

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL

GAMESTAR

GBA, CAMPEONATO DE BALONCESTO DOS-A-DOS

Manual del jugador para
Amstrad CPC cinta y disco,
ZX Spectrum 48 K/128/+/-+2
cassette

SPAIN

Proein, S. A.

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid

INTRODUCCION

Baloncesto: el vertiginoso deporte que únicamente juegan los superatletas. Un juego de estrategia, entrañas, fuerza y, sobre todo, trabajo en equipo.

DOS-A-DOS te ayuda a desarrollar la estrategia y habilidad suficientes para que llegues a jugar como un profesional. Escoge un partido contra el ordenador, dos jugadores contra el equipo del ordenador o un jugador contra otro. Este manual te ofrece toda la información que necesitas. ¡Consérvalo!

EMPEZAR

1. Instala tu sistema informático según se indica en los manuales de instrucciones que lo acompañan y conecta tu TV o monitor. Comprueba que todos los cartuchos y periféricos (por ejemplo, unidades de discos, cassettes, impresoras, etc.) estén desconectados. No cumplir este requisito produciría errores en el proceso de carga. (Si tu ordenador dispone de unidad de discos en su configuración básica, no es preciso desconectarla, pero comprueba que no hay otros periféricos conectados.)

2. Si utilizas un Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con diskette:

a) Enciende el TV/monitor y el ordenador.

b) Si tu ordenador consta de unidad de discos en su configuración básica, deberás conectar una unidad de cassette y escribir luego ITAPE y pulsar RETURN. Esto prepara el ordenador para efectuar la carga desde cassette.

c) Introduce la cinta de GBA, CAMPEONATO DE BALONCESTO, en el cassette. Comprueba que está totalmente rebobinada.

d) Pulsa la tecla CTRL y la más pequeña de las teclas ENTER al mismo tiempo. Luego pulsa PLAY en el cassette.

3. Si utilizas un Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con diskette:

a) Enciende el TV/monitor y el ordenador.

b) Si tu ordenador consta de unidad de cassette en su configuración básica, deberás apagar el equipo y conectar una unidad de discos supletoria. Enciende entonces la unidad de discos y escribe luego IDISC y pulsa RETURN. Esto prepara el ordenador para efectuar la carga desde diskette.

c) Introduce el diskette de GBA, CAMPEONATO DE BALONCESTO, en la unidad, la etiqueta hacia arriba.

d) Escribe RUN +DISC y pulsa después la tecla ENTER.

4. Si estás utilizando un Sinclair ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 128 o Spectrum +2 con cassette:

a) ~~Conecta tu cassette al ordenador en forma normal.~~ (Si tu ordenador consta de unidad de cassette en su configuración básica, no hace falta que hagas lo anterior.)

b) Si deseas utilizar un joystick, conecta los interfaces necesarios ahora. (Mira la sección de joysticks para saber qué joysticks son compatibles.)

c) Enciende el TV/monitor, el cassette y el ordenador. (Si la pantalla muestra ahora un menú, debes seleccionar la opción de 48 K BASIC).

d) Introduce la cinta de GBA, CAMPEONATO DE BALONCESTO, en el cassette. Comprueba que está totalmente rebobinada.

e) Escribe LOAD ** y luego pulsa la tecla ENTER. Pulsa entonces PLAY en el cassette.

GBA, CAMPEONATO DE BALONCESTO, será cargado en la memoria del ordenador. Las versiones en cinta son cargadas por etapas y verás una serie de líneas de colores en el borde de la pantalla.

JOYSTICKS

Los usuarios de Amstrad CPC pueden utilizar cualquier joystick compatible con su equipo.

Los interfaces que pueden utilizar los usuarios de Spectrum son el Kempston, el Interface II y los cursores compatibles.

CONTROLES

Todos los controles y movimientos descritos a continuación se expresan en forma de controles del joystick o teclas de función. El jugador 1 puede utilizar el teclado o el joystick, mientras que el jugador 2 debe utilizar obligatoriamente el teclado. Observa la tabla que se adjunta a continuación cuando juegues con el teclado. J1 se refiere al jugador 1; J2, al jugador 2, y las funciones A a C son características especiales a las que puedes acceder y de las cuales nos ocuparemos más adelante.

Jugador/función	Tecla Spectrum	Tecla Amstrad
J1 — Joystick ADEL.	O	O
J1 — Joystick ATRAS	A	A
J1 — Joystick-IZQ.	X	X
J1 — Joystick DER.	C	C
J1 — Joystick DISP.	Z	Z

Función A	ENTER	ENTER/ RETURN
Función B	ESPACIO	ESPACIO
Función C	CAPS/ SHIFT+T	CAPS/ SHIFT+T
J2 — Joystick ADEL.	U	U
J2 — Joystick ATRAS	J	J
J2 — Joystick IZQ.	O	O
J2 — Joystick DER.	P	P
J2 — Joystick DISP.	M	M

SELECCIONANDO LA OPCION DE JUEGO

Selecciona el juego que deseas pulsando la barra espaciadora hasta que la opción elegida esté iluminada. Pulsa entonces la tecla ENTER.

SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Al igual que en la vida real, DOS-A-DOS te ofrece la oportunidad de practicar antes del partido. No tienen validez ni la puntuación ni el tiempo, y no existen las faltas. Utiliza la tecla de función B para dejar las sesiones de entrenamiento.

Un jugador

Puedes trabajar desde dentro y fuera del área y practicar ganchos, saltos, mates, tiros en suspensión y rebotes.

Dos jugadores

Puedes ensayar varias tácticas; por ejemplo, regate, rebote y tiros en suspensión. Puedes competir mano a mano contra el contrario o participar en juegos del tipo de «Arededor del Mundo» o «Burro».

«Alrededor del Mundo»

El jugador 1 intenta encestar desde la línea de base. Cada vez que un jugador consigue una canasta, se desplaza a lo largo del final del área, pasando alrededor de la línea de base hasta la otra cara de la canasta. Si el jugador 1 falla, lo intenta a su vez el jugador 2. Cuando un jugador no consigue encestar, en el próximo turno deberá intentarlo desde la misma posición. El primer jugador que recorre todo el extremo del área es quien gana.

«Burro»

El jugador 1 tira desde cualquier zona de la cancha. Si consigue encestar, entonces el jugador 2 debe repetir el lanzamiento desde esa posición. Si el jugador 1 falla, entonces le toca lanzar al jugador 2 desde donde quiera. Cada vez que un jugador falla al encestar, consigue una letra de la palabra «burro». El primero que consigue todas las letras pierde. Como ocurre en la vida real, las letras de la palabra «burro» no aparecen sobre la pantalla, así que cada jugador debe recordar las que tiene.

EL JUEGO

Puedes escoger entre varias modalidades de juego: HEAD-TO-HEAD, TEAMMATES y CHALLENGE.

Head-to-head (dos jugadores)

Con esta opción, ambos jugadores se enfrentan con la ayuda de un compañero de equipo controlado por el ordenador (y que viste un jersey de color similar al de cada jugador, respectivamente).

Teammates (dos jugadores)

Si eliges esta opción, los dos jugadores formarán un equipo conjunto contra el ordenador.

Challenge (un jugador)

El jugador, ayudado por un compañero de equipo que controla la máquina, se enfrenta contra los dos jugadores del ordenador. El equipo del jugador 1 juega en su terreno.

TACTICAS BASICAS

Este es el gran momento. Sal y demuestra lo que has aprendido. Estás metido en una competición muy dura y tu equipo depende de ti, así que recuerda lo que dice el club: «¡Tácticas y control de tiempo para el mejor de los equipos!»

Pases

Para pasarle la pelota a tu compañero, pulsa con rapidez el botón del joystick y suéltalo inmediatamente.

Si tu compañero tiene la pelota, puedes pedirselo pulsando rápidamente el botón de disparo. Tu compañero, normalmente, te pasará la pelota, pero no siempre (después de todo, cualquier jugador tiene el control de la pelota). Tu compañero te pasará la pelota si no se la has pedido (a menos que estés moviéndote) cuando nadie te cubra.

Para coger la pelota, ve directamente hacia ella; de otro modo, saldrá de la cancha o pasará a manos del equipo contrario.

Tiros

Cuando tengas la pelota en tus manos y desees efectuar un lanzamiento, primero mantén pulsado el botón del joystick. Tu jugador saltará en el aire. Suelta el botón cuando quieras que el jugador tire. El momento es decisivo: si lanzas la pelota en la cima del salto, obtendrás una mejor puntuación. Si saltas con la pelota, pero luego no tiras, serás penalizado por «pasos», una falta del baloncesto.

Ganchos

Para hacer un gancho debes situarte en la línea de la base, al fondo de la cancha, mirando hacia la izquierda o hacia la derecha. Con un gancho, la pelota sube por encima del jugador. La ventaja de este tipo de tiro consiste en que no puede ser bloqueado.

Mates

Un mate es probablemente el tiro más gratificante del baloncesto. ¿Qué hay mejor que atravesar el aro con la pelota?

Sitúate en la línea de la base, tan al fondo como sea posible, y tira cuando estés en una de estas tres zonas: debajo de la canasta, a medio paso a la izquierda del poste izquierdo (LPL) o a la derecha del poste derecho (LPR). Finalmente, no debe haber defensores debajo de la canasta. Si se dan todas estas condiciones, conseguirás hacer un mate.

Suspensión

Si un jugador que ataca coge un rebote mientras mira hacia la canasta (es decir, dán-

dote la espalda), puede tirar en suspensión. Únicamente un atacante puede realizar esta táctica.

Rebotes

Un jugador puede coger un rebote cuando está situado en la zona que rodea la canasta. Para coger un rebote, pulsa el disparo del mismo modo que si fueras a tirar: tu jugador saltará a por la pelota. Calcular el momento del salto es la clave para conseguir el rebote.

Tiros de tres puntos

Si un jugador tira a canasta desde más allá de la línea de tres puntos, el enceste vale por tres puntos en lugar de dos. El control de tiempo es también vital y una seria dificultad desde esta distancia.

Robos y bloqueos

Para robarle la pelota a un adversario debes chocar contra él por el lado donde está botando la pelota.

Para bloquear un tiro, acércate al lanzador y pulsa el botón de disparo para saltar (como si estuvieras lanzando). El éxito del bloque se fundamenta en el control de tiempo y la distancia que te separa del oponente.

TU COMPAÑERO DE EQUIPO CONTROLADO POR EL ORDENADOR

Nunca subestimes a tu compañero. Es rápido e inteligente. Si tiene la oportunidad de encestar, lo hará. Utilízale cuando juegues (para ganar). No es una buena idea jugar in-

dividualmente; nunca conseguirás alzar te con el triunfo en la GBA a menos que juegues en equipo.

La pantalla en GBA, CAMPEONATO DE BALONCESTO DOS-A-DOS muestra tan sólo la mitad de la cancha. Cada equipo debe atacar la canasta contraria (OFFENSE) y defender la propia (DEFENSE). Así, cada vez que cambia la posesión de la pelota o se produce un enceste, la pantalla mostrará la otra zona de la cancha.

DIRIGIENDO A TU EQUIPO: LA PANTALLA DE ESTRATEGIAS

Para indicar a tu compañero de equipo controlado por el ordenador la estrategia más conveniente cuando el juego pasa a la otra mitad de la cancha, utiliza la pantalla de estrategias. El tablero es reemplazado durante unos siete segundos por la pantalla de estrategias mientras los jugadores corren por la cancha y ponen la pelota en juego. En estos siete segundos debes seleccionar un planteamiento ofensivo y defensivo de la pantalla de estrategias, porque en caso contrario el ordenador lo elegirá por ti.

La pantalla de estrategias está dividida en dos partes: OFFENSE (ATAQUE) a la izquierda y DEFENSE (DEFENSA) a la derecha. La pantalla de ataque muestra las abreviaturas BKT, RHT, TOP, LFT y SCRN, que representan las cinco opciones seleccionables. La pantalla de defensa es similar y muestra las opciones LZN, HZN, MMD y MML (las cuatro alineaciones defensivas posibles).

Selecciona una opción moviendo tu joystick hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha en función de lo que quieras escoger. Por ejemplo, adelante para BKT o

LZN, atrás para TOP o HZN, a la derecha para RHT o MMD, y a la izquierda para LFT o MML. En ataque, también puedes utilizar el disparo del joystick para elegir SCRN.

ALINEACIONES DE ATAQUE: LFT, RHT, TOP, BKT, SCRN

Puedes elegir entre cinco opciones distintas. Estúdialas cuidadosamente: te ayudarán a escoger la estrategia de tu equipo.

LFT (ala izquierda).—Tu compañero corre hacia la zona alta izquierda o derecha (HPL o HPR) y permanece allí durante un segundo. Luego corre hacia el ala izquierda (LFT), permanece allí durante más de cuatro segundos y corre aleatoriamente a lo largo de la zona izquierda de la cancha.

RHT (ala derecha).—Tu compañero corre hacia la zona alta izquierda o derecha (HPL o HPR) y permanece allí durante un segundo. Luego corre hacia el ala derecha (RHT) y permanece allí más de cuatro segundos antes de correr aleatoriamente a lo largo de la zona derecha de la cancha.

TOP (arriba).—Tu compañero corre hacia la zona superior izquierda o derecha (HPL o HPR), espera un segundo y después corre hacia arriba. Espera más de cuatro segundos antes de correr aleatoriamente a lo largo de la zona superior de la cancha.

BKT (canasta).—Tu compañero corre hacia la zona superior izquierda o derecha (HPL o HPR) y luego se sitúa bajo la canasta. Espera dos segundos y más tarde da tres pasos aleatoriamente bajo la canasta.

SCRN (pantalla).—Utilizas a tu compañero como pantalla frente a los adversarios que tratan de cubrirte. Tu compañero corre hacia

HPL o HPR y permanece allí durante seis segundos, permitiéndote realizar un regate y bloqueando al defensor. Después da dos pasos entre los postes superiores.

ALINEACIONES DEFENSIVAS: LZN, HZN, MML, MMD

LZN (zona baja).—Tu compañero permanecerá en el área (entre la canasta y la línea blanca de la cancha). Cuando un atacante entre en esa zona, él le cubrirá de hombre a hombre. Si los dos atacantes entran en la zona, tu compañero cubrirá al que esté en posesión de la pelota. En este caso, tú deberás cubrir al otro atacante. Si tus adversarios no sobrepasan la zona, tu compañero cubrirá al atacante de la zona baja y tú al atacante de la zona alta.

HZN (zona alta).—Tu compañero cubre al atacante que tiene la pelota en la zona alta. Tú cubres al jugador que entra con la pelota en el área, permitiendo que tu compañero cubra al trincante que no tiene el balón.

MML (lucha hombre a hombre).—Tu compañero cubre al jugador que lleva un jersey de color claro.

MMD (hombre a hombre).—Tu compañero cubre al jugador que lleva un jersey de color oscuro.

Alineación y pérdida de la pelota

Si nadie recoge un rebote y se pierde la pelota, el ordenador te permitirá reorganizar tu ataque y escoger otro juego. Sabrás que ocurre esto cuando aparezca la pantalla de alineación.

BALONCESTO: LA REGLAMENTACION

Tiempos

Jugarás cuatro tiempos de seis minutos en cada partido. Si al término del cuarto tiempo los equipos están empatados, entrarás en la prórroga, otros seis minutos. El tiempo que ha de transcurrir para que acabe cada parte aparece en el marcador. Al final de cada tiempo suena un zumbido y la pantalla muestra qué tiempo acaba de disputarse. Luego pasa de modo automático al siguiente tiempo.

Pelota en juego

Al empezar el partido, el equipo de casa (jugador 1) siempre tendrá la posesión de la pelota. Al comenzar cada tiempo rota la posesión del balón.

Tiempos y pausa

Para detener el juego, pulsa la tecla de FUNCION B en el teclado. Si deseas continuar, pulsa la tecla de FUNCION A.

Puedes pedir tiempo cuando estés atacando. Si quieres pedir tiempo, primero pulsa la tecla de FUNCION B y luego el botón de disparo. Cada equipo dispone de cinco tiempos por partido. En el marcador observarás cinco luces amarillas en las partes destinadas al equipo de casa (HOME) y a los visitantes (VISITOR). Cada vez que solicites tiempo, una de estas luces se apagará.

Pedir tiempo permite salvar unos segundos preciosos al final del partido. Si tu equipo pierde y el reloj está a punto de señalar el final, puedes pedir tiempo tras seleccionar una alineación. Tus jugadores no correrán ahora, sino que aparecerán en posición tan pronto como continúe el juego.

Abandonar el partido

Para abandonar un partido en curso, pulsa la tecla de FUNCION C.

FALTAS

Las faltas y otras penalizaciones aparecen en la parte superior del tablero en letras parpadeantes justo después de producirse, aunque si se produce una falta durante un lanzamiento el mensaje no será mostrado hasta que la pelota llegue al final de su trayectoria.

El número de faltas por equipo aparecen en el tablero. Los equipos pueden cometer hasta cinco faltas en cada mitad del partido. Si un equipo acumula más de cinco faltas, sus adversarios se beneficiarán con tres tiros libres.

Chocar continuamente contra un oponente durante más de un segundo se traduce en una falta personal en ataque o en defensa.

Defensive foul

Un defensor ha golpeado al jugador que posee la pelota. Se traduce en un saque sin obstáculos desde la banda o en tiros libres.

Charging

El atacante que lleva la pelota choca contra un defensa. Se castiga con un cambio de posesión o con tiros libres.

Travelling

Se produce cuando un lanzador salta con la pelota, pero llega al suelo sin haberla soltado. Se traduce en un cambio de posesión.

Three-second rule

Se da cuando un atacante permanece durante más de tres segundos dentro del área, aunque cuando la pelota está en el aire todos los jugadores pueden estar en el área. Como resultado de esta transgresión, la pelota cambia de manos.

24-second shot clock

Ofrece un margen de 24 segundos para que los atacantes efectúen un lanzamiento. El tablero dispone de un reloj de tiro (SHOT CLOCK). Se castiga con un cambio de posesión.

Free throws

Para lanzar un tiro libre, aprieta y suelta el botón de disparo. Todos los jugadores pueden intentar hacerse con el rebote tras el último tiro libre.



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 láseres 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	Tecla equivalente
Joystick IZQUIERDA	N
Joystick DERECHA	M
Joystick ADELANTE	A
Joystick ATRAS	Z
DISPARO	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. Llévala 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 las escuadras 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**. Diríjala en sobre franqueado y cerrado a: **PROEIN, S. A.** Velázquez, 10 - 5.º dcha. 28001 Madrid

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL