

Attaché Brief Case Computer Systems Inc™



MODELLI COMPRESI IN QUESTA GUIDA DI
CONSULTAZIONE:

ABCC 500XL/GT MKI,II,II revisioni da I a XIV
(include 1000/2000XL/GT)™

Grazie per aver acquistato un nuovo computer
ABCCSI - costruito e fabbricato da artigiani e
ingegneri esperti utilizzando i migliori materiali.
Speriamo vi possa fornire anni di lavoro
specializzato. Vi preghiamo di leggere questo
manuale interamente prima di mettere alla prova il
vostro nuovo Attaché Brief Case Computer™.
Inoltre, si prega di inviare l'acclusa carta di
registrazione per avere diritto alla nostra politica di
manutenzione olografica in loco di due anni.

© & ® 2020 Attaché Brief Case Computer Systems
Inc™

GARANZIA

La ABCCSI e le sue filiali e compagnie associate
non fanno assicurazioni circa l'idoneità del
presente prodotto di compiere altri compiti oltre a
quello per cui è stato progettato. La garanzia sarà
ritenuta nulla se il computer viene usato in aree di
temperatura eccessiva, umidità, guerra, terremoti,
vuoto o alta pressione. Tenere +/- a 100 m sopra il
livello del mare per assicurare una corretta
operazione dei sistemi di calibratura e dei sistemi
di proiezione olografica.

Richiede pile nucleari 12 9 V (non incluse). La
ABCCSI raccomanda elementi Duranuc per lunga
durata e potenza.

La ABCCSI è incorporata nello stato di J12 - Planet
Butre (Co-ords 008w-072n). Agenti in tutta la
galassia.

Il vostro concessionario ABCCSI e centro assistenza
più vicino è:

MINDSCAPE
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX
RH17 7NG
ENGLAND
TERRA

TEL. (TERRA) 044 486 761
FAX. (TERRA) 044 486 688

INTRODUZIONE

Benvenuti nel mondo entusiasmante dei computer
Holographic Brief Case - una rivoluzione nel
campo dei sistemi portatili di comunicazione e di
controllo. Il vostro apparecchio ABCCSI™
diventerà parte integrante delle vostre necessità di
controllo e di comunicazione per i prossimi dieci
anni. Un uso attento della macchina vi assicurerà
un suo funzionamento privo di problemi per molti
anni. Nell'improbabile eventualità che durante
l'uso si verificasse un guasto o un cattivo
funzionamento, vi preghiamo di contattare il
vostro centro di assistenza più vicino. Per dettagli
si rimanda alla copertina.

PRIMA PARTE - CONCETTI OPERATIVI GENERALI

ABCC 500XL/GT MKI,II,II revisioni da I a XIV
(include 2000XL/GT)™

Queste macchine sono progettate per il
collegamento con fino a quattro apparecchi di



controllo intelligenti – idealmente sistemi droidi o insediamenti minerari. Contattate il vostro concessionario più vicino per dettagli circa l'acquisto di droidi e di pezzi di ricambio. Quando i Droidi Militari Standard sono connessi a questo sistema, le loro armi possono essere usate al massimo delle loro capacità dalla piastra di controllo della macchina ABCCSI.

Le macchine 500XL™ sono dotate di sei sistemi indipendenti di monitoraggio e di osservazione.

Lo schermo principale è generalmente collegato con un modulo visivo in uno dei vostri droidi, spesso il capo – nella maggioranza dei casi si tratterà di una simulazione olografica tridimensionale bifocale del mondo così come è visto attraverso gli occhi del droide. La versione più recente di questa macchina consente di trasferire l'osservazione manualmente tra non più di quattro sistemi droidi (se operativi).

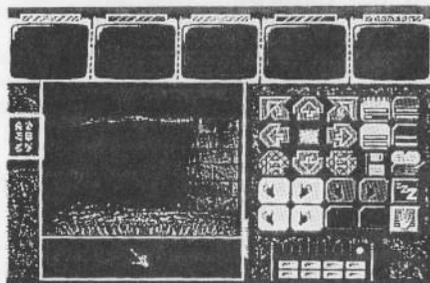
Ci sono altri cinque sistemi di monitoraggio nella macchina – sistemati in fila lungo la sommità della cartella, per dispositivi di monitoraggio esterni. Un monitor è assegnato a ogni droide e un quinto è assegnato a una fonte visiva manuale – generalmente una telecamera distante. Ognuno dei cinque sistemi di monitoraggio può essere attivato o disattivato usando la tastiera di controllo a distanza posto alla destra in basso della cartella.

Le nuove macchine 500 XL™ hanno caratteristiche utili per il monitoraggio di dispositivi droidi collegati. E' adesso possibile vedere esattamente qual'è lo stato di ogni droide e, attraverso il nostro BodyLink System brevettato, riparare effettivamente danni apportati a droidi collegati dalla posizione lontana. Il BodyLink System permette anche all'utente di cambiare parti del corpo e oggetti trasportati tra i membri del gruppo e l'ambiente in cui si trovano – creando in questo modo il primo ambiente remoto, interattivo e completamente reale. Collaudi iniziali di questo sistema hanno dimostrato la sua superlativa superiorità su altri sistemi e come la

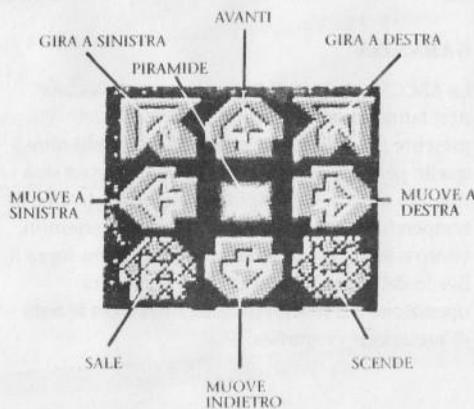
sua facilità d'uso fosse un grosso vantaggio per l'utente. Un collaudatore ha commentato che un uomo imprigionato riuscirebbe addirittura a evadere di prigione se avesse un ABCC 500XL e quattro droidi da battaglia con cui giocare – non ci sarebbe voluto molto per controllare i quattro droidi in qualsiasi situazione e alla fine evadere da prigione – testimonianza della potenza del vostro ABCC in ogni situazione.

SECONDA PARTE – INIZIARE

Come potete vedere dalla fotografia (vedi Fig. 1 in basso), la vostra macchina ABCCSI™ è progettata ergonomicamente per essere facile da usare. Tuttavia, prima di familiarizzarvi con il suo funzionamento, guardate attentamente la disposizione del pannello di controllo.



Il Gruppo di Controllo



E' da qui che partono i comandi di movimento verso i droidi collegati all'ABCC™.

Ci sono due diverse situazioni in cui i droidi possono essere comandati; la prima è quando essi sono nel loro veicolo spaziale; la seconda quando sono a terra. Per questo i gruppi di movimento hanno una duplice funzione.

Nello Spazio

Nel veicolo spaziale il gruppo di controllo lavora nel modo seguente:

Gira a sinistra (Turn left): Fa volare la nave verso la posizione dell'attuale cursore sulla mappa olografica del pianeta.

Avanti (forward): Muove in avanti sulla mappa.

Gira a destra (turn right): Comincia la fase di atterraggio nella posizione registrata.

Muove a sinistra (move left): Si muove a sinistra sulla mappa.

Piramide (pyramid): Muove il cursore verso The Swan (la vostra nave).

Muove a destra (move right): Si muove a destra sulla mappa.

Sale (climb up): Zuma via dalla mappa.

Muove indietro (move back): Muove la mappa in basso.

Scende (climb down): Zuma sulla mappa.

Sul Pianeta

Dentro o sulla superficie di un pianeta, il gruppo di controllo funziona nel modo seguente:

Gira a sinistra (turn left): Fa rotare la squadra di droidi di 90° a sinistra.

Avanti (forward): Muove in avanti la squadra (o la spinge in avanti se viene usato il pulsante destro del mouse).

Gira a destra (turn right): Fa rotare la squadra di 90° a destra.

Muove a sinistra (move left): Sposta lateralmente a sinistra.

Piramide (pyramid): Nessuna funzione – indica in quale direzione vi state muovendo.

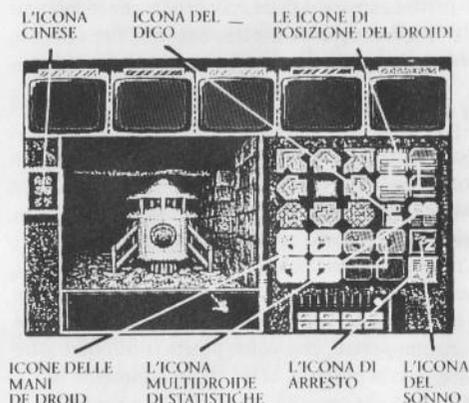
Muove a destra (move right): Sposta lateralmente a destra.

Sale (climb up): Fa muovere verso l'alto.

Muove indietro (move back): Fa muovere indietro.

Scende (Climb down): Fa muovere verso il basso.

Le frecce puntate verso l'alto e verso il basso diventano operative quando avete l'effettiva possibilità di spostare i droidi in alto o in basso (vedete anche la sezione sul Telecomando).



La Fig. 3 in alto mostra la posizione e il nome di ognuna delle icone funzionali sull'ABCC™

Le Icone di Posizione dei Droidi

Si tratta di icone a più funzioni – si può accedere a funzioni diverse usando o il bottone destro del mouse o il sinistro. Il sistema è spiegato in dettaglio in basso:

Ci sono quattro icone colorate in un riquadro – rossa, blu, verde e gialla. Verranno usati questi colori per identificare ogni droide e determinarne la posizione.

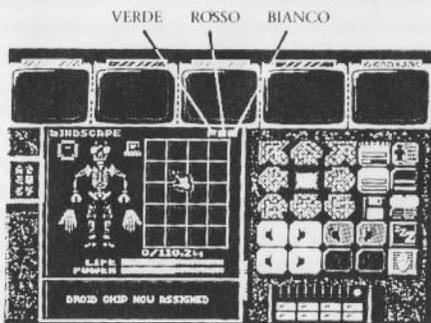
Questo gruppo di quattro icone ti consente di dare un rapido sguardo al modo in cui i droidi sono posizionati all'interno del gruppo di battaglia e di essere informato immediatamente circa il loro stato di salute e di potenza.

L'icona con la corona è il capo – e la visuale principale che avete è fornita appunto dai suoi occhi. Per promuovere un altro droide alla posizione di capo basta schiacciare due volte il pulsante sinistro del mouse sull'icona colorata del droide che volete promuovere.

Per scambiare la posizione di due droidi all'interno del gruppo, schiacciare una volta sul primo droide e poi di nuovo su quello col quale lo si vuole scambiare. Dopodiché essi si scambieranno le rispettive posizioni nella formazione. Ricordate che quelli che stanno dietro non possono prendere il posto dei droidi che stanno davanti.

Il Sistema Inventario e lo Zaino dei Droidi

Per vedere lo zaino e l'inventario dei droidi e leggere le loro statistiche, schiacciate con il pulsante destro del mouse sull'icona colorata relativa al droide che volete controllare. L'immagine principale sul video sarà a questo punto sostituita con lo zaino di quel droide. Potete a questo punto vedere e manipolare gli oggetti che vengono portati, così come potete controllare altre cose, tipo la potenza, la salute, l'esaurimento di elettricità e le capacità. Vedere la Fig.4 per un esempio di immagine di droide.



I tre pulsanti colorati sulla sommità destra dello zaino sono usati per mostrare ulteriori informazioni circa lo stato dei droidi:

i) **Pulsante verde** – dà informazioni circa l'ordine lavorativo delle varie parti del corpo di un droide. Più alta è la percentuale, migliore è lo stato di salute del componente.

ii) **Pulsante rosso** -mostra un display della forza complessiva di ogni componente – è anche conosciuto col nome di Hit-Points sui Droidi militari standard. Il numero indicato si riferisce al massimo di colpi consentito prima che il componente diventi inutile.

iii) **Pulsante bianco** – questo pulsante indica il consumo di energia di ogni componente – il pezzo del torace, tuttavia, mostra la valutazione raccomandata di energia in Watt. Ciò si riferisce direttamente alla quantità di energia rimasta nel torace. Un grande componente di drenaggio di energia ridurrà rapidamente l'energia disponibile per il resto del droide.

Sul lato destro della testa del droide c'è un cervello (brain). E' qui che sono inseriti i moduli-rom di silicone, che danno personalità al droide. A destra c'è un computer, al quale devono essere collegati i dispositivi – che sono visti attraverso i monitor sulla cima della cartella.

Schiacciare il pulsante destro del mouse sull'icona del droide per ritornare all'immagine principale ed uscire dal video del droide.

Questa recentissima versione dell'ABCC500XL comprende lo stato di salute in tempo reale sulle icone dei droidi. Se le vostre unità distanti sono ferite o danneggiate, un numero lampeggerà sull'icona in questione per mostrare la gravità del problema – insieme ad una lettura dell'energia rimanente.

Se l'icona del droide viene oscurata, ciò significa che indica una delle seguenti possibilità:

I) le gambe sono sconnesse, o così danneggiate che non possono muoversi;

II) non c'è più energia;

III) il torace non è sistemato;

IV) è morto

Icona del Dico

Il pulsante sinistro del mouse attiverà il caricamento di un insieme registrato di avvenimenti BodyLink System e Progress System – tuttavia le squadre possono essere rigenerate solo quando sono nel veicolo spaziale.

Il pulsante destro del mouse inizierà la registrazione degli avvenimenti in qualsiasi momento durante la ricerca. Le squadre rigenerate e le linee di avvenimenti sono solo in grado di incominciare dall'inizio di quella base.

L'Icona Multidroide Di Statistiche

Questa icona dà un'immagine olografica di tutti e quattro i membri della squadra contemporaneamente – permette di paragonare le loro statistiche e di manipolare o trasferire oggetti tra i membri della squadra. Il pulsante sinistro del mouse attiverà la lettura delle loro capacità, il pulsante destro attiverà il display dei loro zaini e dati.

L'Icona del Sonno

Fa dormire tutto il gruppo (ciò consente al tempo di passare rapidamente). Schiacciare sull'icona di nuovo per svegliarli. Se succede qualcosa al gruppo mentre si trova in questo modo, vengono svegliati automaticamente.

L'Icona di Arresto

Questa icona permette all'utente di sospendere l'animazione della squadra per il tempo necessario. Schiacciare sul mouse di nuovo per andare avanti.

Icone delle Mani dei Droidi

Le mani dei quattro droidi, denotate col loro colore, sono mostrate a coppie in un raggruppamento. L'utente può vedere a colpo

d'occhio cosa c'è nella mano, e attivare e manipolare gli oggetti tenuti dai droidi.

Se un'icona è oscurata, ciò significa che la mano o il braccio sono danneggiati o che mancano del tutto. Le icone si oscureranno per un po' quando la mano è occupata – ciò succede mentre il droide sta ricaricando la sua arma o quando sta indietreggiando dopo essere stato raggiunto da uno sparo o un colpo.

Il pulsante sinistro prenderà un oggetto dalla mano del droide e lo metterà nella mano dell'utente. Potrà allora essere messo in uno zaino o nella mano di un altro droide.

Il pulsante destro attiverà l'oggetto tenuto nella mano. Se si tratta di un fucile o di un'arma, ciò significa generalmente che sarà schiacciato il grilletto. Se la mano è vuota il droide tirerà un pugno.

Se viene messa un'arma nella mano di un droide e appare una piccola "s" accanto all'arma sulla mano, ciò significa che il droide non ha la capacità di usare quell'arma. Sebbene l'arma può ancora essere portata, ciò significa che per il momento il vostro droide non ha ancora abbastanza esperienza per farla funzionare.

Vedere la sezione sulle armi e la capacità di usarle per informazioni su come maneggiare gli armamenti e come ricaricare i fucili.

Il Telecomando

Il telecomando è costituito da 8 tasti, disposti in due file di quattro.

Sistemi di monitoraggio dei droidi

La fila in alto dei tasti attiva e disattiva i sistemi individuali di monitoraggio dei droidi posti in cima alla cartella. Se un droide ha dei dispositivi o altre unità di silicone inserite nel suo ROM port, allora il monitor dovrà essere acceso per poter vedere l'effetto. Se non è presente nessun dispositivo, il monitor si mostrerà statico.

Telecomando televisivo

Il primo pulsante della fila in basso attiva la visuale dalle attrezzature televisive a distanza che possono essere collegate al sistema. Più telecamere possono essere collegate – dovete semplicemente scegliere la quantità usando i pulsanti colorati che si trovano sullo schermo del monitor. Le telecamere collegate hanno una capacità di detonazione che può essere attivata in qualsiasi momento.

Visuale del mini-monitor

Quando l'utente seleziona lo schermo delle statistiche di un droide collegato distante, la visuale dello schermo principale è nascosta. Per permettere all'utente di controllare ciò che sta avvenendo mentre lui tra guardando le statistiche e i contenuti degli zaini dei droidi, può essere attivata la visuale in miniatura, schiacciando il secondo pulsante dalla sinistra sulla tastiera.

Questa visione dà ulteriori porzioni olografiche della visuale principale, che sono molto costose in termini di tempo di elaborazione visiva. Perciò si raccomanda di non lasciare attiva questa visuale per troppo tempo. Ci sono delle volte in cui la visuale deve essere disattivata per compiere un'altra funzione – per esempio quando bisogna ricaricare le armi.

Stile televisivo

Alcuni dispositivi d'osservazione esterni come televisori e dispositivi di monitoraggio di cattiva qualità forniscono proiezioni visive scadenti del testo. Se è questo il caso del vostro sistema, allora schiacciate il terzo pulsante dalla sinistra per cambiare lo stile e il carattere tipografico del testo usato sullo schermo.

Dispositivo di controllo del gruppo del movimento

Durante i primi collaudi del sistema software dell'ABCC 500XL™, è stato notato che alcuni utenti trovavano fastidioso per l'impostazione dello schermo l'oscuramento delle icone indicanti il movimento in alto e in basso. Il difetto consiste nel fatto che le frecce saranno oscurate finché

disponibili per l'uso, tuttavia, l'utente può modificare ciò secondo il suo gusto personale.

L'icona cinese

Questa icona porta l'utente allo schermo preferenze – dove varie ambientazioni dei sistemi software sul vostro sistema ABCC 500XL™ possono essere cambiate per adattarsi al vostro gusto personale.

Quando l'utente è soddisfatto delle ambientazioni scelte, il pulsante USE deve essere usato per metterle in pratica. Schiacciare DEFAULT per ritornare alle ambientazioni originali del programmatore.

PARTE TERZA – MODIFICAZIONE DELLE CARATTERISTICHE OPERATIVE DEI DROIDI

Impostazione delle Caratteristiche

Qualsiasi nuovo droide collegato via BodyLink System™ alla console dell'ABCC deve essere inizializzato con un nome d'identificazione. Ciò promuoverà la formazione di caratteristiche droidi operative che saranno specifiche per ogni droide. Le tre parti integrali del droide sono:

- i) vitalità,
- ii) destrezza,
- iii) saggezza. A qualsiasi nuovo droide collegato col sistema saranno attribuite due capacità dalle quali incominciare. Sono Lotta e Robotica (tutte al Grado 1).

Man mano che i droidi acquistano esperienza, nuove abilità diventeranno parte della loro conoscenza, e possono essere aumentate – consentendo la manipolazione di nuovi oggetti e tecnologie man mano che diventano vecchi. Ciò prolunga la vita attiva dei droidi.

Aumento delle Capacità

I droidi acquistano esperienza durante la loro vita lavorativa. Questa "potenza" totale può essere

scambiata con livelli aumentati di abilità in uno qualsiasi di quelli disponibili nel carattere del droide.

Per esempio, un droide che ha acquistato 23 punti di esperienza può aumentare le sue capacità di lotta (brawling). Ciò viene ottenuto schiacciando sulla parola Brawling sullo schermo statistiche per il droide in questione. Sarà poi chiesto all'utente di confermare l'aumento di questa particolare capacità.

PARTE QUARTA – USO DELLE ARMI (SOLO DROIDI MILITARI STANDARD)

Questa sezione è relativa all'uso di armi sui droidi militari standard che sono collegati col sistema. Tuttavia, poiché i progressi nel campo dell'hardware militare sono all'ordine del giorno, non è possibile coprire tutti i tipi di armi di controllo disponibili su questo sistema. L'esperienza diretta sul campo dimostrerà quali tipi di armi sono indicate e in quali situazioni. Non c'è limite alla quantità e al tipo di armi che il MSD (Military Standard Droid) può acquisire.

Si può azionare l'arma che il droide regge in mano schiacciando il pulsante destro del mouse. Se si tratta di un'arma da sparo, e se quest'arma è carica, sparerà nella direzione di viaggio.

Posizionando attentamente le armi all'interno della squadra può essere impostata un'efficace linea di tiro.

Le armi possono essere ricaricate in qualsiasi momento nel modo seguente:

L'utente deve prendere l'arma dalla mano del droide e le icone per l'opzione ricarica appariranno nell'area di informazione dello schermo. Per prima cosa l'utente deve disattivare qualsiasi sistema che sta funzionando nell'area di informazione dello schermo (per esempio, la visuale del mini-monitor).

Le quattro icone colorate si riferiscono ai membri della squadra di droidi. Schiacciando sul colore del droide desiderato il BodyLink System cercherà

automaticamente nello zaino le munizioni di quell'arma particolare.

PARTE QUINTA – CONSUMO D'ENERGIA

Uno dei concetti chiave per un'ottima operazione sul campo dei droidi è l'attenta amministrazione della loro energia. Ci sono vari sistemi e dispositivi che sono disponibili per assistere le squadre nella gestione dell'energia (consultare il concessionario locale per dettagli).

L'energia può essere presa dalle fonti più isospettabili in ogni situazione – tenete gli occhi aperti alla ricerca di qualsiasi opportunità di riempire preziose riserve di energia.

Il torace è il punto più importante per l'energia di ogni droide – controllate i livelli di energia dei toraci.

Consigli

Per svegliare i droidi addormentati la mattina dovete inserire le configurazioni-rom nei loro cervelli. Ciò instiga l'avviamento.

Per andare da qualsiasi parte, assicuratevi che i droidi raccolgano tutto ciò che trovano, non si sa mai cosa può capitare a portata di mano.

Se sono una scorta militare, un po' di pratica diuccionone non farà male - non importa chi viene colpito, perché in ogni caso l'esperienza sarà positiva per loro - qualsiasi siano le conseguenze.

Controllate i livelli di energia, i droidi si esauriscono più velocemente di una vasca da bagno in ci ci sia un buco. L'audio su queste piastre è eccezionale - usate lo stereo sull'ABCC 500XL™ per cercare una cosa qualsiasi che volete uccidere (potrebbe a sua volta essere alla vostra ricerca per uccidervi, perciò, attenzione).

Degli arti di riserva sono spesso a portata di mano (il gioco di parole è voluto).

Comperare roba su alcuni pianeti di questi giorni vi può costare un braccio o una gamba (in senso reale, non figurato!).

Saccheggiate qualsiasi cosa, potrete sempre scambiarla con qualcosa d'utile più tardi.

Visitate l'ABCCSI HQ non appena siete avviati - mi hanno detto che c'è qualcosa di matto su quel pianeta.

'Dancing on the ceiling' (ballare sul soffitto) è una gran bella canzone.

Se altro dovesse fallire, schiaccialo - non si sa mai cosa può venirne fuori.

 **Captive**®

Manual

© 1990 Mindscape International Ltd. All Rights Reserved



For further information on future releases and
a brochure please call: 0898 234212