

Contenido

[Soporte técnico](#)

[Autores](#)

[Codigos cheat](#)

Instalación

[Requisitos mínimos del sistema](#)

[Instalar Rebel Moon Rising](#)

Introducción

[Historia de la primera guerra lunar](#)

[Las Naciones Unidas](#)

[El estado libre de Selena](#)

[Luna rebelde](#)

Jugar el juego

[Cómo completar las misiones](#)

[Las barras de estado](#)

[Suministro de oxígeno](#)

[Armas](#)

[Funciones del menú principal](#)

[El menú Opciones](#)

[Configurar el teclado](#)

[Configurar el ratón](#)

[Configurar el joystick](#)

[Detección de fallos](#)

Soporte técnico

Si tiene problemas con la instalación de *Rebel Moon Rising* o tiene dificultades técnicas, puede ponerse en contacto con el soporte en el:

English	01923 209145
Français	01923 209148
Deutsch	01923 209151

Si desea un soporte técnico gratuito, con poco gasto puede evolucionar hacia la versión comercial de *Rebel Moon Rising*. Si desea más detalles sobre la evolución, por favor visite el sitio Web *Rebel Moon Rising* en **<http://www.gtinteractive.com/rebel>**. La versión comercial incluye soporte para modem, red y acción multijugador Internet, así como niveles adicionales.

Si no tiene problemas técnicos, pero tiene otras preguntas relativas al juego, por favor envíe un e-mail a **rnr@fenriswolf.com** o visite el sitio web *Rebel Moon Rising* en **<http://www.gtinteractive.com/rebel>**.

Autores

En Fenris Wolf

Arte	Brett Hawkins Rocco Basile
Audio	Michael Larson
Legal	Frederick Dawe
Diseño de niveles	Emil Busse Tim Schutz
Música	Cranium Music
Programación	Andrew Lunstad Benton Jackson
Productor	Theodore Beale
Probadores	Daniel Lunstad Ted Carlson

En GT Interactive

Productor	Kurt Busch
-----------	------------

En Intel

Patrocinador	Justin Smith
Consultor inicial	Joe Eisner
Jefe Principal	Howard Jacob
Expertos de alquimia	Michael Julier Jackie Harrison Ken Cardita

Autores técnicos

Instalación
Novation Music Products' Estaciones de tambores y bajos (www.musicindustries.com)
L-Squared Sound Effects Platinum Sound para el sigo 21 (www.l2comm.com)
E-mu Systems E-64 Sampler
Software de secuenciador Emagic Logic Audio



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1996 por Invisible, Inc. dba RAD Software.

Gracias especiales a

Todos los animales: Amiga, Barney, Bert, Freya, y Mithra. Gracias a Deb, Heather, Marit, y Shannon por aceptar llegadas tardías y mentes ausentes. Y a Dios, por permitirnos de hacer lo que siempre soñamos.

Codigos Cheat

FWWARP01 - FWWARP17	Misión 1 - Misión 17
FWIGIVEUP	Misión terminada
FWMIGA	Obtener todas las armas y municiones
FWMARIT	Obtener todo el escudo y oxigeno
FWMITHRA	Invencibilidad
FWKITTY	Invisibilidad
FWBERT	Get jetpack (press J to activate, Z to fly)
FWBARNEY	Contador de cadencia de imagenes
P y S (simultaneous)	Capturar una pantalla en formato TGA

Instalación

Requisitos mínimos del sistema

Rebel Moon Rising es un juego de acción 3D diseñado especialmente para Windows® 95 y la tecnología Intel MMX™. Esto significa que si dispone de un sistema operativo diferente tal como DOS o Windows 3.1, *Rebel Moon Rising* no funcionará. De la misma manera *Rebel Moon Rising* no funcionará en ordenadores de base de 386 o 486, o un ordenador Pentium sin la tecnología MMX™.

- ◆ Un sistema compatible al 100% IBM PC
- ◆ Procesador Pentium con la tecnología MMX™
- ◆ CD-ROM *Rebel Moon Rising*
- ◆ Un sistema de ordenador compatible al 100% con Windows 95 (incluyendo 32-bit Windows® 95-pilotos compatibles para lector CD-ROM, tarjeta vídeo, tarjeta sonido, y dispositivos de entrada)
- ◆ Sistema operativo Windows® 95
- ◆ 16 MB RAM
- ◆ Lector CD-ROM doble velocidad (para la música digital)
- ◆ 35 MB de espacio disco no comprimido
- ◆ Tarjeta vídeo PCI con colores (16-bit) (pilotos requeridos Direct Draw)
- ◆ Tarjeta sonido compatible Windows® 95 (pilotos recomendados Direct Sound)
- ◆ Entrada ratón y joystick opcional

Nota importante: *Rebel Moon Rising* usa la tecnología Microsoft® DirectX, que requiere que su sistema soporte Direct X. Mientras *Rebel Moon Rising* instala DirectX 3 durante el proceso de instalación, es posible que su tarjeta de sonido o vídeo no sean soportadas. Si este es el caso, póngase en contacto con su vendedor de material para los pilotos compatibles con DirectX 3.

Instalar Rebel Moon Rising

1. Antes de instalar, cierre todas las otras aplicaciones.
2. Introduzca el CD *Rebel Moon Rising* CD en su lector CD-ROM y espere algunos segundos hasta la aparición en la pantalla del título *Rebel Moon Rising*.
3. Hay dos botones en el título de la pantalla. Haga clic en el botón **Setup** para lanzar la instalación y seguir las instrucciones en la pantalla.

Después del fin de la instalación de *Rebel Moon Rising* su ordenador instalará automáticamente los pilotos Microsoft DirectX. Después de la instalación de DirectX, se le puede pedir que reinicie su ordenador para activar los nuevos pilotos. Si se le pide que reinicie su ordenador, hágalo. Si no lo hace, puede lanzar *Rebel Moon Rising* seleccionando **Rebel Moon Rising/ Rebel Moon Rising** en el menú **Inicio** de Windows® 95 o haciendo clic en **Play** en el título de la pantalla del CD *Rebel Moon Rising*.

Si más tarde desea desinstalar Rebel Moon Rising, puede hacerlo seleccionando **Rebel Moon Rising /Desinstala Rebel Moon Rising** del menú **Inicio** de Windows® 95. Esto retirará todos los archivos instalados de *Rebel Moon Rising* de su ordenador. Esta acción liberará cerca de 35 megabytes de espacio en el disco duro.

Introducción

La historia de la primera guerra lunar

A mediados del siglo veinte, los científicos de la tierra invocaban el establecimiento de estaciones de investigación en el espacio y en la Luna. Pero el costo de estas estaciones combinado a una economía mundial paralizada y déficits de presupuestos monstruos en los países desarrollados, efectivamente impedían la posibilidad de incluso una sola estación lunar tripulada.

Pero en 2057, científicos de la Universidad de Oslo descubrieron una técnica revolucionaria para incrementar la tasa de crecimiento de semillas hidropónicas, reduciendo el tiempo de la cosecha en un factor de diez en entornos de baja gravedad. Con el precio de la comida multiplicado por dos cada año y el crecimiento continuo de la población, no controlado en las naciones no desarrolladas del Tercer mundo, el establecimiento de colonias lunares se hizo no sólo posible económicamente, sino vital.

Doce años más tarde, se establecieron veintiséis colonias en la luna bajo cúpulas por las naciones de la Tierra. Aunque técnicamente de la propiedad de sus gobiernos respectivos, Las Naciones Unidas han mantenido una jurisdicción total sobre las colonias desde la Conferencia de Jakarta de 2062 a través de su Comité de desarrollo lunar. Sin embargo, los colonos de la luna no están satisfechos con un gobierno de burócratas que no les dan voz en sujetos que afectan directamente sus vidas.

Más tarde, en 2069, el CDL rechazó los esfuerzos para crear un Consejo Lunar democráticamente elegido. En protesta, un grupo de doce colonias acordaron reducir sus envíos de comida colectiva a la Tierra de un 25%. El CDL reaccionó inmediatamente imponiendo una serie de restricciones comerciales que evitaban, no sólo a los doce protestantes, sino a todas las veintiséis colonias lunares, la compra de minerales y metales necesarios para su supervivencia. El embargo fue unánimemente aprobado por el Consejo de seguridad de las Naciones Unidas.

Tres días más tarde, veinte de las veintiséis colonias lunares declararon su independencia de la Tierra, sus gobiernos y las Naciones Unidas. En respuesta, la Asamblea general de la ONU acordó cambiar la situación lunar del Comité de desarrollo lunar al Comité de Paz mundial.

La historia de los problemas consiguientes entre el rebelde Estado libre Selena y sus Fuerzas de defensa lunar y la fuerza antiterrorista (ATFOR) de la ONU, se relata en el juego *Luna rebelde*[™]. Aunque la rebelión fue dominada militarmente, esta sigue oculta con simpatizantes repartidos en las cúpulas ocupadas por la Tierra y una base secreta profundamente escondida en las minas de un lugar alejado.

Cuando *Rebel Moon Rising* comienza, la situación es más bien precaria para ambos lados. Aunque ATFOR haya vencido a las rebeldes FDL, sólo fueron capaces de hacerlo gracias a la ayuda de las camisetas negras de la Nueva Unidad Alemana (NUA). Y la (NUA) es mas un rival que un aliado de las Naciones Unidas, pues los alemanes están más interesados en crear sus propias instalaciones en la Luna.

Otra variable desconocida es la extraña raza de alienígenas que fue entrevista brevemente por un escuadrón de tropas ATFOR durante el asalto común ATFOR-NUA a la Cúpula Tycho. Su tecnología de teletransportación ha sido adaptada con éxito y usada tanto por los aliados de FDL y Terrícolas, y no se sabe que otra tecnología interesante pueden tener, ni qué lado ayudarán.

Esta es la situación que deberás enfrentar al entrar en la futura guerra de los *Rebel Moon Rising*.

Las Naciones Unidas

En los setenta años pasados desde el nacimiento del nuevo milenio al tiempo de los *Rebel Moon Rising*, Las Naciones Unidas han evolucionado de una organización supranacional amplia, incontrolable, politizada y burocrática en una organización supranacional amplia, incontrolable, politizada y burocrática con una fuerza armada.

Por supuesto, esto ha ocasionado toda la diferencia en el mundo. Gracias al medio de un sistema de conscripción donde quince naciones seleccionadas aleatoriamente en la Asamblea general, más dos del Consejo de seguridad, asignan veinte por ciento de sus fuerzas militares a los comandos de las Naciones Unidas durante un periodo de cuatro años. El sistema ha permitido que las Naciones Unidas evolucionen de un sistema sin dientes, desamparada incluso frente a pequeños bandidos locales en una potencia mundial de primer plano.

Sin embargo, incluso en 2070, Las Naciones Unidas no han evolucionado hacia un gobierno mundial organizado. Aunque los elegidos de la asamblea son elegidos ahora a la Asamblea General por voto directo, las Naciones Unidas tienden a comportarse como el primero de los pares, en vez de un cuerpo gubernamental. Ahora hay 316 estados miembros representados en la Asamblea general, con Suiza y el estado libre de Selenia como los únicos dos estados reconocidos internacionalmente que no disponen de representación.

Actualmente, las Naciones Unidas gozan de excelentes relaciones con cuatro de las otras seis potencias mayores del mundo, incluidos los Estados Unidos de Norte América, India Democrática, Japón y Rusia Imperial. Tiene una relación difícil con China, y está en una virtual guerra fría con la Nueva Unidad Alemana. En realidad NAU fue expulsada de su asiento en el Consejo de seguridad en 2065 después de la ocupación de Austria, aunque aún tiene voto en la Asamblea General.

La Fuerza Antiterrorista Terrícola, (ATFOR), es la fuerza militar principal de la ONU implicada en la guerra lunar. Debido a problemas logísticos lunares, ATFOR es, en términos terrestres, un despliegue comparativamente pequeño de dos brigadas. Cada brigada se compone de dos batallones de infantería y un batallón asistido por una compañía de comandos especialmente entrenados.

Durante el conflicto inicial, ATFOR supo rápidamente que su ventaja mayor era su superioridad espacial, que re la razón primera de su victoria contra las FDL. Desde entonces han convertido la estación orbital de la Luna en una base militar gigante, protegida contra la artillería de iones y armada con torretas laser para defenderse contra las infiltraciones de comandos.

Sin embargo, las fuerzas de campaña ATFOR aún están armadas y protegidas, como la mayoría de las tropas de la ONU a través de la historia, menos que eficazmente. Aún las tropas de choque están armadas sólo con ACL, y la tradición de la ONU de asistir las tropas del tercer y cuarto mundo con oficiales del mundo desarrollado no ha probado ser más eficaz en ATFOR que en otros despliegues anteriores de la ONU. Esto ha hecho que ATFOR ha debido contar mucho con los Camisas negras de NUA, lo que representa una posición peligrosa tanto para ATFOR como para la ONU.

El Estado Libre de Selena

El Estado Libre de Selena nació el 24 de octubre de 2069. El Primer consejero Pieter von Hayek, gobernador de la colonia de Puerto Aldrin, leyó la declaración lunar de independencia, que no fue muy difundida en la Tierra gracias a la acción de Antonio Aguila, subsecretario de asuntos lunares en el Comité de desarrollo.

A pesar de todo, fue una declaración efectiva, y el Estado Libre de la Luna celebró su independencia con el apoyo activo de veinte de las veintiséis cúpulas lunares. Desgraciadamente, la celebración no duró mucho tiempo, pues el Comité de paz mundial se las arregló para disponer de los primeros dos batallones ATFOR operacionales sólo cuatro días más tarde, el 28 de octubre.

El 28 de octubre de 2069, es una fecha importante por varias razones. Primero, marca la primera explosión nuclear de mano del hombre realizada en otro planeta que la tierra. Segundo, fue la fecha del más espectacular suicidio épico desde Masada en el siglo primero. Un grupo de ingenieros lunares atrapados en el centro de la Cúpula Volodya, hizo explotar intencionalmente el reactor nuclear de la cúpula. Por supuesto murieron, pero fueron acompañados en su muerte por la casi totalidad del Segundo Batallón ATFOR, incluyendo al General Jackson, primer general de campo ATFOR.

Después de Volodya, ATFOR supo que tratar de superar las Fuerzas de Defensa Lunar sólo con el número era peligroso. Desde entonces sus tenidas de combate y armas fueron levemente superiores que los de las FDL, se vieron forzados a pedir la ayuda de NUA. Los camisas negras NUA, armados con ametralladoras y lanzadores de granadas y protegidos con su tenida de combate negra Speer-Mosva, fueron capaces de enfrentar directamente a los peligrosos comandos FDL y vencerlos.

En realidad, fue el desastroso ataque FDL a Lacus Mortis lo que cambió el curso de la guerra en favor de las Naciones Unidas. Una incursión mal pensada al hangar de municiones de la cúpula guarnición de NUA le costó, a los comandos de la FDL, la pérdida de casi un tercio de sus miembros, y los dejó incapaces de defender la cabeza del Estado Libre contra un ataque y ya el 26 de noviembre la guerra estaba casi terminada.

Pero no completamente. Aunque el Estado Libre perdió el control de seis de sus cúpulas en favor de las tropas de ATFOR y NUA, se convirtió en una entidad nacional reconocida legalmente gracias al reconocimiento formal por la NUA. La NUA sólo reconoció el Estado Libre para declarararle la guerra y así poder reclamar cualquier cúpula conquistada por sus fuerzas en derecho de conquista. Sin embargo, la ONU que no desea conceder a la NUA un territorio lunar, pero sin querer enfrentarse con la NUA directamente, se encontró en la indelicada situación de proteger el resto de las Cúpulas del Estado Libre contra la NUA.

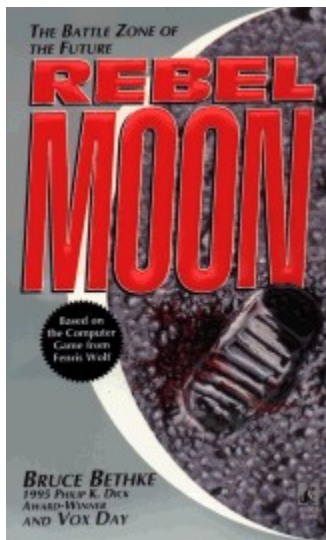
Ahora, el Estado Libre y la FDL sobreviven en las colonias de Kepler B, Iridum, Helicon, Kozyrez, Copernicus, y Sinus Medii, así como en su base secreta de Farside. Si existencia es precaria, pero mientras Pieter y Josef von Hayek estén libres, vivirán para continuar la lucha.

*Luna Rebelde*TM

*Luna Rebelde*TM es el predecesor de *Rebel Moon Rising*. Nunca se produjo como un producto comercial, pero se incluía en un conjunto con 3D Blaster de Creative Labs. Una versión antigua con 17 misiones se vendió con los primeros 3D Blaster de base VL, mientras que una versión actualizada de 27 misiones se vendió con 3D Blaster de base PCI.

*Luna Rebelde*TM no se encuentra de otra manera, aunque GT Interactive producirá *Luna Rebelde*TM para la Playstation Sony en la primavera de 1997. La versión Playstation se basa en la última versión de 27 misiones de *Luna Rebelde*TM.

Si desea la historia completa de *Rebel Moon*TM, lea la novela, *Luna Rebelde*TM, escrita en 1995 por Philip K. Dick galardonado con el premio Bruce Bethke y Vox Day. Se ha publicado en libros de bolsillo y se puede comprar en cualquier librería.



Jugar el juego

Cómo llevar a cabo las misiones

Es importante comprender que aunque *Rebel Moon Rising* es muy similar en apariencia a otros juegos de acción 3D como *DOOM™* y *Duke Nukem 3D™*, tiene un estilo de juego muy diferente. Correr simplemente a través de monstruos mortales no le permitirá completar con éxito la mayoría de las misiones. Puede ser útil si piensa en *Rebel Moon Rising* como una combinación de *DOOM™* y *Mechwarrior 2™*.

Hay diecisiete misiones en *Rebel Moon Rising*. Esto se puede dividir en cuatro tipos básicos: Comando, Búsqueda y Destrucción, Defensa y Rescate.

Una misión *Comando* es muy similar a los juegos normales de acción 3D. Aquí tiene una meta específica, encontrar simplemente una salida, encontrar algo específico o matar una unidad enemiga determinada. Una vez realizada su misión, puede encontrar la salida y pasar a la misión siguiente.

Las misiones *Buscar y Destruir* son una variante del concepto de misión *Comando*. Aquí se le darán órdenes para encontrar y destruir cualquier ocurrencia de un elemento dado o unidad enemiga. Se le indicarán cuantos blancos debe destruir. Una vez destruidos todos los blancos especificados, debe encontrar la salida y pasar a la misión siguiente. Observe que en las misiones *Buscar y Destruir*, el contador de muertos al lado inferior derecho de la barra de estado sólo contará las muertes de sus blancos especificados. La primera misión es un buen ejemplo de una misión *Buscar y Destruir*.

Las misiones de *Defensa* son más complejas. En estas misiones, tiene por tarea defender un blanco específico de un ataque enemigo. En general, estos blancos son generadores de escudos o centros de poder coloniales, objetos estáticos que las unidades enemigas puede atacar. En general se dispone de refuerzos en las misiones de *Defensa*, pero su ayuda depende de usted.

Las misiones de *Rescate* son posiblemente las misiones más difíciles. En una misión de *Rescate*, debe encontrar donde están los prisioneros, liberarlos y luego escoltarlos un lugar seguro. Simultáneamente debe combatir contra ataques enemigos así como sobrevivir usted mismo para rescatar a los prisioneros aún no liberados.

La barra de estado

La barra de estado es su principal fuente de información en *Rebel Moon Rising*. Aunque pueden haber mensajes intermitentes en la pantalla, la barra de estado es la actualización del estado de su escudo, suministro de oxígeno y municiones.

La barra púrpura en la base de la barra de estado es su medidor de escudo. Debido a que la Luna es un entorno hostil, no hay medidor separado para salud y armadura. Una vez penetrado en su escudo usted está muerto. No existen cosas tales como herido cuando se combate en el vacío. Si escudo puede ser atravesado por el fuego enemigo, una explosión cercana o cayendo de una altura demasiado grande. Sin embargo, se puede aumentar su potencia recogiendo los globos púrpura que explotan repartidos en el campo de batalla. Observe que algunas unidades enemigas pierden la potencia del escudo al morir.

La barra azul a la derecha de la barra de estado es su medidor de oxígeno. Consulte la sección de suministro de oxígeno a continuación si desea más información. Bajo el medidor de oxígeno está el contador de muertos. Este cuenta la cantidad de enemigos que ha destruido en una misión, excepto cuando cumple misiones Buscar y Destruir, en este caso el contador de muertos sólo mantiene una huella de los blancos específicos a la misión que usted ha destruido.

A la izquierda de la barra de estado está el reloj que mantiene una huella del tiempo pasado en la misión. Este puede ayudarle para determinar exactamente cuanto tiempo le queda para que se le termine el oxígeno. Cerca del reloj tiene cinco medidores que le indican cuantas municiones ha recogido. Si desea más información sobre las armas y municiones, consulte la sección siguiente Armas.

La barra de estado



Suministro de oxígeno

Rebel Moon Rising ocurre totalmente en un medio hostil, donde el aire es irrespirable y su suministro de oxígeno es vital. En algunas de las misiones su suministro de oxígeno es suficiente para llevar a cabo sus misiones y en otras no.

En cada misión, hay un reciclador de oxígeno escondido en alguna parte en el nivel. Una vez encontrado el reciclador, su nivel de oxígeno, indicado por la barra azul a la derecha de la barra de estado, dejará de bajar. Si el medidor de oxígeno queda completamente negro, morirá en un minuto sin importar qué nivel tiene su escudo.

El medidor de oxígeno



Armas

Hay siete tipos de armas en *Rebel Moon Rising*, más dos armas especiales adicionales. Estas armas están listadas a continuación junto con estadísticas importantes. Usted comienza sólo con el taladro y la pistola laser, y debe encontrar las otras armas para poseerlas. Observe que el taladro no necesita municiones, y que cuando la pistola laser está vacía se autorrecargará a su carga mínima de diez tiros.

También es importante recordar que las unidades enemigas en *Rebel Moon Rising* están armados con las mismas armas que las que lleva el jugador.

<u>Arma</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Tipo muni</u>	<u>Daño</u>	<u>Daño/seg</u>
Taladro Dirtshark	1	sin muni	10	50
Pistola laser H&K	2	1	10	30
Rifle laser ACL	3	1	15	53
Acelerador de partículas	4	2	9	63
Ametralladora	5	3	5	60
Lanzador de granadas	6	4	100	175
Cañón plasma	7	2	75	175

Funciones del menú principal

<i>Nuevo juego</i>	Inicia un juego nuevo.
<i>Cargar juego</i>	Carga un juego guardado previamente. Se pueden guardar hasta seis juegos simultáneamente.
<i>Guardar juego</i>	Guarda un juego en curso.
<i>Dificultad</i>	Fija el nivel de dificultad del juego en curso. Hay tres niveles de seguridad.
<i>Opciones</i>	Fija el volumen de los efectos sonoros y música digital. También le permite configurar el teclado, ratón y joystick sin salir del juego.
<i>Salir</i>	Termina el juego y vuelve a Windows®.

El menú opciones

Hay tres submenú en Opciones. Estos son VOL SFX, VOL MUSIC, y CONTROLES.

VOL SFX le permite ajustar el volumen de los efectos sonoros del juego.

VOL MUSIC le permite ajustar el volumen de la música CD digital del juego. Observe que la música digital no sonará si el CD *Rebel Moon Rising* no está en su lector CD-ROM. Observe también que si lo desea puede tocar la pista sonora de *Rebel Moon Rising* en su lector de CD – sólo recuerde saltar la pista uno que corresponde a los datos binarios. Hay trece pistas audio en el CD *Rebel Moon Rising*.

VIDEO RES le permite ajustar la resolución de su pantalla. Las opciones son todas las resoluciones 16-bit que su tarjeta gráfica permite. Más pequeña es la resolución de la pantalla, más rápido será *Rebel Moon Rising*. La resolución por defecto es 640x400.

CONTROLES le permite personalizar su teclado, ratón y joystick. Observe que mientras su ratón o joystick no estén activados, no podrá calibrarlos o cambiar su configuración inicial.

Configurar el teclado

Hay cuatro menús para personalizar los controles por el teclado de *Rebel Moon Rising*. Esto se puede efectuar en cualquier momento. Se guardará su nueva configuración, aunque recuperar un juego guardado con otra configuración cambiará el teclado.

MOVER Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
ADELANTE	Mover adelante	Flecha arriba, 8 en teclado num
ATRS	Mover atrás	Flecha abajo, 2 en teclado num
IZQUIERDA	Girar izquierda	Flecha izquierda, 4 en teclado num
DERECHA	Girar derecha	Flecha derecha, 6 en teclado num
SALTAR	Saltar	Z
CORRER	Mover rápido	ALT

ACCION Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
TIRAR	Disparo arma	CTRL
ABRIR	Tecla uso general	BARRA ESPACIO
DESLIZ.I	Deslizar izquierda	3 en teclado num
DESLIZ.D	Deslizar derecha	1 en teclado num
DESLIZAR	Deslizar	MAYUS
JETPACK	Cambiar chorro on/off	J

VER Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
VER ARRIBA	Ver arriba	A
VER ABAJO	Ver abajo	D
VER CENTRO	Vista central	S

REINICIO Vuelve a la configuración por defecto del teclado.

Configurar el ratón

Hay cuatro menús que le permiten configurar los controles del ratón de *Rebel Moon Rising*. Esto se puede efectuar en cualquier momento. Se guardará su nueva configuración, aunque recuperar un juego guardado con otra configuración cambiará el teclado. También puede observar que si cambia un mando asignado a un botón del ratón y al teclado, cambiará la configuración del teclado.

MOVER Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
ADELANTE	Mover adelante	Botón derecho del ratón
ATRS	Mover atrás	
IZQUIERDA	Girar izquierda	
DERECHA	Girar derecha	
SALTAR	Saltar	
CORRER	Mover rápido	

ACCION Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
TIRAR	Disparo arma	Botón izquierdo del ratón
ABRIR	Tecla uso general	Botón central del ratón
DESLIZ.I	Strafe izquierda	
DESLIZ.D	Strafe derecha	
DESLIZAR	Strafe	
JETPACK	Cambiar chorro on/off	

VER Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
VER ARRIBA	Ver arriba	
VER ABAJO	Ver abajo	
VER CENTRO	Vista central	

SENSIBILIDAD Esto ajusta la respuesta de ratón a los movimientos. El valor por defecto es 15.

Configurar el Joystick

Hay tres menús relativos a la personalización de los controles del joystick de *Rebel Moon Rising*. Puede hacer esto en cualquier momento. Su nueva configuración será guardada, aunque la recuperación de un juego antiguo con otra configuración de teclado cambiará las configuraciones de las teclas. No olvide igualmente que mientras asigna un comando a un botón de joystick y una tecla del teclado, si cambia un botón del Joystick afectará los parámetros de la configuración del teclado.

La configuración por defecto corresponde a un joystick estándar o un FCS Thrustmaster.

MOVER Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
ADELANTE	Mover adelante	Joystick adelante
ATRS	Mover atrás	Joystick atrás
IZQUIERDA	Girar izquierda	Joystick izquierda
DERECHA	Girar derecha	Joystick derecha
SALTAR	Saltar	Botón 3
CORRER	Mover rápido	Botón 4

ACCION Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
TIRAR	Disparo arma	Botón 1
ABRIR	Tecla uso general	Botón 2
DESLIZ.I	Strafe izquierda	Hat izquierdo
DESLIZ.D	Strafe derecha	Hat derecho
DESLIZAR	Strafe	
JETPACK	Cambia chorro on/off	

VER Los mandos de este menú le permiten cambiar las teclas siguientes:

<u>Mando</u>	<u>Definición</u>	<u>Teclas por defecto</u>
VER ARRIBA	Ver arriba	Hat arriba
VER ABAJO	Ver abajo	Hat abajo
VER CENTRO	Vista central	

Detección de fallos

Problema:

Los colores aparece fluorescentes o verde.

Solución:

Algunos pilotos de visualización de dibujos directos reflejan el formato pixel de manera incorrecta. Para evitar esto, en el archivo SET.INI en la carpeta *Rebel Moon Rising*, añadir una sección “[GRAPHICS]” con la entrada “PixelFormat=565”. Si esto no resuelve el problema, trate “PixelFormat=555”.

Problema:

Me aparece una pantalla que dice Necesito un procesador Pentium™ con la tecnología MMX™.

Solución:

Rebel Moon Rising requiere un ordenador con la tecnología MMX™.

