

Manual Fallen Haven

INTERACTIVE MAGIC

Copyright © 1997
Interactive Magic

Aviso de Copyright

Copyright © 1997 por Interactive Magic, Inc. Todos los derechos reservados.

Este manual y los programas de ordenador incluidos en el CD-ROM están protegidos por copyright y contienen información patentada. Queda prohibido entregar o vender copias de este manual o del CD-ROM que lo acompaña u otros trabajos de Interactive Magic, Inc., a cualquier persona o institución salvo como viene indicado por el acuerdo escrito con el poseedor del copyright. Queda prohibida la manipulación, Re-compilación y cualquier otro sistema habido y por haber para variar la ingeniería de los programas en este CD-ROM. Queda prohibido copiar, fotocopiar, reproducir y traducir este manual o su reducción a un formato de lectura en parte o en su totalidad sin el consentimiento previo por escrito del poseedor del copyright. Toda persona que reproduzca parte de este programa en cualquier medio y por cualquier razón será culpable de una violación del copyright y correrá con la responsabilidad criminal tal y como queda indicado por la ley, quedando sujeto a las responsabilidades civiles a discreción del portador del copyright.

Garantía limitada

Interactive Magic garantiza que el CD-ROM en el que ha quedado grabado el programa está libre de cualquier defecto en cuanto a los materiales o mano de obra durante un período de 60 días desde la fecha de compra. Caso que este CD-ROM tuviese algún defecto dentro de los 60 días a partir de la fecha de la compra, podrá devolverlo a Interactiv Magic, Gingers Court, 1st Floor, 36^a High Street, Bracknell, Berkshire RG12 1HE, e Interactive Magic lo sustituirá sin gasto alguno.

INTERACTIVE MAGIC NO INCLUYE NINGUNA OTRA GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA EN LO REFERENTE AL CD-ROM O AL PROGRAMA DE SOFTWARE GRABADO EN EL CD-ROM O EL JUEGO DESCRITO EN ESTE MANUAL, SU CALIDAD, RENDIMIENTO, COMERCIALIZACIÓN, O IDONEIDAD PARA UN USO DETERMINADO. EL PROGRAMA Y EL JUEGO SE VENDEN "TAL CUAL". EL RIESGO EN CUANTO A LA CALIDAD Y AL RENDIMIENTO CORRE TOTALMENTE POR CUENTA DEL COMPRADOR. INTERACTIVE MAGIC NO SE HARÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO POR LOS DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, ACCIDENTALES O A CONSECUENCIA DE UN DEFECTO EN EL CD-ROM, EN EL PROGRAMA O EN EL JUEGO INCLUSO DE HABER AVISADO A INTERACTIVE MAGIC EN CUANTO A LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

Pasos a seguir si su CD-ROM está defectuoso

Caso que tenga usted un CD-ROM defectuoso, rogamos lo devuelva a nuestro departamento técnico (envíe únicamente el CD-ROM y quédese con todo el material adjunto) junto a una nota describiendo el problema. Le enviaremos un CD-ROM en cuanto recibamos el CD-ROM defectuoso.

Asegúrese siempre de incluir su nombre, dirección y número de teléfono con su correspondencia.

Preguntas o problemas

Caso que tenga dificultades con este juego y si no consigue resolverlas con este manual, rogamos llame a nuestro servicio técnico al teléfono 01344 409399, de 9:30 a 17:00 de lunes a viernes y le ayudaremos con mucho gusto. Conviene estar delante del ordenador al realizar la llamada.

También puede obtener ayuda de nuestro servicio técnico a través de los servicios on-line principales. Puede contactar con nosotros mediante E-mail a través de uno de los servicios que

sigue a continuación:

Internet:

CompuServe: 75132.1202

America Online:ASKIMAGIC

Genie:1-MAGIC

Prodigy:ZBWS92A

Interactive Magic y el logotipo de Interactive Magic son marcas registradas de Interactive Magic, Inc. Todas las demás compañías o productos aquí mencionados son propiedad y marcas registradas de sus respectivos dueños.

Introducción

Instalación

Fallen Haven ha sido diseñado para Windows 95 y dispone de un AutoPlay en el CD-ROM. AutoPlay simplifica la instalación de los títulos multimedia y juegos bajo Windows 95.

Para instalar el juego, inserta el CD-ROM Fallen Haven en el lector CD-ROM en el entorno Windows 95. Aparecerá una relación de opciones. Selecciona **Install** y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

NOTA: Deberás instalar Fallen Haven en el disco duro. No se puede jugar el juego directamente desde el CD-ROM.

Términos y Definiciones

Créditos: Los créditos son equivalentes al dinero. Los créditos se utilizan para desarrollar las ciudades, construir nuevas unidades de ataque y reparar edificaciones que hayan sufrido daños. Los créditos se producen a partir de las instalaciones mineras (Humanos) o refinerías (Tauranos).

Puntos de energía (PE): Los Puntos de energía te permiten mantener las estructuras y la producción dentro de una provincia. En el momento en el que se acaben los PE, se detendrá la producción dentro de la provincia y las estructuras empezarán a degradarse. Los PE se producen en las plantas de energía (Humanos) y centros de energía (Tauranos). La investigación y la eficacia energética puede reducir el consumo de energía de todas las estructuras.

Puntos de Investigación (PI): Los PI te permiten mejorar las unidades y las ciudades aumentando su nivel tecnológico. Los PI se producen en los laboratorios (Humanos) o centros de investigación (Tauranos).

Recursos en las provincias: Una provincia puede ser pobre, tener un nivel medio, rico o muy rico en cada uno de los tres recursos (energía, créditos, investigación). El nivel de producción queda determinado por la riqueza de la provincia tal y como aparece en la tabla que sigue a continuación, siendo esta perteneciente a los créditos, investigación y energía.

En el caso de un recurso específico, una sola estructura de producción en una provincia muy rica puede disponer de un nivel de producción más alto que diez estructuras de producción en una provincia pobre.

Tipos de provincias: Existen tres tipos de provincias: bosque, desierto y rocoso. Cada provincia tiene características específicas por lo que requieren un enfoque táctico distinto.

Puntos de acción (Action Points): Cada unidad dispone de un valor de puntos de acción. Usarás los puntos de acción (AP) para desplazar a las unidades y disparar armamento en la Modalidad táctica (en la modalidad de estratégica, podrás desplazar a tus unidades al lugar deseado). Toda investigación realizada en el campo de la tecnología puede aumentar los puntos

de acción.

Blindaje (Armor): La resistencia de unidades y estructuras. Si el blindaje (AR) decae a cero, la estructura o la unidad quedará destruida. Las investigaciones llevadas a cabo en el campo tecnológico del blindaje pueden aumentar en valor blindaje.

Transportes (Dropships): Los transportes sirven para desplazar las unidades de una provincia a otra. Si no dispones de transportadores, las unidades no podrán abandonar su provincia. ¡Pero ten cuidado! Únicamente podrás construir los transportes en la capital. Si cae esta provincia, ya no podrás construir transportes (incluso de haber reconquistado la provincia).

Unidades (Units): Tanto los humanos como los tauranos disponen de diez unidades específicas. Cada unidad está descrita en la enciclopedia en la pantalla del juego.

Estructuras (Structures): Cada bando dispone de diez tipos de estructuras que se pueden construir para desarrollar una ciudad. Cada estructura está descrita en la ventana Construcción en la enciclopedia en la pantalla del juego.

Ayuda (ToolTips): Al desplazar el cursor del ratón sobre el botón aparecerá un cursor interactivo en la pantalla del juego. La ayuda desaparecerá en cuanto desplaces el cursor del ratón. Puedes activar o desactivar la ayuda en la ventana menú.

Fuego directo (Direct Fire): Indica que no se podrá disparar un arma por encima de obstáculos como árboles u otras unidades. La unidad deberá contar con una línea directa de fuego al objetivo para realizar el ataque.

Fuego indirecto (Indirect Fire): Indica que el arma en cuestión podrá disparar por encima de los obstáculos.

Ataque orbital (Orbital Attack): Durante un ataque orbital, el jugador controlado por el ordenador desembarcará desde la órbita alrededor de New Haven. Los ataques orbitales pueden centrarse en cualquier zona de la colonia.

Sustentación y Grav (Hover and Grav.): Indica que la unidad puede desplazarse por agua, cañones y hielo.

Clic: Pulsa y deja de pulsar el botón izquierdo del ratón.

Clic derecho: Pulsa y deja de pulsar el botón derecho del ratón.

Doble clic: Pulsa rápida y sucesivamente el botón izquierdo del ratón dos veces.

Inicio Rápido

Para jugar inmediatamente tras la instalación del juego, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Arranca Fallen Haven.
2. En el menú principal pulsa **Nueva campaña** para activar la pantalla de opciones del juego.
3. No cambies la configuración por defecto del juego y pulsa **Aceptar (OK)**.
4. Tecllea un nombre para tu colonia. Este nombre se utilizará también para los juegos guardados. Pulsa **Aceptar (OK)**. Aparecerá la ventana del mapa de la colonia.
5. La provincia azul corresponde a tu posición de inicio y la provincia roja a los tauranos enemigos. Estarás jugando en el bando de los humanos en la modalidad fácil. Las provincias neutrales (gris) son hostiles para ambos bandos.
6. Realiza un doble clic en la provincia azul para cambiar al punto de vista de la provincia desde donde podrás construir unidades, planificar ataques y ordenar el desembar-

co de los transportes en territorio enemigo.

En la parte superior de la ventana aparecerán de izquierda a derecha las opciones que siguen a continuación:

- **Puntos de investigación** producidos por esta provincia. Construye laboratorios para obtener más puntos de investigación.
- **Puntos de energía** disponibles en esta provincia. Los puntos de energía se restarán cada vez que construyas una edificación. Si los puntos de energía caen a cero, tus edificaciones serán irreparables y no podrás explotar las minas o producir otras unidades. Construye centros de energía para aumentar los puntos de energía.
- **Créditos totales** (para todas las provincias) e **ingresos de la provincia**. Los créditos totales se deducen cada vez que construyas una nueva unidad o estructura. Los ingresos de la provincia quedarán afectados por el costo de mantenimiento de todas las unidades estacionadas en la provincia; al construir más unidades se disminuirán los ingresos de la provincia. Construye más instalaciones mineras para aumentar los ingresos de la provincia.

7. Construir unidades.

Antes de atacar a los vecinos, conviene reforzar tu posición construyendo nuevas unidades. Las nuevas unidades se pueden usar para atacar a una provincia vecina o para defender a tu provincia caso que el enemigo decida atacarla. Las unidades se completarán transcurrido un turno completo. El coste de la unidad se restará de los créditos totales y los ingresos de tu provincia se deducirán para afrontar los costes de mantenimiento de la nueva unidad.

8. Lanzar un ataque.

Pulsa una unidad y desplaza el cursor sobre el transporte. El cursor se convertirá en una flecha verde. Pulsa el transporte para cargar la unidad dentro del mismo. Sigue cargando unidades hasta llenar el transporte.

Ahora pulsa el transporte y aparecerá un menú en pantalla. Pulsa el botón **Lanzar (Launch)** debajo del transporte. El punto de vista cambiará a la ventana de la colonia. Pulsa la provincia vecina a la que desees atacar. Pulsa la flecha abajo para confirmar la orden.

Tu objetivo primordial es capturar la capital enemiga. Las provincias neutrales aparecen en gris y no te atacarán ni a ti ni al enemigo, pero se defenderán de ser atacadas.

Las provincias que aparecen con este símbolo disponen de misiones especiales. Al atacar a una de estas provincias, se te entregará un objetivo de una misión especial. Sólo tendrás una oportunidad para completar la misión.

9. Vuelve a la ventana de la colonia y pulsa el botón **finalizar el turno estratégico (End Strategic Turn)**.

El transporte llegará a su destino. Asegúrate de haber elegido una posición segura para el desembarco (es decir, una ubicación donde la casilla blanca no esté marcada por una X).

Una vez hayas colocado el transporte, activa la modalidad táctica.

Es en la modalidad táctica donde puedes desplazar a todas las unidades y tomar el control de todo tu armamento para destruir las unidades y estructuras enemigas. Al destruir la última unidad del ordenador, saldrás airoso de la batalla y tomarás el control de la provincia. En el siguiente turno estratégico, podrás construir nuevas unidades y estructuras en esta provincia.

10. Pulsa el transporte y a continuación el botón **Todos fuera (All Out)**. Pulsa una zona adyacente a la nave para desembarcar.

Cada una de las unidades en la batalla dispone de un número determinado de

Puntos de acción (AP), que se utilizarán para mover las unidades y lanzar el armamento. Cuando los Puntos de acción decaigan a cero, la unidad no podrá realizar más acciones durante ese turno.

Cada unidad dispone también de un número determinado de puntos de blindaje (AR). Los daños causados por el fuego enemigo reducirán el blindaje. Cuando el blindaje decaiga a cero, la unidad quedará destruida.

11. Selecciona una unidad y pulsa el **armamento ligero**. El cursor se convertirá en una diana roja. Pulsa una cuadrícula vacía cercana para atacarlo con el armamento ligero. Si la unidad enemiga se encontraba dentro de la cuadrícula, es muy posible que la hayas infligido daños.

Ahora que ya sabes lanzar un ataque, mover las unidades y disparar el armamento, puedes participar en una batalla.

¡Buena suerte!

La Historia

Prólogo

Apareció en diciembre del año 2242.

La primera alarma la recibió el equipo de detección diseñada originalmente para captar las señales provenientes de asteroides, cometas y chatarra cósmica en la órbita. Sus sistemas detectaron el objeto en cuanto se materializó más allá de la órbita del planeta más distante de su sistema solar e informó a los perplejos centinelas que este visitante inesperado no se trataba de chatarra común. Avanzaba mediante un sistema de autopropulsión y se dirigía hacia el centro del sistema densamente poblado.

El pánico envolvió a sus habitantes.

El deseo de mantener este acontecimiento en secreto hubiese sido fútil. Todos los telescopios y sistemas de detección del sistema solar captaron las emisiones que provenían de la nave alienígena, provocando un fervor de emoción y miedo acerca de sus intenciones. Las señales no tardaron en invadir todas las frecuencias, ofreciendo retransmisiones en todos los idiomas nativos. El visitante realizaba sus propios estudios y escaneos de los planetas más distantes mientras avanzaba, pero mostraba una indiferencia en cuanto a responder a las comunicaciones. Al acercarse al mundo capital, el líder y su consejo dictaminaron estrictas medidas de seguridad para evitar una posible hostilidad y los militares enviaron sus naves más veloces para interceptar al silencioso visitante.

No se resistió lo más mínimo y fue conducido bajo una intensa escolta a las instalaciones militares más importantes de la inhóspita luna del mundo capital. Ahí podrían investigar la nave no identificada bajo estrictos protocolos de contención. De nada sirvieron los escaneos de la nave. Los investigadores ni siquiera podían afirmar que hubiese vida en su interior, pero el público siguió los acontecimientos intensamente a través de las retransmisiones y estaban seguros de que contenía alienígenas en su interior. Ahora, bajo el foco de atención de los medios de comunicación, los líderes de las colonias principales e incluso el mismísimo líder diputado del Mundo Capital viajaron a la Base lunar para participar en el primer encuentro alienígena de la historia.

Poco después de su llegada a la base, la nave alienígena dejó de retransmitir. Ello preocupó a las autoridades, y la presión pública se hizo notar. Querían rescatar a los visitantes atrapados dentro de la máquina averiada. Impacientes y nerviosos, los líderes vigilaban una pantalla de video en una sala aislada al otro lado de la base lunar, mientras los científicos y técnicos trabajaban sin cesar alrededor del extraño objeto. Disolvían una apertura microscópica a través de la cual pudiesen insertar una sonda. Se trataba de una operación delicada; la incisión abriría una fisura microscópica en el casco de la nave aerodinámica muy cerca de una aglomeración de relucientes símbolos alienígenas que aun no habían logrado traducir.

Los observadores se quedaron asombrados cuando desapareció la punta del taladro molecular dentro del casco plateado con un silbido. La nave estaba hueca. El jefe de los científicos alzó su vista hacia la cámara y sonrió nerviosamente, sonrisa que le fue devuelta por el líder diputa-

do de la capital que observaba ansioso desde la sala de observaciones.

De repente, sin previo aviso, las sonrisas desaparecieron al vaporizarles una gran explosión, destruyendo la base lunar al completo. La explosión pudo observarse claramente en el anochecer del mundo capital cercano Taura, y lo último que llegaron a ver los 80 billones de tauranos aterrados en sus pantallas de vídeo retransmitiendo en directo fueron los símbolos alienígenas grabadas en el contenedor.

Sonda de exploración comercial interplanetaria – Mark VI Propiedad de Matsusony-Laanso Corp,Tierra.

AVISO: Este artilugio está protegido - ¡No abrir!

Acababa de comenzar una ensangrentada guerra intergaláctica con un primer golpe no intencionado.

Los dieciocho mundos del Imperio Taurano se movilizaron para entrar en guerra, pero pasarían veinticinco años antes de que los Tauranos se enfrentasen a los humanos, y el campo de batalla sería el planeta New Haven.

El nacer de la corporación

En los años que siguieron a la destrucción de la base lunar taurano, la empresa responsable del envío de la sonda mortífera se convirtió en una de las fuerzas más potentes de la política humana. Miles de sondas similares estampadas con la placa Matsusony-Laanson Corporation examinaron el cosmos buscando planetas habitables y enviando un cúmulo de información a sus propietarios.

La posesión absoluta de estos datos al igual que la alta tecnología utilizada para dotar a sus sondas y a otras naves espaciales con propulsores que les permitían sobrepasar la barrera de la velocidad de la luz permitió que Matsusony-Laanson obtuviese prácticamente el pleno control de todos los esfuerzos humanos para colonizar las estrellas. La empresa fundó docenas de colonias en otros mundos. Siendo el único suministrador de equipos y transporte para los nuevos gobiernos coloniales, Matsusony-Laanson se aseguró importantes beneficios.

Los gobiernos humanos se empezaron a preocupar por el control y el poder de la empresa Matsusony-Laanson. Los gobiernos establecieron legislaciones en contra de los monopolios, permitiendo así que otras empresas pudiesen competir con Matsusony. A nadie se le hubiese ocurrido que la empresa respondería de tal forma ante estas acciones.

Al no contar con su monopolio de suministros y transporte, la empresa busco desesperadamente otras fuentes de beneficios y se movilizó para la guerra. Matsusony enviaba armamento a los gobiernos provinciales de los mundos coloniales animándoles a crear puestos defensivos para protegerse contra las provincias vecinas. Determinadas provincias y colonias respondieron a este nuevo plan empresarial construyendo sus propias fábricas de armamento y aprovechando piezas y equipos suministrados por Matsusony. En cuestión de unos pocos años, los nuevos mundos coloniales fueron transformados de remansos de paz idílicos a peligrosos puestos fronterizos al borde de la guerra. Los beneficios resultantes de las operaciones mineras fueron canalizados a las arcas de Matsusony siendo esta la única empresa que suministraba material para la carrera armamentística.

La Caída de New Haven

El mundo colonial más distante se llamaba New Haven. Ahí se albergaban quince gobiernos provinciales independientes, todos ellos armados con armamento suministrado por Matsusony-Laanson. Los líderes provinciales establecieron un pacto de paz muy delicado y la guerra podría surgir en cualquier momento.

La primera provincia fundada en este planeta se llamaba Haven y fue la primera en romper el tratado de paz, pero no lo rompieron atacando a sus vecinos, sino a la empresa Matsusony-Laanson. Indignados por las manipulaciones e injustos beneficios de la empresa, los líderes de Haven declararon sus intenciones de cortar las relaciones con la empresa. Usando suministros de contrabando, Haven construyó sus propias fábricas y desarrolló sus propios sistemas de armamento que no estaban disponibles para las otras provincias. Por lo tanto, Haven se convir-

tió en la única provincia colonial que no dependía de la corporación para su defensa.

Contando con el apoyo de Matsusony Corporation, las otras catorce provincias del planeta declararon la guerra a Haven. La situación era nefasta, pero nunca se llegó a librar esta batalla.

La llegada de los alienígenas

Mientras la provincia de New Haven se preparaba para la guerra se detectó una flota de naves muy cercana a su sistema estelar. Las provincias que ahora se habían concentrado en sus asuntos internos no la detectaron, y ésta se cruzó con una sola nave humana en el silencio del espacio. Esta nave llevaba la misma inscripción que había destruido la base de investigación taurana y que tanto odiaban: MATSUSONY-LANSON CORP.

La flota descendió sobre la nave de transporte Matsusony y la destruyeron en cuestión de segundos. A continuación, destruyeron las comunicaciones orbitales del planeta New Haven y establecieron un bloqueo orbital del planeta. Pocos días tras la llegada de la flota, New Haven fue incomunicada del resto de la humanidad.

La empresa Matsusony-Laanson no hizo ningún comentario. Las últimas retransmisiones obtenidas de la nave destruida desvelaron los atacantes alienígenas a los mandatarios de la empresa y sus científicos ataron los cabos hasta enlazar el origen de la flota. Pero la empresa Matsusony-Laanson no dio ninguna explicación. Cortó todos sus lazos con New Haven en secreto. Públicamente, Matsusony se desentendió de toda relación con el incidente, dejando a la provincia en manos de los vengativos alienígenas.

Comienza la guerra

La flota taurana envió sus naves de transporte para capturar una de las provincias humanas. Se enfrentaron a la resistencia armada de los colonos, aunque la caída de la provincia era inevitable. Preparados ya para entrar en guerra, las provincias de New Haven establecieron sus defensas y se prepararon para rechazar al enemigo. Pero al no contar con suministros de Matsusony, las provincias caerían a merced de la avanzadilla taurana.

Todas las provincias salvo una. Haven que había construido sus propias fábricas de armamento independizándose de la corporación tenía posibilidades de defenderse contra la invasión. Las otras provincias se negaron a tratar con Haven, por lo que esta provincia tuvo que arreglárselas por sí sola.

Ahora el futuro de New Haven recae en dos fuerzas de combate, los tauranos invasores y los humanos que defienden Haven. Los humanos cuentan con una sola oportunidad para salvar a su mundo de la destrucción inminente, y los alienígenas cuentan con una excelente oportunidad para vengarse por la masacre de su base lunar.

Ambos bandos tienen una sola meta: aniquilar a la otra raza a toda costa, destruyendo todo lo que encuentren en su camino.

Jugando Fallen Haven

Fallen Haven es un juego de estrategia en donde tu objetivo será el de hacerte con el control de la provincia capital del enemigo. El juego dispone de dos modalidades: la modalidad estratégica y la modalidad táctica.

Modalidad estratégica: Deliberar

En la modalidad estratégica, construirás ciudades y fuerzas (tanto ofensivas como defensivas). Puedes desplazar libremente tus unidades a una posición estratégica y dar órdenes para lanzar fuerzas de ataque. La modalidad estratégica corresponde a la modalidad deliberar; No hay límite de tiempo ni combates. No podrás ni atacar ni ser atacado. Una vez hayas ejecutado tu plan de ataque, darás por finalizada la modalidad estratégica y empezarán los combates en la modalidad táctica.

Modalidad táctica: Acción

El combate transcurre en la modalidad táctica. Las acciones de las unidades quedarán fijadas según sus características. En esta modalidad no puedes ni construir ni realizar reparaciones. De haber lanzado fuerzas de ataque en la modalidad estratégica, el combate empezará en la modalidad táctica.

Recursos

Deberás gestionar tres recursos: energía, créditos e investigación. La energía te hará falta para mantener las estructuras en tus ciudades. Los créditos sirven para comprar estructuras y unidades. La investigación irá aumentando el nivel tecnológico en las distintas categorías tecnológicas.

Los créditos y la investigación se clasifican como recursos globales; puedes usar cada crédito y cada punto de investigación en cualquiera de tus provincias. La energía, en cambio es local; cada provincia debe disponer de suficiente suministro energético para mantener las edificaciones dentro de la provincia. No se puede suministrar energía de una provincia a otra. Sin energía, tus edificios caerán en mal estado y se detendrá la producción.

Tecnología

La tecnología es una de las claves para salir airoso en Fallen Haven. Puedes realizar investigaciones en seis campos:

- La eficacia energética de las estructuras
- La resistencia de las estructuras y unidades
- La velocidad de las unidades
- Daños de las unidades y torres a causa del armamento
- La velocidad de disparo de las unidades
- Misiles para el ataque y la defensa nuclear.

Al empezar el juego, todos los campos aparecerán en el nivel tecnológico 1. Mediante la investigación puedes aumentar este nivel hasta 10. Para más información, lee los datos en la ventana Tecnología (página 18).

Ventanas de Fallen Haven

Menú inicio

Pulsa **Nueva campaña (New Campaign)** en el menú inicio para mostrar el menú de las opciones del juego.

Raza (Race)

Selecciona el bando humano o taurano. Cada bando dispone de sus propias características:

- **Humano:** Unidades rápidas, potencia de fuego media, largo alcance del armamento, blindaje inferior para las unidades y las estructuras (edificaciones).
- **Taurano:** Unidades más lentas, alta potencia de fuego, alcance de armamento medio, buen blindaje para las unidades y las estructuras (edificaciones).

Nivel de dificultad

El nivel de dificultad determina la destreza general del enemigo. Ello afectará al número de unidades, la velocidad del avance tecnológico y la precisión de los ataques.

Mapa de la campaña

- *Fallen Haven:* En la campaña por defecto, el enemigo será tan débil como tú, y los

territorios neutrales servirán como barreras entre los tauranos y los humanos.

Campaña última esperanza (Last Hope): El enemigo habrá capturado todas las provincias neutrales al comenzar esta campaña. Tendrás pocas posibilidades de ganar.

NOTA: La campaña *última esperanza (Last Hope)* ha sido concebida únicamente para los jugadores que ya tengan experiencia con el juego Fallen Haven.

Si deseas seguir las imágenes de esta guía, selecciona:

Humano

Fácil

Fallen Haven

y pulsa Aceptar (OK).

Nombrando tu colonia

Teclea un nombre para tu colonia y pulsa Inicio (Start).

Ahora ya habrás accedido a la modalidad estratégica.

La ventana de la colonia muestra el mapa de esta.

La provincia **azul** pertenece a los humanos. Caza vez que los humanos tomen el control de una provincia, se convertirá en azul (o rojo para los tauranos).

Las provincias **rojas** representan a las provincias capturadas por los invasores tauranos. Les verás avanzar ya que las colonias aparecen en color rojo al ser invadidas.

Las provincias **grises** son neutrales. Cada una de las provincias neutrales son autónomas. Si no atacas una provincia neutral, no te atacará.

Para ganar el juego, debes controlar la provincia capital de los invasores tauranos o de estar jugando en el bando taurano, debes tomar la provincia capital de los humanos (azul).

Símbolos especiales

Indica la provincia capital taurana.

Indica la provincia capital humana

Indica una provincia con una misión especial.

Indica una provincia acosada por misiles nucleares.

Ventana de la colonia

Mantén el cursor sobre un botón en la parte inferior de la ventana para ver una ayuda (ToolTip) que describa dicho botón (deberá estar activada la opción ayuda del menú).Puedes usar la ayuda en cualquier botón.

Menú

Pulsa el botón **Menú** para ver la ventana Menú.

Pulsa **Aceptar (OK)** para volver a la ventana de la colonia.

Botón tecnología (Tech)

Pulsa el botón **Tech** para activar la ventana Tecnología.Es aquí donde usarás todos tus puntos de Investigación.

La tabla que sigue a continuación muestra la forma en la que cada campo de investigación afectará a tus tropas y a tus edificaciones.

	Eficacia energética	Blindaje	Velocidad	Daños por armas	Velocidad de disparo	Misiles*
Afecta y unidades	Estructuras	Estructuras	Unidades	Armas	Armas	Misiles nucleares y antimisiles
Efecto	Reduce el consumo	Aumenta los AP	Aumenta los AP	Aumenta los puntos de daños	Disminuye el coste al lanzar armas	Aumenta la precisión
Nivel 2	10%	20%	10%	20%	10%	15%
Nivel 3	20%	30%	15%	30%	15%	30%
Nivel 4	30%	40%	20%	40%	20%	45%
Nivel 5	40%	50%	25%	50%	25%	60%
Nivel 6	50%	60%	30%	60%	30%	75%
Nivel 7	60%	70%	35%	70%	35%	90%
Nivel 8	70%	80%	40%	80%	40%	105%
Nivel 9	80%	90%	45%	90%	45%	120%
Nivel 10	90%	100%	50%	100%	50%	135%

* Para obtener más información en cuanto a los misiles, consulta *Acciones de la ventana pro - vincia en la modalidad estratégica*

Pulsa el botón **Tech** para volver a la ventana de la colonia.

Ventana CD-ROM

Para ajustar el volumen de la música, realiza un doble clic en el icono del altavoz en la barra de tareas de Windows 95 y selecciona CD-ROM. La barra de desplazamiento WAV controla los efectos de sonido.

Mapa

Pulsa el botón **Mapa (Map)** para acceder a un mapa general de la provincia.

Pulsa una vez más el botón **Mapa** para volver a la ventana Colonia.

Al disponer tu provincia de un radar, puedes escanear las provincias adyacentes. Para ello, pulsa la provincia gris encima de la tuya (en azul). Su nombre aparecerá en la ventana a mano derecha. Pulsa el botón **Mapa** para ver un mapa general de la provincia y de su contenido. El radar es muy útil a la hora de planificar un ataque, pero su alcance de detección está limitado a las provincias adyacentes. Pulsa una vez más el botón **Mapa** para volver a la ventana de la colonia.

Finalizar Turno (End Turn)

Pulsa **Finalizar Turno** para completar la modalidad estratégica e iniciar el turno estratégico del ordenador. La modalidad táctica comenzará si se esta librando una batalla.

Zoom

El botón **Zoom** estará desactivado (sombreado) ya que sólo podrás aumentar o disminuir la imagen al seleccionar una de tus provincias. Pulsa tu provincia (azul) y a continuación pulsa el botón **Zoom**. Ya has vuelto a tu provincia capital, *Haven*.

En la ventana provincia puedes reparar las estructuras dañadas, reciclar unidades o estructuras y construir nuevas estructuras, unidades y carreteras. Ahora estarás en la modalidad estratégica y dispondrás de todo el tiempo necesario para planificar tu estrategia.

Ventana de la provincia

El número que aparece entre paréntesis tras el nombre del botón indica la tecla directa del teclado para ese botón.

Reparar (1):Repara todas las edificaciones y transportes siempre y cuando dispongas de suficientes créditos. También puedes reparar una sola edificación activando el menú de información y pulsando la barra reparar.

Construir (2):Activa el menú edificación.Pulsa uno de los dos botones más pequeños para ver las estructuras disponibles. Si dispones de suficientes créditos, pulsa la estructura que desees construir y selecciona su emplazamiento. Para salir del menú edificación sin seleccionar la estructura que desees construir, pulsa la imagen de la estructura en el menú Edificación.

Ubicación: Deberás construir los muros y las torres adyacentes a otro muro o a una carretera. Los edificios deberán construirse al lado de la carretera.El tamaño del cursor indica el tamaño de la estructura seleccionada.De estar marcado el cursor con una X, el emplazamiento no será válido (posiblemente tengas que construir carreteras para así poder colocar la estructura).Una vez seleccionada una ubicación válida, pulsa el botón izquierdo del ratón.La estructura aparecerá sombreada debido a que la construcción no se dará por finalizada hasta que no se haya completado un turno (con la excepción de los muros y las carreteras, que se completarán en cuanto las coloques en el mapa).

Carretera (3): Te permite construir una carretera. Deberás colocar la carretera adyacente a otra carretera.Las carreteras son esenciales para la construcción de estructuras.

Reciclar (4):A la hora de eliminar una unidad o destruir una estructura, carretera o muro, pulsa reciclar y a continuación el objeto deseado. Puedes reciclar cualquier estructura que esté en construcción (sombreado) y obtener la devolución total. Obtendrás el 50 por ciento del valor de todas las demás estructuras y unidades salvo los muros y las carreteras.

Mapa (5), Menú (6) y Colonia (7):Activan sus ventanas respectivas.

Teclas directas en la modalidad estratégica

D Coloca la unidad en el siguiente transporte disponible.

C Centra la unidad seleccionada en la actualidad.

Tecla cursor Desplazamiento hacia la dirección de la flecha.

Tecla inicio Centra el mapa.

M Detiene o ejecuta la banda sonora. (El CD-ROM Fallen Haven deberá estar insertado en el lector CD-ROM).

NOTA: Las teclas directas de los botones aparecen más arriba en la descripción del botón.

Ventana de la provincia en la modalidad estratégica

Desplazamiento: Para desplazar la ventana Vista, mueve el cursor en el borde de la ventana.

Movimiento rápido en la ventana Ver: Usa la ventana Mapa para moverte rápidamente a la ventana Punto de vista.Pulsa el botón **Mapa**. Pulsa cualquier zona del mapa para desplazarte de inmediato a la ubicación correspondiente en la ventana Punto de vista.

Moviendo las unidades: Estando en la modalidad estratégica, puedes mover todas las unidades por el mapa.Pulsa la unidad para seleccionarla y realiza un clic en el lugar donde desees ubicar la unidad.

Lanzando los misiles nucleares: Puedes lanzar misiles nucleares hacia las provincias vecinas

realizando un clic en la lanzadera nuclear, lo cual te costará 1.000 créditos. Los misiles únicamente serán detenidos por una instalación antimisil. Disponiendo de un nivel tecnológico de misiles parecido al del enemigo, habrá un 50 por ciento de probabilidades de que el misil acierte en el objetivo. (El radar es útil en lo referente a la precisión de los ataques nucleares y aumenta el nivel de tecnología de tus antimisiles por una unidad).

Explorando el interior de un transporte: Pulsa el transporte para ver su contenido.

Cargando las unidades dentro de un transporte: Para colocar una unidad dentro de un transporte, pulsa la unidad y a continuación el transporte. También puedes colocar la unidad seleccionada dentro del transporte pulsando la tecla D.

Descargando las unidades del transporte: Para descargar una unidad del transporte, pulsa el transporte y a continuación la unidad que desees descargar. Pulsa la ubicación del mapa donde desees colocar la unidad.

El botón **Todos fuera** te permite descargar todas las unidades simultáneamente del transporte.

Anular: Pulsa el botón derecho del ratón para anular la selección de una unidad o armamento.

Lanzando un transporte: A la hora de lanzar un transporte durante misiones de ataque o de transporte, asegúrate de que por lo menos dispongas de una unidad dentro del transporte. Pulsa el botón **Lanzar** (Launching).

Pulsa la provincia a la que desees viajar y a continuación pulsa **Aceptar** (OK). Si cambias de opinión, pulsa el botón **Abortar** (Abort) *antes* de abandonar la ventana de lanzamiento. Una vez hayas pulsado **Aceptar** y salgas de la ventana de lanzamiento, no podrás cambiar el destino del transporte.

IMPORTANTE: La provincia de destino deberá ser adyacente a una de tus provincias.

Desembarco de un transporte: A la hora de desembarcar, selecciona una ubicación apta para el desembarco (una ubicación que no contenga una X) y púlsala. Para acceder a un punto de vista superior de la provincia, pulsa el botón **Mapa**. Podrás desplazarte inmediatamente a cualquier parte de la provincia pulsando el mapa.

Autodestrucción: Si no dispones de sitio donde desembarcar estando ya en la provincia, no te quedará más remedio que destruir el transporte para evitar que caiga en manos del enemigo.

Modalidad táctica

Todo el combate transcurre en la modalidad táctica. Las acciones de las unidades quedarán fijadas por sus características. En la modalidad táctica no puedes construir ni reparar unidades. De lanzar fuerzas de ataque en la modalidad estratégica anteriormente citada, el combate comenzará en la modalidad táctica.

En primer lugar, el atacante seleccionará una zona de aterrizaje, desplegará sus unidades e iniciará el ataque. Una vez que las unidades hayan usado todos sus puntos de acción, el turno táctico del atacante se dará por finalizado y comenzará el turno del defensor.

Tu objetivo siempre será destruir completamente todas las unidades enemigas.

BONIFICACIÓN: Una vez realizado un ataque con éxito sobre una provincia que no contenga un objetivo especial, recibirás una bonificación (crédito). Su tamaño dependerá de la potencia general de tu fuerza de ataque y del número de turnos tácticos utilizados hasta ganar la batalla. Una victoria rápida realizada por una fuerza de ataque pequeña te ofrecerá una mayor bonificación que una batalla larga y equilibrada con una fuerza superior.

El número que aparece dentro de los paréntesis tras el nombre del botón, indica la tecla directa de dicho botón.

Menú (1): Te lleva a la ventana del menú.

Siguiente unidad (2): Selecciona la siguiente unidad que disponga de Puntos de acción (AP). Si no quedan unidades con AP, el botón **Siguiente unidad** no tendrá ningún efecto.

Siguiente unidad sin volver (3):Selecciona la siguiente unidad que disponga de Puntos de acción (AP) y que aún no haya sido seleccionada de esta forma (la unidad desaparecerá de la lista de las siguientes unidades válidas). Si no dispones de unidades con puntos de acción, el botón **Siguiente unidad** no tendrá ningún efecto. Es útil si deseas que tus unidades dispongan de puntos de acción para responder a un ataque.

Vigilancia ligero (4):Restringe el movimiento de la unidad para conservar suficientes puntos de acción para usar el armamento ligero. *Si conservas suficientes puntos de acción para usar el armamento ligero, la unidad podrá defenderse si es atacada durante el turno táctico del enemigo.*

Armamento ligero (5):Selecciona el armamento ligero.

Vigilancia pesado (7):Restringe el movimiento de la unidad para conservar suficientes puntos de acción para usar el armamento pesado. *Si conservas suficientes puntos de acción para usar el armamento pesado, la unidad podrá defenderse si es atacada durante el turno táctico del enemigo.*

Armamento pesado (6):Selecciona el armamento pesado.

Mapa (8):Activa la ventana del mapa.

Ventana de información: La ventana en la parte inferior ofrece información en cuanto a la unidad o armamento seleccionado. Si deseas ver el nombre de la unidad o estructura y sus puntos de blindaje, pulsa **Ctrl** y desplaza el cursor sobre la unidad. Ello te permitirá seleccionar el armamento más indicado para usar contra el objetivo.

Finalizar el turno (9):Finaliza tu turno táctico. El ordenador comenzará su turno táctico.

Teclas directas para la modalidad táctica

C Coloca a la unidad en el siguiente transporte disponible.

Enter Centra la unidad seleccionada en la actualidad.

Tecla cursor Desplazamiento hacia la dirección de la flecha.

Tecla inicio Centra el mapa.

M Detiene o ejecuta la banda sonora. (El CD-ROM Fallen Haven deberá estar insertado en el lector CD-ROM).

Las teclas directas de los botones aparecen más arriba en la descripción del botón.

Últimas palabras

Rendirse: Si crees que vas a perder una batalla, puedes acortar tus sufrimientos rindiéndote. Pulsa el botón **Menú** y a continuación el botón **Rendirse** (Surrender).

Información acerca de la unidad

Unidades humanas

Asesoramiento humano

La artillería dispone de un largo alcance y puede acertar a múltiples unidades si éstas están agrupadas, en definitiva una arma devastador. **Asesoramiento taurano**

La artillería humana apenas dispone de blindaje y se puede destruir fácilmente, siempre y cuando podamos acercarnos. Deberá eliminarse cuanto antes.

Asesoramiento humano

El Buggy puede cubrir largas distancias en la superficie del planeta con rapidez en misiones de

ataque, lo cual lo convierte en un vehículo ideal para atraer el fuego enemigo o para acabar con las unidades enemigas dañadas. **Asesoramiento taurano**

Los Buggys apenas disponen de protección y se pueden destruir con facilidad, aunque consiguen distraernos de nuestros objetivos más importantes. Déjalos a merced de los voladores (flyers) y troopers.

Asesoramiento humano

El tanque gravitacional puede sobrevolar el agua, cañones y otros obstáculos y lo convierten en una importante arma a tener en cuenta. **Asesoramiento taurano**

Es más veloz que nuestros tanques Hover, pero mucho más débil, al igual que los humanos.

Asesoramiento humano

Esta es nuestra unidad principal de combate. Junto a su capacidad de sustentación, causa mayores daños que la artillería y es capaz de realizar múltiples disparos. Conviene utilizarlos fuera del alcance visual de las unidades enemigas y fuera del alcance de la artillería enemiga.

Asesoramiento taurano

Esta es la única unidad de combate humana que respetamos. Los acorazados son peligrosos ante cualquier situación y deberán ser eliminados a toda costa.

Asesoramiento humano

Excelentes defensores. Son especialmente eficaces al contar con varias unidades para obtener la máxima potencia de fuego y al ubicarlas cerca de los emplazamientos de desembarque del enemigo. **Asesoramiento taurano**

Normalmente, nuestra potencia de fuego superior puede eliminar a estas molestas torres de un solo golpe, aunque es una labor que tarda mucho tiempo, cosa que los humanos aprovechan para reorganizar sus fuerzas defensivas.

Asesoramiento humano

Se trata de una unidad básica y económica para los golpes rápidos. Es poco resistente ante una potencia de fuego concentrada. **Asesoramiento taurano**

No es más que una molestia y conviene eliminarlo cuanto antes. No permitas que te distraigan de los enemigos más peligrosos.

Asesoramiento humano

Es nuestra infantería de élite. Es ideal para los ataques a gran distancia y muy peligrosos a corto alcance al disponer del detonador térmico. **Asesoramiento taurano**

Ni siquiera son una amenaza...salvo si te despistas y permites que usen su armamento pesado a corta distancia.

Asesoramiento humano

Se trata de una unidad de sustentación básica con capacidad para sobrevolar agua y cañones. Su perfecta combinación de velocidad, movilidad y alcance del armamento lo convierte en un arma ideal para sorprender y atacar a prácticamente cualquier unidad, aunque carece de potencia de fuego. **Asesoramiento taurano**

Rápido pero poco resistente. Conviene usar nuestra artillería para eliminar a estos molestos aparatos voladores.

Asesoramiento humano

Son soldados valientes que luchan por nuestra causa. Han sido especialmente entrenados para el combate urbano y pueden atacar desde posiciones ubicadas detrás de los edificios y obstá-

culos usando su armamento mortífero. **Asesoramiento taurano**

Ideales para afinar nuestra puntería, salvo si atacan en masa. Al atacar en grupo, los pelotones pueden llegar a ser una amenaza.

Asesoramiento humano

Es una excelente unidad de ataque y defensa con capacidad para impartir y sufrir importantes daños. Es mortífero en el combate a corta distancia y sobretodo en los entornos urbanos.

Asesoramiento taurano

Los tanques humanos son muy inferiores a los nuestros. Al igual que todas las demás unidades humanas, este tanque carece de dos cosas: potencia de fuego y blindaje.

Unidades tauranas

Asesoramiento taurano

Se trata de una de nuestras unidades más devastadoras, con capacidad de infligir importantes daños esté o no el objetivo dentro del campo visual. **Asesoramiento humano**

Es más potente que nuestra artillería aunque también es más lento. Tardan tiempo en tomar sus posiciones pero aún así debemos considerarlos como una seria amenaza.

Asesoramiento taurano

Son nuestras tropas más valientes y han sido entrenadas en el combate aéreo. Su punto fuerte es su alta movilidad y excelente alcance de fuego. **Asesoramiento humano**

Nunca desestimes el Volador (flyer). Cuando aparecen en grupos, pueden realizar un golpe sorpresa y desaparecer antes de que te des cuenta.

Asesoramiento taurano

Las torres de fusión han sido creadas exclusivamente para distraer al enemigo mientras descendemos y le aplastamos. Son poco resistentes, pero suficientes contra los patéticos humanos.

Asesoramiento humano

No son tan potentes como nuestras torres defensivas, aunque su alcance es un factor a tener muy en cuenta. Cuidado con las zonas de desembarco que cuenten con muchas Torres de fusión en la vecindad.

Asesoramiento taurano

Más que apto para combatir contra los tanques gravitacionales humanos ya que la combinación de movilidad y potencia de fuego lo convierte en una de nuestras mejores unidades.

Asesoramiento humano

Los tanques de sustentación pueden destruir nuestras torres láser de un solo golpe, por no mencionar los daños que podrían causar a las demás unidades. Ten sumo cuidado al tratar con esta unidad.

Asesoramiento taurano

Este tanque ha sido diseñado para la exterminación de la infantería y otras unidades debilitadas. El tanque ligero es rápido y apenas dispone de blindaje por lo que conviene mantenerlo a distancias prudentes del enemigo.

Asesoramiento humano

No es más que un L.A.V. actualizado. Bastan un par de impactos para convertirlo en chatarra.

No los destruyas hasta el final salvo que amenacen a nuestra infantería.

Asesoramiento taurano

Todos los enemigos salvo los más estúpidos huyen aterrorizados en el momento en el que entra en acción el Megatanque. Esta es nuestra mejor unidad con capacidad demostrada para eliminar compañías enteras de los patéticos humanos.

Asesoramiento humano

Mantente a una distancia prudente y bombardéalos desde un lugar seguro con la artillería o con los acorazados, ya que si te enfilan con sus Megacañones, ¡MORIRAS!

Asesoramiento taurano

Esta unidad es tan mortífera como nuestra artillería, aunque dispone de una potencia de fuego superior, un blindaje mejorado y capacidad de sustentación. Desafortunadamente, el cañón de plasma causa menos daños

Asesoramiento humano

Apenas se le podría considerar como un contrincante para nuestro venerable acorazado. Aun así, conviene destruir los S.H.O.G. cuanto antes salvo de haber Megatanques en la zona.

Asesoramiento taurano

Estos soldados disponen de la mejor puntería de todas nuestras tropas y están equipados con mortíferos rifles francotirador. Estos soldados pueden incluso enfrentarse a determinados vehículos blindados de los humanos

Asesoramiento humano

Rápidos, fuertes y disponen de una excelente puntería. Pero si consigues encuadrarles en tu punto de mira, los francotiradores morirán desparramados en su sangre verde.

Asesoramiento taurano

No es de extrañar que seamos los conquistadores invencibles si contamos con este tipo de armamento. El tanque es una belleza en sí y su potencia de fuego es tan admirable como sus refinadas líneas.

Asesoramiento humano

No cabe duda de que se trata de la unidad más fea a la que tendremos que enfrentarnos. No es de extrañar que nuestras unidades se rían en cuanto aparecen esas unidades, pero no es para tomárselo a risa ya que el cañón de fusión del tanque pesado es devastador. Destruyelos cuanto antes manteniendo las distancias.

Asesoramiento taurano

El heroico Trooper es un excelente defensor capaz de mantener a raya muchas unidades humanas incluyendo sus vehículos blindados.

Asesoramiento humano

Disfruta y destruye a estos tauranos en cuanto se te presente la oportunidad, ya que el resto de sus fuerzas te darán más guerra.

Consejos para los jugadores novatos

Estrategia

1. Examina cuidadosamente todos los recursos de las provincias. Una provincia muy rica puede resultar hasta seis veces más beneficiosa que una provincia pobre. Esto es cierto

- para todos los recursos (créditos, investigación y energía).
2. Puedes construir hasta diez edificaciones para producir recursos en una sola provincia. Cuantas más construyas, mayor será tu producción.
 3. Mantén las cuentas de los costes de tus unidades ya que de lo contrario perderás créditos durante cada turno.
 4. No subestimes la importancia de la investigación tecnológica o de lo contrario las secciones enemigas destruirán a tus tanques antes de que puedas construir nuevas unidades.
 5. No hace falta que construyas más de una estructura que produzca el mismo tipo de unidades dentro de una provincia salvo si piensas que las estructuras caerán bajo un ataque de misiles nucleares.
 6. Algunas misiones especiales podrían desaparecer cuando las provincias sean capturadas por el enemigo.
 7. Sólo dispondrás de una oportunidad para completar una misión especial. Una vez concedida la oportunidad, desaparecerá del mapa.
 8. La resistencia y potencia general de las ciudades del enemigo irán en aumento tras cada turno.
 9. El radar te permite examinar las provincias adyacentes y dirigir con precisión los misiles nucleares.
 10. Usa la modalidad estratégica para colocar tus unidades ahí donde sean más eficaces caso de sufrir un ataque.
 11. No pierdas tu capital, es la única provincia donde puedes construir los transportes.
 12. No hace falta que derrotes a todas las provincias neutrales. Lo único que cuenta al final es el enemigo, por lo que no conviene malgastar tus recursos en las zonas neutrales.

Táctico

1. No malgastes puntos de acción usando el armamento pesado cuando puedas obtener el mismo resultado usando un armamento ligero.
2. Coloca el cursor sobre la unidad enemiga y pulsa la tecla **Ctrl** para ver los puntos de blindaje del enemigo.
3. La unidad pelotón (Squad) es muy potente.

Créditos

Equipo Micomeq Development

Didier Bertrand
Marcel Émond
Dominic Mathieu
Yanich Piché
Stépane Rainville

Agradecimiento especial:

Benoît Carrière
Marc Deslauriers
Simon desrosiers
Sébastien Guimont
Daniel Lanoix
Vincent-Philippe Lauzon
y por supuesto a Sultan (por su apoyo moral)

Equipo Interactive Magic

Desarrollo externo

Paul Potera
Ray Rutledge

Desarrollo interno

Joe Rutledge
Dave Green

Clinton Adams

Desarrollo multimedia

Robert Stevenson

Historia

Brian Tate
David Burton

Edición y creación del manual

Scriptorium Publishing Services, Inc.

Verificación interna

Joe Allen
Ismini Boinodiris
Shane Brewer
Brian Davis
Carlin Gartrell
Ted Wagoner
Adam Turner

Voces

Don Blair
Robert Stevenson

Agradecimiento especial a todos nuestros verificaciones externos.

