunta el recibo : o ticket de compra (donde figure el establecimiento. vendedor y la fecha de compra), así como el cassette, diskette, microdrive. etc. defectuoso junto con todos los envoltorios originales. No olvide : incluir un sobre, de tamaño adecuado, donde deberán figurar sus datos personales.

**NOTA:** Si se le ha ocurrido un nuevo juego o sabe programar en código máquina, escríbanos. CIBERCOMP está asociada con primeras marcas internacionales de SOFTWARE para la venta y comercialización de nuestros programas en todo el mundo.

CIBERCOMP S. A. TRIBALDOS, 2 - 28043 MADRID ■ ESPAÑA

ADVERTENCIA

Los productores y propietarios del programa, marcas, personajes y diseños reproducidos en este cassette, se reservan todos los derechos legales, quedando prohibida cualquier forma de reproducción, copia, alquiler, préstamo o exhibición pública, así como su difusión o teletransmisión por cualquier red o sistema (telefonía, radio, TV, etc.)