

ROGUE TROOPER

La guerra de Nu-Earth continúa. Los Souther han creado una fuerza de combate de ingeniería genética, la Infantería Genética. En su primera misión, todos menos uno de los I.G. han sido aniquilados. La situación de la zona de lanzamiento se dió a los Norts; fueron traicionados por uno de sus propios generales Southers. El I.G. superviviente rescata tres de sus biochips injertados y se convierten en parte de su armamento. Nuestro I.G. es ROGUE y tiene que luchar contra Southers y Norts en su búsqueda para encontrar y matar al general traidor.

Basado en el famoso mundo 2000 AD del comic, este juego épico te proporciona dos diferentes estilos de juego enlazados sobre cuatro misiones, que tienes que completar, para descubrir al general traidor. Todos los elementos que han hecho de Rogue Trooper un comic legendario, están aquí para tu experimentación.

Instrucciones de carga de Amiga y Atari ST

1. Apaga el ordenador (*para proteger el disco de virus*) y quita todos los periféricos que tengan autoarranque.
2. Inserta el disco con el juego en el drive interno.
3. Enciende el ordenador.
4. Después de breves segundos aparecerá la pantalla de presentación.

NOTA: Rogue Trooper solamente se puede jugar con el joystick aunque puedes usar teclas con funciones específicas durante el juego.

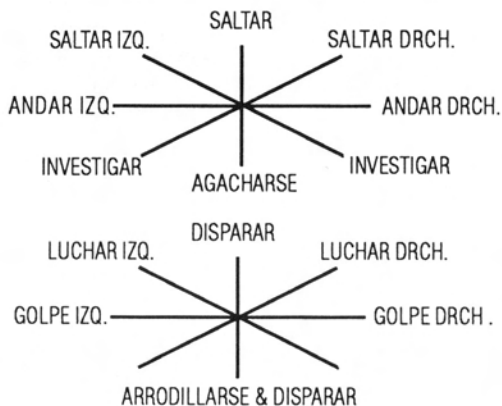
F1	pausa
F2	modo 50/60 hz
F3	cambiar el display de la nave (<i>solamente secciones de vuelo</i>)
F4	música encendida/apagada
F5	vuelo normal/invertido
F6	pide ayuda a Gunnar
F7	pide ayuda a Helm
F8	pide ayuda a Bagman
SHIFT F10	abandonar

RETURN – investigar el área (*lo mismo con el joystick es abajo a la izquierda o abajo a la derecha*)

Barra de espacio – disparar los retro cohetes (*sólo si la nave está equipada con ellos*)

CONTROLES DEL JOYSTICK

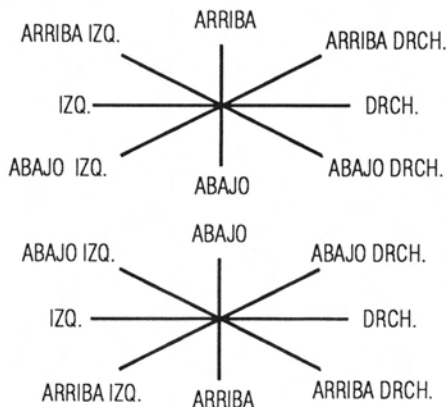
SECCION DE EXPLORACION (NIVEL 1 Y 4)



NO SE USA EL
BOTON DE FUEGO

CON EL BOTON
DE FUEGO

SECCION DE VUELO ESPACIAL (NIVEL 2 Y 3)

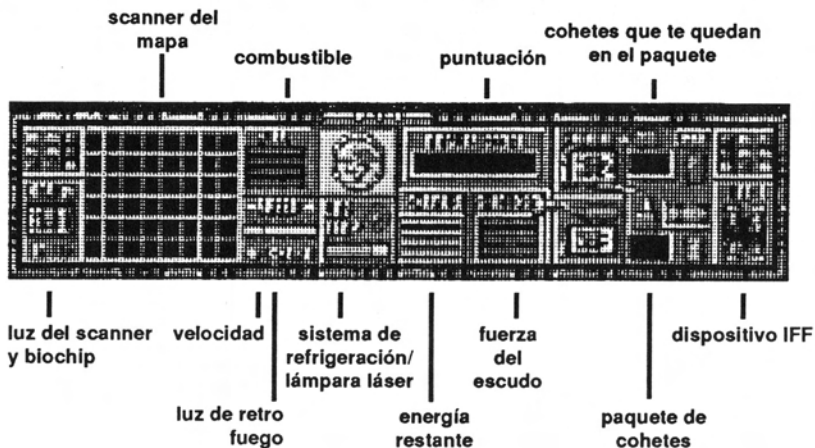


VUELO NORMAL

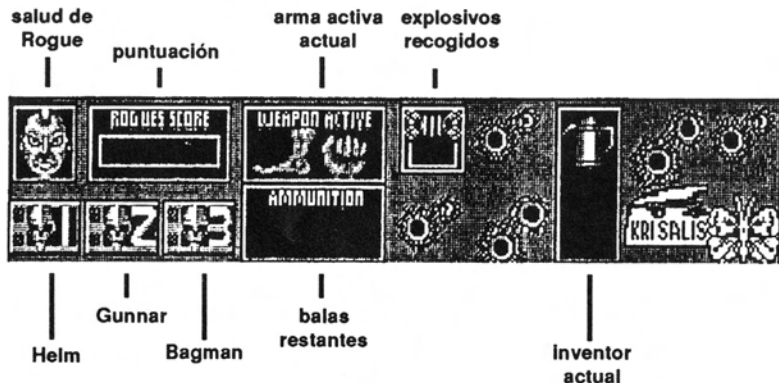
VUELO
INVERTIDO

PANEL DE CONTROL

Panel de control de los niveles 2 & 3



Panel de control de los niveles 1 & 4



Las tiendas de equipamiento de Bland y Brass

Bland y Brass son basureros del campo de batalla que lo compran y lo venden todo para sacar beneficios. Encontrarás a estos personajes periódicamente durante tu vuelo por Nu-Earth.

Cuando te encuentres con ellos puedes negociar con tus puntos y cambiarlos por componentes o incluso por una nave nueva. Para comprar un componente pon el cursor sobre el recambio que necesitas y mantén el botón presionado. Sin soltar el botón mueve el componente hacia tu nave espacial en la parte izquierda arriba de la pantalla. Ahora si sueltas el botón de fuego comprarás el componente y aparecerá en uno de los cajones que rodean tu nave. Si no puedes comprar un componente es porque o es muy caro o no es compatible con tu nave actual.

Para vender un componente que esté en tu nave mueve el cursor sobre él y presiona fuego. Mantén el botón de fuego presionado y dirige el componente hacia el icono del dinero. Si sueltas el botón de fuego vendes el equipo.

Para comprar una nave nueva presiona fuego cuando el indicador esté sobre el icono de la nave que quieres. Para ello tienes que tener suficientes créditos. Ten cuidado a algunas naves no se les pueden acoplar ciertos componentes. Una vez que hayas completado la selección de la nave, presiona fuego con el indicador sobre el cajón de herramientas y volverás a la pantalla siguiente.

Una vez que hayas hecho toda la selección pon el indicador sobre el icono de salida (exit) y presiona fuego. Ahora volverás al juego.

Nivel 1

Rogue acaba de fugarse de una celda de Nort. Tienes que dirigirle a través de 4 subniveles para rescatar a sus compañeros biochip y conseguir información acerca de la identidad del general traidor.

Para detener a Rogue en su misión aparecerán muchos centinelas robotizados, tropas Nort y legionarios del sol. Elimínalos o serás eliminado.

Para completar este nivel tienes que romper los suelos químicos. Podrás admirar grandes mecanismos explosivos llegado el momento.

Pistas y consejos

- (i) Si ves un interruptor – tócalo; probablemente ocurrirá algo.
- (ii) Examina todo lo que tenga un aspecto diferente.
- (iii) Evita las minas que están en el suelo – hacen daño.
- (iv) Evita los suelos eléctricos – dan calambres.
- (v) Si algo se mueve – elimínalo, si no se mueve – elimínalo antes de que te elimine a tí.
- (vi) Usa los ascensores para subir y bajar.
- (vii) Procura golpearlos se lo merecen.

Nivel 2

Una vez que Rogue se ha fugado de la prisión de Nort en una nave robada, tiene que volver hacia las líneas Souther. El tipo de nave depende del tipo de nave que haya podido robar. La tarea de Rogue en este nivel es escapar de la nave del comandante para poder conseguir el dispositivo IFF que le permitirá volar con una nave espacial Nort, a la base Souther.

Rogue está volando sobre un territorio controlado por los Nort, nada les gustaría más que aplastarle y partirle en miles de fragmentos genéticos ingenierizados.

Para completar este nivel Rogue tiene que destruir tantas naves Nort como pueda y finalmente destruir la nave del comandante de la prisión.

Pistas

- (i) Mejora tu nave tanto como puedas, compra repuestos de Bland y Brass.
- (ii) No confíes en Bland y Brass.
- (iii) Evita el fuego enemigo.
- (iv) Asegúrate que todo tu equipo es compatible. Bland y Brass procurarán vendertelo todo para sacar beneficios.

Nivel 3

Rogue ha pasado a través de las líneas Souther que están siendo atacadas duramente por los Nort. Estos últimos están usando un gas llamado "Dreamweaver" (gas del sueño). Este gas afecta a Rogue y le causa alucinaciones. Su objetivo en este nivel es sobrevivir hasta llegar a la base Souther donde informará de la identidad del general traidor.

Pistas

- (i) Elimina todo lo que se ponga en tu camino.
- (ii) Procura que no te eliminen.

Nivel 4

Rogue tiene que pasar a través de las defensas exteriores de la base Souther y llevar la evidencia al alto mando Souther. Los generales Souther están listos para escapar, su base está siendo invadida, por una gran masiva de los Nort. La tecnología Souther es más avanzado que la de los Nort. Rogue puede sacar provecho de ello.

Pistas

- (i) Resolver el enigma.
- (ii) Descubrir al general traidor.
- (iii) Ser un héroe.

Creditos

Códigos y programación	- Peter Harrap John Scott
Bland y Brass	- Nigel Little John Stephens
Diseño del mapa	- Mark Potente
Música y efectos sonoros	- Mathew Furniss
Artistas gráficos	- Mark Potente Dave Colledge
	- Mark Harrap John Gyarmati
Documentación	- Tony Kavanagh John Gyarmati

*Copyright Rogue Trooper Fleetway Publications Ltd 1990
Copyright Krisalis Software Ltd 1990*

ROGUE TROOPER

La guerre continue sur Nu-Earth. Les Sudistes ont créé une force de combat dotée d'un moteur programmé génétiquement : il s'agit de l'Infanterie Génétique (I.G.).

Lors de leur première mission, tous les GI ont été détruits, à l'exception d'un seul. L'endroit du largage a été communiqué aux Nordistes, ils ont été trahis par l'un de leurs propres généraux Sudistes.

Le GI restant sauve trois de ses puces électroniques biologiques qui deviennent partie intégrante de son armement.

Notre GI se transforme en une unité d'attaque, il doit lutter à la fois contre les Sudistes et les Nordistes pour trouver et châtier le traître.

Instructions de chargement – Atari ST & Amiga

1. Eteignez votre ordinateur (*protection anti-virus*) et déconnectez tous les périphériques qui chargent automatiquement.
2. Insérez le disque dans le lecteur interne.
3. Mettes votre ordinateur sous tension.
4. L'écran de présentation s'affiche quelques secondes après.

NOTE:

Atari ST : Rogue Trooper est enregistré sur un disque double face. Si votre ordinateur a un lecteur simple face, vous pouvez insérer le disque de jeu dans un lecteur externe une fois que le voyant du lecteur s'est éteint.

Tous les contrôles s'effectuent au joystick. Cependant, vous pourrez utiliser certaines touches de fonction pendant le jeu.

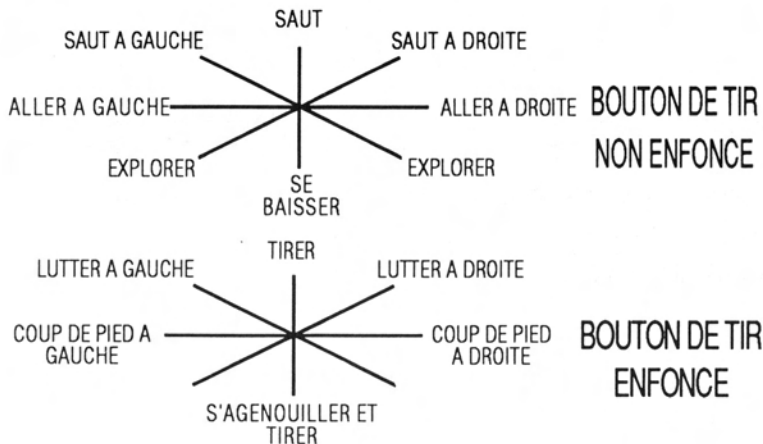
- | | |
|------------------|---|
| F1 | Pause |
| F2 | fréquence de balayage 50/60 Hz (<i>60 Hz aux USA seulement</i>) |
| F3 | mode d'affichage différent du navire |
| F4 | musique : marche/arrêt |
| F5 | vol normale/inversé |
| F6 | pour demander de l'aide à Gunnar |
| F7 | pour demander de l'aide à Helm |
| F8 | pour demander de l'aide à Bagman |
| SHIFT F10 | pour quitter le jeu. |

RETURN (Retour) – pour explorer des régions (*même fonction que si vous actionnez la manette du joystick en bas vers la gauche ou la droite*).

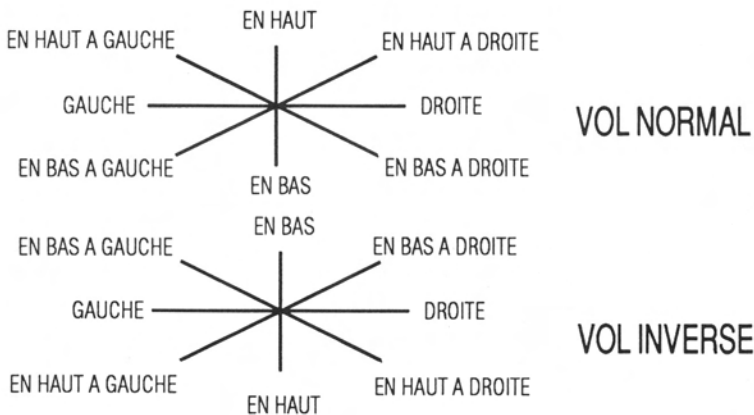
BARRE D'ESPACE – pour lancer les roquettes arrières (*si votre navette spatiale est équipée*).

LES CONTROLES JOYSTICK

LA PARTIE EXPLORATION (NIVEAUX 1 ET 4)



SECTION DE VOL DANS L'ESPACE (NIVEAUX 2 ET 3)



TABLEAUX DE CONTRÔLE

Tableau de contrôle des niveaux 2 & 3

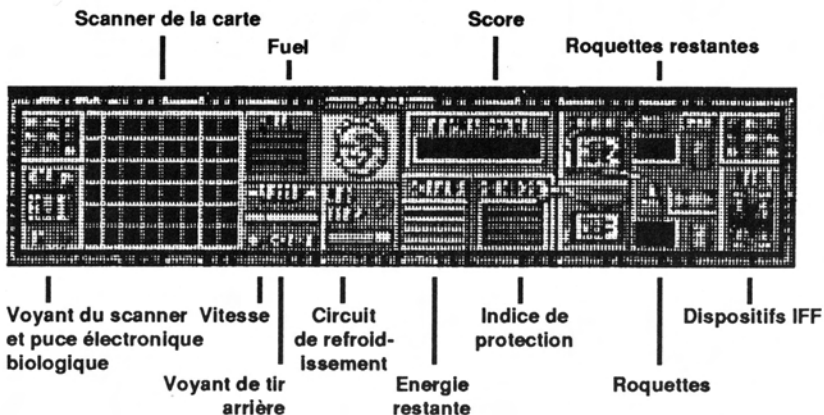
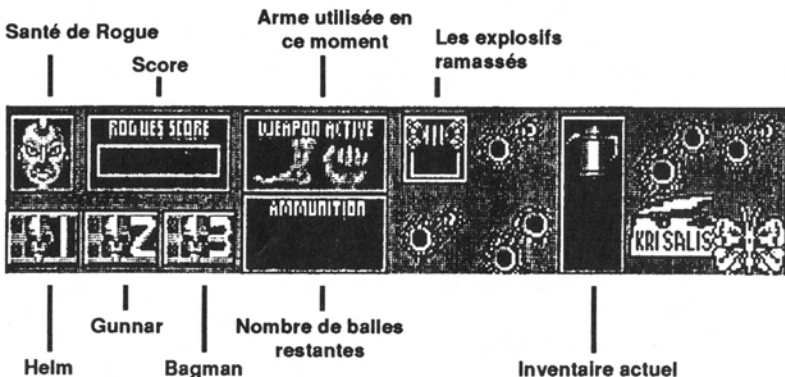


Tableau de contrôle des niveaux 1 & 4



Le magasin ambulancier de Brass et Bland

Bland et Brass fouillent tous les champs de bataille, ils achèteront et vendront n'importe quoi à partir du moment où ils en tireront profit. Vous rencontrerez périodiquement ces deux personnages lors de votre vol dans Nu-Earth.

Lorsque vous les rencontrerez, vous pourrez échanger vos points contre les autres pièces détachées, voire contre un nouveau vaisseau. Pour acheter une pièce détachée, amenez le curseur dessus et maintenez le bouton de tir enfoncé. Tout en maintenant le bouton de tir enfoncé, amenez la pièce détachée à l'intérieur de votre vaisseau, en haut à gauche de l'écran. Relâchez le bouton de tir pour effectuer l'achat, la pièce détachée apparaîtra dans l'une des boîtes entourant votre vaisseau, Si vous ne pouvez pas acheter la pièce détachée de votre choix, cela signifie qu'elle est trop chère ou qu'elle ne convient pas à votre vaisseau.

Pour vendre un élément de votre vaisseau, pointez-le avec le curseur puis appuyez sur le bouton de tir. Maintenez le bouton de tir enfoncé et amenez la pièce sur l'icône de l'argent. Relâchez le bouton de tir pour vendre la pièce.

Pour acheter un nouveau vaisseau, pointez l'icône du vaisseau en bas à droite de l'écran, à côté de l'icône "EXIT" puis appuyez sur le bouton de tir. Amenez ensuite le curseur sur le vaisseau de votre choix puis appuyez sur le bouton de tir. Il faut que vous ayez assez d'argent pour l'acheter. Faites attention, toutes les pièces détachées ne conviennent pas à tous les vaisseaux. Lorsque vous avez fait votre choix, amenez le curseur sur l'icône de la boîte à outils pour revenir à l'écran d'amélioration du vaisseau.

Lorsque vous avez effectué tous vos choix, amenez le curseur sur l'icône "EXIT" puis appuyez sur le bouton de tir, vous reviendrez au jeu.

Niveau 1

Rogue vient de s'évader d'une cellule Nort. Vous devez le guider dans quatre sous-niveaux pour qu'il sauve ses compagnons à puces électroniques biologiques et pour qu'il obtienne les informations nécessaires à l'identification du général traître.

De nombreux robots qui font office de sentinelle lui barrent le chemin. Il rencontrera également des troupes Nort et des légionnaires du soleil. Tuer ou être tué, c'est la seule alternative qui vous reste.

Il faudra casser les sceaux chimiques pour achever ce niveau. De puissants explosifs font des miracles dans de telles situations.

Trucs et astuces

- (i) Si vous voyez un interrupteur, appuyez dessus, il sert certainement à quelque chose.
- (ii) Examinez tout ce qui vous semble différent.
- (iii) Évitez les mines murales, elles font mal.
- (iv) Évitez les sols électriques: chocs garantis!
- (v) Méfiez-vous de tout, que ce soit immobile ou en mouvement, et tirez avant d'être tué.
- (vi) Utilisez les ascenseurs pour monter et descendre.
- (vii) N'hésitez pas à donner des coups de pied un peu partout.

Niveau 2

Maintenant qu'il s'est échappé de sa prison nordiste à bord d'une navette volée, Rogue doit maintenant revenir aux lignes Sudistes. Le type de navette dépendra de ce qu'il a pu dérober. Dans ce niveau, le principal travail de Rogue consiste à rattraper le vaisseau pirate du commandant de la prison, car il lui faut absolument le dispositif IFF pour voler à bord d'un vaisseau spatial Nordiste jusqu'à une base Sudiste.

Rogue survole un territoire contrôlé par les Nordistes, ils n'attendent qu'une seule chose : le faire exploser en une multitude de fragments génétiquement motorisés.

Rogue détruit autant de forces armées Nordistes que possible. Il doit détruire le vaisseau du commandant pour réussir ce niveau.

Trucs et astuces

- (i) Améliorez votre vaisseau en achetant des pièces détachées auprès de Brass et Bland.
- (ii) Ne faites confiance ni à Bland, ni à Brass.
- (iii) Évitez les tirs ennemis.
- (iv) Veillez à ce que tout votre équipement soit compatible, car ils vous vendront n'importe quoi. Seul l'argent les intéresse.

Niveau 3

Rogue survole désormais les lignes Sudistes, mais ils sont violemment attaqués par les Nordistes, qui utilisent du gaz "Dreamweaver". Après avoir respiré ce gaz, Rogue a des hallucinations. Son objectif dans ce niveau est de survivre jusqu'à ce qu'il atteigne la base Sudiste où il pourra dévoiler l'identité du général traître.

Trucs et astuces

- (i) Tuez tout ce qui se trouve sur votre passage...
- (ii) ...Sans vous faire tuer!

Niveau 4

Rogue doit maintenant se frayer un passage jusqu'aux défenses extérieures de la base Sudiste et amener une preuve concluante au haut commandement Sudiste. Les généraux Sudistes sont prêts à s'échapper. Une offensive massive Nordiste menace leur base. La technologie Sudiste est plus avancée que celle des Nordistes et Rogue peut en tirer profit.

Trucs et astuces

- (i) Résolvez les puzzles
- (ii) Dénoncez le général traître
- (iii) Devenez un héros!!!

Générique

Programmation	- Peter Harrap John Scott
Bland e Brass	- Nigel Little John Stephens
La carte	- Mark Potente
Sons et effets sonores	- Mathew Furniss
Artistes graphistes	- Mark Potente Dave Colledge
	- Mark Harrap John Gyarmati
Documentation	- Tony Kavanagh John Gyarmati

ROGUE TROOPER

Der Krieg auf der Atomerde dauert an; die Südlichen haben eine genetisch betriebene Kampfwafe entwickelt, die Genetische Infanterie. Auf ihrer ersten Mission werden außer einem alle anderen G.I.s getötet. Ein General aus den Reihen der Südlichen hat den Nördlichen den Angriffsort verraten, an dem die Bombe fiel.

Der überlebende G.I. konnte die Bio-Chips seiner Kameraden retten, um sie für seine Ausrüstung zu verwenden.

Unser G.I. wird zu ROGUE und muß auf der Suche nach dem verräterischen General sowohl gegen die Südlichen als auch gegen die Nördlichen kämpfen.

Ladeanweisungen Amiga und Atari ST

1. Schalten Sie den Rechner ab (*zum Schutz gegen den Virus*), und entfernen Sie alle Anschlußteile.
2. Legen Sie die Programmdiskette in das interne Laufwerk.
3. Schalten Sie ein.
4. Nach wenigen Sekunden erscheint das Titelbild.

Beachten Sie:

Für Atari ST-Besitzer gilt: Rogue Trooper ist auf einer beidseitigen Diskette programmiert. Wenn Sie einen Atari ST mit einem einseitigen Laufwerk haben, können Sie die Diskette in ein externes Laufwerk legen, nachdem das Licht des Laufwerks ausgegangen ist.

Ihr Rogue Trooper ist nur für den Joystick ausgerichtet, allerdings werden während des Spiels auch spezielle Funktionstasten benutzt.

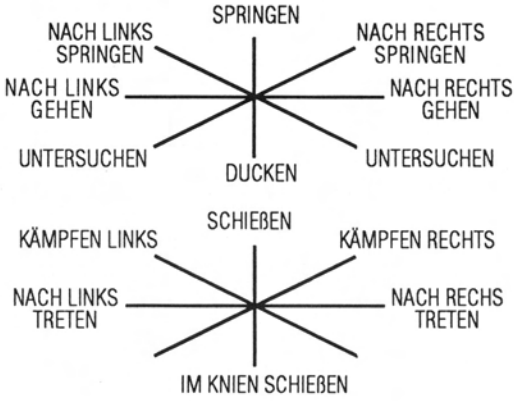
F1	Pause
F2	50/60 hz-Modus (<i>60 hz nur für USA</i>)
F3	Änderung des Raumschiffdisplays (<i>nur Flugsequenzen</i>)
F4	Musik ein/ausschalten
F5	Normalflug/Rückenflug
F6	Hilfe von Gunnar
F7	Hilfe von Helm
F8	Hilfe von Bagman
SHIFT F10	Ende

RETURN-Taste – Umgebung untersuchen (*dasselbe mit Joystick nach links unten oder nach rechts unten*)

Leertaste – Retro-Raketen abfeuern (*wenn sie sich auf dem Raumschiff befinden*)

JOYSTICKSTEUERUNG

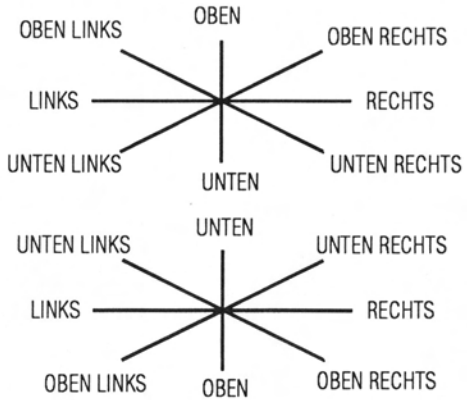
ERFORSCHUNGSSEQUENZ (LEVEL 1 UND 4)



OHNE
FEUERKNOPF

MIT
FEUERKNOPF

RAUMFLUGSEQUENZ (LEVEL 2 UND 3)

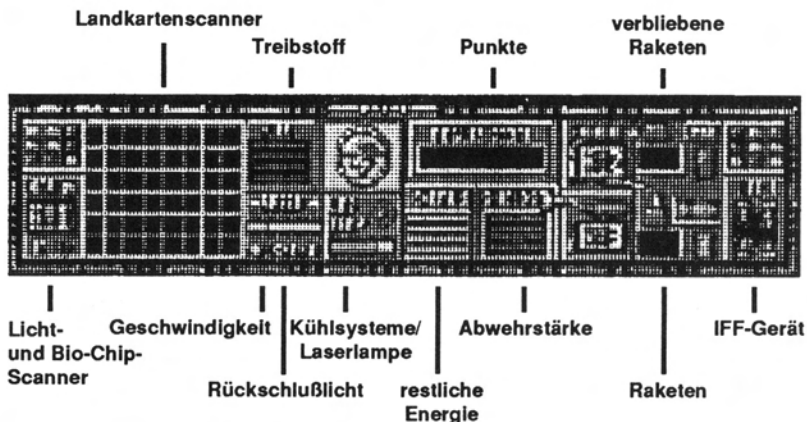


NORMALFLUG

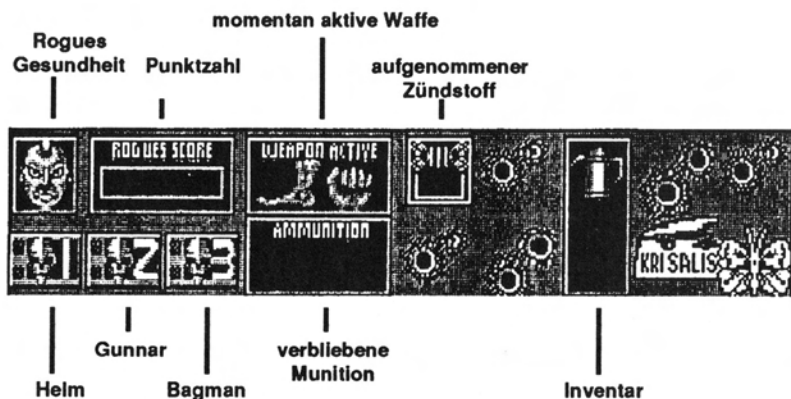
RÜCKENFLUG

SCHALTТАFELN

Schalttafel für Level 2 und 3



Schalttafel für Level 1 und 4



Bland und Brass-Ausrüstung und Zubehör

Bland und Brass sind zwei Soldaten, die alles verkaufen und kaufen, was nicht niet- und nagelfest ist, solange der Preis stimmt. Während Ihres Fluges über die Atomerde werden Sie Ihnen mehrere Male begegnen. Wenn Sie sie treffen, können Sie mit Ihnen um neue Waffenteile oder sogar um ein neues Raumschiff handeln. Um ein Zubehörteil für die Waffenausrüstung oder das Raumschiff kaufen zu können, bringen Sie den Zeiger auf den gewünschten Gegenstand und halten Sie dabei den Feuerknopf gedrückt. Mit gedrücktem Feuerknopf bewegen Sie den Gegenstand in die obere linke Ecke des Bildschirms; lassen Sie den Feuerknopf los, heißt das, Sie haben den Gegenstand gekauft. Der Gegenstand erscheint dann in einer der Boxen, die Ihr Schiff umgeben. Wenn Sie kein Zubehör kaufen können oder wollen, bedeutet das, daß es zu teuer oder nicht geeignet für Ihr Raumschiff ist.

Um einen Teil Ihres Schiffes zu verkaufen, gehen Sie mit dem Zeiger darauf und drücken Sie Feuer. Mit gedrücktem Feuerknopf ziehen Sie den Gegenstand zum Geld-Icon. Beim Loslassen des Feuerknopfes ist dieser Zubehörteil Ihrer Ausrüstung verkauft.

Um ein neues Raumschiff zu kaufen, drücken Sie Feuer, sobald der Zeiger auf dem Schiffs-Icon steht (rechts unten im Bild, neben dem Ausgangskästchen). Das Raumschiff wählen Sie aus, indem Sie den Zeiger über das gewünschte Raumschiff halten und dabei Feuer drücken. Sie müssen natürlich genug Geld haben. Achten Sie außerdem darauf, daß einige der Schiffe Zubehörteile bei sich tragen, die nicht zu ihrer Ausrüstung passen. Wenn Sie also ein Raumschiff gewählt haben, drücken Sie auf Feuer, während der Zeiger über dem Geräte-Icon steht. Sie gelangen dann wieder in das Bild, in dem Sie sich vorher befanden.

Level 1

Rogue kommt gerade aus einer Gefängniszelle der Nördlichen. Sie begleiten ihn durch vier Unterlevel, wo Sie versuchen müssen, seine mit Bio-Chips ausgerüsteten Kameraden zu retten. Außerdem müssen Sie Informationen über den verräterischen General sammeln.

Rogue wird an der Ausführung seines Auftrags von zahlreichen Bewachungsrobotern, Truppen der Nördlichen und Legionären gehindert. Töten oder getötet werden heißt die Devise.

Um diesen Level erfolgreich zu überstehen, muß man zunächst die chemischen Siegel brechen. In solchen Situationen wirkt Dynamit Wunder.

Tips und Hinweise

- (i) wenn Sie einen Schalter sehen, schalten Sie ihn an, es wird sich sicher etwas tun.
- (ii) Untersuchen Sie alles, was Ihnen merkwürdig vorkommt.
- (iii) Vermeiden Sie Bodenminen, damit verletzen Sie sich nur.
- (iv) Vermeiden Sie elektrisch geladene Böden – davon bekommen Sie einen Stromschlag.
- (v) wenn sich etwas bewegt, töten Sie es; wenn sich etwas nicht bewegt, töten Sie es ebenso, bevor es Sie tötet.
- (vi) Benutzen Sie die Fahrstühle.
- (vii) Treten Sie immer zu, die Gegner verdienen es.

Level 2

Nachdem Rogue in einem gestohlenen Raumschiff aus einem Gefängnis der Nördlichen geflohen ist, muß er sein Raumschiff jetzt zurück zu den Linien der Südlichen fliegen. Welches Raumschiff er steuert, hängt davon ab, welches Raumschiff noch für ihn übrig war. Rogues Hauptaufgabe in diesem Level ist es, das Raumschiff der fliehenden Gefängniskommandanten und damit das IFF-Gerät zu bekommen, denn nur so kann Rogue ein Raumschiff der Nördlichen zur Basis der Südlichen bringen.

Rogue fliegt über Gebiet, das von den Nördlichen kontrolliert wird; ihnen würde nichts besser gefallen, als ihn in tausend kleine, genetisch betriebene Einzelteile zu zerschmettern.

Diesen Level schafft Rogue, wenn er so viele Nördliche Raumschiffe wie möglich zerstört, eines von ihnen sollte schließlich das Schiff der Gefängniskommandanten sein.

Hinweise

- (i) Bringen Sie Ihr Schiff immer auf den besten Stand, indem Sie von Bland und Brass so oft wie möglich Ersatzteile kaufen.
- (ii) Trauen Sie Bland und Brass nie.
- (iii) Meiden Sie die feindliche Schlußlinie.
- (iv) Vergewissern Sie sich, daß Ihr gesamtes Equipment kompatibel ist. Bland und Brass können alles gewinnbringend verkaufen.

Level 3

Rogue hat sich inzwischen in das Gebiet der Südlichen vorgekämpft, die allerdings unter starkem Beschuß vonseiten der Nördlichen stehen. Diese benutzen das Kampfgas "Dreamweaver". Unter dem Einfluß des Gases bekommt Rogue Halluzinationen. In diesem Level muß Rogue es schaffen, bis zum Erreichen der Südlichen Basis zu überleben. Dort kann er endlich die Identität des verräterischen Generals erfahren.

Hinweise

- (i) Töten Sie alles, was Ihnen in die Quere kommt.
- (ii) Passen Sie auf, daß Sie nicht selbst getötet werden.

Level 4

Rogue muß sich in diesem Level durch die äußeren Verteidigungsstellungen der Südlichen kämpfen, und dem Obersten Kommando der Südlichen den Beweis der Schuld des Generals bringen. Die Südlichen Generäle sind auf ihre Flucht eingestellt, denn Ihre Basis ist in Gefahr, von einem massiven Angriff der Nördlichen eingenommen zu werden. Da die Technologie der Südlichen fortgeschrittener ist als die der Nördlichen, kann Rogue hieraus seinen Vorteil ziehen.

Hinweise

- (i) Lösen Sie die Rätsel
- (ii) Liefern Sie den verräterischen General aus.
- (iii) Seien Sie ein Held.

DIE MITWIRKENDEN

KODIEREN UND
PROGRAMMIERUNG
BLAND UND BRASS
KARTENENTWURF
SOUNDEFFEKTE
GRAFIKER

Peter Harrap John Scott

Nigel Little John Stephens

Mark Potente

Mathew Furniss

Mark Potente Dave Colledge

Mark Harrap John Gyarmati

DOKUMENTATION

Tony Kavanagh John Gyarmati

ROGUE TROOPER **(il vendicatore solitario)**

La guerra sulla terra di Nu continua; i Sudisti hanno creato una forza di combattimento organizzata geneticamente, la Fanteria Genetica. Durante la prima missione, tutti i componenti della Fanteria Genetica tranne uno vengono trucidati. La loro locazione è stata comunicata ai Nordisti da uno dei loro stessi generali.

Il sopravvissuto F.G. recupera tre delle sue schegge vitali che lo costituiscono e che diventano armi a sua disposizione.

F.G. diventa un fuorilegge e comincia la sua lotta personale sia contro Nordisti che Sudisti con lo scopo di trovare ed eliminare il Generale traditore.

Istruzioni di caricamento per Amiga ed Atari ST.

1. Spegnere il computer (*per proteggerlo contro il virus*) ed eliminare ogni unità periferica che possa effettuare un autoboot.
2. Inserire il dischetto relativo al gioco nel drive interno.
3. Riaccendere il computer.
4. Il titolo comparirà sullo schermo dopo qualche secondo.

NOTA: Per proprietari di ATARI ST

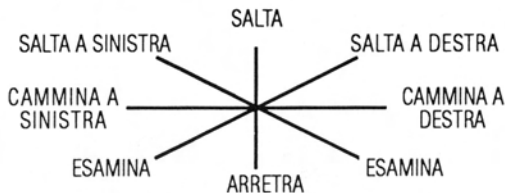
Rogue Trooper è realizzato su entrambi i lati del dischetto. Se possedete un Atari con un drive a lato singolo, potete usare il dischetto in un drive esterno una volta spenta la luce del drive.

Questo gioco richiede l'uso del solo joystick, anche se sono previste funzioni speciali attivate attraverso i seguenti testi:

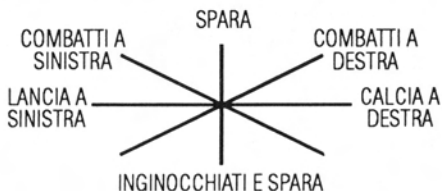
- | | |
|------------------|--|
| F1 | Pausa |
| F2 | Funzione 50/60 Hz |
| F3 | Display cambio navicella (<i>solo in sequenze di combattimento</i>) |
| F4 | Attivazione/Spengimento musica |
| F5 | Volo normale/invertito |
| F6 | Richiesta aiuto a Gunnar |
| F7 | Richiesta aiuto a Helm |
| F8 | Richiesta aiuto a Bagman |
| SHIFT F10 | Uscita dal gioco |
| Return | – Investigazione della zona (<i>stessa funzione dello spostamento joystick in basso a destra o a sinistra</i>) |
| Barra | – Attivazione razzi posteriori (<i>se in dotazione alla navicella</i>) |

CONTROLLI JOYSTICK

SETTORE DI ESPLORAZIONE (LIVELLI 1 E 4)

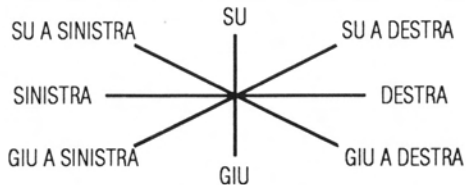


PULSANTE FUOCO
NON USATO

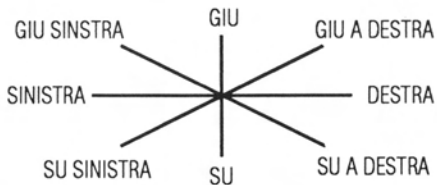


PULSANTE FUOCO
USATO

SETTORE DI VOLO SPAZIALE (LIVELLO 2 E 3)



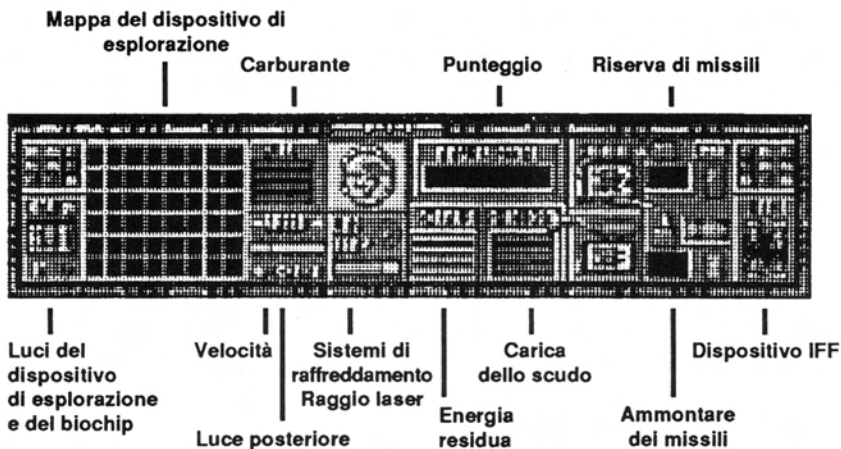
VOLO NORMALE



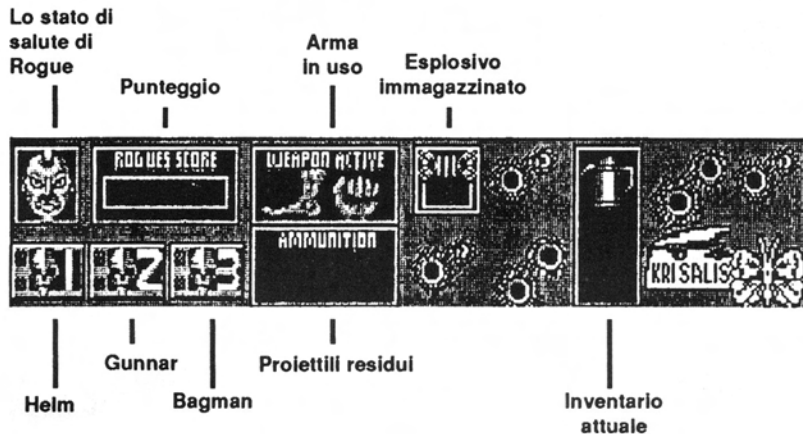
VOLO INVERTITO

PANNELLI DI CONTROLLO

Pannello di controllo usato nei livelli 2 e 3



Pannello di controllo usato nei livelli 1 e 4



Negozio attrezze di Bland e Brass

Brand e Blass sono due avvoltoi da campo di battaglia che comprano e rivendono qualsiasi cosa a fine di lucro.

Incontrerete questi due personaggi periodicamente volando sopra la terra di Nu.

Incontrandoli potrete scambiare i vostri punti per componenti od anche una nuova navicella. Per comprare un componente, posizionate l'indicatore sul pezzo di ricambio desiderato e tenete premuto il pulsante del joystick. Sempre tenendo premuto detto pulsante spostate il pezzo sulla vostra navicella nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Rilasciando il pulsante avrete concluso l'operazione di acquisto del componente che apparirà in uno dei contenitori che circondano la vostra navicella. Se non riuscirete a comprare il componente, è perché esso risulta essere troppo caro o non compatibile con il vostro attuale equipaggiamento.

Per vendere un componente della vostra nave, posizionate l'indicatore sopra di esso e fate fuoco. Sempre tenendo premuto il pulsante, spostate il componente sull'icona del denaro e rilasciate il pulsante per completare l'operazione di vendita.

Per acquistare una nuova navicella, fate fuoco con l'indicatore posizionato sull'icona di uscita. Potrete quindi selezionare la nave di vostra scelta, premendo il pulsante con l'indicatore posto sulla navicella desiderata. Ricordate che per far ciò dovete possedere il denaro necessario e che alcune navi non possono essere fornite di certi componenti.

Una volta completata la scorta della nave, premete il pulsante del joystick con l'indicatore posto sull'icona degli attrezzi per ritornare allo schermo superiore.

Quando avrete effettuato tutte le vostre scelte, premete il pulsante del joystick sull'icona di uscita per riprendere a giocare.

Livello 1

Il vendicatore è appena evaso da una cella nordista. Dovete guidarlo attraverso quattro sottolivelli per liberare i suoi compagni od ottenere informazioni per giungere ad identificare il generale traditore.

Molti robot, truppe nordiste e legionari del sud cercheranno di impedire al vendicatore di raggiungere il suo scopo. Uccidete o sarete uccisi.

Per completare questo livello dovrete rompere dei sigilli, facendo attenzione a non far saltare allo stesso tempo gli esplosivi disseminati lungo il percorso.

Suggerimenti

1. Se vedete un interruttore, premetelo; probabilmente aziona qualcosa.
2. Esaminate qualunque cosa vi sembri anomala.
3. Evitate mine trovate per terra.
4. Evitate suoli elettrici.
5. Se qualcosa si muove, uccidetelo; se non si muove uccidetelo prima che vi elimini lui stesso.
6. Usate gli ascensori per salire o scendere.
7. Calciate le botti: lo meritano.

Livello 2

Essendo scappato dalla prigione nordista con una nave rubata, il vendicatore deve ora riportare la sua nave nella base sudista. Tale nave è stata scelta sulla base di quelle che restavano da rubare ai nordisti. Lo scopo principale del vendicatore in questo livello, è di catturare una navicella dei comandanti della prigione, per avere il dispositivo IPP che gli consentirà di condurre una navicella nordista nella base sudista.

Per completare questo livello, il vendicatore dovrà cercare di distruggere il numero maggiore di equipaggi nordisti possibile ed infine anche la stessa navicella dei comandanti della prigione.

Suggerimenti

1. Potenziate la vostra navicella il più possibile, comprando accessori da Bland e Brass.
2. Non fidatevi di Bland e Brass.
3. Evitate il fuoco nemico.
4. Assicuratevi che tutto il vostro equipaggiamento sia compatibile. Brand e Brass vi venderebbero qualsiasi cosa pur di guadagnare.

Livello 3

Il vendicatore è ora sopra le linee sudiste che stanno subendo un attacco da parte dei nordisti che usano dei gas "Dreamweaver". Anche il vendicatore subisce gli effetti di questo gas, che gli provoca delle allucinazioni. Il suo obiettivo in questo livello è di sopravvivere fino a raggiungere la base sudista dove può smascherare il generale traditore.

Suggerimenti

1. Uccidete tutto ciò che capita sulla vostra strada.
2. Non fatevi uccidere.

Livello 4

Il vendicatore deve ora superare le difese esterne della base sudista e portare le prove al comando supremo.

I generali sudisti sono pronti a fuggire in quanto la loro base sta per essere sopraffatta dal massiccio attacco nemico.

La tecnologia dei sudisti è più avanzata di quella dei nordisti, ma Rogue può disporre di essa.

Suggerimenti

1. Risolvete gli enigmi.
2. Smascherate il generale traditore.
3. Siate eroici

RICCONOSCIMENTI

PROGRAMMAZIONE

- Peter Harrap John Scott

BLAND E BRASS

- Nigel Little John Stephens

CARTE

- Mark Potente

MUSICA

- Mathew Furniss

ARTISTI GRAFICI

- Mark Potente Dave Colledge

- Mark Harrap John Gyarmati

DOCUMENTAZIONE

- Tony Kavanagh John Gyarmati

*Rogue Trooper Copyright Fleetway Publications LTD 1990
Copyright Krisalis Software LTD 1990*