



STAR CONTROL™



Se informa de un contacto con seres alienígenas

Confirmado el rumor sobre una amenaza estelar

Informe de la Prensa Internacional, 12 de marzo de 2612. Por Le-Quo Garibaldi, corresponsal interestelar de prensa.

Ayer se confirmaron rumores sobre una hostil amenaza estelar a la tierra y sus alrededores en una reunión extraordinaria en la nave exploradora Star Control y en la nave Chenjesu cerca de la base de Ceres. El primer mensaje que se intercambió entre las naves espaciales era tan simple como sorprendente:

Atención: nave terrestre. No somos hostiles a su especie. Sin embargo, debemos informarles de una inmediata amenaza a su mundo y a su gente. La jerarquía de Ur-Quan se acerca; nuestras defensas se vienen abajo. Necesitamos su ayuda inmediata. Por favor, respondan.

Los resultados de la consiguiente conferencia se hicieron disponibles a la Prensa Internacional por medio de láserfax interestelar. La reunión, que se mantuvo a bordo del crucero SpaceDuster, duró varias horas. Un conjunto de periodistas intergalácticos esperaba ansiosamente mientras los diplomáticos de Chenjesu resaltaban su preocupación por el General de Star Control, Juan O'Reilly, y la Directora Ivana Or-Kochav, la diplomática de más alta reputación de la Tierra.

Los negociadores terrícolas expresaron su consternación por no haber sido previamente informados de la existencia de seres alienígenas, y del hecho de una guerra interestelar entre ellos. Chenjesu replicó que el Concilio Supremo de la Alianza no había juzgado lo suficientemente bien a

STAR CONTROL

la Tierra como para que pudiera unirse a la Alianza. Más aún, la posición inicial de la Tierra estaba lejos del Frente Central. La Jerarquía se había acercado a nuestro sistema solar sólo en los últimos meses.

Chenjesu resaltó los siguientes puntos:

- La jerarquía de Ur-Quan, una fuerte unión de ancianos esclavos de Ur-Quan y sus secuaces, están a punto de aniquilar la Alianza de las Estrellas Libres.
- Los esfuerzos de la Alianza para aplacar a los Ur-Quan mediante negociaciones han sido en vano. Los representantes de la Jerarquía llevaron a tres diplomáticos de la Alianza a la conclusión de una sesión particularmente infructuosa.
- Un triunfo de la Jerarquía sería un desastre para el espacio conocido.

Los mediadores de Chenjesu hablaron de la coacción de Ur-Quan sobre varias razas inverosímiles a la Jerarquía, de amenazas deliberadas a ancianos Spathi, de una alianza militar activa cuyos componentes nunca habían visto la oscuridad del

verdadero espacio. Los ancianos de Chenjesu "contaron con todo detalle su historia", como relató



más tarde Ivana Or-Kochav a los corresponsales reunidos.

La Directora describió la intensidad de Chenjesu, que iba más allá de los crepitantes campos de energía que emanaban normalmente los alienígenas. Verdaderamente, el dramático efecto interfería de vez en cuando con las consolas de control del Space-Duster. El General O'Reilly habló de "una visible alarma en el emocional arranque eléctrico de los alienígenas".

Una reunión de gabinete de alto nivel se mantendrá la próxima semana en Calcuta, India, una de las capitales rotatorias de las Naciones Unidas. La Delegación del Cinturón se dirige en estos momentos hacia la Tierra. En StarCon HQ, Ginebra, casi se puede palpar una dramática atmósfera.

Según este periodista, los Chenjesu han enviado una llamada clara y espeluznante a la Tierra y sus habitantes.



Índice

Cómo instalar Star Control	5
PC	
Requisitos del sistema	5
Copias de seguridad	6
Instalación en un sistema de disco duro	6
Cómo arrancar el juego	7
Configuración: gráficos, sonido y otras opciones	8
Cómo aprobar el examen de etiqueta alienígena del profesor Zorg	9
Spectrum y Amstrad	10
Para empezar	10
Commodore 64 y 128	12
Requisitos del sistema	12
Cómo arrancar el juego	12
Controles de juego	13
Menús	13
Controles de teclado de la nave	14
Controles de joystick de la nave	16
Otros controles especiales	17
Tratado de alianza de la Tierra con las Estrellas Libres	18
Artículo Uno	18
Artículo Dos	18
Artículo Tres	18

STAR CONTROL

Cláusulas especiales	14
Cómo jugar	20
Menú principal de actividades	20
Configuración de las opciones de juego	21
Opciones de control	22
Opción Using	22
Boletín de la Central ComSim	22
Práctica	23
Manejar naves en combate	24
Melée	28
Full Game (juego completo)	46
Elección de un escenario (PC, Amstrad y Spectrum)	46
Carga de un juego grabado (PC, Amstrad y Spectrum)	46
Pantalla de órdenes de la flota	48
El campo estelar rotatorio	49
En combate	52
Reliquias de los Precursors (PC)	57
Poderes estratégicos de las naves	58
Cómo ganar el juego	60
Grabación de un juego en curso	60
Apéndice Uno: descripciones de los escenarios	62
Apéndice Dos: utilidades	64
Utilidad de configuración del teclado	64
Editor de escenario	66
Solución de problemas	70



Cómo instalar Star Control

Star Control es un juego bélico de ciencia ficción que enfrenta a las fuerzas de la Alianza de las Estrellas Libres y las de la depredadora Jerarquía de Ur-Quan. El juego está diseñado de forma que sea fácil de jugar, que puedas familiarizarte con los menús, opciones y los controles de juego.

La Alianza y la Jerarquía poseen diferentes tipos de naves de guerra. Cada nave tiene sus propias características de maniobra y disparo, más una característica especial exclusiva que puedes emplear cuando las circunstancias lo requieran.

PC

Requisitos del sistema

Para jugar a Star Control necesitarás lo siguiente:

- 512 Kb de memoria para EGA y CGA;
- 640 Kb de memoria para VGA, MCGA y Tandy de 16 colores.
- Un disco formateado vacío para grabar los juegos si juegas desde una unidad de disco flexible.

Nota: se recomienda un AT a 8 MHz. Si tienes una máquina más lenta, mira "Si tienes una máquina más lenta" en la sección de configuración, más adelante.

Aunque puedes jugar desde discos flexibles, recomendamos que instales el juego en el disco duro. Cargarás el juego más rápidamente y eliminarás el cambio de discos. La sección Instalación describe la instalación en el disco duro.

Puedes jugar en modo de un jugador o de dos jugadores. Cada

STAR CONTROL

jugador puede utilizar el teclado o un joystick. Consulta la sección Controles de juego, más adelante, y busca los esquemas de los controles de teclado y del joystick.

Copias de seguridad

El programa viene sin protección en disco. Recomendamos que hagas copias de seguridad utilizando los comandos de copia normales del DOS (consulta tu manual de DOS).

Si tu ordenador tiene una unidad de 5 1/4 pulgadas y 1.2 megabytes u otra unidad de disco flexible de alta densidad con 720 Kb o más de espacio, puedes copiar Star Control en un solo disco. Sigue las instrucciones de DOS para formatear un nuevo disco, luego utiliza los comandos de copia de DOS para copiar todos los ficheros de los discos 1 y 2 de Star Control al disquete de alta densidad formateado.

Cuando hayas acabado de hacer las copias de seguridad, guarda los discos originales en un lugar seguro, por ejemplo, en la caja del juego.

Instalación en un sistema de disco duro

Hemos incluido una utilidad especial de instalación en el disco 1 que copia el programa a tu disco duro. Sigue estas instrucciones de instalación:

- 1 Enciende el monitor y el ordenador.
- 2 Inserta el disco 1 de Star Control en la unidad A.
- 3 En el prompt **C>**, teclea **A:** y pulsa **Enter**.
- 4 En el prompt **A>**, teclea **INSTALL** y la letra de la unidad en la que quieras instalar el juego seguida por dos puntos. Por ejemplo, al teclear **INSTALL C:** se crea un directorio llamado STARCON en la unidad C.
- 5 Sigue las instrucciones de pantalla para completar el procedimiento de instalación.



Cómo arrancar el juego

Desde un sistema de disco duro:

- 1 Enciende el ordenador.
- 2 En el prompt **C>**, teclea **CD\STARCON** y pulsa Enter
- 3 Teclea **STARCON** y pulsa **Enter**.

Desde un sistema de disco flexible:

- 1 Inserta el disco de DOS en la unidad A y enciende el ordenador.
- 2 En el prompt **A>**, sustituye el disco de DOS con el disco 1.
- 3 Para empezar: teclea **STARCON** y pulsa **Enter**.
- 4 El programa te pedirá que insertes el disco 2. No tendrás que volver a cambiar los discos.

Desde un sistema de dos discos flexibles:

- 1 Inserta el disco de DOS en la unidad A y enciende el ordenador.
- 2 En el prompt **A>**, saca el disco de DOS e inserta el disco 1 en la unidad A.
- 3 Inserta el disco 2 en la unidad B.
- 4 Para empezar: teclea **STARCON** y pulsa **Enter**. No tendrás que cambiar los discos durante el juego.

Desde una sola unidad de disco flexible de alta densidad

- 1 Enciende el ordenador.
- 2 Inserta el disco de Star Control en la unidad.
- 3 En el prompt **A>**, teclea **STARCON** y pulsa **Enter**.

STAR CONTROL

Configuración: gráficos, sonido y otras opciones

Probablemente, Star Control funcionará bien en tu ordenador. El programa detecta automáticamente la presencia del hardware de gráficos, sonido y joystick de tu sistema, luego configura la mejor combinación para tu máquina.

Sin embargo, si tienes un hardware poco usual (por ejemplo, una tarjeta de sonido "compatible") Star Control puede que no lo reconozca. Para solucionar este problema, puedes cambiar manualmente cualquiera de las opciones de la configuración automática tecleando una o más opciones de línea de comando inmediatamente después de teclear **STARCON**, pero antes de pulsar **Enter**. Por ejemplo, el teclear:

STARCON /S:adlib

fuerza al programa a utilizar sonidos AdLib. También puedes combinar más de una opción de línea de comando. Por ejemplo, si tecleas:

STARCON /S:cms /G:mcga

el programa utilizará sonidos CMS con gráficos MCGA. Recuerda poner un espacio después de **STARCON** y otro entre cada una de las opciones de línea de comando adicionales.

Opciones de línea de comandos

Sonido (utilizar sólo uno):

/S:mt32 Roland MT-32 o sonido y música LAPC

/S:adlib Sonido y música AdLib

/S:cms Sonido y música CMS

/S:tandy Sonido y música Tandy 3-Voice

/S:internal Sonido y música del altavoz interno

/S:silent Sin sonido ni música

Gráficos (utilizar sólo uno):

/G:mcga VGA o MCGA de 16 colores

/G:ega Enhanced Graphics, 16 colores

/G:tandy Tandy, 16 colores

/G:cga Color Graphics de 4 colores



Si tienes una máquina más lenta:

Star Control funciona mejor en un ordenador AT con una velocidad de al menos 8 MHz. Sin embargo, puedes hacer que el juego se ejecute adecuadamente en un ordenador más lento ejecutando el juego en modo CGA. Utiliza la opción de línea de comando **/spartan** y desactiva el sonido con la opción de línea de comando **/S:silent**.

Nota: al utilizar un joystick el juego también es más lento. Para obtener unos mejores resultados, utiliza el teclado.

Si quieres automatizar las opciones de configuración:

Para hacer un fichero batch que automatiza tus valores de configuración, sigue estos pasos:

- 1 Tecllea **CD\STARCON**.
- 2 Tecllea **copy con Play.bat** y pulsa **Enter**.
- 3 Tecllea **starcon /g:cga /s:internal /spartan**, o tus propias opciones de configuración, poniendo un espacio entre **STARCON** y cada opción de la línea de comandos.
- 4 Pulsa **F6** y luego **Enter**.
- 5 Ahora, cada vez que quieras arrancar el juego, tecllea **Play** y luego pulsa **Enter**.

Cómo aprobar el examen de etiqueta alienígena del profesor Zorg

Después de arrancar el juego, aparecerá la pantalla de presentación. Pulsa cualquier tecla. Aparecerá el examen. Utiliza la "Guía para la etiqueta alienígena del profesor Zorg" (la rueda de códigos) para aprobar el examen:

- 1 Lee el párrafo de introducción, y luego estudia las cuatro palabras alienígenas de la parte inferior de la pantalla.

STAR CONTROL

- 2 Busca la primera palabra alienígena en el círculo más grande de la rueda de códigos, la segunda en el siguiente y la tercera en el más pequeño. Alinea las tres primeras palabras cuidadosamente, y busca la cuarta palabra alienígena en la rueda pequeña. Lee la respuesta impresa en la ventana recortada de la palabra.
- 3 Teclea la respuesta en el teclado y pulsa **Enter**. (En la Figura 1 la respuesta correcta sería "Greet").
- 4 Si has contestado bien a la pregunta del examen, aparecerá el menú de actividades principal. Si suspendes el examen, tendrás dos oportunidades más de leer una pregunta y proporcionar la respuesta.

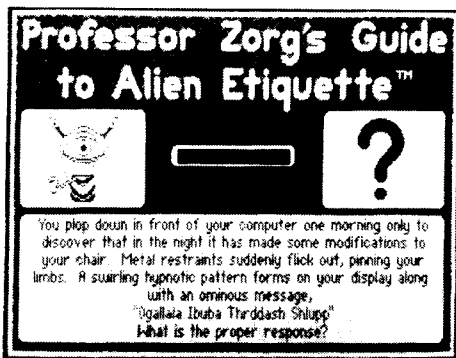


Figura 1. PANTALLA DEL EXAMEN DE ZORG

Nota: guarda la rueda de códigos del profesor Zorg en un lugar seguro; sin ella, no podrás jugar.

Spectrum y Amstrad

Para empezar

Para arrancar el juego, utiliza una de las siguientes instrucciones del sistema.



Sistema de cinta Spectrum 128

- 1 Conecta tu joystick al puerto 2 (si quieres utilizarlo).
- 2 Enciende tu ordenador.
- 3 Inserta la casete de Star Control en el reproductor, con la etiqueta hacia arriba.
- 4 Si tienes un +3, lleva el cursor hasta abajo hasta que quede resaltado **48K BASIC**, luego pulsa **Enter**. Tecllea **LOAD**” y pulsa la **barra espaciadora**. Si tienes un +2, pulsa la **barra espaciadora** cuando aparezca la opción **LOADER**.
- 5 Pulsa **Play** en el reproductor.

Sistema de disco Amstrad

- 1 Conecta tu joystick si quieres utilizar uno.
- 2 Enciende el ordenador.
- 3 Cuando te pida el disco, inserta el disco de Star Control en la unidad, con la etiqueta hacia arriba.
- 4 Tecllea **RUN**” **DISK** y pulsa **Enter**.

Sistema de cinta Amstrad:

- 1 Conecta tu joystick si quieres utilizar uno.
- 2 Enciende el ordenador y cuando se te indique, inserta la casete de Star Control en el reproductor.
- 3 Si estás jugando con un ordenador que tiene cinta y disco, tecllea primero **TAPE** y pulsa **Enter**.
- 4 Tecllea **RUN**” y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

STAR CONTROL

Commodore 64 y 128

Requisitos del sistema

Para jugar a Star Control necesitas lo siguiente:

- Un Commodore 64 o 128.
- Un disco formateado vacío para grabar los juegos.

Puedes jugar en modo un jugador o dos jugadores. Cada jugador puede utilizar un joystick o el teclado. No pueden utilizarse dos joysticks. Consulta la sección **Controles de juego**, más adelante, y busca los esquemas de los controles de teclado y del joystick.

Cómo arrancar el juego

Star Control funciona tanto en el Commodore 64 como en el 128 (asegúrate de que está en modo C64), y emplea un joystick en el puerto 2 para el control de un jugador, y el joystick y el teclado para dos jugadores. Consulta la sección **Controles de juego** y busca los esquemas de los controles de ambos.

- 1 Conecta un joystick en el puerto 2.
- 2 Enciende el ordenador y la unidad de disco.
- 3 Inserta el disco de Star Control en la unidad de disco, con la etiqueta hacia arriba.
- 4 Tecllea **Load ""**,**8,1** y pulsa **Enter**. El programa se cargará automáticamente.



Controles de juego

Pueden jugar uno o dos jugadores a Star Control, utilizando el joystick o el teclado (en PC pueden utilizarse dos joysticks). Puedes elegir teclado/joystick en el menú de opciones **Set Players**.

Para una mayor simplicidad de empleo, consulta sólo los comandos de teclado en este manual.

Menús

En Star Control se accede a casi todos los aspectos de juego por medio de un sistema de menús. Cada menú ofrecerá varias opciones que te permiten elegir y equipar a tus naves para la batalla, elegir estratégicos escenarios, etc.

Para seleccionar elementos del menú con el teclado, utiliza las teclas del cursor si tienes un PC o un Amstrad y las letras **Q**, **A**, **O** y **P** si tu máquina es un Spectrum o un Commodore.

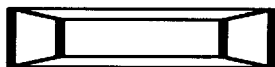
Controles de teclado del cursor

PC y Amstrad

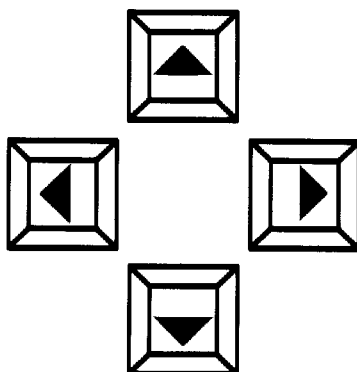


Enter (PC)

Barra espaciadora
(Amstrad)



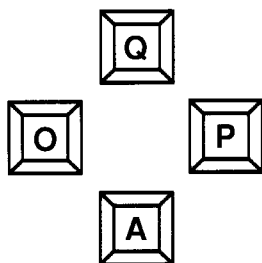
Selecciona la opción



Mueve el resaltado

STAR CONTROL

Spectrum y Commodore

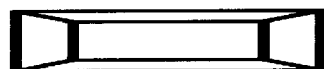


Mueve el resaltado



Enter
(Commodore)

Barra espaciadora
(Spectrum)

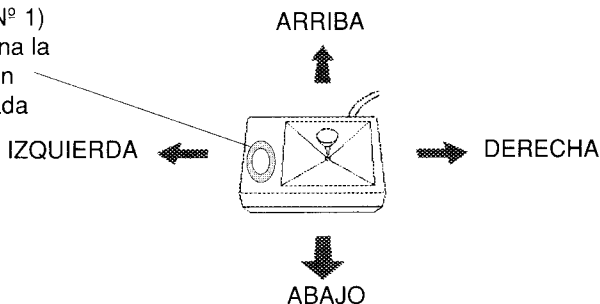


Selecciona la opción resaltada

Controles de joystick del cursor (PC y Commodore)

Para seleccionar elementos del menú con el joystick, simplemente mueve el joystick para resaltar la opción que desees y pulsa el **botón nº 1** para seleccionar el elemento resaltado.

(Botón Nº 1)
Selecciona la
opción
resaltada



Controles de teclado de la nave

PC

Los controles de teclado de la nave pueden reconfigurarse. Por defectos estos controles son:



	Jerarquía	Alianza
Especial		
Girar a la izquierda		
Girar a la derecha		
Acelerar		
Fuego		

Amstrad, Commodore y Spectrum

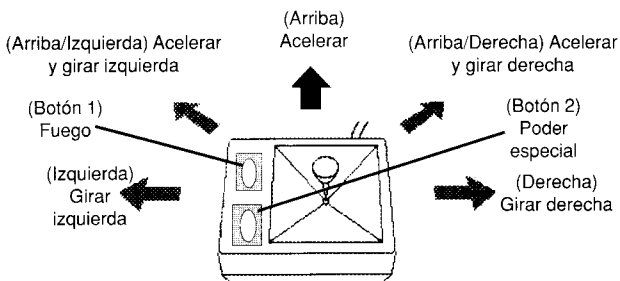
	Amstrad	Commodore	Spectrum
Especial			
Girar a la izquierda			
Girar a la derecha			
Acelerar			
Fuego			

STAR CONTROL

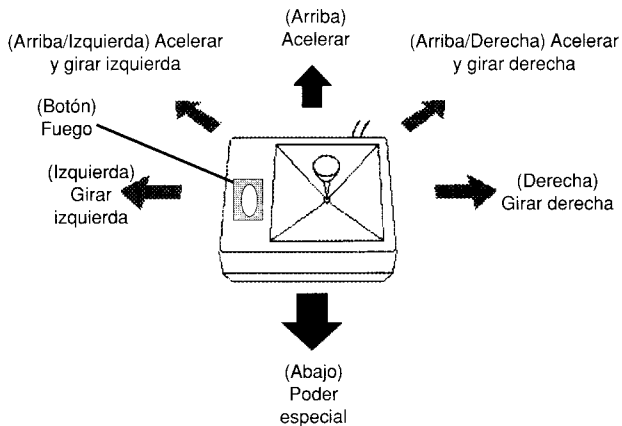
Controles de joystick de la nave

Los controles de la Jerarquía y de la Alianza son idénticos.

PC



Amstrad, Commodore y Amiga





Otros controles especiales

PC



Cancela la última selección (sólo en Full Game).



Hace una pausa/continúa.



Activa/desactiva el sonido.



Sale de cualquier modo de juego.

Amstrad y Spectrum



Sale de cualquier modo de juego.



Graba el juego (sólo en Full Game).



Retrocede una pantalla en Full Game (Amstrad).

Commodore



Sale de cualquier modo de juego.



Graba el juego (sólo en Full Game).

Tratado de alianza de la Tierra con las Estrellas Libres

Este documento, "acuerdo de consentimiento mutuo entre la Alianza de las Estrellas Libres y la Tierra", fechado el 2 de mayo del año 2612 y firmado por la Directora Ivana Or-Kochav y el General Juan O'Reilly por la Tierra, y el comandante en jefe Bzrrak Ktazzz y la secretaria del espacio Zeep-Zeep por la Alianza de las Estrellas Libres, formaliza el lazo mutuo que se ha forjado por la amenaza de la diabólica Jerarquía de Ur-Quan.

Artículo Uno:

La tierra está de acuerdo en unirse inmediatamente a la Alianza de las Estrellas Libres, y dedicar sus recursos militares y civiles a la Defensa de la Alianza de las Estrellas Libres frente a los desenfrenados y descarados ataques de la Jerarquía de Ur-Quan. La Tierra pierde la soberanía prioritaria y pone a Star Control, su estructura militar y diplomática, bajo el control de la Alianza mientras dure el acuerdo. El acuerdo permanecerá vigente mientras persista la amenaza de la Jerarquía.

Artículo Dos:

La Alianza de las Estrellas Libres se compromete a defender a la Tierra contra la amenaza de las fuerzas de la Jerarquía de Ur-Quan. La Tierra se compromete a dejar que los líderes militares de la Alianza desplieguen las fuerzas terrícolas de la manera que mejor proteja a los miembros que constituyen esta federación.



Artículo Tres:

Los comandantes militares y diplomáticos de la Alianza, y los de Star Control (ahora bajo el mando de la estructura de la Alianza), deben unir sus recursos y su personal. El General Juan O'Reilly se unirá a la plantilla de la Alianza con la graduación de Alto Comandante, región planetaria de la Tierra. La Directora Ivana Or-Kochav asume el papel de secretaria ayudante especial. Ambas se sentarán en el Consejo Supremo de la Alianza de las Estrellas Libres, y votarán sobre los temas claves de seguridad que considere el Consejo Supremo.

Cláusulas especiales:

Si la Alianza fuese derrotada por la Jerarquía, el acuerdo perdería su vigencia. En caso de una victoria de la Alianza, el Consejo Supremo determinará los pasos adecuados.

Si hay un fallo en la defensa de la Tierra, sus estaciones espaciales, colonias lunares o del cinturón, la Tierra puede abandonar la Alianza.

Cualquier incumplimiento de este acuerdo por parte de la Tierra terminará con las obligaciones de la Tierra y Star Control se convertiría en una entidad independiente del control exclusivo de las Naciones Unidas de la Tierra y sus alrededores.

Firmado este día, 2 de mayo del año 2612 en la Sala de la Paz Eterna, oficina de la plantilla general de la Alianza de las Estrellas Libres.

Zeep-Zeep
Secretaria del espacio

Ivana Or-Kochav
Directora

STAR CONTROL

Cómo jugar

Una vez hayas pasado la pantalla de presentación (o el examen del profesor si tienes un PC), verás el menú de actividades principal. Esta es la puerta de entrada al juego. Te sugerimos que aprendas cuáles son las naves y sus posibilidades en el modo de práctica (Practice), luego pasa a luchar (Melée), enfrentándote a tu enemigo en un realista entorno de combate. En el nivel Full Game, harás movimientos estratégicos, como minar, colonizar, fortificar, y mover tus naves de estrella a estrella en el espacio tridimensional.

Menú principal de actividades

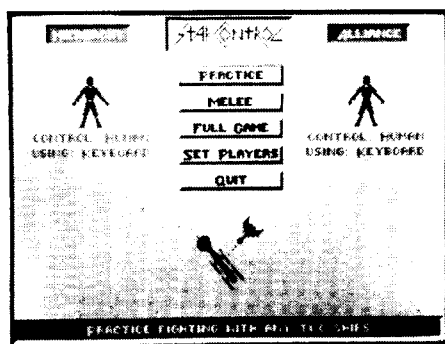


Figura 2. MENU PRINCIPAL DE ACTIVIDADES

Esta pantalla despliega las opciones de juego principales y los valores del juego actual tanto para los jugadores de la Alianza como para los de la Jerarquía. Selecciona una actividad

resaltando la opción y pulsando Enter (barra espaciadora en Amstrad y Spectrum). En la ventana de texto de la parte inferior de la pantalla aparecerá una breve descripción de la actividad resaltada.



Configuración de las opciones de juego

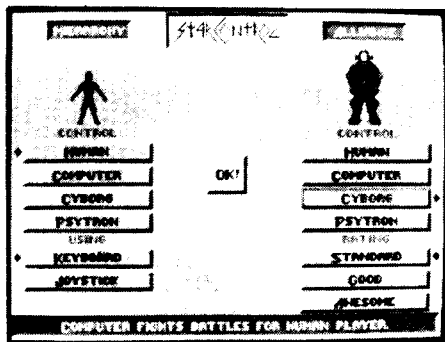


Figura 3. MENU SET PLAYERS

Al seleccionar la opción Set Players del menú principal de actividades, aparecen las opciones de juego posibles en la pantalla. Las opciones seleccionadas están marcadas por rombos negros. Cuando estés de acuerdo con éstas, resalta **OK**, y pulsa **Enter** (barra espaciadora si tienes un Amstrad o un Spectrum) para volver al menú principal de actividades.

Opciones de control

Las opciones de control determinan quién controla a la Jerarquía y quién controla a la Alianza tanto en modo de estrategia como en el de combate. Las opciones de control son:

- | | |
|----------|---|
| Human | El jugador humano (tú) controla totalmente el bando, tomando decisiones estratégicas y luchando en todas las batallas. |
| Computer | El ordenador controla por completo el bando. El ordenador controla la elección de naves en Practice (práctica) y Melée (lucha), así como Fleet Command (mando de la flota) en modo Full Game. |
| Cyborg | El jugador humano toma estratégicas decisiones. Pero cuando hay que luchar, el ordenador toma la responsabilidad total del combate. |

STAR CONTROL

Psytron El jugador humano lucha en todas las batallas, mientras que el ordenador decide la estrategia a seguir.

Opción Using

Para las opciones Human, Cyborg y Psytron, el jugador puede elegir si quiere emplear el joystick o el teclado.

Nota: establece la opción Using antes de cambiar de Human a Cyborg o Psytron.

Sistema de nivel (Rating)

Cuando estableces un nivel (Rating), decides la destreza con la que el ordenador controla a su bando. Este nivel puede ser: Standard (estándar), Good (bueno) o Awesome (fantástico).

Para el control de Psytron y Cyborg, Rating establece la destreza con la que el ordenador controla su parte de juego. Un jugador que puede vencer a un adversario Awesome en Melée o en Full Game es merecedor de un cierto respeto.

Boletín de la Central ComSim

Informe del Coronel Faffywaffy de Ariloulaleelay a los cadetes de la Alianza:

“Todos los pilotos nuevos de la Alianza quedan asignados a la Central ComSim, la simulación sensorial especialmente diseñada para preparar a nuevos guerreros para el combate espacial. A su llegada, los nuevos pilotos serán bienvenidos y se les mostrarán las instalaciones.

“Se anima a todo nuevo comandante a examinar las características de las naves enemigas durante su estancia en ComSim. Una vez hayas descansado, se te pedirá que elijas una nave (están disponibles las de las siete razas de la Alianza) para tu primer vuelo simulado.



“Este es el verdadero centro de formación. Observaremos tu rendimiento en la sala de control, viendo tus maniobras, cómo tomas la posición de ataque y esquivas al enemigo. Observaremos tu selección de armas, y tu juicio en la gestión de recursos.

“Ahora puedes fallar en el acercamiento, o activar el sistema de tu arma principal un poco tarde. Prepara tu equipo de vuelo, recibe la Bendición de Tishtushi y... ¡pon el simulador en marcha!”

Práctica

En Practice, puedes enfrentar cualquier nave contra otra nave en combate. Las naves se seleccionan de la misma manera, ya sean del mismo bando o de bandos distintos.

Nota para usuarios de PC: para ver una nave con sus especificaciones técnicas, resalta la nave deseada y pulsa la barra espaciadora.

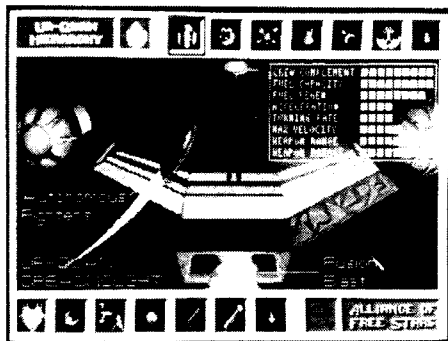


Figura 4.
VISUALIZACION DE
LA NAVE (PC)

Para seleccionar una nave en Practice: señala la nave deseada y pulsa Enter. Una vez hayas seleccionado las dos naves, aparecerá la pantalla de combate.

STAR CONTROL

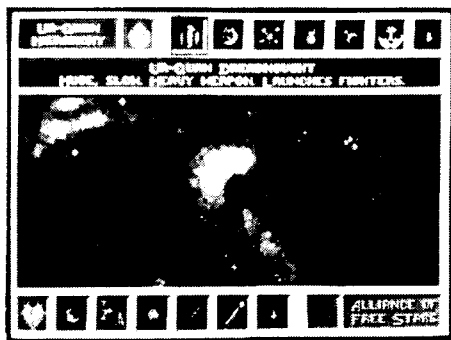


Figura 5. PANTALLA DE SELECCION DE NAVE

Nota: si has seleccionado control Human o Psytron para uno de los dos bandos, el ordenador seleccionará automáticamente una nave para luchar contra ti. Si quieres controlar la selección de nave, cambia el valor a Cyborg.

Manejar naves en combate

En combate de práctica, puedes volar tanto como quieras. Cuando se destruye una nave, comienza una nueva batalla con el mismo par de naves. La acción se interrumpe sólo cuando uno de los dos bandos quiere seleccionar una nueva nave.

Para seleccionar una nueva nave (PC): pulsa **F10**, luego **F1** y volverás a la Central ComSim. Para volver al menú principal, pulsa **F10** una vez más.

Para seleccionar una nueva nave (Commodore): pulsa **F1** y volverás al menú principal.

Para seleccionar una nueva nave (Amstrad y Spectrum): pulsa **Return**, luego la **barra espaciadora** y volverás al menú principal. Pulsa **Return** otra vez para seleccionar Practice de nuevo.



Fundamentos de maniobra

La maniobra consiste en acelerar y girar tu nave a izquierda y derecha. Puedes dar órdenes para acelerar o girar independientemente o simultáneamente.

Nota: refresca tus conocimientos sobre las teclas de control de la nave consultando la sección Control de la nave de la sección Controles de juego de este manual.

Gravedad (sólo PC)

La gravedad atrae a las naves espaciales que se acercan a un planeta. La gravedad aumenta a medida que te acercas al planeta. Una nave que colisione con un planeta puede ser seriamente dañada e incluso destruida.

Inercia

La inercia es la tendencia de un objeto en movimiento a permanecer en movimiento. La inercia afecta a una nave al acelerar. Las colisiones tienen como resultado un intercambio de inercia, y afectan a las naves pequeñas más que a las grandes.

Los fundamentos del disparo

Un elemento crucial al disparar es la preparación que precede al disparo. Alcanzar una posición eficaz de disparo requiere que recuerdes algunas cosas:

- El tipo y alcance del arma que estás disparando.
- Las aptitudes defensivas de tu oponente, tanto con sus armas defensivas como con su potencial evasivo.
- La posición de otros objetos, como planetas y asteroides, que pueden afectar bien a la nave o a la trayectoria del proyectil.

STAR CONTROL

Recuerda también que una maniobra evasiva del adversario puede resultar en un incómodo intercambio de posiciones. Una vuelta dada para evitar daños puede llevarte a un cambio de papeles.

Nota: de nuevo consulta la sección Control de la nave y repasa los controles de disparo en los modos teclado y joystick.

Si te alcanzan

Cuando un disparo enemigo alcanza a tu nave, pierde miembros de la tripulación, mostrados como puntos verdes en Ship Status Display, que muestra del estado de la nave (en Spectrum serán líneas rojas, y en Commodore, verdes). El daño que un arma causa en un blanco depende de las características del arma y, a veces, de su alcance.

Cómo destruir naves enemigas

Puedes destruir naves enemigas eliminando a toda su tripulación. Unas cuantas armas pueden destruir una nave con un sólo disparo, pero normalmente requerirás varios para acabar el trabajo.

Características especiales

Cada nave tiene un detalle especial exclusivo. Para aprender más sobre la característica especial de cada nave, lee tanto el Informe de reconstrucción del ordenador de la Alianza de las naves de Ur-Quan como la Estimación de la Jerarquía de las posibilidades de las naves bélicas de la Alianza.

Window Display

Esta ventana te muestra el universo físico que ocupas en Star Control. Dependiendo del aspecto del juego en que estés jugando, la ventana mostrará estrellas, naves, planetas, asteroides, armas o cualquier otra cosa que se encuentre "ahí fuera".

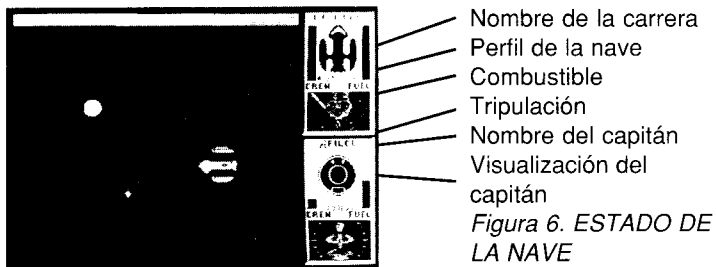


Utilización del combustible

El combustible se agota cuando disparas armas o cuando utilizas tu característica especial. Sin embargo, las maniobras normales son “gratis”. Si no tienes suficiente combustible para realizar una acción, aparecerá la palabra intermitente “fuel” en el estado de tu nave y debes esperar hasta que hayas regenerado el suficiente combustible.

Visualización del estado de la nave

Cuando entres en combate, aparecerá la visualización del estado de la nave a la derecha de la pantalla, informándote de los hechos básicos sobre las dos naves combatientes, así como las medidas de información relevante del estado de la nave. Comprueba los estados de las naves siempre que tengas un momento.



STAR CONTROL



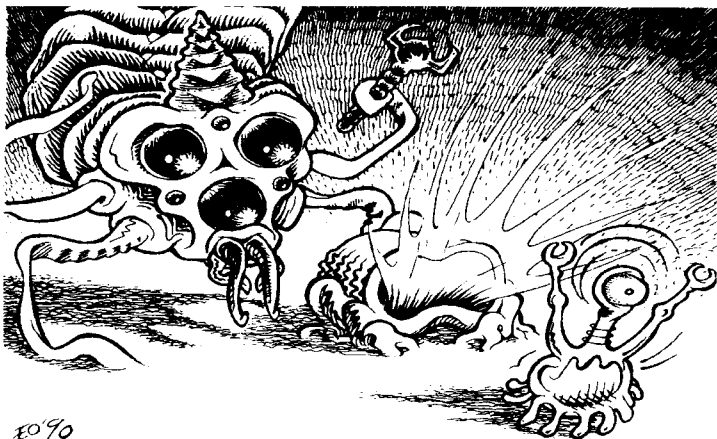
Un raro ataque frontal Spathi

Melée

La verdadera competición entre la Jerarquía y la Alianza comienza en modo Melée. En esta modalidad de juego, cada bando tiene una flota de siete naves, una de cada una de las razas alienígenas. Los jugadores de los dos bandos seleccionan por turno una nave con la que luchar.

Para elegir una nave, resalta la nave deseada y pulsa Enter (barra espaciadora si tienes un Amstrad o un Spectrum). Si seleccionas la interrogación, la nave será elegida aleatoriamente. Cuando una nave sea destruida, será tachada de la lista de naves de ese bando. El jugador debe seleccionar ahora una nueva nave con la que atacar al enemigo.

Cuando un jugador haya destruido todas las naves de su enemigo, gana y se le premia con una música, una pantalla de victoria y un resumen de las naves que le quedan.



Ur-Quan dando órdenes a Spathi

Informe de reconstrucción del ordenador: H.L.3

ESPECIFICACIONES DE LA NAVE ENEMIGA SINTETIZADAS DE LOS ESCOMBROS ESPACIALES RECOGIDOS.

Prioridad Uno Alfa, confidencial: plantilla general de Star Control y capitanes del crucero terrestre.

Eliminación retrodigestiva de los datos obligatoria.

Publicado por la División de reconstrucción sintética especial, Inteligencia intergaláctica ("SSRII"), oficinas de Star Control, Ginebra, Suiza.

14 de mayo, 2612.

STAR CONTROL

Tras la solicitud especial del comandante en jefe de Star Control Karen Chin Singh, recibido por la SSRII después de la esperanzadora reunión entre el crucero SpaceDuster y los enviados de Chenjesu, hemos reunido este informe (Nº 1232.3.3.55.1/2A), detallando los hallazgos del equipo de síntesis de ordenador de SSRII. Trabajando en secreto en un laboratorio de alta seguridad en algún lugar de Europa, los expertos han examinado meticulosamente los restos espaciales de las galaxias cercanas y lejanas. Su meta: identificar y analizar probables naves espaciales de la Jerarquía de Ur-Quan.

A cada equipo se le asignó la reconstrucción de una raza de la Jerarquía en particular y su nave. Sus miembros se basaron en un conjunto de ordenadores que producían estupendos gráficos y software de postanimación. Trabajando juntos, reunieron cuidadosamente evidencias fragmentarias de los seres de la Jerarquía y de sus naves.

La División de reconstrucción sintética especial ha diseñado un detallado retrato de la civilización, estructura y logros tecnológicos de cada raza:

Raza: Ur-Quan

La raza Ur-Quan es la más antigua del espacio conocido. Los Ur-Quans son una raza esclavizante con un rígido orden social que incluye la numeración de cada una de las unidades de los Ur-Quans. Esta clasificación tan estructurada revela la esencia jerárquica de esta antigua especie. Los intentos de SSRII de detallar las graduaciones de los Ur-Quans fueron inútiles.

La tecnología Ur-Quan es muy avanzada, y el temperamento de los Ur-Quans se expresa con el cuidadoso cultivo y explotación de equipos de agentes interestelares que encauzan la inteligencia a sus maestros.

El aspecto de los Ur-Quans es interesante, dada la disposición esencialmente depredadora de la raza. Con cierto parecido a una oruga gigante, un Ur-Quan adulto está compuesto por un cuerpo en forma de tubo segmentado de diez metros de largo y dos metros de diámetro. El equivalente de una cara en un Ur-Quan es rico en



órganos sensoriales. Estas criaturas tubulares tienen garras, lo cual les permite cogerse a los techos de cuerdas de sus temidos Acorazados.

El Ur-Quan emplea un modo particularmente sorprendente de comunicación entre especies. Los "Talking Pets", una invención genética Ur-Quan específica para este propósito, traduce telepáticamente las órdenes Ur-Quan al lenguaje hablado por las especies subordinadas, e invierte el procedimiento al recibir transmisiones externas.

Los Ur-Quan viven para subyugar a especies inferiores; la guerra es su razón de ser y su inspiración. Tratan a los demás miembros de la Jerarquía como razas esclavas, sometidas a los deseos del maestro y temerosas de su predecible ira.

Nave: el Acorazado Ur-Quan

El Acorazado Ur-Quan es la nave más devastadora conocida en el espacio. Llamada alternativamente "Unidad de sitio planetario", un solo espécimen de esta temida nave ha tenido éxito al someter y esclavizar a mundos enteros. Un solo Ur-Quan gobierna cada Acorazado, manipulando tripulaciones heterogéneas de las razas esclavas de la Jerarquía.

El arma central del Acorazado es una bomba de fusión de largo alcance de una capacidad altamente destructiva. Una nave puede caer con una sola de estas bombas.

El Acorazado también puede lanzar un pequeño escuadrón de luchadores bien motivados, que buscan sistemáticamente las naves enemigas y disparan libremente láseres de largo alcance. Sin embargo, estos luchadores especiales tienen una autonomía limitada, y vuelven a la nave madre después de cada salida. Si se les deja en el espacio, mueren.

El principal defecto del Acorazado es su mediocre velocidad de giro, una grieta pero no un defecto fatal en su estupenda armadura.

STAR CONTROL

Raza: Mycon

Nuestros investigadores quedaron parcialmente sorprendidos cuando se enfrentaron a los restos de los Mycons. Los Mycons son unos brillantes hombres-hongo que poseen un extraño conjunto de formas de conducta motivadas por factores desconocidos.

Los Mycons se reproducen arrojando nubes de diminutas partículas de esporas en la atmósfera; cuando las partículas se posan en un ser vivo, se sujetan y comienzan a crecer. Cuando el polvo DNA aterriza en un Mycon, los materiales genéticos se mezclan; de lo contrario, se crea un clónico del emisor de la espora. Al bañarse en radiaciones concentradas, las criaturas sufren un crecimiento colectivo sustituyendo miembros de la tripulación perdidos. De ahí el término regeneración Mycon.

No existe ninguna duda en cuanto a la lealtad servil de los Mycons a los maestros Ur-Quans. Al unirse a la Jerarquía en un acto de propia voluntad, los Mycons muestran un enorme fanatismo en su adopción de las metas de los Ur-Quans.

Nota: en las versiones para Amstrad, Commodore y Spectrum, los Mycon tienen las mismas características, pero son leales a la Alianza.

Nave: la Nave Vaina Mycon

Las Naves Vaina Mycon se basan en un Plasmoide de rastreo, una bola de energía fundida que emplea un sistema de rastreo muy desarrollado para detectar y disparar a su blanco. Mortal a poca distancia, el Plasmoide Mycon se difunde a medida que recorre distancias más largas.

Los Mycons tienen la sorprendente aptitud de regenerar su tripulación. Sin embargo, una Nave Vaina debe contar con toda su potencia para comenzar a regenerar a su tripulación; al completarse el acto de regeneración se han añadido cuatro furiosos luchadores a la tripulación de la nave.



Raza: Ilwrath

Esta raza de la Jerarquía es la personificación del diablo. Los Ilwrath son criaturas similares a arañas dedicadas a una estricta religión. La fe de los Ilwrath dicta una devoción a una temida llamada superior. La tripulación Ilwrath recibe apoyo espiritual en la consecución de los malintencionados ataques sorpresa. La fe de los Ilwrath se opone a la toma de prisioneros.

Dada la devoción de la raza a la guerra, la alianza con los Ur-Quans es completamente natural. Sin embargo, la reconstrucción fragmentaria de un diálogo cumbre Ur-Quan/Ilwrath demuestra que incluso los Ur-Quans tienen trabas delante de religiones beligerantes. Un Ur-Quan políglota escribió la siguiente nota en taquigrafía, y después fue descifrado por un lingüista interestelar de SSRII:

“Mejor aceptar la hospitalidad Ilwrath en pequeñas dosis. La comida es para arañas. El entretenimiento es una horrorosa grabación TELEVDR de la aniquilación de los Chenjesu. Más aceptable”.

Nave: el Vengador Ilwrath

El Vengador Ilwrath maniobra sin esfuerzo. El Vengador se basa en la mortal Hellfire Blast, que es potente de cerca.

Las exclusivas características de encubrimiento del Vengador le hacen invisible. Combinado con los agresivos instintos del Vengador, esta sigilosa aptitud convierte al Vengador en el arma ideal de ataque.

La velocidad máxima del Vengador no se iguala a la de las mejores naves de la Alianza. Esta debilidad se compensa, sin embargo, a menos que las naves enemigas se quiten del ámbito eficaz del Hellfire Blast. Los rumores sugieren que las tripulaciones del Vengador cantan un canto de muerte después de las batallas ganadas, contorsionando sus cuerpos de araña en extrañas celebraciones.

STAR CONTROL

Raza: VUX (Xenofomas)

Nota: esta raza sólo existe en la versión para PC.

El proceso de reconstrucción sintética de los VUX produjo evidencias de una raza laboriosa y sencilla cuya dedicación al deber es igualada sólo por su perspectiva temperamental. El VUX es una mezcla de dos pies de un pulpo y una babosa, y ha heredado las características menos atractivas de ambos. Con un sólo ojo que no parpadea, el VUX es sensible al espectro EMR completo, y está bien adaptado a los entornos con poca luz de su mundo natal.

La repulsión física del VUX queda compensada por los avances tecnológicos y sus enormes poderes de percepción de idiomas. Esta aptitud de traducción de idiomas permitió a una nave VUX interceptar las comunicaciones de un comandante del crucero, que acababa de ver una nave VUX en su pantalla láser. El comentario fuera de lugar del capitán sobre el aspecto de los VUX llevó a un serio revés Xenoforme. Los VUX ofendidos, sintiendo que les habían insultado colectivamente, se unieron pronto a la Jerarquía.

Hasta ahora, los VUX lo pasan bien vengándose del insulto de los terrestres; los ojos inmóviles de su tripulación brillan al unísono cuando ven un candente crucero que ha sido alcanzado por un láser VUX.

Sin embargo, los socioantropólogos residentes de SSRII dicen que la hostilidad de los VUX puede que no dure siempre. Incitan a futuras aperturas hacia los VUX una vez la Alianza aplaste la amenaza de la Jerarquía.

Nave: VUX Intruder

El VUX Intruder lleva un solo y monstruoso láser óptico que quema varios metros de metal en pocos segundos. La batería de la nave, con su enorme capacidad, es el motor del láser óptico.



Eliminación de lapas VUX después de una batalla

Los Intruder son capaces de aparecer en el espacio junto a una nave enemiga, las aptitudes de navegación de las tripulaciones hacen que el ataque furtivo sea la táctica preferida de estos despreciables seres de dos pies.

Una arma ofensiva adicional del Intruso es la "Lapa", que se lanza dentro de una cápsula protectora que se dirige automáticamente a las naves enemigas. Cuando se acerca a un blanco, la cápsula se abre, soltando la lapa que se sujeta al casco de la nave enemiga. La combinación del daño infligido y la masa añadida disminuye la maniobrabilidad de una nave espacial. Una nave dañada puede quitarse las lapas sólo después de la batalla.

Raza: Androsynth

SSRII empleó un equipo especial de socioantropólogos para analizar a los Androsynths, que son clónicos humanoides. Esta raza de clónicos renegados ha dado muchos dolores de cabeza a Star Control desde que "emigró" en el año 2535, poco después de los experimentos físicos en los que un equipo de científicos euroasiáticos sometió a los clónicos a una serie de crueles experimentos. La

STAR CONTROL

revuelta de Hamburg resultante, en la que los clónicos cautivos tomaron un control eficaz del puerto Báltico durante un tiempo, se vino abajo, obligando a los Androsynths a buscar un lugar donde vivir en el espacio.

La “animosidad” de los Androsynths hacia los terrestres está bien documentada; la fuente de odio de los clónicos ha alimentado setenta y siete años de hostilidades. Se adhieren a la disciplina de los Ur-Quans con alegría, ya que el belicismo de la Jerarquía sacia el ansia de venganza de los Androsynths.

Muchos cruceros terrestres con pantallas láser han volado sobre regiones en alerta en las que se han visto ocasionalmente Guardianes Androsynth. El pensamiento de un Guardián no detectado en los alrededores ha llevado a algunos capitanes de crucero a pulverizar asteroides en alucinaciones conocidas en la jerga de vuelo como ‘fiebre clónica’.

Nave: Guardián Androsynth

El Guardián Androsynth está compuesto de unas extrañas aleaciones de capas de cristal azul y platino. Su estructura refleja la obsesión de los clónicos por la estética; en palabras de un componente del equipo de SSR II, los Androsynths son “los ingenieros de diseño de modas del espacio”. El diseño de las naves puede que pretenda llevar al adversario a un atontamiento fatal.

El arma principal de la nave es una masa molecular basada en un ácido, que al dispararse sigue una trayectoria errática hasta la nave enemiga. La caótica trayectoria confunde a las medidas defensivas del adversario.

Los comandantes del Guardián pueden dar órdenes en batalla para plegar una nave en una bola sólida, adquiriendo simultáneamente un conjunto de potentes aceleradores. La nave transformada se lanza entonces contra el enemigo a velocidades sorprendentes, causando un daño enorme si impacta. Una nave Androsynth con forma de ‘cometa’ y que tenga el depósito lleno de combustible puede mantener su forma curvada por un espacio de tiempo considerable; un Guardián que tenga poco combustible volverá a su forma original más rápidamente.



El principal defecto del Guardián es su perezosa velocidad cuando tiene su configuración normal. La nave no puede escapar fácilmente de un perseguidor; este defecto probablemente explica la evolución del poder especial de los Androsynths.

Raza: Spathi

Nota: esta raza sólo existe en la versión para PC.

Los Spathi son unas criaturas extrañas, parecidas a moluscos asustados. Estas desnudas almejas espaciales tienen una piel similar al cuero, y un interior baboso bien conocido porque rezuma a través de los poros cuando el Spathi está asustado (algo que sucede muy a menudo). Rechonchas tenazas, abultados ojos inmóviles y múltiples pies completan la composición de esta tímida criatura.

Los socioantropólogos han hecho un bosquejo de la personalidad de los Spathi: creativos, pero cobardes. Los Spathi se unieron a la Jerarquía sólo para evitar que los Ur-Quans les amenazaran con aniquilarles.

La aversión de los Spathi por el combate puede explicar por qué su nave espacial tiene tanta tripulación. Nuestros expertos en el combate nos han asegurado que un Spathi muere de miedo ante la perspectiva de un combate.

Nave: Discriminador Spathi

La nave espacial Spathi, el Discriminador, está diseñada con el miedo en mente, es decir, el miedo de los Spathis. La nave está bien acorazada y se ha construido para desviar el fuego enemigo de las secciones de la nave que contengan tripulación. El último enjambre con asustados Spathis.

Sin embargo, el Discriminador es rápido y ágil, una característica que llevó a una tripulación terrestre a apodarar a la nave "el bicho tembloroso espacial". Los Discriminadores regatean la mayor parte de las armas enemigas.

STAR CONTROL

La tripulación Spathi dispara un pequeño misil al volar hacia un adversario. El arma preferida del Discriminador es el valioso B.U.T.T., un potente misil que se dispara desde atrás.

Raza: Umgah

Los Umgah son criaturas babosas cuyos cuerpos están compuestos de tres partes principales: bocas, ojos y tentáculos. Sus largos apéndices sensoriales no equilibran un aspecto que, en palabras de un cansado técnico del SSRll, "espantaría a un VUX".

Los Umgah destacan por su sentido del humor poco usual, una agudeza cósmica que encaja con su peculiar aspecto. Los Umgah consideran su participación en la Jerarquía Ur-Quan con abstracción, y el conflicto entre la Jerarquía y la Alianza como una travesura intergaláctica. El aburrimiento, como siempre, ha hecho que todas las criaturas tengan propósitos mortales.

Nave: Zángano Umgah

Los Umgah vuelan en un cono cuyo perfil, cuando se analiza, se proyecta hacia delante. La posición de navegación del Zángano puede mantenerse indefinidamente sin pérdida de potencia, y permite que la nave sea tanto arma como escudo contra misiles.

Las naves enemigas que tocan el cono antimateria del Zángano Umgah sufren un daño inmediato y, a menudo, fatal.

Los Umgah se basan en un sistema fenomenal de retropropulsión que lanza la nave hacia atrás con una fuerza tremenda, poniendo en peligro a cualquier nave enemiga que sea absorbida por el cono. La retropropulsión gasta grandes cantidades de energía; sin embargo, la potencia del Zángano queda repuesta tras una prolongada espera en la que los Umgah son notablemente vulnerables.

Proceda a la eliminación retrodigestiva de los datos - Expertos en seguridad, División de reconstrucción especial sintética, Inteligencia intergaláctica.



Decodificación de una transmisión Ur-Quan: estimación de las posibilidades de las naves de guerra de la Alianza

Junio, 2612.

Informe del Acorazado Ur-Quan, Traducción "Talking Pet"

Una revisión de las posibilidades de naves de la Alianza de las Estrellas Libres demuestra aptitudes inferiores, naves con menos potencia, de tecnología primitiva y con falta de protección, y gobernadas por especímenes de razas inferiores.

De todas las razas de la Alianza, sólo la cultura basada en los cristales Chenjesu constituye una prueba seria para los comandantes de la Jerarquía. Los Acorazados tienen orden de eliminar a éstos siempre que tengan oportunidad, sin perder ninguna. Miembros asociados de la Jerarquía: vuestro bienestar depende de la ejecución leal de las órdenes de Ur-Quan. Un fallo en la eliminación de las naves de la Alianza tendrá como resultado un serio e inmediato castigo.

Chenjesu

Los Chenjesu son la raza más poderosa de la Alianza. Cristalinos en sustancia, basados en la energía eléctrica, controlan tanto las formas de vida cristalinas como las eléctricas. Los Chenjesu son una raza de filósofos; su más alto logro es "El Libro de Bzzbezzu Kzaaz", no mejor que los pensamientos menos profundos de un Ur-Quan.

Los Chenjesu utilizan una defensa marginal, según los estándares Ur-Quan. En términos de la Alianza, las criaturas productoras de cristal son magos, sus naves de guerra Broodhome son pruebas de una sociedad avanzada. La nave Broodhome dispara grandes formas de vida cristalinas, un gran cristal que se fragmenta con una orden de los Chenjesu y los D.O.G.I., que se dirigen al blanco y roban su energía absorbiéndola a través del casco. La tripulación del Broodhome fabrica D.O.G.I.s a bordo.

STAR CONTROL

Aunque su maniobrabilidad está limitada, la nave es relativamente potente. El Broodhome de los Chenjesu lleva una tripulación considerable y un gran suministro de combustible.

Resumen: una raza de logros rudimentarios, según los estándares de la sociedad Ur-Quan. Aún así, las naves de los Chenjesu pueden suponer algún tipo de amenaza a naves inferiores de la Jerarquía.

Yehat

Los Yehat son peculiares criaturas arbóreas que se enorgullecen de su asociación con el salvaje Shofixti. Los Yehats trabajan en una nebulosa de energía en la que los Acorazados han entrado raras veces. A diferencia de la mayor parte de los cobardes de la Alianza, los Yehats no huirán a la vista de una nave de la Jerarquía. Los Yetahs vuelan en una extraña nave en forma de dardo, el Terminator, que lleva un escudo de fuerza de alta energía que proporciona inmunidad contra el ataque enemigo. El escudo del Terminator deriva de los orígenes electronebulares de la raza. Al ser activado, el escudo reduce la eficacia del arma principal de la nave, un misil de energía que se suelta desde un cañón vibrante. Los asombrados comandantes de Acorazados han informado de la absorción moderada de daños infligidos a la nave Yetah. Para destruir un Terminator basta normalmente con dos Acorazados en misión especial.

Resumen: primitivos pero orgullosos, los Yetah violan la regla básica de la Alianza: dar la vuelta cuando una buena nave de la Jerarquía lanza un rayo láser. Prestad atención al cañón vibrante del Terminator.

Mmrrnmhrm

Nota: esta raza sólo existe en la versión para PC.

Los Mmrrnmhrm son una raza de robots consonántica con un nivel casi admirable de logros tecnológicos, para un miembro de la Alianza, por supuesto. Estos fragmentos de discos de metal temen las vocales tanto como a un Acorazado en las cercanías.



El montaje protoquotosintético de un Mmrmhmr capturado indica la evolución de un progenitor tecnológicamente competente. Esta huella ancestral puede explicar por qué un miembro de una confederación esencialmente retrasada ha desarrollado una nave casi inteligente. Los "X-Form" pueden tener dos formas: una lenta que dispara un láser y una de rápido perfil de combate que intenta enfrentar las armas de la Jerarquía contra un misil. Los capitanes Mmrmhmr cambian de forma para salvar su nave o, en algunas ocasiones, para hacer un ataque sorpresa.

Resumen: una raza de robots casi interesante que ofrece un modesto desafío tecnológico. Aún así, los X-Form de los Mmrmhmr son pasto para los comandantes de los Acorazados que observan cuidadosamente sus trucos de metamorfosis.

Ariloulaleelay

Nota: esta raza sólo existe en la versión para PC.

Raza de duendes del espacio, los Ariloulaleelay son criaturas traviesas. Antiguamente tormento de la raza humana, vuelan en el Esquife, una pequeña nave con una respetable velocidad de giro. El sistema de propulsión del Esquife es una novedad entre las naves de la Alianza, sin inercia. El esquife acelera con mucha potencia, y para el movimiento cuando se le ordena.

Las naves Arilou disparan láseres auto-dirigidos y pueden teletransportarse lejos del peligro. El supersalto resultante sacude la nave amenazada y hace que deje de estar en contacto con el enemigo. Ocasionalmente, los supersaltos tienen como resultado el espectáculo de la destrucción instantánea de un Esquife al colisionar con un cuerpo astral inesperado.

Resumen: los Arilous intentarán alejarse de la inevitable derrota utilizando control sin inercia y teletransportes. Comandantes de la Jerarquía, eliminad las naves de los Arilous antes de que recurran a estos dispositivos.

STAR CONTROL

Syreen

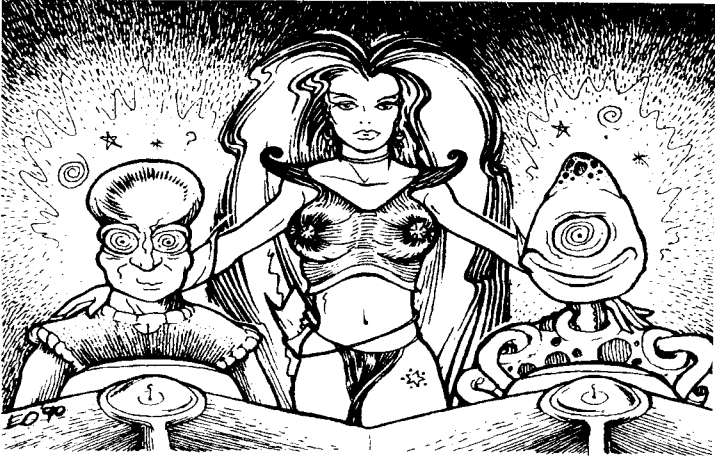
Nota: esta raza sólo existe en la versión para PC.

Esta raza de mujeres humanoides carece de un mundo natal y recurre al cultivo de bases estelares similares a jardines dispersas por todo el espacio. Como esta raza no puede reclutar en colonias, recurren a la búsqueda de “voluntarios” de mundos de colonias que conquistan. Se basan en armas de atractivo e hipnosis para alcanzar sus traviesas metas en la Alianza.

Esta raza viaja en un cohete, el “Penetrator”, potente según los estándares de la Alianza, y considerado como un QT1+ por los Analistas de ofensa de la Jerarquía. El Penetrator lleva todo un equipo de astutas Syreens; aunque el Penetrator dispara un insignificante misil, prefiere el Canto de las Sirenas. El capitán del Penetrator activa la Canción cuando está cerca de una nave enemiga, estableciendo un campo de hipnosis diseñado para desviar a la tripulación enemiga de sus naves. Cuando tiene éxito, este plan destruye a casi toda la tripulación enemiga, pero sólo lo intentan una vez. Luego, esta raza intentará destruir la nave con un rápido golpe de misil.

Talking Pets grabó este intercambio de transferencia de tripulación sin éxito entre el crucero de unos terrestres y un Penetrator de las Syreens:

El crucero Zybernaught de los terrestres prestó a un Penetrator Syreen seis miembros de la tripulación en un intercambio aprobado por el comandante en jefe de la Alianza. Este experimento empleaba a los flexibles humanoides como prueba para posibles intercambios de tripulación multilaterales entre razas de la Alianza. El capitán del Zybernaught, Zeke Ziniovic, informó de que no hubo dificultades en el reclutamiento de voluntarios para el programa de intercambio. “Se alinearon para subir a bordo de la nave de transferencia. Tuve que separar a unos cuantos muchachos que tenían sobrecarga de hormonas”. Se efectuó la transferencia y tras unos pocos días, ocurrió algo extraño: los voluntarios comenzaron a enviar llamadas



Syreen con tripulación hipnotizada.

de angustia desde la nave anfitriona. Se recibían solicitudes de vuelta casi cada hora, hasta que se mandó el crucero Space Dinghy para coger a tres de los voluntarios y devolverlos a la nave madre. Cuando la nave volvió, los muchachos que traía entraron en el compartimiento de la tripulación principal muy estropeados. Sin afeitar, con los ojos borrosos y dando tumbos, fueron llevados a la enfermería del crucero. El capitán Ziniovic llamó inmediatamente por radio a la nave anfitriona, pidiendo la vuelta de los voluntarios restantes. La respuesta del Penetrator: “los voluntarios son felices aquí, hablaremos mañana”.

Resumen: Comandantes, por la consiguiente se os indica que rechazéis las melódicas peticiones de las Syreens. Manteneos a una distancia razonable del Penetrator y destruid.

Terrestres

Los técnicos de reconstrucción protoquotosintética Ur-Quan disfrutaron con el proceso de construcción del perfil de esta divertida criatura. Los terrestres son homínidos erectos que se creen que están tecnológicamente avanzados. De hecho, la raza humana se

STAR CONTROL

considera con la mentalidad y herramientas de la era postatómica temprana. Sus representantes alternan entre la amenaza y el apaciguamiento. Su arte es postprimitivo, su sistema de gobierno un modelo de ineficacia caracterizado por un arcaico sistema de organización, la “burocracia”, que creen que induce a la sumisión de individuos desafiantes.

La nave humana, el crucero terrestre, es una pesada nave. Los cruceros son un producto de la tecnología americana del siglo XX. Todavía fabricados en Detroit, Michigan, los cruceros son en parte máquinas soviéticas, en parte artilugios de guerras estelares, y el resto partes rechazadas de automóviles. La potencia la obtienen de motores de protones, pero los cruceros son lentos y vulnerables (a los Androsynths les gusta cazarlos por deporte).

El crucero de los terrestres emplea armas nucleares tácticas por búsqueda de calor. Su tripulación es multinacional y trabaja bajo el control directo de Star Control, la organización de defensa militar de la Tierra.

El crucero utiliza un láser de defensa, adaptado a partir de la anticuada tecnología de las guerras estelares de los EE.UU. El PDL apunta automáticamente y destruye aquellos misiles que se encuentren cerca; nuestros misiles deberían evitar este primitivo láser con facilidad.

Los comandantes de la Alianza mantienen muy vigilada a Star Control, ya que han presenciado desastres como el intercambio de tripulación Terrestres/Syreen y la accidental detonación de una bomba táctica cerca de un flota de naves Arilou.

Resumen: comandantes de la Jerarquía, atacar a los cruceros terrestres sin piedad y sin demora.



Shofixti

Nota: esta raza sólo existe en la versión para PC.

Esta primitiva especie de samurais marsupiales ha sido educado desde el principio bajo la tutoría de los Yetah. Los Yetahs, sin parentesco con ninguna raza salvaje, transmitieron algunas de las tecnologías básicas, lo suficiente como para hacerles merecedores de ser miembros de la Alianza. Los Shofixti adoran a los antepasados de los Yetah.

Los Shofixti poseen una cualidad de la que carece la Alianza: el valor. Ya sea un atributo impreso en la personalidad Shofixti por los Yetahs o ya sea resultado de la naturaleza inherente de las bestias, les hace un gran servicio en la batalla. Los capitanes Shofixti revelan una actitud de valientes samurais en combate, entrando y saliendo de la batalla como un Ur-Quan en un cielo lleno de Syreens.

Los Shofixti pilotan Exploradores, diminutas naves que lanzan dardos de energía capaces de infligir daños menores a un alcance razonable. Cuando se enfrentan con un fallo, los Shofixti activan frecuentemente un arma que les destruye a ellos mismos y que puede destruir una nave enemiga si se encuentra cerca.

Resumen: no subestimes un Explorador de los Shofixti. Son criaturas leales que están deseando pagar el precio por la Alianza.

STAR CONTROL

Full Game (juego completo)

Full Game combina un juego estratégico con un combate de acción arcade. Tú gestionas los recursos, construyes colonias, compras naves, fortificas estrellas, y planeas movimientos por el espacio mientras tu adversario realiza un conjunto similar de acciones. Ambos bandos compiten por alcanzar una posición estratégica superior, de forma que el combate se produzca en situación ventajosa.

El juego está dividido en turnos, alternando entre la Jerarquía y la Alianza. En el turno de un jugador, éste puede realizar tres acciones, como mover una nave, construir una nave nueva o desarrollar una mina o una colonia.

El juego termina cuando un jugador cumple las condiciones de victoria de su bando. La destrucción total del enemigo siempre da como resultado una victoria, aunque no necesariamente la victoria más fácil.

Elección de un escenario (PC, Amiga y Spectrum)

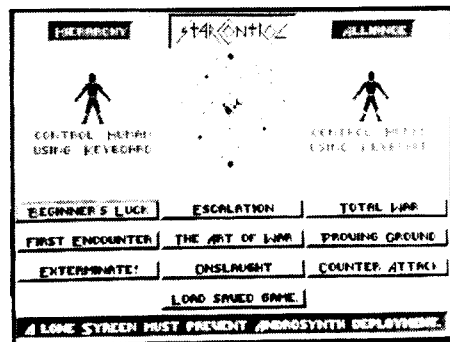


Figura 7. MENU DE SELECCION DE ESCENARIO



Para jugar en modo Full Game, selecciona Full Game en el menú principal de actividades. Cuando aparezca el menú de selección de escenario, resalta y selecciona uno de los nueve escenarios predefinidos que vienen con el juego (ver el diagrama).

Espera hasta que aparezca la pantalla de órdenes de la flota. Entonces se le indicará al primer jugador que haga su primer movimiento. (Para una descripción más detallada de los escenarios, consulta el Apéndice 1).

Carga de un juego grabado (PC, Amiga y Spectrum)

Para cargar un juego grabado, resalta y selecciona Load Saved Game del menú de selección de escenario. Cuando aparezca la pantalla de selección de juego grabado, resalta y selecciona uno de los juegos grabados para jugar. Espera a que aparezca la pantalla de órdenes de la flota.

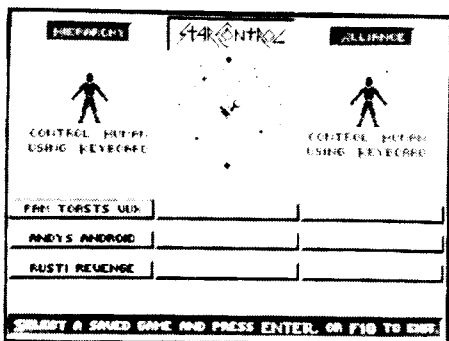


Figura 8. PANTALLA DE SELECCION DE JUEGO GRABADO

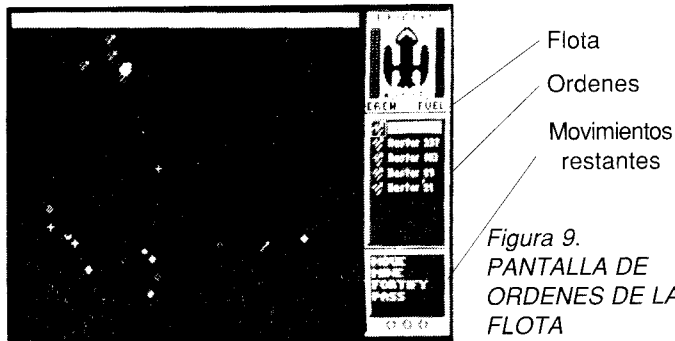
Nota: al cargar un juego grabado no se alteran los valores del jugador. Configura estos valores antes de cargar el juego.

STAR CONTROL

Vista de órdenes de la flota

Una vez hayas seleccionado un escenario Full Game, pasarás a la pantalla de órdenes de la flota. En el centro de la pantalla, verás un campo estelar rotatorio.

A la derecha de la pantalla, verás la visualización del comandante: lista de flota, ventana de órdenes y visualización de estado.



Lista de flota

La lista de flota visualiza las naves que quedan en este momento en tu flota, su tipo y nombre. Cuando sea tu turno, la primera nave de la lista de flota quedará resaltada y parpadeará en el conjunto estelar rotatorio. El icono de nave que aparece junto a cada nombre de nave ilustra su forma y proporciona una identidad visual. El nombre del capitán de cada nave está escrito al lado de cada nave.

Ventana de órdenes

La ventana de órdenes, que aparece bajo la lista de flota, te muestra las opciones de movimiento que tienes en ese turno. Para seleccionar una opción de orden activa y coloreada, resalta la opción y selecciónala igual que lo harías con cualquier otro elemento de menú.



Cuando se dé un suceso emocionante, como abrir una mina o destruir una colonia, esta ventana desplegará una representación animada del acontecimiento.

Acciones restantes

El indicador de acciones de tres botones de la parte inferior de la ventana de órdenes indica el número de acciones disponibles en el turno presente.

Ventana de comisión

Esta ventana, que aparece cuando resaltas la base estelar en la lista de flota, te muestra cuánto dinero estelar te queda, así como las naves disponibles, sus nombres y su precio.

Indicador de estado

El indicador del estado de la nave aparece durante el combate, y es el mismo que aparece en Practice y Melée.

Nota: puedes interrumpir cualquier animación en Full Game simplemente pulsando una tecla. Puedes interrumpir el gráfico incluso durante el turno del adversario.

El campo estelar rotatorio

El campo estelar rotatorio es un mundo espacial, multidimensional que se mueve por un eje vertical. Se tarda un tiempo en acostumbrarse a este entorno, ya que la vista cambia constantemente.

Estrellas

Las estrellas están coloreadas de acuerdo a la clase de planetas que las orbitan. Las estrellas inexploradas son azules. Cuando mueves una nave a una estrella sin explorar, ésta cambia de color. Las estrellas púrpura (azules en Spectrum y Amstrad) indican que es un planeta mineral, un estrella verde es un planeta colonizable y una estrella gris (amarilla en Spectrum y Amstrad) es un planeta muerto.

STAR CONTROL

Mundos minerales

Los mundos minerales son planetas calientes, pesados y densos y contienen metales, menas, azufres y otros compuestos que pueden explotarse en la minería. Cuando estos minerales son procesados, generan dinero espacial que te permite comprar y equipar nuevas naves.

Mundos vivos

Los mundos vivos son planetas verdes y templados parecidos a la Tierra. Contienen mucha agua y oxígeno y son lugares ideales para que una raza construya colonias.

Mundos muertos

Los mundos muertos son terrenos rocosos que nunca tuvieron atmósfera, o que la tuvieron pero la perdieron en alguna catástrofe cósmica. Una persona con recursos puede fortificar un mundo muerto.

Naves

El número de naves con el que comienza cada jugador depende del escenario elegido (consultar el Apéndice 1: descripciones de los escenarios). Si tienes una base espacial, puedes comprar naves nuevas y puedes tener hasta siete naves en tu flota.

Bases espaciales

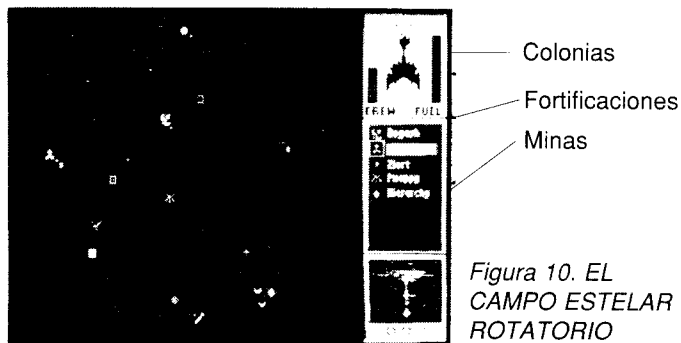
Una base espacial es una gran estación en el espacio que se mueve lentamente en la que puedes construir nuevas naves espaciales.

Nota: recomendamos que protejas tus bases espaciales con al menos una nave de combate. Una base espacial sin defensa será automáticamente destruida si una nave enemiga la alcanza.



Instalaciones

Una actividad primaria en modo Full Game es construir instalaciones que ayuden al jugador a conquistar conjuntos de estrellas:



Colonias

Una colonia, establecida en un mundo vivo, proporciona un lugar para que una nave reclute nuevos miembros para sustituir los que ha perdido en combate. Las colonias también aceleran el movimiento de la nave, ya que moverse desde un mundo de colonia no es una acción. Esta ventaja no se aplica a las bases espaciales.

Minas

Las minas, situadas en mundos minerales, mejoran el bando desarrollo generando dinero espacial (Starbucks) a una velocidad de uno por turno (tu base espacial también genera un Starbucks por turno).

Fortificaciones

Estableces fortificaciones como barrera defensiva por la que ninguna nave puede pasar o destruir fácilmente (excepto el Esquife de los Arilous y el Acorazado de los Ur-Quan). Las fortificaciones protegen las colonias y minas, y pueden bloquear una ruta de ataque a una base espacial.

STAR CONTROL

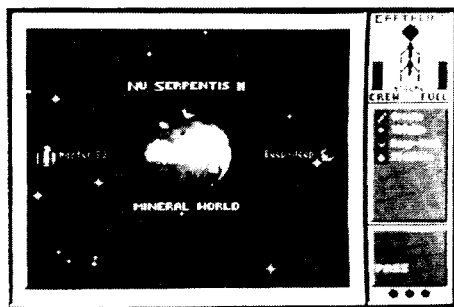
Si una sola nave entrara en una fortificación, quedaría atascada. Para liberarla, debe sitiar con éxito el lugar o unirse a una segunda nave que destruya automáticamente el fuerte al final del turno.

Destruir instalaciones enemigas

Puedes destruir una colonia enemiga indefensa, mina o fortificación moviéndote a ella con cualquier nave. Alternativamente, si derrotas a todas las naves enemigas que están protegiendo una instalación en batalla, automáticamente la destruyes. En algunos escenarios, la destrucción completa de un tipo de instalación puede dar como resultado la victoria de tu bando.

En combate

Cuando un jugador termine su turno y haya movido naves a estrellas que contengan una o más naves enemigas, comenzará una batalla por cada estrella en contienda. Para cada batalla, aparecerá la pantalla de transición del combate. Pulsa cualquier tecla para empezar la batalla.



*Figura 11.
PANTALLA DE
TRANSICION DE
LA BATALLA*

Nota: en batallas con muchas naves, las naves del atacante luchan en el orden en que aterrizan en la estrella, mientras que las naves del defensor serán seleccionadas para luchar aleatoriamente.



Seleccionar la nave a gobernar

Para seleccionar una nave a gobernar en Full Game, resalta el nombre de esa nave y selecciónala. Ahora utiliza la nave para construir fortificaciones, establecer una mina o colonia, o moverte a otra estrella.

Dar órdenes

Cuando quieras dar órdenes, consulta las órdenes que se apliquen a la nave actualmente seleccionadas en la ventana de órdenes. Resalta una de las opciones de orden activas (el color de la palabra indica si está disponible o no), y selecciónala. Para cancelar la selección, pulsa la **barra espaciadora** (en PC).

Algunas órdenes pueden realizarse en un solo paso; otras, como Build (construir) o Move (mover), requieren pasos adicionales para completar la orden. Las órdenes “en curso” tienen otro color.

NOTA IMPORTANTE: si decides construir una instalación (colonia, mina o fortificación), pero la interrumpes durante la construcción con una nueva orden, todo el trabajo de esa nueva instalación se perderá.

Mover una nave (PC)

Para mover una nave, sigue estos pasos:

- 1 Resalta la nave que deseas mover en la lista de flota y pulsa **Enter**.
- 2 Resalta **Move** en la ventana de órdenes y pulsa **Enter**.
- 3 Cuando aparezca la “columna espacial”, observa la dirección hacia la que se extiende, luego mueve las teclas del cursor o el joystick para resaltar la columna en la dirección deseada;
- 4 Pulsa **Enter** para confirmar la selección.
- 5 Si te quedan acciones en el turno presente, puedes seleccionar **Move** de nuevo para saltar a otra estrella.

STAR CONTROL

Mover una nave (Commodore)

Para mover una nave, sigue estos pasos:

- 1 Resalta la nave que desees mover en la lista de flota y pulsa **Enter**.
- 2 Resalta **Move** en la ventana de órdenes y pulsa **Enter**.
- 3 Mueve el icono de la nave a la estrella que quieras seleccionar.
- 4 Pulsa **Enter** para confirmar la selección.
- 5 Si te quedan acciones en el turno presente, puedes seleccionar **Move** de nuevo para saltar a otra estrella.

Mover una nave (Amstrad y Spectrum)

Para mover una nave, sigue estos pasos:

- 1 Resalta la nave que desees mover en la lista de flota y pulsa la **barra espaciadora**.
- 2 Resalta **Move** en la ventana de órdenes y pulsa la **barra espaciadora**.
- 3 Cuando la nave que desees mover esté seleccionada, utiliza las teclas del cursor para mover el cursor intermitente a la estrella que quieras.
- 4 Pulsa la **barra espaciadora** para confirmar la selección.
- 5 Si te quedan acciones en el turno presente, puedes seleccionar **Move** de nuevo para saltar a otra estrella.

Nota: al igual que con las demás órdenes, Move emplea sólo una acción, excepto cuando te mueves a una base estelar, que requiere que utilices los tres movimientos de un turno.



Colonizar

Para colonizar, necesitas un mundo vivo y dos turnos. Luego selecciona la nave con la que quieres construir la colonia, y selecciona Colonize de la ventana de órdenes. Una vez se establece una colonia, las razas amistosas pueden reclutar de ella.

Mina

Puedes construir una mina sólo en un sistema de estrellas púrpura (azul en Spectrum y Amstrad) y, por consiguiente, mineral. Para hacerlo, selecciona una nave, luego selecciona Mine de la ventana de órdenes. La construcción de una mina requiere dos turnos. Una vez establecida, la mina generará un dólar espacial (Starbuck) por turno.

Construir

Puedes construir una nave nueva en tu base espacial. Cuando selecciones Build, aparecerá una barra en la lista de comisión de la parte superior de la pantalla. Mueve la barra a la nave deseada, y pulsa **Enter** (**barra espaciadora** en Amstrad y Spectrum). Sólo podrás hacer esto si tienes el dinero espacial suficiente.

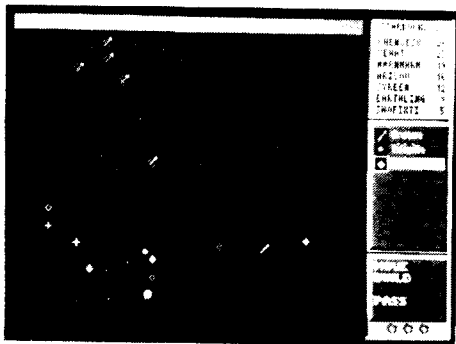


Figura 12. MENU DE COMISION

STAR CONTROL

Las naves cuyos gastos sobrepasen tus fondos actuales, o las que no estén disponibles en un escenario determinado, están marcadas N/A o sombreadas y no pueden seleccionarse.

Nota: una flota no puede tener más de siete naves y una base espacial en cualquier momento; mira la sección Desmantelar para sustituir naves cuando se ha alcanzado el límite.

Reclutar

Puedes reclutar miembros de la tripulación perdidos en combate. Selecciona Recruit, y tu nave volverá a tener la tripulación máxima. Las naves de Syreens no pueden reclutar.

Fortificar

Puedes seleccionar Fortify de la ventana de órdenes para construir una defensa por la que no pueda pasar un enemigo normal. Al igual que con las colonias y las minas, la elevación de una fortificación requiere dos turnos.

Sitiar

Puedes sitiar fortificaciones enemigas y, si tienes éxito, el fuerte se destruirá automáticamente. Tu nave puede continuar entonces. Para sitiar, resalta y selecciona Besiege de la ventana de órdenes.

Nota: cuando una nave sitia un fuerte, tiene el 10% de posibilidades de destruirlo. Una excepción es el Acorazado de los Ur-Quans, que tiene un 33.3% de posibilidades.



Desmantelar

Puedes desmantelar una de las naves de tu flota (útil cuando quieres sustituir una nave en una flota completa) resaltando la nave que quieres que desarmar, y seleccionando luego Scuttle en la ventana de órdenes. Sólo puedes desmantelar cuando ya tienes siete naves en la flota.

Pasar un turno

Si pasas se acaba tu turno. Resalta y selecciona Pass en la ventana de órdenes.

Reliquias de los Precursors (PC)

En Full Game, puedes descubrir tabletas de Precursors*, que contienen el recuerdo de valiosos conocimientos tecnológicos. Son dispositivos que, aunque viejos, todavía funcionan y que dejaron culturas precursoras.

Existe la posibilidad de que encuentres una tableta de un antepasado cada vez que tu nave aterriza en una estrella inexplorada. Cuando tu nave encuentre una reliquia, se añadirá a la estructura de la nave. La nave mejora inmediatamente en el área de rendimiento de la nave.

*** Los Precursors habitaron el espacio aproximadamente hace 300.000 años. Tanto sus orígenes como su desaparición están envueltos en el misterio.**

Cuando encuentres una tableta de Precursors, la reliquia se indicará con una letra que aparece en la nave que la ha descubierto. Las letras y las mejoras son:

- F** Paquetes de combustible. Se aumenta el nivel de combustible de tu nave.
- C** Capacidad de tripulación. Se aumenta la capacidad de la tripulación, pero para obtener más tripulación debes reclutar en una colonia.

STAR CONTROL

D Dinamo. Mejora la regeneración de combustible.

T Aceleradores. Mejora la aceleración y la velocidad máxima.

J Reactores de control. Mejora los giros.

Poderes estratégicos de las naves

Algunas de las naves del juego poseen poderes estratégicos especiales:

Destrucción de fuerte Ur-Quan

Una sola nave Ur-Quan es capaz de destruir fortificaciones por sí sola, sin sitiirlas. Para hacerlo, un Ur-Quan simplemente tiene que terminar su turno en un fuerte enemigo.



Nueva tripulación Mycon creciendo



Regeneración de tripulación Mycon (PC y Commodore)

Las naves Mycon regeneran a su tripulación después de cada batalla. Una vez ha concluido una batalla, y se vuelve a la pantalla de órdenes de flota, una nave Mycon vuelve a llenar su nave con tripulación.

Inmunidad de las fortificaciones Arilou (PC)

Los Ariloulaleelay tienen una notable aptitud para utilizar la maniobrabilidad de su Esquife para pasar por fortificaciones enemigas.

Reabastecimiento de tripulación Syreen (PC)

Las Syreens, que no pueden reclutar normalmente, pueden sin embargo añadir tripulación a sus Penetrators conquistando colonias enemigas y tomando a sus habitantes. Hacer esto eleva la tripulación Syreen al máximo.

Cómo ganar el juego

Ganas un juego en modo Full Game cuando cumples cualquiera de las condiciones de victoria resaltadas en las Descripciones de los escenarios en el Apéndice Uno. Siempre ganas una partida destruyendo la base estelar y las naves del enemigo. Cuando ganes, serás premiado con una música, una pantalla de victoria y un resumen de las fuerzas que te quedan. Entonces

volverás a la pantalla principal de actividades.

Grabación de un juego en curso

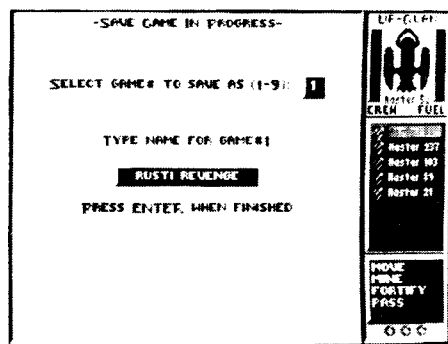


Figura 13. MENU DE GRABACION DE JUEGO

Para grabar un Full Game en curso tienes que estar en la pantalla de órdenes de flota.

En un PC:

- 1 Pulsa **F7**.
- 2 Si estás ejecutando el juego desde la unidad de disco flexible, inserta un disco formateado en la unidad de disco.
- 3 Selecciona un número del 1 al 9 para identificar el juego grabado, y tecléalo.



- 4 Teclea un nombre para el juego grabado y pulsa **Enter**.
- 5 Cuando se haya completado la grabación, volverás a la vista de órdenes de flota.

En un Spectrum o Amstrad:

- 1 Pulsa **H**.
- 2 Inserta un disco formateado o cinta en la unidad. ¡No utilices el disco ni la cinta de Star Control!
- 3 Selecciona un número del 1 al 9 para identificar el juego grabado. Luego pulsa la **barra espaciadora**.
- 4 Cuando se haya completado la grabación, volverás a la vista de órdenes de flota.

En un Commodore:

- 1 Pulsa **S**.
- 2 Inserta un disco formateado en la unidad.
- 3 Teclea un nombre para el juego grabado y pulsa **Enter**.
- 4 Cuando haya terminado la grabación, volverás a la vista de órdenes de flota.



Piloto de combate considerando sus opciones

APENDICES PARA PC

Apéndice Uno: descripciones de los escenarios

Escenario Uno: Beginer's Luck (suerte del principiante).

Escenario de presentación en el que puedes aprender a establecer fuertes y minas; se encuentran pocas naves y estrellas. Cualquier bando sale victorioso cuando sus fuerzas destruyen por completo a las del enemigo.

Escenario Dos: First Encounter (primer encuentro)

Los dos bandos comienzan con fuerzas modestas y equilibradas. Un moderado número de estrellas puebla el espacio. Tú colonizas y construyes naves, y ganas alcanzando la destrucción total de las fuerzas enemigas.

Escenario Tres: Exterminate! (¡extermina!)

Los Shofixti, comenzando con unas pocas colonias, una base espacial y seis naves, se enfrentan a los Ur-Quan con una sola colonia fortificada y un solo Acorazado. El jugador de la Jerarquía gana destruyendo todas las colonias enemigas o eliminando a todas sus fuerzas; los Shofixti deben destruir el Acorazado de los Ur-Quans.



Escenario Cuatro: Escalation (subida)

Cada bando comienza con una sola base espacial, 25 dólares espaciales y sin naves. Emplea tu astucia, expandiéndote lentamente y construyendo fortificaciones. También es posible una “guerra relámpago” contra la base espacial enemiga. Ganas si destruyes por completo al enemigo.

Escenario Cinco: The Art of War (el arte de la guerra)

Ambos jugadores empiezan con un número limitado de naves. Existe un equilibrio total de las fuerzas; sin embargo, las características de este escenario son una serie de equilibrios individuales basados en las fuerzas y debilidades de cada nave. Ganas si destruyes la base espacial enemiga.

Escenario Seis: Onslaught (ataque violento)

Una armada de Acorazados, sin unión a ninguna base espacial (y, por consiguiente, sin posibilidades de construir naves) se enfrenta a una armada de la Alianza. Los Ur-Quans tienen una ventaja inicial para destruir todas las naves de la Alianza, minas y colonias. Si las fuerzas de la Alianza sobreviven para construir naves nuevas, intentarán inclinar sus fuerzas hacia los Acorazados. La victoria de la Alianza llegará cuando se destruyan todas las naves de los Ur-Quans.

Escenario Siete: Total War (guerra total)

Mejora del modo Melée. Total War enfrenta a las siete naves de la Jerarquía contra todas las de la Alianza. No hay bases espaciales, por lo que ninguno de los bandos puede construir naves nuevas. El jugador que colonice, explore y fortifique más eficazmente tendrá más oportunidades. Se gana al destruir por completo al enemigo.

STAR CONTROL

Escenario Ocho: Spathi Lesson (lección de los Spathi)

Los maestros Ur-Quan han mandado a los Spathi que destruyan un puesto de minas Mmrmhmr. El bando de la Jerarquía gana si los Spathi pulverizan todas las minas Mmrmhmr; la Alianza debe destruir todas las naves de la Jerarquía para obtener el triunfo.

Escenario Nueve: CounterAttack (contraataque)

Esta vez, la Jerarquía está a la defensiva cuando las naves de la Alianza invaden el espacio Ur-Quan. La Alianza tiene dinero y una solitaria nave Chenjesu. La Jerarquía tiene naves y minas, pero no dinero. Debes destruir al enemigo para ganar.

Apéndice Dos: utilidades

Star Control viene con dos programas de utilidades para permitirte personalizar más aún el juego. No puedes emplear estas utilidades en los discos originales. Si quieres cambiar

escenarios o la configuración del teclado, emplea estas utilidades en tus discos de copia de Star Control.

Utilidad de configuración del teclado

La utilidad de configuración del teclado (Keys.exe) te permite reconfigurar las teclas que utilizarás como teclas de control en Star Control.

- 1 Arranca tu ordenador como siempre.
- 2 Teclea **CD\Starcon** y pulsa **Enter**.



3 Teclea **keys** y pulsa **Enter**.

Aparecerá la siguiente pantalla:

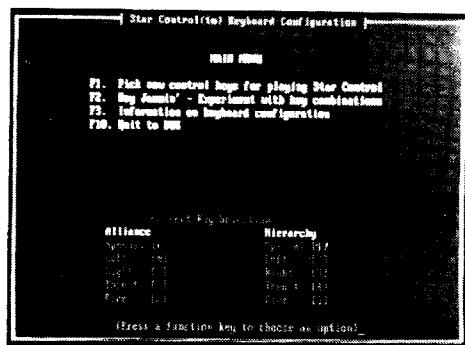


Figura 14.
PANTALLA DE
CONFIGURACION
DEL TECLADO

- F 1 Selecciona una nueva configuración de teclado.
- F 2 Para experimentar diferentes combinaciones de teclado.
- F 3 Para desplegar un pantalla de información general.
- F10 Para salir del programa.

Cuando pulsas F1 para cambiar la configuración del teclado, se te proporcionará la opción de cambiar los controles de la Jerarquía o de la Alianza. Pulsa la tecla de función correspondiente para seleccionar tu opción.

Tras haber seleccionado las teclas, se te preguntará si quieres volver a modificarlas. Pulsa **N** para guardarlas, o **Y** para cambiarlas de nuevo.

Para grabar las nuevas configuraciones de teclado, pulsa **F7** en el menú de teclas de control.

STAR CONTROL

Editor de escenarios

La utilidad de editor de escenarios (Edit.exe) te permite modificar los escenarios que vienen con el juego, e incluso crear escenarios nuevos de tu propio diseño.

1 Arranca tu ordenador como siempre.

2 Teclea **CD\Starcon** y pulsa **Enter**.

3 Teclea **Edit** y pulsa **Enter**.

Hay cuatro pantallas de valores. Puedes pasar a una nueva página de valores resaltando **Menu** y pulsando **Enter**. Para cambiar cualquier valor, resáltalo y pulsa **Enter**.

Si la opción tiene múltiples opciones, como una selección de naves, cada vez que pulses **Enter** la selección cambiará a la siguiente opción.

Si la opción es un número, se te pedirá que cambies el valor cuando pulses **Enter**. Si pulsas **Enter** de nuevo habrás confirmado el nuevo valor. Si pulsas **Esc**, los cambios quedarán cancelados y recuperarás los valores originales de las opciones.

Si la opción es un bloque de texto, puedes escribir sobre él al pulsar **Enter**. Pulsando las **teclas de flechas** puedes mover el cursor dentro del bloque de texto. Pulsando **Insert** puedes insertar un espacio en blanco delante del cursor. Pulsando **Delete** puedes borrar el carácter en el que se encuentra el cursor. Pulsando **Enter** una segunda vez confirmará el nuevo texto.

Pulsando **Esc** cancelarás los cambios y recuperarás el texto original de la opción.

F1 Pulsando F1 en cualquier momento se te indicará que cargues un escenario ya existente. Sólo hay nueve escenarios utilizables en cualquier momento. Si deseas restaurar los escenarios a su estado original, copia los ficheros de escenarios de tus discos originales de Star Control.

F7 Te indica que grabes los valores actuales como uno de los nueve escenarios actuales.



F 3 Borra todos los valores de las opciones.

F10 Sale a DOS.

Menú de descripciones

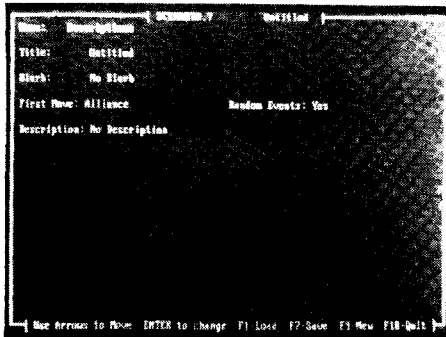


Figura 15. MENU DE DESCRIPCIONES

- | | |
|--|---|
| Title (título): | Añade aquí tu propio título. |
| Blurb (comentario): | Descripción en una línea del escenario. |
| First Move (primer movimiento): | Cambia entre la Jerarquía y la Alianza. |
| Random Events (sucesos aleatorios): | Si se selecciona Yes, las reliquias Precursor se distribuirán aleatoriamente. |
| Description (descripción): | Aquí puedes introducir una descripción completa. |

STAR CONTROL

Menú de la Jerarquía

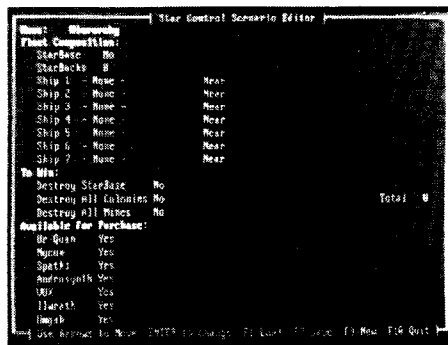


Figura 16. MENU DE LA JERARQUIA

Field Composition (composición de la flota) está compuesto por varios campos que pueden modificarse:

Starbase (base espacial): Cambia entre Yes (la Jerarquía comienza con una base espacial) y No (no tienen base espacial).

Starbucks (dólares espaciales): Introduce la cantidad inicial de dólares espaciales.

Ships 1-7 (naves 1-7): Selecciona las naves para el escenario. Para cada nave, al pulsar Enter se cambia entre cada una de las siete posibles para la Jerarquía.

Near, Intermediate, Far, Anywhere (cerca, intermedio, lejos, en cualquier lugar) : Colocación de la nave al final del grupo de estrellas.

Value XX (valor XX): Este campo no puede cambiarse. Sólo tiene un propósito informativo, y muestra el precio de todas las naves seleccionadas.

To Win (para ganar): Determina cuáles son las metas del escenario, si las hubiera, además de la destrucción total.

Con las tres siguientes condiciones para obtener la victoria, recuerda esto: incluso si el valor de las tres es Yes, sólo tendrás que cumplir una para ganar la partida.



Destroy Starbase (destruir base espacial): Yes o No

Destroy All Colonies (destruir todas las colonias): Yes o No

Destroy All Mines (destruir todas las minas): Yes o No

Available for Purchase (disponible para comprar): Determina qué naves pueden comprarse en este escenario empleando los dólares espaciales (Starbucks).

Por cada nave, pulsa **Enter** para cambiar entre **Yes** (la nave puede comprarse) y **No** (la nave no puede comprarse).

Menú de la Alianza

Tiene las mismas características que el de la Jerarquía.

Menú del conjunto de estrellas

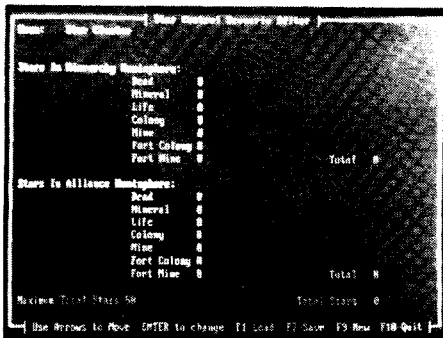


Figura 17. MENU DEL CONJUNTO DE ESTRELLAS

Stars in each Hemisphere (estrellas en cada hemisferio): por cada uno de los tipos, introduce el número de estrellas con el que desees comenzar el escenario. Observa que puedes empezar el escenario con colonias o minas ya establecidas (así como fortificadas). Se necesitan por lo menos dos estrellas para jugar. El número máximo de estrellas en un escenario es de cincuenta.

Nota: si seleccionas cero estrellas vivas o minerales, no podrás colonizar o establecer minas en el escenario (a menos que comiences con estrellas con minas o colonizadas).

Solución de problemas

Si el juego no se carga adecuadamente

Primero, vuelve a leer el manual y prueba las instrucciones de nuevo paso por paso. Un paso en falso puede echar abajo todo el proceso. Si aún así no se carga, comprueba tu fichero Autoexec.bat y busca programas de utilidades residentes en memoria (programas de menú como 1 Dir+ y PC Shell; utilidades como Sidekick y PCTools; programas de caché de disco como PC Cache y Lightning) y elimínalos. Nuestros juegos son muy orgullosos y no les gusta compartir la memoria con estos productos.

Además: comprueba tu fichero Config.sys en busca de drivers de dispositivos que puedan estar causando problemas, como un driver de memoria expandida para discos RAM.

Para encontrar estos ficheros del DOS, teclea CD C:\ en el prompt C>. Luego teclea TYPE AUTOEXEC.BAT o TYPE CONFIG.SYS. Si los ficheros están ahí, la información aparecerá en la pantalla. Si sospechas que un programa de los ahí listados está causando problemas, prueba con una de las siguientes soluciones:

- Reinicializa el sistema con un disco de DOS "limpio" desde el prompt A>. Un disco limpio de DOS es un disco de arranque sin ficheros Autoexec.bat ni Config.sys (consulta el manual de DOS para más detalles). Luego procede con las instrucciones normales del juego.
- Renombra temporalmente estos dos ficheros (consulta tu manual de DOS para más detalles) y reinicializa el sistema.

Si aparecen gráficos ilegibles (o simplemente no los obtienes)

Si cargas el juego y no aparece nada en la pantalla (o lo que aparece



está desordenado), puede que tengas que especificar el tipo de gráficos adecuado para tu sistema.

- Comprueba tu manual de hardware para asegurarte de que tu ordenador puede ejecutar este juego.
- Vuelve a leer la sección **Configuración: gráficos, sonido y otras opciones** y asegúrate de que has especificado la opción gráfica correcta para tu ordenador.

Si tienes una de las tarjetas de sonido soportadas, pero no obtienes sonido o música de presentación:

- Asegúrate de que has introducido el parámetro correcto cuando comenzaste el programa. Recuerda poner un espacio entre el parámetro de los gráficos y el nombre de la tarjeta de sonido (por ejemplo, STARCON /S:ADLIB).
- Comprueba para asegurarte de que la tarjeta de sonido está bien insertada en la ranura.

Si tienes un joystick conectado, pero no funciona:

- Comprueba que el joystick está bien conectado al ordenador.
- Vuelve a arrancar el programa e intenta seleccionar la opción de joystick de nuevo.
- Si has seleccionado control Cyborg o Psytron antes de seleccionar la opción de joystick, tienes que reelegir jugador Human, luego seleccionar el joystick como dispositivo de entrada y luego seleccionar Cyborg o Psytron de nuevo.
- Ejecuta el programa de nuevo, pero deja el joystick centrado hasta el examen del profesor Zorg; durante ese tiempo se está calibrando el joystick.

STAR CONTROL

TABLA DE VICTORIAS DE LA ALIANZA DE LAS ESTRELLAS LIBRES SOBRE LA INFAME JERARQUÍA DE UR-QUAN

NOMBRE JUGADOR	FECHA	Nº DE NAVES DE LA ALIANZA RESTANTES TRAS EL COMBATE



© 1990 ACCOLADE
Distribuido por Drosoft, SA
c/ Moratín 52, 4º Dcha.
28014 - Madrid
Tlf.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones