

© 1998-2016 Rebellion. Il nome e il logo di Rebellion e il nome e il logo di Battlezone sono marchi di Rebellion e marchi registrati in determinati paesi. Tutti i diritti riservati

REBELLION

FM 6-1201-309-62

MANUAL DE CAMPO DE LA AGENCIA DE SEGURIDAD NACIONAL



MANUALE INFORMATIVO PER RECLUTE NSDF

Include analisi planetaria, documentazione
sui veicoli e altri dati di ricerca

Aunque Battlezone emplea información real, tanto su argumento como sus diálogos son ficticios. Todos los personajes representados o mencionados en el juego también son ficticios, salvo las referencias al presidente Dwight D. Eisenhower, al antiguo director de la CIA Allen Dulles y determinados miembros del cuerpo de astronautas de los Estados Unidos. Todo parecido de la historia y los personajes del juego con cualquier evento o persona real será mera coincidencia.



A lo largo de Battlezone se harán referencias a diversos organismos del gobierno de Estados Unidos, tales como la oficina del residente, la Agencia de Seguridad Nacional (NSA), la Agencia Central de Inteligencia (CIA) o la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA). Ninguno de estos organismos ha aprobado, ha respaldado o está en modo alguno asociado con la creación de Battlezone, del mismo modo que el juego tampoco es un producto autorizado por ellos.

REBELLION®

© 1998-2016 Rebellion. Il nome e il logo di Rebellion e il nome e il logo di Battlezone sono marchi di Rebellion e marchi registrati in determinati paesi.
Tutti i diritti riservati.

FM 6-1201-309-62

MANUAL DE CAMPO DE LA AGENCIA DE SEGURIDAD NACIONAL

MANUAL INFORMATIVO PARA RECLUTAS DE LA NSDF SOBRE
EXPLORACIÓN PLANETARIA, INFORMACIÓN DE VEHÍCULOS Y OTROS
DATOS DE INVESTIGACIÓN

CONFIDENCIAL

**CUARTEL GENERAL DE LA NSA
JUNIO DE 1969**

Aunque Battlezone emplea información real, tanto su argumento como sus diálogos son ficticios. Todos los personajes representados o mencionados en el juego también son ficticios, salvo las referencias al presidente Dwight D. Eisenhower, al antiguo director de la CIA Allen Dulles y determinados miembros del cuerpo de astronautas de los Estados Unidos. Todo parecido de la historia y los personajes del juego con cualquier evento o persona real será mera coincidencia.

A lo largo de Battlezone se harán referencias a diversos organismos del gobierno de Estados Unidos, tales como la oficina del residente, la Agencia de Seguridad Nacional (NSA), la Agencia Central de Inteligencia (CIA) o la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA). Ninguno de estos organismos ha aprobado, ha respaldado o está en modo alguno asociado con la creación de Battlezone, del mismo modo que el juego tampoco es un producto autorizado por ellos.

AVISO IMPORTANTE DE SALUD SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS

Epilepsia fotosensitiva

Un porcentaje muy pequeño de personas podrían experimentar un ataque de epilepsia al verse expuestas a determinadas imágenes visuales, tales como las luces o patrones parpadeantes que pueden aparecer en los videojuegos. Aunque la persona no tenga un historial de ataques de epilepsia, es posible que posea una enfermedad no diagnosticada que podría provocarle estos «ataques de epilepsia fotosensitiva» al usar videojuegos. Dichos ataques podrían presentar diferentes síntomas, tales como dolores de cabeza leves, visión alterada, tics faciales u oculares, tembleques de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdidas de consciencia momentáneas. Los ataques también pueden provocar convulsiones o desmayos que podrían provocar heridas al caerse o golpearse con objetos cercanos.

Si experimentas cualquiera de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y ve al médico.

Los padres deberían vigilar a sus hijos y controlar los síntomas enumerados anteriormente, puesto que los niños y los adolescentes son más propensos que los adultos a sufrir este tipo de ataques. Se puede reducir la probabilidad de sufrir un ataque de epilepsia fotosensitiva si se toman las siguientes precauciones: sentarse lejos del televisor; usar una pantalla más pequeña; jugar en una estancia bien iluminada; y no jugar cuando con somnolencia o fatiga.

Si tú o cualquiera de tus parientes tiene un historial de ataques de epilepsia, consulta a un médico antes de jugar.

Índice

AVISO IMPORTANTE DE SALUD SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS	2
Ataques de epilepsia fotosensitiva	2
Menú principal	4
Un jugador	4
Opciones	5
Opciones de juego	5
Opciones de gráficos	6
Opciones de audio	6
Opciones de controles	6
Controles	6
Guardar y cargar partidas	9
Partidas multijugador	10
Características del multijugador	11
Las partidas multijugador tienen las siguientes opciones:	11
Consejos para las partidas multijugador de Estrategia	12
Combate básico	13
Acción	13
Estrategia	14
Edificios y estructuras energéticas	17
Construcción básica	17
Construcción avanzada	17
Fuentes de alimentación alternativas	17
Garantía y atención al cliente	18
Introducción	18
Licencia	18
Propiedad	8
Limitación de uso	18
Garantía	18
Limitación de responsabilidad	19
Jurisdicción	19
¿Tienes problemas?	19

Menú principal

Un jugador

Selecciona **Un jugador** para empezar a jugar a Battlezone.

Multijugador

Selecciona esta opción para empezar una partida multijugador a través de Internet o de una red local.

Créditos

Selecciona esta opción para ver a todas las personas (y animales) tan majas que trabajaron en este maravilloso juego

Ver intro

Volverás a ver la secuencia de introducción.

Opciones

Te llevará a la pantalla de opciones, donde podrás ajustar los gráficos, el sonido, el mando o las opciones de juego

Mods

Esta opción te llevará a la pantalla de selección de mods, donde podrás desactiva o prioriza el contenido personalizado instalado.

Salir

Haz clic en **Salir** para salir del juego.

Un jugador

Los Americanos

Selecciona a los americanos para iniciar su campaña. Es la campaña principal y está diseñada para enseñar a los jugadores las complejidades de la acción y estrategia en primera persona.

Los Soviéticos

Selecciona a los soviéticos para iniciar su campaña. En estas misiones serás el comandante de las tropas soviéticas y te enfrentarás a los Doberman americanos. La campaña de los soviéticos está compuesta por una serie de misiones para jugadores experimentados

Ejercicios de combate

Selecciona los ejercicios de combate para iniciar las misiones de entrenamiento. Los ejercicios de combate orientarán a los nuevos jugadores en el universo de Battlezone y les enseñarán a conducir vehículos, disparar a sus enemigos y controlar y crear unidades. Completa las cuatro misiones de entrenamiento y los comandantes estarán preparados para liderar a sus tropas.

Cargar partida

Usa este menú para cargar una partida guardada.

Partida rápida

La partida rápida es una serie de mapas para un jugador en el que te enfrentarás a la IA.

Opciones

En la pantalla de opciones, los jugadores podrán ajustar las opciones de juego, gráficas y de sonido, así como las opciones de controles de Battlezone.

Opciones de juego

Dificultad de juego

Modifica la dificultad de Battlezone, de Muy fácil a Muy difícil. El nivel por defecto es Intermedio.

Objeto especial

Objeto especial afecta al comportamiento de los objetos especiales (Fantasma RI, Campo ARR y Cámara CTT). Al activar esta opción, activarás y desactivarás los objetos especiales con el botón de disparo (botón izquierdo del ratón) mientras los tienes seleccionados, o bien en cualquier momento con el botón de objeto especial (botón central del ratón). Con esta opción desactivada, se activarán o desactivarán automáticamente, según los tengas seleccionados o no.

Nivelación automática

La nivelación automática mantendrá tu vehículo nivelado durante la partida. Si desactivas esta opción, tendrás un mayor control del vehículo (ideal para jugadores avanzados), pero será más difícil de controlar.

Marcar objetivo

Al activar esta opción, aparecerá un pequeño indicador durante la partida, el cual ayudará a los pilotos a disparar con precisión a objetivos móviles. Cuando el vehículo objetivo

se mueve, apuntarle y disparar podría ser un malgasto de munición, ya que el vehículo objetivo se moverá y evitará los disparos y proyectiles. El indicador de marcar objetivo te mostrará dónde tienes que apuntar para acertar al vehículo en cuestión.

Ratón invertido

Esta opción invertirá el funcionamiento del ratón. Si apuntas hacia abajo, el vehículo se moverá hacia arriba (y viceversa).

Sensibilidad del ratón

Esta opción dará más o menos sensibilidad al movimiento del ratón.

Ayuda estratégica

Con esta opción activa, los objetos se identificarán automáticamente al apuntarles.

Idioma

Cambia los textos y voces a uno de los idiomas disponibles.

Opciones de gráficos

El abanico de opciones gráficas permitirá optimizar el apartado visual según las características de tu sistema. Las opciones que aumentan la calidad visual podrían ralentizar el juego en los ordenadores más antiguos. Si el juego se ejecuta con problemas, experimenta con estas opciones para acelerarlo

- Monitor
- Resolución
- Filtro anisotrópico
- Pantalla completa
- Sombras de vehículos
- Tamaño de interfaz
- Mostrar interfaz

- Anti Aliasing
- Nivel de detalle
- Detalle de cabina
- Brillo en pantalla
- Pulsa Aplicar para aceptar los cambios realizados en este apartado

Opciones de Audio

El menú de opciones de audio contiene barras para controlar los niveles de volumen de:

- Música
- Efectos
- Voz

Opciones de controles

Para cambiar los controles predeterminados, selecciona Opciones de controles. En esta pantalla podrás cambiar la vista, cambiar las teclas asignadas o activar un mando o joystick para controlar el movimiento y las armas seleccionadas.

Controles

Tecla	
Q	Hacia adelante lento
W	Hacia adelante
A	Hacia la izquierda
S	Parar y hacia atrás
D	Hacia la derecha
F	Mirar arriba
C	Mirar abajo
Botón izq. del ratón	Girar a la izquierda
Botón der. del ratón	Girar a la derecha
E	Saltar

Armas	
Botón izq. del ratón	Disparar
Botón der. del ratón	Cambiar arma
F8 a F12	Seleccionar tipo de arma
Ctrl-F8 a Ctrl-F12	Grupos de arma por tipo
L	Combinar 2 armas

Vista

Mayús-F1	Vista de cabina e interfaz
Mayús -F2	Solo vista de interfaz
Mayús -F3	Vista sobre el vehículo
Mayús -F4	Cámara externa
Mayús -F5	Sin vista de cabina ni de interfaz
Flechas de dirección	Control de la cámara externa
+/-	Acercar/Alejar
Mayús -F11	Cámara libre Gira con las flechas de dirección, avanza y retrocede con (+/-)

Interfaz de Mando

Esc	Menú de opciones del juego
1 a 9 y 0	Activar los menús de la interfaz de mando
Barra espaciadora	Da una orden de retícula inteligente a la unidad seleccionada
Alt	Da una orden de retícula inteligente sobre el objetivo seleccionado
Tab	Cancelar el menú de mando seleccionado
Mayús	Control del menú con el ratón

Agrupamiento de unidades

Ctrl + seleccionar unidad	Seleccionar varias unidades
Ctrl-F1 a Ctrl-F7	Vincula las unidades seleccionadas a las teclas de acceso rápido
F1-F7	Seleccionar el grupo asignado por el jugador

Otros

T	Activar o desactivar apuntar enemigo / Desactivar navegación
N	Seleccionar siguiente objetivo de navegación
P	Dejar navegación
I	Obtener información sobre el objeto en la retícula
H	Salir del vehículo
Ctrl-B	Huir y destruir vehículo
K	Desplegar/Guardar vehículos desplegables
Ctrl-C	Hablar con otro jugador en el modo multijugador
Pausa	Pausar la partida
Alt-X	Abandonar misión

Otros

M	Información multijugador
O	Revisar objetivos de la misión
R	Repetir transmisión de radio
Bloq Mayús	Activar/Desactivar radar y mapa



Guardar y cargar partidas

Battlezone guardará temporalmente tus progresos en la campaña del juego mientras estás jugando. Sin embargo, si quieres guardar la partida permanentemente, tendrás que guardar manualmente. Podrás guardar durante una misión si sigues los siguientes pasos:

Podrás guardar la partida desde el menú **Esc**. Pulsa **Esc** y luego Guardar partida. Pon nombre a la partida guardada y luego pulsa Intro para terminar.

Pulsa Cargar partida en el menú para un jugador para cargar una partida guardada. Selecciona la partida que quieras iniciar.

Partidas multijugador

Selecciona **Multijugador** en el menú principal para iniciar una partida multijugador.

Para unirse a una sala, selecciona una de las disponibles. Para enviar mensajes a otros jugadores, escribe en tu mensaje en la parte inferior de la pantalla y pulsa Intro para enviar el mensaje a todos los jugadores de la sala seleccionada. Pulsa **M** para **enviar mensajes secretos** a solo un jugador. Usa **S** para **silenciar** a un jugador y dejar de recibir sus mensajes; si vuelas a usar **S**, dejarás de silenciarlo y se reiniciará el envío y recepción de mensajes.

Cuando seas el anfitrión y hagas clic sobre otros jugadores, podrás usar **E** para **expulsar** a ese jugador de la sala. Pulsa **Crear sala** para crear una nueva sala, en la que los jugadores podrán hablar mientras esperan a que se inicie la partida.

Para unirse a una partida, selecciona alguna de las que estén disponibles. Pulsa **Unirse a partida** para iniciarla

Pare crear una nueva partida, selecciona **Crear partida**. Introduce el nombre de la partida en el campo correspondiente y pulsa **OK** para pasar a la pantalla siguiente. Ahí se te pedirá que selecciones una misión para tu partida. Podrás seleccionar un vehículo y determinar los parámetros de la misión según el tipo de la misma. Las misiones disponibles serán Deathmatch (**D**), Rey de la Colina (**R**) y Estrategia (**E**).

Al hacer clic sobre una misión, aparecerá una descripción del mapa de la misma.

Un mapa **Deathmatch** creará una partida en la que cada piloto tendrá que matar o morir. En **Deathmatch**, no habrá opciones de construcción. Habrá objetos por el mapa que recuperarán la munición gastada, repararán los vehículos dañados y ofrecerán armas alternativas a los pilotos.

En el modo multijugador, los vehículos que podrás seleccionar serán diferentes de los que estarán disponibles en el modo para un jugador.

Los jugadores podrán unirse a una partida dinámica de Deathmatch en cualquier momento (con Ingreso sincronizado **desactivado**).

En un mapa de **Rey de la Colina** se crea una partida en la que los pilotos deben controlar un punto de captura. No habrá opciones de construcción. Habrá objetos por el mapa que recuperarán la munición gastada, repararán los vehículos dañados y ofrecerán armas alternativas a los pilotos. Selecciona un mapa de **Estrategia** para iniciar una misión

que permitirá a los pilotos construir una base y defenderla. Los pilotos tendrán a su disposición una recicladora y tendrán que usar la estrategia para lanzar ataques letales contra las bases del enemigo (pero el objetivo principal seguirá siendo matar o morir).

Esta pantalla también mostrará el estado de los jugadores en el juego y les permitirá hablar mientras esperan a que otros jugadores se unan.



Pulsa **Iniciar** para iniciar la partida. Espera a que se unan otros jugadores y luego acaba con ellos.

Ya en la misión, pulsa **M** para obtener información sobre los jugadores que están luchando. Aparecerá una barra de información con el nombre, las muertes, las bajas y la latencia de los jugadores actuales. La latencia es la tasa a la que se comunica a la consola la información sobre los movimientos y acciones del jugador. Un jugador con latencia elevada se moverá de forma brusca y los pilotos enemigos tendrán que cambiar sus estrategias.

Características del multijugador

Durante una partida multijugador aparecerán en pantalla varios mensajes con información de estado. Si un nuevo jugador se une a la partida, los pilotos recibirán un aviso.

Cuando un vehículo sea destruido en el multijugador de Battlezone, el piloto será expulsado del vehículo y caerá al suelo. Dicho piloto tendrá que controlar otro vehículo antes de ser destruido. En el multijugador, el piloto solo podrá morir si acaban con él mientras está fuera de un vehículo.

Pulsa (Ctrl-B) para saltar fuera del vehículo, el cual procederá a autodestruirse. Pulsa (H) para saltar del vehículo pero manteniéndolo intacto.

Cuando los pilotos están en el suelo, pueden disparar a los vehículos y pilotos enemigos haciendo uso de armas laterales o al hombro. Al matar a un piloto enemigo con el rifle de francotirador, el piloto podrá hacerse con el control del vehículo de ese piloto.

Las Partidas Multijugador Tienen las Siguietes Opciones:

Ingreso sincronizado

Las partidas de ingreso sincronizado comenzarán simultáneamente para todos los jugadores. Los nuevos jugadores no se podrán unir tras el inicio de la partida. Esta opción está disponible en las partidas de Estrategia y Deathmatch, pero será especialmente recomendable para las de Estrategia.

Satélite

Cuando la opción **Satélite** esté **activa**, los jugadores podrán construir torres de comunicaciones que permitirán disfrutar de una vista por satélite del campo de batalla. Esta opción tan solo afecta a partidas de Estrategia.

Barracones

Cuando la opción Barracones esté activa, los jugadores podrán construir barracones, un edificio que les permitirá tener más pilotos y permitir que el jugador controle más unidades a la vez. Los jugadores podrían querer desactivar la construcción de barracones para limitar el número de unidades activas posible para partidas en Internet. Esta opción solo afecta a partidas de Estrategia.

Máx. vidas

Este número determina cuántas veces podrá morir un jugador en una partida de Estrategia. Esta opción solo afecta a las partidas de Estrategia.

Máx. jugadores

Esta opción determina cuántos jugadores se podrán unir a la partida. El límite de jugadores afecta a las partidas de Deathmatch, Rey de la Colina y Estrategia.

Máx. tiempo

Esta opción determina cuánto durará la partida antes de terminar automáticamente. El tiempo límite solo afecta a las misiones Deathmatch.

Francotirador

Esta opción determina si los jugadores tendrán rifles de francotirador cuando estén fuera del vehículo. Se aplica a las partidas de Estrategia y de Deathmatch.

Máx. muertes

Determina el número de muertes que puede lograr un jugador antes de que la partida acabe automáticamente. El máximo de muertes solo afecta a las partidas de Deathmatch.

Consejos para las partidas multijugador de Estrategia

- ¡Sobrevive! Tanto da lo fuertes que sean tus tropas, perderás la partida si mueres más veces del límite permitido. Mantente fuera de peligro y deja que la máquina luche por ti.
- Construye defensas útiles. Los rivales humanos son mucho más hábiles que los de la máquina, así que tus defensas serán puestas a prueba.
- Aprende a usar tus unidades de forma efectiva. Todas las unidades de Battlezone tendrán su propia forma de atacar y defender. Aprende las virtudes de cada unidad y explótalas al máximo.
- Los números cuentan. Los combates los suele ganar el ejército más grande. Mantén a tus tropas unidas o reúnelas en un punto concreto del campo de batalla para preparar un ataque.
- Controla el suministro de biometales y construye silos cerca de los depósitos.
- Controla el mapa. Usa la imagen en pantalla (pulsa **Bloq Mayús**) para identificar las zonas que deseas controlar.

Combate básico

Acción

Moverse

Podrás manejar tu vehículo mediante el teclado y el ratón. El movimiento de avance básico se lleva a cabo con la tecla **W**. Mantén pulsada la tecla **W** para avanzar y usa el ratón a izquierda y derecha para girar mientras te mueves.

Usa la tecla **A** para moverte hacia la izquierda y la tecla **D** para moverte hacia la derecha.

Al moverte entre mundos, es posible que a menudo encuentres obstáculos tales como cráteres o colinas que complicarán el avance de tu vehículo. Usa la tecla **E** para usar los propulsores del vehículo para saltar. Esta habilidad funciona mejor si, además, estás usando una tecla de moverte hacia adelante. Cuanta mayor sea la velocidad a la que avanzas, más alto saltarás.

Los ejercicios de combate de Battlezone son fundamentales para los jugadores novatos en este tipo de juegos. Te servirán para aprender a pilotar el vehículo, a comunicarte con otras unidades y a atacar al enemigo.

Disparos básicos y control de las armas

Usa el botón **izquierdo del ratón** o el la tecla Insert del teclado numérico para disparar el arma. El botón **derecho del ratón** y la tecla Intro del teclado numérico te permitirán moverte entre las diferentes armas para seleccionar una. Usa las teclas **F8** a **F12** para acceder a las armas directamente. La tecla **F8** seleccionará la primera arma, la tecla **F9** la segunda, y así. Pulsa de **Ctrl-F8** a **Ctrl-F12** para vincular las armas entre sí.

Apuntado

Para apuntar a un enemigo, pulsa **T** cuando el enemigo esté a la vista. El ordenador de abordo fijará la retícula automáticamente en la señal calorífica del vehículo enemigo, de donde no se moverá. Los corchetes de apuntado mostrarán el alcance del vehículo y todo daño que haya sufrido el vehículo. Se mostrará la cámara de apuntado, la cual mostrará continuamente la ubicación y las acciones del vehículo apuntado. Si un enemigo no ha sido apuntado previamente y sufre el disparo de un piloto, se convertirá automáticamente en objetivo y se recopilará su información.

Ir a pie

Pulsa **H** para salir del vehículo dejándolo intacto. Pulsa **Ctrl-B** para salir del vehículo y que se autodestruya.

Al ir a pie, usa el teclado y el ratón para moverte igual que lo harías al usar un vehículo. Los pilotos que salen de su vehículo podrán pedir a una unidad amiga que los recojan u ordenarle que ataque a una unidad enemiga.

Eso sí, los pilotos son más vulnerables cuando están fuera del vehículo, ya que los enemigos podrán dispararles. Eso sí, ningún piloto está completamente indefenso al ir a pie. Todos ellos tienen un arma de plasma y un rifle de francotirador que podrán usar para atacar al enemigo.



Cambiar de vehículo

Los pilotos a pie podrán llamar al vehículo de un amigo para que los recojan. Selecciona la unidad amiga y usa la orden **Recógeme**. El otro soldado saltará del vehículo para que lo pueda usar el piloto que da la orden. El primer piloto subirá al vehículo libre más cercano o volverá a pie a la base.

Incautar vehículos

Cuando vayas a pie, podrás usar tu arma básica en su modo francotirador para disparar a los vehículos enemigos, matar al piloto y hacer uso del vehículo.

Al usar el rifle de francotirador, te agacharás y pondrás el arma sobre el hombro, con lo que activarás la mira térmica. Cuando el vehículo enemigo esté a la vista, el rifle de francotirador mostrará al piloto enemigo como un punto blanco. Elimina al piloto enemigo y podrás confiscar ese vehículo.

Vehículos que pueden ser incautados:

TPB	Artillería	Cuchilla pesada
Minador	Cuchilla	Tanque cohetes
Carroñero	Tanque	Torreta

Estrategia

La retícula inteligente

La retícula inteligente es una herramienta básica de combate que permite a los pilotos dar órdenes a sus unidades. Apunta con la retícula de apuntado a una unidad y pulsa la **barra espaciadora** para acceder



a una lista de las posibles órdenes. Dichas órdenes podrán darse con las teclas numéricas del **1** al **0**. La tecla **Tab** sirve para volver al menú principal de órdenes. Los ingenieros de la NSDF han simplificado el procedimiento de combate al permitir que se puedan dar órdenes con solo un botón. Se han minimizado los errores de combate y el fuego amigo, incluso en las condiciones más duras. El mando de la NSDF confía en el buen juicio de sus pilotos, pero comprende que sus soldados afrontan situaciones de vida o muerte y que es posible que se produzcan errores inesperados.

Controlando a las unidades

Usa la retícula inteligente para controlar a las unidades amigas. La retícula de apuntado también sirve para establecer un vínculo de comunicaciones con el reciclador, los edificios y las unidades móviles. Apunta al apartado deseado y pulsa la **barra espaciadora** para comunicarte con ella. Las órdenes disponibles se indican en la parte superior izquierda de la consola. Selecciona la orden deseada y pulsa el botón correspondiente. Si pueden cumplirlas, las estructuras ejecutarán las órdenes de inmediato y te avisarán al terminar.

Teclas de acceso rápido

Las teclas de la **F1** a la **F7** podrán ser asignadas para dar

órdenes a grupos de unidades seleccionadas por el jugador. Para tal fin, mantén pulsada la tecla **Ctrl** y selecciona una unidad o varias en la interfaz de mando. Luego, sin soltar la tecla **Ctrl**, pulsa una tecla de **F1** a **F7**. Oirás un clic. Ahora, cada vez que pulses dicha tecla de función, enviarás órdenes a todas las unidades de dicho grupo.

El mapa

En la parte inferior izquierda de la consola del vehículo encontrarás un mapa topográfico. Se ha investigado durante muchas horas y se ha implementado la última información por satélite para que este mapa pueda alertar a los pilotos de los peligros topográficos y para que puedan usar el entorno de planeta como un recurso más de sus enfrentamientos. Sobre el mapa se superpondrá un compás de dirección que permitirá a los pilotos fijar sus rumbos y moverse según las órdenes. La información del radar también se muestra en este mapa. Los vehículos y campamentos del enemigo se muestran en rojo, mientras que los amistosos se muestran en verde.

Interfaz de mando

Tras seleccionar a las unidades amigas, la interfaz de mando mostrará la posición de dichas unidades en el mapa. La interfaz de mando permitirá al piloto construir y controlar unidades. El nivel superior de la interfaz de mando serán las categorías de unidades: ataque, defensa, etcétera.

1. Unidades de ataque

Este menú te permitirá seleccionar y controlar las unidades de ataque. Al seleccionar esta categoría obtendrán una lista de todas las unidades de ataque disponibles. Selecciona una unidad y se te mostrará una lista de las órdenes disponibles. Pulsa el número correspondiente a la orden que desees. Entre las unidades de ataque se incluyen tanques, exploradores, TPB y rastreadores.

2. Unidades de defensa

Este menú te permitirá seleccionar y controlar las unidades de ataque. Al seleccionar esta categoría obtendrán una lista de todas las unidades de defensa disponibles. Selecciona una unidad y se te mostrará una lista de las órdenes disponibles. Pulsa el número correspondiente a la orden que desees. Entre las unidades de defensa se incluyen obuses, torretas y minadores. Las torretas y obuses solo pueden disparar tras haber sido desplegados. Pulsa **K** para hacerlo mientras conduces.

3. Unidades de servicio

Este menú te permitirá seleccionar y controlar unidades de servicio. Selecciona una unidad de servicio para ver una lista de las órdenes disponibles. Pulsa el número correspondiente para dar la orden. Las unidades de servicio son los carroñeros y remolcadores.

4. Navegación

Este menú muestra una lista de todas las balizas de navegación activas. Pulsa el número correspondiente a una baliza concreta para seleccionarla y mostrar su cámara. Tras seleccionar una baliza, se podrá ordenar a las unidades amigas que se reúnan en ella. El mando de la NSDF ha colocado balizas de navegación en determinadas posiciones. Podrán ser colocadas en cualquier rincón del mapa; tan solo habrá que iniciarlas desde el arsenal (de haber uno disponible).
Nota: la baliza seleccionada rotará con tu vehículo y te permitirá ver en todas direcciones a su alrededor.

5. Recicladora

Al seleccionar este menú se mostrarán todas las unidades que se puedan construir en ese momento. No se podrán construir las unidades que requieran más biometal del que se tiene en ese momento. Junto a cada unidad se mostrará un número

que indica cuánto biometal se necesita. Aparecerá una **P** si la unidad necesita un piloto. Si no hay ningún piloto disponible, dicha unidad no se podrá construir. Si se despliega la recicladora sobre un géiser y deseas moverla, primero tendrás que ordenar que se repliegue. Para replegar una recicladora, pulsa **5** para abrir un canal de comunicaciones con ella y luego pulsa **0**. Una vez replegada, la recicladora aceptará órdenes de movimiento.

6. Fábrica móvil

La fábrica móvil se parece mucho a la recicladora, pero ha sido configurada para construir vehículos mucho más avanzados. Al seleccionar este menú se mostrarán todas las unidades que se pueden construir en ese momento. No se podrán construir las unidades que requieran más biometal del que se tiene en ese momento. Junto a cada unidad se mostrará un número que indica cuánto biometal se necesita. Aparecerá una **P** si la unidad necesita un piloto. Si no hay ningún piloto disponible, dicha unidad no se podrá construir.

Si se despliega una fábrica móvil sobre un géiser y deseas moverla, primero tendrás que ordenar que se repliegue. Para replegar una fábrica móvil, pulsa **6** para abrir un canal de comunicaciones con ella y luego pulsa **0**. Una vez replegada, la fábrica móvil aceptará órdenes de movimiento.

7. Armamento

El edificio de armamento puede construir y distribuir suministros en el campo de batalla. Al seleccionarlo, se mostrará una lista de las armas y suministros disponibles. Selecciona el arma, baliza de navegación, el alijo de munición la pieza de reparación que desees construir y apunta con la retícula para indicarle al edificio el lugar al que debe lanzar el suministro. Si se despliega este edificio sobre un géiser y deseas moverlo, primero tendrás que ordenar que se repliegue. Para

replegar este edificio, pulsa **7** para abrir un canal de comunicaciones con ella y luego pulsa **0**. Una vez replegado, aceptará órdenes de movimiento.

8. Constructor

Al seleccionar este menú se mostrarán todos los edificios que estarán disponibles para su construcción. No se podrán construir los edificios que requieran más biometal del que se tiene en ese momento. Junto a cada unidad se mostrará un número que indica cuánto biometal se necesita. Selecciona un edificio y usa la retícula para indicar dónde se construirá. Algunos edificios requieren energía; de ser así, el cursor se pondrá de color amarillo si no tienen acceso a energía.

9. Satélite

Tras lanzar un satélite, pulsa **9** para mostrar la vista satélite. La podrás usar a mayores de la información del mapa para seleccionar batallones y recibir información sobre el enemigo.



Indicadores de pilotos y biometal

Junto a la interfaz de mando habrá dos indicadores importantes de recursos:

pilotos y biometal.



El indicador de pilotos indicará cuántos pilotos tienes a tus órdenes. La mayoría de vehículos que construyas requerirán un piloto y, si no los tienes disponibles, no podrás construir esa unidad. Todas las misiones comenzarán con un número determinado de pilotos. Si

necesitas más, tendrás que construir unos barracones para añadir cinco pilotos más. Construye una fábrica o un edificio de armamento para aumentar el número de pilotos disponibles. Cuando un vehículo es destruido, el piloto podrá eyectarse y regresar a la base. Si eso ocurre, podrá pilotar otra unidad.

El indicador de biometal muestra cuánto biometal han recogido tus carroñeros. Todo lo que construyas requerirá una determinada cantidad de biometal. Si no tienes suficiente, los objetos que no puedas construir no aparecerán en el menú **Edificar**. Si te quedas sin biometal, será posible reciclar las unidades que ya hayas construido. Selecciona una unidad y elige la opción **Reciclar** en el menú de órdenes para que esa unidad vaya a la recicladora a convertirse en biometal.

Edificios y estructuras energéticas

Construcción básica

En el campo de batalla, los comandantes tendrán acceso a un gran número de elementos de construcción y podrán desplegar nuevas estructuras de ataque y defensa, según las necesidades del combate. Primero, comunícate con la recicladora. Este elemento estratégico te permitirá construir torretas defensivas, carroñeros, exploradores y otros aliados de ataque y defensa.

Al principio, la recicladora tendrá que estar dirigida hacia un géiser para obtener energía térmica. Cuando esté plenamente cargada, podrá construir otras cosas. Dirige la unidad hacia el géiser más cercano poniendo la retícula sobre la recicladora y pulsando la barra espaciadora. Luego, apunta con la retícula hacia un

géiser cercano y pulsa otra vez la **barra espaciadora** o selecciona la tercera opción de mando, **Ir a géiser**.

Cuando la recicladora esté al máximo de potencia, pulsa la **barra espaciadora** para abrir un canal. La unidad responderá y aparecerá un menú con las unidades actualmente disponibles en la parte superior izquierda de la consola. Pulsa la tecla de mando correspondiente a la unidad que desees construir y la recicladora empezará a trabajar. Al acabar, podrás usarla para construir más unidades.

Construcción avanzada

Algunas unidades no estarán disponibles en el campo de batalla hasta que se hayan cumplido determinados requisitos. Mientras tanto, los comandantes tendrán que luchar haciendo uso únicamente de las unidades de ataque y defensa. Dichos requisitos previos cambian de un combate a otro, ya que los problemas de energía y materiales no son constantes. Un piloto bien informado será consciente de estas limitaciones, ya que se informan al principio de la misión.

Si la misión requiere edificios avanzados, da a la recicladora la orden de construir una fábrica móvil. Este edificio tendrá la capacidad de construir unidades avanzadas.

Cuando sea necesario, los comandantes podrán ordenar a la recicladora que construya unas instalaciones de suministros. De este modo, las unidades en el campo de batalla tendrán acceso a armamento avanzado, munición y elementos de reparación básica. El edificio de armamento entrega sus productos catapultándolos hacia las unidades de campo.

El constructor es una unidad cuya principal directiva es crear edificios tales como torres defensivas, unidades de comunicaciones y fuentes de alimentación.

Fuentes de alimentación alternativas

Hay dos tipos de energía: la que ofrecen los géiseres y la energía eléctrica que producen viento, rayos y sol.

Los géiseres ofrecen energía geotérmica y son la principal fuente de energía de este conflicto. Eso sí, los distintos terrenos explorados del planeta y de las lunas otorgan fuentes de energía alternativa.

Los géiseres se usan para alimentar la recicladora, la fábrica móvil y el edificio de armamento. Para ofrecer energía a otros edificios, hay que usar otras fuentes de energía.

Un constructor puede crear centrales eléctricas para que acumulen rayos, energía solar y energía eólica. Los comandantes tendrán que usar la información contenida en este manual y en el informe de la misión para familiarizarse con los datos recabados sobre el terreno y el entorno del planeta. Esta información se antoja fundamental para saber qué construir y dónde.

Garantía y atención al cliente

Introducción

Este acuerdo de licencia (la «Licencia») es un contrato entre usted, la persona que usa este producto (el «Juego»), y Rebellion Interactive Limited («Rebellion»). Su instalación o uso del juego indica que acepta los términos de esta licencia.

Licencia

Rebellion le garantiza una licencia limitada, no exclusiva y no transferible para instalar el juego en su ordenador y para usar el juego según las instrucciones publicadas por Rebellion, únicamente para su ocio personal. Todos los demás son derechos reservados de Rebellion.

Propiedad

El juego se licencia, no se vende. Por tanto, no se le transfieren ningún derecho, título o propiedad sobre el juego (ni sobre ninguna parte del mismo). Todos los derechos de propiedad intelectual presentes en el juego o relacionados con él son propiedad exclusiva de Rebellion.

Limitación de uso

Usted acepta: (a) no explotar comercialmente ni a cambio de nada de valor ninguno de los elementos del juego; (b) no vender, alquilar, licenciar, distribuir o transferir en modo alguno el juego sin aprobación expresa de Rebellion; (c) no usar ingeniería inversa, modificar, desmontar, decompilar o crear obras derivadas a partir del juego (salvo en la medida en la que Rebellion deba permitirlo por ley y solo tras notificar a Rebellion la intención de hacerlo); o (d) eludir, desactivar o eliminar todo aviso de tecnología de protección de copias, copyright o marcas registradas.

Garantía

Rebellion ofrecerá garantía al juego durante 90 días tras su compra, siempre y cuando el juego haya sido instalado y usado en un PC con la configuración apropiada y si el juego no funciona según las especificaciones publicadas por Rebellion.

HASTA EL LÍMITE EN QUE LO PERMITA LA LEY APLICABLE, REBELLION SE EXIME DE CUALQUIER OTRA GARANTÍA O CONDICIÓN, YA SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, TALES COMO GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE MERCANTILISMO, ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO CONCRETO O NO VIOLACIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DEL JUEGO, ENTRE OTRAS.

Limitación de responsabilidad

EN NINGÚN CASO, REBELLION SERÁ CONSIDERADA RESPONSABLE, NI DE FORMA INDIRECTA O CONSECUENCIAL, DE CUALQUIER PÉRDIDA, DAÑO O PÉRDIDA ECONÓMICA QUE TENGA RELACIÓN CON ESTA LICENCIA O QUE TENGA CUALQUIER OTRO TIPO DE CONEXIÓN CON EL JUEGO.

TODA LA RESPONSABILIDAD DE REBELLION CON ESTE JUEGO, SEA BAJO ESTA LICENCIA, EN CONEXIÓN CON ELLA O MEDIANTE CUALQUIER OTRO VÍNCULO CON EL JUEGO, SE VERÁ LIMITADA A LA OBLIGACIÓN DE DEVOLVER EL PRECIO DE COMPRA U OFRECER UNA NUEVA COPIA DEL JUEGO (SEGÚN LO QUE DETERMINE REBELLION A SU ÚNICA DISCRECIÓN).

Sin embargo, en esta licencia nada limitará la responsabilidad de Rebellion ante representaciones fraudulentas, daños personales sufridos por negligencia de Rebellion o cualquier otra responsabilidad que no pueda verse limitada o excluida mediante un contrato.

Jurisdicción

Esta licencia se ha creado en base a la ley inglesa y las cortes inglesas tendrán en exclusiva la jurisdicción sobre cualquier disputa relacionada con el juego o con esta licencia. Ningún tercero tendrá derecho a exigir el cumplimiento de las condiciones de esta Licencia conforme a la ley de Contratos (Derechos de Terceros) de 1999.

Para preguntas frecuentes y otra información, visite: www.rebellion.co.uk

¿Tienes problemas?

Correo electrónico: bz98.support@rebellion.co.uk

Página web: <http://www.rebellion.co.uk/support>

Para ver otros juegos de Rebellion, visita

<http://www.rebellion.co.uk/games>