

REBELSTAR

SPECTRUM 48/ +

ESPAÑOL

EL JUEGO

¡Este no es un juego cualquiera! Carece de gran argumento o guión, solamente tú contra el ordenador (o contra un amigo si escoges la opción de jugar con dos jugadores). Es una lucha hasta la muerte. No se puede llegar a ningún compromiso, no hay ni treguas ni pactos. La batalla será dura.... ¡pero el que salga victorioso no tendrá rival!

NOTA. *En este cassette hay DOS versiones de REBELSTAR. Si deseas jugar contra el ordenador, asegúrate de que cargas la cara que indica JUEGO PARA UN SOLO JUGADOR. Si vas a jugar contra un amigo, carga el JUEGO PARA DOS JUGADORES. Debido a restricciones en la memoria, al final de un juego tendrás que RECARGAR antes de jugar otra vez.*

MODO DE JUGAR

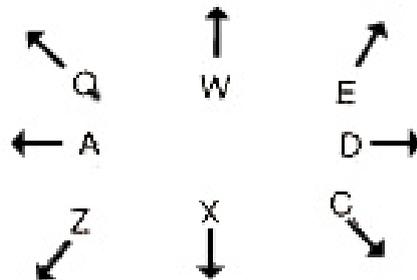
En REBELSTAR hay dos caras. Los invasores atacan MOONBASE DELTA y los operarios la defienden. En el juego para un solo jugador, tú controlas a los invasores y el ordenador controla a los operarios. En el juego para dos jugadores, estos decidirán quién es el que ataca y quién es el que defiende. Cada bando dispone de un número determinado de 'hombres' (la defensa está en su mayor parte a cargo de los robots o los "droides"), y cada uno de ellos posee una cantidad finita de energía que se denomina PUNTOS DE ACCIÓN, de los que se pueden disponer en cada turno.

Primero les toca jugar a los invasores, que deben irrumpir en la base y destruir el ordenador ISAAC, situado en la zona de control central del edificio.

Hay tres modos de control básicos en REBELSTAR: MODO DEL CURSOR, MODO DE SELECCIÓN Y MODO DE DISPARO. Los controles dentro de cada modo se resumen como sigue:

MODO DEL CURSOR

MOVIMIENTO DEL CURSOR



S = SELECCIONA PERSONA / DROIDE BAJO EL CURSOR

O = TERMINA EL TURNO

I = INFORMACION SOBRE PERSONA / DROIDE BAJO EL CURSOR

J = CENTRA EL CURSOR

N = PASA A LA PROXIMA UNIDAD

Cuando pulses 'S' pasarás al MODO DE SELECCION (Siempre que la unidad seleccionada tenga los suficientes puntos de ACCIÓN).

MODO DE SELECCION

MOVIMIENTO = IGUAL QUE EL DEL MODO DEL CURSOR

F = PASA AL MODO DE DISPARO

M = SUELTA OBJETO

O = CAMBIA OBJETO

P = RECOGE OBJETO

L = CARGA ARMA

MODO DE DISPARO

MOVIMIENTO = IGUAL QUE EL DEL MODO DEL CURSOR

Cuando te encuentres en MODO DE DISPARO, el mapa cambiará un poco para enseñarte la línea más clara de disparo. Algunas características desaparecerán ya que no intervienen en la línea de disparo.

Cuando dispires un arma, puedes realizar tres tipos de disparos. Naturalmente un disparo APUNTADO tiene una mayor probabilidad de darle al blanco que un disparo AL AZAR, pero requerirá más energía (PUNTOS DE ACCIÓN). Un DISPARO DE OPORTUNIDAD es especial y muy útil. El disparo no se hace enseguida sino durante el turno del adversario. Si una de sus unidades cruza la línea de disparo que hayas seleccionado y tu unidad tiene suficiente energía, tirará un disparo al azar al adversario.

Cada arma requiere municiones. Se consignan a continuación los tipos de municiones que requiere cada una de las armas:

ARMA LASER	LASER PAQUETE -1
PISTOLA LASER	LASER PAQUETE-2
FOTÓN	LASER PAQUETE-3
PISTOLA	CARGADOR DE PISTOLA
AUTO-RIFLE	CARGADOR DE RIFLE

Cada movimiento requiere cierta proporción de los PUNTOS DE ACCIÓN disponibles. Como sigue:

SUELTA OBJETO	10%
CAMBIA OBJETO	10% si no hay nada en uso de lo contrario 20%
RECOGE OBJETO	10%
CARGA ARMA	50%

La energía necesaria para disparar un arma depende del tipo de arma que se use y de la puntería que se requiera. Se facilitará en el momento oportuno información sobre los requisitos del PUNTO DE ACCIÓN.

DAÑOS, DESTRUCCION Y LESIONES

Cuando un disparo toque a una unidad puede causar daños, lesiones o muerte. Cada disparo marcará un número al azar de 'tiros' según la potencia que tenga el arma, el deterioro de la potencia debido a la distancia (esto sucede más con los proyectiles que con los láseres) y el tipo de blanco de la unidad. El blindaje de una unidad parará cierto número de tiros según la resistencia del blindaje, y el terreno que la unidad ocupe puede también servir de cubierta. Cuando la constitución de una unidad disminuya a cierto nivel, se 'lesionará' y cualquier ulterior disminución de la constitución resultará en la terminación de esa unidad. Una vez que una unidad esté 'muerta', no participa más en el juego, a pesar de que las ruinas de droides destruidos pueden obstaculizar los pasadizos.

USO DE LOS OBJETOS

Algunos objetos tienen en el juego usos específicos. La regla general a seguir cuando se quiera usar un objeto, es tener el objeto 'en uso' y chocar contra la unidad sobre la cual se quiera usar el objeto. En el juego de DOS JUGADORES las puertas de seguridad amarillas pueden abrirse y cerrarse con llaves de esa forma. 'Medi-espaciales' pueden utilizarse para curar a heridos humanos, y 'droides espaciales' tendrán el mismo efecto sobre los droides. Se puede usar una llave droide para activar y desactivar droides.

GUIA GENERAL DEL MODO DE JUEGO

JUEGO PARA UN JUGADOR: Solamente los droides de combate con sus torchas explosivas son capaces de destruir las puertas con esclusa y puertas de seguridad. No obstante, una torcha explosiva tiene una distancia de tiro muy corta, y poca capacidad de munición. En el complejo hay tres ORDENADORES DE DEFENSA LASER. Si los invasores destruyen los tres, después de algunos turnos llegarán algunos refuerzos.

JUEGO PARA DOS JUGADORES: Todo lo relacionado con el juego de un jugador vale para ese juego, pero además los operarios defensores deberán activar los cuatro droides en la sala central de control antes de que puedan ser usados. Los operarios humanos pueden armarse de rifles que se guardan en la armería, ¡TEN CUIDADO DE QUE TU ENEMIGO NO SE HAGA CON LA LLAVE DE LA AMERIA! Los operarios igual que los invasores recibirán refuerzos, de modo que los invasores deben alcanzar la Zona Central lo más rápidamente posible.
¡QUE TENGAS SUERTE!