NAME	DATE	HI-SCORE/LEVEL

STARLIGHT

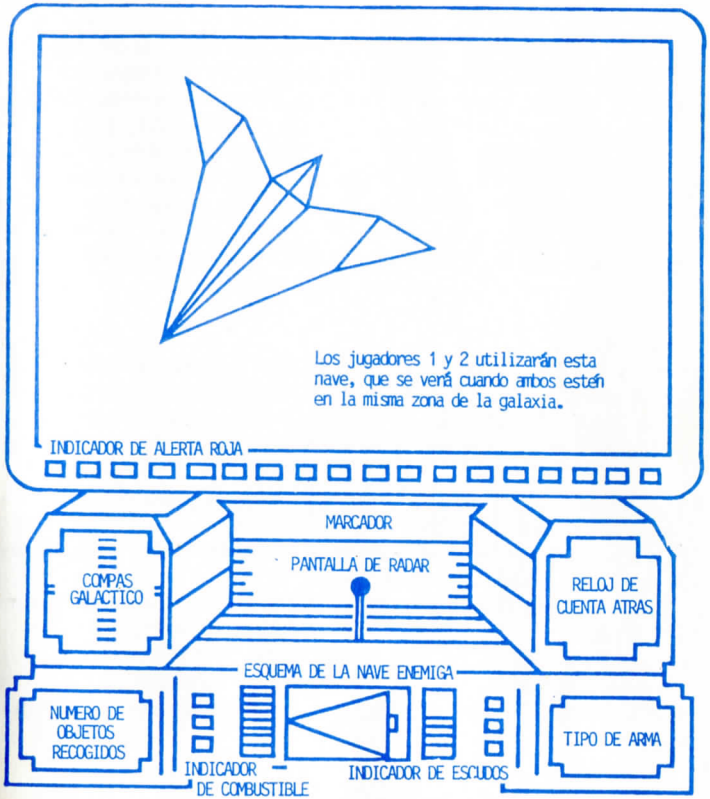
INSTRUCCIONES

Edita y distribuye DRO SOFT,
Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

DOGFIGHT: 2187 - Pelea de perros: 2187

El escenario

Corre el año 2187. Los científicos han descubierto anomalías en el sector de Alfa Centauro. Se dice que se ha abierto un agujero en la continuidad del espacio tiempo y parece que algunos planetas explotan en pedazos en lejanas galaxias.¿pudiera ser que las profecías de antaño fueran a cumplirse ahora, tal y como decían los Antiguos? ¿Sería posible que las antiguas historias fueran ciertas, y no mero folklore inventado para asustar a los niños? Un hombre. . .Rhett Dexter, creía que aquellas historias y profecías eran ciertas -las profecías que hablaban de invasiones desde otra dimensión- Los Antiguos creyeron en las profecías y tenían secretamente ocultas por toda la galaxia 100 piezas, pertenecientes a un generador de campo curvo diseñado para cerrar cualquier agujero en la continuidad del espacio tiempo que fuera practicado por una hipitética fuerza invasora. Desde luego, los Antiguos abandonaron La Tierra hace muchos, muchos siglos, antes de que el hombre comenzara su escalada por la larga escalera de la evolución. Por lo tanto, nadie tenía la certidumbre de la existencia de tales piezas, y ni siquiera era segura la credibilidad de las historias. Rhett Dexter estaba decidido a trillar el espacio para tratar de encontrar y ensamblar el generador para poder así salvar a la Humanidad y a todas las otras formas inteligentes del universo, ante el despecho de su incredulidad. Con la ayuda de unos cuantos creyentes de la profecía, Rhett intentó robar el nuevo caza experimental interestelar de la Corporación Mundial ya que no dieron crédito a sus palabras en la cumbre de los Mundo Libres. Finalmente, consiguió hacerse con la nave, y allí está, pilotando el navío de guerra más sofisticado que los cerebros de la Tierra y de otros planetas habían construído hasta el momento. Su corazón latió apresuradamente cuando se dió cuenta de que en aquel gran vacío desconocido podría eatar escondida su propia guerra personal. . . Su porpia pelea de perros. . . Pulsó al botón del hiperespacio y sonrió. . . .



EL JUEGO

El juego se realiza por medio de una pantalla dividida, en la que se muestran simultáneamente varios combates de interacción en el espacio. Lo que se observa en cada pantalla es lo que ve el piloto de cada nave. Los jugadores pueden escoger entre los modos "1 JUGADOR", "2 JUGADORES" y "2 JUGADORES CONTRA EL ORDENADOR". En el modo "1 jugador", la parte izquierda de la pantalla nos muestra la nave enemiga, que es la controlada por el ordenador. En el modo "2 jugadores" la pantalla de la izquierda muestra la nave del 2º jugador junto con una nave enemiga, mientras que la parte derecha de la pantalla muestra al 1er jugador con otra nave enemiga, independiente de la anterior.

DOGFIGHT: 2187

En el modo "2 jugadores contra el ordenador", ambas partes de la pantalla muestran la nave controlada por el ordenador. La pantalla consiste en una zona principal, que es la anteriormente descrita, que muestra la visión del espacio en la que se ven naves, planetas, y objetos a ser recogidos.

Bajo dicha pantalla principal hay 5 pantallas menores que muestran:

1) Arma que se está utilizando.
2) Esquema de la nave enemiga mostrando sus puntos débiles, a los que hay que disparar para poder destruírla.
3) Reloj de cuenta atrás, que te indica cuánto tiempo te queda para completar la misión.
4) Número y tipo de objetos recogidos en el día.
5) Compás galáctico. El gran agujero está situado en la intersección de las líneas horizontales y verticales. Tu posición viene dada por el punto parpadeante.

La pantalla del radar te muestra las posiciones de planetas, naves enemigas y objetos a recolectar, tomando como centro tu propia nave. Dicha pantalla es de representación tridimensional, y te indica si los objetos están sobre o bajo tu nave, a su derecha o a su ezquierda.

En la consola hay también un indicador de combustible y otro de escudos, que te informan sobre si tienes que huir y abandonar un combate para llegar a un planeta en el que repostar combustible o recargar los escudos de tu nave.

También hay una zona de mensajes giratorios bajo el visor o pantalla principal.

– REVISION

El objetivo del juego es explorar el universo en busca de las piezas del generador que al ser ensamblado cerca del agujero en la continuidad del espacio tiempo generará un campo curvo que cerrará el agujero creciente por el quee se infultran las naves enemigas. Se necesitan 9 piezas para construir el generador, pero la nave tan sólo puede llevar 2 de cada vez. Tienes que recoger 2 piezas y depositarlas junto al agujero antes de intentar recoger más. Si una nave enemiga lleva consigo una pieza del generador en el momento de ser atacada, la dejará caer indemne. Cuando destruyas la nave, podrás recoger la pieza abandonada. Tanto los planetas como las piezas del generador están protegidas por escudos para protegerlos contra las naves enemigas; por tanto, no aparecerán en la pantalla de radar hasta que hayan sido destruídas todas las naves enemigas de la zona.

La recarga de escudos y de combustible se lleva a cabo mediante la navegación en trayectoria giratoria hacia unos cuadrados gráficos situados en algunos planetas.

Incluso cuando hayas destruído todas las naves de la zona, los planetas aparezcan en tu radar y te encuentres repostando/recargando, algunas naves enemigas serán regeneradas y te atacarán en medio de tu labor, la cual tendrás que abandonar para defenderte. Pueden aparecer y atacarte hasta cuatro naves a la vez.

Hay 100 piezas del generador distribuídas por el Universo; tendrás que recoger al menos 9 de éstas para completar un generador.

El Universo consta de 256 sectores, donde no puedes pasar de uno a otro sin haber antes recogido una pieza del generador o haber repostado. Para cambiar de sector, mueve el joystick en la dirección a la que quieres ir y aprieta el disparador. Las distintas naves enemigas requieren distinto número de impactos para ser destruídas. El punto más vulnerable se muestra en la pantalla pequeña, sobre el esquema de la nave enemiga. Un campo estelar tridimensional animado completa la configuración de la pantalla principal, y permite al jugador orientarse durante su navegación.

El jugador tiene 30 minutos para completar su misión. Si pasara ese tiempo especificado antes de acabar la tarea, el agujero en la continuidad espacio-temporal continuará creciendo imparablemente, y la destrucción o dominación total de nuestro universo será tan sólo cuestión de tiempo.

El agujero se presenta en forma de ranura, y se compone de 9 cuadrados en los que hay que colocar las piezas del generador. Cuando una pieza se coloca en uno de estos cuadrados, desaparecen ambas cosas, hasta que una vez colocadas las 9 piezas, desaparecen todos los cuadrados y la misión está completa.

CONTROLES

Para Spectrum y Amstrad, utiliza el definidor de teclas.

JUGADOR 1	CONTROLA	JUGADOR 2
Joystick (entrada 2)	– direcciones y disparo	– Joystock (entrada 1)
Tecla Commodore	– disminuir velocidad	– F3
Shift izqdo.	– aumentar velocidad	– F5
X	– cambio de arma	– Cursor arriba/abajo

Otras teclas:

S	–– sonido (música o efectos de sonido)
RUN/STOP	–– pausa (establecerla o anularla)
RESTORE	–– dejar el juego

PARA CARGAR MIRA EN LA ETIQUETA

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039 Madrid