

STARSTRIKE II

SPECTRUM

Descripción

Los Intrusos han sido expulsados del espacio de la Federación por las series "Starstrike" de cazas siderales. Ahora, el Alto Mando de la Federación emprende una ofensiva a gran escala contra los sistemas planetarios natales de los Intrusos con la generación siguiente de astronaves "Starstrike".

Instrucciones

Debes neutralizar todos los planetas de los Intrusos para que las fuerzas de la Federación puedan asumir el control.

La Astronave

La astronave "Starstrike II" está diseñada para ataques interplanetarios y no va provista de equipo para dar saltos hiperespaciales entre estrellas, aunque si lleva una pequeña unidad hiperpropulsora que la permite saltar entre planetas dentro de un sistema sideral. Para llegar a los soles de los Intrusos y desplazarse de estrella a estrella dentro de los sistemas siderales de los Intrusos, cada astronave cuenta con un módulo de apoyo provisto de un motor hiperpropulsor interestelar y de una provisión de combustible de reserva. El cuadro de mando de la astronave está al pie de la imagen. Contiene una pantalla de ordenador y tres indicadores. Los indicadores muestran el nivel de energía láser, la provisión de combustible y la energía de campo de fuerza. En ciertas fases del juego puedes recargar los campos de fuerza con su provisión de combustible.

Los Intrusos

Los planetas natales de los Intrusos están agrupados en torno a cinco estrellas de la Nube Menor de Magallanes. Hay 22 planetas en total de tres tipos básicos: industrial, militar y agrícola. Los planetas ofrecen dificultades variables. Para neutralizar un planeta militar debes utilizar tu ordenador de combate; un planeta industrial se neutraliza destruyendo el reactor que le suministra energía; y en un planeta agrícola debes utilizar el sistema de mando automático que dirige la maquinaria robot de cultivo. El servicio secreto de información militar indica que el planeta militar Delta V, el planeta industrial Alpha I y el planeta agrícola Beta III constituyen ejemplos de defensa deficientes de sus tipos respectivos.

Elección de Estrellas

La pantalla de elección de estrellas aparecerá cada vez que introduzcas el módulo de apoyo, y te permitirá elegir una nueva estrella o repostar tu astronave. Junto a cada estrella aparece una imagen de los planetas de ese sistema; los planetas neutralizados aparecen en azul y los no visitados en verde.

Elección de Planetas

La pantalla de elección de planeta te muestra la posición de los restantes objetivos de un sistema y te permite elegir su destino. La aparición de un pequeño texto en la pantalla muestra el nombre el tipo y la distancia de cada planeta al elegirlo. Los mandos para esta pantalla son los mismos que para la pantalla de selección de estrellas.

La Rueda Espacial

Todos los planetas militares y algunos de los industriales cuentan con estaciones espaciales orbitales en forma de rueda. Para destruir una de estas enormes ruedas espaciales, debes disparar

contra las cápsulas defensivas distribuidas en torno a su borde. Cuando hayan sido destruidas todas las cápsulas, aparecerá una entrada en el cuerpo principal de la rueda. Para acoplarse a la rueda debes centrarla en sus visores y pulsar la tecla "D". LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) actuarán ahora como mandos de rotación, para que su propia rotación corresponda a la de la rueda. Para poder acoplarse con éxito, la entrada debe estar en posición horizontal al alcanzar la rueda. Una maniobra afortunada de acoplamiento conduce al cobertizo interior de la rueda espacial. La salida del cobertizo es una válvula de diafragma en la pared posterior que se abre y se cierra constantemente. Hay tres unidades de control en torno al diafragma. Al quedar destruida la última unidad de control se paralizará el movimiento del diafragma, de modo que el disparo a la unidad final debe estar cronometrado para detener el diafragma en su posición abierta.

Campos Defensivos

Todos los planetas de los Intrusos están rodeados de campos de fuerza defensivos. El único modo de traspasar estos campos de fuerza es a través de pequeñas aberturas mantenidas para dejar paso a las astronaves de los Intrusos. Estas aberturas están fuertemente defendidas, y necesitarás un cronometraje de fracciones de segundo para poder pasar a través de ellas con éxito.

Cazas orbitales

Una vez que hayas atravesado los campos defensivos planetarios, tu astronave entrará en órbita en torno al planeta objetivo y deberás enfrentarte a las defensas de sus cazas. Cuando se destruye una astronave, algunas veces deja ésta una cápsula de combustible. Choca contra ésta para reponer tu propia provisión de combustible. Si una cápsula de combustible no se recoge rápidamente, las astronaves de recuperación de los Intrusos irrumpirán entonces para recogerlas.

Para que puedas seguir la pista a los blancos enemigos, dispondrás de dos imágenes a la altura de los ojos. La imagen de la derecha muestra la altitud de los blancos en relación con la tuya, y la de la izquierda proporciona una proyección horizontal del área de combate. Estas imágenes aparecen automáticamente cada vez que no haya un blanco visible en tu pantalla. Los blancos se exhiben en la imagen con los siguientes signos:

- + Astronave Enemiga
- x Recogida de combustible
- Cápsula de combustible.

Una vez destruidos todos los cazas orbitales, desciende a la superficie del planeta.

Ataque sobre el terreno

Vuela sobre el terreno enemigo destruyendo los objetivos sobre el suelo y evitando las defensas aerotransportadas. El punto de impacto de sus rayos láser se señala mediante una mira en forma de cruz que corre a lo largo del terreno que tienes ante ti.

Canales de Ventilación

Vuela a lo largo del canal de ventilación evitando los ventiladores y otros obstáculos. En esta sección tus armas quedan inhabilitadas y la tecla de fuego conmuta tus mandos de manera que "UP" (arriba) acelera y "DOWN" aminora la velocidad de tu astronave. No es posible acelerar o aminorar y maniobrar al mismo tiempo.

Sistemas de Reactores

Destruye la nave reactiva tetraédrica y sal a través de la válvula de diafragma de la pared posterior; la válvula sólo se abrirá después de que el reactor haya sido destruido.

Ordenador de Combate

Utiliza el ordenador de combate y escapa a través de la válvula de diafragma que se abre en la otra pared.

Centro de Mando Agrícola

Como en el caso del ordenador de combate, debes destruir el sistema de mando automático y escapar por la salida de la pared posterior.

Para cargar, teclea:

LOAD "" (ENTER)

Cuando el programa empiece, elige palanca de accionamiento o teclado y sonido conectado o desconectado.

Durante el funcionamiento del juego, es posible hacer una pausa en el mismo pulsando CAPS SHIFT y SPACE al mismo tiempo. Para reanudar el juego pulsa "1", o pulsa "2" para suspenderlo y volver al menú.

AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette

CPC 6128, 664 y CPC 464 con disco.

Mantener pulsada MAYS y pulsar la tecla (a)

Teclea TAPE y luego pulsa RETURN

Sigue ahora las instrucciones de carga para el cassette CPC 464.

CPC 464 carga del Cassette

Mantener pulsada CTRL y pulsar la tecla ENTER.

Pulsa el botón PLAY de tu magnetofón.

CONTROLES

	<u>Teclado</u>	<u>Cursor</u>	<u>Joystick</u>
Subida	Q	↑	Joystick hacia atrás
Bajada	A	↓	Joystick hacia adelante
Izquierda	O	←	Joystick hacia la izquierda
Derecha	P	→	Joystick hacia la derecha
Dispara	ESPACIO	COPY	Botón de disparo
Z	Moderar la marcha		
X	Acelerar		
H	Visualizaciones de cabeza permanente		
J	Visualizaciones de cabeza automáticas		
D	Aterrizar		
ESC	Hacer una pausa		
RETURN	Reanudar el juego		
DEL	Abortar el juego (mientras está en pausa)		

PARA MAS DIVERSION BUSCA OTROS PROGRAMAS

Z COBRA

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141 28046 MADRID

"Offset LA RIVA. S. A." Alonso Núñez, 18. 28039 Madrid