

# *Liberation Day*

## Manual



INTERACTIVE  
**MAGIC**

Copyright © 1998  
Interactive Magic, Inc.

---

# CONTRATO DE LICENCIA FRIENDWARE

Este es un contrato entre Vd. (el usuario final) y **Friendware**

## OTORGAMIENTO DE LICENCIA

Este contrato de Licencia le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software adquirido con esta Licencia. en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el Software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El Software se encuentra "en uso" en un ordenador cuando haya sido cargado en la memoria temporal (esto es, RAM) o instalado en la memoria permanente (disco duro, disquete, CD-ROM, DVD o cualquier otro dispositivo de almacenamiento) de dicho ordenador.

## EL PRODUCTO SE VENDE "TAL CUAL"

El Software, disquetes, CD-ROMs, documentación y otros objetos incluidos se venden "Tal Cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes, CD-ROMs o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.

## INEXISTENCIA DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS

En ningún caso **Friendware** o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños (incluyéndose, sin límite, los que se derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias) que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto, incluso en el supuesto en que **Friendware** haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de **Friendware** con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

## GARANTIA LIMITADA

**Friendware** garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un periodo de 90 días a contar desde la fecha de compra, el Software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

## INDEMNIZACION AL USUARIO

La responsabilidad total de **Friendware** y su única indemnización consistirá, a elección de **Friendware** en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del Software que no cumpla con la garantía limitada de **Friendware** y sea devuelto a **Friendware** con una copia del recibo de compra.

Esta Garantía Limitada será nula si los defectos del Software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier Software reemplazado está garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

---

## ASISTENCIA TECNICA

**Friendware** se compromete a ofrecerle Asistencia Técnica sobre el Software, sujeta a las siguientes condiciones:

- Sólo tendrán derecho a Asistencia Técnica aquellos usuarios que hayan enviado cumplimentada a **Friendware** por fax o por correo la Tarjeta de Registro incluida en el producto, habiendo sido esta efectivamente recibida por **Friendware**.
- La Asistencia Técnica se limitará a orientar por carta, por teléfono o por E-Mail sobre aquellos problemas que puedan surgir en la instalación y puesta en marcha del Software, sin incluir en ningún momento pistas, trucos o cualquier otro tipo de solución del Software.
- **Friendware** ofrecerá Asistencia Técnica en horarios de oficina de Lunes a Viernes, sin incluir días festivos, y siempre y cuando esté el personal de **Friendware** indicado disponible en el momento de realizar la consulta.
- **Friendware** ofrecerá Asistencia Técnica dentro de sus posibilidades en cada momento, sin comprometerse a solucionar todos los problemas que puedan derivarse en la instalación y puesta en marcha del software.
- La Asistencia Técnica ofrecida por **Friendware** no altera en modo alguno la Garantía Limitada descrita con anterioridad.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con **Friendware**, utilice la dirección que se detalla a continuación:

**Friendware**  
Departamento de Servicio al Cliente  
C/. Rafael Calvo, 18  
28010 Madrid  
Tel. 91 308 34 46  
Fax 91 308 52 97  
E-Mail: [Soporte@friendware-europe.com](mailto:Soporte@friendware-europe.com)  
Web: [www.friendware-europe.com](http://www.friendware-europe.com)

---

# Introducción

---

*"Mis soldados han luchado como nunca lo habían hecho. Estos enemigos alienígenas eran muy astutos, despiadados y no conocían el miedo. Incluso cuando les masacrábamos a miles no daban cuartel. Les admiro y no tengo ninguna prisa por volver a enfrentarme a ellos en el campo de batalla."*

**General Thenon dut'chan tek ba-Comandante en Jefe,  
Primera Tropa de Asalto de Combate  
de Taura (tras regresar de su victoria en Nu Haven)**

---

## Parte 1: Más allá de Nu Haven

Veintidós millones de personas muertas, un mundo en ruinas y una especie alienígena dispuesta a borrar la civilización humana. La humanidad se había despertado súbitamente de su sueño de ser los únicos del universo.

La batalla por el planeta Nu Haven duró tres meses según el Estándar Temporal de la Tierra y las bajas en ambos bandos eran abrumadoras. La resistencia encontrada por la élite de las tropas de asalto de Taura en su primer asalto a Nu Haven sorprendió al Alto Mando de Taura, que había derrotado a otras especies alienígenas con mucho mayor desarrollo tecnológico con más facilidad. Su preocupación pronto se transformó en consternación a medida que las fuerzas de invasión que pretendían dar un gran golpe en el corazón del imperio humano se quedaban atascadas en una feroz lucha y comenzaban a sufrir grandes bajas. Cuando acabaron con la resistencia en Nu Haven, la fuerza de invasión había quedado tan reducida que solamente podía controlar ese planeta. Lo que ocurrió después seguía las reglas clásicas de la estrategia militar de Taura.

Como raza, los nativos de Taura son muy territoriales, un instinto adquirido en los pantanos primigenios de su mundo de origen. Aunque actualmente se encuentran bastante avanzados tecnológicamente, este antiguo rasgo influencia todas sus teorías militares-para derrotar a un enemigo hay que conquistar su territorio, una vez que éste ha sido ganado, nunca se renuncia a él. Las tropas Tauranas en Nu Haven se atrincheraron y esperaron.

Sin embargo, no habían muerto todos los habitantes de Nu Haven. Unos pocos días antes de que el último territorio hubiera sido conquistado, sus defensores humanos se dieron cuenta de que su única posibilidad de supervivencia se encontraba en abandonar su devastado mundo. Todas las naves que se pudieron salvar y que se encontraban en condiciones de viajar se llenaron de refugiados y fueron lanzadas. Varios grandes convoyes de naves civiles y militares consiguieron escapar del bloqueo de naves de guerra Tauranas, estableciendo el rumbo hacia la relativa seguridad de las colonias interiores. Esta ruta les llevó directamente a manos de la Matsusony Laanson Corporation (MLC), la agresiva sociedad de desarrollo planetario responsable de la colonización original de Nu Haven. La mayoría de los refugiados que consiguieron escapar de la colonia destrozada por la guerra fueron interceptados por unidades de la MLC que les esperaban y no se les volvió a ver nunca más. (La verdad fue revelada poco después del final de la guerra, cuando un apenado guerrero de Nu Haven dejó caer un tanque pesado Taurano de la clase Avalanche desde la órbita de la Tierra sobre las oficinas centrales de la MLC).

La MLC había iniciado sin pretenderlo la guerra con los Tauranos, un hecho preocupante y potencialmente peligroso que fue evidente para la sociedad

---

transcurridas las primeras horas tras el ataque alienígena. Los cerebros de inteligencia artificial de la MLC habían considerado cuidadosamente la situación y habían predicho el posible resultado: una vez que los agresores alienígenas hubieran desahogado su rabia con Nu Haven, lo más probable es que dejaran en paz al resto de la humanidad y, lo que era más importante, también a la sociedad. Antes de una hora la MCL había cortado todo contacto con la colonia y había impuesto un silencio total de las noticias provenientes de allí.

El gobierno colonial, acobardado por la terrible amenaza de una invasión había declarado el estado de emergencia, creando una fusión obligada de mega-corporaciones bajo la bandera de MLC sometiéndola al mando colonial. El nuevo Jefe Ejecutivo de la MCL, ahora la fuerza más poderosa de todos los mundos conocidos, fue encargado de la tarea de preparar la Tierra y las colonias para la invasión que podía ser inminente. A continuación se produjo un período de febril actividad mientras todos los recursos comerciales se dedicaban a los preparativos de la guerra y los estrategas de la MCL intentaron idear un plan coherente de defensa.

Poco se sabía del enemigo excepto que, según contaron los pocos supervivientes de Nu Haven que habían sido testigos de la lucha, la parte más poderosa del ejército Taurano se encontraba en sus fuerzas de infantería. Nu Haven se encontraba a poca distancia de otras colonias no protegidas, de modo que se pensaba que el resultado sería que continuarían con invasiones planetarias. Sin embargo, las naves Tauranas disponían de poco armamento y más bien parecían enormes transportes de tropas. Parecía que si a estos transportes se les presentaba batalla en el espacio, había más oportunidades de que pudieran ser destruidos.

Nu Haven tenía una importancia estratégica. Estaba a mucha distancia del Imperio Taurano y la colonia ocupada era un paso intermedio ideal para más invasiones Tauranas. Por tanto, Nu Haven tenía que ser recuperado a los Tauranos. Para equipar y entrenar una fuerza capaz de realizar esta tarea se tardaría mucho tiempo. Para enfrentarse a la inmediata amenaza, se reunió una flota de naves estelares armadas en el límite del sistema solar, una armada mucho mayor que cualquier otra reunida jamás por humanos. Sin ceremonia alguna, se envió a la flota para proteger a la aterrorizada población de las colonias exteriores, se le ordenó cruzar la galaxia hasta el sistema de Nu Haven para intentar un bloqueo. Para sorpresa y alivio del mando de la flota no había ninguna fuerza alienígena esperando para atacar. Era como si los Tauranos se hubieran dado por satisfechos con la venganza realizada y hubieran vuelto a su imperio en paz.

La flota envió a sus naves de exploración más rápidas para reconocer Nu Haven e informar. Se enviaron cinco naves. La esperanza empezó a desvanecerse cuando no regresó ninguna. Se decidió que no se sacrificaría a más tripulaciones. Las fuerzas terrestres Tauranas evidentemente controlaban

---

por ahora Nu Haven y la humanidad disponía de una pausa temporal en la que prepararse para lo peor.

Afortunadamente para la humanidad, la raza Taurana era despiadada pero no suicida. Los Tauranos sabían que la humanidad podía defenderse con mucho vigor y las fuerzas Tauranas se encontraban desperdigadas por varios sistemas solares muy alejados entre sí, enzarzadas en una guerra de conquista con la raza de poco desarrollo intelectual de los Shubblar. Esta guerra proporcionaba prisioneros que podían ser utilizados contra los humanos, pero incluso con estos refuerzos el poder de la fuerza militar que se encontraba en la región de Nu Haven no garantizaba la derrota total del imperio humano. De modo que los Tauranos se dedicaron a reforzar su control sobre Nu Haven mientras reunían una nueva fuerza de invasión, una a la que no se pudiera detener. Eran una especie paciente y optimista, esperaban que acontecimientos futuros les proporcionaran alguna ventaja estratégica.

Esa ventaja iba a presentarse mucho antes de lo esperado y proveniente de un origen inimaginable...

## **Parte 2: El factor Shadamar**

El arma secreta que se utilizaría en Nu Haven se descubrió en un pequeño planeta en los límites de los dominios Tauranos. Las naves exploradoras Tauranas observaron que este mundo carecía del movimiento de rotación alrededor de su eje, lo que proporcionaba una pequeña franja de tierra habitable, de 300 millas de ancho, que se extendía alrededor de la línea límite del planeta que unía los polos. En esta zona, rodeada de los desiertos abrasados por la luz del lado iluminado por el sol y de los territorios glaciales del lado oscuro permanentemente congelado, la misteriosa raza Shadamar vivía en un crepúsculo permanente.

El delicado equilibrio entre los extremos de este notable "cinturón de vida" se encontraba más allá del entendimiento de los científicos precedentes, aunque se creía que sus arquitectos fueron los propios Shadamar. Aunque esta raza amante de la paz no poseía tecnología sofisticada, se sabía que podían manipular la materia y la energía a voluntad. Se pensaba que era imposible que una raza única como los Shadamar hubiera evolucionado en un entorno tan hostil y limitado. Se pensaba que eran descendientes de una gran civilización que llevaba mucho tiempo en el espacio, pero su origen real era un misterio incluso para ellos mismos.

Sus leyendas hablan de unos antiguos ancestros que habían evolucionado hasta el estado de ser entidades de pensamiento omnipotentes, escapando de las ataduras de una existencia material. En algún punto de su historia, quizá por curiosidad o por puro aburrimiento, un grupo de estos seres habían vuelto atrás en la evolución volviendo a ser criaturas mortales para poder colonizar un próspero mundo de una belleza indescriptible.

---

En una época posterior, se produjo una catástrofe geológica que hizo que el planeta se fijara en su eje. La pérdida de la rotación había arruinado este Edén. Aproximadamente al mismo tiempo, los Shadamar perdieron su memoria de raza. Este suceso inspiró la teoría de que la catástrofe de la detención del mundo había sido un castigo impuesto por otros de su raza por sacrificar su herencia de super-seres. También era posible que la culpable fuera la Piedra Profeta, una antigua y venerada piedra preciosa de la que se creía que era el origen del poder de los Shadamar.

La verdad de estas leyendas, sus promesas o amenazas, preocupaban muy poco a los Tauranos, habían sido testigos de los poderes de los Shadamar y sabían que esta enigmática raza podría ser un poderoso aliado. Los Tauranos pronto se dieron cuenta de que el que poseyera la Piedra Profeta sagrada controlaría a los Shadamar. Unas pocas semanas después de la toma de contacto con el mundo de los Shadamar, los Tauranos reunieron la información suficiente a través de gestiones diplomáticas y de investigación para localizar el Santuario del Profeta. En un rápido y sangriento ataque sorpresa, la piedra fue capturada y trasladada. Donde quiera que fuera la Piedra Profeta, los Shadamar la seguirían. El inmenso poder de la raza Shadamar ahora se encontraba bajo el mando Taurano.

Para asegurar su cooperación, la piedra se sujetó a un detonador nuclear y fue trasladada bajo fuertes medidas de seguridad a Tau-Drann, la nueva capital Taurana de Nu Haven ocupado. Si debían proteger la Piedra Profeta, los anteriormente pacíficos Shadamar se verían obligados a poner su extraño e ilimitado poder contra un nuevo enemigo: la raza humana. En el mundo de origen de los Shadamar, el eterno desierto se acercaba lentamente cada vez más, los oscuros glaciares avanzaban pesadamente, la delicada franja de vida entre el fuego y el hielo comenzó a hacerse más estrecha...

### **Parte 3: La pérdida de la flota**

En todas las colonias humanas, todos los talleres de construcción y todas las instalaciones de fabricación habían sido entregadas al esfuerzo militar de la MLC y funcionaba a capacidad total para reunir el grupo de combate que intentaría reconquistar Nu Haven. Todos los hombres y mujeres disponibles de cualquier rincón de los mundos civilizados decían adiós a sus seres queridos a los que a lo peor no volvían a ver, reuniéndose en los puertos espaciales para embarcar en enormes transportes de tropas. Estos monstruos enormes no eran más que unas tremendas cápsulas presurizadas, que una vez cargadas con equipo y personal, eran remolcadas a la zona de guerra por las naves espaciales comerciales.

La flota de bloqueo e interceptación mantenía su vigilia en el borde del sistema de Nu Haven. El grupo de cruceros y destructores se agrupaban protectoramente alrededor de la gran nave de mando el Harbinger mientras

---

que cazas y lanzaderas se movían rápidamente entre ellos. El largo período de espera desmoralizaba a las tripulaciones, hasta que llegó la noticia de que las fuerzas terrestres ya estaban listas y en viaje para unirse a ellos. Los mandos de las naves comenzaron una apresurada actividad para preparar la flota para su misión de escolta para depositar los transportes de tropas a salvo en la órbita de Nu Haven.

Pero a media noche del día anterior en el que la fuerza de liberación debía reunirse con la flota, el Gran Almirante fue despertado e informado de que una nave de vigilancia lejana, el caza destructor Vidar, había indicado que se le acercaba una pequeña nave alienígena desarmada con bandera de tregua. La nave alienígena comunicó que transportaba a diplomáticos Tauranos que deseaban negociar las condiciones de paz con el comandante de la flota.

Naturalmente, los humanos tenían sospechas, pero al mismo tiempo tenían esperanzas de que pudiera evitarse la guerra, así que se dio la orden de que se concedería una audiencia a los representantes. Se tomaron todas las precauciones posibles, se trajo a los alienígenas a bordo y se desactivó su pequeña nave. Antes de dirigirse hacia la flota, la tripulación registró a los representantes alienígenas a nivel molecular. No se encontraron armas. Como precaución final, se ordenó a todas las naves de escolta que se acercaran al transporte de mando Harbinger, para estar preparados para repeler un posible ataque sorpresa. Todo iba bien hasta que el Vidar se encontró a mil kilómetros del Harbinger. De repente se perdió todo contacto con la tripulación.

A pesar de que se le avisó que no se acercara más, la silenciosa nave continuó aproximándose y la flota asumió inmediatamente una postura defensiva alrededor de la nave de mando, pero era demasiado tarde. Para espanto de los que observaban, el brillante casco del Vidar comenzó a plegarse y a desmoronarse como si el reforzado casco hubiera sido aplastado por una enorme presión invisible. La destrozada nave se desintegró, dándose la vuelta de dentro hacia fuera, después se derrumbó sobre sí misma y dejó de existir. Los capitanes de las naves de toda la flota comenzaron a sufrir ataques de pánico mientras perdían el control del timón de sus naves y una fuerza arrolladora empezó a arrastrar sus naves hacia el punto del espacio donde había desaparecido el Vidar. Solamente unos pocos miembros de los equipos científicos pudieron reconocer el fenómeno que capturaba a sus naves y acabaría con sus vidas. Muchos murieron con expresiones de total sorpresa en sus rostros, nunca hubieran esperado que este viaje de liberación finalizara en el aplastante abrazo de un agujero negro.

Los voluntarios Shadamar que crearon la singularidad cuántica murieron en el proceso, pero habían conseguido su objetivo: la poderosa flota humana había sido destruida y el camino hacia la Tierra se encontraba despejado.

Cuando a las pocas horas llegaron los transportes de tropas, lo único que

---

encontraron fueron pequeñas naves de exploración que se encontraban de patrulla a gran distancia durante el ataque. El comandante de la fuerza de liberación tomó rápidamente la única decisión que podía tomar: sus transportes tomaron la ruta hacia Nu Haven para encontrarse con la suerte que les esperara...

---

# Puesta en marcha

---

## Requisitos del sistema

Para ejecutar Liberation Day, es necesaria la siguiente configuración de sistema mínima:

- Procesador Pentium (Pentium 133 MHz o superior recomendado).
- 16 megabytes de RAM (32 megabytes de RAM cuando se juega con varios jugadores).
- 177 megabytes de espacio de disco duro.
- Windows 95 y sistema compatible DirectX 100%.
- Tarjeta de vídeo SVGA o superior (compatible con DirectDraw).
- Unidad de CD-ROM 4x.
- Ratón y controlador de ratón.
- Tarjeta de sonido.

## Instalación

Liberation Day debe instalarse en el disco duro. No se puede jugar con el juego directamente desde el CD-ROM.

Liberation Day está diseñado para Windows 95 e incluye un CD-ROM con Reproducción automática. La Reproducción automática simplifica la instalación de productos multimedia y juegos bajo Windows 95 proporcionando acceso instantáneo a las opciones de instalación más corrientes. Cuando se inserta el CD-ROM aparece un menú y las opciones guían a través del proceso de instalación.

También puede instalarse Liberation Day de modo manual. Selecciona el icono Inicio, a continuación Configuración, después Panel de control. En la ventana del Panel de control haz doble clic sobre el icono Agregar/Quitar programas.

En la ventana Instalar/Desinstalar, haz clic en Instalar. Inserta el CD del juego en la unidad de CD-ROM. Haz clic en Finalizar. Sigue las instrucciones de la pantalla.

**NOTA:** Para jugar a Liberation Day, el CD debe estar en la unidad de CD-ROM.

## Configuración del módem

Para jugar con varios jugadores a través de un módem, comprueba que el módem se encuentra instalado adecuadamente, a continuación configura ciertos valores opcionales para un rendimiento óptimo. Si es necesario, conecta y configura el módem siguiendo las instrucciones del fabricante o la documentación de Windows 95.

Una vez configurado el módem, es necesario desactivar la compresión de datos para asegurar que el juego se ejecute uniformemente.

Se puede cambiar esta configuración utilizando el Panel de control.

Para cambiar los valores de la compresión de datos, sigue las instrucciones siguientes:

1. Abre el Panel de control.  
Para hacerlo, haz clic en el botón Inicio de Windows 95, a continuación selecciona Configuración y después Panel de control.
2. Haz doble clic sobre modems para ver la ventana Propiedades del módem.
3. Selecciona el módem del que deseas cambiar la configuración.
4. Haz clic en el botón Propiedades para ver la ventana de propiedades del módem seleccionado.
5. Selecciona el botón Conexión.
6. Selecciona el botón Avanzada.
7. Asegúrate de que no se encuentra marcada la opción Comprimir datos.
8. Selecciona Hardware para el control de flujo. El control de hardware normalmente es el valor por defecto.



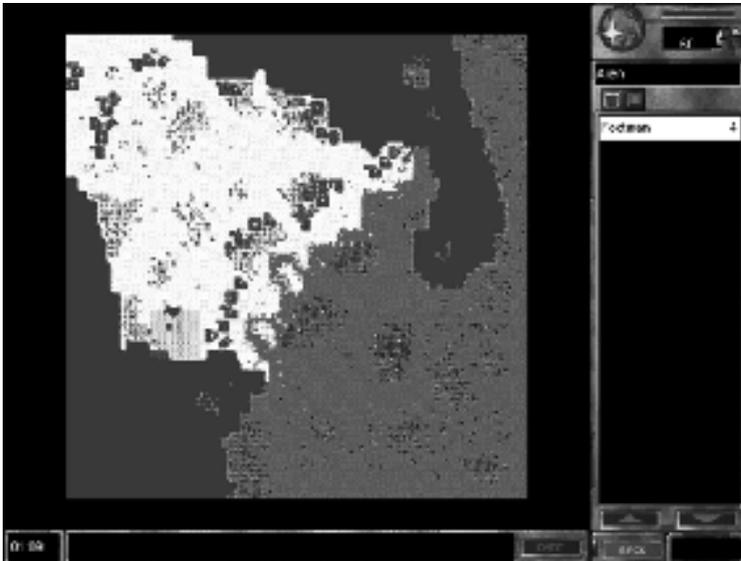
9. Selecciona Aceptar para volver a la ventana de propiedades y aplicar la nueva configuración.
10. Si la calidad de la línea de teléfono no es buena, puede que el módem no sea capaz de establecer una conexión estable. Si sucede esto, vuelve a seleccionar Utilizar control de errores, pero asegúrate de desactivar la compresión de datos.



## Inicio rápido

Inicia Liberation Day seleccionando el menú Inicio, a continuación Programas, después I-Magic Games, después LibDay y finalmente Liberation Day. Observa el vídeo de introducción, o bien pulsa ESC para ir directamente al juego. Desde el Menú Principal (Main Menu), selecciona Nueva Campaña (New Campaign). Aparece el menú Nuevo Juego (New Game). No cambies los valores por defecto y haz clic en Continuar (Continue).

El juego comienza con la pantalla del Mapa Global, que muestra una visión general de la provincia. La zona sombreada en rojo que rodea a las banderas azules muestra donde se pueden desplegar las unidades. Los edificios y las unidades están representados por puntos coloreados. Haz clic en el botón rojo que se encuentra debajo de tu nombre para ver las fuerzas alienígenas.



Haz clic en Continuar (Continue) para ver la pantalla de Despliegue.

La pantalla de Despliegue contiene el Mapa Principal. Para mover este mapa, mueve el cursor en la dirección en la que deseas desplazarte. La cuadrícula del Mapa Global muestra la zona que Aparece en el Mapa Principal.

Centra el Mapa Principal en el Cuartel General haciendo clic en la cuadrícula azul del cuadrante inferior derecho del Mapa Global. Una zona sombreada de azul rodea al edificio del Cuartel General. Desplázate por las proximidades del Cuartel General para localizar a las tropas alienígenas. Deberían verse cuatro de ellas. Haz clic con el botón secundario del ratón sobre un alienígena y manténlo pulsado para ver los detalles de esa unidad en el espacio del Mapa Global. Las unidades enemigas son tropas de infantería con un nivel de blindaje (NB (AR)) de 10 y sin puntos de acción (PA (AP)) disponibles actualmente. Los símbolos muestran que estas unidades tienen capacidad de detección de minas y pueden caminar a través del bosque y de la jungla (consulta los iconos de información de la página 43).

## Despliegue de unidades



Para contrarrestar las amenazas al Cuartel General, es necesario desplegar las propias tropas a la defensiva. Mira el panel bajo el Mapa Global. La única unidad disponible para despliegue es un Soldado (Trooper), con un coste de despliegue de cinco.

Mueve el cursor a la zona de despliegue sombreada de azul y haz clic. Aparece un mensaje informativo en el cuadro de mensajes de la parte inferior de la pantalla y aparece un Soldado (Trooper) en la zona de despliegue. El número de puntos de despliegue disponibles, que se encuentra indicado en la esquina superior derecha, disminuye en cinco.



Despliega tantos Soldados como puedas, después haz clic en Continuar (Continue) para ir a la pantalla de Tácticas, donde se produce el movimiento y el combate.

## Movimiento y disparo



Ahora se mueven y disparan las tropas alienígenas. Observa como tus Torres de Defensa devuelven el fuego cuando los alienígenas se ponen a tu alcance.

Establece Vigilancia (Overwatch) (consulta la página 50) y Auto Disparo (Auto Fire) (consulta la página 51) haciendo clic sobre los botones correspondientes, si se encuentran



iluminados en rojo. Si los botones están iluminados en verde indica que se encuentran activados. Mueve tus tropas seleccionando una y después haciendo doble clic sobre el punto al que deseas que se mueva.

Selecciona un Soldado (Trooper) y pasa el cursor sobre un soldado alienígena. Tu unidad seleccionada se encuentra indicada por un triángulo azul.

---

Este cursor indica que tu unidad necesita moverse para estar a tiro o en la línea de visión del alienígena. Haz clic una vez para ver a dónde necesita moverse tu Soldado (Trooper). Aparece el triángulo rojo que indica la unidad enemiga a la que se apunta. Haz clic de nuevo sobre el Soldado (Trooper) para moverlo y ordenarle que dispare.



Este cursor indica que tu Soldado (Trooper) tiene a tiro un alienígena y que puede dispararle. Haz doble clic para disparar al alienígena.

Si el alienígena no se encuentra a tiro del alcance de movimiento y disparo del Soldado (Trooper), debes aproximar el Soldado más cerca del enemigo.

**NOTA:** Mover el Soldado hacia el enemigo puede provocar que el enemigo utilice el disparo de vigilancia.

## Refuerzos

Con cada turno recibirás puntos de despliegue adicionales, que se muestran en la esquina superior derecha de la pantalla. Para utilizar estos puntos, haz clic en Refuerzos (Reinforcements) para ir a la pantalla de Despliegue.

Cuando hayas movido y hecho disparar todo lo posible, haz clic en Finalizar Turno (End Turn).

Despliega todos los Soldados adicionales que puedas, a continuación haz clic en Continuar (Continue) para volver a la pantalla de Tácticas. Las unidades que acaban de ser desplegadas no tienen puntos de acción (PA (AP)) disponibles y no puede ordenárseles que se muevan y disparen hasta el turno siguiente a su despliegue.

Continúa jugando hasta que hayas destruido todas las unidades enemigas. Si tu Cuartel General es destruido, es necesario volver a comenzar la campaña.

Cuando aparezca el Informe de Batalla, haz clic en Continuar (Continue). Aparece la pantalla del Continente, donde se muestra la zona sombreada en azul que has asegurado. Haz clic en Continuar (Continue) y de nuevo haz clic en Continuar (Continue).

## Construcción de edificios y defensas

Es necesario construir carreteras para unir el Cuartel General con otros edificios. Selecciona carreteras asfaltadas o básicas haciendo clic en el icono adecuado en el panel lateral. Mueve el cursor sobre el mapa y haz clic junto a la carretera que se encuentra al lado de tu Cuartel General. Haz clic en un punto a lo largo de una de las bandas grises para construir una carretera a ese punto.



Para reciclar una zona de carretera, sitúa el cursor sobre la carretera y haz clic cuando aparezcan las flechas de reciclado. Cuando se ha realizado el reciclado en el mismo turno en el que se construyó la estructura, se devuelve todo el dinero que costó su construcción.

Para construir una estructura, debes disponer de suficientes créditos industriales. En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una lista de los créditos industriales disponibles actualmente. Haz clic en el botón que se encuentra al lado de *Edificios* (Buildings) en el panel lateral para ver las estructuras que se pueden construir. La única estructura que aparece en la lista es Despliegue Mk 1 (Deploy Mk 1), con un coste de créditos industriales de 200. Para construir un Despliegue Mk 1 (Deploy Mk 1), mueve el cursor sobre el área en la que lo deseas construir. Cuando el cursor se ilumina en verde, haz clic para construir el edificio. Todas las estructuras deben estar construidas junto a una carretera y al menos a una cuadrícula de distancia de otra estructura.

A continuación, construye un Cuartel (Barracks) y después un centro de Operaciones Especiales (Spec Ops). Puede que necesites construir más carreteras para unir estos edificios.

Como ya quedan muy pocos créditos para construir más edificios, es el momento de ganar más.



---

## Ganar créditos

Haz clic en *Campaña* (Campaign) para ir a la pantalla del Continente. Haz clic en una provincia para obtener información sobre ella. Cuando llegues a la provincia Snake River, lee su descripción y haz clic en *Atacar* (Attack).



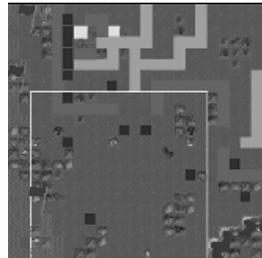
Aparece el Mapa Global. Las áreas de despliegue se muestran como zonas sombreadas en naranja con banderas azules. Haz clic en *Continuar* (Continue) para entrar en la pantalla de Despliegue.

Tus Comandos, Soldados, Granaderos y Tropas de Élite tienen capacidad para detectar las minas. Para ganar este escenario, debes limpiar de minas todo el área (consulta "Detección de minas" en la página 51). ¡Buena suerte!

Cuando hayas completado el escenario y aparezca el Informe de Batalla, haz clic en *Continuar* (Continue), vuelve a hacer clic en *Continuar* (Continue).

Has ganado 350 créditos industriales, de modo que ya puedes construir más estructuras. En este momento te será muy útil un Centro de Investigaciones (Research Center), ya que te permitirá utilizar la tecnología robada a los alienígenas (consulta la página 55) en el escenario Milos.

Para obtener consejos adicionales, consulta "Consejos a los jugadores" en la página 57.



---

# Inicio del juego

---

Para jugar a Liberation Day, el CD debe estar en la unidad de CD-ROM.

*Liberation Day* es un juego de estrategia en el que el objetivo es lograr controlar la capital de la provincia del enemigo. Cuando se inicia el juego aparece el Menú Principal (Main Menu).

## Iniciar una campaña

1. En el *Menú Principal* (Main Menu), haz clic en Nueva Campaña (New Campaign). Aparece el menú Nuevo Juego (New Game).
2. Escribe tu nombre en el espacio al efecto.
3. Selecciona un nivel de dificultad, a continuación haz clic en *Continuar* (Continue). Se abre la pantalla del Mapa Global (consulta la página 29) y ya puedes comenzar a jugar.



**NOTA:** Se recomienda que la primera vez que se juegue se siga el tutorial de inicio rápido para familiarizarse con los fundamentos del juego (consulta la página 19).

## Cargar una campaña guardada anteriormente

1. En el *Menú Principal* (Main Menu), haz clic en Cargar Campaña (Load Campaign). Aparece el menú Cargar Juego (Load Game).

2. Selecciona el juego guardado al que deseas seguir jugando, a continuación haz clic en *Cargar* (Load). Se abre el juego y puedes continuar jugando.

## Jugar una escaramuza

1. En el Menú Principal (Main Menu), haz clic en Escaramuza (Skirmish). Aparece el menú Escaramuza (Skirmish).
2. Selecciona la Escaramuza (Skirmish) a la que deseas jugar utilizando las flechas arriba y abajo. Se muestra una descripción del escenario.
3. Haz clic en Continuar (Continue) y aparece la pantalla del Ejército. Asigna las mejoras de tecnología (consulta la página 55), a continuación haz clic en Continuar (Continue).

Se abre la pantalla del Mapa Global y ya puedes comenzar a jugar.

## Juego con varios jugadores

1. En el *Menú Principal* (Main Menu), haz clic en Varios jugadores (Multiplayer). Aparece la pantalla Configuración de Comunicaciones (Communication Setup).
2. Selecciona el tipo de conexión que deseas utilizar y a continuación haz clic en *Continuar* (Continue). Aparece el menú Sesiones de Juego (Game Sessions).
3. Realiza una de las acciones siguientes:
  - Si eres el anfitrión de un juego, haz clic en *Anfitrión* (Host) para ver el menú Tipo de Juego (Game Type).
  - Si te vas a unir a un juego, haz clic en *Unirse* (Join) para ver el menú Información del Jugador (Player Info) (ve al paso 5).
4. Selecciona el tipo de juego al que deseas jugar:
  - Para iniciar una nueva campaña: selecciona *Nueva Campaña* (New Campaign) para ver el menú Configuración de Campaña (Campaign Setup). Selecciona un nivel de dificultad y establece un tiempo máximo para cada turno, a



continuación haz clic en *Continuar* (Continue). Aparece el menú Información del Jugador (Player Info) (ve al paso 5.)



- Para cargar un juego guardado anteriormente: selecciona *Cargar Campaña* (Load Campaign) para ver el menú Cargar Juego (Load Game). Selecciona el juego guardado anteriormente y haz clic en Cargar (Load) (ve al paso 5).

- Para iniciar una escaramuza: selecciona *Escaramuza* (Skirmish) para ver el menú Escaramuza (Skirmish). Selecciona un escenario y establece un límite de tiempo para cada turno, después haz clic en *Continuar* (Continue). Aparece el menú Información del Jugador (Player Info) (ve al paso 5).



- Para jugar un duelo a muerte: selecciona *Duelo a muerte* (Death Match) para ver el menú. Selecciona un escenario y establece un límite de tiempo para cada turno, a continuación haz clic en *Continuar* (Continue). Aparece el menú Información del Jugador (Player Info) (ve al paso 5).

5. Introduce un nombre y la contraseña que prefieras, selecciona un color y después haz clic en *Continuar* (Continue). Aparece la pantalla Area de Espera (Waiting Area).



**NOTA:** Cuando se carga un juego guardado, teclea la contraseña que se utilizó cuando se inició ese juego por primera vez.

6. El anfitrión puede eliminar a un jugador del juego seleccionando el nombre del jugador y haciendo clic sobre *Echar* (Boot). Los jugadores pueden enviarse mensajes tecleando el mensaje en el cuadro de mensaje saliente y pulsando a continuación *Enviar* (Send).
7. El anfitrión hace clic en *Iniciar* (Start) para comenzar el juego.

---

## Ver la introducción

Haz clic en *Introducción* (Introduction) para volver a ver la secuencia de introducción. Para salir de la introducción, pulsa ESC, Intro o haz clic.

## Cambiar la resolución

1. En el Menú Principal (Main Menu), haz clic en *Resolución* (Resolution).
2. Selecciona *Baja* (Low) o *Alta* (High), según sea necesario.
3. Haz clic en *Atrás* (Back) para volver al Menú Principal (Main Menu) sin cambiar la resolución, haz clic en *Continuar* (Continue) para volver al Menú Principal (Main Menu) tras cambiar la resolución.

## Salir del juego

Selecciona *Salir* (Quit) para volver a Windows 95.

---

# Utilización de las pantallas

---

La pantalla de juego de Liberation Day proporciona toda la información necesaria para desarrollar estrategias, valorar a los enemigos y para manipular tropas y estructuras para conseguir los objetivos. La pantalla de juego contiene varios elementos comunes que facilitan la localización de la información.

## Pantalla del Mapa Global



---

La pantalla del Mapa Global muestra una vista desde arriba de la provincia en la que se está jugando actualmente y muestra una lista de las fuerzas de los ejércitos humanos y alienígenas.

**Mapa Global:** El Mapa Global es una imagen de toda la provincia, con las estructuras y las unidades mostrados como puntos coloreados. La bandera azul y las zonas sombreadas de rojo muestran dónde pueden desplegarse tus unidades. Los cuadrados rojos y las flechas muestran tus objetivos o los puntos de salida de tus objetivos. Las bombillas indican Centros de Investigación. Al hacer clic en el mapa se va a la pantalla de Despliegue o a la pantalla de Provincia, según corresponda, apareciendo el mapa centrado en ese punto.

**Enciclopedia:** La Enciclopedia contiene información sobre las unidades y las estructuras humanas y alienígenas. Si se selecciona una unidad o una estructura, la Enciclopedia muestra la información sobre el elemento.

**Puntos de Despliegue:** En este cuadro se muestra el número de puntos de despliegue de los que se dispone (consulta "Despliegue de unidades" en la página 45).

**Selección del Ejército:** Haz clic en el botón adecuado para ver una lista de todas las unidades del ejército correspondiente.

**Lista del Ejército:** Haz clic en un tipo de unidad para resaltar las tropas de ese tipo en el mapa.

**Flechas arriba y abajo:** Utiliza las flechas para desplazarte por las unidades del ejército seleccionado.

**Atrás (Back):** Haz clic para ir a la pantalla de Despliegue o a la pantalla de Provincia, según corresponda.

## Pantalla de Despliegue

La pantalla de Despliegue permite desplegar tropas utilizando cualquiera de los puntos de despliegue disponibles. Una unidad no tiene ningún punto de acción en el mismo turno en el que se despliega y, por tanto, no puede ordenársele que se mueva o dispare hasta el turno siguiente.

**Mapa Principal:** El mapa de Despliegue muestra el terreno, los edificios y las tropas. El área sombreada en azul es la zona de despliegue. Aparece el cursor de despliegue cuando el cursor se encuentra sobre la zona de despliegue (consulta "Despliegue de unidades" en la página 45). Desplázate por el mapa moviendo el cursor hasta el borde de la pantalla.

**Enciclopedia:** La Enciclopedia contiene información sobre las unidades y estructuras humanas y alienígenas. Si se selecciona una unidad o una estructura, la Enciclopedia muestra la información sobre el elemento.

---

**Puntos de Despliegue:** En este cuadro se muestra el número de puntos de despliegue disponibles (consulta la página 45).



**Mapa Global:** El Mapa Global es una pequeña imagen de toda la provincia, con las unidades y las estructuras mostradas como puntos coloreados. Haz clic en cualquier parte del Mapa Global para centrar el Mapa Principal en ese punto.

**Mapa (Map):** Haz clic para ir a la pantalla del Mapa Global (consulta la página 29).

**Objetivo (Goal):** Haz clic para ir a la pantalla de Objetivos (consulta la página 38).

**Unidades Disponibles:** En esta sección de la pantalla aparece una lista de las unidades disponibles para el despliegue, mostrando el icono de la unidad, su nombre y su coste de despliegue. Selecciona una unidad haciendo clic sobre ella.

**Flechas arriba y abajo:** Utiliza las flechas para desplazarte por las unidades disponibles.

**Ejército (Army):** Haz clic para ver la pantalla del Ejército (consulta la página 39).

**Continuar (Continue):** Haz clic para ir a la pantalla de Tácticas (consulta la página 32).

---

## Pantalla de Tácticas

La pantalla de Tácticas permite mover las unidades, hacer que participen en un combate y llamar a unidades automatizadas. Cada unidad que se despliegue tiene asociado un nivel de blindaje, que indica su duración o su fortaleza. Cuando se dispara a una unidad o ésta sufre daños, su nivel de blindaje desciende. Cada unidad también tiene un número asociado de puntos de acción disponibles.



Las unidades utilizan los puntos de acción para su movimiento y para el combate. Cuando una unidad se mueve y dispara sobre un enemigo se le restan puntos de acción del total de puntos de acción disponibles de esa unidad. Una unidad no dispone de puntos de acción en el turno en el que ha sido desplegada y, por tanto, no puede ordenársele que se mueva o dispare hasta el turno siguiente.

**Mapa Principal:** el mapa de Tácticas permite mover las unidades, disparar las armas y recibir información visual sobre el movimiento y los daños (consulta "Movimiento y combate con unidades" en la página 45). Desplázate por el mapa moviendo el cursor hacia el borde de la pantalla. Un sombreado naranja y/o el símbolo del objetivo indican los objetivos de un escenario.



---

**Enciclopedia:** La Enciclopedia contiene información sobre las unidades y las estructuras humanas y alienígenas. Si se selecciona una unidad o una estructura, la Enciclopedia muestra la información sobre el elemento.

**Puntos de Despliegue:** En este cuadro se muestra el número de puntos de despliegue disponibles (consulta la página 45).

**Mapa Global:** El Mapa Global es una pequeña imagen de toda la provincia, con las unidades y estructuras mostradas como puntos coloreados. Haz clic en cualquier parte del Mapa Global para centrar el Mapa Principal en ese punto.

**Mapa (Mapa):** Haz clic para ir a la pantalla del Mapa Global (consulta la página 29).

**Objetivo (Goal):** Haz clic para ir a la pantalla de Objetivos (consulta la página 38).

**Unidad Seleccionada:** En esta zona de la pantalla se muestra el icono de la unidad seleccionada, su número y su número de puntos de acción (PA (AP)) y el nivel de blindaje (NB (AR)). Cuando una unidad se mueve y dispara sobre un enemigo se le restan puntos de acción del total de puntos de acción disponibles de esa unidad. Cuando se dispara a una unidad o ésta sufre daños, su nivel de blindaje desciende.

**Grupo (Group):** Haz clic para permitir que se seleccionen hasta cinco unidades a la vez (consulta la página 48 y la página 49).

**Centrar (Center):** Haz clic para centrar el Mapa Principal en la unidad seleccionada (la última seleccionada cuando se ha seleccionado más de una).

**Mover Todas (Move All):** Haz clic para mover todas las unidades en una ruta definida.

**Vigilancia (Overwatch):** Cuando el botón de Vigilancia (Overwatch) se encuentra iluminado en verde, las unidades conservan puntos de acción (PA (AP)) suficientes para disparar a las unidades enemigas después del movimiento (consulta la página 47). Haz clic en el botón para activar o desactivar esta opción.

**Disparo (Fire):** Esta opción normalmente permite disparar sobre elementos a los que no se puede apuntar, como es el caso del terreno.

**Auto Disparo (Auto Fire):** Cuando el botón Auto Disparo (Auto Fire) se encuentra iluminado en verde, la unidad continúa disparando hasta que el objetivo esté muerto o hasta que a la unidad no le queden puntos de acción (PA (AP)).

**Proteger (Guard) y flechas:** Haz clic en las flechas para seleccionar la unidad anterior o la siguiente. Haz clic en Proteger (Guard) cuando una unidad está seleccionada para evitar que esa unidad sea seleccionada otra vez.

**Refuerzos (Reinforcements):** Haz clic para ir a la pantalla de Despliegue (consulta la página 30).

**Unidades Automatizadas (Automated Units):** Haz clic para ir al panel de acceso de las unidades automatizadas (consulta la página 34).

**Finalizar Turno (End Turn):** Haz clic para finalizar el turno.

**Número de Turnos:** cada escenario tiene un límite de turnos. El número de turnos restantes aparece visualizado en blanco en la esquina inferior derecha de la pantalla junto con el número de turno. Cuando debe conservarse un objetivo durante un número determinado de turnos, el número de turnos que se ha conservado aparece en rojo.

### Panel de acceso a Unidades Automatizadas

El panel de acceso a Unidades Automatizada (Automated Units) permite llamar a las unidades automatizadas para realizar las funciones apropiadas en la pantalla de Tácticas.

**Unidades Automatizadas Disponibles:** Lista las unidades automatizadas disponibles con el icono de cada unidad, su nombre y su coste de recursos tácticos en puntos de despliegue cuando se utiliza.

**Flechas arriba y abajo:** Utiliza las flechas para desplazarte por las unidades automatizadas disponibles.

**Unidades Automatizadas (Automated Units):** Haz clic para salir del panel de Unidades Automatizadas.



---

## Pantalla del Continente

La pantalla del Continente describe las provincias que le rodean. Estos resúmenes ofrecen información muy valiosa sobre los objetivos de diferentes provincias y también algunas pistas sobre cómo triunfar en ellos.



**Mapa de Campaña:** El mapa de Campaña muestra las provincias, las fuerzas que ocupan cada provincia y la ubicación de los Cuarteles Generales de los humanos y de los alienígenas. Al hacer clic en una provincia, aparece un texto en el cuadro de Descripción del Escenario.

**Enciclopedia:** La Enciclopedia contiene información sobre las unidades y las estructuras humanas y alienígenas. Si se selecciona una unidad o una estructura, la Enciclopedia muestra la información sobre el elemento.

**Puntos de Despliegue:** En este cuadro se muestra el número de puntos de despliegue disponibles (consulta la página 45).

**Puntos de Créditos Industriales:** En este cuadro se muestra el número de créditos industriales que se han ganado cuando el escenario seleccionado se ha completado.

**Puntos de Tecnología:** En este cuadro se muestra el número de puntos de tecnología disponibles.

**Cuadro de Descripción del Escenario:** Esta zona contiene una breve descripción del historial y los objetivos de la provincia seleccionada.

---

**Inteligencia (Intelligence):** Haz clic para ver la información sobre la provincia y sobre los objetivos de la misión. Cuando se construye una Conexión vía Satélite (Satellite Uplink), se examina la provincia para obtener detalles sobre las unidades, estructuras y edificios enemigos, y esta información se añade al mapa.

**Ataque (Attack):** Haz clic para iniciar el escenario seleccionado e ir a la pantalla de Despliegue (consulta la página 30).

**Continuar (Continue):** Haz clic para ir a la pantalla de Provincia (consulta la página 37).

Clave:

Capital  
Humana



Capital  
Shadamar



Capital  
Shubblar



Capital  
Taurana



Provincia controlada  
por los Shadamar



Provincia controlada  
por los Shubblar



Provincia controlada  
por los Tauranos



---

## Pantalla de Provincia

La pantalla de Provincia permite construir edificios y defensas, lo que permite a su vez que se puedan desplegar ciertas tropas.



**Mapa Principal:** El mapa de la Provincia muestra terreno, edificios y defensas. Cuando se selecciona un edificio o una defensa y se mueve el cursor al mapa, el cursor cambia a una imagen del edificio o defensa seleccionada. El cursor se vuelve verde cuando se mueve sobre una ubicación seleccionable donde se puede construir dicha estructura (consulta "Construir una estructura" en la página 53). Desplázate por el mapa moviendo el cursor hacia el borde de la pantalla.

**Enciclopedia:** La Enciclopedia contiene información sobre las unidades y las estructuras humanas y alienígenas. Si se selecciona una unidad o una estructura, la Enciclopedia muestra la información sobre el elemento.

**Mapa Global:** El Mapa Global es una pequeña imagen de toda la provincia, con las unidades y estructuras mostradas como puntos coloreados. Haz clic en cualquier parte del Mapa Global para centrar el Mapa Principal en ese punto.

**Mapa (Map):** Haz clic para ir a la pantalla del Mapa Global (consulta la página 29).

**Edificios (Buildings):** Haz clic para ver una lista de los edificios disponibles.

**Defensas (Defenses):** Haz clic para obtener una lista de las defensas disponibles.

---

**Lista de Estructuras:** Esta lista muestra los edificios o las defensas, mostrando de cada elemento su icono, su nombre y su coste de construcción en créditos industriales.

**Flechas arriba y abajo:** Utiliza las flechas para desplazarte por las estructuras disponibles.

**Reciclar (Recycle):** Esta opción permite que se recicle la siguiente estructura seleccionada.

**Mover (Move):** Esta opción permite mover la siguiente estructura seleccionada.

**Campana (Campaign):** Haz clic para ir a la pantalla del Continente (consulta la página 35).

**Ejército (Army):** Haz clic para ir a la pantalla del Ejército (consulta la página 39).

## Pantalla de Objetivos

La pantalla de Objetivos muestra un resumen de tus objetivos en el escenario actual.



**Continuar (Continue):** Haz clic para volver a la pantalla anterior.

**Botón Objetivos (Objectives):** Haz clic en el botón Objetivos (Objectives) para activar y desactivar el resaltado de objetivos en un escenario. Cuando el botón Objetivos (Objectives) se encuentra en verde, el objetivo del escenario está resaltado en sombreado naranja en el Mapa Principal; cuando el botón Objetivos (Objectives) se encuentra en rojo, el objetivo del escenario no está resaltado, de modo que el mapa es más fácil de interpretar.

## Pantalla del Ejército

La pantalla del Ejército muestra toda la información sobre las tropas y las unidades automatizadas disponibles y permite mejorarlas utilizando puntos de tecnología.



**Lista de Unidades:** En la mitad superior de la pantalla del Ejército aparece una lista de todas las unidades disponibles. La lista proporciona el nombre, el icono, el siguiente nivel de tecnología y el coste de mejora de cada unidad.

**Flechas arriba y abajo:** Utiliza las flechas para desplazarte por las unidades.

**Lista de Unidades Automatizadas:** Lista todas las unidades automatizadas disponibles. La lista de cada unidad muestra el nombre, el icono y el siguiente nivel de tecnología.

**Información de la Unidad:** Muestra las estadísticas de la unidad seleccionada. Una cifra en rojo indica la estadística que cambió cuando mejoró el nivel de tecnología de la unidad. Pueden aparecer en la lista todas o algunas de las estadísticas siguientes:

- Blindaje (Armor)-Defensa de la unidad.
- Puntos de Acción (Action Points)-Movimiento y nivel de fuego de la unidad.
- Media de Daños (Avg Damage)-La cantidad media de daños que causa una unidad.

- 
- Alcance (Range)-La distancia máxima a la que una unidad puede disparar sus armas.
  - Cadencia (ROF)-El número máximo de veces que una unidad puede disparar sus armas en un turno.
  - Area (Area)-El área a la que afecta la unidad (este número representa un área  $N \times N$ , donde  $N$  es este número).

**Enciclopedia:** La Enciclopedia contiene información sobre las unidades y las estructuras humanas y alienígenas. Si se selecciona una unidad o una estructura, la Enciclopedia muestra la información sobre el elemento.

**Puntos de Tecnología:** El número de puntos de tecnología disponibles que pueden utilizarse para mejorar el nivel de tecnología de la unidad seleccionada.

**Continuar (Continue):** Haz clic para volver a la pantalla anterior.

## Barra de estado

La barra de estado aparece en la parte inferior de todas las pantallas del juego. Proporciona información sobre el estado actual del juego.



La barra de estado contiene tres zonas:

**Tiempo:** Cuando se juega con varios jugadores, se muestra la cantidad de tiempo restante para completar el turno.

**Cuadro de Mensajes:** Durante el juego, varios mensajes e indicaciones aparecen en esta zona para guiar y proporcionar información.

**Conversar (Chat):** Cuando juegues con varios jugadores, haz clic en Conversar (Chat) para comunicarte con otros jugadores.

**Menú (Menu):** Haz clic para ir al menú Opciones de Juego (consulta la sección siguiente).

---

## Menú Opciones



Utiliza el menú Opciones (Options) para cambiar la configuración del juego.

**Sonidos (Sounds):** El sonido del juego puede activarse y desactivarse.

**Mover Animaciones (Move Animations):** Puede activarse y desactivarse la animación de las unidades.

**Velocidad de Desplazamiento (Scroll Speed):** Establece la velocidad de desplazamiento del mapa como lenta, normal o rápida.

**Reproductor de CD (CD Player):** Los botones del reproductor de CD de la parte inferior de la pantalla funcionan como los controles de un reproductor de CD real. Los controles son (de izquierda a derecha) reproducir, detener, avanzar y rebobinar.

**Rendición (Surrender):** Haz clic para rendir tu posición y volver a la pantalla del Continente.

**Guardar (Save):** Esta opción guarda el juego actual.

**Salir (Quit):** Esta opción hace salir del juego actual y vuelve al Menú Principal (Main Menu).

**Atrás (Back):** Haz clic en este botón para volver a la página anterior.

---

## Volumen

Se puede cambiar el volumen utilizando Windows. Haz doble clic sobre el icono del altavoz en la barra de tareas de Windows 95. Ajusta el deslizador de volumen del CD para cambiar el volumen de la música y el deslizador de Onda para cambiar el volumen de los efectos de sonido.

## Enciclopedia

Accede a la enciclopedia dentro del juego haciendo clic en el icono Enciclopedia.



En la Enciclopedia aparece una lista de información de todas las unidades y las estructuras que pueden encontrarse a lo largo del juego. Consulta también las tablas de unidades y estructuras que comienzan en la página 59.



**Humanos (Humans):** Haz clic para ver la información sobre la raza humana.

**Alienígenas (Aliens):** Haz clic para ver la información de las razas alienígenas.

**Flechas izquierda y derecha:** Utiliza las flechas para desplazarte hacia delante y hacia atrás a través de las entradas de la enciclopedia.

**Área de Información:** El área de información muestra el nombre, el icono y las estadísticas de la unidad seleccionada, junto con una breve descripción.

---

Las zonas amarillas de la información estadística muestran las zonas de la unidad que pueden mejorar.

**Unidades (Units):** Haz clic para ver la información sobre la unidad.

**Edificios (Buildings):** Haz clic para ver la información de los edificios.

**Unidades Automatizadas (Automated Units):** Haz clic para ver la información de las unidades automatizadas.

**Defensas (Defenses):** Haz clic para ver la información sobre las defensas.

**Iconos de Información:** Estos iconos proporcionan más información sobre una unidad:



La unidad puede caminar por el bosque o por la jungla.



La unidad no provoca el disparo de vigilancia del enemigo (consulta la página 50).



La unidad puede disparar por encima de un obstáculo.



La unidad dispone de defensas antiaéreas (consulta la página 50).



La unidad puede detectar minas adyacentes a su posición (consulta la página 51).



La unidad tiene menos posibilidades de ser acertada por un enemigo en fuego de vigilancia (consulta la página 50).

## Iconos de puntos y créditos

**Puntos de Despliegue** se utilizan para desplegar tropas. Cada unidad tiene asignado un coste de puntos de despliegue. Cuando se despliega una unidad, su coste se resta del total de puntos de despliegue disponibles. Los puntos totales de despliegue disponibles aparecen en un cuadro a la izquierda del icono de Puntos de Despliegue.



**Puntos de Tecnología** permiten mejorar las unidades. Los puntos de tecnología se roban cuando se capturan Centros de Tecnología. Cuando se utilizan los puntos de tecnología para mejorar una unidad, el coste de la mejora se resta del total de puntos de tecnología disponibles. Los puntos totales de tecnología



---

disponibles aparecen en un cuadro a la izquierda del icono de Puntos de Tecnología.

**Créditos Industriales** se utilizan para construir estructuras. Los créditos industriales se consiguen ganando batallas. Cada estructura que se construye tiene asignado un coste en créditos industriales. Cuando se construye una estructura, su coste se resta del total de créditos industriales disponibles. Tras haber construido una estructura puede reciclarse en el mismo turno en el que se construyó, se devuelve el coste en créditos industriales que costó construirla. Sólo se devuelve una parte de este coste si se recicla una estructura en turnos subsecuentes. Los créditos industriales totales disponibles aparecen en un cuadro a la izquierda del icono de Créditos Industriales.



---

# Jugar

---

## Movimiento y combate con unidades

Todos los combates se llevan a cabo por unidades que se han desplegado en el campo de batalla. Las unidades automatizadas, cuando están disponibles, proporcionan ayuda adicional. Todos los movimientos y combates de las unidades se producen en la pantalla de Tácticas (consulta la página 32), una vez que se han desplegado las unidades en la pantalla de Despliegue (consulta la página 30).

Para atacar y derrotar al oponente, debes invadir su territorio. Para atacar una provincia adyacente, ve a la pantalla del Continente, selecciona la provincia que deseas conquistar y haz clic en *Atacar* (Attack).

**NOTA:** Sólo puede atacarse a las provincias adyacentes.

Los humanos y los alienígenas tienen diferentes unidades. Durante una campaña, sólo están disponibles las unidades humanas. Durante una Escaramuza (Skirmish) pueden estar disponibles las unidades humanas y las alienígenas. Durante el modo Duelo a muerte (Death Match), están disponibles todas las unidades.

## Despliegue de unidades

Para desplegar las unidades, ve a la pantalla de Despliegue (consulta la página 30). Al comienzo de cada escenario de la campaña, aparecerá la pantalla de Despliegue cuando se hace clic en Continuar (Continue) o cuando se hace clic directamente en el Mapa Principal en la pantalla del Mapa



---

Global (consulta la página 29). Para acceder a la pantalla de Despliegue desde la pantalla de Tácticas, haz clic en Refuerzos (Reinforcements).

Para desplegar una unidad:

1. En la lista del panel lateral, haz clic en la unidad que desees desplegar.
2. Haz clic en el Mapa Principal en la posición en la que desees desplegar la unidad. Las áreas válidas para el despliegue son las que están sombreadas en azul rodeadas de negro y amarillo. El cursor de despliegue solamente aparece sobre un área válida.

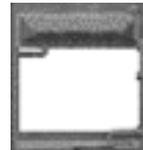
Las unidades no pueden desplegarse en terreno por el que normalmente no pueden moverse. Por ejemplo, las unidades terrestres no pueden desplegarse sobre agua y viceversa; las unidades que carecen de la capacidad de caminar por el bosque y por la jungla no pueden desplegarse en áreas con árboles.

Cada vez que se despliega una unidad, el número de puntos de despliegue disponibles disminuye en el coste de despliegue de esa unidad.

Cada unidad tiene asignado un número de puntos de acción, que se van gastando según se mueve y dispara la unidad. Una unidad tiene cero puntos de acción en el turno en el que se ha desplegado y, por tanto, no se le puede ordenar que se mueva o que dispare hasta el turno siguiente.

## Retirar una unidad del despliegue

Para retirar una unidad del despliegue, pasa el cursor sobre la unidad. Cuando aparece el cursor de llamada, haz clic en la unidad. La unidad desaparece y se devuelven los puntos de despliegue. No se pueden llamar a las unidades del despliegue una vez que se haya vuelto a la pantalla de Tácticas (consulta la página 32).



## Puntos de despliegue

El número de puntos de despliegue que se reciben al comienzo de un escenario depende de la dificultad que se seleccionó en el inicio del juego. Cuanto mayor sea el nivel de dificultad, dispondrás de menor número de puntos de despliegue. Cuando defiendes la ciudad de la provincia, los puntos de despliegue son generados por el Cuartel General y por los Centros de Despliegue, que se construyen en la pantalla de Provincia (consulta la página 37). En la ciudad puedes construir hasta 10 Centros de Despliegue.

Utiliza la pantalla del Mapa Global (página 29) para revisar las fuerzas de tus propias tropas y también las fuerzas del contrario. Haz clic en los botones de Selección del Ejército para cambiar entre una lista de las unidades de tu ejército y las unidades del ejército del contrario.

---

Al comienzo de un escenario, está disponible el número máximo de puntos de despliegue. Tras cada ronda de combate, el número de puntos de despliegue que se reciben depende del número de Despliegues Mk 1 (Deploy Mk 1) construidos en la pantalla de Provincia (consulta la página 37). Cuesta un 20 por ciento más desplegar las unidades en cada turno, así que utiliza el mayor número posible de puntos de despliegue en cada turno.

Es necesario utilizar la distribución inicial de puntos de despliegue en el despliegue inicial, ya que de lo contrario perderás los puntos restantes. Cualquiera de los puntos no utilizados en turnos subsiguientes se traslada al turno siguiente. Los puntos de despliegue nunca se trasladan de un escenario al siguiente.

## **Nivel de blindaje**

Cada unidad y cada estructura tienen un nivel de blindaje (NB (AR)). Cuando el nivel de blindaje de una unidad o una estructura desciende hasta cero, esa unidad o estructura es destruida.

Aumentar el nivel de tecnología de una unidad (consulta la página 55) puede aumentar el nivel de blindaje (NB (AR)).

## **Puntos de acción**

Cada unidad tiene asignado un número de puntos de acción (PA (AP)), que aparece indicado en el panel lateral de la pantalla cuando se selecciona la unidad. Cuando una unidad se mueve y dispara, gasta tus puntos de acción.

Aumentar el nivel de tecnología de una unidad (consulta la página 55) puede aumentar el total de puntos de acción.

Cuando una unidad no tiene los puntos de acción suficientes para realizar una misión, no puede realizarla. Cuando una unidad no tiene los puntos de acción suficientes para disparar sus armas, no disparará sobre un enemigo aunque se encuentre a tiro. Si a una unidad no le quedan puntos de acción aparece sombreada en gris en el Mapa Principal.

## **Movimiento de unidades**

Una unidad puede disparar sus armas en cualquier momento antes, durante o después del movimiento, suponiendo que disponga de suficientes puntos de acción para hacerlo.

Para mover una unidad:

1. Selecciona la unidad.
2. Haz clic en el mapa para especificar donde debe moverse la unidad. Aparecen una serie de marcadores mostrando la ruta.
3. Confirma el destino haciendo clic en el marcador rojo del camino.

---

Un marcador con una cruz indica que la unidad no puede alcanzar su destino en este turno. Cualquiera de estos marcadores continúan en el turno siguiente como rutas planificadas.

Para mover todas las unidades a lo largo de las rutas planificadas previamente, haz clic en el botón Mover Todas (Move All).

Una unidad deja de moverse si:

- No tiene suficientes puntos de acción.
- Una unidad enemiga dispara sobre ella.
- Descubre minas en una cuadrícula adyacente.

## Movimiento de más de una unidad

Pueden agruparse hasta cinco unidades juntas y ordenarlas que se muevan y disparen al mismo tiempo, utilizando el botón *Grupo* (Group):

1. Selecciona una unidad.
2. Haz clic en *Grupo* (Group).
3. Selecciona hasta cuatro unidades más. El triángulo azul que indica selección aparece sobre cada unidad.
4. Selecciona un destino.

Si una unidad de un grupo recibe disparos de fuego de vigilancia del enemigo, todas las unidades dejan de moverse.

## Efectos del terreno

Solamente ciertas unidades pueden moverse a través de terreno de jungla y de bosque. Para comprobar si una unidad dispone de esta capacidad, pueden consultarse los atributos de la unidad en las tablas de unidades (consulta la página 59) o en la enciclopedia incluida en el juego, o bien, haciendo clic con el botón secundario del ratón en la pantalla de Tácticas para ver sus detalles en la cuadrícula del Mapa Global (consulta los iconos de información en la página 43).

Las carreteras proporcionan bonus de movimiento. Las carreteras pavimentadas proporcionan mayor número de bonus que las carreteras básicas.

Las unidades tienen las siguientes restricciones de movimiento:

- Las unidades volantes pueden pasar por encima de los obstáculos, pero deben aterrizar y desplegarse en terreno sólido.
- Las unidades grav pueden moverse por el agua y por terreno sólido, pero no pueden volar sobre cañones o montañas.

- Las unidades terrestres sólo pueden moverse sobre terreno sólido.
- Las unidades acuáticas sólo pueden moverse por el agua.

## Disparar las armas

Para disparar un arma cuando un objetivo está al alcance:

1. Selecciona una unidad.
2. Pasa el cursor sobre una unidad enemiga. El cursor cambia al símbolo de objetivo.
3. Haz doble clic sobre el objetivo enemigo.

**NOTA:** siempre existe la posibilidad de fallar el objetivo.

## Símbolos de objetivos



El objetivo se encuentra a tiro. Haz doble clic para disparar.



La unidad necesita moverse para poder disparar al objetivo.



Se ha seleccionado el objetivo, cualquier movimiento necesario se muestra como marcadores del camino. Confirma el objetivo haciendo clic de nuevo.

Cuando una unidad debe moverse para encontrarse a tiro, el cursor se convierte en el icono de objetivo con una flecha en un lado. Haz clic en el objetivo y aparecerán los marcadores del camino de la unidad. El marcador rojo indica la posición desde la que la unidad puede disparar. Para confirmar que deseas que la unidad se mueva y dispare, haz clic en el objetivo de nuevo. Para una colocación más precisa de la unidad, muévela primero y después dispara sobre el objetivo. Sin embargo, asegúrate de que la unidad tenga suficientes puntos de acción para poder disparar.

**NOTA:** La dirección hacia la que la unidad está mirando no tiene ningún efecto sobre el disparo y el movimiento.

## Disparar con un grupo de unidades

Hasta cinco unidades pueden agruparse para que se muevan y disparen juntas al enemigo, utilizando el botón *Grupo* (Group):

1. Selecciona una unidad.

- 
2. Haz clic en *Grupo* (Group).
  3. Selecciona hasta cuatro unidades más. El triángulo azul que indica selección aparece sobre cada unidad.
  4. Selecciona un objetivo.

Si una unidad de un grupo recibe disparos de fuego de vigilancia del enemigo, todas las unidades dejan de moverse.

## Línea de visión

Una unidad solamente puede disparar a un enemigo que se encuentre a la vista, a no ser que tenga la capacidad de disparar sobre obstáculos. Árboles, montañas, edificios y algunas estructuras defensivas pueden obstaculizar la línea de visión.

## Alcance

Una unidad debe tener al objetivo dentro del alcance de sus armas para poder dispararle. Todas las armas tienen un alcance máximo. Cuando una unidad se encuentra más alejada del objetivo que el alcance máximo de sus armas, no puede disparar a ese objetivo.

Algunas unidades también tienen un alcance mínimo, que es la distancia más cercana a la que la unidad puede encontrarse del objetivo para disparar. Consulta las tablas de unidades para ver una lista de toda la información de las unidades que incluye los alcances máximos y mínimos de cada unidad (página 59).

## Disparar a objetos que no son objetivos

Para disparar un arma a un objeto que no es un objetivo:

1. Selecciona la unidad para disparar el arma.
2. Haz clic en el botón *Disparo* (Fire) del panel (consulta la página 34).
3. Haz doble clic sobre el elemento al que ahora se puede apuntar.

## Fuego antiaéreo

Solamente las unidades que disponen de armas antiaéreas pueden disparar contra unidades automatizadas. Consulta las tablas de unidades (página 59) para obtener más detalles sobre las características de las unidades.

## Fuego de vigilancia

El fuego de vigilancia es el fuego que se produce automáticamente cuando las unidades enemigas se ponen a tiro.

Las unidades deben tener puntos de acción suficientes para poder realizar fuego de vigilancia. El fuego de vigilancia se produce antes que cualquier otro fuego.

---

Al "activar" el botón Vigilancia (Overwatch) (en verde) se asegura que las unidades, después de haberse movido, conservan los suficientes puntos de acción para poder disparar sobre los enemigos. Cuando el botón Vigilancia (Overwatch) se encuentra "desactivado" (en rojo), las unidades pueden gastar todos sus puntos de acción (PA (AP)) en el movimiento.

Las unidades que no provocan el fuego de vigilancia no son disparadas. Las unidades que disponen de un dispositivo disuasorio tienen menos posibilidades de ser alcanzadas por el fuego de vigilancia del enemigo (consulta las tablas de las unidades que comienzan en la página 59).

## **Establecer el auto disparo**

Cuando se hace clic en un objetivo enemigo, la unidad dispara una ráfaga. Entonces si se desea volver a disparar es necesario hacer clic de nuevo. Al establecer la opción Auto Disparo (Auto Fire) la unidad recibe instrucciones de que continúe disparando hasta que el enemigo sea destruido o ya no queden puntos de acción para continuar.

## **Detección de minas**

Existen dos tipos de minas-estándar y grav. Las minas estándar explotan cuando una unidad Terrestre se mueve a la cuadrícula minada. Las minas grav también pueden explotar por unidades Grav que se mueven a la cuadrícula.

Hay dos métodos para detectar las minas sin hacerlas explotar:

1. Mueve una unidad con capacidad de detección de minas a la cuadrícula adyacente que contiene minas.
2. Ordena al Experto en Minas (Mine Engineer) (consulta "Llamar a unidades automatizadas" más adelante) que detecte minas en un área determinada.

Utiliza las tablas que comienzan en la página 59 o la enciclopedia incluida en el juego para conocer las unidades que pueden detectar minas. Asegúrate de que un área está libre de minas utilizando una unidad con capacidad para detectar minas (barata) antes de enviar a las tropas (más caras).

Una unidad que puede detectar minas se detiene tan pronto como detecta minas en una cuadrícula adyacente y las minas se descubren.

## **Utilizar un experto en minas para detectar minas**

Para ordenar que el experto en minas detecte las minas:

1. Haz clic en el botón *Unidades Automatizadas* (Automated Units) en el panel lateral (consulta "Pantalla de Tácticas" en la página 32).
2. Selecciona *Mina* (Mine).
3. Mueve el cursor sobre el Mapa Principal y haz clic donde desees que se detecten las minas y aparecerá un símbolo verde.

- 
4. El Experto en Minas (Mine Engineer) llega volando y se descubre cualquier mina que haya sido detectada.

**NOTA:** La detección de minas sólo puede iniciarse en terreno llano y sin árboles (en tierra o en el mar).

Para eliminar las minas de una zona, dispara sobre ellas.

## Llamar a unidades automatizadas

Las unidades automatizadas solamente están disponibles cuando se cumplen sus requisitos previos.

Sólo se puede llamar a las unidades automatizadas desde la pantalla de Tácticas.

Para llamar a una unidad automatizada:

1. Selecciona el botón *Unidades Automatizadas* (Automated Units).
2. Haz clic en el icono de la unidad automatizada que necesites.
3. Dirige las acciones de la unidad automatizada, según sea lo adecuado.

**NOTA:** Debes disponer de suficientes puntos de despliegue para poder llamar a una unidad automatizada.

Existen varios tipos de unidades automatizadas:

**Bombardero (Bomber):** el bombardero deja caer una bomba en un punto específico, produciendo un daño en una zona de 5x5.

**Puente (Bridge):** cada llamada indica a la unidad que construya una porción de puente. Cada porción sólo puede construirse donde el almacén de un puente ya se encuentra colocado.

**Caza (Fight)** (sólo alienígena): los Shadamar y los Tauranos tienen escuadrones de cazas que dirigen ataques a una zona con unidades terrestres.

**Bombardero de Gas (Gas Bomber):** gasear una zona hace que las unidades que atraviesan esa zona vayan más despacio.

**Gene (alienígena):** un gene es una bomba que afecta a un área grande, de 10x10.

**Planeador (Glider):** un planeador concreto deposita a una unidad concreta en cualquier parte del mapa.

**Médico (Medic):** llamar a un médico permite reparar una unidad.

**Mina (Mine):** llama a una mina para detectar minas alrededor de la cuadrícula designada.

**Nuclear (Nuke):** es una bomba nuclear que afecta a una zona grande, de 10x10.

**Transporte (Transport):** un transporte lleva a una unidad o deposita a un tipo particular de unidad.

**Zepelín (Zeppelin):** un tipo particular de zepelín deposita un tipo particular de unidad.

---

## Edificios y defensas

Las estructuras solamente se encuentran disponibles durante una campaña y se construyen en la pantalla de Provincia utilizando los créditos industriales ganados en las misiones.

Construye edificios para permitir el despliegue de ciertas unidades y para permitir que se construyan otros edificios. Las defensas son necesarias para defender la base central de posibles ataques alienígenas. Las Carreteras (Roads) aparecen en la lista de Defensas y se utilizan para unir edificios.

Para obtener información sobre los requisitos previos y los efectos de las estructuras, consulta la enciclopedia incluida en el juego o las tablas que comienzan en la página 59.

Para construir una estructura, debes disponer de suficientes créditos industriales. El coste de construcción de una estructura aparece debajo de su icono en el panel lateral.

**NOTA:** Algunos edificios solamente están disponibles en ciertos continentes en el juego de campaña.

### Construir una estructura

Para construir una estructura:

1. Selecciona la estructura que deseas construir haciendo clic sobre el icono adecuado en el panel lateral. El cursor cambia al icono de la estructura seleccionada cuando se encuentra sobre el Mapa Principal.
2. Haz clic en una ubicación posible.

El cursor se pone verde cuando se encuentra sobre una ubicación posible para el edificio.

Una ubicación posible para una estructura es la que tiene el tamaño suficiente y el terreno adecuado, se encuentra adyacente a una carretera y hay al menos una cuadrícula entre ella y el siguiente edificio (consulta los detalles de las estructuras en las tablas que comienzan en la página 59).

Los edificios que requieren Aguas Profundas no necesitan una conexión por carretera con otros edificios.

**NOTA:** Cuando se juega con varios jugadores, existe un límite de tiempo para construir las estructuras. El tiempo que queda aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

### Construir una carretera

Existen dos tipos de carreteras: asfaltadas y básicas. Las carreteras asfaltadas proporcionan mayores bonus de movimiento.

---

Para construir una carretera:

1. Selecciona el tipo de carretera que deseas construir en el panel lateral.
2. Haz clic en el mapa donde desees que se comience la carretera, debe estar junto a otra carretera o a un edificio. Aparece la banda gris.
3. Haz clic donde desees que finalice la carretera en la banda gris.

## **Reciclar una estructura**

Una vez que se ha construido una estructura es posible reciclarla. Reciclar una estructura en el mismo turno en el que se construyó hace que se devuelvan todos los créditos industriales que costó construir la estructura. Solamente se recibe una parte del coste cuando una estructura se recicla en turnos posteriores.

Para reciclar una estructura:

1. Haz clic en *Reciclar* (Recycle).
2. Coloca el cursor sobre la estructura que se va a reciclar.
3. Cuando aparezca la flecha de reciclado, haz clic.

## **Mover una estructura**

Cuando se ha colocado una estructura en una posición concreta, es posible moverla.

1. Haz clic en *Mover* (Move).
2. Coloca el cursor sobre la estructura que se va a mover.
3. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastra la estructura hasta su nueva posición.
4. Suelta el botón del ratón.

**NOTA:** La nueva posición debe ser una Ubicación posible (consulta "Construir una estructura" en la página 53).

## **Ganar créditos industriales**

Tras completar con éxito el escenario de una campaña, ganarás créditos industriales. Antes de entrar en un escenario, mientras todavía estás en la pantalla del Continente, haz clic en las provincias y comprueba cuántos créditos industriales conseguirás al conquistar cada una.

## **Utilización de la conexión vía satélite**

Cuando poseas una Conexión vía Satélite (Satellite Uplink), es posible examinar una provincia para localizar las unidades, las estructuras y los

---

edificios. Esta información puede ser de gran utilidad para planear un ataque. Para examinar una provincia:

1. Ve a la pantalla del Continente.
2. Haz clic en *Inteligencia* (Intelligence).
3. Aparecen en el mapa las unidades, las estructuras y los edificios de los alienígenas.

## Tecnología

Durante el escenario de una campaña, se puede robar tecnología de los Centros de Tecnología alienígenas.

Los puntos de tecnología se dan a un jugador al final de un escenario cuando se cumplen las condiciones siguientes:

- El jugador tiene una unidad al lado de al menos un Centro de Tecnología alienígena. Su captura se indica con la aparición de una bombilla sobre el Centro de Tecnología.
- El jugador gana el escenario.



Cuanto más Centros de Tecnología se capturen, mayor número de puntos de tecnología se reciben.

Durante el modo Escaramuza (Skirmish), la tecnología se reparte antes del comienzo del escenario. Asigna todos los puntos de tecnología disponibles al comienzo del escenario, porque si no se utilizan se pierden. En el modo Duelo a muerte (Death Match), la tecnología depende del escenario seleccionado.

## Mejorar la tecnología de unidades

Para mejorar el nivel de tecnología de una unidad:

1. Haz clic en el botón *Ejército* (Army) para ver la pantalla del Ejército (consulta la página 39).
2. Selecciona la unidad que se va a mejorar.
3. Haz clic en *Mejorar* (Upgrade).

Las cifras en rojo del área de información de la unidad son las que cambian al mejorar la unidad.

## Ganar

### Escenarios

Para ganar un escenario, deben cumplirse los objetivos, o bien, destruir todas las unidades enemigas, dentro del límite de turnos. El número de turnos restantes en un escenario aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla.

---

Para ver los objetivos de un escenario como parte de una Campaña (Campaign), de una Escaramuza (Skirmish) independiente o de un Duelo a muerte (Death Match) contra otros jugadores humanos:

- En la pantalla de Despliegue o en la pantalla de Tácticas, haz clic en Objetivo (Goal).
- En la pantalla del Continente, haz clic en una provincia individual. Para obtener detalles adicionales haz clic en *Inteligencia* (Intelligence). Cuando tengas construida una Conexión vía Satélite (Satellite Uplink), se verán todas las unidades, estructuras y edificios alienígenas.
- En la pantalla del Mapa Global, Aparecen los objetivos como zonas sombreadas en naranja con flechas en rosa brillante.
- En el Mapa Principal de la pantalla de Tácticas, los objetivos aparecen como zonas sombreadas con el símbolo de objetivo, cuando esta opción está activada en la pantalla de Objetivos (consulta la página 38).



En la pantalla de Tácticas, cuando es necesario conservar un objetivo durante un número determinado de turnos, el número de turnos que has conservado ese objetivo aparece en rojo, junto al número de turno (consulta la página 32). Para capturar un edificio, coloca una unidad junto a él.

En la pantalla del Continente, cuando tomas el control de una provincia, se vuelve gris. La capital enemiga está marcada con el símbolo de Cuartel General. Las provincias bajo control del Imperio Taurano tienen marcadores de alienígenas (consulta la página 36).

## Duelo a muerte

El Duelo a muerte (Death Match) es una lucha individual. Si ambos jugadores juegan con humanos, el ganador es el que consigue destruir el Cuartel General del oponente. Si un jugador juega con humanos y el otro con alienígenas, los humanos ganan si destruyen todas las unidades alienígenas, ganan los alienígenas si destruyen el Cuartel General de los humanos.

## Continentes y el juego

Para ganar un continente, debes tomar el control de la capital alienígena de la provincia. Para ganar el juego de Campaña, debes tomar el control de la capital de Nu Haven, Tau Drann, en el cuarto continente.

---

## Niveles de dificultad

El nivel de dificultad seleccionado al comenzar el juego determina cuántos puntos de despliegue están disponibles durante un escenario. Cuanto más difícil sea lo establecido, menos puntos de despliegue recibirás.

El daño que infringen las unidades alienígenas va aumentando según se aumenta el nivel de dificultad.

## Consejos a los jugadores

### Pistas estratégicas

1. Lee cuidadosamente la explicación de la misión antes de seleccionarla. A veces contiene indicaciones útiles que pueden ayudar a tener éxito en la misión.
2. No subestimes la importancia de la tecnología robada o los soldados enemigos destruirán tus tanques tan rápido como los despliegues.
3. La Conexión vía Satélite (Satellite Uplink) es muy importante para preparar tus ataques contra el enemigo.
4. No es necesario completar todas las misiones, pero muchas de las misiones que no son de vital importancia son abundantes en tecnología y créditos.
5. Planifica los edificios y estructuras de tu ciudad. La mayoría permiten el despliegue de una unidad o de una unidad automatizada en el campo de batalla.
6. Una buena protección de la ciudad evita posibles grandes gastos de reconstrucción.

### Pistas tácticas

1. No subestimes la potencia de las unidades pequeñas. Pueden ahorrarte el gasto de unidades más caras caminando a través de bosques o detectando minas.
2. Desplegar unidades más baratas puede distraer fácilmente al enemigo o proteger a unidades más importantes bloqueando la línea de tiro hacia ellas.
3. Disparar sobre árboles o estructuras puede despejar la línea de tiro hasta un objetivo.
4. Intenta reservar puntos de acción (PA (AP)) cuando muevas las unidades de modo que sean capaces de disparar al enemigo con fuego de vigilancia.

- 
5. Destruye las estructuras enemigas que proporcionan las unidades automatizadas para evitar que estas unidades sean desplegadas.
  6. La vigilancia no afecta a todas las unidades. Utiliza esas unidades para limpiar las zonas alrededor de la zona de despliegue antes de llevar a otras unidades.
  7. Ciertas unidades tienen una distancia mínima de disparo, ten cuidado de no mover estas unidades demasiado cerca de un objetivo.

---

# Tablas

---

**Unidades humanas y torres defensivas**

Nombre	Tipo	Req. previos	Coste despl.	Nivel	Blindaje Puntos acción	Armamento	Daños	Cadencia (ROF)	Alcance máx.	Características especiales	Alcance mín.
Vehículo AA <i>AA Vehicle</i>	T	Fábrica AA	30	1-11	15-30	Cañones GA-50 <i>GA-50 Cannons</i>	10 a 60	220-300	9	AA	
Torre AA <i>AA Tower</i>	T	Fábrica AA	25	1	30	Cañones GA-50 <i>GA-50 Cannons</i>	30	100	9	AA	
Lanzador Av. <i>Av. Launcher</i>	T	Centro de Cohetes	90	1-11	30-50	Artillería Mejorada <i>Enhanced Artillery</i>	80-120	1-2	12	DO	3
Artillería <i>Artillery</i>	T	Proyectiles	90	1-11	20-30	Obús 180mm <i>180mm Howitzer</i>	20-25 a 35-50	1-3	9-12	DO	3
Lancha de Ataque <i>Attack Boat</i>	A	Muelle Pequeño	20	1-11	10-30	Ametralladora M-44 <i>M-44 Gatling Gun</i>	5-8 a 10-16	2-4	6		
Buggy <i>Buggy</i>	T	Tienda de Buggys	20	1-11	15	Mini Fusil M-81n <i>M-81 Mini-Gun</i>	6-11 a 10-16	1-3	6		
Helicóptero <i>Chopper</i>	V	Depósito Municiones	120	1-11	40-60	Misiles AG-150 <i>AG-150 Missiles</i>	23-30 a 30-55	2-3	8	DO:FV	1
Comandos <i>Commando</i>	T	Op. Esp.	10	1-6	5-10	Balas Explosivas <i>Explosive Bullets</i>	15-25 a 30-40	1-2	2-3	FV; BI; DM	
Tropas Élite <i>Elite Trooper</i>	T	Op. Esp.	10	1-11	5-10	Cañón de Asalto M-44 <i>M-44 Assault Cannon</i>	4-6 a 8-12	2	5-8	BI:DM	
Transporte <i>Freighter</i>	A	CG (Cuartel General)	150	1	35	Desarmada <i>Unarmed</i>	0	1	8		

Nombre	Tipo	Req. previos	Coste despl.	Nivel	Blindaje	Puntos acción	Armamento	Daños	Cadencia (ROF)	Alcance máx.	Características especiales	Alcance mín.
Moto Grav	Gv	Tienda Grav	50	1-11	10-15	200-300	Cohetes W-32 W-32 Rockets	10-15 a 15-20	2-3	6	DD	
Grav Bike												
Granadero	T	Chartel	10	1-6	5	100-130	Mortero Mortar	9-14	1-2	4-6	DO;BI;DM	
Torre de Guardia	T	CG (Chartel General)	20	1	15	4	Anetralladora M-44 M-44 Gatling Gun		5-8	4	6	
Guard Tower												
Tanque Pesado	T	Fundición	60	1-11	100-200	120-160	Inferno Gemelo Twin Inferno	80-100 a 175-225	1-2	8		
Heavy Tank												
Torre Láser	T	CG (Chartel General)	25	1	25	4	Cañón Láser Pesado Heavy Laser Cannon	15-25	4	12		
Laser Tower												
LAV	T	Fábrica	20	1-11	20-30	250-320	Anetralladora M-44 M-44 Gatling Gun	6-8 a 8-14	4-5	6		
LAV												
Tanque Ligero	T	Tienda de seguimiento	30	1-11	30-45	200-250	Cañón Vulcan I-9 Vulcan I-9 Cannon	15-20 a 20-30	2-3	8		
Light Tank												
Tanque Principal	T	Fundición menor	50	1-11	50-100	200-250	Inferno 180mm 180mm Inferno	30-45 a 60-90	2-3	8		
Main Tank												
Lancha Patrulla	A	Base Patrulla	50	1-11	50-150	200-280	Inferno Gemelo 180mm Twin 180mm Inferno	30-40 a 50-75	2	8		
Patrol Boat												

Nombre	Tipo	Req. previos	Coste despl.	Nivel	Blindaje	Puntos acción	Armamento	Daños	Cadencia (ROF)	Alcance máx.	Características especiales	Alcance mín.
Torre Cohetes <i>Rocket Tower</i>	T	CG (Chartel General)	30	1	30	3	Cohetes Raven IX <i>Raven IX Rockets</i>	40-50	3	10	DO	3
Submarino <i>Submarine</i>	A	Base Submarinos	120	1-11	40-90	200-270	Misil de Crucero <i>Cruise Missile</i>	40-50 a 125-175	2	10-12	DO;FV	3
Soldado <i>Trooper</i>	T	CG (Chartel General)	5	1-6	5	80-110	Fusil de Asalto S-12 <i>S-12 Assault Rifle</i>	3-4 a 6-10	2	5	BJ;DM	
Camión <i>Truck</i>	G	CG (Chartel General)	25	1	30	60	Desarmada <i>Unarmed</i>	0	1	8		

**Clave de tipo:** T-Terrestre; Gv-Grav; V-Volante; A-Acuática

**Clave de características especiales:** AA-Defensa antiáerea; BI-Puede caminar por bosque o jungla; DM-Puede detectar minas;

DO-Puede disparar sobre obstáculos; DV-No provoca el disparo de vigilancia; DD-Dispositivo disuasorio, reduce el disparo de vigilancia.

---

## **Unidades alienígenas y torres defensivas**

Nombre	Tipo	Req. previos	Coste despl.	Nivel	Blindaje	Puntos acción	Armamento	Daños	Cadencia (ROF)	Alcance máx.	Características especiales	Alcance mín.
Torre AA	T	CG (Chartel General)	20	1	45	100	Rayo Fusión	60	100	9	AA	AA
AA Tower		<i>Tarano</i>					<i>Fusion Beam</i>					
Torre AA	T	CG Shadamar	20	1	15	100	Rompedor de Ondas Psi	10	100	9	AA	AA
AA Tower							<i>Psi-Wave Disrupter</i>					
Vehículo AA	T	CG Taurano	90	1	60	250	Rayo Fusión	60	250	9	AA	AA
AA Vehicle							<i>Fusion Beam</i>					
Cajón de Bestias	T	CG Shubblar	15	1	10	3	Bwupoo Gemelo	3-9	3	4		
Beast Box							<i>Twini Bwupoo</i>					
Vagón de Bestias	T	CG Shubblar	15	1	25	250	Bwupoo Gemelo	5-11	4	6		
Beast Wagon							<i>Twini Bwupoo</i>					
Hueco	A	Base Marfuma	30	1	40	150	Fusil de Postas	25-75	2	7		
Claptrap							<i>Slag Bolt Gun</i>					
Torre Cristal	T	CG Shadamar	25	1	5	5	Postas Psi	5-14	5	10		
Crystal Tower							<i>Psi-Bolt</i>					
Asesino	A	CG Shubblar	20	1	15	250	Bwupoo Mini Cañón	10-22	3	6		
City Threat							<i>Bwupoo Mini-Cannon</i>					
Gusano Mortal	T	Centro Biológico	250	1	700	100	Mordedura	999-1998	100	1		
Death Worm							<i>Bite</i>					
Destructor	A	Base Marfuma	120	1	180	190	Lanzador de Fusión	60-110	2	9	DO	3
Deathbringer							<i>Fusion Launcher</i>					
Volador	V	CG Taurano	100	1	40	300	Mini Cañón de Fusión	13-23	6	10	DD	DD
Flyer							<i>Fusion Mini-Cannon</i>					
Infante	T	CG Shubblar	5	1	10	120	Mini Cañón Bwupoo	3-5	2	5	BI; DM	BI; DM
Footman							<i>Bwupoo Mini-Cannon</i>					
Lancha Cañonera	A	Base Marfuma	120	1	180	230	Cañones Duales de Plasma	65-115	2	9		
Gun Boat							<i>Dual Plasma Cannons</i>					

Nombre	Tipo	Req. previos	Coste despl.	Nivel	Blindaje	Puntos acción	Armamento	Daños	Cadencia (ROF)	Alcance máx.	Características especiales	Alcance mín.
Torre Cañón	T	CG Shubblar	20	1	20	2	Disparos de Postas <i>Slug Thrower</i>	8-28	2	6		
<i>Gun Tower</i>												
Vagón de Chalarra	T	CG Shubblar	25	1	50	60	Desarmada <i>Unarmed</i>	0	1	0		
<i>Bank Wagon</i>												
Torre Láser	T	CG Taurano	20	1	40	2	Láseres Fusión Gemela <i>Twin Fusion Lasers</i>	19-39	2	10		
<i>Laser Tower</i>												
Grav Ligera	Gv	Fábrica Grav	50	1	10	300	Explosión Psi <i>Psi-Blast</i>	8-13	4	7	DD	
<i>Light Grav</i>												
Tanque Ligero	T	CG Taurano	60	1	90	210	Cañón de Impulsos <i>Impulse Cannon</i>	20-35	4	9		
<i>Light Tank</i>												
Tanque Principal	T	CG Taurano	100	1	150	200	Cañones Duales de Plasma <i>Dual Plasma Cannons</i>	75-135	2	10		
<i>Main Tank</i>												
Grav Media	Gv	Fábrica Grav	100	1	25	300	Antorcha Psi <i>Psi-Torch</i>	20-30	5	10	DD	
<i>Medium Grav</i>												
Mega Tanque	T	CG Taurano	150	1	200	120	Mega Cañón <i>Mega Cannon</i>	100-150	2	9		
<i>Mega Tank</i>												
Guerrero Mental	Gv	CG Shadamar	20	1	3	300	Lanza Psi <i>Psi-Lance</i>	25-50	2	8	DV	
<i>Mind Warrior</i>												
Avanzada	T	CG Taurano	500	1	300	2	Cañones Duales de Plasma <i>Twin Plasma Cannons</i>	50-100	2	16	DO	3
<i>Outpost</i>												
Papelómano	V	CG Shubblar	40	1	15	190	Mini Cañón Bwupoo <i>Bwupoo Mini-Cannon</i>	5-15	2	5	DV	
<i>Pack Freak</i>												
Paralizador	Gv	CG Shadamar	120	1	15	300	Desconocido <i>Unknown</i>	100	4	14	DO; DD	3
<i>Paralyzer</i>												
Torre Plasma	T	CG Taurano	25	1	45	3	Lanzador de Plasma <i>Plasma Launcher</i>	18-25	3	12	DO	3
<i>Plasma Tower</i>												
Plataforma	A	Base Marfúma	500	1	300	4	Cañones Duales de Plasma <i>Twin Plasma Cannons</i>	50-75	4	10		
<i>Platform</i>												

Nombre	Tipo	Req. previos	Coste despl.	Nivel	Blindaje	Puntos acción	Armamento	Daños	Cadencia (ROF)	Alcance máx.	Características especiales	Alcance mín.
Próximo	T	CG Shubbblar	10	1	10	100	Mortero	4-10	2	6	DC; BI; DM	
<i>Pyro Maniac</i>							<i>Mortar</i>					
Buscador	Gv	CG Shadamar	40	1	10	310	Dispositivo de Autodestrucción	29-30	310	1	DD	
<i>Seeker</i>							<i>Self-Destruct Device</i>					
Tropas de Choque	T	CG Taurano	20	1	20	150	Espadas Láser	38-58	3	1	DD; BI; DM	
<i>Shocktrooper</i>							<i>Laser Blades</i>					
SHOG	Gv	CG Taurano	180	1	60	140	Lanzador de Plasma	40-50	3	13	DO	3
<i>SHOG</i>							<i>Plasma Launcher</i>					
Guerrillero	T	CG Taurano	20	1	20	140	Fusil de Impulsos	10-18	4	9	BI; DM	
<i>Skinisher</i>							<i>Impulse Gun</i>					
Transporte	Gv	CG Taurano	25	1	60	80	Desarmada	0	1	0		
<i>Transport</i>							<i>Unarmed</i>					

**Clave de tipo:** T-Terrestre; Gv-Grav; V-Volante; A-Acuática

**Clave de características especiales:** AA-Defensa antiáerea; BI-Puede caminar por bosque o jungla; DM-Puede detectar minas; DO-Puede disparar sobre obstáculos; DV-No provoca el disparo de vigilancia.

## Unidades automatizadas humanas

Nombre	Coste despliegue	Blindaje	Descripción
Bombardero ( <i>Bomber</i> )	150	40	Produce daños en un área de 5x5
Puente ( <i>Bridge</i> )	10	60	Con cada llamada se construye una sección de puente
Bombardero de Gas ( <i>Gas</i> )	40	40	Gasea una zona haciendo que las unidades vayan más lentas
Comandos ( <i>Commandos</i> )	275	20	Deposita Comandos
Tropas Elite ( <i>Elite Troopers</i> )	120	20	Deposita Tropas de Élite
Granaderos ( <i>Grenadiers</i> )	120	20	Deposita Granaderos
Soldados ( <i>Troopers</i> )	90	20	Deposita Soldados
Blindaje ( <i>Armor</i> )	100	40	Restaura hasta 100 unidades de NB (AR) de cualquier unidad o estructura
Movimiento ( <i>Movement</i> )	200	40	Restaura has 300 PA (AP)
Mina ( <i>Mine</i> )	10	70	Detecta minas alrededor del punto designado
Nuclear ( <i>Nuke</i> )	500	1	Produce daños en un área de 10x10
Transporte ( <i>Transport</i> )	30	40	Transporta a cualquier unidad aliada

## Unidades automatizadas alienígenas

Nombre	Coste despliegue	Blindaje	Descripción
Puente	Bridge	15	70 Construye una sección de puente
Buscadores	Seekers	500	20 Deposita Buscadores
Voladores	Flyers	500	20 Deposita Voladores
Mega Tanques	Mega Tanks	500	20 Deposita Mega Tanques
Paralizadores	Paralyzers	300	20 Deposita Paralizadores
Tropas de Choque	Shocktroopers	300	20 Deposita Tropas de Choque
Gusanos	Worms	1450	20 Deposita un Gusano
Caza (Shadamar)	Fighter (Shadamar)	75	30 Ataca un área de 3x3
Caza (Taurano)	Fighter (Tauran)	200	60 Ataca un área de 7x7
Gene	Gene	500	1 Bombardea un área de 10x10
Médico	Medic	300	60 Restaura hasta 100 NB (AR) y 100 PA (AP) de cualquier unidad aliada
Mina	Mine	15	70 Detecta minas alrededor del punto designado
Transporte	Transport	40	60 Transporta cualquier unidad aliada
Infantes	Footmen	60	20 Deposita Infantes Shubblar
Pirómanos	Pyro Maniacs	120	20 Deposita Pirómanos Shubblar

# Edificios humanos

Nombre	Req. previos	Coste	Valor reciclaje	Blindaje	Area	Posición	Produce
Fábrica AA	Politécnica; 2	200	150	200	3x2	Llano	Torre AA; Vehículo AA
AA Factory							AA Tower; AA Vehicle
Torre AA (AA Tower)	Fábrica AA; 2	25	20	30	1x1	Llano	
Base Aérea	Centro de Recuperación; 3	600	450	300	4x5	Llano	Bombardero
Airbase							Bomber
Depósito Municiones	Fundición Menor; 3	700	525	200	2x2	Llano	Helicópteros
Ammo Depot							Chopper
Proyectiles	Fundición Menor; 3	500	375	200	2x2	Llano	Artillería
Ballistics							Artillery
Cuartel	Despliegue Mk N°; 1	100	75	150	2x2	Llano	Granadero
Barracks							Granzader
Tienda de Buggys	Despliegue Mk N°; 2	150	115	150	2x2	Llano	Buggy
Buggy Shop							Buggy
Despliegue Mk N°	Cuartel General; N°	200-400	150	150	2x2	Llano	Despliegues en la ciudad de la provincia
Deploy Mk #							DP's in city province
Fábrica	Op. Esp.; 1	150	115	250	3x3	Llano	LAV
Factory							LAV
Fundición	Despliegue Mk N°; 4	400	300	300	3x3	Llano	Tanque Pesado
Foundry							Heavy Tank
Tienda Grav	Fundición Menor; 3	250	190	200	3x3	Llano	Moto Grav
Grav Shop							Grav Bike
Torre de Guardia	Cuartel General; 1	20	5	15	1x1	Llano	
Guard Tower							
Cuartel General		0	0	500	4x4	Llano	50 PD; Soldado
Head Quarters							50 DP; Trooper
Helipuerto	Op. Esp.; 1	300	225	300	3x4	Llano	Transportes; Francadores
Heliport							Transport; Gliders
Torre Laser (Laser Tower)	Cuartel General; 2	25	10	25	1x1	Llano	
Silo de Misiles	Conexión; 4	2000	1500	200	2x2	Llano	Nuclear
Missile Silo							Nuke
Base Patrulla	Tienda Oruga; 2	300	225	300	3x2	Aguas Profundas	Lancha de Patrulla
Patrol Base							Patrol Boat
Politécnica	Despliegue Mk N°; 2	300	225	250	3x3	Llano	Mina; Puente
Polytechnic							Mine; Bridge

Nombre	Req. previos	Coste	Valor reciclaje	Blindaje	Área	Posición	Produce
Centro Recuperación <i>Recovery Center</i>	Despliegue Mk N°; 3	300	225	3x2	Llano	Unidades automatizadas, blindaje y movimiento <i>Automated Units, Armor, and Movement</i>	
Refinería <i>Refinery</i>	Centro Recuperación; 3	700	525	3x3	Llano	Bombardero de Gas <i>Gas Bomber</i>	
Centro Investigación <i>Research Center</i>	Cuartel; 1	150	120	2x2	Llano	Conversión Tecnología <i>Tech Conversion</i>	
Centro Cohetes <i>Rocket Center</i>	Fundición; 4	500	375	3x2	Llano	Lanzador Av. <i>Adv. Launcher</i>	
Torre Cohetes <i>Rocket Tower</i>	Cuartel General; 3	30	20	1x1	Llano	Alcance Mínimo 3 <i>Minimum range 3</i>	
Muelle Pequeño <i>Small Dock</i>	Fábrica; 1	150	90	2x2	Aguas Profundas	Lancha de Ataque <i>Attack Boat</i>	
Fundición Menor <i>Smelter</i>	Despliegue Mk N°; 4	300	225	3x3	Llano	Tanque Principal <i>Main Tank</i>	
Op. Esp. <i>Spec Ops</i>	Cuartel; 1	200	150	2x2	Llano	Comando; Tropas de Élite <i>Commando, Elite Trooper</i>	
Base Submarinos <i>Sub Base</i>	Fundición Menor; 3	500	375	2x2	Aguas Profundas	Submarinos <i>Submarine</i>	
Tienda de seguimiento <i>Tracks Shop</i>	Tienda de Buggyst; 2	200	150	3x3	Llano	Tanque Ligero <i>Light Tank</i>	
Conexión <i>Uplink</i>	Politécnica; 2	50	0	2x2	Llano	Espionaje <i>Spying</i>	

**Nota:** los números de la columna Requisitos previos representan el continente en el que el edificio está disponible por primera vez.

Nº-El número del continente ocupado actualmente.

## Edificios alienígenas

Nombre	Raza	Coste	Blindaje	Area	Posición
Torre AA <i>AA Tower</i>	Taurana	20	45	1x1	Llano
Torre AA <i>AA Tower</i>	Shadamar	20	15	1x1	Llano
Aeropuerto <i>Airport</i>	Shadamar	350	75	3x3	Llano
Cajón de Bestias <i>Beast Box</i>	Shubblar	15	10	1x1	Llano
Centro Biológico <i>Biocenter</i>	Taurana	450	200	3x3	Llano
Cobertizo Central <i>Central Pod</i>	Shubblar	150	100	2x3	Llano
Centro Comunicaciones <i>Comm Center</i>	Taurana	700	150	2x2	Llano
Hangar Comunicaciones <i>Comm Pod</i>	Taurana	50	50	1x1	Llano
Torre Cristal <i>Crystal Tower</i>	Shadamar	25	5	1x1	Llano
Domicilio <i>Domicile</i>	Shadamar	200	50	3x3	Llano
Ingeniería <i>Engineering</i>	Taurana	800	250	3x3	Llano
Centro Enfoque <i>Focus Center</i>	Shadamar	250	50	3x3	Llano
Fábrica Grav <i>Grav Factory</i>	Shadamar	400	75	3x3	Llano
Granja Gruhk <i>Gruhk Fam</i>	Shubblar	150	50	2x2	Llano
Torre Cañón <i>Gun Tower</i>	Shubblar	20	20	1x1	Llano
Muelle de Aterrizaje <i>Landing Bay</i>	Taurana	500	250	4x4	Llano
Estructura Grande <i>Large Structure</i>	Taurana	550	125	3x3	Llano
Torre Láser <i>Laser Tower</i>	Taurana	20	40	1x1	Llano
Hangar Vivienda <i>Living Pod</i>	Shubblar	150	40	2x2	Llano
Estructura Media <i>Medium Structure</i>	Taurana	450	100	3x3	Llano
Silo de Misiles <i>Missile Silo</i>	Taurana	2000	200	2x2	Llano
Torre Plasma <i>Plasma Tower</i>	Taurana	25	45	1x1	Llano
Prisión <i>Prison</i>	Shadamar	150	25	2x3	Llano
Santuario <i>Sanctuary</i>	Shadamar	300	75	3x3	Llano
Tratamiento Chatarra <i>Scrap Mill</i>	Shubblar	250	175	3x4	Llano

<b>Nombre</b>	<b>Raza</b>	<b>Coste</b>	<b>Blindaje</b>	<b>Area</b>	<b>Posición</b>
Base Marítima <i>Sea Base</i>	Taurana	650	200	3x2	Aguas Profundas
Base Marítima <i>Sea Base</i>	Shubblar	200	75	2x3	Aguas Profundas
CG Shadamar <i>Shadamar HQ</i>	Shadamar	700	125	4x4	Llano
CG Shubblar <i>Shubblar HQ</i>	Shubblar	500	250	4x4	Llano
Estructura Pequeña <i>Small Structure</i>	Taurana	250	40	2x2	Llano
CG Taurano <i>Tauran HQ</i>	Taurana	1500	700	5x5	Llano
Centro Tecnología (grande) <i>Tech Center (large)</i>	Taurana	0	100	3x3	Llano
Centro Tecnología (medio) <i>Tech Center (medium)</i>	Taurana	0	75	3x2	Llano
Centro Tecnología (pequeño) <i>Tech Center (small)</i>	Taurana	0	50	2x2	Llano
Centro Entrenamiento <i>Training Center</i>	Taurana	250	150	2x2	Llano
Zepelín <i>Zeppelin</i>	Shubblar	300	100	3x3	Llano

---

## Defensas

Nombre	Tipo	Coste	Blindaje	Req. previos	Daños
Hormigón <i>Concrete</i>	Hormigón	5	60	CG	
Campo de Fuerza <i>Force Field</i>	Fuerza	20	300	CG	
Mina Grav <i>Grav Mine</i>	Grav	20		CG	25 a 35
Barrera Láser <i>Laser Fence</i>		10	150	CG	
Mina <i>Mine</i>	Estándar	10		CG	25 a 35

---

# Métodos abreviados del teclado

---

## ***En todas las pantallas:***

Teclas de Flechas	Desplazan el mapa en la dirección de la flecha
Y	Sí
N	No
F6	Centra el mapa en la unidad seleccionada

## ***En la pantalla del Ejército:***

T	Mejora el nivel de tecnología de la unidad seleccionada
---	---

## ***En la pantalla del Continente:***

I	Muestra la información de Inteligencia
A	Lleva a la pantalla de Despliegue

## ***En la pantalla de Tácticas:***

A	Muestra la pantalla de Ejército en Despliegue y Refuerzos
---	---

---

# Créditos

---

## **Micomeq**

### ***Equipo de desarrollo***

Danny Bélanger  
Didier Bertrand  
Benoit Carrière  
Emanuel Charbonneau  
Daniel Duval  
Marcel Emond  
Patrice Gagnon  
David Lafond  
Patrick Lavoie  
Dominic Mathieu  
Yanick Piche  
Stephane Rainville  
Sébastien Thifault

### ***Agradecimientos especiales***

Simon Desrosiers  
Vincent-Philippe Lauzon  
Pierre Mitchell  
Y por supuesto, Sultan (por sus charlas inspiradoras)  
y (Mongole à batterie)

---

## Interactive Magic

<i>Productor</i>	Paul Potera
<i>VP del desarrollo externo</i>	Ray Rutledge
<i>Editor técnico</i>	Sara Ley
<i>Instalación</i>	Stephen Bridge
<i>Director de calidad</i>	David Green
<i>Historia original</i>	David Burton
<i>Editor de la historia</i>	David Artman
<i>Tecnología multijugador y de red</i>	Tracy McQuillen
<i>Coordinadores de pruebas del juego</i>	James Cowgill, Mike Pearson
<i>Probadores internos</i>	Joe Allen, Ismini Boinodiris, Brian Davis, Chris Garner, Carling Gartrell, Anthony Lazaro, Sean McDaniels, Mike Metrosky, Marc Racine, Chuck Rice, Jason Sircy, Adam Turner, Ted Wagoner, Greg Young
<i>Probadores externos</i>	Richard Arnesen, Nathan Grochoski, Ben Herd, Jeff Key, Eddie Klaynberg, Gary Lipdus, Matt McKeehan, Aubrey Mason, Tony Miranda, Gary Newcomb, Daniel Orr, Jim Pedicord, Roderick Pommier, Scott Price, Kevin Spross, Becky Starling, Mark Wilson
<i>Edición y organización del manual</i>	Catherine Bollinger, Sarah OÆKeefe, Linda Orlando, Alan Pringle; Scriptorium Publishing Services, Inc.

---

# Indice

---

## A

abandonar, 33  
acceso a unidades automatizadas, 40  
Aeropuerto, 86  
agrupar unidades, 53  
alcance, 44, 56  
alienígenas  
edificios, 86  
icono de provincias, 42  
torres defensivas, 76  
unidades, 76  
animaciones, 46  
área afectada por una unidad, 45  
armas  
alcance, 56  
disparar, 55  
Artillería, 71  
Asesino, 77  
atacar una provincia, 50  
aumentar tecnología de unidades, 63

auto disparo, 57

Avanzada, 78

## B

barra de estado, 45  
Barrera Láser, 89  
Base Aérea, 82  
Base Marítima, 88  
Base Patrulla, 84  
Base Submarinos, 85  
Blindaje, 44, 80  
Bombardero, 59, 80  
Bombardero de gas, 59  
Bombardero de Gas, 80  
Buggy, 72  
Buscador, 79  
Buscadores, 81

## C

cadencia, 44  
Cajón de Bestias, 76, 86

---

cambiar la resolución, 33  
Camión, 73  
campaña, 30  
Campo de Fuerza, 89  
capital humana  
icono, 42  
cargar una campaña, 30  
carreteras  
bonus de movimiento, 54  
construir, 61  
Caza, 59  
Caza (Shadamar), 81  
Caza (Taurano), 81  
centrar el Mapa Principal, 39  
Centro Biológico, 86  
Centro Cohetes, 85  
Centro Comunicaciones, 86  
Centro Enfoque, 87  
Centro Entrenamiento, 88  
Centro Investigación, 84  
Centro Recuperación, 84  
Centro Tecnología, 88  
CG Shadamar, 88  
CG Shubblar, 88  
CG Taurano, 88  
Comandos, 72, 80  
compresión de datos, 23  
Conexión, 85  
conexión vía satélite, 62  
configurar el módem, 23  
consejos, 65  
construir  
carreteras, 61  
edificios, inicio rápido, 26  
estructuras, 60

Continente, pantalla, 41  
Conversar, botón, 45  
créditos  
iconos, 47  
créditos industriales  
ganar, 62  
icono, 48  
cuadro de mensajes, 45  
Cuartel, 83  
Cuartel General, 84

**D**

daños, media de, 44  
defensas, 52  
inicio rápido, 26  
lista, 43  
tabla, 88  
Depósito Municiones, 82  
descripción de provincias, 41  
despliegue  
icono, 25  
restricciones, 51  
retirar una unidad, 51  
unidades, 50  
unidades, inicio rápido, 25  
Despliegue Mk N°, 83  
Despliegue, pantalla, 36  
Destructor, 77  
detección de minas, 57  
disparar  
armas, 55  
inicio rápido, 25  
objetos que no son objetivos, 56  
unidades agrupadas, 55  
Domicilio, 86  
duelo a muerte, 32, 64

---

## E

edificios  
alienígenas, 86  
construcción, inicio rápido, 26  
humanos, 82  
lista, 43  
efectos del terreno, 54  
ejército, 35  
Ejército, pantalla, 44  
Enciclopedia, 35, 46  
escaramuza, 31  
establecer auto disparo, 57  
Estructura Grande, 87  
Estructura Media, 87  
Estructura Pequeña, 88  
estructuras  
construir, 60  
defensa, 52  
mover, 61  
reciclar, 61  
examinar una provincia, 62  
experto en minas, 58

## F

Fábrica, 83  
Fábrica AA, 82  
Fábrica Grav, 83, 87  
finalizar, 33  
fuego antiaéreo, 56  
fuego de vigilancia, 57  
Fundición, 83  
Fundición Menor, 85

## G

ganar, 63  
Gene, 59, 81

Granadero, 72  
Granaderos, 80  
Granja Gruhk, 87  
Grav Ligera, 78  
Grav Media, 78  
Guerrero Mental, 78  
Guerrillero, 79  
Gusano Mortal, 77  
Gusanos, 81

## H

Hangar Central, 86  
Hangar Comunicaciones, 86  
Hangar Vivienda, 87  
Helicóptero, 72  
Helipuerto, 84  
Hormigón, 89  
Hueco, 76  
humanos  
edificios, 82  
torres defensivas, 71  
unidades, 71  
unidades automatizadas, 79

## I

iconos, 47  
capital humana, 42  
provincias controladas por alienígenas, 42  
Infante, 77  
Infantes, 82  
información sobre unidades, 44  
Ingeniería, 87  
iniciar  
campaña, 30  
juego, 30

---

inicio rápido, 24  
instalación del juego, 22  
introducción, ver, 32

## **J**

juego  
escaramuza, 31  
iniciar, 30  
varios jugadores, 31

## **L**

Lancha Cañonera, 77  
Lancha de Ataque, 71  
Lancha Patrulla, 73  
Lanzador Av., 71  
LAV, 73  
límite de turnos, 39  
línea de visión, 56  
lista  
defensas, 43  
edificios, 43  
unidades de un ejército, 35  
llamar a unidades automatizadas, 58

## **M**

Mapa Global, 35  
pantalla, 35  
Mapa Principal, 36  
centrar, 39  
media de daños, 44  
Médico, 59, 81  
Mega Tanque, 78  
Mega Tanques, 81  
mejorar tecnología de unidades, 63  
menús  
Opciones, 45  
métodos abreviados del teclado, 91

Mina, 59  
alienígena, 82  
defensa, 89  
detección, 57  
estándar, 57  
Grav, 57, 89  
humana, 80  
módem, configurar, 23  
Moto Grav, 72  
movimiento  
efecto de carreteras, 54  
estructuras, 61  
múltiples unidades, 53  
restricciones, 54  
unidades, 53  
unidades, inicio rápido, 25  
Movimiento, 80  
Muelle de Aterrizaje, 87  
Muelle Pequeño, 85

## **N**

nivel de blindaje, 38, 52  
niveles de dificultad, 64  
Nuclear, 59, 80  
número de turnos, 39

## **O**

objetivos  
símbolos, 55  
Objetivos, pantalla, 43  
objetos que no son objetivos, dis-  
parar, 56  
Op. Esp., 85  
Opciones, menú, 45

## **P**

pantalla, cambio de la resolución, 33  
pantallas

---

Continente, 41  
Despliegue, 36  
Ejército, 44  
Mapa Global, 35  
Objetivos, 43  
Provincia, 42  
Tácticas, 38  
Paquetómano, 78  
Paralizadores, 81  
Pirómano, 79  
Pirómanos, 82  
pistas, 65  
Planeador, 59  
Plataforma, 78  
Politécnica, 84  
Prisión, 87  
Provincia, pantalla, 42  
provincias  
atacar, 50  
controlada por alienígenas, icono, 42  
descripción, 41  
examinar, 62  
Proyectiles, 83  
Puente, 59, 80, 81  
puntos de acción, 44, 52  
disponibles, 38  
puntos de despliegue, 51  
icono, 47  
puntos de tecnología, icono, 48  
puntos, iconos, 47

## **R**

reciclar una estructura, 61  
Refinería, 84  
rendición, 46  
requisitos del sistema, 22

resolución, cambio, 33  
restricciones de movimiento, 54  
retirar unidades del despliegue, 51  
robar tecnología, 62

## **S**

salir, 33  
Santuario, 87  
SHOG, 79  
Silo de Misiles, 84, 87  
símbolos de objetivos, 55  
Soldado, 73  
Soldados, 80  
sonido, 46  
volumen, 46  
Submarino, 73

## **T**

Tácticas, pantalla, 38  
Tanque Ligero, 73, 78  
Tanque Pesado, 72  
Tanque Principal, 73, 78  
teclas rápidas, 91  
tecnología  
mejorar unidades, 63  
robar, 62  
tiempo, 45  
Tienda de Buggys, 83  
Tienda de seguimiento, 85  
Torre AA, 71  
humana, 82  
Shadamar, 76, 86  
Taurana, 76, 86  
Torre Cañón, 77, 87  
Torre Cohetes, 73, 85  
Torre Cristal, 76, 86

---

Torre de Guardia, 72, 83

Torre Láser, 87

alienígena, 77

humana, 73, 84

Torre Plasma, 78, 87

torres defensivas

alienígenas, 76

humanas, 71

Transporte, 59, 72

alienígena, 79, 82

humano, 80

Tratamiento Chatarra, 87

Tropas de Choque, 79, 81

Tropas Élite, 72, 80

## U

unidades

acuáticas, restricciones de movimiento, 54

agrupar, 53

alienígenas, 76

área afectada, 45

automatizadas, 40

humanas, 79

llamar a, 58

defensa, 52

desplegar, 50

despliegue, inicio rápido, 25

disparar agrupadas, 55

disponibles, 36

grav, restricciones de movimiento, 54

humanas, 71

información, 44

lista, 35

mejorar tecnología, 63

movimiento, 53

inicio rápido, 25

múltiple, 53

resaltar, 35

retirar del despliegue, 51

terrestres, restricciones de movimiento, 54

volantes, restricciones de movimiento, 54

Unidades Automatizadas, panel, 40

## V

Vagón de Bestias, 76

Vagón de Chatarra, 77

varios jugadores, 31

Vehículo AA

humano, 71

Taurano, 76

velocidad de desplazamiento, 46

ver la introducción, 32

vigilancia, fuego de, 57

Volador, 77

Voladores, 81

volumen, 46

## Z

Zepelín, 59, 88