

DARK STAR

SPECTRUM AMSTRAD

EL JUEGO

El objetivo de Dark Star es liberar a tu galaxia del dominio del malvado y tiránico Señor del Imperio. Para conseguir tu objetivo debes aniquilar todos los centros militares enemigos en los planetas que están dentro de tu galaxia (estos se muestran en verde o en el Mapa de Sectores Tácticos). El empeño que pongas en el juego determinará el grado hasta el que el Imperio se ha extendido en su esfera de influencia a través de la galaxia.

CARGA

Amstrad: CTRL + ENTER.

Spectrum: LOAD “”

JUGANDO

La galaxia Dark Star está dividida en 16 x 16 cuadros de sectores en el plano galáctico. La computadora de combate LIAR genera un tiempo verdadero que aparece en tu pantalla y muestra toda la actividad en tus inmediaciones, así como las naves enemigas y sus misiles. Esta representación también muestra las concentraciones de energía y las Puertas de Traslación hacia el hiperespacio. Las concentraciones de energía se muestran cuando están parpadeando los cuadrados azules; volando alrededor de éstos permitirás a LIAR aumentar su alimentación de campo de energía. La energía que se usa para manejar la navegación de la nave y los sistemas de armamento, se genera por una fuente de energía interna. Las pantallas de captación atraerán una gran cantidad de energía si alcanzas a un misil enemigo.

El armamento de LIAR es del tipo de soporte fijo y se apunta maniobrando la nave. El punto hacia el cual LIAR está volando está marcado en la pantalla por el cursor. Este se mueve usando las teclas arriba, abajo, izquierda y derecha, mientras que la velocidad de LIAR se altera usando la aceleración y la deceleración. Pulsando la tecla de fuego se liberará una ráfaga de plasma en la dirección en la que LIAR está volando, destruyendo cualquier nave o misil enemigo en esa línea.

Las naves enemigas dispararán sobre el LIAR por predicción, de forma que es esencial no volar en el mismo curso o velocidad en cualquier periodo de tiempo. La mejor forma de evitar los misiles es siendo muy rápido al cambiar tu velocidad. El moverse de un cuadro a otro requiere que tu hagas una transición al hiperespacio. Esto se hace encontrando primero un conjunto de Puertas de Traslación, que tu computadora de combate ve y te muestra como cuatro cuadrados amarillos que cambian de forma según que las puertas estén abiertas o cerradas. Entonces debes dirigir a LIAR a una de éstas mientras está abierta. Las cuatro puertas están dispuestas en forma Norte, Sur, Este y Oeste, de forma que puedas seleccionar la dirección en la que deseas moverte dentro de la cuadrícula, volando a través de la puerta apropiada. Si el LIAR está en un sector al final de la cuadrícula se perderá una de las puertas, o dos si está en un sector de la esquina. La ruta a través del hiperespacio está representada por un túnel rectangular por debajo del cual debes guiar a LIAR. Viajar al exterior de este túnel es una carga muy pesada para tus pantallas y usa mucha energía, de forma que es esencial ser muy preciso en el vuelo.

La galaxia Dark Star tiene planetas en su interior. Esto se puede investigar más sobrevolando sus superficies, lo que se consigue volando directamente hacia un planeta como si se tratara del curso de una colisión.

Entonces la computadora llevará a cabo la maniobra de reentrada, durante la cual tu pantalla se quedará en blanco por un instante, ya que tus sensores estarán sin visibilidad en el LIAR porque están usando su impulso para abrirse paso a través del escudo planetario.

Las fuerzas enemigas que ocupan la superficie del planeta se defienden mediante armamento anti-aeronaves, elevado por encima de la superficie y sobre las fortalezas. Estos se pueden dejar

fuera de uso disparando a las fortalezas, que se derrumban cuando las alcanzas. Ciertas áreas del planeta están protegidas por escudos de fuerza que dañarán a LIAR si vuela a través de ellos. Sin embargo, hay agujeros en estos escudos que tu computadora detectará y te mostrará como rectángulos. Si vuelas a través de ellos no habrá pérdida de energía. En los planetas, las naves enemigas están escondidas en el centro de un anillo de defensas y están protegidas por tres fortalezas. Estas bases generan los escudos protectores que deben ser destruidos para que no sean operativos. Lo conseguirás destruyendo todas las bases del planeta para que el LIAR pueda volver al espacio.

Sin la velocidad que se consigue en el espacio, el LIAR nunca podría conseguir el impulso necesario para pasar a través de estos escudos, de forma que si decides descender a un planeta, no podrás escapar hasta que todas las bases que haya en él sean destruidas. Sin embargo, esta característica se puede variar desde dentro del menú de opciones del juego. Si pulsas "1" mientras estás en la superficie de un planeta, tu computadora te mostrará un mapa táctico de la superficie con las protecciones, las bases y los depósitos de combustible.

La posición y la dirección del LIAR están indicadas en el mapa por una flecha blanca. También aparecerá una flecha en la pantalla que indica la posición del LIAR con respecto al mapa. Las bases se muestran como rectángulos concéntricos y las protecciones son áreas sombreadas (la densidad indica dificultad). Los depósitos de gasolina son puntos azules y los puertos espaciales son los rectángulos de color magenta.

Puedes dejar la superficie del planeta y volver al espacio volando al mismo tiempo con la máxima velocidad y el máximo ángulo de subida. Aunque esto sólo lo puedes hacer después de que todas las bases enemigas hayan sido destruidas. Los depósitos de combustible de la superficie consisten en un número de concentraciones de energía. Estos están guardados dentro de los campos de fuerza generados por las fortalezas de alrededor. Para ganar energía extra, dirige tu nave a través de ellos como harías en el espacio, pero ten cuidado con las fortalezas: están armadas y te dispararán. Los puertos espaciales enemigos están defendidos por fortalezas y naves enemigas. Son blancos bastante difíciles, pero no es necesario que los destruyas antes de abandonar el planeta.

CONTROLES

Dark Star tiene un sistema de control completamente definible por el usuario, que se explica en las instrucciones incorporadas en la pantalla. Fíjate en que el programa selecciona el control por teclado o por joystick de forma automática, dependiendo de qué menú fue el último que se usó. Bajo el control del joystick, los controles de aceleración y deceleración se definirán en el teclado por el usuario. No recomendamos el uso de joystick jugando a Dark Star. Todos los aspectos del juego están abiertos al control del usuario, y se pueden alterar usando el menú dirigido desde el terminal central, que es altamente flexible.

Spectrum

Las teclas "1" y "0" no pueden ser definidas por el usuario. Éstas se usan en el juego de la siguiente forma: **1** provoca el cambio entre las pantallas visual y táctica. Esto te mostrará la distribución de las defensas en la superficie del planeta, como se ha detallado arriba. Mientras LIAR está en el espacio, la pantalla táctica te mostrará un mapa de los 256 sectores que hay dentro de la galaxia, aunque tu computadora de combate sólo mostrará aquellos sectores que contienen planetas enemigos. El tipo de defensa empleada en un planeta determinado también se marca de acuerdo con la tecla que aparece. La posición del LIAR en la galaxia se muestra con un cuadrado parpadeante alrededor del sector dentro del cual está localizado.

3 & 4: Cuando se aprietan juntas harán que el LIAR se finalizando terminando el juego. Con la siguiente tecla se volverá al menú principal con la tabla de puntuaciones más altas.

Amstrad

SHIFT + CONTROL + ESC: Finaliza el juego.

ESC: Cambia pantalla táctica – visual.
TAB: Acelera.
FIJA MAYS: Frena.

© Firebird