



Eclipse © 1989
Fernando Sáenz y Carlos García

<http://www.speccy.org/vegasolaris/>
http://www.fdi.uco.es/profesor/fernand/PD/html/vega_solaris.html

1. El juego

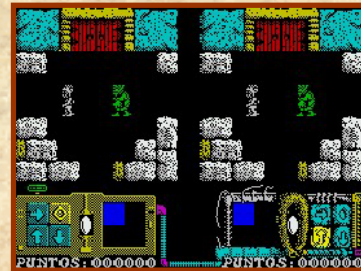
Como se indica en su argumento breve, el objetivo es conseguir conformar el talismán de Vega Solaris (figura imposible estilo Escher) a partir de los cuatro cristales en que está fragmentado.

Estos cuatro cristales (figuras también imposibles) están repartidos en un mundo con varios escenarios, que incluyen una selva, cuevas y un templo, y que se reparten entre decenas de pantallas. Se deben llevar hasta la pantalla inicial en un tiempo limitado. El ganador del juego es el personaje (humano o extraterrestre) que haya conseguido llegar a esta pantalla inicial con los cuatro cristales en los bolsillos.

Hay dos personajes en la búsqueda de este talismán: un humano y un extraterrestre a los que se les debería reconocer por su aspecto. Este es precisamente uno de los alicientes del juego, ya que se puede jugar contra otro jugador o contra el Spectrum. Como se ve en la siguiente figura, la pantalla está dividida en dos paneles que corresponden a cada personaje; el panel izquierdo es el del humano y el derecho el del extraterrestre. Esta figura muestra la pantalla inicial de la que parten ambos.

En la parte inferior se encuentra información del contenido de los únicos cuatro bolsillos de los personajes en que pueden guardar y llevar los objetos que encuentren a su paso.

1



Durante el recorrido encontrarán no sólo estos cristales, sino también armas que pueden usar contra el otro personaje y contra los bichos que aparecen cada vez más insistentemente. Tanto los personajes como los bichos pueden infligir daños que se representan con colores en el indicador de energía del personaje. Estos colores varían de blanco brillante (sin daños) a negro (consumida toda la energía). Cuando se alcanza el negro, el personaje debe reponerse, quedando inconsciente durante algún tiempo durante el cual el otro personaje puede robarle los objetos que posea. En total se pueden encontrar los siguientes objetos:

- Cristales del talismán de Vega Solaris. Hay cuatro diferentes que conforman el símbolo completo.



- Armas:



Espadas. Quizás la más llamativa por el modo de lucha.

2



Arcos. Lanzan flechas a personajes y bichos.



Puñetazos. No hay que olvidar que, aún sin armas, uno puede defenderse de esta guisa.

- Escudos. Proporcionan inmunidad por un tiempo determinado hasta que se agotan. El personaje que lo usa cambia su color intermitentemente a amarillo.



- Conjuros:



Básico. Una bola de luz que se lanza y disminuye la energía de la víctima.



Nocturno. Oculta la visión del otro personaje.



Teletransporte. Permite acudir inmediatamente a la ubicación del otro personaje.



Temporal. Detiene el tiempo salvo para quien lo activa y hace desaparecer a los bichos.

- Comida. Permite recuperar la energía.



Obviamente, el juego debe completarse en un límite de tiempo, que se representa por una calavera dentro de una esfera terrestre que va apareciendo lentamente. Cuando aparece totalmente, finaliza la partida.

2. El panel de estado

En la siguiente figura se muestra el panel de estado, que contiene tres secciones principales: la izquierda está dedicada a la información sobre el personaje terrestre, la central a la indicación del tiempo transcurrido y la derecha a la información sobre el personaje extraterrestre.

3



2.1. Sección de Información del personaje

Estamina



En el centro de la sección aparece el indicador de estamina, una forma ovalada que cambia de blanco (máxima estamina) a negro (sin estamina) pasando por los dieciséis colores posibles. El personaje queda inconsciente cuando se agota la estamina y durante su inconsciencia la va recuperando poco a poco. Otra forma de recuperar estamina es comer.

Bolsillos



Cada uno de los cuatro bolsillos se muestran en el extremo derecho de la sección de información del terrestre y en el izquierdo en el caso del extraterrestre. Sólo uno de los bolsillos está activo (se indica con fondo azul).

Iconos

En cada sección de información de los personajes aparecen cuatro iconos (tres flechas y un rombo) que permiten usar, recoger, dejar y robar objetos. Sólo uno de ellos está activo en cada momento (indicado en el color amarillo). Al pulsar la tecla elegida en la definición de teclas como Selector, se selecciona el siguiente icono (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).



Selección de bolsillo

Con este icono se puede seleccionar el bolsillo que se desee pulsando las veces que sea necesario Disparo (los bolsillos se seleccionan igual que los iconos: de izquierda a derecha y de arriba a abajo). Si estamos pegados al personaje contrario inconsciente, seleccionaremos su bolsillo (esto es útil para robarle).

4



Acción

Cuando está seleccionado este icono, al pulsar Disparo se usa el objeto que se tenga en el bolsillo seleccionado. La consecuencia puede ser lanzar una flecha, comer, activar un conjuro, etc., dependiendo del contenido del bolsillo. Si el bolsillo está vacío, el personaje golpea con un puñetazo. Los bichos se pueden abatir a puñetazos, pero esto consumirá mucha energía. Siempre es mejor usar conjuros o armas.



Coger/Robar

Cuando está seleccionado este icono, al pulsar Disparo se cogerá el objeto del suelo que esté al lado del personaje. Si el bolsillo ya contenía un objeto, se intercambian.

Este icono también se usa para robar los objetos del otro personaje. Para ello se actúa como si se fuese a coger un objeto del suelo pero pegado al otro personaje, que debe estar inconsciente para poder robarle. En general, para robar hay que: 1) alejarse del contrario para seleccionar el bolsillo propio donde queremos alojar el objeto robado, 2) pegarse a él para seleccionar el bolsillo ajeno y 3) coger el objeto.



Dejar

Cuando está seleccionado este icono, al pulsar Disparo se dejará el objeto en el suelo al lado del personaje (siempre que haya espacio para ello).

2.2. Sección de la puntuación

En la parte inferior de cada panel se muestra la puntuación del personaje, que aumenta según se abaten bichos o se hace disminuir la energía del personaje contrario.

PUNTOS: 013280

2.3. Sección de Indicación de tiempo



Entre las secciones de información de los personajes hay un espacio para mostrar una imagen que se va completando conforme avanza el tiempo. La partida termina cuando se completa la imagen o cuando se alcanza el objetivo del juego.

4. Personajes

Los personajes se pueden controlar de diferentes maneras:

- Teclado. Cada jugador puede definir su propio conjunto de teclas para el control o usar las predefinidas (ver más adelante).
- Joystick. Conectado a la ZX Interface 2, a una interfaz Kempston o de tipo cursor.
- Automáticamente. El Spectrum controla automáticamente a un personaje o incluso a ambos.

Las acciones que pueden realizar los personajes son:

- Avanzar en ocho direcciones: arriba, abajo, izquierda, derecha y las diagonales. Para el movimiento de los personajes se usa el joystick o las teclas definidas para ello. Cuando se usa el teclado, para avanzar en diagonal se pulsán simultáneamente dos teclas (ej: para la diagonal arriba-derecha se pulsán Arriba y Derecha).
- Coger objetos (cristales, armas, conjuros y comida). Ésta y las siguientes se describen en la sección "Panel de estado".
- Robar objetos al otro personaje.
- Golpear con los puños al otro personaje y a los bichos.
- Usar las armas y conjuros.
- Comer.

5. Enemigos

El principal enemigo es el contrincante, ya sea humano o extraterrestre, y controlado por otro jugador o por el Spectrum. No obstante, los bichos son otra serie de enemigos que son principalmente molestos, aunque por su insistencia llegan a aturdirnos.

Lo mejor es evitarlos o aniquilarlos con las diferentes armas que se van encontrando. Aunque es posible, no es buena idea tratar de matarlos a puñetazos porque se recibire un daño muy elevado.



La libélula (el primer bicho por la izquierda), además de restar energía, provoca un desagradable efecto secundario: hace que el personaje se mueva a la mitad de velocidad. Durante el tiempo que dura esta situación el personaje permanece de color magenta.

6. La carga del juego

La carga y ejecución del juego son los habituales: escribir LOAD "", insertar la cinta y pulsar PLAY en el cassette. En este juego se usa una rutina especial de carga que dibuja la pantalla por líneas consecutivas, en lugar del proceso de dibujo habitual. Una vez dibujada la pantalla, aparece una versión de "Space Invaders" para jugar mientras dure el resto de la carga. El objetivo de este pequeño juego es obtener el máximo número de puntos "matando marcianitos". La puntuación indica el número de ellos abatidos y se hace cero si alguno consigue llegar a nuestra posición.

7. Teclas predefinidas de control

La siguiente tabla muestra las teclas predefinidas para Vega Solaris y para la versión de Space Invaders del proceso de carga.

	Humano	Extraterrestre	Space Invaders
Arriba	Q	U	
Abajo	A	J	
Izquierda	W	O	Q
Derecha	E	P	P
Selector	X	M	
Disparo	Z	Symbol Shift	Symbol Shift
Pausa		H	
Abandonar	G (sólo desde pausa)		

8. El menú inicial

El menú del programa aparece al finalizar la carga del juego y sus entradas se describen a continuación:

1 JUGADOR 1: SPECTRUM

Define el tipo de control para el jugador 1: el personaje humano.

2 JUGADOR 2: SPECTRUM

Define el tipo de control para el jugador 2: el personaje extraterrestre. Cada vez que se pulse 1 o 2, el tipo de control variará en esta secuencia:

- SPECTRUM. El ordenador controla al personaje.
- TECLADO 1. Se usan las teclas definidas para este conjunto, que puede ser usado tanto por el personaje 1 como el 2 (no se debería usar simultáneamente para ambos).
- TECLADO 2. Se usan las teclas definidas para este conjunto.
- INT2 PORT1. Se usa el port 1 de la interfaz de juegos ZX Interface.
- INT2 PORT2. Se usa el port 2 de la interfaz de juegos ZX Interface.
- KEMPSTON. Se usa un joystick de tipo Kempston.
- CURSOR. Se usa el joystick de tipo cursor.

3 DEFINIR TECLADO 1

4 DEFINIR TECLADO 2

Al pulsar 3 o 4 se permite definir las teclas para el conjunto de teclas para el jugador 1 o 2 respectivamente. Sólo al definir el teclado 1 se pueden definir las teclas de pausa y abandono de partida. Si se selecciona un joystick como método de control del personaje, sólo se requiere definir la tecla para el selector.

0 EMPEZAR JUEGO

Al pulsar 0 en el menú se inicia el juego.