

Electric Dreams™

SOFTWARE

STAR RAIDERS II

La gran aventura galáctica continúa

Instrucciones para Amstrad CPC 464-128, cassette/disco

SPAIN

Proein, S. A.
Velázquez, 10-5.º dcha.
28001 Madrid

INTRODUCCION

Hay pocos comandantes Star Raider en esta galaxia. Desarticulado el imperio Zylon, la mayoría de ellos se habían dispersado y retirado. ¡Pero tú, no! Tú has perdido el tiempo llevando cruceros express federales desde un sistema estelar hasta el siguiente. Pero ahora la Federación te necesita. ¡Y queremos acción!

EL PROBLEMA

¿Recuerdas Celos IV, ese pacífico sistema estelar? ¿Y su planeta Teris, un benigno paraíso donde los cansados combatientes Star Raiders llegaron para descansar y recuperarse? Bien, ¡adivina! ¡Teris está siendo invadido por zylones!

Algunos guerreros zylones que habían prometido observar un buen comportamiento fueron liberados para establecerse de nuevo en su planeta natal. Pero su villano líder, Chut, predicaba la venganza y había faltado a su promesa. Entonces organizó a los zylones y tomó posesión del sistema estelar de Procyon.

Chut dirige ahora una terrible Fuerza Maestra Zylona. Y ha construido bases de ataque capaces de producir nuevos escuadrones de ataque en minutos. ¡Los guerreros zylones están atacando Teris, y nosotros, sentados aquí!

LA MISION

¡Es preciso actuar rápidamente! La Federación te pide que pilotes la más moderna nave de la galaxia: la Liberty Star. La misión es simple: aniquilar totalmente a la Fuerza Maestra Zylona. También debes penetrar en su reducto, el sistema estelar de Procyon, y destruir todas sus bases de ataque. Si no lo ha-

ces, ¡los esclavos de los zylones pueden construir escuadrones enemigos tan deprisa como puedas destruirlos!

LA ZONA DE COMBATE

La zona de combate cubre dos sistemas estelares: Celos IV, el que defiendes, y Procyon, donde atacas. También debes proteger las estaciones espaciales de la Federación —puertos para repostar y reparar tu nave— de la destrucción. Sin las estaciones espaciales, ¡tendrás serios problemas!

Sistema estelar Celos IV

Nuestra brillante Federación estelar consta de esta estrella, Celos IV; tres planetas: Arcanum, Seridus y Teris, y la luna Imbri.

ARCANUM: Un glaciar gigante con relucientes ciudades de hielo.

SERIDUS: Un árido desierto con pequeñas ciudades de adobe.

TERIS: Un benigno paraíso con exóticas megaciudades y dulces, secretos valles.

IMBRI: La luna de Teris, con centros de alta tecnología resistiendo sobre el terreno estéril.

Sistema estelar Procyon

Este inclinado, inhóspito sistema estelar, ahora regido por el vengativo Chut, consta de esta estrella, Procyon, y tres planetas: Gaon, Morkoth y Zylon.

GAON: Una vaporosa esfera cubierta de jungla germinante, con bases de ataque.

MORKOTH: Un gigante gaseoso con bases de ataque flotantes.

ZYLON: La aridez, el planeta natal de la Fuerza Maestra Zylona.

ARMAMENTO

La Liberty Star

Tu nave Liberty Star contiene tres sistemas ofensivos computerizados:

Cañones láser.—Dos armas ideales para destruir las naves voladoras zylonas.

Cañón de iones.—Un torpedo idóneo para hacer estallar los destructores zylones y las naves comandantes.

Misiles de superficie (SSB).—Un misil doble para destruir las bases de ataque.

La nave espacial zylona

Te enfrentarás contra tres naves espaciales zylonas diferentes:

Voladores zylones.—Naves acrobáticas de ataque armadas con cañones láser.

Destructores.—Ágiles, con forma de platillo y equipados con láser de espiral. También son capaces de desplegar macroataques que desintegran las ciudades de la Federación.

Naves comandantes.—Lentas, pero disponen de potentes naves supletorias armadas con láseres antiprotones de espiral. Estas naves espaciales transportan a los comandantes zylones.

Chut intenta ahora destruir todas las ciudades de la Federación. ¡Si él y su Fuerza Maestra de Ataque lo consiguieran, la batalla —y el sistema estelar Celos IV— estaría perdida!

JUGANDO

Para cargar el programa, los veteranos guerreros pueden seguir los pasos del 1 al 3. Los principiantes deben leer y seguir cuidadosamente los pasos del 1 al 13. Después estarán en condiciones de lanzarse a una seria ofensiva contra Chut y la fuerza zylona.

1. Enciende tu ordenador tal y como se indica en los manuales que lo acompañan.

2. Ordenador con cassette en su configuración básica (CPC 464): presiona 'CTRL' y la pequeña tecla 'ENTER' al mismo tiempo. CPC 6128: escribe TAPE y presiona 'RETURN'; después presiona 'CTRL' y la tecla pequeña 'ENTER' al mismo tiempo.

3. Ordenador con cassette y unidad de disco adicional (CPC 464): escribe DISC y presiona 'RETURN'; después escribe RUN*DISC y presiona 'RETURN'. Ordenador con diskette en su configuración básica (CPC 6128): escribe RUN*DISC y presiona 'RETURN'. Todos los programas se cargarán automáticamente al finalizar este proceso.

4. El programa tarda unos minutos en cargarse en la memoria de tu ordenador. Mientras hablaremos del control de tu nave, la Liberty Star, y algunos detalles de tu misión.

Los controles de la Liberty Star se realizan prácticamente todos con el joystick. La equivalencia con el teclado es la siguiente:

Control del joystick

Joystick IZQUIERDA
Joystick DERECHA
Joystick ADELANTE
Joystick ATRAS
DISPARO

Tecla equivalente

N
M
A
Z
SPACE

5. Cuando el programa ha finalizado su carga, debes seleccionar primero qué tipo de control deseas para dirigir tu nave, la Liberty

Star. Si pulsas la tecla J varias veces, observarás que en la parte derecha de la ventana de mensajes gira entre el joystick y el teclado. Asegúrate de que la ventana de mensajes muestra el método que deseas antes de comenzar tu misión.

6. Después presiona L para elegir el nivel de dificultad (que aparece en la parte derecha de la ventana de mensajes antes de empezar una misión). El nivel 1 es el más fácil.

7. Ahora presiona la barra de espacio o botón de disparo para empezar tu misión. En unos momentos tendrás a tu control la Liberty Star y tus ojos mirarán a través del visor de batalla hacia el planeta Teris, en el sistema estelar de Celos IV. Tu cañón láser aparece en el centro del visor, así como un grupo de zylones a punto de atacar.

8. Presiona P para detener el juego e identificar los elementos de la pantalla.

La pantalla contiene indicadores para informar sobre los sistemas de tu nave. Los más importantes indicadores son:

Calibrador del nivel de energía.—Indica el nivel de fuel de la Liberty Star.

Barra de armamento.—Indica qué arma está en funcionamiento. Pulsa W para elegir los cañones láser o los SSB. Durante la batalla, el ordenador de la Liberty Star pasa automáticamente de los cañones láser al cañón de iones si es necesario.

Contador de misiles de superficie.—Cada luz representa un misil de superficie disponible. Los SSB se utilizan de dos en dos.

Ventana de mensajes.—Muestra los mensajes de alerta y la información sobre los desperfectos.

Mira del láser.—Guía los disparos de tus cañones láser. Cambia automáticamente al pun-

to de mira del cañón de iones cuando te enfrentas a un destructor o a una nave comandante.

Puntuación.—Los puntos que has conseguido hasta el momento aparecen justo encima de la ventana de mensajes. El récord es mostrado en el centro de la ventana de mensajes antes de empezar una misión.

Visor de batalla.—Muestra tu visión de la batalla.

Scanner táctico.—Ofrece dos modos: modo objetivo, que muestra la localización de las naves enemigas atacantes, y modo de sistemas, que muestra tus sistemas de armas, escudos y maquinaria. Pulsa T para optar por un modo u otro.

Barras de temperatura del cañón láser.—Indican el incremento de temperatura cuando disparas continuamente. Mantener apretado el botón de disparo durante mucho tiempo recalienta los cañones y provoca un funcionamiento incorrecto.

9. Pulsa P para continuar con el juego. Estás ahora en órbita sobre Teris. Dispara contra las naves zylonas tan pronto estén a tu alcance, con el punto de mira y apretando el botón de disparo. Alcanza a tus enemigos acelerando con el joystick hacia adelante o frenando hacia atrás.

10. Protege a la Liberty Star activando los escudos. Pulsa T para ver el contorno de la Liberty Star en el scanner táctico. Los escudos están activados si aparece una línea de puntos rodeando el contorno. En caso contrario, pulsa [S] para activarlos.

Cuando tus escudos están intactos, sigues a salvo. Cuando aparezca un mensaje indicando desperfectos en los escudos, tendrás problemas y necesitarás llegar hasta una estación espacial para repararlos.

11. Pulsa la tecla RETURN/ENTER. La carta del sistema mostrará el sistema estelar de Celos IV. Presiona P para detener tu misión mientras estudias los elementos de la carta.

Esta carta del sistema señala la localización de los planetas y otros elementos del sistema estelar Celos IV. Los elementos especiales aparecen indicados así:

Escuadras de zylones.—Grupos de pequeños puntos. La carta del sistema sigue sus movimientos en el sistema estelar Celos IV.

Estaciones espaciales.—En el exterior de la más alejada órbita del planeta.

Sistema estelar Procyon.—La gran luz blanca en la esquina superior izquierda de la carta.

La mano muestra tu posición actual. El recuadro inferior informa sobre el nombre del planeta, sus características, el estado de sus ciudades y el número de destructores y naves enemigas presentes. Esta información es decisiva para actuar. Debes poner fuera de combate a las naves enemigas para proteger tanto las ciudades como la Federación.

La Liberty Star puede alcanzar estas posiciones:

Los planetas y la luna del sistema estelar Celos IV.—Debes proteger estos lugares. Llega hasta aquí para combatir a las naves y destructores enemigos que atacan las ciudades.

Escuadras de zylones entrando en el sistema estelar Celos IV.—Desplázate hasta aquí para destruir las aeronaves enemigas. La zona de textos no señala el número de naves de un escuadrón. Los destructores atacarán a la Liberty Star una vez eliminados los voladores. Cuando hayas acabado con los destructores, busca una nave comandante en las cercanías.

Estaciones espaciales.—Llega hasta aquí para repostar fuel y hacer reparaciones. Para

permanecer vivo debes comprobar el nivel de energía y la ventana de mensajes.

El sistema estelar Procyon.—Desplázate hasta aquí para atacar las bases de ataque zylonas. Destruye las bases o seguirán fabricando escuadrones enemigos.

12. Pulsa P para seguir jugando. Mueve la mano en dirección a un lugar de la carta. Cuando la mano señale un destino potencial, la zona de textos ofrecerá una información importante acerca de dicho punto.

Pulsando el botón de disparo ahora, llegarás hasta la nueva posición. Puedes escoger entre desplazarte hasta allí o permanecer en Teris. Pulsa la barra espaciadora para volver al visor de batalla.

13. Comprueba el calibrador del nivel de energía y la ventana de mensajes. Cuando baje el nivel de fuel o aparezca un mensaje de desperfectos, viaja hasta la estación espacial más cercana. Para hacerlo, pulsa la barra espaciadora, señala con la mano la trayectoria y pulsa el botón de disparo del joystick. En la estación espacial, la Liberty Star aterrizará automáticamente, repostará y será reparada. Cuando el calibrador del nivel de energía esté lleno, regresa a la batalla.

Controlar la Liberty Star y derrotar a la Fuerza Maestra de Chut requiere práctica, habilidad y estrategia. El resto de la información de este manual, sobre todo la próxima sección, «Viajando a Procyon», te ayudará a conseguirlo.

VIAJANDO A PROCYON

Destruir las bases de ataque zylonas es la clave para salvar la Federación. Hasta que no estén eliminadas, crearán naves enemigas.

Penetra en el reducto de los zylones siguiendo estos pasos:

1. Pulsa la barra espaciadora, señala una trayectoria hasta el sistema estelar Procyon y pulsa el botón de disparo para alcanzar el territorio enemigo.

2. Ahora estás en órbita sobre Morkoth. Ignora a las naves atacantes enemigas. Pulsa W para activar los misiles de superficie. Una «X» —tu punto de mira— aparece sobre la superficie de planeta en el visor de batalla.

3. Empuja el joystick hacia atrás para reducir velocidad. ¡Estás en la carrera de bombardeo! Espera a que la ciudad aparezca a lo lejos y dirígete hacia allí.

4. Este es tu objetivo: ¡una base de ataque zylonal! Dispara los misiles de superficie. Maneja la «X» para que esté situada sobre la base cuando los misiles choquen.

5. Destruye las bases de ataque en los tres planetas del sistema Procyon. Continúa con el bombardeo hasta que comiencen a agotarse los misiles o la energía. Inmediatamente ve a la estación espacial para repostar fuel y arreglar los desperfectos.

MOVIENDO EL JOYSTICK

Los controles con joystick de la Liberty Star y los sistemas de armamento:

- Mover el joystick a la izquierda o a la derecha desplaza la nave en dicha dirección.
- Joystick hacia adelante y hacia atrás acelera y frena la nave, respectivamente, cuando está en órbita sobre un planeta. En el espacio, este movimiento desplaza la nave en la dirección del joystick.
- Pulsar el botón de disparo activa un arma o desplaza la nave hasta otra posición.

COMANDOS DEL TECLADO

Presiona RETURN/ENTER para pasar del visor de la pantalla y la carta del sistema. ESC para finalizar una misión.

TACTICAS DE ESTRATEGIA Y SUPERVIVENCIA

Usa estas estrategias y tácticas de supervivencia para derrotar a la Fuerza Maestra Zylona:

- Da preferencia a la protección de un planeta, a menos que una estación esté gravemente amenazada.
- Protege primero los planetas más cercanos a Procyon. Los zylones llegarán con más rapidez después de entrar en Celos IV.
- Desactiva los escudos antes de viajar, para ahorrar energía.

DESTRUCTORES

Te enfrentarás contra tres clases de destructores. La fuerza de un destructor es igual al número de veces que debes alcanzarlo para destruirlo.

Los destructores están equipados con escudos de fuerza, escudos negros, láseres de espiral y macroataques. Pero cuando un destruc-

tor ataca una ciudad, sus escudos están desconectados. ¡Es el momento de atacarlo!

Sitúa el punto de mira sobre el destructor. Dispara tu cañón de iones hasta que consigas un impacto. Repite este proceso hasta que el destructor explote. (Es aconsejable regresar entonces a la estación espacial para recargar energía y reparar la nave.)

ENERGIA Y REPARACIONES

La Liberty Star reposta y es reparada en una estación espacial. Pero en condiciones de emergencia puedes experimentar con otra posibilidad: la recarga directa de estrella. Viaja a una estrella. Si eres hábil, recargarás energía y lograrás escapar antes de que la atmósfera supercaliente de la estrella funda el casco —¡y a ti!

MENSAJES

Puedes recibir hasta 24 mensajes diferentes mientras vuelas en una misión Star Raider II. Los mensajes descritos a continuación obligan a tomar medidas inmediatamente:

Pulse cañón láser, ion láser o SSB damage.—Tus armas no funcionan. Conviene que vayas a repararlas a una estación espacial.

Shield damaged.—Uno o varios de tus 17 escudos han sido dañados. Los zylones sabrán que no estás protegido. Repáralos cuanto antes.

Engines damaged.—La Liberty Star se mueve espasmódicamente, está fuera de control. ¡Viaja a una estación espacial ahora mismo!

Scanner malfunction.—El scanner táctico muestra una imagen incorrecta. Aún puedes luchar bien en el espacio, pero es muy difícil realizar un bombardeo efectivo. ¡Ajústalo!

Sub-space radio damage.—Puedes luchar con este aparato fuera de servicio, pero no te informará de ningún mensaje ni de los daños de a bordo. Además, no podrás precisar la posición de los escuadrones de zylones en la carta del sistema. ¡Mándala a reparar!

NIVELES DE DIFICULTAD

Nivel 1.—Ataca a las escuadras de zylones moviéndote a paso lento a través del sistema estelar Celos IV. Tienes tres estaciones espaciales para repostar y hacer reparaciones.

Nivel 2.—Ataca a la sescuadras de zylones moviéndote más deprisa. Tienes dos estaciones espaciales. Los zylones mandarán rápidamente nuevos escuadrones si fallas a la hora de destruir sus bases de ataque.

Nivel 3.—Las escuadras zylonas de ataque penetran en el sistema estelar Celos IV. Tienes una estación espacial. En las bases de ataque, los zylones hacen horas extras, lanzando un ataque tras otro. ¡Debes enfrentarte con treinta luchadores y destructores en cada planeta!

PUNTOS Y GRADUACION

Puntos

- Volador zylon = 100 puntos.
- Destructor zylon = 500 puntos.
- Comandante zylon = 5.000 puntos.
- Base de ataque = 1.000 puntos.

Graduación

Intenta alcanzar una graduación alta consiguiendo más puntos en cada partida. El rango inferior es el de «Ensign», y el superior, «Fleet Admiral», pero existen varios rangos entre ambos.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de Activision. Dirijala en sobre franqueado y cerrado a: PROEIN, S. A. Velázquez, 10 - 5.º dcha. 28001 Madrid

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL