

Star Wars: Rogue Squadron III FAQ/Walkthrough

by TurokJr

Updated to v1.00 on Dec 27, 2003

GUÍA DE STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

Autor: TurokJr

Páginas con la guía: Gamefaqs.com; SectorN.net; IGN FAQs

Compañía: LucasArts

Desarrollo: Factor 5

Jugadores: 1-2

Versión: 1.00

Email: fragojr@yahoo.com

ESTA GUÍA ESTÁ DEDICADA A KEYLA Y SU HIJO DIEGO ISAAC. QUE LA DIOS LOS
ACOMPañE

*** FELICIDADES PANAMÁ EN TU CENTENARIO ***

Contenido:

1. Introducción
2. Básicos
3. Guía del Juego Rebel Strike
 - 3.1. Guía de Wedge Antilles
 - Misión 01: Desafío en Dantooine
 - Misión 02: Defensores de Ralhtiir
 - Misión 03: Extracción en Ralhtiir
 - Misión 04: Campo de Batalla en Hoth
 - Misión 05: Entrenamiento Jedi
 - Misión 06: El Agujero de Sarlacc
 - 3.2. Guía de Luke Skywalker
 - Misión 01: Incursión en Bakura
 - Misión 02: Reliquias de Geonosis
 - Misión 03: Deserción en Destrillion
 - Misión 04: Artillería de Dubrillion
 - Misión 05: Asalto a la Estación de Fondor
 - 3.3. Guía de las misiones de Endor
 - Misión 01: Persecución en la Speeder Bike
 - Misión 02: El Triunfo de la Rebelión
 - 3.4. Misiones de Bono
 - Misión 01: Escape de la Estrella de la Muerte
 - Misión 02: Escape de Hoth (en construcción)
 - Misión 03: Vuelo desde Bepin (en construcción)
 - Misión 04: Ataque al Ejecutor
 - Misión 05: Endurance Rebelde
4. Guía del Juego Cooperativo: Rogue Leader
 - Misión 01: Ataque a la Estrella de la Muerte
 - Misión 02: Emboscada en el Corredor de Ison
 - Misión 03: La Batalla de Hoth
 - Misión 04: Prisiones de Maw

=====
2.1. Explicando el Juego
=====

Como todos los de la serie, es un conjunto de niveles con misiones que debes cumplir. En esta ocasión debes estar atento a los objetivos porque a veces no sabes que hacer y debes frecuentar al menú de objetivos. Al entrar al nivel encontrarás enemigos y deberás resolver diferentes objetivos como protección de aliados, destrucción de elementos importantes del enemigo, emboscadas, ejercicio de escoltas, escapes de instalaciones, incursión de instalaciones entre otros.

Hay niveles donde debes cambiar de nave y algunos se desarrollan una parte en el aire y otra parte en la superficie o a pie. En todos los casos debes resolver los objetivos especificados.

=====
2.2. Sistema de Medallas
=====

Al terminar el nivel se te dará una hoja de calificación. Si haces bien el trabajo ganas medallas. De bronce, plata u oro, siendo oro la mejor. Si eres mejor que los mejores entonces ganas la medalla Ace que es la más alta. Para ganar las medallas debes cumplir ciertos requerimientos, los cuales son:

Enemigos destruidos: la cantidad de enemigos que destruyes. Entre más mejor.

Tiempo: el tiempo en que dura la misión. Debes terminar lo antes posible.

Porcentaje de Acierto: el porcentaje que relaciona los disparos al blanco con respecto a la cantidad de disparos. Entre más alto el porcentaje quiere decir que fallaste menos disparos. Entre más bajo el porcentaje debes ir al oculista porque quiere decir que has fallado mucho.

Aliados Destruídos: la cantidad de naves, instalaciones o miembros aliados muertos en batalla. Entre menos mucho mejor.

Eficiencia de la Computadora de blancos: relaciona la cantidad de disparos atinados con respecto al tiempo de uso de la computadora de blancos (es una medida porcentual). Quiere decir que si el valor es alto entonces cuando usaste la computadora disparabas acertadamente a los blancos dados. Si el valor es bajo quiere decir que no disparabas o fallabas cuando usabas la computadora. Si el porcentaje es 100% quiere decir que no has usado la computadora (lo cual es bueno y lo más recomendable) o que la usaste pero el 100% de tus disparos dieron en el blanco.

Un equilibrio de todos estos elementos te dará la victoria a la hora de obtener las medallas. Por eso no debes demorar mucho con el plan de eliminar a más enemigos (por decir un ejemplo).

=====
2.3. Controles Básicos / Vehículos
=====

- X Wing:

La nave ejemplar de la Armada Rebelde, armada con poderosos torpedos y una serie de 4 lanzadores láser. Fue utilizada en el ataque hacia la Estrella de la Muerte la cual le dio fin en el episodio: Una Nueva Esperanza. Es una nave versátil y la estándar de la alianza. Excelente defensa balanceada con alto poder ofensivo y maniobrabilidad relativamente bueno. Usada en ataques de emboscada y protección casi siempre.

Stick de control: mueves la nave. En el modo por defecto, presionando hacia abajo llevas la nave hacia arriba (su nariz), y presionando hacia arriba llevas la nave hacia abajo.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B: disparas el arma secundaria (torpedos)*.

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: utilizas el modo de aceleración. En este modo las alas se repliegan y no podrás disparar.

Botón L: frenos.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

- Y Wing:

Conocida como el bombardero de la Alianza Rebelde, es la nave con mayor poder defensivo de todas las de la alianza. Es usada para operaciones de ataque masivo contra instalaciones enemigas. Va unida a un grupo de X Wing que tienen la misión de protegerla durante su operación. Su capacidad de regenerar las bombas de alto poder la hacen excelente para inferir daño masivo al enemigo. Solo posee un láser por lo que no es recomendada para emboscadas y asaltos. Posee maniobrabilidad pobre debido a su enorme peso y carga.

Stick de control: mueves la nave. En el modo por defecto, presionando hacia abajo llevas la nave hacia arriba (su nariz), y presionando hacia arriba llevas la nave hacia abajo.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B: disparas el arma secundaria (bombas y cañones de iones). Primero debes presionar B para activar el modo de bombardero donde la cámara posiciona la vista superior para ver los blancos y luego presionas B para lanzar las bombas. Para activar el cañón de iones presiona B y suelta el botón cuando se haya recargado. El cañón de iones solo se muestra en algunas misiones específicas (Imperial Academy Heist del Rogue Leader).

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: utilizas el modo de aceleración limitada a la nave.

Botón L: frenos.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

- A Wing

Es la más rápida y versátil de las naves de la alianza. Su capacidad de maniobrabilidad y velocidad la hacen perfecta para misiones de asalto rápido y ataques certeros. Atacan normalmente en grupo y fueron diseñadas para dar batalla directa ante los TIEs Interceptors. Por ser la más rápida y maniobrable es igualmente la más ligera y posee un bajo nivel defensivo por lo que no es recomendada para operaciones de ataque masivo en instalaciones enemigas.

Stick de control: mueves la nave. En el modo por defecto, presionando hacia abajo llevas la nave hacia arriba (su nariz), y presionando hacia arriba llevas la nave hacia abajo.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B: disparas el arma secundaria (torpedos)*.

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: utilizas el modo de aceleración de la nave la cual es limitada.

Botón L: frenos.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

- B Wing

Es la más rara de todas la de la alianza y posee todas las cualidades de la X Wing solo que es un blanco más fácil al cual apuntar. Usada normalmente en operaciones de defensa y emboscada, la B Wing posee una cabina rotatoria de manera que cuando entra a alta velocidad, solo las alas se mueven y no la cabina (que pareciera que rotase pero no es así).

Stick de control: mueves la nave. En el modo por defecto, presionando hacia abajo llevas la nave hacia arriba (su nariz), y presionando hacia arriba llevas la nave hacia abajo.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B: disparas el arma secundaria (torpedos)*.

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: utilizas el modo de aceleración. En este modo las alas rotan y no podrás disparar.

Botón L: frenos.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

- Speeder

La nave símbolo de la Batalla de Hoth. Esta nave es solo usada en operaciones de ataque y asalto en regiones cercanas a la superficie siendo aquí la más rápida de todas las de la alianza. Sin embargo, a diferencia de las demás, la Speeder no puede subir a alturas muy considerables. No es usada en operaciones a grandes altitudes ni en el espacio. Su defensa y maniobrabilidad es estándar y su poder ofensivo regular. Su principal objetivo es destruir a las AT AT imperiales gracias a su cable tensor.

Stick de control: mueves la nave. En el modo por defecto, presionando hacia abajo llevas la nave hacia arriba (su nariz), y presionando hacia arriba llevas la nave hacia abajo.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B: disparas el arma secundaria (cable tensor). Usas el control Stick para mover el Speeder alrededor de las piernas de los AT AT.

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: utilizas el modo de aceleración.

Botón L: frenos.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

- Slave 1:

Es la nave usada por el clon cazarecompensas más peligroso de la galaxia: Bobba Fett. Es una nave de sigilo y asalto con alto poder ofensivo y pobre maniobrabilidad. Despega de forma horizontal y se mueve de forma poco ergonómica de manera vertical. La Slave 1 es recomendada solo para obtener la medalla de oro de la misión del Corredor de Ison en el Rogue Leader original.

Stick de control: mueves la nave. En el modo por defecto, presionando hacia abajo llevas la nave hacia arriba (su nariz), y presionando hacia arriba llevas la nave hacia abajo.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B:

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: utilizas el modo de aceleración.

Botón L: frenos.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

- AT ST (All Terrain Scout Trooper)

Las tropas de escolta imperial todo terreno son usadas para abrir el espacio para el ataque de otros acorazados imperiales y de los grupos de infantería. Con patas flexibles permiten llevar una relativa velocidad al momento del ataque. Poseen un fuerte poder ofensivo unido con buena defensa y movilidad. Fueron usados para abrir el camino en la Batalla de Hoth para los AT AT y como elemento de ataque en la batalla de los bosques de Endor.

Stick de control: mueves periscópicamente a la cabeza del acorazado para apuntar solamente.

Botón A: disparas el arma primaria (Láser).

Botón B: misiles

Botón Y: activas la computadora de blancos.

Botón X: activas el modo primera persona (dentro de la cabina).

Pad de Control: mandas órdenes a tus aliados en la misión.

Botón R: mueves hacia la dirección donde apunta la cabeza al AT ST.

Botón L: no hay uso.

Start: abres el menú donde se despliegan las misiones y otras opciones.

=====
2.4. Armada Imperial
=====

Aquí ahora presento el grupo al cual debes enfrentar y algunas tips para batalla y extras.

- TIE Fighter

Es la nave ejemplar del imperio y es la nave estándar del grupo. Es versátil para todo tipo de situaciones: asalto, escolta, emboscada, ataque entre otros. Son usadas como naves vigías y de guardia más que nada. Sus defensas y armamento son balanceados. Posee alas planas verticales paralelas y la cabina es una esfera central.

- TIE Bomber:

Es la respuesta imperial a la Y Wing. Posee un alto escudo defensivo lo que lo hace muy resistente al ataque enemigo. Su fuerza de ataque es alto igualmente debido a que es un bombardero pero es inutilizable para misiones de asalto y emboscada aéreo por su pobre ataque de láseres para duelos en el aire. Es usado para eliminar vitales puestos, instalaciones y regiones en la superficie de los planetas y lunas. Antes de salir los Bombers primero son lanzados los Fighters e Interceptors como escoltas. Para eliminarlos se recomienda muy buena puntería (son los más grandes de todos) y disparar cuantas veces puedas. No poseen buena movilidad.

- TIE Interceptor:

Es la más rápida de las armas imperiales junto con los TIE Hunters. Son usados en misiones de asaltos y ataques rápidos a instalaciones enemigas. Debido a que son livianos para aumentar su movilidad, igualmente poseen bajas defensas y pueden ser fácilmente destruidos. Sin embargo, naves como la X Wing y la Y Wing son casi inutilizables para atacar a estos enemigos. Se recomienda como primera opción el uso de las A Wings.

- TIE Hunters:

Las nuevas tecnologías imperiales han unido la versatilidad estándar defensiva y ofensiva de los TIE Fighters con la facilidad de movilidad de los TIE Interceptors. La nueva versión es aún un prototipo que espera ser prontamente usado por Vader y su armada. Aún en estado de construcción han sido usados. La A Wing sigue siendo la mejor opción.

- AT-ST (All Terrain Scout Trooper)

El emblema de las tropas imperiales terrestres para todo tipo de asaltos

=====
Misión Opcional: Entrenamiento en Tatooine
=====

Informe: en este nivel aprenderemos varios de los conceptos importantes de control, misiones además que es un muy divertido reto. Tienes 40 minutos para sobreponerte a todos los retos sobre las dunas de Tatooine (es tan hermoso el lugar). Todo depende además del vehículo que uses.

Parte 1: Controles

Inicias en la casa donde te enseñarán varias cosas muy simples de control. Simplemente sigue las instrucciones hasta que puedas salir de la casa y te darán a escoger entre 2 vehículos. Mi recomendación es iniciar con Landspeeder.

Parte 2: Landspeeder

Pasando por Judland Waste se te informará sobre como acelerar, frenar, moverte y varios otros elementos de control de este vehículo. Al final de pasar todos los retos simples llegarás a una estación (Toushee Station) donde los soldados imperiales te pedirán practicar para unirte a sus filas. Deberás usar el AT-ST para eliminar a todas las unidades R2 de la zona. Hay tres retos según la dificultad. Debes destruir a 10 unidades R2 en un tiempo determinado. A medida que se haga más difícil el reto, el tiempo se hará menor. Es cuestión de práctica una y otra vez. No recomiendo estar estático para la última sesión (la de mayor dificultad). Cuando todo termine regresarás al Landspeeder.

Viene el reto más difícil de todos el cual es pasar por las 7 marcas rojas de la zona de Jundlan Waste. El problema recae en que debes saber cuando exactamente saltar porque fácilmente te chocas. Debes saber como tomar la rampa y tomar la marca en el momento correcto. En el camino principal hay 5 de estas marcas pero las otras dos las obtienes cuando te desvías del camino original y encuentras estas marcas. Al final llegas de nuevo a tu casa.

Parte 3: T16 Skyhooper

Aquí debes sobrevolar pasando por sobre todos los logos del Rogue Squadron y cumplir con los retos de control. Luego que los hayas obtenido todos debes encontrar los ítems especiales alrededor del desierto. Debes ir al Palacio de Jabba, a la Estación Toushee, a Most Eisley. Debes encontrar a C3-PO, los huesos de un dragón Kryat, dos manadas de Bantha y un Sandcrawler. Si eres muy malo y destruyes al Sandcrawler encontrarás otro de estos ítems (un R2D2).

Ve a la zona del Cañón de Baggard para retar a un tipo a tres carreras que son fácilmente pasables cuando tengas práctica.

Vence este modo de entrenamiento 4 veces en los 4 tiempos diferentes: en la mañana, en el día, en el atardecer y en la noche según la hora del reloj interno del Gamecube para obtener la Naboo Starfighter. Muchas cosas varían aquí según la hora.

=====
Misión 01: La Revancha del Imperio
=====

Informe: luego de la destrucción de la Estrella de la Muerte, Darth Vader ha mandado un ataque directo a las junglas de Yavin. Mandado por el emperador, Vader ha lanzado un grupo de cruceros con tropas terrestres y muchas tropas aéreas para proteger el aterrizaje de los transportadores. La furia del Imperio apenas ha empezado.

Objetivos Generales:

- 1: Destruye a los transportadores imperiales
- 2: Protege el transportador rebelde
- 3: Rescatar al General Dodona de la base rebelde y escapar de la misma.

Inicias con tu XWing sobre las junglas espesas de Yavin y verás como la enorme cantidad de enemigos acosan el templo que sirve de base rebelde. Debes eliminar a todos los transportadores imperiales de la zona. Son enormes embarcaciones que bajan lentamente. Probablemente muchas de ellas ya estén abajo. Destruyelas lo antes posible porque pueden desalojar muchos enemigos terrestres peligrosos como los AT-ST. Usa el Targetting Computer cuando tengas dudas y así al eliminar a todos los transportadores aparecerá un cinema.

Ahora eres llamado a proteger un transportador rebelde cerca del templo. Mucho cuidado porque caerán algunos contenedores con AT-STs dentro que saldrán a acabar con tu transportador aliado así que estate atento a los acontecimientos. Destruye a todos los enemigos terrestres que acosan al transportador y manda a tus amigos a atacar a los TIEs. Para liberar tensiones puedes destruir algunos TIEs. Finalmente la nave transportadora saldrá con todos los refugiados. El siguiente cinema muestra a Luke y Wedge dirigirse al interior de la base y así tratar de salvar a los últimos sobrevivientes, en especial al General Dodona.

Dentro de la base todo es sencillo. Simplemente ve hacia delante disparando y disparando y eliminando a los soldados imperiales todos uno por uno. Llegarás a un amplio cuarto (donde se entregaron las medallas al final de la película del episodio IV) donde deberás destruir a todos los soldados para poder salir por la derecha del cuarto. El siguiente conjunto de corredores sigue siendo muy básico hasta llegar al hangar donde verás a muchos soldados. También debes eliminarlos a todos para poder salir airoso. Aparecerán unos AT-STs pero serás ayudado y podrás salir.

=====
Misión 01: Incursión en Bakura
=====

Informe: El Imperio ha tomado ha muchos prisioneros luego de su despiadado ataque sobre las nevadas regiones de Hoth y han sido llevados a una estación espacial en las zonas cercanas de Bakura. De allí serán transportados a la Estrella de la Muerte donde serán interrogados para obtener información vital del Ataque Rebelde. La Alianza decide incursionar en Bakura y toma acción sobre el hecho, rescatar a los prisioneros y evitar mayor desolación.

Objetivos Generales:

- 1: Deshabilita los transportadores de prisioneros del Imperio
- 2: Ofrece protección a los transportadores de la Alianza durante el proceso de rescate y evacuación.

Este nivel es muy bueno, nuestra misión es primero esperar a que salgan los transportadores y usar los cañones de iones para deshabilitarlos. Nota que el primer transportador ya está deshabilitado (lo sabrás porque tiene ráfagas azules en su carcasa). Destruye a los TIEs de los alrededores hasta que aparezca la nave transportadora aliada (aparece un mensaje a su llegada). Sigue el radar hasta encontrar el transportador y verás que se pondrá encima del de los prisioneros. En ese momento debes proteger la nave del ataque de los TIEs. Aguanta el ataque y te avisarán que todo ha terminado. Sin embargo la nave necesitará algún tiempo antes de tomar la velocidad de hiperespacio. Debes seguir protegiendo al transportador hasta que por fin se vaya.

Ahora espera a que el siguiente transportador salga de la estación espacial. Nota que este no está deshabilitado. Acércate al transportador y presiona y mantén B para cargar el rayo. La marca se tornará azul y cuando sueltes la B podrás lanzar el cañón de iones. Lanza tres cañonazos de iones y el transportador se deshabilitará. Espera a que llega tu transportador aliado nuevamente, protégelo durante la evacuación y espera a que se vaya. Probablemente durante el proceso de escape del segundo transportador aparezca ya el tercero. Toma camino rápido hacia el tercer transportador, deshabilítalo y regresa si es necesario a proteger el segundo. Cuando deshabilites el tercero repite el proceso solo que cuando llegue la nave aliada la misión termina porque un aguafiestas tomará a los científicos del transportador. Así la misión acaba.

=====
Misión 02: Reliquias de Geonosis
=====

Informe: las naves cargueros de Hoth han sido vistas en las regiones cercanas a Geonosis, aquel lugar conocido por ser el centro de batalla de la guerra de los clones. La Alianza Rebelde debe llegar e irrumpir para eliminar a los planes imperiales. Un enemigo del pasado ha de aparecer.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra al carguero transportador.
- 2: Protege a la unidad R5.
- 3: Destruye a ambos cargueros.
- 4: Protege a la fragata Rebelde
- 5: Encuentra el anillo de hiper velocidad de la Jedi Starfighter.

Este nivel tiene una gran ambientación que te hará recordar el episodio II. Inicias en la órbita de Geonosis en la cual debes encontrar el carguero transportador. Ten cuidado con los TIE Fighters e Interceptors que abundan en esta zona. Manda a tus aliados a atacarlos y aprovecha y hazte de algunos. Pero tu verdadero objetivo es la nave carguero (la grande) de la zona. Usa los torpedos para destruirla más rápido. Cuando sean destruido un cinema te mostrará como caes al planeta Geonosis. Lo cool es que aún encuentras las enormes naves destruidas de esa batalla genial del episodio II.

La siguiente sección es a pie. Encuentras a muchos soldados imperiales pero además encuentras a muchos de estos droides. Tu misión aquí es proteger a la unidad R5. Usa los cañones de piso de la zona para destruir a los enemigos. Sigue caminando por el cañón hasta encontrar más enemigos y debes de nuevo proteger a tu unidad R5. Al final encontrarás una Republic Gunship en pleno Geonosis (cool!!!!!!). Debes destruirla o por lo menos herirla. Para ello dispara cuanto puedas antes de llegar al final del cañón donde encuentras otro cañón. Úsalo para averiar a la nave que te ataca y cuidado con sus misiles. Al final cerca del cañón aparecerá el logo del Rogue Squadron. Entra para obtener la Jedi Starfighter.

Ahora regresa a órbita y encontrarás a varios TIEs más y dos cargueros más. Destruye a ambos cargueros rápidamente y llévate algunos TIEs contigo. Al final te dirán que te han mandado el anillo para hipervelocidad. Búscalo (usa el radar) y entra al anillo para escapar y terminar la misión.

=====
Misión 03 : Deserción en Destrillion
=====

Informe: un grupo de señales imperiales ha sido detectado. La inteligencia ha develado posibles bases e instalaciones donde se están desarrollando tecnologías armamentistas. Los grupos aliados han decidido entrar a las zonas para establecer las coordenadas de las bases y planear asaltos.

Objetivos Generales:

- 1: Cruza el túnel hasta la instalación imperial
- 2: Vence a los TIE Hunters
- 3: Localiza la instalación de investigación imperial.
- 4: Destruye las antenas del arma imperial

Esta misión es excelente y muy divertida y te pondrán a prueba muchas veces. Iniciamos con una prueba de control usando tu A Wing a través de un túnel de poder. Evita cualquier tipo de choques porque solo necesitas uno para salir volado por los aires. En el camino encontrarás unas barreras de rayos láser que si las tocas igualmente serás historia. Pasa por los agujeros de los rayos y con un poco de control llegas a un enorme cuarto en forma de huevo. Allí encontrarás un nuevo tipo de TIE: los TIE Hunters. Estos TIEs son del tipo asalto pero tienen la versatilidad del Interceptor con el poder defensivo y armado de los TIE Fighters. Pero que no te asuste porque si eres experto en la serie (no se que haces aquí leyendo esto pero bueno) no tendrás problemas. Para todos los demás simplemente trata las tácticas de asalto de los Interceptors. Recuerda, la A Wing está hecha para eliminar ese tipo de TIEs. Si fallas mucho usa los misiles detectores. Presiona B y mantente presionado hasta que la mira tenga forma de rombo. Ahora busca los grupos de TIEs que son un paquete de tres Hunters. Sigue un grupo y trata de mantenerlo en el rombo y verás que uno de ellos será detectado. Nota que si sigues manteniendo el rombo en el MISMO grupo podrás activar al otro TIE y suelta la B para lanzar los misiles. Si detectaste a dos de estos TIEs podrás matar a tres porque los misiles se dividen. Si activaste solo a uno quizá mates a dos o solo a uno. Yo recomiendo usar los misiles en los últimos porque son más difíciles de seguir. En fin, es tu decisión y debes destruirlos a todos. Ahora sigue al segundo túnel y nota que esta vez las cosas son más complicadas. Hay una zona en donde vas bajando y tienes poco espacio para poder superar las líneas de rayos. Llegas a la parte final del tubo y ahora podrás entrar a al espacio nuevamente.

Ahora, luego del cinema del ataque estarás en la superficie de un planeta (esa imagen es hermosa no??). Usarás mi nave favorita de la alianza: la Y Wing (si, mis gustos son reservados). Tu misión es evitar que el cañón siga destruyendo los blancos aliados, para ellos debes destruir su sistema de comunicación. Alrededor del cañón central hay 3 estructuras que si notas lanzan una señal hacia el cañón central. Arriba de cada una de estas estructuras (que parecen contenedores) verás que hay un manto azul que parece agua. Si te fijas debajo de ese manto (que es el campo de fuerza) hay unas antenas. Primero debes usar tu cañón de iones (presiona B hasta el fondo y suelta) alrededor de 2 a 3 veces sobre el manto azul para deshabilitarlo. Cuando pierda el color azul usa las bombas (presiona B para sacar la mira y B para lanzar bombas). Para destruir las antenas: necesitarás de 2 a 3 bombas para destruir las antenas. Repite el proceso con las otras dos antenas y manda a tus compañeros a atacar a los molestos TIEs (no ayudarán en mucho por usar Y Wings pero en algo estorban). Al final el cañón quedará incomunicado y las tropas aliadas podrán salir a salvo de la región.

=====
Misión 04: La Artillería de Destrillion
=====

Informe: el sistema de comunicación del enorme cañón láser es inutilizable pero aún la poderosa arma está en plena operación y representa un peligro para la Alianza. Wedge Antillies debe internarse en las entrañas del poderoso complejo y destruir desde su centro el más

poderoso grupo artillero creado por el Imperio.

Objetivos Generales:

1: Localiza y destruye el súper láser.

Iniciamos usando el AT-ST y créeme que te digo que esta misión en particular es muy confusa. Hay varios corredores, no importa cual tomes siempre llegas al punto final. Lleva a tu AT-ST y elimina a los soldados y los peligrosos AT-ST del camino. Los acorazados son un verdadero problema porque es un constante intercambio de láseres, la ventaja es que puedes usar tus torpedos para ayudarte. Si controlas moverte y disparar al mismo tiempo es mucho mejor pero no te acerques mucho. Algunos bajan directamente de los cargueros así que cuando veas a las naves de carga destrúyelas a ellas o a sus cajas antes que salgan los acorazados AT-STs. Cuando llegues al punto de encuentro pasarás una zona protegida por un bloqueo de soldados. Pasa el estrecho corredor hasta un ascensor el cual te llevará hasta la parte baja del complejo. En el proceso de descenso encontrarás unos droides vigías que lanzarán misiles. Solo necesitas un disparo y normalmente aparecen en orden: uno a la derecha, luego otra a la izquierda y así. Baja todo hasta llegar a una especie de cuarto de fábrica. Aquí serás atacado por un grupo fuerte y mayoritario de AT-STs pero si te fijas en el vídeo muestran una pista importante: hay unos contenedores que pasan por rieles que si los explotan poseen un radio lo suficientemente amplio como para destruir los AT-ST cercanos a ellos. Dispara y trata de eliminar a los acorazados de la forma usual pero cuando veas uno de esos contenedores pasando cerca aprovecha el momento y dispara contra ellos para que no pierdas tanto tiempo. Ve todo a la derecha hasta encontrar el AT-AT.

Ahora con el AT-AT no debes preocuparte mucho de tu salud pero de todos modos protege al acorazado lanzando láseres hacia los droides que aparecen de nuevo. Llegarás al final hasta la base del cañón. Usa la computadora de blancos para ubicar los tres cilindros o silos de poder que rodean el generador principal y que proveen de energía al cañón. Destruye los tres silos y terminarás la misión. Pon atención en esta zona a los droides que aparecen para estorbar.

=====

Misión 05: Asalto a la Estación de Fondor

=====

Informe: luego de un informe de espionaje, los rebeldes conocen la nueva tecnología del Imperio de construir una Super Star Destroyer con implementos de sigilo que permitirían cursar el Universo sin ser detectado. Usando una TIE Hunter robada, los rebeldes pretenden ingresar a la Estación de Fondor, lugar donde se contruye esta nueva arma y sabotear los dispositivos de sigilo.

Objetivos Generales:

- 1: Deshabilita el sistema de campo de fuerzas de Fondor.
- 2: Destruye las tres torres de tecnología de sigilo.

La primera parte de la misión es en el espacio y lo primero que debes hacer es destruir el carguero escolta grande del fondo. Usa misiles y ataca por la parte trasera del carguero. Debes eliminarlo a toda costa antes que llega a los transportadores aliados porque sino será misión fallida. Ahora cuando la hayas vencido encárgate de los TIEs que rodean el área de los transportadores. Usa los misiles teledirigidos si te quedan para eliminar estas naves. Nota que debes estar siempre al lado del transportador. En un momento, el transportador se chocará contra una parte vital del sistema de defensa. Cuando regreses del cinema deberás usar los cañones de iones en la estructura que ves de frente (la que brilla al inicio) pero antes encárgate de las dos pequeñas torres lanzamisiles de abajo. Ahora presiona y mantén el botón B para cargar el cañón de iones. Lanza el cañón a la estructura para que se produzca un pequeño cortocircuito. Ahora podrás entrar por la compuerta y dentro lanza rayos y misiles al generador (una especie de cilindro). Da vuelta en el espacio reducido si no te alcanza (no se te ocurra salir) y destruye el generador en el interior de la estructura para desactivar el campo de fuerza.

La siguiente sección es dentro de la estación y notarás muchas estructuras parecidas a edificios. Vuela bajo para evitar el ataque de las torres lanzamisiles y dispáralas en su base para destruirlas (no necesitas disparar a la "cabeza" de la torre, la base es suficiente). Sigue volando bajo y encontrarás una enorme torre rodeada de otras torres lanzamisiles. Dispara a las torres del alrededor que puedas pero concentra tus rayos a la base de la torre grande para destruirla. Deberás lanzar muchos rayos y misiles antes que se destruya. En el camino aprovecha para marcar puntos con las torres lanzamisiles. Sigue el radar volando bajo y eliminando las torres teniendo cuidado con los choques. La clave es decidir antes de hacer. Debes saber a donde ir o que camino escoger antes de tomarlo y así verás que evitas choques si manejas bien. Encontrarás la segunda torre grande que debes eliminar. Repite el proceso con la tercera y misión cumplida.

////////////////////////////////////

3.2. Guía de Luke Skywalker

////////////////////////////////////

=====
Misión 01: Desafío en Dantooine
=====

Informe: un general del Imperio llamado Thyco ha desertado y posee información vital del grupo imperial. Actualmente Thyco se encuentra en la base de transporta de Dantooine. La misión consiste en llegar a dicho transportador y rescatar a Thyco.

Objetivos Generales:

- 1: Llega a la zona de aterrizaje imperial antes de que la nave transportadora despegue.
- 2: Rescata al desertor imperial Thyco y llévalo a un lugar a salvo.

Inicias en un río en una zona parecida a un cañón. Recomiendo que pongas la vista en primera persona (botón X) porque todo está oscuro y muy confuso. Además, el efecto es mucho más cool en primera persona. Elimina a las torres vigías de color blanca que protegen las zonas del río. Probablemente aparezca algún Droid por allí que te moleste y debes sacar del camino. Pero tu enemigo número uno son esos traicioneros pilotos de roca que sobresalen del agua. Presiona L para frenar en curvas cerradas y no se recomienda de momento el botón R por lo estrecho de la zona. Llegarás al final a una bajada y estarás en la zona de aterrizaje imperial de este planeta.

LA siguiente zona es a pie y muy confusa. Deberás detener el transportador imperial a punta de disparos. Primero elimina al soldado que te dispara desde un cañón de piso. Toma el cañón presionando la palanca C y dispara (mantén presiona A) a la nave de manera que sufra daño. Bajarán algunos soldados que debes eliminar. La nave se moverá y deberás eliminar a los soldados y buscar otra arma de suelo que te permite inferir un daño mayor. Antes de entrar asegúrate que todos los Droids (si aparecen) sean destruidos así como la mayoría de los soldados, en especial aquellos fuera de rango del arma. Ahora si, sigue disparando al transportador hasta que cese su paso y deje bajar a tu amigo.

La zona final es nuevamente a alta velocidad, nuevamente recomendado en primera persona. Pasa por el estrecho camino hasta llegar a una zona donde deberás saltar. El truco es saber cuando empieza el salto (más o menos te das cuenta porque no se ve nada al fondo y hay una pequeña rampa). Cuando ocurra presiona R para tomar velocidad y presiona abajo en el stick para subir la nariz de tu vehículo. Escoge uno de los dos caminos, probablemente te encuentres con enemigos y puede resultar confuso disparar. Si no te estorban sigue adelante hasta el siguiente salto. Sigue saltando las peligrosas rampas hasta llegar al final.

=====
Misión 02 : Defensores de Ralltir
=====

Informe: Un grupo de científicos han quedado atrapados luego del asalto imperial. Protege la base y salva al grupo.

Objetivos Generales:

- 1: Toma los tres puentes
- 2: Destruye la amenaza imperial que ataca el campo de fuerza

Este nivel es buenísimo y de alta adrenalina. Al inicio simplemente llega hasta la zona cero donde encontrarás un domo de campo de fuerza. Usando el Speeder lanza el ataque primero con los acorazados más cercanos a la base con el campo de fuerza. Manda a tus compañeros a atacar a los AT-PT de inmediato porque tu debes concentrarte primero en los acorazados que rodean la zona. Son alrededor de 4 a 6 de estos enemigos terrestres. Recuerda siempre concentrarte en lo que esté más cerca. Los AT-PT llegarán de todos modos y debes destruir a cuantos puedas para luego

concentrar tu ataque ante el verdadero peligro de este nivel: los AT-AT. Hay uno en la parte suroeste (de donde vienes) y otro en la parte noreste. Hay otros más que se acercan. Ataca a los más cercanos. Ni se te ocurra fallar en el proceso de darle vuelta con el cable a los AT-AT porque perderás mucho tiempo vital para la misión (ya estamos en Rogue Squadron III, si quieres practicar busca el primero o Shadows of the Empire :p). Ahora es tu decisión atacar a los otros AT-AT o atacar a los acorazados y AT-PT.

El nivel de peligro de las fuerzas imperiales es el siguiente: el más peligroso es el AT-AT pero la ventaja es que atacan entre pocos. Los acorazados son extremadamente peligrosos porque tienen baterías menos fuertes que los AT-AT pero atacan en grupo y esto es letal. Los AT-PT son más débiles que todos pero atacan en grupos numerosos (de 7 a 9 al mismo tiempo quizá). Al final proteges el campo de fuerza y tendremos una misión exitosa.

=====
Misión 03 : Extracción de Ralltir
=====

Informe: un grupo de desertores ha mandado una señal de auxilio desde el complejo de . La Alianza decide recobrar este importante grupo de científicos del Imperio que han decidido darle contra al culto que por tanto tiempo ayudaron.

Objetivos Generales:

- 1: Traspasa la zona de bloqueo del transportador.
- 2: Toma control del transportador.

La primera parte es usando el AT-ST. Nota que al inicio solo encontrarás oposición de los soldados imperiales los cuales te lanzarán láseres estándar mientras pasas por el territorio. Detrás y alrededor tuyo estará el grupo de científicos desertores. Ten en cuenta que si deseas la medalla de oro debes cuidar mucho de ellos. Para ello siempre debes estar delante de todo. Por ningún motivo dejes enemigos muy fuertes detrás de ti porque haces vulnerables al grupo de científicos que está momentáneamente desarmado. Lo único que debes hacer es por lo menos rescatar a uno de los científicos. Luego en el camino encontrarás poderosa oposición con acorazados terrestres con fuertes baterías que te atacarán. Luego llegarán tropas AT-ST imperiales que tendrán como objetivo tu AT-ST. Usa los cohetes del AT-ST para eliminar a las tropas acorazadas que son más peligrosas que los mismos AT-ST. Puedes incluso darles la vuelta a los AT-ST porque estos, a diferencia de los demás enemigos, tendrán como objetivo a tu AT-ST y no atacarán (a veces) a los científicos. Al final llegarás a una zona amplia sin salida real y en la esquina derecha encontrarás una especie de contenedor. Usa los rayos para destruir el contenedor y los científicos abordarán la nave.

Lo siguiente que debes realizar es despejar la nave que usarás de escape de tropas imperiales. Ve por los corredores y limpia todos estos corredores de tropas imperiales. Nota que algunos tendrán baterías láseres y cuando los veas asegúrate que ese enemigo sea el primero en caer. Toma rápidamente la batería y verás que aparecerán muchos enemigos. Lanza

rayos por todos lados hasta que no salgan más y sigue por los corredores. Los tubos que lanzan un gas color blanco no hacen daño así que no te preocupes por ellos.

=====
Misión 04: Campo de batalla en Hoth
=====

Informe: las tropas imperiales han detectado actividad rebelde en el inhóspito Hoth. El planeta acosado por ventiscas y nevadas es el hogar de la Base Echo. Las tropas del imperio han lanzado su ataque con un despiadado grupo de acorazados. El asalto toma por sorpresa a la alianza que no tiene otra opción sino escaar.

Objetivos Generales:

- 1: Destruye a los tres AT-AT.
- 2: Encuentra y toma las riendas del Tautaun.
- 3: Sigue a Derlin hacia la Base Echo.
- 4: Destruye a los AT-ST.
- 5: Protege a los tres transportadores rebeldes.
- 6: Destruye los TIE Bombers

Este nivel, como han sido todas las adaptaciones de Hoth en los juegos de Star Wars desde Shadows of the Empire, simplemente está de lujo. Inicias viendo las secuencias del episodio V: El Imperio Contraataca. Primero verás a Luke a pie por los terrenos nevados. Camina y colócate entre las 4 patas del acorazado AT-AT. Espera y verás que aparecerá el icono de la palanca C. Presiona la palanca en cualquiera dirección para lanzar el cable de alta tensión de tu espada. Presiona stick hacia arriba para subir por el cable hasta la "barriga" del acorazado. Luego presiona A para usar la espada láser y destruir el portón pequeño de su acerado abdomen. Ahora si, presiona B para poner el modo en primera persona y mueve con el stick la mira de manera que coloques la misma en el agujero abierto. Lanza presionando B, la bomba hacia el interior del AT-AT y así explotará el acorazado. Ten mucho cuidado cuando caiga el AT-AT y que no te aplaste. Camina hacia el siguiente acorazado teniendo sumo cuidado con las tropas de soldados imperiales. Repite el proceso con el siguiente AT-AT y con el tercero y último de ellos.

Siguiendo a pie, sigue la flecha del radar eliminando a los soldados que se opongan a tu paso. Llega hasta una zona a la derecha donde encontrarás el logo del Rogue Squadron. Presiona A para montarte al animal y usándolo ve abriéndote camino hasta las trincheras de la base Echo (simplemente sigue la flecha del radar o ve hacia donde se dirigen las tropas imperiales). Nota que los láseres ahora son muy poderosos y un solo rayo mata a los soldados, elimina a muchos aquí si deseas medalla. Aprovecha que los AT-ST están de espaldas igualmente. Llega hasta la trinchera, pásala y ahora de nuevo estarás a pie.

Pasa la oposición imperial y elimina a todos los soldados, incluyendo aquel que posee la batería o arma de piso. Toma esta arma usando C y verás que bajarán unos cargueros imperiales. Lo ideal es que destruyas a uno por lo menos antes que aterrice y se recomienda que sea el primero en bajar. El detalle es que dentro poseen AT-ST que son altamente peligrosos pero si destruyes la caja del carguero no tendrás que lidiar con ellos. Debes ser hábil porque si los tres bajan probablemente pierdas una vida.

Ahora si, aparecerá un cinema que te llevará a la zona de escape de los transportadores. En Rogue Leader se protegía el despegue de los transportadores. Pues, en Rebel Strike ahora debemos proteger el ascenso y escapa de la atmósfera de Hoth.

Usando la X Wing protege a los tres transportadores. Esta parte es muy complicada porque aparecen muchos enemigos en el aire y todo está confuso. Los TIE Fighter te harán escapar de tu verdadero objetivo: los TIE Bombers con torpedos horizontales que atacan a los transportadores. El detalle es que son tres y debes ser muy rápido eliminando a los Bombers. Primero debes saber cuando te avisan que son atacados por Bombers y acudir al rescate. Usa los misiles teledirigidos si los posees y elimina a cuantos puedas. Te avisarán otros que son atacados por lo que debes cambiar continuamente de posición. Por lo menos, uno de los tres transportadores debe salir de Hoth para terminar la misión.

=====
Misión 05: Las Pruebas del Jedi
=====

Informe: Luke Skywalker se encuentra con el último Jedi conocido de la antigua República llamado Yoda. En su planeta natal, Yoda entrenará a Luke Skywalker como la única y nueva esperanza para vencer al poderoso Imperio.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra el camino hacia la casa de la extraña criatura.
- 2: Completa el tutorial de doble salto de Yoda
- 3: Completa el tutorial de la espada de luz de Yoda.
- 4: Sigue a Yoda de regreso a la X Wing.
- 5: Usa la fuerza para elevar la X Wing del pantano.

No veo necesidad alguna de escribir sobre este nivel, es un grupo de obstáculos comunes de algunos side scrolling pero con serios problemas técnicos y de control. Mucho cuidado con las plataformas porque los saltos de Luke son poco responsivos o constantes. Cuando llegues a la casa de Yoda aprenderás el doble salto (presiona X y en el aire X nuevamente) que te ayudará a llegar a lugares más lejanos. Si un salto era problema ahora imagínate dos.

En una sección encontrarás a varias criaturas parecidas a insectos con sobrepeso. Elimínalos usando tu espada en la parte del entrenamiento con la espada de luz. Luego deberás seguir a Yoda de regreso al pantano y allí finalmente encontrarás la última prueba en la cual deberás presionar rápidamente B para ascender la X Wing. Claro que fallarás (si viste el episodio V) y así terminas la misión.

=====
Misión 06. El Agujero de Sarlac
=====

=====
Informe: Jabba the Hutt ha sentenciado a Luke y los rebeldes a morir en las dolorosas fauces de los Sarlacs, que abundan en los desiertos de Tatooine. Un grupo de cazarecompensas han sido invitados a observar la ejecución de Luke, Han Solo y sus amigos.

Objetivos Generales:

- 1: Protege a Han, Chewie y Lando.
- 2: Dirígete hacia la embarcación de Jabba.
- 3: Protege a Leia hasta que llegue al arma de la cubierta.

Esta misión es rara y algo complicada al inicio. Elimina primero a los enemigos de la primera embarcación. Luego empezará a dar vuelta otra embarcación y deberás saltar correctamente hacia dicha embarcación. Nuevamente elimina a los enemigos de esta embarcación. Cuando estés aquí deberás esperar mucho rato hasta la siguiente embarcación. En el momento presiona B de manera que puedas rebotar los disparos que vienen de la nave de Jabba. Ahora salta por fin a la última embarcación y elimina a los enemigos de arriba. Espera a que pase cerca de la nave de Jabba y entra a esta nave.

Una vez aquí elimina a los enemigos que salen del interior de la nave y aquellos que se mueven libremente. Deja de último a los artilleros que controlan las naves laterales y ve a la parte de atrás de la nave para rescatar a Leia y así terminar esta misión. No debería existir el mínimo problema aquí.

////////////////////////////////////
3.3. Misiones en Endor
////////////////////////////////////

=====
Misión de Endor 01: Persecución en la Speeder Bike
=====

Informe: sobre las espesas selvas de la luna Endor, Luke Skywalker y el grupo rebelde pretenden destruir el sistema de comunicación y defensa de la Estrella de la Muerte. Para ello deciden hurtar un Speeder Bike imperial y llegar a la instalación de control de la Estrella de la Muerte en Endor.

Objetivos Generales:

- 1: Elimina a todos los persecutores imperiales

Esta misión puede ser un verdadero dolor de cabeza si no evitas los molestos encuentros con esos soldados, cosa que de por sí no se puede hacer. Aquí no hay guía, es cuestión de buen manejo. Se recomienda que se

use el modo primera persona en esta misión. Elimina a todos los persecutores que se encuentran frente a ti usando los láseres. El detalle es cuando te atacan cerca. Debes presionar B pero hay un gracia en esto. Primero: aunque la señal aparezca, evita usarla en lugares con muchos árboles pegados (no los hay muchos). Luego es importante dar UN golpe de manera que sepas si el enemigo está a la derecha o a la izquierda. Cuando sepas adonde está el persecutor trata de pegar varias veces y ayúdate con los árboles. Debes ser muy fino porque si te ganan en los pulsos serás comida de cuervos. Presiona B varias veces hasta que por fin caiga pero evita perder el camino a toda costa. Ya al final el último enemigo se pegará a ti pero si te fijas, si presionas B no podrás pegarle. Simplemente preocúpate por el camino porque este enemigo no es exactamente parte de la misión.

=====
Misión de Endor 02: El Triunfo de la Rebelión
=====

Informe: en las frondosas tierras de la luna Endor, la rebelión con el apoyo de las tribus nativas se encuentra realizando el asalto al sistema de comunicación de la Estrella de la Muerte. La rebelión ha robado un AT-ST y con este escoltarán al grupo hasta la base del sistema de comunicación de Endor. Una vez dentro, destruirán la central que provee el campo de energía.

Objetivos Generales:

- 1: Encuentra el camino hasta el búnker antes de que Han y Leia sean eliminados.
- 2: Planta explosivos en el interior del búnker.

La primera parte es completamente lineal, hay muchos soldados imperiales en la superficie de la luna en el bosque que te harán la vida de cuadritos. De nuevo, pon vista en primera persona para evitar cualquier problema de control aquí (esto claro si para ti es cómodo). El verdadero problema aquí son los otros AT-ST y las trampas de los "ositos" (Ewoks). Destruye los AT-ST enemigos usando los misiles conjuntamente con los rayos directamente a la cabeza. Aunque lo idea es que ataques por la retaguardia, normalmente los enemigos se darán cuenta de tu traición y se lanzarán contra ti sin piedad frente a frente. Pero tu sigue disparando y usando los misiles. No falles porque hay muchos enemigos y lanza solamente un grupo de misiles por enemigo; nunca dos. Las trampas de los Ewoks te matarán al contacto: son un grupo de leños que caen de los costados de las colinas y que te harán resbalar y caer (si viste la película sabrás a que me refiero). Finalmente siguiendo el radar llegarás hasta el búnker donde Han y Leia te esperan.

La siguiente parte es en el interior del búnker a pie. Elimina a los soldados del camino y llega hasta la base central interior. Abajo encontrarás un logo del Rogue Squadron. Acércate a él y aparecerá (cuando te pegas a la pared) una señal para que uses la palanca C y coloques un explosivo. Ahora ve por la puerta del fondo y ve por cada camino para encontrar dos logos más y colocar dos explosivos más en cada lado. Al escapar encontrarás a Thyco quien tratará de eliminarte. Corre y ve disparando a Thyco hasta el final y al eliminarlo saldrás del búnker y

pasarás el nivel y con esto el juego. Felicidades.

////////////////////////////////////
3.4. Misiones de Bono
////////////////////////////////////

Estas misiones las obtienes comprando las mismas usando los puntos que ganas cuando obtienes las medallas en los niveles.

=====
Misión 01: Escape de la Estrella de la Muerte
=====

Informe: Han Solo y Luke Skywalker se han internado secretamente en la poderosa instalación imperial: Estrella de la Muerte. Su objetivo es rescatar a la Princesa Leia de las fauces de este enorme artillero.

Objetivos Generales:

- 1: Accesa el ascensor de seguridad
- 2: Vence a los enemigos en el centro de detención
- 3: Localiza la Princesa Leia
- 4: Escapa del área de detención
- 5: Encuentra la Millenium Falcon y escapa.

Esta misión será interrumpida por excelentes escenas sacadas de la misma película. La clave de la misión es poner atención al radar porque la misma es muy lineal. Al inicio, si deseas, puedes eliminar a los soldados que patrullan el área. Llega por el único camino hasta el ascensor.

Al descender en el ascensor :p , se formará la grande en el centro de detención. Elimina a los soldados que resguardan la zona y ve por el túnel. En el túnel aparecerán más soldados imperiales que te harán la vida de cuadritos. Toma camino pegado a la pared derecha y abre las puertas hasta encontrar la correcta donde está la Princesa Leia. Sal del cuarto y protege a Leia en tu camino de regreso. Nota que ahora deberás escapar por una compuerta de la misma pared del túnel por donde entraste.

Luego del cinema llegarás a otra zona llena de soldados hasta encontrarte en un cuarto amplio con un abismo y puertas en varias direcciones. Elimina a los soldados que salgan de las puertas hasta que te den la señal de usar el cable de tensión. Lanza el cable en las estructuras centrales y ve hasta el otro lado. De allí simplemente es cuestión de escapar hasta la zona de despegue y huir en la Millenium Falcon

=====
Misión de Bono 04: Ataque al Ejecutor
=====

Informe: La Batalla de Endor ha empezado y el carguero Calamari se encuentra dirigiendo la operación en contra de la Estrella de la Muerte. Luego del ataque a la estación, el grupo Rebelde pretender dar el golpe final atacando los Star Destroyers y finalmente el acorazado ejemplar más

2. Destruir a todos los TIE Fighters.
3. Atravesar el canal y destruir la Estrella de la Muerte.

Información: la Estrella de la Muerte, la estación espacial más poderosa del Imperio y causa principal de la destrucción del planeta Alderaan se encuentra en camino a una de las lunas del planeta Yavin donde una importante base rebelde se sitúa.

Este nivel te inmersa por completo en la película, desde el inicio serás informado de la situación y verás que es necesario destruir todas las torres deflectoras, que tiene la misión de controlar los sistemas defensivos de la zona. Usando el X-Wing y sus rayos podrás sin problemas destruir todas las torres. Puedes usar los torpedos de protones si lo deseas pero no dejes ir todos los torpedos porque fallarás la misión (1). Nota que ahora en esta versión las torres deflectoras necesitan una buena cantidad de rayos de protones porque tienen más "resistencia". Así que no te confíes cuando las embosques y lo mejor es atacar a baja velocidad cuando estén separados los dos o a velocidad normal cuando estén juntos.

Cuando hayas destruido todas las torres aparecerán varios TIE Fighters. Utiliza la computadora de blancos (botón Y) si tienes problemas para verlos. Usa el botón L para curvas cerradas y manda a tus compañeros a atacar a los TIE's si tienes problemas. Nota además que ahora aparece el doble de TIEs que la primera versión (ya que es el doble de aliados :p). Destruye a los TIEs rápido y para ello necesitas de buena vista porque ahora como la pantalla es cortada y es a oscuras puedes perderte.

Ya destruidos todos los TIE Fighters de la zona bajarás por el canal de la Estrella de la Muerte, ten cuidado con las torretas que serán fáciles de destruir con algunos torpedos y evade todos los obstáculos. Ya al final verás que aparecer Darth Vader en su TIE Special y dos Fighters a los lados (usa C hacia arriba para verlos). La mejor estrategia es usar el turbo (botón R) todo el camino e ir bajando y subiendo en zigzag. Cada rato usa el computador hasta que veas la marca amarilla, cuando estés cerca del blanco usa el botón B y lanza una bomba y kaboom!!!, has destruido a la Estrella de la Muerte.....por ahora.

Nivel 2: Emboscada en el Corredor de Ison.

Objetivos:

1. Proteger a toda costa la fragata rebelde de los ataques imperiales.
2. La fragata rebelde debe sobrevivir.

Información: un grupo de rebeldes lleva municiones, personal y abastecimiento a una de las bases secretas del escuadrón en el sistema de Hoth. Al llegar al Corredor de Ison, un sistema de nébulas que existe antes de llegar a Hoth, se dan cuenta que la primera fragata ha sido destruida. La obvia oposición imperial está en camino.

Este es quizá el nivel más hermoso del juego. La primera parte es

bastante sencilla solo debes proteger a las fragatas rebeldes del ataque incesante de muchos TIE Fighters. Usa tus habilidades para destruirlos a todos y ten cuidado con no dispararle a sombras porque es algo complicado ver a los TIE's que se aproximan. Sin mucho esfuerzo pasarás esta misión (recuerda usar a tus amigos rebeldes si así lo deseas con el D Pad). El problema aquí es que los TIEs se ven menos por la oscuridad y unido a una pantalla más pequeña que hace más difícil verlos. Ataca de todos modos y rápido porque en el relajado pueden destruir a la fragata.

Ahora, una vez dentro de la nébula verás como te espera un grupo de TIE's Interceptors que llegan por todos lados. Mucho cuidado con ellos porque son sumamente veloces y elusivos. La mejor estrategia es usar la A Wing, no significa que sin ella no podrás destruirlos pero tienes más maniobrabilidad. Es importante que en la primera parte use uno la A Wing y el otro la X Wing pero en la zona de la nébula usen ambos la A Wing porque sino será mucho problema. Usa la computadora si lo quieres igual. Es lo mismo que antes solo que más borroso.

Nivel 3: La Batalla de Hoth.

Objetivos:

1. Proteger al cañón exterior BETA y el cañón de iones.
2. Detener momentáneamente el paso del Imperio
3. Proteger a las fragatas de evacuación rebelde.

Información : droides espías han mandado información de una base rebelde secreta en el frío territorio de Hoth. La base posee una limitada cantidad de personal pero está bien protegida y retirada. Luego de la destrucción de la Estrella de la Muerte, este ha sido el escondite de los rebeldes por mucho tiempo. Ahora el imperio ha mandado la mayor fuerza destructiva al planeta. El Imperio Contraataca.

Una genial misión en el frío planeta de Hoth. Al inicio usarás tu Speeder y estarás en una especie de cañón, al final encontrarás a unos Droides que no serán problema. Pero luego llegas al epicentro. El Imperio ha atacado a Hoth sin misericordia. Destruye a todos los AT-ST de la zona. Primero destruye a los que aparecen cerca del enorme cañón, manda a tus compañeros a eliminar a los AT-ST igualmente y para evitar bajas rebeldes manda a los escuadrones a retirarse (eso claro si quieres conseguir medallas). Cuando hayas destruido a los AT-ST más cercanos encárgate de los más alejados, pero ten cuidado porque notarás que aparecen AT-ST's de la nada cerca del cañón.

Una vez destruidos todos los AT-ST's verás un cinema que muestra como se destruyen los AT-AT's que se acercan a Eco Base. Usa el Speeder y cerca de las piernas de estos AT-AT usa el harpón y dale unas cuantas vueltas hasta tumbarlo. Si eres veterano de Shadows of the Empire y Rogue Squadron no tendrás problemas aunque verás las cosas algo diferentes, para los otros que no jugaron estas versiones tardarán quizá un poco en acomodarse pero al final lo harán. Debes destruir a los 3 AT-AT's más cercanos a la base. Si destruyes a otros fuera estos no se contarán.

Es hora de evacuar, la oposición imperial es demasiada para resistirla y debes proteger la fragata de evacuación. Sigue el radar y llegarás

al claro donde está la fragata, cambia de nave a una X-Wing con el marcador azul que aparece en el claro. Aparecerán TIE Bombers y TIE Fighters. Elimina primero a los Bombers porque estos son los más peligrosos, cuando no queden Bombers destruye a los Fighters pero siempre ten como blanco principal a los Bombers. Una vez eliminada la oposición imperial aérea podrás escapar y salvarte de una derrota segura.

Misión 3: Prisiones de Maw

Objetivos:

1. Destruir los generadores de campos de fuerza antes que lleguen refuerzos imperiales.
2. Destruir todos los blancos indicados por los prisioneros.
3. Escoltar el tren de evacuación.
4. Escoltar el transportador imperial a salvo.

Información: un pequeño grupo de rebeldes que escaparon de Hoth fueron interceptados y emboscados por el Imperio y llevados a la solitaria y peligrosa región de Maw, una zona cercana a Kessel y que sirve como planeta prisión. La Alianza Rebelde ahora va en rescate y necesita penetrar la base del planeta prisión, destruir sus defensas y sistemas de comunicación y escapar con los rebeldes sin peligro.

Antes de iniciar recomiendo que uno utilice la X-Wing y el otro compañero use la Y-Wing.

Este extraordinario nivel se divide en dos secciones, una batalla espacial y otra batalla en el planeta Maw. Haz que tu compañero de la X-Wing y tus aliados ataquen a los TIE's Interceptors que aparecen de repente y que de todos modos serán difíciles de destruir. Lo más recomendable es el realidad estar cerca de la Y-Wing cuidado la retaguardia.

Ahora llegarás a una especie de campo de fuerza. En su extremo derecho, izquierdo y su centro verás los generadores (son pequeñas estructuras en forma de estrella que unen la red de fuerza). Debes usar tus cañones de iones en los generadores mencionados pero cuidado de pasar la barrera ya que está atestada de minas. Cuando hayas destruido los 3 generadores no pases de una vez, espera el cinemático que aparecerá.

Ya has llegado a Maw, sigue al radar y verás que uno de los prisioneros de alguna forma se comunica contigo y te manda información de blancos. Cuando llegues cerca a la zona apuntada por el radar usa el computador para ver los blancos. Debes destruir a todas las torretas que lanzan los láseres de color verde que rodean las barracas. Usa las bombas (botón B) para destruir todas las torres de esa zona. Si deseas puedes destruir algunos AT-PT's para ganar víctimas para las medallas. Durante el proceso de las torretas lanza misiles es recomendable que tu compañero de la X-Wing se encargue más de esta misión y puedes incluso encargarte del Centro de Comunicaciones. De todos modos las bombas de la Y-Wing sirven para las torretas pero como dije, la X

Wing debe estar allí.

Cuando hayas destruido todas las torres sigue el radar hasta el centro de comunicación el cual es una instalación con muchas antenas. Observa que el nuevo blanco son estas antenas. Usa las bombas de la Y-Wing para destruir cada antena. Necesitas de 3 a 4 bombas por antena (a diferencia de antes que eran 2 solamente). Aquí existen torres similares a las anteriores pero no es necesario destruirlas, para ello mejor manda a tu compañero a encargarse del trabajo sucio.

Ahora sigue de nuevo el radar hasta una nueva posición donde debes destruir todas las torres vigías lanza láseres (como al inicio) usando las bombas de la Y Wing y los torpedos y láseres de la X Wing. Cuando todas hayan sido eliminadas aparecerán los rebeldes saliendo en una T-16. De repente muchos TIE's Interceptors saldrán y debes evitar que ataquen demasiado a la T-16. La mejor estrategia es colocarse a una distancia atrás de la T-16 y esperar a los TIE's, emboscar a los TIE's es un error debido a que la Y-Wing no es muy maniobrable, para eso mejor usa la X Wing y tu solamente ataca a aquellas que vengan de frente. Al final el proteger esta nave es bastante sencillo.

Misión 4: Reencuentro con Razor.

Objetivos:

1. Proteger a la fragata rebelde
2. Proteger a la nave Razor
3. Eliminar el campo de fuerza de la Star Destroyer.

Información: rumbo a una vía de escape, los rebeldes han encontrado un bloqueo en las vecindades del planeta Kothilis. Además, importante información imperial está siendo manejada por el acorazado imperial. Proteger a la fragata rebelde en su viaje por la galaxia y obtener esta importante información es tu prioridad.

Uno puede usar la B Wing y el otro la X Wing aunque ambas X Wing son mejores. Primero manda a tu compañero rápidamente a destruir los cañones de iones de la Star Destroyer (esos lanzadores de rayos azules). Pueden ir incluso ambos porque los TIEs aún no llegarán. Ahora regresa rápidamente a la fragata antes de que la embosquen los TIEs y defiéndela. De nuevo es complicado porque es muy oscuro y la pantalla cortada te quita visibilidad. Cuando la fragata te avise que están a salvo ve a la Star Destroyer y es donde empieza realmente la estrategia en equipo.

Un compañero debe abrir el camino eliminando a los TIEs y a las torres lanzamisiles cercana a los generadores de la Star Destroyer (las dos esferas de la parte superior trasera). Ahora sal de allí y el compañero de atrás debe entonces destruir con láseres y 3 torpedos por lo menos a un generador. Luego ese mismo debe destruir algunas torretas del siguiente generador y mientras tu destruías el primer generador, el compañero que te abrió el camino debe ponerse detrás de ti y destruir entonces la segunda espera con 3 torpedos y lo demás de láseres. Probablemente debas regresar a la nave fragata a protegerla nuevamente así que atento por cualquier aviso. Si te avisan algo puede regresar uno y el otro se encarga del generador final ubicada en la parte inferior de la Star Destroyer (una especie de semi esfera). Usa torpedos aquí y rayos y si

son ambos mejor pero debe ser un ataque violeto. Luego de mucho tiempo, disparos y probables bajas destruyes el último generador. Ahora uno de los compañeros debe regresar a la fragata y el otro debe encargarse del puente de control de la Star Destroyer. El puente está en el "edificio" principal de la nave (la estructura alta). Usa el computador para ubicar el blanco y si usa el viejo truco de Rogue Leader de chocarte contra el puente de control y así no pierdes vida.

Misión 5: La Batalla de Kothlis

Informe: la caída de la Star Destroyer en las tierras de Kothlis ha sido informada a las tropas imperiales. La mayor cantidad de las tropas ofensivas y defensivas que quedaron dentro a salvo han sido desplegadas para aguantar el acoso rebelde y permitir la llegada de las tropas imperiales para obtener de vuelta las nuevas tecnologías obtenidas.

Objetivos Generales:

- 1: Escoltar al transportador de la Alianza Rebelde.
- 2: Proteger el despliegue de las tropas terrestres
- 3: Obtener las tecnologías del Imperio.

Toma una A Wing y una X Wing o dos X Wing. La primera parte del nivel es de protección. Debes proteger a la nave transportadora aliada del acoso violento de los TIEs de la zona el cual es muy fuerte. Nota que hay algunos TIEs Interceptors por ello es que se recomienda una A Wing y una X Wing. La mayoría son TIE Fighters. Debes tener buena puntería y concentrarte en los alrededores del transportador así que no te aventures a ir muy lejos del transportador.

Cuando estés llegando a la zona de la Star Destroyer checa que ahora aumentará la cantidad de enemigos y que la nave empezará a aterrizar en la playa. Cuando aterrice, se desplegarán las tropas acorazadas terrestres (AT AT). Cuando esto ocurra ambos deben usar la Speeder (el problema aquí es que al cambiar la nave uno de verdad no sabe cual es la Speeder). Un compañero atacará al AT AT más cercano de la playa y el otro al segundo más cercano. El primero que termine el trabajo regresa a cambiar su nave (la X Wing) y el otro se encargará del tercer AT AT. Nota que debes ahora eliminar cualquiera cosa que moleste a tu amigo del Speeder. Cuando sean destruidos los 3 acorazados lanzaran los acorazados personales todo terreno (AT-PT). Usa la X Wing a distancia para eliminar a la gran cantidad de tropas desplegadas. Unos cuantos láseres y son historia. El otro compañero cambiará su Speeder por una Y Wing y usará sus cohetes para ayudar a destruir a los AT PT. Nota que no debes usar muchas bombas porque la verdad la X Wing puede encargarse de este trabajo efectivamente.

Aparecerá un cinema que muestra el despliegue de las unidades terrestres aliadas para robar la tecnología imperial. Con la Y Wing debes destruir la coraza grande de la Star Destroyer (usa la computadora de blancos presionando el botón Y y checa la gran zona amarilla de la Star Destroyer). Lanza tantas bombas puedas para destruir la coraza. Cuando la hayas destruido regresa y ayuda al compañero de la X Wing que debe estar encargándose de los AT-PT. Cuando los TIEs aparezcan nuevamente usa a la

X Wing aunque los AT-PT son más críticos para tu misión. Usa la Y Wing solo para los AT-PT. Al final robarás la tecnología y ganarás la misión.

Misión 6: Hurto en la Academia Imperial (de noche)

Informe: para la misión de asalto hacia la Estrella de la Muerte, es vital el factor sorpresa. La Alianza Rebelde ha decidido robar de la Academia imperial un transportador para llevar a Endor el grupo que saboteará el sistema de comunicación imperial.

Objetivos Generales:

Esta misión el modo cooperativo es un lujo jugarlo en la noche. Ambos tendrás sus Speeders y deberán tener sumo cuidado de los receptores y dispositivos de vigilancia del cañón. La idea es volar bien bajo y evitar el radio de los dispositivos. Baja la velocidad cuando puedas para alejarte del sistema y siempre cuando estés cerca de uno de estos dispositivos deben ya estar buscando el siguiente para saber que hacer: la clave es anticiparse a los acontecimientos y no dudar mucho. Uno de los dos compañeros llegará primero al cañón sin vigilancia y verá como en una pequeña instalación un TIE Fighter es dejado libre. Ese compañero deberá tomar el TIE Fighter y el compañero que tiene la Speeder debe esperar en la zona (debe empezar a dar vueltas). Ahora bien, el compañero con el TIE Fighter debe llegar, usando el radar, a la central de la academia. Sigue el radar, pasarás la torre vigía hasta el otro lado donde verás tu blanco: una especie de puerto de aterrizaje protegido por cañones. Cuando llegues allí empieza a dispararle a los cañones y notarás que se dará alarma y los TIEs enemigos empezarán a atacarte. Cuando tu compañero en el TIE de el primer disparo, el compañero de la Speeder rápidamente debe dirigirse al lugar. Ahora viene lo vital: el compañero en el Speeder debe ir a velocidad normal y cruzar el mismo camino que su compañero del TIE hasta la plataforma de aterrizaje solo que ahora encontrará una buena oposición enemiga pero debe ir sin vacilar eludiendo enemigos. En el tiempo en que demora el compañero del Speeder llegar a la plataforma, el compañero del TIE ya debió eliminar los 4 cañones que protegen la plataforma de manera que cuando el Speeder llegue no hayan baterías y cañones fuertes que lo derriben y puedan montarse al transportador lo más rápido posible y al mismo tiempo (eso es lo ideal, trata de que sea lo más cercano a esto).

Ahora en el transportador es hora de escapar: el primer compañero manejará el transportador mientras que el segundo irá en la parte de atrás disparando a los TIEs que tratan de destruir la nave por la retaguardia. Es importante que el compañero trasero no permite que aparezcan muchos TIEs que puedan eliminar el transportador. El compañero delantero solo debe preocuparse por seguir el radar, manejar de forma cerrada por las curvas y llegar al final

Misión 7:

Informe:

Objetivos Generales:

Esta misión es una de esas clásicas de la serie Rogue Squadron. Debes proteger todas las plataformas del gas tabana hasta que lleguen los transportadores aliados y tomen todas las despensas que quedaron y para ello existe un procedimiento. Un compañero siempre se encargará primero de atacar todos los globos que rodean la plataforma. Este es el primer paso porque estos globos poseen fuertes baterías imperiales. Para destruir a los globos baja un poco la altitud y espera a ver los lanzallamas del globo. Espera acercarte un poco porque si estás muy lejos, por alguna razón, los disparos no funcionan bien. Evita estar a la misma altura de la plataforma del globo para evitar muchos daños. Luego entonces dispara y dispara hasta destruir todos los globos de la zona. En la primera plataforma hay solo uno, en el segundo grupo hay como 3 y en la tercera antes de la ciudad hay como 5. El otro compañero mientras tanto debe encargarse solo de los grupos de TIE Interceptos y Fighters. Nota que cuando hay dos o tres plataformas lo recomendable es compartirse estas plataformas. Ahora, puedes dejar las plataformas un rato y seguir a los grupos de TIEs. Recuerda que cuando hay uno que no puedes acosar siempre tienes tus cohetes teledirigidos. Espera hasta que los transportadores te avisen que la plataforma ha sido asegurada (lo oyes por una voz o te das cuenta cuando el cursor del radar cambia y te avisa tomar otra plataforma). Siempre es bueno que cuando el primer compañero se de cuenta que hay cambio de lugar, lo avise para que el otro se de cuenta y vayan lo antes posible a la siguiente y de nuevo, uno toma todos los globos, el otro ataca los TIEs y cuando el de los globos termine debe proveer ayuda al otro compañero atacando los TIEs.

Ahora debemos destruir los generadores de los canales de la ciudad. Cuando llegues a la ciudad uno compañero por lo menos debe bajar a los canales. Lo más recomendable es que los dos vayan pero para ello ambos deben saber a donde ir. Las posiciones son algo difícil de describir en un texto por lo que esta misión al inicio puede ser de ensayo y error. Lo importante es que un compañero se aprenda un generador y el otro los dos restantes. O que uno se encargue de los tres. Pero deben aprenderse las posiciones. Usa la computadora de blancos para apuntar los blancos amarillos. Nota que el radar ayuda mucho. Sigue la flecha y cuando se abra el compás usa la computadora de blancos y checa la posición. Puedes guiarte porque cerca de la posición del generador hay baterías en un puente que cruza el canal. Elimina los tres generadores rápidamente y a encargarse de la última plataforma.

Aquí debes usar nuevamente el proceso anterior de destruir primero todos los globos que rodean la plataforma (no vayas ahora a destruir los globos de la ciudad). Cuando termine verás que lo que hay esta vez son Bombers y otros TIEs. Vence a los Bombers usando los misiles dirigidos de la A Wing y no pierdas el tiempo con los láseres porque perderás mucho tiempo. Ten en cuenta que los Interceptors serán un verdadero dolor de cabeza pero tu objetivo son los Bombers. Cuando veas que la cámara se aleja (hay un Interceptor tras tuyo) ve a velocidad, piérdelo y encárgate de los Bombers. Entre más tiempo demores más fácil eres presa porque la misión

se acaba cuando los Bombers hayan sido destruidos.

Misión 8: La Batalla de Endor

Informe: es el último gran golpe al Imperio. La Alianza Rebelde ha decidido atacar lo que queda de la Estrella de la Muerte y con ello llevarse toda la única semilla del mal que ha dejado el Imperio. Para ello, Luke y Han Solo han de destruir el sistema de campo de fuerza de la Estrella de la Muerte ubicada en Endor mientras que Wedge Antilles, Lando Carlisian y el grupo de X Wing se encargará del asalto.

Objetivos Generales:

- 1: Protege a la fragata médica
- 2: Protege al grupo de transportadores de la alianza.
- 3: Destruye los Star Destroyers

En esta misión se necesita una completa cooperación y un trabajo en equipo que sea lo más efectivo posible. Primero vuela hacia la Estrella de la Muerte hasta que Lando te avise de que des vuelta atrás. Ahora aparecerán muchos TIEs Fighters y debes tratar de eliminar a cuantos puedas. Colócate cerca de las fragatas grandes de la Alianza. Notarás que primero verás algunos TIEs Interceptors y luego vendrán los Bombers. Cuando aparezcan los Bombers utiliza los misiles teledirigidos y ataca a estos enemigos que tratarán de destruir la fragata médica. En el camino llévate algunos molestos TIEs Fighters. Esta parte es muy complicada porque alguno que otro Bomber se te puede perder en el espacio :p.

Ahora aparecerán dos Star Destroyers a lo lejos y debes destruirlos de la misma forma que como lo hiciste en la misión 5 de este juego. Primero destruye los dos generadores superiores (las que parecen dos enormes pelotas de golf). Lanza muchos rayos pero NINGÚN cohete. Se recomienda que un compañero se encargue cada uno de un generador de la misma nave. Cuando hayan destruido los generadores, ambos deben atacar el generador inferior. Quizá pienses que es más efectivo que uno se encargue de un Destroyer y el otro compañero del otro. Eso es opinión de cada uno pero si uno solo ataca a este acorazado demorará mucho tiempo y cuando demoras mucho en una nave de semejante arsenal las probabilidades de que mueras en el intento aumentan porque estarás más tiempo en fuego cruzado. Sin embargo, en grupo (en especial con el generador inferior) es más efectivo porque demorarán menos en una Star Destroyer y podrán salir rápido a atacar la siguiente. Claro, cuando hayan destruido los tres generadores un compañero (previamente escogido) deberá atacar la cabina de control de la nave mientras que el otro ya debe dirigirse a atacar los generadores superiores. Aquí si no es importante el trabajo en equipo porque la cabina no posee mucha defensa y puede ser fácilmente destruida por un compañero siempre y cuando tengas puntería. De todos modos, puedes atacar la cabina de control en equipo y aquí si la diferencia recae en si eres bueno por naturaleza o no. Ataca la siguiente Star Destroyer con la misma estrategia y vences esta genial misión.

prohíbe su copia sin el debido permiso del autor de la misma y no se permiten beneficios de lucro en el uso de este documento ni tampoco de publicidad y otros similares.

Se les pide a aquellos interesados en la guía contactar al autor de la misma. El email al que debes acudir es fragojr@yahoo.com . Se te mandará la respuesta de lo que debes hacer para tener la guía en tu página y algunas aclaraciones sobre la misma. Se les pide respeto en cuanto a la propiedad intelectual.

La guía, en este momento está autorizada para:

- Gamefaqs (www.gamefaqs.com)
- SectorN (www.sectorn.net)
- IGN FAQs (faqs.ign.com)

Copyrights, TurokJr, Noviembre de 2003

This document is copyright TurokJr and hosted by VGM with permission.