

### Mission 1: Ambush at Mos Eisley:

-----

Ez az első küldetés, de már ez is meg tudja izzasztani az embert, főként akkor, ha aranyérmet szeretne elérni. Ezen a pályán az idő lesz a legnagyobb ellenségünk, csak három perc áll a rendelkezésünkre. Azonnal szedjük le a kutászdroidokat szemben, majd forduljunk meg. Ott találjuk a második csoportot, őket se hagyjuk érintetlenül. Észak-nyugaton (a hegyvonulat mellett) találunk négy rohamosztagost, ezeket is le kell szednünk annak érdekében, hogy megkapjuk az aranyérmet. Intézzük el az összes droidot a környéken, s vigyázzunk arra, hogy ne legyen idejük megsemmisíteni egyetlen épületet sem. Amint végeztünk velük, repülünk a városba, amit már javában bombáznak a birodalmiak. Gyorsan intézzük el a bombázókat. Amennyiben jól csináltuk a dolgunkat, megkapjuk az aranyérmet.

### Mission 2: Rendezvous on Barkhesh:

-----

Egy szövetséges konvojt kell átkísérnünk a birodalmiaktól hemzsego területen. Az aranyért az összes szállítóhajónak épségben kell maradnia, ami nem könnyű feladat. Intézzük el az utunkba kerülő droidokat, majd tisztítsuk meg a terepet a konvoj előtt. Néhány AT-ST rejtőzködik a hegyek között, intézzük el őket minél előbb. A hegygerincen találunk még néhány lézertornyot, ezeket is romboljuk le. Az igazi veszedelmet a két TIE Bomber jelenti, őket sürgősen le kell lőnünk. Kövessük a konvojt, majd lojuk ki az újabb Chicken Walkereket. Kövessük a járműveket, s vegyük észre az újabb bombázókat. Kapjuk le őket, majd repülünk egyenesen a birodalmi torlaszhoz. Kapjuk el a kis lépegetőt, s robbantsuk fel a torpedókkal a lézertornyot. Támadjuk meg a rohamosztagosokat is, elég sok birodalmi kell hidegre tennünk az aranyért. Amennyiben az összes hajót megmentettük és elég rohamosztagost lelőttünk miénk a győzelem.

### Mission 3: Search for the Nonnah:

-----

A Lázadók egyik hajója lezuhant. Meg kell keresnünk, majd fedezetet kell nyújtanunk a hamarosan megérkező siklónak. Lojunk ki néhány probe droidot, majd útközben szedjük le vadászokat. Körözzünk a lezuhant urhajó felett, majd várjuk meg, míg megérkezik a birodalmi szállítóhajó. Leloni sajnos nem tudjuk, de a találatipontosságunkon sokat javíthatunk, ha tüz alá vesszük. Koncentráljuk a lézertűzet a Chicken Walkerre, majd a tankokra. Hamarosan megérkeznek a bombázók, ezeket gyorsan el kell intéznünk, különben felrobbantják a lázadó siklót. A rakodás befejeztével a shuttle felszáll, s elindul a felszállási pont felé. Álljunk be mögé, majd szedjük le a birodalmi vadászokat. Nem könnyű ez a rész, rendszerint engem leltek, de ez lehetővé tette a siklónak, hogy elmenekülhessen. Idonk, mint a tenger, az aranyért viszont elég sok vadászt le kell lőnünk.

### Mission 4: Defection at Corellia:

Egy birodalmi tiszt, Cryx Madine át kíván állni a lázadók oldalára. Biztosítanunk kell a védelmét, bármi áron. Nagyon kevés az idonk, tehát nem hibázhatunk. Kapjuk el a droidokat, majd száguldjunk vissza a város fölé bombázókra vadászni. Gyorsan lojűk le oket, majd repűljűnk a város másik végébe. Ott bombázók már javában támadják a foépűletet. Tisztűtsuk meg a terepet, majd a part mentén repűljűnk a lépegeto felé. Útközben lojűk le az álló hajókat, majd menet közben intézzűk el a partra szálló rohamosztagosokat. Ne forduljunk vissza, annyi idonk nincs. Keressűk meg a lépegetot, majd a szigonyágyűval intézzűk el. (repűljűnk egészen közel a lábához, majd kapcsoljuk be a másodlagos fegyvert). Három kör után felbukik, ekkor nyugodtan szétlohető. Igyekezzűnk szűk köröket leírni, mivel könnyedén elveszűthetűjük a kábelt. Ezután két újabb bombázó jelenik meg, ezeket se felejtsűk el, különben ugrott az aranyérműnk. Idoközben megérkezik az utánpótlás, ok már egyenesen a foépűlet ellen vonulnak. Két AT-ST és egy AT-AT támad az épűletre, tehát nincs sok idonk. Eloszűr intézzűk el a kicsiket, majd kapjuk el a nagyot. Hamarosan megérkezik a lázadó siklő, hogy felvegye a birodalmi tisztet. Hat TIE vadász támadja meg, mindenféleképpen meg kell védenűnk. A landolás után marad még némi idonk, ideje, hogy felszedűjk az aranyhoz nélkülözhetetlen advanced proton torpedókat. Ezt a középso városban találjuk meg, a házak között. A házak között nem tudunk manoverezni, felűrol érdemes lecsapni rá. Amennyiben marad még egy kis idonk vadásszűk le a megmaradt rohamosztagosokat.

### Mission 5: Liberation at Gerrard V:

-----

Az indulás után azonnal szedűjk le a két elottűnk lévo lézertornyot, majd emelkedűnk fel. Ott keressűk meg a felhokarcolók tetejére telepűtett turbólézereket, majd hallgattassuk el oket. Ezután keressűk meg a legközelebbi rakétatornyot (a szurdok bal oldalán), majd lojűk szét. Ezek a legveszűlyesebbek, mivel gyorsan leszedik a megvédendo Y-wingeket. Forduljunk jobbra, majd intézzűk el a másik két rakétatornyot is. Intézzűk el a maradék két lézerágyűt, s robbantsuk fel a négy AT-PT-t is. Repűljűnk keresztül a szurdokon (két újabb AT-PT), majd támadjuk meg a hegy mögötti rakétatornyot. Három továbbit missile tower keserűti meg az életűnket, de ha gyorsak vagyunk akkor nem lehet gond. A nagy turbólézerre lojűnk ki három protontorpedót, majd vadásszűk le a megmaradt AT-PT lépegeteket. Igyekezzűnk elkapni több Interceptort is, mivel csak így kapjuk meg az aranyérmet. Egyetlen Y-winget sem lohetnek le.

### Mission 6: The Jade Moon:

-----

Vegűk célba az AT-PT-ket, s semmisűtsűk meg oket még a távolból. A fo bázist négy lézertorony védi, melyeket már az elso menetben le kell szedűnk. Lojűk szét a két épűletet, majd repűljűnk vissza a kiindulási ponthoz (ne felejtsűk el, hogy összecsupott szárnyakkal jóval gyorsabban haladhatunk). Útközben lojűk szét a ládákat és az épűleteket. A térkép bal oldalán maradv a lojűk le a rakétatornyokat. Keressűk meg azt a völgyet, melyben az alján egy épűlet és egy rakétatorony található. Lojűk szét mindkettot, majd vegűk fel az új pajzsot. Haladjunk tovább az árok mélyén, egészen addig, aműg el nem érűjk a pajzsgenerátort. Ne lojűk még szét, eloszűr intézzűk el a tornyokat, a ládákat és az AT-PT-t. Lojűnk ki két torpedót a generátorra, majd kapjuk le az elottűnk lévo négy rakétatornyot. Száguldjunk vissza a fobázishoz, és intézzűk el a négy AT-PT-t. Keressűk meg a két bombázót, mielőtt még esélyűk lenne megtámadni a teherkocsikat. Vigyázzunk, mert néhány másodpercen belül megjelenik a harmadik is. A három bombázó lelövése után már csak a vadászok maradtak hátra.

### Mission 7: Imperial Construction Yards:

-----

Repüljük teljes sebességgel az első radartorony felé. Az első hármat gond nélkül leszedhetjük, a negyediket inkább adjuk át a többieknek, mi koncentráljunk a két utolsóra. Amint végeztünk a radarállomásokkal, forduljunk balra, s keressük meg az AT-AT gyárat. Nehéz lesz eltéveszteni, hiszen rengeteg félig kész lépegető áll az udvaron. Két turbólézer és két rakétatorony védi. Az üzemképes walkerekkel ne álljunk le harcolni, maximum a találati arányunkat növelhetjük rajtuk menet közben. Intézzük el a gyárat, de vigyázzunk, mert az egyikből rengeteg rohamosztagos és egy működő AT-ST bújuk elő. Tegyük néhány kört, s semmisítsük meg a nagyobb célpontokat, de ne töltsünk el túl sok időt a katonák hajkurászásával. Térjünk vissza a kereszteződéshez, majd forduljunk jobbra. Itt tesztelik a TIE vadászokat, a felszállópályán rengeteg állomásozik. Forduljunk néhányat, s szedjük le, amennyit csak tudunk. A szomszédos felszállópályáról épp akkor startol egy shuttle, mi inkább foglalkozzunk az épületekkel és a rakétatoronnyal. Lojünk szét mindent, majd vegyük fel az advanced bomb bónuszt. Már csak az AT-ST gyárat kell megtalálnunk. Két Chicken walker próbál megállítani útközben, kevés sikerrel. Az idő nagyon kevés az aranyhoz, ezért gyorsnak és pontosnak kell lennünk. Nagyon sok katonát le kell lőnünk, ha aranyérmet akarunk.

### Mission 8: Assault on Kile II:

-----

Nagyon nehéz a küldetés, főként az idő rövidsége miatt. A szerencsétlen Y-wing alig vánszorog, bár a bombái remekül beváltak. Eloszor szedjük darabokra az úrközpontot és az épületeit. Minden elágazásnál válasszuk a jobbra vezető utat, így el sem téveszthetjük. Útközben lebombázzhatunk néhány tornyot és épületet, de nem szabad lelassítani, különben kifutunk az időből. Az úrközpontban minden épületet meg kell semmisítenünk. A nagyokat bombázzuk le, a kicsiket a lézerekkel intézzük el. Amint végeztünk parancsot kapunk, hogy intézzük el a radartornyokat és a négy parancsnoki épületet. Repülünk ki a kanyon kijáratán (csak egy van neki). Az első elágazásnál forduljunk jobbra, s kövessük a kanyon vonulatát. Keressük meg a nagy üres tért, majd intézzük el a négy parancsnoki épületet. A negyedikben rengeteg rohamosztagos lapul, érdemes rájuk dobni egy bombát, amíg még egy csoportban vannak. Már csak a radarközponttól és az antennáktól kell megszabadulnunk. Ez az eddigi legnehezebb küldetés. Nagyon ki van számítva az idő, egy pillanatra sem tévedhetünk el a kanyonok között. Viszont meg lehet csinálni aranyra az Y-winggel is.

### Mission 9: Rescue on Kessel:

-----

Meg kell állítanunk a Wedge-t szállító vonatot. Nem szabad megsemmisíteni, csak az ion ágyúkat szabad használni (másodlagos fegyver). Amennyiben az aranyra utazunk hagyjuk a vonatot, három jármű igyekszik elmenekülni a területől. Meglehetősen közel vannak hozzánk,

lojűk szét oket. Robogjunk a vonathoz, majd az ionágyűval bėnűtsuk meg a felfegyverzett kocsikat. Amint elegendő kocsit megbėnűtöttünk a vonat lelassul, így lesz elég idonk mindent lerombolni. Az összes birodalmit meg kell semmisűtenűnk, beleűrtve a támadó Interceptort is. Amint végeztűnk mindenkivel (ne feledkezzűnk meg az antennákról sem), miėnk az aranyėrem (feltűve, ha elég gyorsak voltunk).

### Mission 10: Prisons of Kessel:

-----

Nėgy börtőnbol kell megmentenűnk a rabokat, de ehhez mindáron meg kell vėdenűnk a birodalmiaktól zsákmányolt szállítóhajónkat. A legjobb taktika az, ha elore körbejűrjuk a börtőnőket, s leszedjűk a lézertornyait. Űgyeljűnk a vadászokra, az Interceptorokra és az AT-ST-kre. Amint leszállt a hajónk az első börtőnnél rá kell dőbbennűnk, hogy eros pajzs vėdi az épűleteket. Keressűk meg a pajzsgenerátort, s gyorsan eresszűnk bele két protontorpedót, egyelore ne foglalkozzunk a többiekkel, az elsodleges cél a hajó megvėdése. Nėhány TIE vadász próbálkozik, de oket hamar el lehet intėzni. Amint a rabokat kihozták a börtőnbol, a két közeli kaszárnyából nėgy-nėgy rohamosztagos őzönlik elo. Lojűk le oket, majd robbantsuk fel az épűletet. Azért kell utólag ez megtennűnk, mert különben a megölt ellenfelek száma túl kevés lenne. Kísérjűk el a hajót a következő börtőnblokkhoz, majd keressűk meg a hegyoldalban a magányos bunkert, melyet egy rakėtatorony vėd.

Robbantsuk fel, majd vegyűk fel a seeker missile bónuszt. Innentol kezdve gyerekjáték a küldetés, arra kell csak vigyűznunk, hogy elegendő birodalmit nyuvasszunk ki.

### Mission 11: Battle above Taloraan:

-----

A harmadik fejezetben mindent el kell követnűnk, hogy megállítsunk egy kapzsi birodalmi kormányzót. Elő lépėsként a bányavállalatát kell tőnkretennűnk. Nyolc platformot kell meglátogatnunk, s kell lonűnk a birodalmi jellel ellátott tartályokat. Nem nehéz a küldetés, arra kell csak vigyűznunk, hogy ne lojűnk szét túl sok civil tartályt, különben vége a küldetésnek. Aki aranyra pályázik, az kétszer is gondolja meg, mire lo, hiszen ebben a küldetésben 70%-os találati arányt kell elėrnűnk. Az aranyhoz meg kell még találnunk egy bónuszt is, mely a város felhokarcolói között található. A korėliai szállítóhajót mindenfėlekėppen meg kell vėdenűnk a TIE vadászoktól, használjuk a követorakėtákat.

### Mission 12: Escape from Fest:

-----

Meglehetosen nehéz küldetés, foként ha fejűnkbe vettűk az aranyėrmet. Repűljűnk át a szemközti domboldalon, majd útközben szedjűk le a tankot és nėhány rohamosztagost. A domboldalon végezzűnk a három lézertoronnyal, majd keressűk meg a három lázadó AT-PT-t. Egy nagy lépegető űldőzi oket, ot kell elbuktatnunk. Menet közben lojűnk szét nėhány rohamosztagost is, ennyivel kevesebben támadnak, míg a lépegető lábai körül keringűnk. Repűljűnk át a nagy fal felett, majd a generátornál ismételjűk meg a lépegető elleni támadást. Arany esetén nem hibázhatunk egyszer sem. Robbantsuk fel a generátort, de ne vesztegessűnk sok idot vele. A harmadik lépegető még messze van, de nem szabad az AT-PT-k közelėbe engedni. Kapjuk el gyorsan, majd lojűk szét a domboldalon közeledő tankokat. 10-12 jön belolűk, tehát nem nagyon hibázhatunk. Idoközben megėrkezik nyolc bombázó, ok jelentik a küldetés utolsó részében a legnagyobb veszélyt a lépegetőinkre.

Azonnal támadjuk meg őket, amint felbukkannak, sőt, még eléjük is mehetünk. A nyolcadik lelövése után ellenőrizzük még egyszer, hogy nem maradt-e néhány tank a leszállópálya közelében, majd húzzunk vissza a generátor környékére. Rengeteg rohamosztagos rohangál a szétlőtt barakkok mellett, tizedeljük meg őket alaposan. Amint végeztünk, keressük meg a kutatóközpontot, de ne lojuk még szét. Intézzük el a rakétatornyokat, majd az épület mögötti hegytetőn keressük meg a bónuszt. Most már szétlohetjük a központot.

### Mission 13: Blockade on Chandrila:

-----

Az egyik legkönnyebb küldetés. Nem kell mást tennünk, mint megvédelmezni a vonatot a bombázóktól. Ügyeljünk arra, hogy útközben elegendő Interceptort is lelojünk, különben nem lesz elég a megölt birodalmiak száma. Amint a vonat befut a városba ne hagyjuk magára, mivel két bombázó késve érkezik, idejében meg kell semmisítenünk őket. Amint megérkeznek a Chicken walkerek intézzük el őket torpedóval, ne pocsékoljuk rájuk az időt. Hat támadja a siklókat, egy a város másik oldalán három tornyot. Ő rejti a bónuszt, tehát mindenféleképpen szét kell lonunk az aranyhoz. Érkezik még néhány bombázó, de ok már nem jelenthetnek gondot.

### Mission 14: Raid on Sullust:

-----

Talán ez az egyik legnehezebb küldetés a játékban, főként akkor, ha az aranyra hajtunk. A legnagyobb veszedelem a rakétatornyok jelentik, van belőlük vagy hat. 4 perc alatt kell teljesíteni a pályát, ami az Y-winggel nagyon kemény. Nekem a legjobb idom 3perc 51 másodperc volt, de erre az eredményre ráment egy egész délutánom. 40 ellenfelet kell kicsinálnunk. Ezt csak akkor érjük el, ha szinte az összes turbólézert és dobozt kilojuk a bázis környékén. A küldetés első felében gyűjthetjük össze a bónuszt, ami a legnagyobb épület belsejében rejtezik. Amint az összes generátort kilottuk, megszunik a főépület körülötti pajzs, s megtámadhatjuk célpontot. A győzelemhez ki kell lonunk az összes cilindert. Amint ez megtörtént továbbrepülhetünk a következő csata színhelyére. Aki túl lassúnak találja az Y-winget, az repülhet a Naboo vadással is, feltéve, ha letöltötte a patch-t.

### Mission 15: Moff Seeredon's Revenge:

-----

Tévedtem, ez a küldetés még nehezebb, mint az előző volt. Nem elég a rengeteg rakétatorony, az Interceptor horda, az AT-ST-k, még a civilekre is vigyáznunk kell. A feladat roppant egyszerű, minden birodalmi meg kell semmisítenünk. A 44. legyőzése után megérkezik a foellenfél siklója. Ha ott is lelojtuk, mehetünk az utolsó küldetésbe. A legnehezebb a civil épületek megmentése lesz. Arra kell vigyáznunk, hogy amikor a lézérágyúk lonnak minket, ne legyen az útban semmiféle tartály, különben azt is szétlövik. Én az X-winget ajánlom, mivel a V-wing cluster missile-ja nemcsak a birodalmiakat, hanem a közelben álló baráti épületeket is megsemmisíti. A bónusz az egyik bunkerben lesz, nem lehet eltéveszteni, hiszen csak akkor jön a sikló, amint megsemmisítettük az összes ellenfelet. Érdemes életben tartani a szakasz többi tagját, mivel komoly segítséget jelentenek a sikló lelövésében. Mindig lojuk le a mellettünk elrepülő Interceptrokat, hiszen ok jelentik ránk a legnagyobb veszélyt.

### Mission 16: Battle of Calamari:

-----  
Egy könnyű misszió a végére. Három devastátort kell elkapnunk, még az előtt, hogy elérnék a városokat. Nem lesz oket nehéz megtalálni, a behemótok a fél képernyőt betöltik. Hátulról érdemes támadni, lentől felfelé. Először is robbantsuk fel a pajzsgenerátort (hasonlít a csillagrombolók pajzsgenerátorához). Amint ez megvan, lojűk ki a lábait. Elég ha kettőt leszedűnk, de arra ügyeljűnk, hogy az azonos oldalon legyen. Ezután a város felett megjelennek az új típusű TIE vadászok. Ne is kísérletezzűnk lézerrel, sokkal gyorsabb, ha az advanced seeker missile-eket használjuk. Amennyiben a négy ellenséges vadász egyszerre a képernyőn látható, úgy egy lövésből le tudjuk kapni az összest. Ezt háromszor kell megismételnűnk, s megnyertűk a játékot. Amennyiben az aranyra hajtűnk, úgy el kell még intéznűnk két hajót is, akik a várost lövik.

Bónusz küldetések és hajók Amennyiben az összes küldetést sikerűl megoldanűnk éremre, úgy megjelennek a titkos pályák. A bronzért kapjuk a Beggar's Canyon-t, az ezűstért a Death Star Trench Run-t, az aranyért meg a Battle of Hoth lesz a jutalműnk. Abban az esetben ha ezeket is sikerűl maximálisan teljesitenűnk, akkor két hajót, a Millennium Falcon-t és a zsákmányolt TIE Interceptor-t is választhatjuk bizonyos küldetésekben (nem az összesben). Felhívom a figyelmet a Falcon célkűvető lézerágyűjára és az Interceptor hihetetlen mozgékonyaságára. A netről letölthető egy patch, melynek a segítségével a Naboo vadász is választható géptípussá válik.

Bónusz küldetés 1: The Beggar's Canyon Amennyiben az arany éremre fáj a fogűnk, úgy a jobb oldali járatot kell választanűnk. Ez a legnehezebb, hiszen tele van hajtukanyarokkal. Úgy tűnk nem tudjuk megverni Wedge-t, hiszen végig elottűnk repűl. Az utolsó kanyarban viszont nem vesz észre egy rövidebb utat, így meg lehet verni. Folyamatosan nyomva kell tartani a gázt, s nem űtközhetűnk neki a kanyon falának. Elég nehéz elérni az aranyérmét.

Bónusz küldetés 2: The Death Star Trench Run Viszonylag egyszerű küldetés, egyszerűen végig kell repűlnűnk az árokban a hoelvezető nyílásig, majd be kell lonűnk egy protontorpedót. Az aranyérmét akkor sem érhetűk el, ha végig nyomva tartjuk a gázt, ezért cselhez kell folyamodnűnk. Az X-wing akkor repűl a leggyorsabban, ha összezárjuk a szárnyait. Rőgtűn a kezdésnél csináljuk ezt meg, s egészen addig ne is lassítsűnk, míg meg nem látjuk az első turbólézert. A gázról ne vegyűk le az ujjűnk, de ne is hagyjuk ki egyetlen lézertornyot sem. Az első kanyar után ismét zárjuk össze a szárnyakat, s teljes sebességgel száguldűnk el a nagy tornyok mellett. A hosszú egyenes szakaszon repessűnk át, majd a második kanyarnál ismét lassítsűnk le. Innentől kezdve a nagy tornyokat is ki kell lonűnk. Hamarosan megérkezik Han és Chewbakka, innen tudhatjuk, hogy közel a nyílás. A célnál lojűk ki a kis tornyokat, majd célozzuk be a nyílást, majd lojűk ki a torpedót.

Bónusz küldetés 3: The Battle of Hoth Szintén könnyű küldetés, bár nem hibázhatűnk egyszer sem, annyira szoros az idő. Kapjuk le a kutászdroidokat, majd siessűnk a lelott Snowspeeder segítségére. A három AT-ST ne okozhat gondot a továbbfejlesztett lézerágyűűnknek. A birodalmiak foserege öt további AT-ST-ből és három AT-AT-ből áll. A Chicken walkereket a lézerágyűűl kell szétlőni, a nagy lépegetőknél viszonylag még mindig a szigonykűteles trűkk jön

## Star Wars: Rogue Squadron

Írta: Gangszta\_Zoli

2005. május 07. szombat, 13:49

---

be. Aki idáig eljut a játékban, az szinte már el sem tudja rontani a kábelezést. A rohamosztigosokkal nem kell foglalkoznunk, az aranyérmét úgy is megkapjuk. Gond lehet még a pontosság, ebben az esetben javítsuk a találati arányunkat azzal, hogy megtámadjuk lézerrel a nagy lépegeteket.

*CheatCodeX*