

STARLIFE

TEMA DEL JUEGO

Nos encontramos en la Edad Media; unos seres de otro planeta han aterrizado en la Tierra no con muy buenas intenciones.

Hagamos un poco de historia. Hace unos años el señor feudal de nuestro condado me nombró defensor de nuestra aldea de por vida. ¿Cómo podía imaginar que iba a ocurrir esto? Lo único que sabemos de los extraños seres es que están en las afueras y por boca de un viejo (anciano) que no estaba muy lúcido él.

Resulta que a los antes dichos extraterrestres, se les está agotando su energía, y lo único que podía sustituirla era el STARLIFE, que además estaba en el mejor planeta del universo. Lo de mejor no lo digo por sus virtudes, sino porque sus habitantes eran lo suficientemente "primos", para poderlo coger sin ningún problema.

¡¡Je, je!! Lo que ellos no saben es que nuestro alter ego, nos defenderá. ¿Porque es así no?

La respuesta está en tus manos, aunque personalmente no creo que lo consigáis; no sois lo suficientemente buenos para tal empeño. ¿O tal vez sí?

INSTRUCCIONES MANEJO DEL PROGRAMA STARLIFE (SPECTRUM/ AMSTRAD CPC)

Este programa ha sido diseñado con un sistema de gobierno por iconos, de tal forma que para realizar las distintas acciones del programa tan sólo es necesario un movimiento de joystick o teclado, en lugar de escribir las largas frases a las que nos tienen acostumbrados los clásicos programas de aventuras conversacionales; con este sistema de iconos jugar a una aventura gráfico conversacional no es un ejercicio de mecanografía, puesto que, con sólo tres teclas podemos expresar cualquier orden.

Como podrás observar una vez concluida la carga del programa, en la pantalla tendrás, en todo momento, la información completa del lugar en que te encuentras. En la parte superior izquierda de la pantalla se halla una imagen del lugar en que estás en ese momento. Bajo él, su nombre, y más abajo las direcciones libres a seguir. Debes tener en cuenta que si te diriges en una dirección inexistente no te desplazas y además ello te produce más sed.

Debajo de las direcciones se hallan dos indicadores, el de sed y el de hambre. Cada vez que te desplaces tendrás más sed, y cuando realices cualquier otra acción diferente a ésta tendrás más hambre. Debes evitar que estos índices alcancen su punto máximo, si no morirás deshidratado o desnutrido. Te preguntarás cómo se evitan estas situaciones, tan sólo has de beber y comer durante el transcurso del juego, más adelante te explico como lo conseguirás.

En el lado derecho de la pantalla está una ventana en la que aparecen los objetos y los malos de la película, del lugar en que te halles en ese momento. Bajo esta ventana existe otra que muestra los objetos que llevas contigo.

Este es el plato fuerte, esos dibujos del pie de la pantalla, las acciones que puedes realizar son las siguientes: los cuatro primeros (las flechas) son las direcciones, la primera mano es la acción de coger, la siguiente dejar, la extraña cruz es el símbolo de usar los objetos que poseemos, siguen dos bocas (la primera es para comer y la segunda para beber) y la última acción es la pausa que utilizarás para trazar tus estrategias (en la versión de Amstrad CPC es la tecla 'P').

Te explico un poco más algunas acciones. Para coger, la mano primera, una vez seleccionada la orden, elige el objeto deseado situándote sobre él y pulsando disparo. Automáticamente el objeto pasará a tu poder. Dejar es exactamente igual, sólo que todo sucede a la inversa. Usar es igual que dejar, sólo que no dejas nada y utilizas el objeto que selecciones, si se puede usar en ese momento.

Si ordenas la acción de la boca primera, comer, y además en el lugar que halles si hay un succulento pollo rustido, te lo zampas con lo cual estás comiendo y tu hambre disminuye. La segunda boca es beber y funciona como la anterior, actuando sobre la sed.

Como dijo un antiguo filósofo, el movimiento se demuestra andando, así que prueba tú mismo todas estas acciones.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad Cassette: CTRL y ENTER.

Amstrad disco: RUN "DISC

Spectrum: LOAD ""

PC y Compatibles: La carga es automática.

Imprime "Offset LA R IVA. S. A". Alonso Nuñez, 18. 28039 Madrid