

STAR WARSTM ROGUE SQUADRONTM 3D

MANUAL DE INSTRUCCIONES





ÍNDICE



Introducción 2

Empezar a jugar 4

Desplazamiento por los menús 6

Configuración del juego 7

Controles durante el vuelo 12

Naves del jugador 19

Armamento de las naves 20

Armas rebeldes 21

Naves y defensas imperiales 22

Puntuación 24

Misiones 26

Personajes 32

Consejos de vuelo 35

Créditos 36

Soporte técnico 37

Licencia/garantía del software 39

INTRODUCCIÓN

Corren tiempos de gran júbilo en la galaxia.

Luke Skywalker, con la ayuda de Wedge Antilles, ha hecho saltar por los aires la Estrella de la Muerte. Sin embargo, no hay tiempo para celebraciones. El poderoso Imperio ha reído y reúne fuerzas para un ataque frontal contra los rebeldes.

Para salvar a la Alianza Rebelde de este ataque imperial, Luke Skywalker y Wedge Antilles han reunido al Rogue Squadron, un grupo de doce de los mejores pilotos de cazas de la Alianza con gran experiencia en combate. A este versátil escuadrón se le asignan las misiones más difíciles y desafiantes.

Usted entrará en combate encarnando el papel de Luke Skywalker, el líder de esta unidad de elite. La misión tiene lugar durante el período de tiempo transcurrido entre *Star Wars: A New Hope* y *The Empire Strikes Back*. Su oficial superior, el General Rieekan, le informará de los objetivos de su misión y le dará consejos tácticos para ayudarle a derrotar a la oposición imperial. Wedge Antilles y otros miembros del Rogue Squadron serán sus compañeros de escuadrón en las misiones, que irán desde el rescate y el reconocimiento hasta la búsqueda y la destrucción.

Se enfrentará al Imperio en combates aéreos y aire-tierra sobre lejanos mundos del universo de *Star Wars*. A medida que vaya mejorando su destreza, podrá pilotar naves más sofisticadas, hacer uso de armas con mayor potencia de fuego y participar en misiones más desafiantes. ¡En esta contienda entre las fuerzas de la libertad y las del lado oscuro, su destreza y audacia marcarán la diferencia!





TARJETAS ACELERADORAS 3D

Para ejecutar **Rogue Squadron™ 3D** es preciso contar con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D. Si desea obtener más detalles, consulte el archivo Readme y la Guía de resolución de problemas.

EMPEZAR A JUGAR

NOTA: Para manejar la nave se recomienda utilizar un joystick. Para instalar **Rogue Squadron™ 3D** en su PC siga los siguientes pasos:

1 Cierre todas las ventanas abiertas en el escritorio y salga de todas las aplicaciones.

2 Introduzca el disco de **Rogue Squadron™ 3D** en la unidad de CD-ROM.

3 Aparecerá el instalador de **Rogue Squadron™ 3D**. Si se encuentra desactivada la función de reproducción automática y no aparece el instalador del juego cuando introduzca el disco en la unidad, tendrá que abrirlo de forma manual. Para ello, haga doble clic en el icono Mi PC, seguidamente haga doble clic en el icono CD-ROM en la ventana que se abre. Haga doble clic en el archivo **Rogue.exe** para abrir el instalador. Cuenta con estas opciones:

Instalar Rogue Squadron™ 3D Instala el juego en el disco duro.

Readme y Guía de solución de proble-

mas Le recomendamos encarecidamente que eche un vistazo a estos documentos, que le ofrecen la información más reciente relativa al juego. Consulte la Guía de solución de problemas si desea obtener más detalles sobre la instalación o consejos relativos a la resolución de problemas.

Analizar tu sistema Verifica su sistema para ver si cumple con los requisitos del juego.

Salir a Windows Se regresa al escritorio.

4 Para instalar el juego, haga clic en el botón **Instalar Rogue Squadron™ 3D**. Siga las instrucciones que vayan apareciendo en pantalla.

5 A continuación, elija el destino para la instalación del juego. El directorio predeterminado es **C:\Archivos de programa\LucasArts\Rogue**. Si desea instalarlo en otro sitio, especifique una unidad o un nombre de directorio diferente.

6 Se le ofrecerá la opción de crear una serie de accesos directos en el menú Inicio. La creación de accesos directos le facilitará la ejecución del juego. Haga clic en las casillas de verificación para deselectionar cualquier acceso directo que no desee.

7 El programa de instalación creará una carpeta del programa **Rogue Squadron™ 3D** para los iconos del mismo. Haga clic en **Siguiente** para elegir el directorio predeterminado **Menu\Programas\LucasArts\Rogue Squadron**, o bien cree una carpeta nueva o



Pantalla de Instalación

seleccione una carpeta existente y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.

8 Se le solicitará que cree un acceso directo para el escritorio. También contará con otra oportunidad para ver el archivo Readme.

9 Si está jugando con joystick, le recomendamos que lo calibre antes de empezar a jugar.

10 Si el programa se instaló con éxito, verá una pantalla **Instalación finalizada**.

11 Tras instalar el programa, es posible que se le solicite que instale DirectX 6.0, necesario para ejecutar el programa. Si se detecta DirectX 6.0 (o una versión posterior) en su sistema, la casilla de verificación quedará vacía y no será necesario su instalación. Haga clic en **Terminar** para finalizar la instalación.

12 La primera vez que juegue, se le solicitará que seleccione un dispositivo de vídeo.

13 Ahora ya está preparado para jugar a **Rogue Squadron™ 3D**.

Si surgen problemas durante la instalación

Si tiene problemas a la hora de instalar el juego, consulte la Guía de solución de problemas para obtener una información más detallada sobre la instalación, así como consejos relativos a la resolución de problemas. Para acceder a la Guía de solución de problemas:

1 Abra el instalador de la misma manera que en el paso 3 anterior.

2 Desde el instalador, haga clic en **Readme y Guía de solución de problemas** y, a continuación, en **Guía de solución de problemas**.

Cómo ejecutar el juego

1 Para ejecutar el juego, introduzca el disco de **Rogue** en la unidad de CD-ROM. Si la función de reproducción automática se encuentra activada, aparecerá de forma automática el programa de ejecución del juego.

2 Si la función de reproducción automática no se encuentra activada, encuentre el directorio **Rogue Squadron™ 3D** en el disco duro. Haga doble clic en el icono de la aplicación **Rogue (Rogue.exe)** o haga doble clic en el icono CD-ROM en **Mi PC** y, a continuación, haga doble clic en el archivo **Rogue.exe**.

El programa de ejecución

1 Tras una correcta instalación, el Instalador se convierte en el programa de ejecución.

2 Este último aparecerá siempre que introduzca el disco de **Rogue**, cuando haga doble clic en el icono CD-ROM, cuando seleccione el acceso directo **Rogue Squadron™ 3D** en el menú Inicio y cuando haga doble clic en el archivo **Rogue.exe**.

3 Para empezar a jugar, seleccione **Jugar a Rogue Squadron™ 3D** en el programa de ejecución. El programa de ejecución de **Rogue Squadron™ 3D** presenta las siguientes opciones:

Jugar a Rogue Squadron™ 3D Se ejecuta el juego

Readme y Guía de solución de problemas Le recomendamos encarecidamente que eche un vistazo a esta sección para ver la información más reciente sobre el juego. Consulte la Guía de solución de problemas para obtener información detallada relativa a la instalación, así como consejos sobre la resolución de problemas. Aquí también



es posible volver a instalar DirectX 6.0 y ver la licencia y la garantía del software.

Configuración de dispositivos Esta opción le permite analizar su ordenador para ver si cumple los requisitos del sistema, cambiar a su tarjeta gráfica 3D o seleccionar y calibrar su joystick.

Visitar www.lucasarts.com Utilice esta opción para registrar el juego o ir a la página Web de LucasArts si dispone de acceso a Internet.

Desinstalar Rogue Squadron™ 3D
Desinstalar el juego.

Salir a Windows Se vuelve al escritorio.

Cómo navegar por los menús

Una vez ejecutado el juego, utilice el joystick, ratón o teclado para desplazarse por las diferentes pantallas, seleccionar y cambiar opciones e iniciar una misión.

Si utiliza el teclado, pulse los **cursores** o el **tabulador** para desplazar el cursor en forma de guante y pulse **RETORNO** para realizar la elección. Si utiliza un joystick o el ratón, pulse el botón 1 para **RETORNO** y el botón 2 para **ESC**. El botón 4 actúa como la **barra espaciadora**.

Lista de jugadores

Una vez haya hecho clic en Jugar a **Rogue Squadron™ 3D** en el programa de ejecución, aparecerán una serie de pantallas con logotipos hasta llegar a la pantalla Lista de jugadores de **Star Wars: Rogue Squadron™ 3D**. Aquí es donde se crea un nuevo piloto para empezar una misión o se carga un piloto ya existente. Verá un botón en la esquina superior izquierda denominada:

Crear Le permite agregar un piloto nuevo para que participe en las misiones de **Rogue Squadron™ 3D**. Haga clic en este botón, seguidamente escriba el nombre del piloto nuevo y pulse **RETORNO**. Aparecerá el nombre del piloto en la Lista de jugadores y se le asignarán valores predeterminados. La Lista muestra también la clasificación del jugador y el nivel máximo al que se ha llegado en la misión. El piloto irá ascendiendo en la clasificación a medida que vaya completando con éxito las misiones.

Cuando se crea un piloto nuevo por primera vez, aparecen tres botones adicionales:



Pantalla de Ejecución



Pantalla Lista de jugadores

Eliminar Con este botón se puede suprimir un piloto de la lista. Seleccione el nombre del piloto que desee eliminar y, a continuación, haga clic en este botón.

Renombrar Utilícelo para darle un nombre nuevo a un piloto. Seleccione un piloto actual y, a continuación, haga clic en este botón, escriba el nombre nuevo que desee y pulse **RETORNO**.

Copiar Este botón le permite hacer una copia de un piloto existente, con los mismos valores, clasificaciones y el mismo nivel de juego. Seleccione un piloto de la lista, seguidamente pulse este botón, escriba el nombre que desee asignarle a este piloto y pulse **RETORNO**.

Siempre que se crea o se selecciona un piloto, aparece una fila vertical con seis botones. Éstas son las opciones del juego para cada piloto individual:

Iniciar Con esta opción se da comienzo a una nueva misión, pasando a la pantalla Escoge el nivel con el piloto seleccionado.

Configuración Le permite ajustar todas las opciones del juego, incluyendo vídeo, audio, teclado, joystick, ratón y otras muchas (si desea más detalles, consulte la sección Configuración del juego más adelante).

Mejores puntuaciones Le permite ver las mejores puntuaciones obtenidas por los pilotos del Rogue Squadron.

Créditos Muestra una lista de todas las personas que han contribuido a la creación de **Rogue Squadron™ 3D**.

Biografía Presenta las biografías de los personajes.

Salir Haga clic en esta opción para salir del juego y regresar al escritorio.

Configuración del juego

Haga clic en el botón Configuración de la Lista de jugadores para ajustar los valores generales e individuales del juego. Las funciones del juego pueden cambiarse en las pantallas Ajustes del teclado, Ajustes del ratón y Ajustes del joystick. También es posible desactivar el ratón (**CONTROL + M**) o el joystick (**CONTROL + J**). Además, cuando se sitúe el cursor sobre un botón determinado, aparecerá en la parte inferior de la pantalla una breve descripción en forma de texto sobre la función de dicho botón. También verá, en la esquina inferior derecha, el nombre del piloto que haya seleccionado. En la parte derecha de cualquiera de las pantallas de Configuración verá los siguientes botones:

Iniciar Se empieza el juego.

Lista Le devuelve a la pantalla Lista de jugadores.

Por defecto Devuelve todos los valores de esa pantalla a sus configuraciones originales.



Cancelar Cancela los últimos cambios realizados y deja la pantalla en los valores anteriores. Es posible cancelar los cambios realizados hasta haber pulsado los botones Iniciar o Lista.

Salir Se sale del juego y se regresa al escritorio.

En la parte superior de la pantalla Configuración del juego aparecerán estos botones:

Pantalla Ajustes generales

Le permite cambiar algunos ajustes generales del juego:

Subtítulos Activa o desactiva el texto de los diálogos.

Superpuestos Activa o desactiva la aparición en pantalla del radar, del icono que muestra los daños y las armas secundarias.

Giro automático y Autonivelar

Estas opciones afectan al movimiento lateral y de inclinación de la nave. Giro automático determina el movimiento de un lado a otro de la nave.

Autonivelar controla la inclinación, es decir la dirección en la que apunta el morro de la nave, hacia arriba o hacia abajo. Déjelos en sus valores predeterminados si quiere enderezar automáticamente la nave si se desorienta durante el vuelo. La nave se endereza soltando el joystick. Es posible que los jugadores avanzados deseen desactivar alguna de estas dos opciones.

Mira Activa o desactiva la mira de puntería.

Clave Si obtiene un código de acceso, introdúzcalo aquí. Haga clic en la casilla rectangular y, a continuación, escriba el código de acceso. Cuando haya finalizado, pulse **RETORNO** y el código de acceso quedará grabado. También es posible introducir códigos adicionales. Para suprimir un código de acceso grabado, haga clic en él y, a continuación, pulse las teclas **MAYÚS** y **SUPR**.

Ajustes de vídeo

Haga clic aquí para cambiar los valores de visualización:

Resolución de vídeo Muestra la resolución de imagen a la que se puede reproducir el juego. Si se ofrece una resolución diferente, puede hacer clic en ella para seleccionarla (640x480 es el valor predeterminado). Un aumento de la resolución de la imagen puede repercutir negativamente en el rendimiento del juego.



Pantalla Ajustes Generales



Pantalla Ajustes de vídeo

Dispositivo de vídeo actual Muestra la tarjeta gráfica detectada.

Activar Sincronía-V Esta opción de sincronización de la imagen puede mejorar la frecuencia de imagen del juego. Si se desactiva esta opción, es posible que el juego vaya más rápido, pero pueden que también ocasione problemas gráficos, como por ejemplo el desgarro. Haga pruebas activando y desactivando esta opción.

Corrección Gamma Esta opción no estará disponible si no la soporta la tarjeta de vídeo. Utilice la barra de desplazamiento para incrementar o disminuir la intensidad de la luz si el juego se presenta demasiado oscuro o claro respectivamente. Si está usando el teclado o un joystick, active la barra de desplazamiento con la tecla **RETORNO** o el botón 1. Utilice los **CURSORES** o mueva el joystick para ajustar la barra de desplazamiento. Pulse la tecla **RETORNO** o el botón 1 para aceptar.

Ajustes de sonido

En esta pantalla se ajustan los siguientes valores de sonido:

Valores de la música, efectos de sonido y voces

Estos valores controlan la música de fondo, los sonidos del juego y los diálogos. Haga clic en la flecha de la izquierda o en la barra para bajar el volumen o en la flecha de la derecha o en la barra para subirlo. También puede hacer clic en la casilla Off (Desactivar) para eliminar el sonido. Para ajustarlo con el teclado o con un joystick, primero ha de activarlo con la tecla **RETORNO** o el botón 1 del joystick y, a continuación, mover la barra de desplazamiento con los **CURSORES** o el joystick.

Alta Fidelidad Al activar esta opción se mejora el rendimiento del juego, pero ello repercute en la calidad del sonido.

4 Altavoces Soporta sonido surround con un máximo de cuatro altavoces. Al activar esta opción, es posible que disminuya el rendimiento del juego.

Ajustes del teclado

En estas tres pantallas de valores, se pueden ver las teclas predeterminadas del teclado que están asignadas a las diferentes funciones del juego. También es posible volver a asignar las funciones del juego a cualquier tecla que desee. Los valores de la tercera pantalla no se pueden cambiar. Para asignar una función a una tecla, haga clic en la función correspondiente en la lista que aparece y, a continuación, pulse la tecla a la que desea asignar dicha función (más adelante en este manual



Pantalla Ajustes de sonido



Pantalla Ajustes del teclado



aparece una descripción de las funciones del teclado). Haga clic en la flecha que señala hacia la derecha para acceder a otras pantallas de valores del teclado y haga clic en la flecha que señala hacia la izquierda para volver a las anteriores (con las teclas RE PAG y AV PAG también es posible desplazarse de unas pantallas Ajustes del teclado a otras).

Ajustes del ratón

Le muestra las funciones del juego que están asignadas en ese momento a los botones del ratón y le permite volver a asignar funciones a diferentes botones del mismo. Haga clic en la función que desee cambiar y, a continuación, pulse el botón del ratón al que desea asignar dicha función (más adelante en este manual aparece una descripción de las funciones del ratón).



Eje Y Invierte la dirección del eje de las Y del joystick. *Pantalla Ajustes del ratón*

Eje X Invierte la dirección del eje de las X del joystick.

Sensibilidad Aumenta o disminuye la sensibilidad del ratón en el juego. Haga clic en la flecha o barra de la izquierda para disminuirla y en la flecha o barra de la derecha para aumentarla.

Ajustes del joystick

Le muestra las opciones del juego que están asignadas en ese momento a los botones del joystick y le permite volver a asignar funciones a diferentes botones del mismo. Haga clic en la función que desee cambiar y, a continuación, pulse el botón del joystick al que desea asignar dicha función (más adelante en este manual aparece una descripción de las funciones del joystick).



Ajustes del eje Y Invierte la dirección del eje de las Y del joystick. *Pantalla Ajustes del Joystick*

Ajustes del eje X Invierte la dirección del eje de las X del joystick.

Ajustes del eje Z Invierte la dirección del eje de las Z del joystick.

Fuerza Haga clic en esta casilla de verificación si posee un joystick Force Feedback para posibilitar los efectos Force Feedback.



Pantalla Escoge el nivel

Pantalla Escoge el nivel

Para llegar a esta pantalla seleccione el botón Iniciar. Aquí elegirá un nivel para la misión. La primera misión es Emboscada en Mos Eisley. Será necesario finalizar esta misión para poder pasar a los niveles siguientes. Si desea una descripción de la misión, pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el Botón 4 del joystick. Para seleccionar una misión, haga clic en el primer botón del ratón o del joystick, o bien pulse la tecla **RETORNO**. Haga clic en el segundo botón del ratón o del joystick, o bien pulse la tecla **ESC** para volver a la Lista de jugadores.

Finalización de la misión

Al finalizar con éxito una misión, pasará automáticamente al siguiente nivel; sin embargo, todavía puede regresar y volver a disputar niveles anteriores que ya haya completado para intentar conseguir una medalla de rango superior. Y si se le asigna una nave "abierta" para disputar un nivel posterior, puede regresar y disputar niveles anteriores con ella. Para desplazarse por las misiones que ya haya completado, mueva el joystick o el ratón hacia la izquierda o la derecha o pulse el **CURSOR** izq. o dcho.

Naves disponibles

Tras haber seleccionado un nivel, aparecerán los perfiles de las diferentes naves, con la predeterminada en el centro. Estas naves serán de color verde si pueden participar en la misión elegida o de color rojo en caso contrario. Para pasar a la siguiente pantalla, la pantalla Escoge tu nave, haga clic en el botón del ratón o en el primer botón del joystick, o bien pulse **RETORNO**. Para regresar a la pantalla Lista de jugadores, haga clic en el segundo botón del joystick o del ratón, o bien pulse **ESC**. Una vez finalizado un capítulo de **Rogue Squadron™ 3D**, observará que una de las naves adicionales de la pantalla Naves disponibles se encuentra ahora abierta y disponible si desea pilotarla en misiones ya finalizadas.



Pantalla Naves disponibles

Escoge tu nave

Se encontrará delante de la nave asignada de manera predeterminada. Mueva el joystick o el ratón hacia la izquierda o la derecha para pasar a la nave siguiente. Pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el botón 4 del joystick para oír una descripción de la nave. Para elegir una nave, pulse el primer botón del ratón o del joystick o la tecla **RETORNO**. Pulse el segundo botón del ratón o del joystick o la tecla **ESC** para regresar a la pantalla Escoge tu nivel. Si la nave se encuentra disponible para la misión seleccionada, ya puede pilotarla. Si la nave no se encuentra disponible, oírá un sonido seco y tendrá que pasar a otra nave. Para continuar es necesario completar el nivel con la nave predeterminada.



Pantalla Escoge tu nave



CONTROLES DURANTE EL VUELO

Valores predeterminados del teclado



TECLADO NUMÉRICO

Disparar arma principal (cañones ametralladora). Mantenga pulsada la tecla para disparar de forma continua.



TECLADO NUMÉRICO

Disparar arma secundaria.



TECLADO NUMÉRICO

Girar a la izquierda.



TECLADO NUMÉRICO

Girar a la derecha.



TECLADO NUMÉRICO

Subir el morro; la nave ascenderá.



TECLADO NUMÉRICO

Bajar el morro; la nave descenderá.



Propulsión; hace que la nave acelere. Pulse el botón repetidamente para acelerar poco a poco. Mantenga pulsado el botón para una aceleración continua.



Freno; pulse la tecla repetidamente para disminuir la velocidad. Mantenga pulsada la tecla para reducir a la velocidad mínima.



Freno izquierdo (speeder)



Freno derecho (speeder)



Hace que los Ala-X, Ala-Y y los Ala-A giren sobre su eje. No se utiliza con los Ala-V. Mantenga pulsada esta tecla mientras utiliza los controles de dirección para que la nave gire sobre su eje. Continúe girando para volar cabeza abajo. Suelte la tecla para volver a la posición normal.



Acción especial; activa las funciones específicas de la nave, como por ejemplo abrir y cerrar las alas hidrodinámicas en forma de S de los Ala-X.



Enlazar armas; cambia la velocidad de disparo primaria y la configuración de las armas de la nave (excepto el speeder).



Sitúa el juego en pausa en cualquier momento.



Muestra las diferentes vistas de la cámara.



Vista frontal



Vista posterior



Mirar hacia la izq.



Mirar hacia la dcha.



Cámara 1



Cámara 2



Cámara 3



Cámara 4



Cámara 5



Activa/desactiva la vista de la cabina y la cámara allí situada.



Captura de pantalla



Dejar la cámara; la vista se queda fija en el medio



Girar la cámara; mantenga pulsado TAB y utilice los controles de dirección para mirar alrededor.



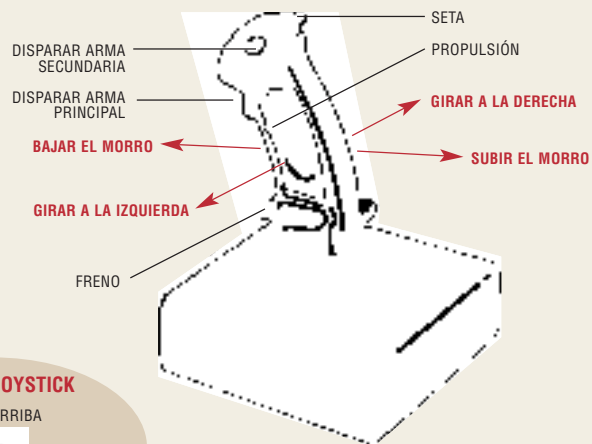
Activar/desactivar el joystick



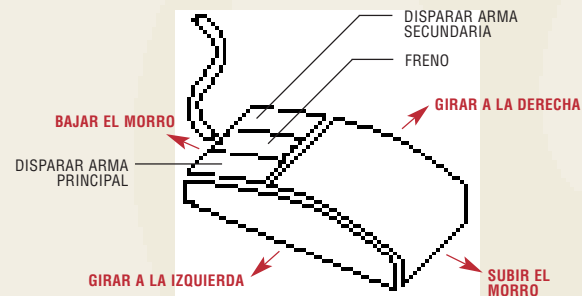
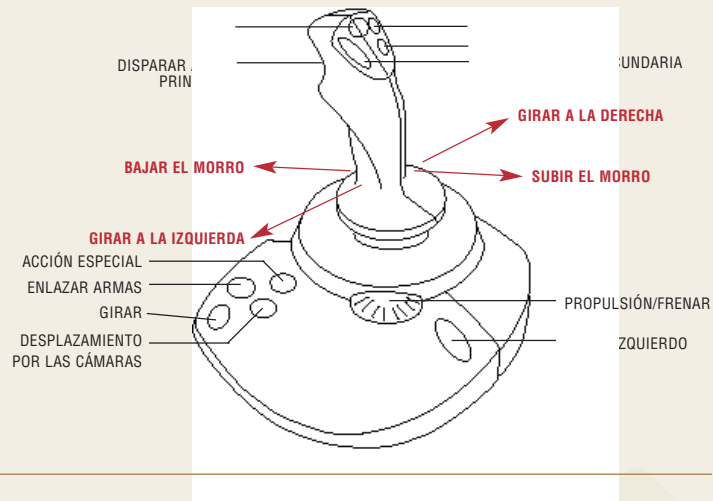
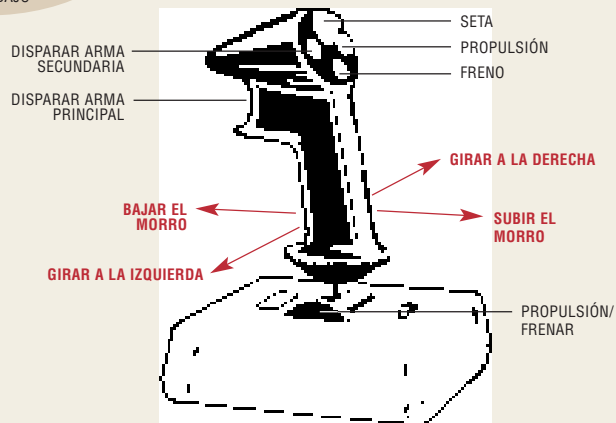
Activar/desactivar el ratón



Controles predeterminados del joystick/ratón



SETA DEL JOYSTICK





Cómo pilotar la nave

Para hacer que la nave gire hacia la izquierda o la derecha, mueva el joystick o el ratón en dicha dirección o pulse las teclas apropiadas en el teclado. Tenga en cuenta que las diferentes naves se manejan de distinta forma. Para hacer un loop con un Ala-X, Ala-Y o Ala-A, tire del joystick hacia atrás (o hacia delante para un loop hacia delante, pero sólo a gran altitud). No podrá realizar giros o loops en el speeder o en el Ala-V, que vuelan a baja altitud.

Para volar más deprisa, pulse y mantenga pulsada la tecla de propulsión (**W**). Pulse este botón en repetidas ocasiones para aumentar la propulsión en pequeñas cantidades. Para reducir la velocidad, pulse la tecla del freno (**S**). Haga pruebas con la propulsión y el freno, ya que funcionan de manera diferente en cada una de las naves.

Vistas de la cámara

La tecla **O** del teclado le permite cambiar la vista de la cámara. Pulse esta tecla en repetidas ocasiones para desplazarse por estas vistas:

Vista de la cabina Muestra el interior de la cabina de la nave. Para mirar alrededor, mueva el joystick o el ratón a la vez que mantiene pulsada la tecla **TAB**.

Vista cercana Proporciona una vista desde detrás de su nave a poca distancia.

Vista estándar La posición predeterminada de la cámara sigue a la nave desde una perspectiva de alcance medio.

Vista lejana Vista desde detrás de su nave a mucha distancia.

Cámara de persecución Proporciona una vista desde detrás de su nave que permanece paralela al suelo a mucha distancia.

Al pulsar la tecla **Z** se activa la siguiente cámara:

Cámara fija En esta vista, se suelta la cámara desde la nave y se queda fija en el punto en el que se soltó. La nave se alejará de la cámara, pero aún así podrá seguir controlando la nave. Si se aleja demasiado, la cámara le alcanzará automáticamente.

Accesos directos a las cámaras

Las teclas **F1-F5** son accesos directos a las vistas de la cámara. Pulse **F8** para activar/desactivar la Vista de la cabina.

Indicador de daños

En la esquina superior izquierda de la pantalla (o en la cabina en modo Cabina) verá un pequeño icono de su nave. Si está en perfectas condiciones, este icono será de color verde. A medida que vaya sufriendo daños la nave, este icono irá cambiando de color, pasando de verde a amarillo, luego a naranja y a un rojo pálido parpadeante. Cuando se ponga rojo, indicará que la nave está a punto de ser destruida. El número en el Indicador de daños parpadea al comienzo de cada vida para mostrar las naves que le quedan.

En un Ala-X o en un Ala-Y, dispone de una unidad **R2** abordo para reparar algunos daños de la nave. Sin embargo, si el Indicador de daños se pone rojo, la unidad **R2** no podrá ayudarle porque la habrán eliminado de la acción.

Pantalla Radar

La sobreimpresión circular de la esquina superior derecha le ayudará a localizar objetivos imperiales y fuerzas rebeldes. En la vista de la cabina, el radar está incorporado en la consola de la nave. El radar ofrece una perspectiva del terreno hacia abajo, con su nave en el centro representada por un triángulo verde. Las zonas altas y montañosas están sombreadas con tonos oscuros, mientras que las bajas aparecen en tonos claros.

PUNTOS VERDES Muestran las fuerzas rebeldes.

PUNTOS AZULES Representan las fuerzas y los edificios neutrales.

PUNTOS ROJOS Indican las naves y las armas enemigas.

Rastreador de objetivos Cuando comience su misión, verá una zona de color en forma de cuña en la pantalla del radar. Esta cuña apuntará hacia los objetivos de su misión. Desplace la nave de forma que esta cuña esté en la posición superior (doce en punto) y siga volando en dirección "norte". A medida que se vaya acercando al destino de la misión, la cuña se hará más ancha, llegando a desaparecer cuando alcance su objetivo. Si se aleja del objetivo, volverá a aparecer la cuña.

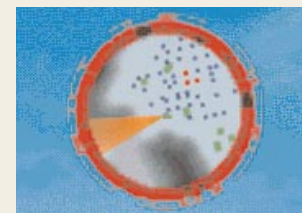
Funciones de Acción especial

Cuando se pulsa la tecla **F** se activan las funciones de acciones especiales de varias naves de **Rogue Squadron™ 3D**. En el Ala-X, al pulsar esta tecla se abren y se cierran las alas hidrodinámicas. Puede cerrar dichas alas para obtener mayor velocidad, pero deben estar abiertas para disparar las armas. En el Ala-V, esta tecla le ofrece la propulsión extra de sus "motores a reacción". En el Ala-Y, con esta tecla se disparan los cañones de iones. Mantenga pulsada la tecla para obtener la máxima potencia de iones.

Cañón de iones Este es el arma especial del Ala-Y. Utiliza ráfagas azules de energía ionizada que sobrecarga y funde los circuitos de las armas, los escudos y los motores de las naves, dejándolas fuera de combate y, a veces, destruyendo pequeños objetivos. Un cañón de iones necesita tiempo para cargarse a plena potencia y, si se utiliza antes de estar completamente cargado, su ráfaga de iones será menos eficaz. El cañón de iones se carga manteniendo pulsada la tecla **F**.



El icono Indicador de daños



Pantalla Radar



Detener y finalizar la partida

Es posible detener la partida en cualquier momento de la misión pulsando la tecla **ESC**. Aparece entonces la pantalla Pausa con las siguientes opciones:

Objetivos de la misión Proporciona una lista de todo lo que se necesita con seguir en el nivel.

Continuar Le devuelve al punto de la partida en el que la dejó.

Abortar el nivel Cancela la partida actual y le devuelve a la Lista de jugadores. Al abortar se pierde una nave.

Ajustes del juego Aparece una lista de opciones del juego. Entre las opciones que aquí aparecen se incluyen las siguientes:

Giro automático y Autonivelar Estas dos opciones afectan al movimiento lateral y de inclinación de la nave. Giro automático determina la dirección del morro. Autonivelar, el movimiento de un lado a otro de la nave. Déjelos en sus valores predeterminados si quiere enderezar la nave automáticamente en caso de desorientarse durante el vuelo. La nave se endereza soltando el joystick. Es posible que los jugadores avanzados deseen desactivar alguna de estas dos opciones.

Cámara libre Cambia la orientación de la cámara entre su nave y la tierra. Si se activa, la cámara seguirá a su nave. Si de desactiva, la cámara quedará fija en tierra.

Cruces Activa o desactiva las cruces del punto de mira.

Pantalla Ajusta las superposiciones en pantalla (iconos de radar, daños y armas secundarias). Desactive esta opción para ocultar todos los iconos en pantalla.

Cabina Desactívela si quiere ocultar la cabina.

Anterior Se vuelve al menú Configuración del juego.

Ajustes de sonido Haga clic en esta barra de desplazamiento para ajustar el volumen de la música, los efectos sonoros y los diálogos del juego. También se pueden activar/desactivar los subtítulos de texto y el sonido estéreo. Haga clic en ATRÁS para regresar al menú Configuración del juego.

¿Qué pasa si me derriban durante una misión?

Se empieza el juego con tres naves. Si su nave es destruida, se le descontará una y volverá a entrar en la misión cerca del punto en el que fue derribado. Verá parpadear el número de naves que le quedan en el Indicador de daños. Cuando pierda todas sus naves, volverá a la pantalla Escoge el nivel y tendrá que volver a iniciar la misión o seleccionar una diferente.



Menú Pausa Ajustes del juego

NAVES DEL JUGADOR

En la pantalla Escoge tu nave, pulse la **BARRA ESPACIADORA** para obtener una descripción detallada de las diferentes naves

Ala-X Toma su nombre de sus exclusivas alas de doble capa, o hidrodinámicas. Este caza es una de las armas más versátiles de la Alianza Rebelde. En combate, sus alas hidrodinámicas se abren para proporcionarle mayor maniobrabilidad. Estas alas están cerradas durante el vuelo normal, para que pueda volar más deprisa sin dejar de poder realizar acrobacias aéreas avanzadas como los giros sobre su eje. El Ala-X está muy bien armado, con cañones ametralladora de gran potencia en el extremo de las alas, además de lanzadores de torpedos de protones en el cuerpo central. Con su casco de aleación de titanio reforzado y sus generadores de escudos de gran potencia, el Ala-X puede soportar descargas de poca importancia y aun así seguir volando.



Ala A Se trata del caza más rápido de la Alianza Rebelde. El Ala-A supera a la mayoría de las naves de la Armada Imperial, por lo que es idóneo para las misiones relámpago de los Rogue Squadrons. Entre su poderoso armamento se encuentran dos cañones con ametralladoras montados en las alas con capacidad de giro y misiles de dispersión.



Aunque el Ala-A tiene un buen comportamiento en el combate aéreo, no puede soportar muchos daños y el diseño de su cabina hace que el piloto esté expuesto al fuego enemigo.

Ala-Y El Ala-Y, resultado del cruce entre un caza y un bombardero, constituyó la espina dorsal de la flota de cazas de la Alianza Rebelde hasta la aparición del Ala-X. El tremendo Ala-Y es más grande, lento y menos maniobrable que el Ala-X y tiene dificultades ante las más ágiles naves imperiales. Sin embargo, es extremadamente resistente y va poderosamente armado con ametralladoras y cañones de iones lo que lo convierte en la nave idónea para incursiones de bombardeo sobre blancos en superficie.



Speeder Con este sobrenombre se conoce al Incom T-47, nave que realizó una valerosa defensa en la Batalla de Hoth contra las fuerzas imperiales, lo que permitió a los Rebeldes evacuar su base. Un speeder tiene limitado el vuelo a bajas altitudes, es incapaz de llevar a cabo elaboradas maniobras acrobáticas como por ejemplo giros en el aire y no



posee ningún tipo de escudo. Sin embargo, su gran velocidad y reducido tamaño que lo convierten en un difícil blanco para las armas imperiales compensan estas carencias. Esta nave va armada con dos cañones ametralladora y un cable de remolcado con el que enredar las patas de los AT-AT.

Ala-V Gracias a su poco peso y a su rapidez de movimientos, el Ala-V cuenta con una gran ventaja sobre el speeder. Posee un jet de emergencia y una gran propulsión. Pulse la tecla Acción especial para lograr un aumento de la velocidad. Utilice el jet de emergencia con moderación dado que tardan en recargarse. El armamento del Ala-V ya está conectado, con lo que puede aumentar la potencia de fuego con la tecla **Enlazar armas**. Si se utilizan demasiado a menudo, las armas sufrirán un calentamiento.



ARMAMENTO DE LAS NAVES

Cómo disparar los cañones ametralladora

La mayoría de las naves de **Rogue Squadron™ 3D** poseen cañones ametralladora como arma principal. Dispare sus ametralladoras en el transcurso de una misión pulsando la **BARRA ESPACIADORA**, el primer botón del joystick o del ratón. Puede utilizar este botón para realizar disparos aislados o mantenerlo pulsado si desea una ráfaga de fuego continua.

Casi todas las naves de **Rogue Squadron™ 3D** tienen dos ametralladoras, excepto el Ala-X, que cuenta con cuatro. Con esta caza puede disparar sus ametralladoras de forma individual, hacer fuego con dos de ellas a la vez (obteniendo así ráfagas de fuego dobles) o utilizar las cuatro juntas (logrando de esta forma cuatro ráfagas simultáneas). Para desplazarse por estos modos de disparo, pulse la tecla **X** repetidas veces. No se pueden enlazar armas secundarias como por ejemplo misiles.

Como disparar el armamento secundario

Además de los cañones ametralladora, cada nave cuenta con diferente armamento secundario:

ALA-X	Torpedos protón	ALA-A	Misiles
ALA-Y	Bombas	ALA-V	Racimo de torpedos buscadores
SPEEDER	Cable de remolcado		

Para hacer uso de estas armas, pulse la tecla Armamento secundario (**ALT**) o el segundo botón del joystick o del ratón.



Cómo obtener armamento avanzado (Objetos que mejoran la potencia)

A lo largo del juego se sucederán diversos desafíos secretos mediante los que descubrir nuevas tecnologías armamentísticas. Estas mejoras aparecen en forma de iconos flotantes que encontrará al destruir determinadas estructuras o vehículos. Estas tecnologías mejorarán la efectividad del sistema de armamento tanto primario como secundario. Tras el descubrimiento de una tecnología nueva, el sistema de armamento primario o secundario mejorará en las correspondientes naves una vez que la misión haya finalizado con éxito. Si ésta fracasa, se perderá la mejora del armamento. Como ejemplos de armamento avanzado destacan los láseres y los escudos mejorados. Estos últimos vuelven de color azul el Indicador de daños. El armamento avanzado también aparecerá en la Pantalla Cuentas.

ARMAS REBELDES

Armamento principal

Cañón ametralladora También conocido como cañón láser, es el arma más usada en toda la galaxia. Dispara compactas ráfagas de luz repetidamente, un tipo de energía intensa que infringe considerables daños.

Armamento secundario

Cada nave posee un arma secundaria. En la esquina inferior izquierda de la pantalla aparece un icono con el arma y su disponibilidad (en el modo Cabina el icono aparece en la consola).



Torpedo protón Un torpedo protón va armado con una cabeza de energía de protones dispersantes que infringen muchos más daños que un misil ordinario. También existe la versión avanzada que cuenta con un dispositivo de búsqueda que le permite seguir a un blanco en movimiento.



Misiles de concentración Cuando este proyectil con una velocidad inferior a la de la luz, alcanza el objetivo, crea una potente onda expansiva que puede atravesar el blindaje más pesado y arrasar el blanco.

Estas armas aire-aire y aire-tierra tienen más efectividad con blancos estáticos. Una vez lanzado, un misil sacudida siempre se desplaza en línea recta; sólo se pueden lanzar de uno en uno. No son tan potentes como los protones pero existen versiones de búsqueda y versiones avanzadas.



Racimo de torpedos buscadores Una vez lanzado, se divide en cinco cabezas más pequeñas. De esta forma, se consigue un efecto "expansivo" que aumenta las posibilidades de alcanzar al objetivo o de causar mayores daños. Existe una versión de búsqueda.

Bombas Tan sólo el Ala-Y va armado con este tipo de arma destructiva, que se puede soltar sobre blancos terrestres. Poseen un gran radio de alcance que infringe



serios daños sobre una amplia zona. Las bombas pueden llegar a dañar sus propias naves si se lanzan a una altitud demasiado baja. Se encuentra disponible una versión avanzada.

Cable de remolcado Los Speeders van equipados con un cañón lanza-arpones que suelta un mordaz proyectil de gran potencia mediante un cable de remolcado retráctil de acero flexible.

NAVES Y DEFENSAS IMPERIALES

Tren aerodeslizador blindado

Dado que sus vagones están bien defendidos por los diversos emplazamientos de cañones y torretas de misiles, las incursiones con el fin de bombardear este blanco móvil resultan casi imposibles.



AT-AT Diminutivo de All Terrain Armored Transport (Transporte blindado todo terreno), el monstruo Imperial de cuatro patas inspira terror en lo más profundo de cualquier defensa.

Esta bestia mecanizada va armada con cañones ametralladora bajo su "barbilla" y ametralladoras de gama media a ambos lados de su "cabeza" y cuenta con una pesada coraza blindada que le protege de la mayor parte de la artillería. Pilotando un speeder intente enredar un cable de remolcado alrededor de las "patas" de un AT-AT para así, lograr derribar a esta criatura.

AT-PT Diminutivo de All Terrain Personal Transport (Transporte de personal todo terreno), este pequeño sistema de armamento de dos patas posee la habilidad de escalar montañas y colinas de hasta 45 grados de desnivel. El AT-PT tiene capacidad para uno o dos soldados a los que protege en su cabina de mandos central gracias a su resistente y pesado blindaje. Va armado con un cañón con doble ametralladora.



AT-ST Diminutivo de All Terrain Scout Transport (Transporte de rastreadores todo terreno), este bicho con andares de gallina se usa para dar apoyo a las tropas terrestres Imperiales y para proteger el punto débil de los AT-AT. Dado que se apoya sobre dos patas, el AT-ST de dos plazas es más inestable que el AT-AT, pero su gran velocidad y su formidable potencia de fuego compensan más que de sobra esa flaqueza.

Androide Sonda Imperial Este dispositivo de reconocimiento fue utilizado por Darth Vader para localizar la base Rebelde en Hoth. Se mueve con rapidez sobre las superficies planetarias y está programado para detectar formas de vida y cualquier señal de asentamiento. Un androide Sonda Imperial va equipado con un sistema de ametralladoras.

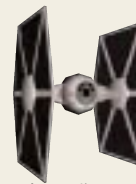
Nave de desembarco Imperial Esta nave de asalto muy blindada dedica las dos terceras partes de su energía a sus escudos, lo que la hace prácticamente indestructible.



Androide tanque Diseñado para contener el malestar social en mundos imperiales, este vehículo de combate totalmente automatizado y guiado por un androide es una máquina de asalto urbano brutal.



Caza TIE impulsado por un bimotor de iones, las ventajas de un caza TIE son su excelente maniobrabilidad y su pequeño perfil, que le convierte en un objetivo difícil de alcanzar. Sin embargo, estas ventajas tienen un precio muy elevado, ya que no tiene escudos, ni sistemas de hiperespacio, ni ningún otro arma aparte de los cañones ametralladora montados en la parte delantera. Si se le acierta de pleno se le suele destruir.



Bombardero TIE Un bombardero TIE va equipado con dos cañones ametralladora de disparo frontal y puede soltar una gran variedad de cargas explosivas, incluyendo bombas, misiles de sacudida guiados, minas orbitales y detonadores térmicos.

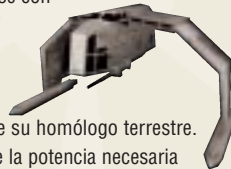


Interceptor TIE Este caza en forma de daga puede dar guerra a las naves rebeldes, ya que es casi igual de rápido que un Ala-A y más manejable que un Ala-X.



Las armas de un interceptor TIE incluyen cuatro cañones ametralladora con software avanzado de selección del objetivo para una mayor precisión. Como el interceptor TIE tiene poco blindaje y no cuenta con generadores de escudos, puede destruirse con unos cuantos disparos certeros.

Rascaolas Como su nombre indica, este acuplano de ataque fue diseñado para operar a grandes velocidades sobre la superficie del agua. Construido originariamente alrededor del armazón de un AT-AT, un rozaolas es bastante más manejable que su homólogo terrestre.



Generador de escudo Un dispositivo que produce la potencia necesaria para crear y mantener escudos deflectores y para concentrar dichos escudos alrededor de un objeto determinado. Si no se puede abrir una brecha en un escudo, es que seguramente habrá un generador de escudos en las proximidades. La destrucción del generador es una manera segura de eliminar el escudo.





Antena Radar Una antena circular que gira y alerta al Imperio de los enemigos que se aproximan. La destrucción de estas antenas puede limitar la capacidad de las tropas imperiales de detectar su nave. Las antenas radar también pueden funcionar como dispositivos de comunicaciones en general.



Turboláser Los turboláseres son la columna vertebral de la defensas planetarias imperiales a lo largo y ancho de toda la galaxia. Estos cañones de fuego fijos disparan ráfagas dobles con potencia suficiente para eliminar cualquier caza o infantería.



Torreta de misiles Avanzado armamento defensivo con base en tierra utilizado para proteger importantes instalaciones imperiales. Estas torretas disparan potentes misiles que localizan a sus objetivos y casi nunca fallan. No se debería subestimar la capacidad destructiva de estos misiles.



ANOTACIÓN

Al final de la misión llegará a la pantalla Tally y podrá comprobar los resultados obtenidos. Si no tuvo éxito en la misión o la abortó, se le descontará una nave. Para avanzar en el juego, vuelva a disputar la misión hasta que lo consiga.

Si fue completando con éxito los objetivos de su misión, se le concederá una medalla si rindió lo suficientemente bien. El rendimiento se juzgará basándose en las categorías que se muestran en la tabla de la página siguiente. Si obtuvo la puntuación suficiente en estas categorías se le concederá una medalla de bronce, de plata o de oro.

La puntuación mínima para cada categoría que se necesita para ganar la siguiente medalla aparecerá en la columna situada a la derecha de su marcador. La obtención de medallas es importante, ya que es la manera de ascender en la clasificación. Recibirá bonificaciones si gana un tipo particular de medalla en todos los niveles. Las bonificaciones (cuando se encuentran disponibles) son incluidas en las cuentas. Cualquier tipo de nueva tecnología que se descubra en un nivel aparecerá también en formato de texto y habrá mejorado el armamento para el resto de la partida.



Pantalla Cuentas

TIEMPO DE FINALIZACIÓN

El tiempo que se tardó en terminar la misión. Cuanto más rápido, mejor.

ENEMIGOS DESTRUIDOS

El número de naves y armas imperiales eliminados por usted y sus compañeros de escuadrón.

PRECISIÓN

El número de disparos suyos que alcanzaron el objetivo propuesto.

FUERZAS ALIADAS RESTANTES

El número de naves o estructuras aliadas que completan con éxito la misión o sobreviven a la misma. No destruya los elementos siguientes si desea que cuenten como fuerzas restantes en la pantalla Cuentas.

AT-PTs en Fest	<i>Halcón Milenario</i>	Torretas rebeldes
Ala-As	Edificios y casas de Mos Eisley	Lanzadera de Rieekan
Edificios y contenedores Bacta	El <i>Nonnah</i>	Snowspeeders
Edificios Calamari	Trenes deslizadores armados rebeldes	Contenedores de almacenamiento
Torre principal	Vehículos de asalto rebeldes	Boyas sobre Taloraan
Edificios Chandrila	Burladores de bloqueos rebeldes	Plataforma-ciudad flotante en Taloraan
Coches nube	Vehículos de mercancías rebeldes	Contenedores de gas flotantes en Taloraan
Edificios Corelia	Comandos rebeldes	Refinerías Taloraan
Lanzadera espacial pesada	Prisioneros rebeldes	Centros tecnológicos
Landspeeders	Lanzaderas rebeldes (clase <i>Lambda</i>)	Ala-Vs
Lanzaderas de Madine (de clase pesada y <i>Lambda</i>)	Soldados rebeldes	Ala-Xs
		Ala-Ys

BONIFICACIONES OBTENIDAS

Si ha conseguido todos los elementos con bonificación del nivel o no.



MISIONES



Capítulo I

Emboscada en Mos Eisley

Esta misión tiene lugar en Tatooine, el planeta natal de Luke Skywalker, un mundo inhóspito y adusto abrasado por dos soles y perteneciente al anillo exterior. Tatooine ha sido colonizado recientemente debido a su estratégica ubicación cerca de varias rutas hiperespaciales. Su ciudad puerto espacial más grande, Mos Eisley, es un cruce para el comercio interestelar y esta plagado de piratas, ladrones y contrabandistas.



Reunión en Barkesh

Esta misión tiene lugar en Barkesh, un planeta conocido por sus calurosas y húmedas selvas tropicales en las regiones del sur. La resistencia local de dicho planeta está transportando provisiones tremendamente necesarias para la rebelión. El Imperio hará todo lo que esté de su mano para detener el traslado y ha apostado explosivos en los cañones del planeta.



La búsqueda del Nonnah

En esta misión, sobrevolará los lagos de Chorax, intentando localizar una nave rebelde derribada antes de que lo hagan los del Imperio. El sistema Chorax está situado en el sector Rachuk y contiene una estrella de tamaño medio y un planeta. Es un nido de piratas y contrabandistas.

Deserción en Corellia

Este es el planeta natal de Han Solo, del General Crix Madine y del mismísimo Wedge Antilles. Con sus onduladas colinas, sus inmensos océanos y sus ciudades llenas de grandes espacios abiertos, Corellia es un agradable lugar de la galaxia. El sistema Corellian es conocido por sus rápidas naves, sus astutos comerciantes y sus piratas. Sus importantes astilleros atrajeron la atención del Imperio, que lo invadió y se estableció en él.



La liberación de Gerrard V

En esta misión medirá sus fuerzas con un habilidoso as imperial, Kasan Moor. Sobrevolará Gerrard V, un planeta cuya superficie está cubierta de desiertos y océanos. Su topografía está dominada por zonas considerablemente inclinadas, denominadas torres y bajas depresiones, conocidas como collados. Poblado por partidarios rebeldes, Gerrard V se sublevó contra el Imperio, pero esta insurrección fue aplastada por los bombardeos orbitales de los Destructoros Star imperiales.



Capítulo II

La luna de jade

Su próxima misión dará comienzo en una luna de Loronar, centro de las instalaciones donde se construyen las naves de guerra y las plataformas para armas especiales más grandes del Imperio. La superficie de esta luna está salpicada de rocosos valles, profundos cañones y cráteres.





Instalaciones imperiales

Esta misión le sitúa en las instalaciones de Balmorra, un planeta-fábrica que construye avanzadas armas de destrucción para las fuerzas imperiales. Ubicadas en el Borde exterior del núcleo de la galaxia en el sistema Nevoota, las llanuras de Balmorra se caracterizan por sus numerosos cañones y montañas y, por supuesto, por sus edificios industriales. Aunque está ocupado por el Imperio, los habitantes de Balmorra desean la independencia y mercados libres para su renombrada tecnología en el campo armamentístico.



Asalto a Kile II

En este planeta atacará el Enclave imperial, una enorme instalación que sustenta las operaciones navales del Imperio en ese sector de la galaxia. La superficie de Kile II se caracteriza por sus cañones y extensas zonas cercadas, en las que encontrará el puerto espacial imperial, un puesto sensor de gran alcance, además de los barracones de las tropas.



Rescate en Kessel

Esta misión le lleva al rojizo planeta de Kessel con forma de patata, en el que el Imperio cuenta con una importante prisión. La superficie de Kessel está cubierta de salinas y llena de agujeros de profundos cráteres y minas. La enrarecida atmósfera de este inhóspito planeta es apenas respirable, por lo que se han construido fábricas especiales para generar oxígeno, nitrógeno y dióxido de carbono.

Las prisiones de Kessel

En esta misión, sobrevolará Kessel una vez más, el único planeta donde se produce la especia llamada oropel. Esta valiosa sustancia es muy apreciada por otorgar habilidades telepáticas a cualquiera que la consuma, aunque los usuarios corren el riesgo de convertirse en adictos. Antes de alistarse en las fuerzas rebeldes, Han Solo solía hacer contrabando de esta especia típica de Kessel. El Imperio utiliza personal que cumple trabajos forzados para extraer esta especia que guarda con recelo.



Capítulo III

La batalla sobre Taloraan

En esta misión a gran altitud, volará entre la nublada atmósfera de Taloraan, un enorme planeta de gas del sistema Kelavine de la Región de Expansión con un poderoso campo magnético. El gas Tibanna del planeta es respirable a grandes altitudes y también se utiliza en la producción de armas.



Escape de Fest

Esta misión le lleva a un planeta del sector Atrivis del Anillo Exterior cercano al sistema Mantooline. Enormes y escarpadas montañas y valles salpican el paisaje de Fest. Sobre una de estas montañas, el Imperio cuenta con un centro de investigación de armamento de alto secreto, donde se llevan a cabo experimentos para crear nuevas aleaciones de metales. Entre los habitantes de Fest se encuentra un grupo de resistencia que se opone al Imperio.





El sitio de Chandrila

Acompañado por el Rogue Squadron, visitará el planeta rural de Chandrila, en el sector Bornea de los Mundos Centrales. Este escasamente poblado planeta de gran belleza natural tiene dos grandes continentes rodeados de océanos, con vastas llanuras cubiertas de pastos y bosques. Aunque los habitantes de Chandrila son amantes de la paz, han apoyado abiertamente a los rebeldes contra el Imperio.



Asalto en Sullust

En esta misión volará a través de las espesas, calientes y oscuras nubes por encima de Sullust, un inhóspito planeta volcánico del sistema Sullust. Con la superficie del planeta envuelta en gases tóxicos, los millones de Sullustanes han creado una gran red subterránea de cuevas y ciudades. Estos bellos emplazamientos situados por debajo de la superficie son populares atracciones turísticas. Los Sullustanes son criaturas cordiales y extrovertidas de rollizos carrillos, orejas tipo ratón y grandes ojos circulares. Son muy apreciados como navegantes, ya que jamás olvidan una ruta que hayan recorrido.

La venganza de Moff Seerdon

El escenario de esta misión es Thyferra, un nebuloso y húmedo mundo lleno de espesas selvas tropicales. Este planeta del sistema Polith está habitado por los Vratix, que tienen apariencia de insectos y han desarrollado un extraordinario líquido denominado bacta. Este líquido milagroso puede curar cualquier afección médica, desde un rasguño a una emergencia a vida o muerte. No es de sorprender, por tanto, que tanto las clínicas médicas de toda la galaxia como los cárteles que buscan controlar la industria del bacta galáctica para recoger pingues beneficios, vayan en pos del bacta.



Capítulo IV

La Batalla de Calamari

En este enfrentamiento a gran escala con el Imperio, el Rogue Squadron luchará en Mon Calamari, un planeta cubierto por agua prácticamente en su totalidad. Este mundo marino está habitado por dos especies, los pacíficos Mon Calamari, que viven en islas y ciudades flotantes y los cautelosos Quarren, que viven en las profundidades del mar y pueden respirar tanto aire como agua. Los Mon Calamari construyen enormes naves estelares y buques de guerra en sus puertos orbitales de construcción naval y son valiosos miembros de la Alianza Rebelde.



PERSONAJES

Rebeldes

Luke Skywalker El mayor héroe de la Alianza Rebelde. No necesita presentación. Entre sus logros destacan la destrucción de la primera Estrella de la Muerte, el rescate de su hermana gemela, la Princesa Leia, y su colaboración a la hora de rechazar a las fuerzas imperiales en la Batalla de Hoth de forma que pudiera ser evacuada la base rebelde allí situada. Tras la Batalla de Yavin, Luke y Wedge Antilles formaron el Rogue Squadron.

Wedge Antilles Uno de los auténticos ases del Rogue Squadron. Este natural de Corellia quedó huérfano siendo un adolescente y empezó entonces a pasar armas de contrabando para los rebeldes. Cuando le dio por pilotar cazas estelares Ala-X, pronto demostró ser un piloto de cazas de primera y un líder tremendamente competente. Wedge salvó a Luke Skywalker durante el ataque a la primera Estrella de la Muerte en la Batalla de Yavin. Posteriormente formaron juntos el Rogue Squadron.

Dack Ralter Este joven héroe de la alianza fue el artillero de la nave de Luke Skywalker durante la defensa de la base rebelde de Hoth. Los padres de Dack eran presos políticos del Imperio y él escapó de una nave-prisión imperial cuando era adolescente. Ralter posee grandes cualidades como piloto y como artillero.

Wes Janson Este duro teniente, inteligente y amante de la acción fue artillero de la nave de Wedge Antilles durante la Batalla de Hoth y ayudó a derribar un AT-AT enredando sus patas con un cable. Janson fue en su día ganador del galardón Mejor Artillero por su excepcional precisión. Este Rogue es uno de estos soldados raros que es igual de competente en tierra como en el aire y puede disparar y volar con tremenda destreza.

Zev Senesca Piloto muy condecorado y miembro de la Alianza Rebelde desde hace mucho tiempo. Senesca derribó 48 naves imperiales antes de la Batalla de Hoth. Movido en un primer momento a alistarse en las fuerzas rebeldes por razones políticas, fue finalmente motivado por la tragedia personal al ser sus padres asesinados por el Imperio.

Derek ("Hobbie") Klivian Es ese tipo de piloto raro que es a la vez tremendamente competente y extremadamente humilde. Hobbie fue en su día un cadete imperial que se rebeló y desertó de su entrenamiento en la Academia Imperial para alistarse en la Alianza Rebelde. Hobbie tiene reputación de disfrutar de los baños de bacta, así como de estrellar todas las naves que toca y, aún así, sobrevivir.

Carlist Rieekan Este ex-oficial del ejército de la Vieja República se alistó en la Alianza Rebelde después de que su planeta natal, Alderaan, fuera aniquilado por la primera Estrella de la Muerte. A Rieekan se le nombró Comandante a cargo de todas las fuerzas terrestres y aéreas rebeldes del sistema Hoth. Posteriormente, le obligaron a evacuar la base de Hoth cuando fue invadida por las fuerzas imperiales. Tras la evacuación de Hoth, al General Rieekan se le otorgó el mando de las operaciones militares de la Alianza Rebelde.

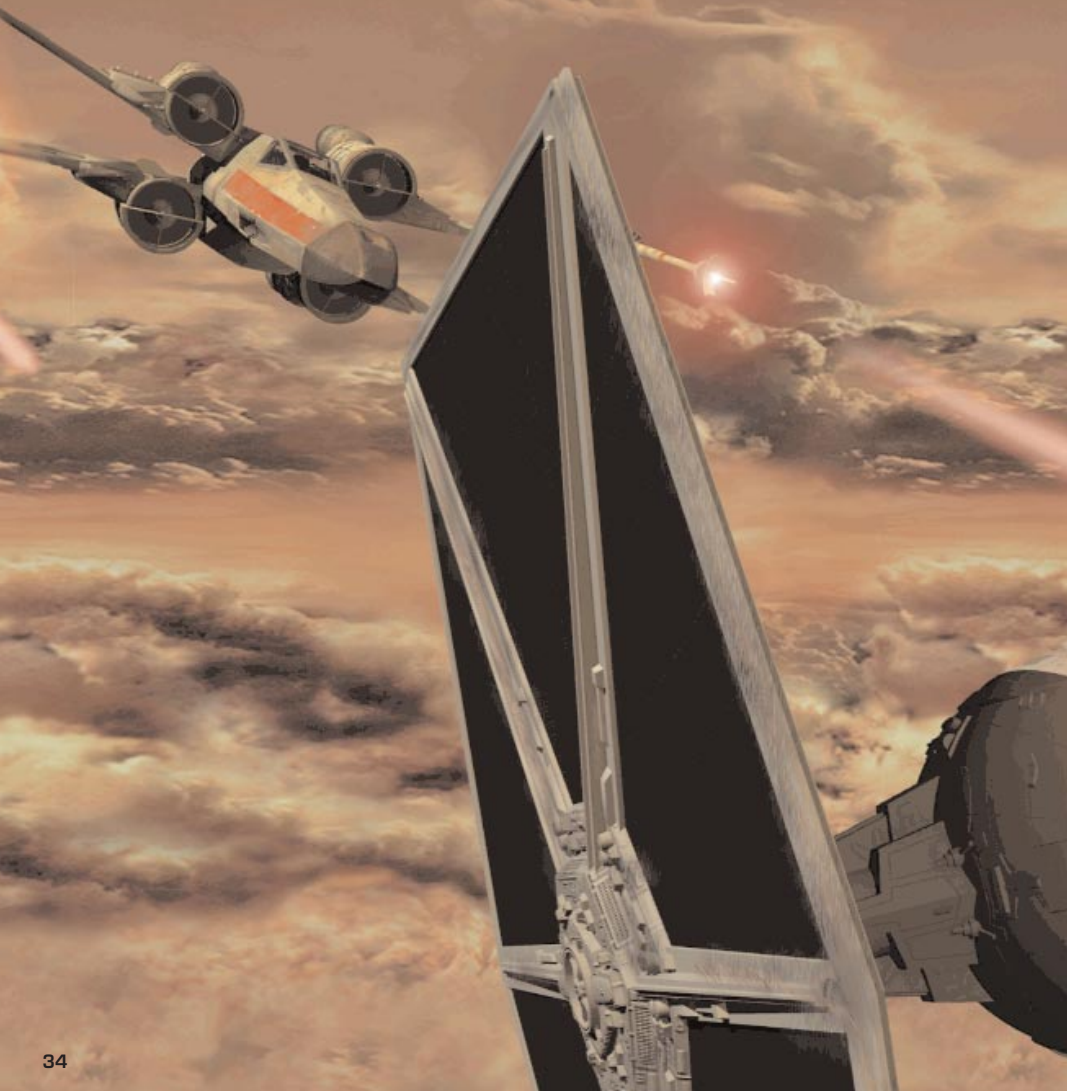
Imperiales

Crix Madine Este Corellian es un oficial imperial muy condecorado. Originariamente se ganó su reputación como brillante líder a cargo de los Comandos Storm, una unidad de elite del ejército imperial.

Kasan Moor Esta nativa de Alderaan fue una de las nuevas promesas de la Armada Imperial, ascendiendo con rapidez desde piloto de cazas TIE de primera a líder del Escuadrón Interceptor TIE 128. Sin embargo, su lealtad hacia el Imperio pronto empezó a tambalearse, cuando se le informó de que su planeta natal había sido arrasado por la Estrella de la Muerte. Mientras continúa destacándose pilotando el 128, Moor está planteándose la desertión a las fuerzas rebeldes, ya que cree que su lealtad hacia las fuerzas imperiales no significa nada si ellos pueden destruir con frialdad a sus amigos y a su familia.

Moff Kohl Seerdon En su día mentor de Kasan Moor, Imperial Moff Seerdon está ahora enojado con ella, ya que no está seguro del bando para el que lucha. Moff Seerdon está intentando consolidar los suministros de bacta que se encuentran bajo su control y ve al Rogue Squadron™ como una amenaza para sus planes de dominación.





CONSEJOS DE VUELO

- Utilice la pantalla del radar para volar en la dirección adecuada hacia los objetivos de su misión. Vuele de manera que mantenga la forma de cuña orientada hacia la parte superior del radar en las 12 en punto.
- Utilice la propulsión y el freno para adecuarse a la velocidad del enemigo o para atacar con mayor facilidad a un objetivo terrestre.
- Preste gran atención a las indicaciones del General Rieekan y de sus compañeros de escuadrón.
- Esté alerta a los bombarderos enemigos y atáquelos antes que a los cazas. Los bombarderos provocan más daños en las instalaciones rebeldes esenciales.
- (Solamente para grandes objetivos). Para un ataque más eficaz, ponga en fila a sus objetivos mediante incursiones largas y directas. Evite la tentación de realizar giros bruscos durante la persecución de los objetivos. En su lugar, aléjese bastante y luego gire y diríjase hacia los objetivos desde una distancia conveniente, utilizando los frenos. Podrá mantenerlos más tiempo a tiro y alcanzarlos más veces. Pero también se encontrará a la vista de los enemigos...
- Encuentre las configuraciones del teclado, joystick o ratón y las vistas de la cámara que mejor se ajusten a su estilo de pilotaje.
- (Solamente para el speeder o el Ala-V). Para un mayor control en los giros, utilice el freno derecho o izquierdo para hacer más cerrado el giro hacia cualquiera de las dos direcciones.
- Use el movimiento loop-the-loop para adoptar la posición de ataque adecuada sobre un enemigo que le acabe de pasar.
- Para evitar las torretas de misiles, vuele rápido y a baja altitud.



CRÉDITOS

Codiseñado y desarrollado por
LucasArts y
Factor 5

Equipo principal de desarrollo

CRÉDITOS DE LUCASARTS

Jefe del proyecto/programación
Mark Haigh-Hutchinson

Diseñador jefe de los niveles
Kevin Schmitt

Diseñadores de los niveles
Chris Klie
Jeffrey Kung
John Kathrein
Ryan Kaufman

Artista jefe
Craig Rundels

Artistas 3D
David Bogan
Gaurav Mathur
Razmig Mavlian
Suzanne House

Artista de las texturas
Buddy Hannon

Consejero estético
Paul Topolos

Arte adicional
Kristen Monkaitis

Montaje de escenas
Marc Overney

Jefe de las pruebas
Aaron Young

Ayudantes del jefe de las pruebas
Michael Dillon
Corey Navage
Pruebas

Leyton Chew
Erik Ellicock
Jesse Moore
John "Buzz" Buzolich
Julio Torres
Marcus P. Gaines
Leland Chee
Jeff Sanders
Darren Koepp

Coordinador internacional
Adam Pasztory

Pruebas a nivel internacional
Dana Fong

Programador internacional
Andre Bremer

Departamento de voces LEC
Tamlynn Niglio
Darragh O'Farrell
Coya Elliot
Cindy Wong
Peggy Bartlett

Directores de producción
Brett Tosti
Dan Connors

Coordinador de la producción
Dino Ago

CRÉDITOS DE FACTOR 5

Programador jefe/diseño adicional
Holger Schmidt

Técnico jefe, programación del sonido y del microcódigo
Thomas Engel

Diseño, efectos y programación de la IA
Jens Petersam

Programación de escena inicial y del montaje
Florian Sauer

Editor de niveles/programación
Dirk Jagalski

Arte 3D y 2D
Mario Wagner

Arte adicional
Bastian Hoppe

Diseño del sonido
Rudolf Stember

Montaje de las escenas
Tobias Richter

Productor
Julian Eggebrecht

Gestión de los datos
Rene Henke

Versión PC

CRÉDITOS DE LUCASARTS

Jefes del proyecto
Brett Tosti
Mark Haigh-Hutchinson

Director de producción
Dan Connors

Coordinador de producción
Dino Ago

Programador jefe
Amit Shalev

Programadores
Martin Simpson
Kevin Grandt

Programación adicional
Nolan Erck
Aric Wilmunder
Andre Bremer
Mark Haigh-Hutchinson
PROGRAMACIÓN INSANE Y SWEET
Vince Lee

Arte
Suzanne House

Artista de las texturas
Paul Topolos

Arte adicional
Craig Rundels

Jefe de las pruebas
Michael Dillon

Ayudante del jefe de las pruebas
Aaron Young

Pruebas
Leland Chee
Marcus P. Gaines
Darren Koepp
Jesse Moore
John Buzolich

Diosa "ardiente"
Wendy Kaplan

Ayudante "ardiente"
Kellie "Twinky" Walker

Director de control de calidad
Mark Cartwright

Supervisor de control de calidad
Dan Pettit

Compatibilidad
Chip Hinnenberg
Jim Davison
Darren Brown
Dan Mihoerck
Charlie Smith
Lynn Taylor
Scott Tingley
Jason Lauborough

Jefe de Marketing producto
Joel Dreskin

Redactores
Victor Cross
Mollie Boero

Diseño manual
Patty Hill

Director de soporte del producto

Dan Gossett
Supervisor de soporte del producto
Dave Harris

Traducción al español y pruebas
Ricardo Martínez

CRÉDITOS DE FACTOR 5

Programador jefe
Thomas Engel

Programación adicional
Jens Petersam
Holger Schmidt
Florian Sauer

Arte 3D
Mario Wagner
Diseño del sonido
Rudolf Stember
AGRADECIMIENTOS MUY ESPECIALES
George Lucas

CRÉDITOS MUSICALES

Compositor/Director de la música original: Chris Hülsbeck

Tema de *Star Wars* y música incidental de "*The Star Wars Trilogy Original Soundtrack Anthology*": Compuesta por John Williams

© 1993 Warner-Tamerlane Publishing Corp. & Bantha Music. Todos los derechos son administrados por Warner-Tamerlane Publishing Corp. Todos los derechos reservados. Utilizados con permiso.

Star Wars (Tema principal)
The Desert/The Robot Auction
The Last Battle
The Throne Room/Star Wars (Temas finales)
The Imperial March (Tema de Darth Vader)

The Battle in the Snow
City in the Clouds
Hyperspace
The Empire Strikes Back (Final/Créditos finales)
Into the Trap

SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Microbyte S.A. puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 553-7666 de 10.00 de la mañana hasta las 1.00 de la tarde y desde las 3.00 hasta las 6.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- Tipo de unidad CD-ROM y versión del driver que utiliza.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con este juego o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede enviarnos un e-mail a:



soporte@microbyte.com.ar

NOTA IMPORTANTE: Para acceder al Servicio de Atención al Usuario es necesario haber cumplimentado y rellenado previamente la tarjeta incluida en la caja de este programa.

En línea

Visite el sitio Web LucasArts en www.lucasarts.com. Puede contactar con nosotros a través del Soporte Técnico del sitio Web LucasArts. Aquí podrá recibir soporte técnico a través del Yoda's Help Desk, navegar por documentos técnicos, o dejar un mensaje.

Yoda's Help Desk

Estamos orgullosos del Yoda's Help Desk, una base de datos disponible en la sección de Soporte Técnico del sitio Web, en www.lucasarts.com/support. Yoda's Help Desk ofrece soluciones interactivas a sus preguntas técnicas basándose en la información que le envía. Los visitantes del Yoda's Help Desk pueden recibir soporte 24 horas al día, siete días a la semana.

LICENCIA DE SOFTWARE Y GARANTÍA LIMITADA

POR FAVOR, LEA ESTA LICENCIA CUIDADOSAMENTE ANTES DE INSTALAR O UTILIZAR EL SOFTWARE. LA UTILIZACIÓN DE ESTE SOFTWARE SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE LA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA, NO INSTALE O UTILICE EL SOFTWARE, BORRE DE SU ORDENADOR TODOS LOS ARCHIVOS Y ELEMENTOS ASOCIADOS Y DEVUÉLVALO JUNTO CON LA CAJA Y SU CONTENIDO DONDE LO ADQUIRIÓ PARA UN REEMBOLSO TOTAL DEL IMPORTE PAGADO.

El software, trabajo artístico, música y otros componentes incluidos en este programa de ordenador (en adelante el "Software") son copyright propiedad de LucasArts Entertainment Company LLC y sus licenciadores (en adelante "LEC"). El Software se le es licenciado (no vendido) y LEC es propietario del copyright, el secreto comercial, la patente y otros derechos de propiedad relativos al Software. A usted se le permite usar el Software en un único ordenador. A usted no se le permite:

(1) copiar (a excepción de una copia de seguridad), distribuir, alquilar, arrendar o sublicenciar todo o parte del Software; (2) modificar o realizar trabajos derivados del Software; (3) transmitir el Software por red, teléfono o usando cualquier medio electrónico, excepto en el transcurso de partidas multijugador en redes autorizadas; (4) entablar partidas multijugador en redes no autorizadas; (5) desarrollar o distribuir niveles no autorizados; o (6) usar ingeniería inversa, descompilación y desensamblaje del Software. Usted puede transmitir el Software, pero sólo si el destinatario está conforme en aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo.

Si usted transfiere el Software, debe transferir todos los componentes y la documentación así como borrar cualquier copia residente en el ordenador. Su licencia es rescindida automáticamente si usted transfiere el Software.

LEC y Microbyte S.A. como su distribuidor en Argentina garantizan al comprador original que el medio suministrado en este producto está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo un uso normal por un período de noventa (90) días desde la fecha de compra (estipulada en el comprobante de compra). Si el medio suministrado como parte de este producto resultase estar defectuoso, y el comprador devuelve el mismo a Microbyte S.A. de acuerdo a este párrafo, Microbyte S.A. reemplazará el soporte defectuoso: (a) sin coste para el comprador, si se comprueba que el medio está defectuoso dentro del período de noventa (90) días que sigue a la fecha de compra, y (b) con un cargo por Compact Disc a consultar con el Servicio Técnico de Microbyte S.A. si se comprueba que el medio es defectuoso después de finalizar el período de garantía de noventa (90) días.

Para obtener la sustitución de un CD, por favor devuelva sólo el CD, a Microbyte S.A., a la dirección indicada en el manual adjunto, acompañado de una copia del comprobante de la fecha de compra, una descripción del defecto y su nombre y dirección de remite.

Usted reconoce expresamente y está de acuerdo en que el riesgo derivado del uso del Software es de su única responsabilidad. Excepto para la garantía limitada de noventa (90) días establecida en el tercer párrafo, el Software y cualquier documentación o materiales relacionados se suministran "TAL CUAL" y sin garantía de ninguna clase.

LEC Y Microbyte S.A. COMO SU DISTRIBUIDOR EN ARGENTINA DESESTIMAN EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS, EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, NO INFRACCIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN FIN.

LEC Y MICROBYTE S.A. NO GARANTIZAN QUE EL SOFTWARE SE AJUSTE A SUS NECESIDADES, NI QUE NO SUFRA INTERRUPCIONES O ERRORES DURANTE SU FUNCIONAMIENTO, NI QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE VAYAN A SER CORREGIDOS. TODOS LOS RIESGOS DERIVADOS DE LA EJECUCIÓN Y UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE SON ASUMIDOS POR USTED. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, INCLUYENDO NEGLIGENCIA, LEC, MICROBYTE S.A., O SUS DIRECTORES, JEFES, EMPLEADOS O AGENTES, SERÁN RESPONSABLES FRENTE A USTED POR CUALQUIER DAÑO FORTUITO, INDIRECTO, ESPECIAL O CONSIGUIENTE (INCLUYENDO DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN COMERCIAL Y OTROS POR EL ESTILO) QUE PUDIESE SURGIR POR LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN ALGUNA, DAÑOS A LA PROPIEDAD Y, DENTRO DE LOS LÍMITES PERMITIDOS POR LA LEY, DAÑOS PERSONALES, AÚN EN EL CASO DE QUE LEC, MICROBYTE S.A. O SU REPRESENTANTE AUTORIZADO HUBIESEN SIDO INFORMADOS DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS. USTED ESTÁ DE ACUERDO EN QUE LA RESPONSABILIDAD DE LEC Y/O MICROBYTE S.A. RESULTANTE DE CUALQUIER CLASE DE RECLAMACIÓN LEGAL (CONTRACTUAL, CIVIL O CUALQUIER OTRA) NO EXCEDERÁ LA CANTIDAD PAGADA ORIGINALMENTE POR EL USO DE ESTE PRODUCTO.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado con autorización. Factor 5 logo es una marca comercial de Factor 5, LLC.

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y hechos que aparecen en este juego son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, vivas o fallecidas, o con hechos reales, es pura coincidencia.



STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™ 3D



DESARROLLADO EN
COLABORACIÓN CON



Sitio Web LucasArts
www.lucasarts.com

Sitio Web Oficial *Star Wars*
www.starwars.com



© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & ™. Todos los derechos reservados. Usado con autorización. Factor 5 logo es una marca comercial de Factor 5, LLC.

IMPRESO EN ARGENTINA