

HEROES IITM

of Might and Magic



THE SUCCESSION WARS

MANUAL

NEW WORLD COMPUTING



HEROES II

of Might and Magic



Manual en Castellano

NEW WORLD COMPUTING®





Heroes of Might and Magic II
© 1996 New World Computing
Reservados todos los Derechos
Primera Edición

El programa de software y este Manual tienen copyright. Todos los derechos están reservados. Este Manual no debe ser copiado, fotografiado, reproducido ni reducido a una forma legible electrónica ni mecánicamente, ni en su totalidad ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de New World Computing, Inc. Partes del programa que acompaña a este Manual pueden ser copiadas por el comprador original para su utilización en el ordenador para el cual fue comprado.





Créditos

Diseñado y Dirigido por:	Jon Van Caneghem	Escenarios:	
Programación y Diseño:	Phil Steinmeyer	Jon Van Caneghem	Bryan Farina
Productor Ejecutivo:	Mark Caldwell	Debbie Van Caneghem	Eric Heffron
Productor:	Wall Hochbrueckner	Clayton Relzer	Mark Palczynski
Diseño Adicional:	Paul Raltner Debbie Van Caneghem	Christian Vanover	Wall Hochbrueckner
Programación Adicional:	George Ruof Todd Hendrix Mark Caldwell	Paul Raltner	Bruce Shlickbernd
Escritor:	Paul Raltner	Benjamin Bent	Craig Konas
Dirección Artística:	Julia Ulano	Jefe Control Calidad:	Peter Ryu
Artistas:		Control Calidad:	
Julie Bateman	Rebecca Christel	David Bolan	Kale McClelland
Shelly Garcia	Sam Hasson	David Fernandez	Timothy Lang
Louis Henderson	Tracy Iwala	Bill Nessmeier	Bryan Farina
Steve Jasper	April Lee	Walter Johnson	
Lieu Pham	Phelan Sykes	Caja :	
Steve Wasaff	Scott White	Scott McDaniel	Erik Biondo
Producción Musical:	Rob King	Rozita Tolouey	AKA Studios
Diseño de Música y Sonido:	Rob King Steve Baca	Erik Schumacher	
Temas Urbanos compuestos y dirigidos por::		Gracias Especiales a:	
Paul Romero		Scott McDaniel	Ted Chapman
Voces:	Grant Youngblood Kareen Meshagan	Dean Frost	Deane Rellig
Manual y Fichero de Ayuda:	Bryan Farina Rozita Tolouey Bruce Shlickbernd		
Traducción al Español:	Peter Bagney		





Lista de Contenidos

Introducción	v
Qué Hay de Nuevo	vi
Operaciones Básicas	8
Tutorial	9
Menú Principal	18
Partida Estándar	18
Partida de Campaña	21
Partida Multi-jugador	21
Pantalla de Aventuras	23
Ventana de Aventuras	23
Botones de Aventuras	25
Opciones	26
El Juego	30
Pantalla de Pueblos	34
Pantalla de Castillos	35
Pantalla de Héroes	40
Movimiento	45
Habilidades Secundarias	46
Mejora de Habilidades	48
Intercambio de Héroes	50
Vista General del Reino	51
Combate	52
Opciones Generales	53
Opciones de Combate	56
Combate de Asedio	57
Hechizos	59
Criaturas	72
Estructuras	93
Editor	114
Teclas Abreviadas	118
Asistencia Al Usuario	120





Introducción

Heroes of Might and Magic II : Las Guerras de Sucesión combina la fantasía y la estrategia en un combate para conseguir territorio y recursos. Los jugadores deben combatir contra uno, dos, y hasta cinco señores de la guerra enemigos para poder conquistar nuevas tierras, conseguir recursos y artefactos, y capturar pueblos. Estos pueblos deben ser fortificados y mejorados para producir y suministrar nuevos ejércitos. Tendrás que combinar y equilibrar la planificación estratégica y la astucia táctica para poder conseguir la victoria.





¿Qué hay Nuevo?

And Magic II, la segunda parte de Heroes of Might and Magic, tiene muchas nuevas funciones y mejoras. Si has jugado con la primera parte, le damos ahora una lista de los principales cambios en Heroes II. Podrás obtener información más detallada sobre cada cosa en la parte correspondiente del manual.

Hechizos: El sistema de hechizos utiliza ahora puntos de hechizos en vez de memorización de hechizos. Siempre puedes aprender hechizos en las Casas de los Magos, pero tienes un número limitado de puntos de hechizo para lanzar dichos hechizos. Hay muchos hechizos nuevos, y están divididos en cinco categorías, en vez de cuatro.

Combate: Se ha ampliado el campo de batalla, y se han añadido más criaturas. Las criaturas pueden ahora verse afectadas por más de un hechizo a la vez, siempre que no sea contradictorio (Maldición, Lento, y Protección pueden todas ellas afectar a una sola criatura).

Héroes: Hay dos tipos nuevos de héroe, el Mago y el Nigromante. El Mago es un poderoso hechicero con todo un ejército de mágicas criaturas, mientras que el Nigromante es un hechicero que lidera a los ex-muertos.

Los héroes deben ahora aprender habilidades secundarias, tales como Tiro al Arco y Liderazgo. Algunas de estas habilidades se parecen a las habilidades innatas de los héroes de la primera parte (la Búsqueda de Caminos del Bárbaro, o la Navegación de la Hechicera). Los héroes pueden dominar hasta ocho habilidades secundarias, y hay 14 de dónde elegir. Estas habilidades se aprenden cuando el héroe avanza un nivel.

Pueblos: Los pueblos tienen ahora mejoras defensivas, y algunos edificios totalmente nuevos, como la estatua y el mercado. Algunas viviendas de criaturas pueden mejorarse para producir criaturas nuevas y mejoradas.

Criaturas: Ciertas criaturas pueden mejorarse, y suelen ganar velocidad y resistencia, aunque en algunos casos algunas criaturas obtienen incluso habilidades especiales al mejorar. Hay dos nuevos grupos de criaturas, uno para el Mago, y otro para el Nigromante.

Aventura: El tamaño de los mapas puede ser mayor o más pequeño que antes (desde / del tamaño hasta 4 veces mayor). Muchos escenarios tienen ahora diferentes condiciones de victoria





o de derrota, en vez de una única "Matadles a todos". Estas circunstancias especiales se explicarán al comienzo del escenario. Hay dos tipos nuevos de terreno, pedregales resquebrajados y playa. Además, hay muchos nuevos objetos de aventura.

Campaña: La principal campaña en Heroes II te permite elegir a cuál de los hijos de Ironfist vas a ayudar a subir al trono: Roland o Archibald. Cada bando tiene un interesante y variado grupo de escenarios, que debes probar.

Si no estás seguro para qué sirve algo, pulsa derecha sobre ello para obtener información. Esto funciona con botones, habilidades, artefactos, criaturas, hechizos, edificios, héroes, objetos en el mapa....casi todo lo que encuentres.

Diviértete, pero ¡cuidado con los Dragones Negros!





Operaciones Básicas

Ratón

Cuando te dicen que pulses sobre algo, debes colocar el cursor encima del objeto, y pulsar el botón izquierdo del ratón (el único botón, en el caso de Macintosh). "Pulsa derecha" quiere decir que debes pulsar con el botón derecho del ratón (los usuarios de Macintosh, deberán apretar la tecla \square y pulsar con el botón único.)

Selección de Ficheros

Cuando cargues o guardes partidas, verás la ventana habitual de Selección de Ficheros. Para seleccionar un fichero, pulsa sobre él para destacarlo. El nombre aparecerá además en la barra roja en la parte inferior de la lista. Pulsa sobre el botón OK. Pulsa sobre CANCELAR para salir del menú sin seleccionar el fichero, o pulsa la tecla ESC.

Si la lista es más larga de lo que cabe en la ventana, puedes desplazarte por la lista de dos maneras. A lo largo de la parte derecha de la lista está la barra de desplazamiento y dos botones con flechas. Pulsa sobre cualquiera de las dos flechas para desplazarte en la dirección que marca la flecha. Para llegar rápidamente a una selección en una lista larga, arrastra el recuadro de la barra de desplazamiento hasta el sitio deseado.



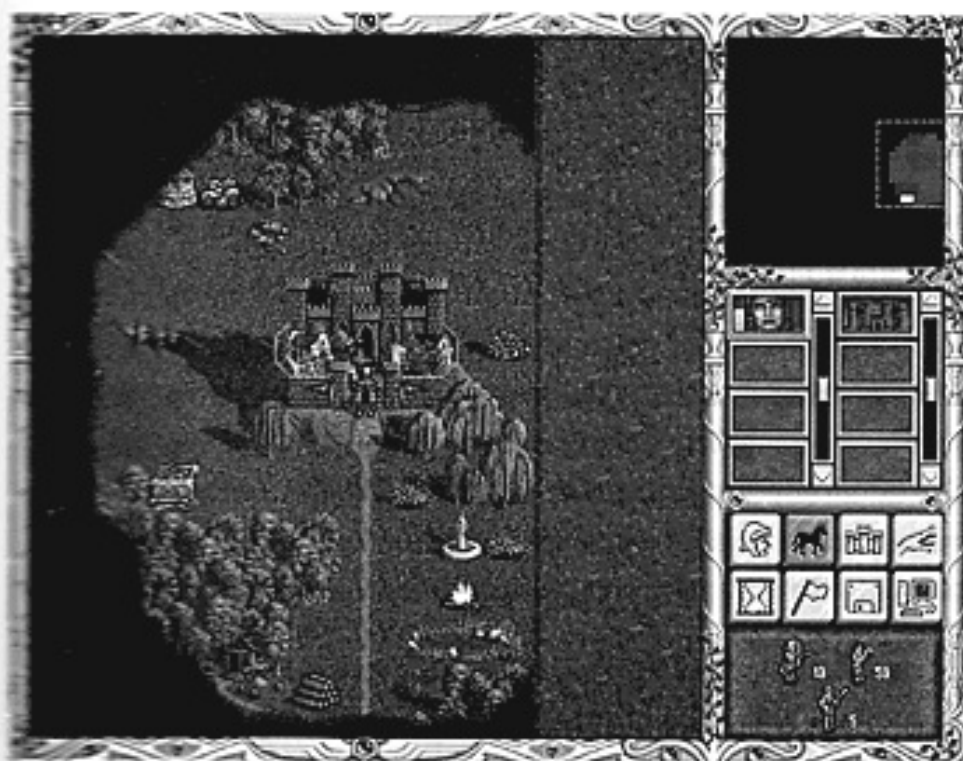


Tutorial

¿No tienes la paciencia suficiente para leer libros de instrucciones? ¿Quieres familiarizarte con lo más básico del juego para poder largarte en seguida a jugar? Pues este es el sitio adecuado. Este Tutorial te enseñará los vericuetos del escenario Tutorial.

En el Menú Principal, pulsa CARGAR JUEGO. Luego pulsa JUEGO NORMAL, en el menú siguiente. Ese menú será sustituido por el Selector de Ficheros. Pulsa sobre el fichero llamado Tutorial, para destacarlo. El nombre del fichero aparecerá también en la barra marrón oscuro que se encuentra justo encima de los dos botones en la parte inferior del Selector de Ficheros. Pulsa OK.

Una vez que se haya cargado el juego, verás que estás en la Pantalla de Aventuras. La ventana grande a la izquierda es el Mapa de Aventuras. Ese es tu castillo, en el centro, con tu primer héroe sentado sobre un caballo en la entrada. A la derecha hay varios controles e indicadores. Vamos a examinarlos un momento.



En la parte superior derecha se encuentra el Mapa del Mundo. Hay un recuadro rosa alrededor de la zona del mapa que se puede ver en la ventana del Mapa de Aventuras. Al principio sólo puedes ver un poco más allá de tu propio castillo. Al ir moviendo a tus héroes, se verán nuevas partes del mapa. Puedes desplazar el Mapa de Aventuras de varias formas. Mueve el cursor hasta el borde de la pantalla y el Mapa de Aventuras se desplazará en esa dirección.





Inténtalo. Si le pasas, y ya no sabes donde estás, mira el Mapa del Mundo. Coloca el cursor sobre el punto verde, que indica el terreno conocido, y pulsa. El castillo y su entorno volverán a verse en la ventana del Mapa de Aventuras.

Debajo del Mapa del Mundo hay una ventana que muestra tus héroes y castillos. Este es el selector de héroes y castillos. Esa mujer de ojos azules es el héroe con el que has empezado. Hay una orla de color azul claro alrededor de su recuadro, lo cual indica que es el héroe "activo". Pon el cursor encima de su imagen y pulsa derecha, manteniendo el botón pulsado. Aparecerá una ventana que mostrará su nombre, estadísticas, y el tipo y cantidad de efectivos que le acompañan. Suelta el botón del ratón y desaparecerá la ventana (puedes pulsar derecha sobre muchos objetos en el juego para obtener información instantánea sobre ellos). Los recuadros vacíos debajo de Gwenneth (tu héroe) y tu castillo son para futuros héroes y sus castillos.

Debajo de los selectores de héroes y castillos hay ocho botones que te ayudarán a jugar. Estos botones los iremos describiendo según avanzamos por el Tutorial.

La ventana que está en la parte inferior es la Ventana de Información. Actualmente muestra el ejército del héroe activo. Coloca el cursor encima de la ventana, y pulsa. Ahora podrás ver la cantidad de recursos, pueblos y castillos que controlas. Al cabo de unos segundos, volverá automáticamente a mostrar el ejército. Vuelve a pulsar sobre la ventana un par de veces. Ahora podrás ver el mes, la semana y el día. Cada semana hay nuevos reclutas, con lo cual resulta importante llevar la cuenta del tiempo. Este Tutorial comienza cuando han pasado ya unos días de la semana, con objeto de que pudiéramos añadir varios edificios a tu castillo, y que estudiaras cuanto antes en el meollo de la cuestión.

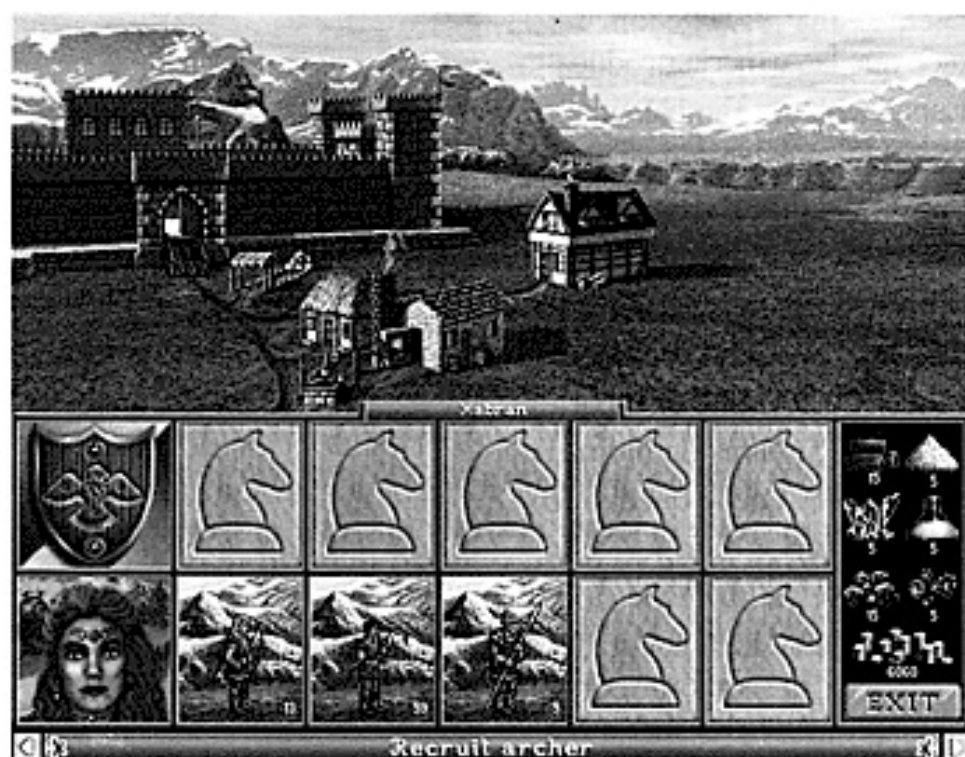
Coloca el cursor sobre el castillo que se encuentra al lado del icono de tu héroe en el selector de castillos, y pulsa (ojo, no lo hagas sobre el castillo monocromo en el grupo de ocho botones). El castillo tendrá ahora una orla azul a su alrededor, indicando que es el castillo activo. La Ventana de Información también cambia para reflejar tus recursos, puesto que tu héroe ya no está activo. Pulsa sobre el castillo una segunda vez para ver la imagen del castillo.

En la parte superior de la ventana del castillo están las viviendas de tus posibles reclutas y el exterior del castillo. Coloca el cursor encima de cualquiera de las estructuras y pulsa derecha





(manteniendo el botón pulsado) para ver la descripción correspondiente. Tres de las estructuras son viviendas donde podrás reclutar efectivos. Se indica el tipo de fuerza, el coste por unidad, y la cantidad disponible. Verás que parece que no hay nadie en casa en estos momentos (se debe a que ya los hemos reclutado para tu ejército).



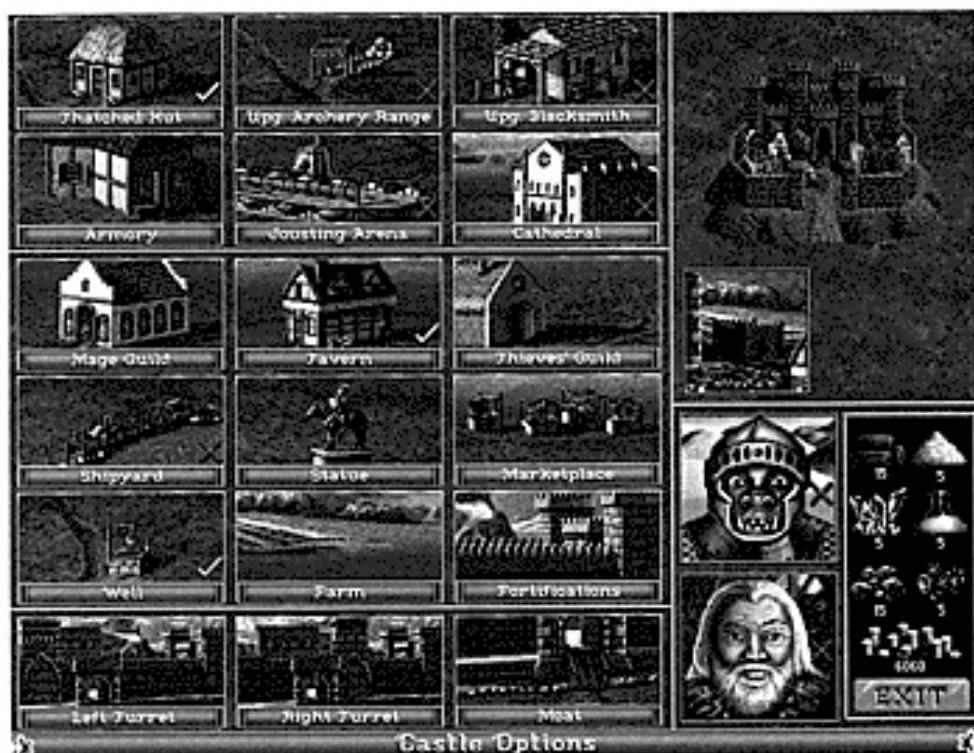
En la parte inferior de la pantalla está el retrato de tu héroe, lo cual indica que está en el castillo. Las tropas que le acompañan se pueden ver en la fila de recuadros a su derecha. Se puede tener hasta cinco tipos distintos de efectivos en el ejército de cualquiera de los héroes. Verás que hay dos huecos disponibles en el ejército de Gwenneth, indicados por la silueta de la cabeza del caballo. Vamos a rellenar esos huecos.

Pulsa sobre el castillo cerca de la parte superior de la pantalla. La ventana te muestra ahora los distintos tipos de vivienda que se pueden comprar. Ya tienes la Choza, la Taberna y el Pozo (lo sabes porque tienen una marca amarilla). El Tiro al Arco y el Herrero tienen una X roja. Aunque tienes las viviendas, no has comprado aún las mejoras, ni podrás hacerlo mientras no cumplas los requisitos previos. Las mejoras aumentan la calidad de los efectivos que dichas viviendas suelen proporcionar. Los Astilleros, el Campo de Justa y la Catedral tienen requisitos previos que no tienes actualmente, y también tienen una X roja. Los dos retratos en la parte derecha de la pantalla son los héroes que se pueden reclutar esta semana. Sólo puedes un héroe a la vez en el castillo, con lo cual estos héroes también tienen una X roja. Puedes conseguir más información sobre los edificios pulsando derecha sobre ellos. Por ahora, pon el cursor sobre la Armería, y pulsa.





Aparece una ventana que le dice que la Armería produce Espadachines. También es necesario que existan en el pueblo una Taberna y una Choza (ya le lo hemos hecho nosotros). Se necesitarán 10 de Mineral de Hierro, 10 de Madera y 2000 de Oro para construir. Si miras un momento los recursos que te quedan (en la parte inferior derecha de la pantalla) verás que tienes lo que te piden. Pulsa sobre OK.



El display muestra de nuevo el exterior del castillo, y se puede ver la Armería, que es el edificio con el tejado rojo cerca del centro de la pantalla. Vamos a reclutar ahora algunos Espadachines para tener más efectivos. Pulsa sobre la Armería y aparecerá una ventana llamada Reclutar Espadachín. Hay cuatro disponibles, a 250 de oro cada uno. Puedes pulsar sobre las flechas arriba y abajo para seleccionar el número de efectivos que quieres reclutar, pero en este caso es más fácil pulsar sobre el botón MAX. Eso hará que se seleccione automáticamente el número máximo de efectivos que te puedes permitir, dentro del límite de los que hay disponible. Pulsa sobre MAX si aún no lo has hecho, y luego sobre OK.

Se han sumado cuatro Espadachines a la guarnición de tu castillo. La guarnición ocupa los cinco recuadros encima del ejército de tu héroe. Defenderán el castillo si el héroe está ausente, pero si el héroe y el ejército que le acompaña están presentes en el castillo, quizás no intervengan. Para transferir los Espadachines de la guarnición a tu ejército, primero tendrás que pulsar sobre ellos. Esto hará que queden destacados con una orla roja. A continuación, coloca el cursor en el espacio vacío del ejército del héroe, en la parte inferior derecha, y pulsa. Los Espadachines son ahora parte del ejército de Gwenneth. Puedes transferir efectivos de un recuadro a otro pulsando sobre un grupo de soldados, y luego pulsando sobre el grupo con el que quieras llevar





a cabo el intercambio. También es posible hacer transferencias parciales de efectivos si fuera necesario, manteniendo pulsada la tecla de las mayúsculas al hacer la transferencia.

Por ahora ya no hay más tropas disponibles, y además sólo puedes hacer una mejora en tu castillo por turno. Es hora de que Gwenneth se marche de aventuras. Pulsa sobre el botón SALIR en la parte inferior derecha de la pantalla.

Hemos vuelto a la Ventana de Aventuras. Verás que Gwenneth sigue teniendo la orla azul alrededor de su recuadro, para indicar que es el héroe activo. Mueve el cursor un poco por el Mapa de Aventuras. El cursor cambiará según lo que tenga debajo. Pon el cursor sobre el arcón, que está centelleando justo debajo y un poco a la izquierda de la entrada del castillo. Al llegar el cursor encima del arcón, cambiará de tener aspecto de lanza o caballo a convertirse en un caballo sobre dos patas. Este caballo sobre dos patas indica que hay un acontecimiento con el cual el héroe puede interactuar. Una vez que el caballo esté a dos patas, pulsa. Aparecerá una senda de flechas verdes que indica el camino que debe seguir el héroe. Evitará todos los obstáculos, acontecimientos y encuentros para llegar al destino que hayas elegido, ahora marcado con una X verde. Tu héroe puede llegar a cualquier punto del camino durante este turno, mientras el camino siga verde. Cuando el camino o el destino se vuelvan rojos, el héroe no podrá llegar allí hasta algún turno posterior. Una vez elegido el camino, pulsa sobre el destino una segunda vez, y el héroe se desplazará por el camino hacia dicho destino. Hazlo ahora.

¡Has encontrado oro! Puedes quedarte con el oro, o distribuirlo a los campesinos a cambio de experiencia. Al comienzo de cada turno, acumulas 1000 de oro por cada castillo que tengas, 250 por cada pueblo, y 1000 por cada mina de oro. Es caro ampliar tu castillo y construir un ejército, con lo cual necesitarás mucho oro. Sin embargo, si eliges la experiencia, las estadísticas de tu héroe mejorarán con el tiempo, lo cual hará que sea mejor en combate o al lanzar hechizos, y obtendrá también nuevas habilidades. Para los propósitos de este Tutorial, pulsa sobre SÍ. Saber cuándo debes elegir una u otra opción es algo que irás aprendiendo al jugar.

Mira ahora el retrato de tu héroe: verás una barra amarilla que indica la cantidad de movimiento que le queda para este turno. Ten en cuenta que la cantidad no empieza en la punta superior de la barra - hay cosas que pueden incrementar sus movimientos más allá de lo normal. A Gwenneth aún le queda algo de movimiento, por lo que vamos a elegir un nuevo destino. Pulsa





sobre la fuente que se encuentra ligeramente a la derecha y debajo de tu castillo, asegurándote de que lo haces con el símbolo del caballo sobre dos patas. Verás el número 2 a la derecha del caballo. Esto indica que necesita la totalidad del movimiento de Gwenneth en este turno, y por lo menos parte del movimiento del turno siguiente para llegar al destino. Pulsa para indicar el camino. El destino está marcado con una X roja, que indica que no se puede llegar allí en este turno. Mueve el cursor hasta el icono con el símbolo del caballo en el lateral derecho de la pantalla, y pulsa. Este es el botón de movimiento, un comando alternativo para indicar a tu héroe que se debe mover por el camino una vez que se haya establecido el camino.

Y por este turno, ya está. Pulsa sobre el botón que contiene el reloj de arena. La Ventana de Situación mostrará a los jugadores electrónicos pensando, y el cursor se convertirá en un reloj de sol. Cuando el cursor vuelva a su aspecto habitual, y la Ventana de Situación muestre el ejército de Gwenneth, puedes continuar.

La X roja ahora aparece verde. Pulsa sobre el botón de movimiento, y Gwenneth seguirá por el camino que fijaste en el último turno. Aparecerá una ventana que te informará que al beber de la fuente, podrás obtener suerte en tu siguiente batalla. La buena suerte permite a tus efectivos causar el doble de daño cuando atacan en combate. Verás como en ese momento un arco iris se dirige hacia tus guerreros.

Pulsa sobre un montón de leña cuidadosamente amontonado a la izquierda de la carretera que lleva hacia la parte inferior de la pantalla, y lleva allí a tu héroe. Es más fácil moverse por las carreteras que por otros tipos de terreno. No te preocupes de moverte con gran precisión por la carretera. Tu héroe lo hará automáticamente si te resulta ventajoso. Aparecerá un breve mensaje en la Ventana de Situación diciendo que has encontrado una pequeña cantidad de madera, e indicando la cantidad exacta.

Al ir hacia el montón de leña, se te ha desvelado una nueva parte del Mapa de Aventuras. El héroe siempre desvela una cantidad fija del mapa según se mueve. Justo a la izquierda de donde estaba el montón de leña, hay una estructura de madera y un carro. Pulsa derecha sobre ella, y podrás ver que es un aserradero. El aserradero produce dos unidades de madera por turno mientras sea de tu propiedad. Pon el cursor sobre la parte delantera del aserradero (asegurándote que tienes el símbolo del caballo sobre dos patas), y pulsa dos veces. Lee el texto, y luego pulsa sobre OK. Verás que ahora ondea una bandera azul sobre el aserradero, lo cual indica que es de tu propiedad. Seguirá añadiendo dos unidades de madera a





tus recursos al comienzo de cada turno hasta que lo capture algún héroe contrincante.

Debajo del aserradero y hacia la derecha hay un cartel de madera. Vete allí. Se te terminará el movimiento antes de que puedas llegar. Pulsa sobre el reloj de arena, y cuando sea tu turno de nuevo, pulsa sobre el icono de movimiento. Lee el mensaje, y pulsa sobre OK. Los mensajes te pueden dar pistas importantes, y es interesante pararse a leerlos por el camino.

Los putrefactos zombies verdes en la parte derecha del mapa están protegiendo un pequeño tesoro, relando a Gwenneth para que les derrote. Ningún héroe que se respete puede pasar por alto un reto similar. Por tanto, coloca el cursor sobre los zombies. Verás que el cursor se convierte en espada. Esto te indica que si vas allí, habrá un combate. Vete hacia allí.

La pantalla de combate mostrará un tipo de terreno parecido al que indicaba el Mapa de Aventuras al comienzo del combate. En la parte izquierda de la pantalla se encuentran los efectivos del jugador que se ha movido (el Atacante) y a la derecha están las fuerzas del jugador encontrado (el Defensor). Por lo tanto, cada vez que tengas que pelear durante tu turno, tus efectivos estarán del lado izquierdo, pero estarán a la derecha cuando tengas que pelear durante el turno del contrario. Tus efectivos están alineados de arriba abajo en el mismo orden que estaban de izquierda a derecha en la ventana del héroe cuando estabais en el castillo.

El combate tiene una serie de asaltos, y cada unidad tendrá la oportunidad de moverse y posiblemente de atacar una vez durante cada asalto. A mayor velocidad de la unidad, antes se moverá durante el asalto de combate. El ordenador será el que determine quién debe moverse primero. Los Picadores son tu unidad más rápida y tendrán una orla amarilla cuando estén listos para ser movidos. Pulsa derecha sobre ellos para poder ver sus estadísticas. Mueve el cursor por el campo. Puedes colocar los Picadores en cualquier lugar de la pantalla cuando veas el icono del Hombre Que Corre. Sólo tienes que pulsar sobre el sitio donde los quieras colocar. Una X roja con un círculo detrás indica un punto donde no se les puede colocar. Puede haber zonas intransitables (normalmente indicadas por un árbol, un hoyo, un arbusto, un poco de lava, etc.)

En el extremo izquierdo verás a tu héroe, subido sobre un caballo con tu bandera ondeando en el viento. Coloca el cursor sobre tu héroe - cuando el cursor se convierta en casco, pulsa. Verás una ventana que te mostrará el retrato de Gwenneth, sus estadísticas y un grupo de cuatro botones.





Estas son las Opciones del General. Comenzando por la izquierda, está el botón de Lanzar Hechizos (la mano que gesticula). Por ahora, el botón de Lanzar Hechizos está oscurecido y no puede ser seleccionado porque Gwenneth no tienen ningún hechizo. El siguiente botón hacia la derecha es el botón de Retirada (el caballero que corre). Retirarse hace que tu héroe pierda todos sus efectivos, pero podrá volver a su castillo con su experiencia y artefactos intactos, y podrás volver a reclutarle. El siguiente botón es la opción de Rendirse (la bandera blanca). Esta opción es similar a la de Retirarse, salvo que todos los efectivos se quedan con el héroe, pero hay que pagar una penalización al General del bando contrincante. Cuantos más efectivos tengas, mayor será el pago. Para rendirse, tiene que haber un General en el otro bando a quien hacerlo, y estos zombies no lo tienen. Los héroes son los comandantes: dirigen tus unidades (con tu ayuda) en el campo de batalla y lanzan hechizos, pero no se mueven como lo hacen las tropas. Pulsa sobre el último botón (cuatro flechas) para salir de las Opciones del General.

Tus Picadores siguen pacientemente esperando órdenes. Mueve el cursor directamente hacia la derecha de los picadores hasta que veas el símbolo X. Mueve el cursor ligeramente hacia atrás hasta que vuelvas a ver de nuevo el hombre que corre. Ese es el límite del movimiento de tus tropas. Pulsa. Uno de los grupos de zombies avanzará, pero no podrá alcanzarle. Ahora le toca el turno a tus Espadachines. Hazles avanzar igual que hiciste con los Picadores (posiblemente tengas que mover el cursor un poco para evitar una gran roca.) Cuando se acercan más zombies, tus arqueros deben resplandecer. Llevan flechas que pueden dar en el blanco a cierta distancia. Coloca el cursor encima del zombie más cercano. El cursor se convertirá





en una flecha, indicando que puedes disparar al enemigo sin moverte. Pulsa. La flecha sale disparada (pulsa derecha sobre el arquero para ver cuántas flechas le quedan). El grupo de zombies quedará muy mermado o desaparecerá. Los efectivos que tienen armas que se pueden utilizar a distancia ven reducida su potencia de ataque a la mitad si el grupo enemigo está a su lado, por lo cual conviene reservarlos y no hacerles avanzar. Tu grupo de Campesinos es el más lento, y no puede acercarse lo suficiente para atacar. Conviene que vayan avanzando despacio lo mejor que puedan.

Para que este Tutorial tenga más aliciente, algunos de tus efectivos pueden obtener un movimiento adicional, debido a su alta moral. Si ocurre, será muy evidente: un gran pájaro dorado aparecerá encima del grupo de soldados inspirado). Esta vez, pulsa el botón Pasar en la parte inferior derecha, pero normalmente es un momento muy adecuado para conseguir un ataque adicional.

Se han movido todas las unidades y comienza un nuevo asalto. Tus Picadores serán los primeros en moverse. Debe haber uno o más grupos de zombies al alcance de tus Picadores. Coloca el cursor encima del grupo más cercano. Debe convertirse en una espada. La dirección desde la cual apunta la espada indica el punto donde se colocarán los Picadores cuando ataquen. Hay consideraciones lógicas concretas, pero a efectos de este Tutorial, la dirección no tiene importancia. Elige una y pulsa. Tus Picadores bajarán sus armas y atacarán. Cualquier zombie que sobreviva al ataque iniciará un contraataque.

Debes saber que un grupo sólo puede contraatacar contra una unidad que esté a su lado, y que sólo lo harán contra la primera unidad que les ataque durante ese asalto. Para reducir el desgaste de tu ejército, puedes concentrar todos tus ataques sobre un sólo blanco.

Ahora que ya sabes lo más básico sobre el combate, te vas a quedar sólo. No te quejes - deberías poder aniquilar a todos esos zombies con el ejército de Gwenneth. Sigue con el escenario todo el tiempo que quieras, consultando el manual cuando tengas dudas. En el siguiente turno, podrás conseguir nuevos reclutas en el castillo. Puede ser una buena idea reclutar un segundo héroe e ir acumulando un segundo ejército que se quede de guarnición en el castillo mientras Gwenneth explora los confines del territorio. No te olvides de construir estructuras en tu castillo para conseguir nuevos tipos de unidades. ¡Buena suerte!





Menú Principal

Hay cinco opciones en el Menú Principal:

Partida Nueva

Esta opción hace que empiece una nueva partida de Heroes II. Tras haber seleccionado Partida Nueva, se abrirá una segunda ventana que le ofrece tres tipos de partida:

Partida Estándar: Un sólo escenario jugado por un sólo jugador.

Partida de Campaña: Múltiples escenarios jugados por un sólo jugador.

Partida Multi-Jugador: Un sólo escenario jugado por varios jugadores.






Partida Estándar: Tras haber seleccionado Partida Estándar, debes elegir el escenario en el cual vas a jugar. Pulsa sobre la barra roja rotulada Escenario, y se abrirá la ventana de selección de escenarios. Los botones en la parte superior de la ventana de selección escenarios mostrará los escenarios del tamaño que elijas. Por ejemplo, si pulsas el botón S, verás sólo los mapas pequeños.

Cada escenario tiene:

Tamaño: El tamaño del mapa: Pequeño, Mediano, Grande, y Extra Grande.


Número de Jugadores: De Dos a Seis

Condiciones de Victoria: Cómo se gana el escenario.


-  Estándar: Capturar todos los castillos enemigos y derrotar a todos los héroes.
-  Capturar Castillo: Capturar un castillo concreto.
-  Derrotar Héroe: Derrotar a un héroe enemigo concreto.
-  Encontrar Artefacto: Encontrar un artefacto concreto.
-  Riqueza: Acumular una cantidad concreta de oro en las arcas.








 **Equipo:** Tu equipo debe derrota al contrario (de 1 hasta 5 otros jugadores).

Condiciones de Derrota: Cómo se pierde el escenario.

 **Estándar:** Perder todos los héroes y castillos.

 **Perder Castillo:** Perder un castillo concreto.

 **Perder Héroe:** Perder un héroe concreto.

 **Límite de Tiempo:** No conseguir los objetivos antes de que se termine el tiempo.

Cada escenario tiene una pequeña descripción, que aparece en la parte inferior de la ventana de selección de escenarios. Justo encima de la descripción aparece la dificultad del escenario. Los niveles de dificultad más altos generalmente indican que el jugador humano tiene algún tipo de penalización - menos recursos, criaturas más locas cerca del castillo, o que los jugadores electrónicos tienen mayores ventajas.

Selector de Tamaño

Nº de Jugadores y Tamaño del Mapa

Escenario Seleccionado

Descripción

SMLX-LALL

<input type="checkbox"/> S	Good4	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> M	Mountain King	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> M	Revolt	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> L	Revolution	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> L	Seven Lakes	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> S	Slugfest	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> M	Spell Casters	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> S	The Other Side	<input type="checkbox"/> L
<input type="checkbox"/> S	Tutorial	<input type="checkbox"/> L

☐ S **Chaos** ☐ L

Map difficulty: **Normal**

6 people, 1 island.

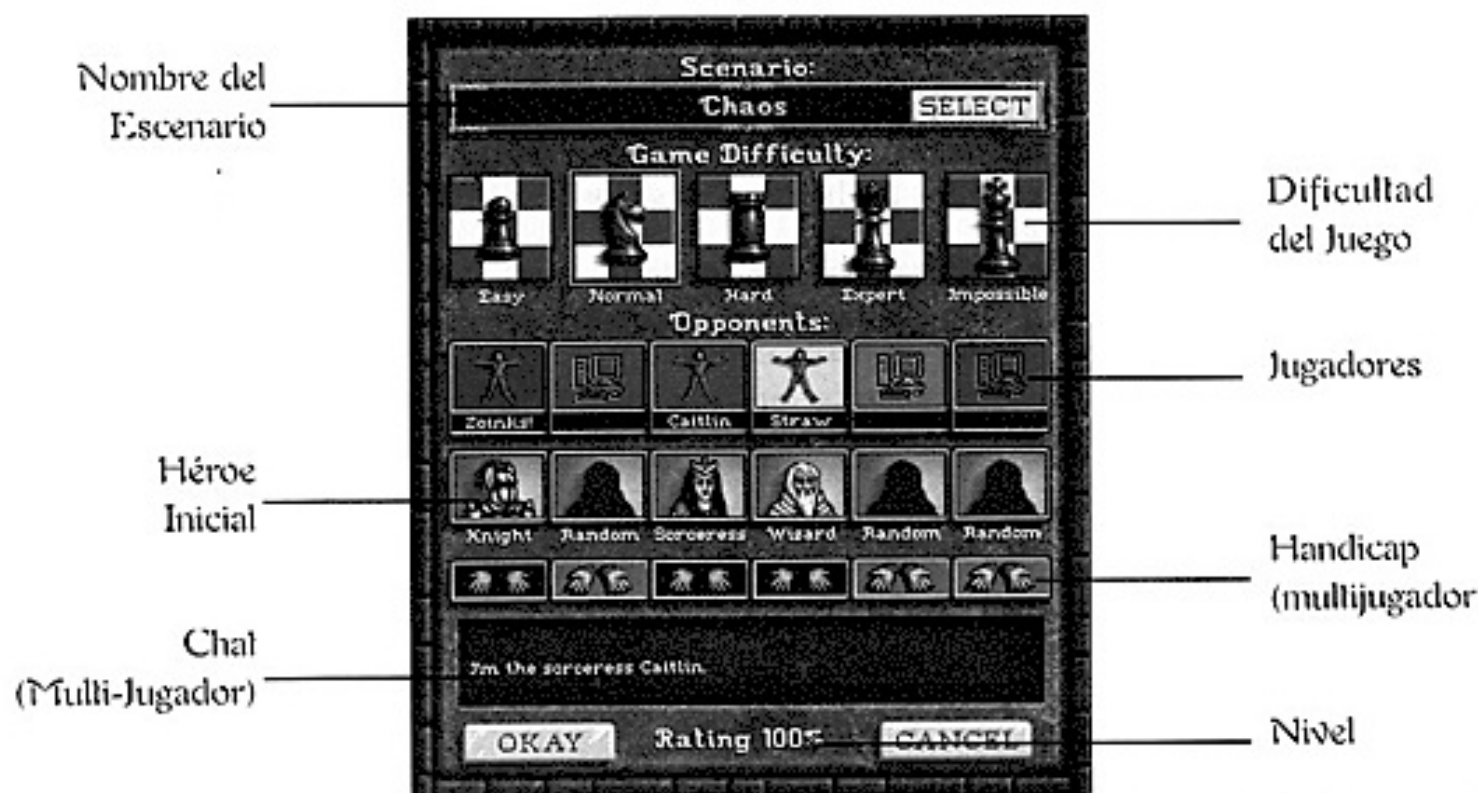
OKAY

Nombre del Escenario

Condiciones de Victoria y de Derrota

Dificultad del Mapa





Tras seleccionar el escenario, debes elegir el nivel de dificultad. La dificultad se cambia seleccionando uno de los niveles en la parte superior de la pantalla : Fácil, Normal, Difícil, Experto, o Imposible. La dificultad del juego afecta a los recursos que tienes para comenzar la partida, y la inteligencia de los contrincantes electrónicos.

A continuación, tienes que decidir el color con el que quieres jugar. El color que selecciones determinará dónde comenzarás en el mapa - si seleccionas el mismo color en el mismo escenario, siempre lo harás en el mismo sitio. Para cambiar de color, pulsa sobre el color deseado. Si el color que quieres está oscurecido, no puedes seleccionarlo.

Si el retrato del héroe debajo de tu color tiene un fondo azul, podrás seleccionar el tipo de héroe con el cual comenzar el escenario. Pulsa sobre el retrato para pasar por los distintos tipos de héroe. Si el fondo es gris, entonces a ese color siempre le corresponderá ese tipo de héroe - no se puede cambiar. Si el retrato es una silueta de varias personas, entonces esa posición arranca con distintos tipos de héroes y de pueblos.





Partida de Campaña: Si seleccionas esta opción, empiezas una Partida de Campaña. Después de la introducción, debes elegir el señor al cual servir : el noble Roland, o el traidor Archibald. Esta es la única opción disponible en la Partida de Campaña.

Partida Multijugador Esta opción permite jugar a Heroes II con otros humanos. Si seleccionas esta opción, verás una segunda ventana que te permite determinar el dispositivo de comunicaciones que vas a utilizar. En cada modalidad de multi-jugador, tienes que seleccionar un Nombre de Jugador, que será utilizado para identificarle durante la partida.

Puesto de Piloto: En la Ventana del Puesto de Piloto tienes que seleccionar el número de jugadores y si quieres introducir el nombre de los jugadores.

Red: En la Ventana de Red puedes seleccionar el tipo de red por la cual vas a jugar. Puedes utilizar redes IPX y NetBIOS, o Internet utilizando TCP/IP. IPX y TCP/IP sólo están disponibles en la versión para Windows 95. Tras haber seleccionado el tipo de red, debes decidir si vas a ser el Servidor o el Cliente. Cada partida tiene un sólo Servidor, y es el Servidor que configura la partida. Todos los demás jugadores son Clientes. Si la partida se ha preparado con TCP/IP, cada Cliente deberá introducir la dirección IP del Servidor para poder conectar.

Nota: Para utilizar TCP/IP, debes tener acceso a Internet, a través de algún proveedor de Internet. Todos los clientes deben conocer la dirección IP del Servidor. Dependiendo del proveedor, la dirección IP puede ser la misma siempre, y en otros casos cambia cada vez que se accede a Internet. Para conocer la dirección IP, escribe WINIPCFG desde DOS.

Módem: En la Ventana de Módem, debes seleccionar si eres el Servidor (Marca) o Cliente (Contesta). Ambos jugadores deben seleccionar a continuación el botón Configuración de Módem (sólo la primera vez que juegan) para seleccionar el puerto COM al cual está conectado su módem y la velocidad de conexión deseada. El Servidor introducirá entonces el número de teléfono del Cliente.

Conexión Directa: En la Ventana de Conexión Directa, debes seleccionar si eres el Servidor o el Cliente. Selecciona el puerto COM al cual estás conectado y la velocidad de conexión deseada.





Ventana de Selección del Escenario Multi-jugador: Desde esta ventana, el Servidor seleccionará el escenario en el cual se va a desarrollar la partida. Cada jugador selecciona el color que desean representar, y el tipo de héroe (si está disponible esa opción). El nivel de Dificultad de todos los jugadores la fija el Servidor, pero cualquier jugador puede elegir un handicap suave o fuerte. El handicap fuerte, que se indica mediante las manos encadenadas, implica empezar con un 30% menos de recursos y se genera un 30% menos de oro y de recursos durante el turno. El handicap suave, que se indica mediante las manos encordadas, tiene un 15% menos de recursos. La zona de la parte inferior de la pantalla es la ventana de "chat". Sólo tienes que escribir tu mensaje, y pulsa Enter.

Cargar Partida

Esta opción carga una partida previamente guardada, sea Estándar, de Campaña, o Multi-jugador. Selecciona el tipo de partida guardada que quieras cargar. Cualquiera de las opciones le llevan a una ventana estándar de Selección de Ficheros. Pulsa sobre el nombre del escenario que desees cargar, y luego sobre OK para cargar la partida.

Créditos

Esta opción muestra los nombres de todas las personas que han contribuido a la creación de Heroes of Might and Magic II: Las Guerras de Sucesión.

Récords

Esta opción muestra los nombres de todas las personas que han contribuido a la creación de Heroes of Might and Magic II: Las Guerras de Sucesión..

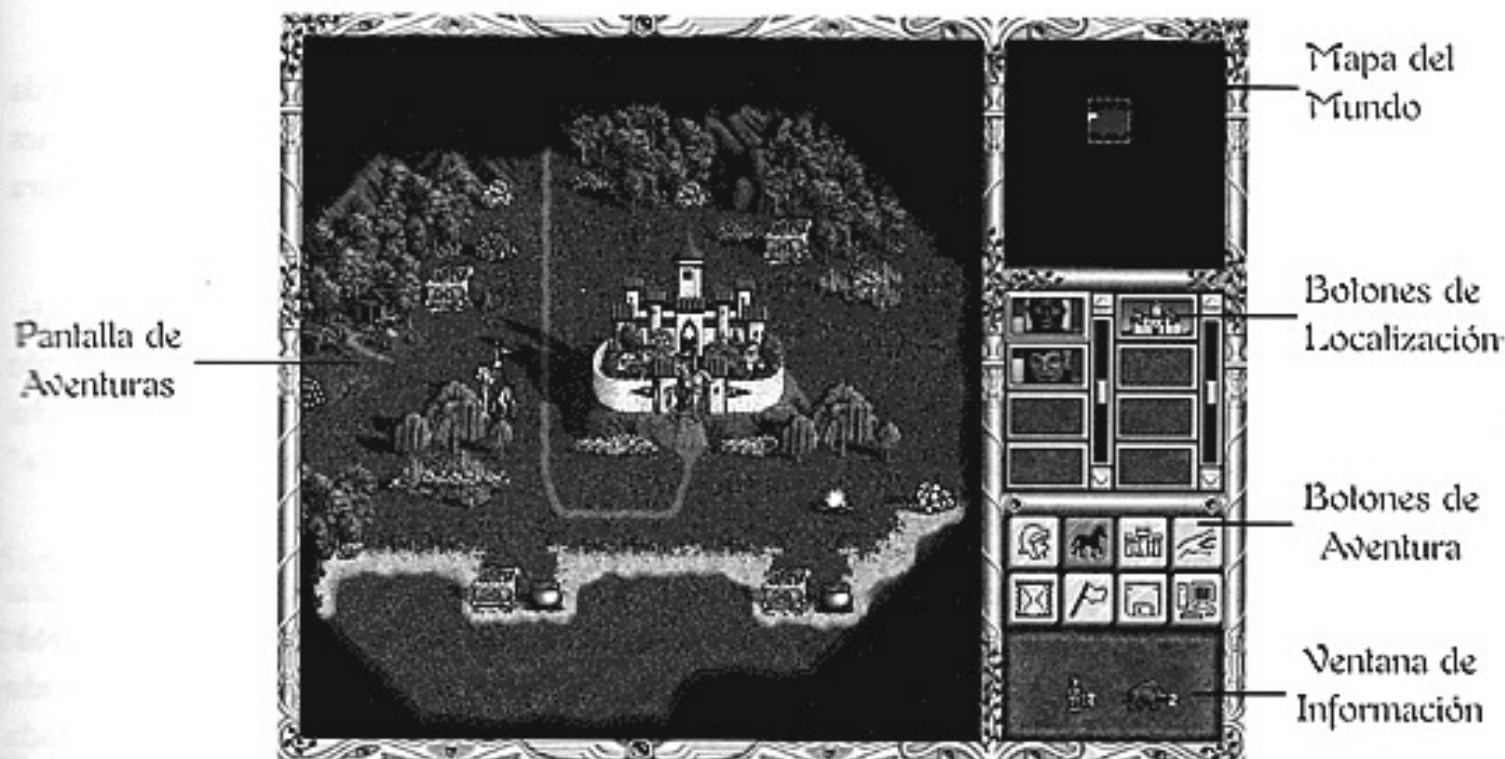
Salir

Utiliza esta opción para cerrar el programa y volver al sistema operativo.





Pantalla de Aventuras



Ventana de Aventuras

Toda la acción del juego tiene lugar en la Pantalla de Aventuras. Aquí puedes ver el paisaje que te rodea, y mover a tus héroes. Las zonas negras en la Ventana de Aventuras son aquellas que aún no has examinado. Cada pueblo y héroe que controlas "ilumina" las zonas negras del mapa que les rodea. Para desplazar la ventana de Aventuras, mueve el cursor al borde la pantalla. El cursor se transformará en flecha, indicando la dirección del desplazamiento.

Mapa del Mundo

La sección derecha superior de la Pantalla de Aventuras es el Mapa del Mundo, que muestra el mundo conocido. Las secciones ya exploradas quedan iluminadas, mientras que las desconocidas aparecen en negro. El rectángulo rosa en este mapa muestra la parte del mundo que está visible actualmente en la Ventana de Aventuras. Si pulsas dentro de este rectángulo y arrastras el cursor dentro del Mapa del Mundo, se desplazará la vista del mapa de la Ventana





de Aventuras. Si pulsas en el Mapa del Mundo, pero fuera del rectángulo rosa , hará que la Ventana de Aventuras muestre el punto que has indicado en el Mapa del Mundo.

Botones de Localización

Estos botones representan a los héroes y a los castillos que le pertenecen. La sección izquierda está reservada a los héroes, y la sección derecha a los castillos y pueblos. Ambas secciones muestran sólo cuatro héroes o castillos a la vez, pero tienen barras de desplazamiento para desplazarse por todos héroes o castillos que tienes.

Localización de Héroes Los retratos de tus héroes están ubicados en la columna de la izquierda. A cada lado del retrato hay dos barras verticales. La barra amarilla en la parte izquierda del retrato indica cuánto movimiento le queda a tu héroe durante el turno actual. La barra verde a la derecha representa el número de puntos de hechizo que le quedan. Se podrán ver uno o más símbolos "+" en la barra si te quedan muchos puntos de movimiento o de hechizo.

Pulsar sobre un retrato hará que el héroe que allí aparece sea el héroe activo, y centrará la Ventana de Aventuras sobre dicho héroe. Una orla de color azul claro rodea el retrato del héroe activo. Pulsando derecha sobre el retrato del héroe recibirás una información breve sobre él. Pulsando dos veces sobre el retrato, o pulsando la tecla ENTER, podrás obtener información más detallada (mira también la sección sobre la Pantalla del Héroe). Puedes cambiar el héroe activo y desplazarte por los localizadores de héroes pulsando la tecla H.

Localización de Pueblos Los pueblos y castillos que son de tu propiedad están ubicados en la columna de la derecha. Pulsar sobre un pueblo hará que el pueblo sea el pueblo activo, y centrará la Ventana de Aventuras sobre dicho pueblo. Una orla de color azul claro rodea la foto del pueblo activo. Pulsando derecha sobre la foto del pueblo recibirás una información breve sobre él. Pulsando dos veces sobre la foto, o pulsando la tecla ENTER, pasarás a la Pantalla de Pueblos. Tras haber construido una estructura en un pueblo, aparecerá un símbolo en la esquina superior derecha del botón de dicho pueblo. Puedes desplazarte por los localizadores de pueblos pulsando la tecla T.





Botones de Aventuras



Siguiete Héroe: Activa al siguiente héroe que tengas, al que le queden puntos de movimiento.

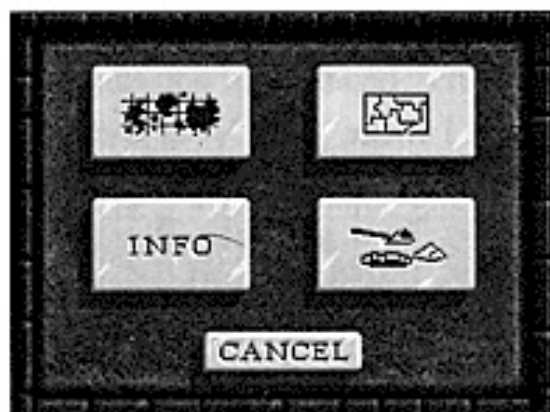
Mover: Mueve el héroe activo si dicho héroe tiene marcado un camino de movimiento (indicado por flechas verdes en la Ventana de Aventuras).

Vista General del Reino: Muestra la Pantalla de la Vista General del Reino. Esta pantalla te mostrará todo lo que posees: pueblos, héroes, minas y recursos, además de indicar tu ingreso diario (mira también: la pantalla de Vista General del Reino).

Lanzar Hechizo: Te muestra el libro de hechizos del héroe actual (si tiene uno) e indica los hechizos de Aventuras conocidos por dicho héroe. El número debajo de cada hechizo es el coste de lanzar el hechizo en puntos de hechizo. Puedes pasar las páginas pulsando sobre las esquinas superiores derecha e izquierda del libro. Pulsar sobre un icono de hechizo lanza dicho hechizo, mientras que pulsando derecha sobre el icono te da información sobre él. En la parte inferior izquierda se muestra cuantos puntos de hechizo le quedan a tu héroe. La marca SALIR te deja salir del libro sin lanzar ningún hechizo.

Finalizar Turno: Termina tu turno actual, y permite al siguiente jugador empezar el suyo.





Opciones de Aventuras: Muestra un menú de acciones para la Ventana de Aventuras

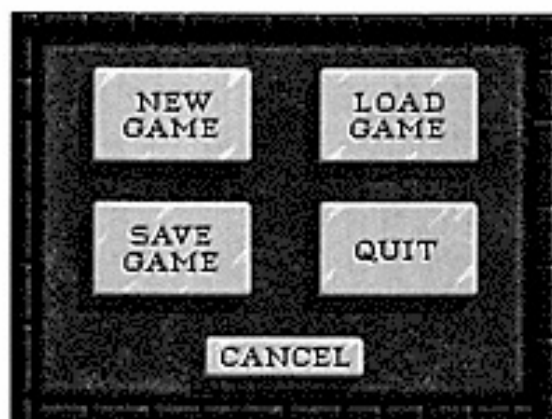
Ver Mundo: Muestra una vista del mundo tal y como lo conoces, en el cual sólo son visibles las partes exploradas. Esta vista muestra todos los pueblos, minas y héroes (con el color que corresponde al su propietario), además de todos los recursos y artefactos visibles que aún no son de nadie.

Ver Puzzle: Muestra el mapa del puzzle que llevará a tu héroe a encontrar el Último Artefacto. Según se van cambiando piezas del puzzle por piezas del mapa, al final aparecerá la posición del Último Artefacto marcado con una X. Para destapar partes del puzzle, debes encontrar obeliscos. Pulsa sobre SALIR en la esquina superior derecha para volver a la Pantalla de Aventuras.

Excavar/Buscar: El héroe activo gasta todo su movimiento investigando la ubicación en la que se encuentra por si puede encontrar el Último Artefacto. Esta acción requiere la totalidad de los puntos de movimiento, con lo cual no puede moverse antes de utilizar esta opción.

Info: Muestra la ventana de información sobre el escenario. En partidas Estándar y Multi-jugador, muestra el nombre del escenario, una descripción, su dificultad, y las condiciones de victoria y derrota.





Opciones de Disco: Muestra el menú de opciones para guardar y cargar partidas.

Partida Nueva: Sale de la partida actual y vuelve al menú Partida Nueva.

Cargar Partida: Permite cargar una partida guardada anteriormente. Pulsa sobre la partida que quieras cargar, y luego pulsa OK.

Guardar Partida: Te permite guardar la partida actual. Pulsa sobre la barra coloreada para teclear un nombre para la partida, o pulsa sobre una partida guardada anteriormente y pulsa OK.

Salir: Termina la partida y te permite volver al sistema operativo. Todas las acciones que no se hayan guardado, se perderán.





Opciones de Sistema: Muestra el Menú de Opciones de Sistema.



Música: Ajusta el volumen de la música.

Efectos: Ajusta el volumen de los efectos sonoros.

Tipo de Sonido: Cambia la calidad de sonido de MIDI a CD Estéreo (Redbook).

Velocidad: Te permite fijar la velocidad de movimiento de tu héroe para que sea Andar, Trotar, Elevado, Galopar, o Saltar.

Velocidad Enemigo: Te permite fijar la velocidad de movimiento de los héroes enemigos.

Mostrar Camino: Activa y desactiva sucesivamente esta opción. Con Mostrar Camino desactivado, el camino de tu héroe no se podrá ver. Pulsando sobre una zona de la Ventana de Aventuras hará que el héroe vaya inmediatamente a ese sitio. Si el héroe no tiene suficientes puntos para llegar hasta allí, el héroe se moverá todo lo que puede, dejando el resto del camino indicado en rojo para el próximo turno. Aunque esté desactivada la opción Mostrar Camino, sigue siendo posible ver el camino que tiene que





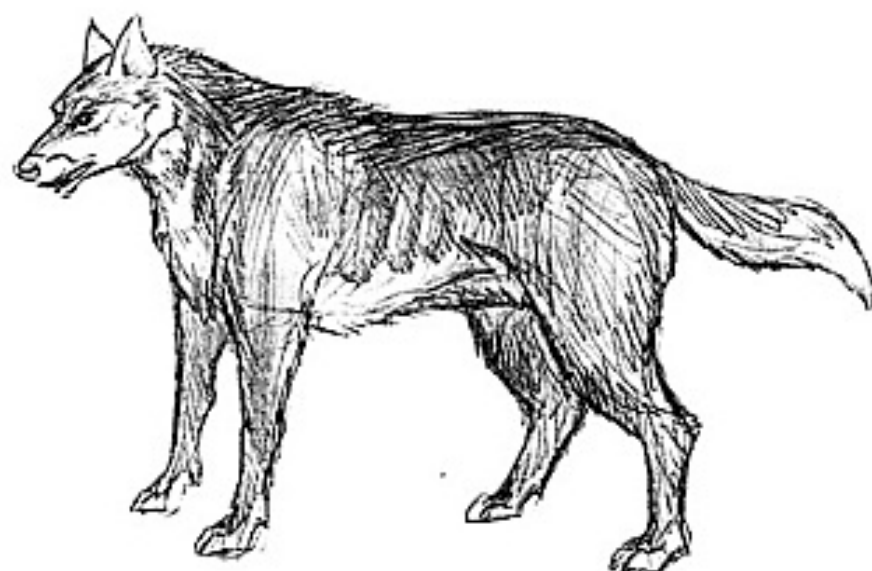
recorrer tu héroe si mantienes presionada la tecla CTRL y pulsas sobre un lugar. Si te gusta el camino mostrado, suelta la tecla CTRL y vuelve a pulsar, o utiliza el botón Mover.

Bordes: Cambia los bordes de la pantalla entre Bueno, Malo y Dinámico (un borde bueno cuando tienes un héroe bueno, un borde malo cuando tienes un héroe malvado).

Cursores: Cambia entre cursores en blanco y negro o en color. En algunos sistemas, los cursores en blanco y negro pueden acelerar la velocidad del juego.

Ventana de Información

La Ventana de Información está en la esquina inferior derecha. Pulsando en ella podrás cambiar sucesivamente entre el ejército del héroe activo, un resumen de tus recursos, y la fecha.





El Juego

Movimiento de los Héroes

Pulsando sobre cualquier zona de la Ventana de Aventuras hace que aparezca un camino para el héroe activo. Flechas verdes muestran el camino que el héroe ha de tomar. Las flechas más largas indican aquellos terrenos que necesitan más puntos de movimiento (nieve, desierto, ciénagas, etc.) Una X verde indica que puede ser alcanzado en este turno. Las flechas rojas muestran destinos que se alcanzarán en turnos posteriores, y la X roja al final del camino marca el destino, pero eso no indica necesariamente que el héroe habrá agotado todos sus puntos de movimiento cuando llegue allí.

Una vez que se ha marcado el camino, pulsa de nuevo sobre el destino, o utiliza el botón Mover, para hacer que el héroe se desplace por el camino. Si el destino no se ha alcanzado en este turno, el camino quedará automáticamente mostrado en turnos posteriores. Para borrar el camino de un héroe, pulsa sobre el héroe. El héroe tomará automáticamente el camino más corto al destino que hayas seleccionado, evitando todos los encuentros y obstáculos durante su movimiento. Si quieres capturar una mina, recoger recursos, combatir con un enemigo, o cualquier otra cosa, tendrás que convertir esa acción en tu destino.

Al desplazarse tu héroe, el cursor puede convertirse en alguno de los diez distintos iconos que hay en la Ventana de Aventuras. Si aparece un número al lado de alguno de estos iconos, ese será el número de turnos necesarios para llegar al destino.



Caballo: Este icono aparece cuando el cursor está encima de un terreno al cual el héroe activo se puede desplazar. Al pulsar, se dibujará un camino para llegar al punto de la pulsación.



Caballo sobre dos patas: Este icono aparece cuando el cursor está sobre un sitio donde hay un acontecimiento al que puede acudir el héroe. Al pulsar, se dibujará un camino para llegar al punto de la pulsación. Mover el héroe hasta este sitio hará que se active el acontecimiento.





Espada: Este icono aparece cuando el cursor se encuentra encima de un campamento o héroe enemigo a los cuales puede ir nuestro héroe activo. Al pulsar, se indica el camino a seguir. Mover el héroe a ese lugar hará que entre en combate con el héroe o ejército.



Flechas: Este icono aparecerá cuando el cursor se encuentra encima de un héroe amigo al cual nuestro héroe activo se puede acercar. Al pulsar, se indica el camino a seguir. Mover el héroe a ese lugar permitirá a los héroes hacer intercambios (mira también en la Pantalla de Intercambio).



Castillo: Este icono aparece encima de castillos y pueblos. Al pulsar, seleccionas ese castillo como castillo activo, o hace aparecer la Pantalla de Pueblos si el castillo ya está activo. Pulsando derecha te permite ver información sobre el castillo.



Casco: Este icono aparece cuando el cursor se coloca sobre el héroe activo, o sobre cualquiera de tus héroes si el castillo está activo. Al pulsar, seleccionas el héroe como héroe activo, o haces aparecer la Pantalla de Héroes si el héroe ya está activo.



Nave: Este icono aparece cuando el cursor se coloca sobre un barco desocupado que se encuentre cerca de un terreno al cual puede acceder nuestro héroe. Activo. Al pulsar, aparece el camino a seguir hasta el barco. Al mover el héroe, subirá a bordo del barco. Hacer eso agotará todos los puntos de movimiento de ese turno. Desaparecerá el icono del caballo, y será el icono de la nave la que representará al héroe. Este icono también cuando se mueven los barcos si el destino es un espacio marítimo.



Ancla: Este icono aparece cuando el cursor se coloca sobre un terreno cercano al agua cuando el héroe está a bordo de un barco. Al pulsar, el héroe se traslada al terreno sobre el cual se ha pulsado, desembarcando por tanto del barco. El icono de caballo reaparecerá en ese sitio. Desembarcar agota los puntos de movimiento de ese turno.



Flecha: Este icono aparece cuando el cursor se coloca en el borde de la pantalla. La dirección de la flecha indica la dirección de desplazamiento de la Ventana de Aventuras.



Indicador: Este icono aparece cuando el cursor se coloca sobre cualquier punto del mapa al cual el héroe no tiene acceso mediante un movimiento normal. Pulsar no tiene efecto alguno.





Se puede conseguir información sobre casi cualquier cosa en la Pantalla de Aventuras, pulsando derecha sobre esa cosa. Cuando un héroe entra en contacto con algo, se inicia un acontecimiento. Dicho acontecimiento puede ser una pelea, un premio, información, o un incordio. Las minas y los pueblos son acontecimientos que se pueden capturar. Cuando se capturan, aparecerá la bandera del color del jugador encima de la mina o delante del pueblo.

Los campamentos militares se representan en la pantalla de combate mediante criaturas. Todos los campamentos tienen una zona de control de un sólo espacio, con lo cual habrá interacción con ellos en cuanto te pongas cerca de ellos. Verás que tus movimientos son interrumpidos con frecuencia por campamentos enemigos.

Los héroes se mueven a la velocidad de la unidad más lenta de sus ejércitos. Ciertos tipos de terreno, tales como el desierto y la nieve, penalizarán la velocidad de movimiento de tu héroe, aunque la habilidad de búsqueda de caminos reducirá en parte dicha penalización.

Ojetos y Localización

Al explorar, encontrarás ciertos objetos que puedes recoger. Estos desaparecen cuando los recoge un héroe, con lo cual interesa recogerlos lo más rápidamente posible. Algunos de los más habituales son:

Recursos: Hay varios recursos diseminados por el mapa: oro, mineral de hierro, madera, cristal, azufre, gemas, y mercurio. Cada icono de recurso proporciona una cantidad aleatoria pero pequeña de ese recurso.



Arcones: En los arcones se puede encontrar oro o pequeños artefactos. Puedes quedarte con el oro que encuentres, o convertirlo en puntos de experiencia. Usar los arcones para conseguir experiencia es un excelente manera de subir rápidamente el nivel de experiencia de tu héroe.



Artefactos: Los héroes con suerte pueden encontrar artefactos. Algunos artefactos son custodiados por criaturas, otros habrá que pagarlos, y otros necesitarán tener alguna habilidad especial para poder recuperarlos.





Los héroes con ansias de aventura encontrarán muchos sitios especiales que pueden visitar. Estos sitios se quedan en el mapa, con lo cual benefician a todo aquel que llegue hasta allí.



Objetos del Terreno: Con estos objetos no se puede hacer nada. Están sencillamente para impedir el paso (montañas y árboles, por ejemplo).



Sitios de Visita Única: Estos sitios sólo pueden ser visitados una vez. Según el sitio, eso querrá decir una visita por héroe (kiosco), una visita por jugador (obelisco) o una visita por partida.



Sitios de Visita Multiple: Estos sitios pueden ser visitados muchas veces, y nunca desaparecen. Algunos sólo pueden ser visitados una vez por semana (molino), algunos tienen criaturas que se reponen tras el primer día de la semana (chozas) y otros no tienen restricción alguna.



Sitios Continuos: Estos sitios muestran tu bandera cuando los controlas, y le ofrecen sus ventajas continuamente. Los aserraderos, minas y el faro son ejemplos de sitios continuos.

Interacción de Criaturas y Diplomacia

Cuando tu héroe se encuentre con un campamento enemigo, ese campamento a veces se unirá al ejército de tu héroe si tiene un ejército lo suficientemente grande y espacio para que se puedan unir (un hueco disponible, o un grupo de las mismas criaturas que hay en el campamento). Si el héroe tiene la habilidad secundaria de la Diplomacia, sin embargo, y su ejército tiene la fuerza suficiente, las criaturas se ofrecerán unirse al ejército a cambio de una cantidad de oro que dependerá de la fuerza del campamento. El nivel de diplomacia que tenga el héroe será el que determine el porcentaje de criaturas del campamento que se unirán al ejército del héroe (será un 25%, un 50% o el 100%) - pero el coste total siempre dependerá del número total de criaturas en el campamento. Si el héroe es muy poderoso, los campamentos intentarán huir, aunque tendrás la oportunidad de combatir con ellos antes de que huyan.





Pantalla de Pueblos

Los pueblos y los castillos te proporcionan ejércitos, hechizos y oro. Los pueblos y castillos son los principales objetivos en la mayoría de escenarios, puesto que si pierdes todos tus castillos y pueblos, tienes sólo siete días para capturar alguno, o perderás la partida. Hay seis tipos de pueblo y castillos, uno por cada uno de los seis tipos de héroe: Bárbaro, Caballero, Nigromante, Hechicera, Warlock y Mago. Los pueblos te proporcionan 250 de oro por día, y los castillos 1000.



Ventana de Pueblos: La Ventana de Pueblos muestra tu castillo y todas las estructuras y mejoras que estén construidas alrededor del castillo. Pulsando sobre cualquiera de las estructuras hará que aparezca la ventana de dicha estructura. Pulsa derecha sobre una estructura, y podrás obtener información sobre ella. En un pueblo, el castillo queda sustituido por una tienda de campaña. Si pulsas sobre la tienda, tendrás la opción de mejorar el pueblo hasta el nivel de castillo con un coste de 5000 de oro y 20 de madera y mineral de hierro. .





Escudo: Si pulsas aquí, verás la pantalla Vista General del Reino.

Botones con forma de Flecha: Estos botones te permitirán ver otros castillos y pueblos en la Pantalla de Pueblos, en el orden en que aparecen en los botones de localización de pueblos. Las flechas te permiten una rápida visión de todos tus pueblos sin volver a la Pantalla de Aventuras.

Retrato del Héroe: Sólo se verá si el héroe está actualmente en el pueblo. Si pulsas sobre el retrato, verás la Pantalla de Héroes.

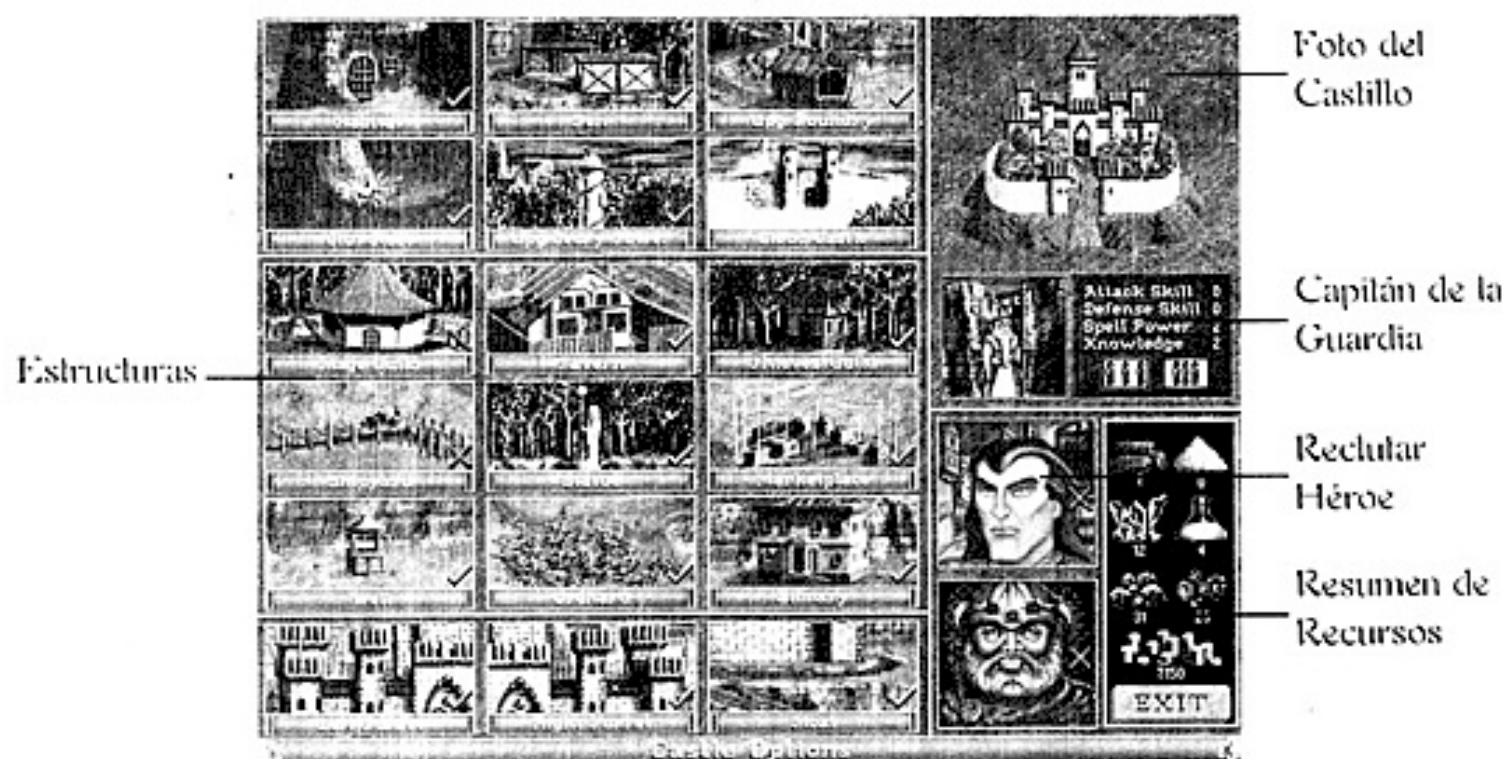
Ejército de Guarnición: La fila a la derecha del Escudo está reservada para el ejército que está protegiendo el pueblo o castillo. La guarnición puede tener hasta cinco distintos tipos de criatura. Cuando el héroe está en el pueblo, podrás intercambiar efectivos entre la guarnición y el ejército regular del héroe.

Mover unidades: Para mover una criatura, pulsa sobre ella, y luego sobre el lugar a donde la quieres trasladar. Para hacer un intercambio, pulsa sobre una criatura, y luego sobre la criatura con la cual quieres llevar a cabo el intercambio. Para dividir un ejército, pulsa sobre la criatura, luego pulsa con el botón de Mayúsculas presionado en un espacio vacío, y luego teclea el número de criaturas que hay que dividir.

Resumen de Recursos: La esquina inferior derecha es el resumen de recursos, que muestra la cantidad de oro y de otros recursos disponibles para la construcción de estructuras y para la compra de criaturas.

Nombre del Pueblo: El nombre del Pueblo aparece centrado encima del Ejército de Guarnición.





Pantalla de Castillos

Una vez que tengas un castillo, puedes ampliar el pueblo construyendo estructuras. Sólo puedes construir una estructura o mejora por turno en cada castillo. Para construir una estructura, pulsa sobre el castillo para visualizar la Pantalla de Castillos. Dicha pantalla está dividida en varias secciones:

Estructuras: La parte izquierda de la Pantalla de Castillos está dedicada a las estructuras que se pueden construir en cada pueblo. Los fondos de los nombres de las estructuras en el pueblo pueden tener distintos colores: el verde indica que dicha estructura puede construirse en este turno; el rojo indica que no se puede construir en este turno; el marrón indica una estructura que ya se ha construido. Cualquier estructura que tenga una X roja en la esquina inferior derecha no está actualmente disponible debido a que no se ha construido aún la estructura que es el requisito previo, o porque ya has construido una estructura en este castillo en este turno. Una barra roja con monedas debajo indica que no tienes el dinero suficiente para construir esa estructura. Una marca amarilla indica que ya existe la estructura en el pueblo. Cada pueblo puede construir las siguientes estructuras

Seis Viviendas: Estas son las viviendas de las criaturas que forman el ejército de tu héroe. Cuando se construyen, las viviendas le venden criaturas, y se rellenan al comienzo de





cada semana (Día 1). La disponibilidad de criaturas varía según el tipo de criatura.

Mejoras de Vivienda: Ciertas viviendas en cada castillo pueden ser mejoradas, lo cual permitirá comprar unidades mejoradas. Las mejoras tienen que comprarse por separado, y pueden tener ciertos requisitos previos o costes distintos de los de la estructura que se está mejorando. Cuando se mejora una estructura, todas las criaturas que están aún sin comprar en la vivienda quedan automáticamente mejoradas, aunque las criaturas que se han comprado anteriormente no varían. Si tienes unidades no mejoradas en un pueblo en el cual se han mejorado las viviendas correspondientes, puedes mejorar las unidades pasando a la pantalla de criaturas y pulsando el botón de Mejoras. El coste será el doble de la diferencia de precio entre la versión normal y la mejorada, por criatura que haya que mejorar.

Cofradía del Mago: Construir la Cofradía del Mago da a tus héroes la posibilidad de comprar un libro de hechizos por 500 de oro, si no tienen uno actualmente (héroes del Bárbaro y del Caballero). La Cofradía del Mago puede ser mejorada cuatro veces, hasta un máximo del nivel cinco. Cuando se compra una Cofradía del Mago, recibes 3 hechizos del nivel uno. La primera mejora añade 3 hechizos de segundo nivel, la segunda mejora añade 2 hechizos de tercer nivel, la tercera mejora 2 hechizos de cuarto nivel, y la última mejora añade un hechizo del quinto nivel. Cualquier héroe que visita un castillo con Cofradía del Mago automáticamente aprende todos los hechizos que están disponibles en esa Cofradía del Mago (siempre y cuando haya conseguido el nivel necesario de la habilidad secundaria Sabiduría). Pulsando sobre la Cofradía del Mago se podrá ver cuáles son los hechizos disponibles en la Cofradía. Un héroe que comienza su turno en un pueblo con Cofradía del Mago recuperará todos sus puntos de hechizo.

Taberna: proporciona a los defensores del pueblo una bonificación a su nivel de moral. La taberna es la fuente de rumores y cotilleo - cada semana se podrá conseguir un rumor en la Taberna. De vez en cuando, estos rumores pueden proporcionar información bastante valiosa. La Taberna no está disponible en el castillo del Nigromante. Los ex-muertos no tienen sed.

Cofradía del Ladrón: Aquí se puede contactar con los espías para conseguir información sobre otros jugadores y sobre las unidades que defienden pueblos y castillos. Cuantas más Casas del Ladrón tengas, más información podrás obtener. Si pulsas sobre la





estructura de la Cofradía del Ladrón en la Pantalla de Castillos, podrás ver la Pantalla de Puntuaciones, que hace un ranking de los jugadores según diez estadísticas diferentes. Cada jugador queda indicado por su color. En la parte inferior de la pantalla, hay cuatro estadísticas que muestran un retrato del héroe más poderoso, las estadísticas de ese héroe, la personalidad de su contrincante, y la mejor criatura que tiene dicho contrincante. Recuerda que cuantas más Casas del Ladrón tengas, más completa será la información. Si logras tener cinco Casas, tendrás toda la información posible.

Astillero: Si la entrada del pueblo está al borde del agua, puedes construir un astillero. Construir un barco a continuación cuesta 10 de madera y 1000 de oro. Si ya hay un barco cerca de la entrada del pueblo, aparecerá en la Pantalla de Pueblos, y no podrás construir uno.

Estatua: La estatua aumenta el ingreso del castillo en 250 de oro.

Mercado: Te permite convertir los recursos que tienes en otros recursos diferentes. Cuantos más mercados tengas, mejor será la tasa de cambio. Es posible convertir casi cualquier recurso - madera, oro, cristal, mercurio, azufre, gemas e incluso oro - en otro recurso, pero el intercambio nunca será uno por uno. La tasa ya no varía a partir del momento que tengas nueve mercados.

Pozo: El Pozo añade dos unidades a la tasa de crecimiento de criaturas en las viviendas del pueblo. Si pulsas sobre el pozo podrás ver una ventana que te indica el crecimiento por semana de cada criatura del pueblo, y el número de ellos actualmente en venta.

Edificio de Hordas: Cada castillo tiene asociado un Edificio de Hordas. Esta estructura aumenta la tasa de crecimiento de las criaturas más débiles en ocho por semana (trascos, campesinos, esqueletos, duendes, centauros y mínimos). *Edificio Especial:* Cada castillo tiene un edificio o efecto especial que puede construirse en su pueblo. El Caballero añade Fortificaciones a los muros de su castillo (lo cual fortalece los muros contra los ataques de las catapultas enemigas). El Bárbaro puede construir un Coliseo (lo cual aumenta la moral de la guarnición). La Hechicera puede crear un Arco Iris encima del pueblo (lo cual aumenta la suerte de los defensores). El Warlock construye una Mazmorra (lo cual genera 500 de oro más en el castillo). El Nigromante crea una poderosa Tormenta sobre





su castillo (lo cual aumenta en 2 el poder de hechizo de los defensores). Y el Mago construye una Biblioteca para ayudar en sus investigaciones (lo cual añade un hechizo más por nivel en la Cofradía del Mago).

Torreones Izquierdo y Derecho : Los Torreones Izquierdo y Derecho aumentan la potencia de disparo de la Ballesta principal, lo cual permite un disparo adicional por torreón.

Foso: El Foso detiene el movimiento de las criaturas que se mueven por tierra, y les hace más vulnerables cuando están cruzando el foso.

Foto del Castillo: La esquina superior derecha de la Pantalla de Castillos contiene una foto del castillo, que indica cuáles son las mejoras defensivas que se han comprado (torreones izquierdo y derecho y/o fosa).

Capitán de la Guardia: Debajo de la foto del castillo se encuentra el Capitán de la Guardia. Puedes contratar a un Capitán para ayudar en la defensa del pueblo. El Capitán trae un libro de hechizos, que contiene todos los hechizos disponibles en la Cofradía de Magos. El recuadro izquierdo muestra su retrato, el derecho te muestra sus estadísticas. En los recuadros informativos del Capitán de la Guardia puedes seleccionar si las tropas de la guarnición están en formación desperdigada (con un espacio entre cada criatura durante el combate) o en formación de grupo (sin espacios entre las criaturas). Esta opción sólo existe en aquellos pueblos que tienen Capitán. El Capitán tiene que jurar su lealtad al pueblo que defiende, y no a un Señor. Si el pueblo resulta capturado, este Capitán trabajará para el nuevo dueño.

Reclutar Héroe: Debajo del Capitán de la Guardia hay dos retratos - estos son los héroes que están disponibles para reclutar. El coste de reclutar cualquiera de los héroes es de 2.500 de oro. Pulsando sobre el retrato se verá una ventana que te preguntará si quieres reclutar ese héroe. Si pulsas derecha sobre un retrato hará que se vea la Pantalla de Héroes de dicho héroe. Si hay un héroe actualmente en el pueblo, no podrás reclutar otro héroe en ese pueblo (hasta que saques al primero de allí).

Resumen de Recursos: En la parte inferior derecha está el Resumen de todos los recursos y oro.





Pantalla de Héroes

Ventana de Héroe

Esta ventana se abre pulsando sobre el héroe activo en la Ventana de Aventuras, pulsando sobre el retrato del héroe activo en los Botones de Localización de Héroes, o pulsando en el retrato del héroe en la Pantalla de Héroes o en la Vista General del Reino.



Nombre del Héroe: El nombre del héroe se encuentra en el centro superior de la ventana.

Retrato del Héroe: El retrato del héroe aparece en la parte superior izquierda de la ventana.

Estadísticas del Héroe: A la derecha del retrato del Héroe, aparecen sus estadísticas. Estas pueden cambiar debido a los acontecimientos y los artefactos y aumentan según se sube de nivel.

Ataque: Esta habilidad afecta a la cantidad de daño que pueden causar tus criaturas en combate. La habilidad de ataque del héroe se añade a las habilidades de ataque de cada una de las criaturas de su ejército. Para saber más sobre las habilidades de ataque, mira en la sección Combate.





Defensa: Esta habilidad afecta a la cantidad de daño que pueden recibir las criaturas en combate. La habilidad de defensa del héroe se añade a las habilidades de defensa de cada una de las criaturas de su ejército. Para saber más sobre las habilidades de defensa, mira en la sección Combate.

Potencia de Hechizo: Esta habilidad representa la habilidad que tiene el héroe para lanzar hechizos. La Potencia de Hechizo determina la duración y el daño causado por los hechizos lanzados por el héroe.

Conocimiento: Esta habilidad determina la cantidad máxima de puntos de hechizo. Cada punto de Conocimiento otorga 10 puntos de hechizo.

Detalle de Moral : Muestra la bonificación o penalización en la moral de los ejércitos. Si se pulsa aquí, aparecerán los modificadores de la moral.

Detalle de Suerte : Muestra la bonificación o penalización en la suerte de los ejércitos. Si se pulsa aquí, aparecerán los modificadores de la suerte.

Detalle de Experiencia : Muestra la experiencia acumulada por el héroe. Si se pulsa aquí, se podrá ver el nivel que tiene el héroe, y cuanta experiencia necesita para avanzar al nivel siguiente. Cada vez que gane una batalla, recibe experiencia basada en la potencia de las criaturas a las que ha derrotado.

Detalle de Puntos de Hechizo : Muestra el máximo posible y los puntos restantes.

Abrir o Cerrar Formación : Estos botones determinan si tu ejército estará en formación cerrada (Grupo) o formación con espacios entre cada criatura (Desperdigada) durante el combate.

Escudo : Debajo del retrato del héroe aparece su escudo.

Ejército : A la derecha del escudo, aparece el ejército del héroe. Un héroe puede tener a la vez hasta cinco tipos distintos de criatura en su ejército (uno por cada recuadro). El orden en el cual van colocadas las criaturas, de izquierda a derecha, será el mismo orden en el que aparecerán en combate de arriba a abajo.





Mover Unidades : Para mover una criatura, pulsa sobre ella, y luego sobre el lugar a donde la quieres trasladar. Para hacer un intercambio, pulsa sobre una criatura, y luego sobre la criatura con la cual quieres llevar a cabo el intercambio. Para dividir un ejército, pulsa sobre la criatura, luego pulsa con el botón de Mayúsculas presionado en un espacio vacío, y luego teclea el número de criaturas que hay que dividir.

Pulsando dos veces sobre una criatura hará aparecer una ventana de información que muestra las estadísticas de dicha criatura. Aquellas criaturas que ya no sean necesarias pueden licenciarse pulsando el botón **Licenciar**. Cada criatura tiene las siguientes estadísticas:



Ataque : Cuanto mayor sea la tasa de Ataque, más daño podrá causar la criatura en combate. La cifra en paréntesis es la habilidad de Ataque de la criatura una vez añadida la habilidad de ataque del héroe.

Defensa : Cuanto mayor sea la tasa de Defensa, más daño podrá aguantar la criatura en combate. La cifra en paréntesis es la habilidad de Defensa de la criatura una vez añadida la habilidad de defensa del héroe.

Disparos : El número de disparos que le quedan a la unidad que tenga la habilidad de disparar a distancia.

Daños : La tasa básica de daños que las criaturas pueden causar en combate.

Daños Aguantados : La cantidad de daño que puede aguantar una criatura antes de morir.





Velocidad : Indica el orden en el cual se van a mover las criaturas. Las criaturas más rápidas se moverán antes que las lentas.

Moral : Una moral alta puede conseguir una acción extra en combate, mientras que una moral baja puede hacer que la unidad se quede paralizada por el miedo.

Suerte : La buena suerte puede otorgar a una unidad una tasa doble de daños en combate, mientras que la mala suerte puede hacer que sólo tengan la posibilidad de causar la mitad de los daños habituales.

Habilidades Secundarias : Debajo del Ejército figuran las habilidades secundarias. Cada héroe puede aprender un máximo de ocho habilidades secundarias, con un tope de tres niveles de perfección en cada habilidad. Pulsando sobre cualquiera de las habilidades hará aparecer una ventana que te informa de los efectos de dicha habilidad.

Artefactos : Hay catorce recuadros disponibles para colocar los artefactos que encuentres. Todos los artefactos que tiene un héroe en su poder se muestran en esta pantalla. Si pulsas sobre cualquier artefacto, podrás averiguar lo que se puede hacer con dicho artefacto.

Licenciar : Este botón, ubicado en la parte izquierda de la pantalla, te permite licenciar al héroe actual. Debido a que hay un máximo de ocho héroes, puedes licenciar alguno que sea muy débil o que esté mal ubicado, y sustituirle con uno que sea más fuerte o esté mejor colocado.

Los héroes licenciados o derrotados vuelven a la lista de héroes disponibles y pueden volver a ser reclutados. Los héroes se quedan con sus artefactos (a menos que les derrote otro héroe) y experiencia cuando son derrotados o licenciados. Ten en cuenta que los héroes nunca mueren - simplemente vuelven a la lista de disponibles y pueden ser reclutados por cualquier Señor de la Guerra.

Botones con forma de Flecha : Estos botones te permitirán ver la Pantalla de Héroes de otros héroes que tengas, en el orden en que aparecen en los botones de localización de héroes. Las flechas te permiten una rápida visión de todos tus héroes sin volver a la Pantalla de Aventuras.





Tipos

Cada héroe tiene habilidades y atributos distintos. Los héroes comienzan con pocos puntos de experiencia, pocas criaturas y las siguientes estadísticas:



Bárbaro : Habilidad de Ataque de 3 y Habilidad de Defensa de 1.
Potencia de Hechizo de 1 y Conocimiento de 1.
Habilidad de Búsqueda de Caminos avanzada.



Caballero : Habilidad de Ataque de 2 y Habilidad de Defensa de 2.
Potencia de Hechizo de 1 y Conocimiento de 1.
Habilidad de Balística Básica y Liderazgo Básico.



Nigromante : Habilidad de Ataque de 1 y Habilidad de Defensa de 0.
Potencia de Hechizo de 2 y Conocimiento de 2.
Habilidad de Sabiduría Básica y Nigromancia Básica.
Libro de Hechizos con el hechizo de Rápido.



Hechicera : Habilidad de Ataque de 0 y Habilidad de Defensa de 0.
Potencia de Hechizo de 2 y Conocimiento de 3.
Habilidad de Sabiduría Básica y Navegación Avanzada.
Libro de Hechizos con el hechizo de Bendecir.



Warlock : Habilidad de Ataque de 0 y Habilidad de Defensa de 0.
Potencia de Hechizo de 3 y Conocimiento de 2.
Habilidad de Sabiduría Básica y Exploración Avanzada.
Libro de Hechizos con el hechizo de Maldición.



Mago : Habilidad de Ataque de 0 y Habilidad de Defensa de 1.
Potencia de Hechizo de 2 y Conocimiento de 2.
Habilidad de Sabiduría Avanzada.
Libro de Hechizos con el hechizo de Piel de Roca.





Movimientos

Los héroes se mueven a la velocidad de la unidad más lenta de su ejército, excepto cuando están a bordo de un barco, en cuyo caso todos se mueven a la misma velocidad. La habilidad secundaria de la Logística aumenta el movimiento de los héroes en tierra, y la habilidad secundaria de la Navegación aumenta el movimiento en el agua. Los héroes tienen una penalización cuando tienen que moverse por terrenos difíciles, pero esta penalización se puede compensar teniendo la habilidad secundaria de Búsqueda de Caminos. Los efectos del terreno y de la Búsqueda se expresan en la tabla siguiente en porcentaje de penalización comparado con el movimiento normal (es decir, que el 200% indica que te mueves a la mitad de la velocidad normal).

Terreno	Sin Búsqueda	Búsqueda Básica	Búsqueda Avanzada	Búsqueda Experta
Desierto	200%	175%	150%	100%
Ciénaga	175%	150%	125%	100%
Nieve	175%	150%	100%	100%
Quebrado	125%	100%	100%	100%
Playa	125%	100%	100%	100%
Lava	100%	100%	100%	100%
Agua	100%	100%	100%	100%
Tierra	100%	100%	100%	100%
Hierba	100%	100%	100%	100%
Carretera	75%	75%	75%	75%

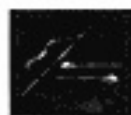
Ten en cuenta que recibes una bonificación de un 25% cuando viajas por carretera. Moverse por una carretera resulta más rápido que hacerlo por hierba o por tierra, y las carreteras facilitan mucho moverse por terrenos difíciles. La Búsqueda de Caminos resulta ser una de las habilidades más útiles en mapas con grandes zonas de terrenos difíciles.





Habilidades Secundarias de Héroes

Aparte de las cuatro habilidades básicas de los héroes, un héroe puede aprender y avanzar en habilidades secundarias. Estas habilidades le dan al héroe mayores posibilidades de movimiento tanto en tierra como en el mar, le permiten aprender hechizos de alto nivel, o mejorar sus habilidades con la catapulta en los asedios a los castillos. Un héroe puede aprender como mucho ocho habilidades secundarias, y todas tienen tres niveles: Básico (nivel 1), Avanzado (nivel 2) y Experto (Nivel 3).



Tiro al Arco

Aumenta el daño causado por las unidades que disparan a distancia.

Básico: +10 % daños

Avanzado: +25 % daños

Experto: +50% daños



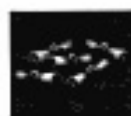
Balística

En un asedio, los daños, precisión y número de disparos aumentan.

Básico: 1 disp. más daños adic.

Avanzado: 2 disp más daños adic.

Experto: 2 disp. + daños máx.



Diplomacia

Permite sobornar campamentos enemigos.

A mayor habilidad, más soldados se apuntarán.

Básico: 25 % se apuntan

Avanzado: 50% se apuntan

Experto: 100% se apuntan



Ojo de Aguila

Da al héroe la posibilidad de aprender un hechizo utilizado por un lanzador de hechizos enemigo.

Básico: 20 % (máx 2º nivel)

Avanzado: 30 % (máx 3er nivel)

Experto: 40% (máx 4º nivel)



Herencia

El héroe empieza a generar dinero como si fuera un pequeño pueblo.

Básico: 100 de oro / día

Avanzado: 250 de oro / día

Experto: 500 de oro / día



Liderazgo

Aumenta la moral del héroe. Los Nigromantes no pueden aprender el Liderazgo.

Básico: + 1 moral

Avanzado: +2 moral

Experto: +3 moral





Logística

Proporciona movimiento adicional para el héroe en tierra.

Básico: + 10 % movimiento
Avanzado: +25 % movimiento
Experto: +50% movimiento



Suerte

Proporciona al ejército del héroe más suerte en combate.

Básico: + 1 suerte
Avanzado: +2 suerte
Experto: +3 suerte



Misticismo

Aumenta la velocidad con la cual el héroe recupera puntos de hechizo.

Básico: 2 puntos por turno
Avanzado: 3 puntos por turno
Experto: 4 puntos por turno



Navegación

Aumenta el movimiento del héroe en el mar.

Básico: + 50 % movimiento
Avanzado: +100 % movimiento
Experto: +150% movimiento



Nigromancia

Cuando ganas, convierte en esqueletos parte de las unidades derrotadas.

Básico: 10 % de las unidades muertas
Avanzado: +25 % de las unids. muertas
Experto: +50% de las unidades muertas



Búsqueda de Caminos

Reduce la penalización de movimiento en terrenos difíciles.

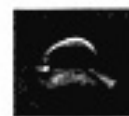
Básico: Reduce la penalización en 25
Avanzado: Reduce la penalización en 50
Experto: Reduce la penalización en 100



Exploración

Aumenta el alcance de visibilidad del héroe en la Ventana de Aventuras.

Básico: + 1 cuadrado
Avanzado: +2 cuadrados
Experto: +3 cuadrados



Sabiduría

Permite al héroe aprender hechizos superiores al nivel 2.

Básico: Hechizos del 3er nivel
Avanzado: Hechizos del 4º nivel
Experto: Hechizos del 5º nivel





Mejoras de Habilidades

Las habilidades se mejoran al aumentar de nivel. Cuando un héroe avanza un nivel, se podrá ver una pantalla que entrega al héroe una bonificación en una habilidad primaria (Ataque, Defensa, Potencia de Hechizo, o Conocimiento), y la elección entre dos habilidades secundarias. Una o ambas pueden ser habilidades que ya tiene el héroe, con lo cual podrá mejorarlas (si no las tiene aún, las obtiene al nivel Básico). Las habilidades entre las que puede elegir se seleccionan aleatoriamente, según el tipo de héroe.

Mejora de Habilidad Primaria: La tabla siguiente muestra el porcentaje de posibilidades de aprender una habilidad primaria al avanzar un nivel. En los nueve primeros niveles los héroes se especializan en una o dos habilidades, pero en el nivel diez y superiores, se generalizan mucho más

Tipo	Ataque	Defensa	Potencia	Conocimiento
Bárbaro 2-9	55%	35%	5%	5%
Bárbaro 10+	30%	30%	20%	20%
Caballero 2-9	35%	45%	10%	10%
Caballero 10+	25%	25%	25%	25%
Nigromante 2-9	15%	15%	35%	35%
Nigromante 10+	25%	25%	25%	25%
Hechicera 2-9	10%	10%	30%	50%
Hechicera 10+	20%	20%	30%	30%
Warlock 2-9	10%	10%	50%	30%
Warlock 10+	20%	20%	30%	30%
Mago 2-9	10%	10%	40%	40%
Mago 10+	20%	20%	30%	30%





Mejora de Habilidad Secundaria: Cada habilidad secundaria tiene una posibilidad diferente de ser aprendida por cada tipo de héroe. La tabla siguiente lista las habilidades secundarias y tipos de héroe con una indicación de la frecuencia con que será aprendida la habilidad. Cuanto mayor sea el número, más posibilidades hay de que la habilidad podrá ser aprendida, y viceversa. Un 0 indica que no hay posibilidad alguna de que sea aprendida.

Habilidad	Bárbaro	Caballero	Nigromante	Hechicero	Warlock	Mago
Tiro al Arco	3	2	1	3	1	1
Balística	3	4	3	3	3	3
Diplomacia	2	3	2	2	2	2
Ojo de Águila	1	1	3	2	3	3
Herencia	2	3	2	2	2	2
Liderazgo	3	5	0	1	1	2
Logística	3	3	2	2	2	2
Suerte	2	1	1	3	1	2
Mislicismo	1	1	3	3	3	4
Navegación	3	2	2	4	2	2
Nigromancia	0	0	5	0	1	0
Rastrear	4	3	3	2	2	2
Exploración	4	2	1	1	4	2
Sabiduría	1	2	4	4	5	5





Pantalla del Intercambio de Héroes

Un héroe puede intercambiar criaturas y artefactos con otro héroe que esté bajo tu control si dibuja el camino hacia ese otro héroe. La Pantalla de Intercambio de Héroes tiene tres zonas:



Zona de Información de Héroes: Los retratos, nombres, estadísticas y habilidades se pueden averiguar aquí. Estos datos se proporcionan puramente para tu información, ya que no se pueden intercambiar.

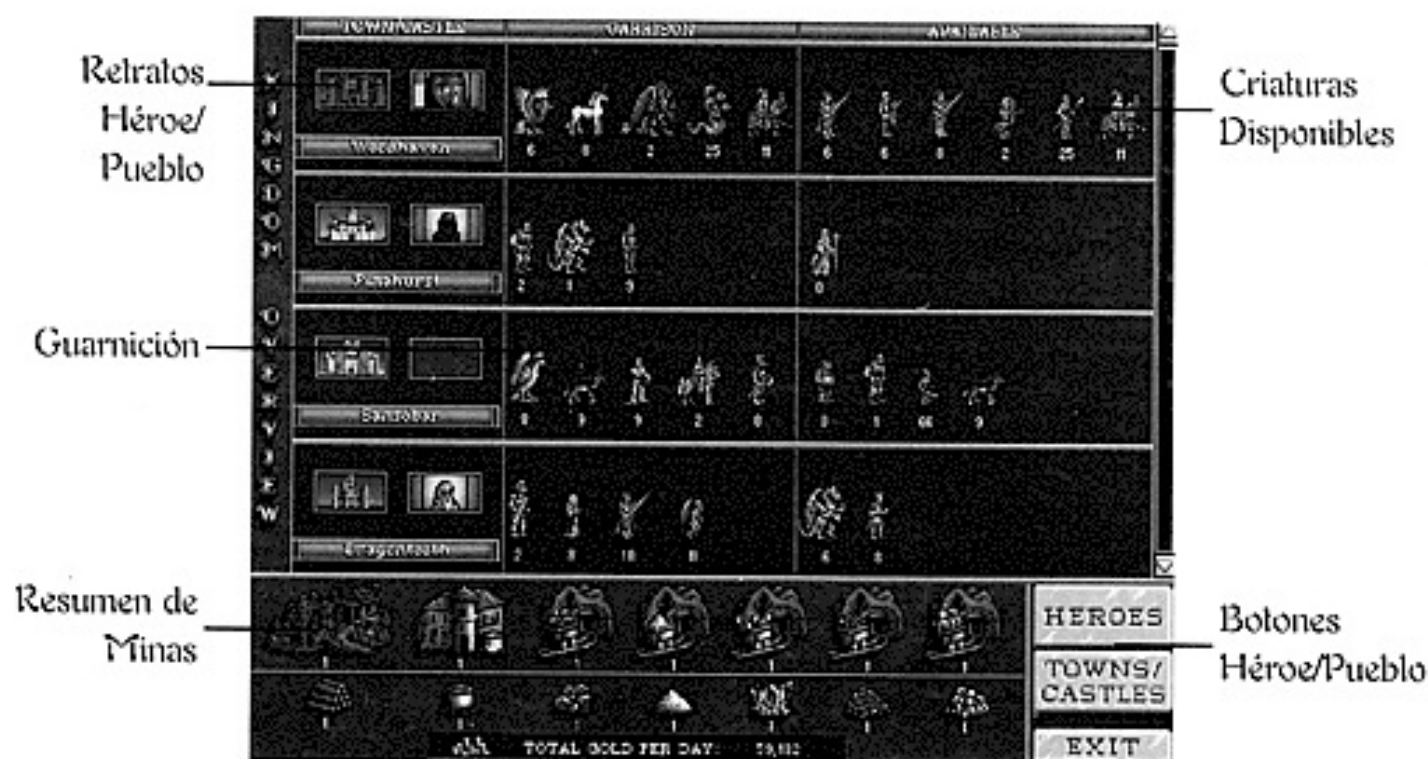
Ejércitos: Para intercambiar criaturas entre héroes, pulsa sobre la criatura, y luego sobre el destino de la criatura. Si el destino ya está ocupado por una criatura, ambas criaturas se intercambian. Si pulsas manteniendo pulsada la tecla de Mayúsculas, sólo se moverán el número de criaturas que especifiques. Recuerda que un héroe debe tener al menos una criatura en su ejército.

Artefactos: Para intercambiar artefactos entre héroes, pulsa sobre el artefacto que quieres mover, y luego sobre el destino. Si el destino ya está ocupado por un artefacto, entonces los artefactos se intercambiarán. Los libros de hechizo y los artefactos con maldición no pueden ser intercambiados.





Pantallas de la Vista General del Reino



La Pantalla de la Vista General del Reino puede verse pulsando sobre el Bolón de Aventuras Vista General del Reino, o pulsando sobre el Escudo de cualquier pueblo o castillo que controlas. En la parte inferior de esta pantalla se listan los tipos y cantidades de minas que posees. Debajo de eso, hay un resumen de recursos que muestra los totales de cada uno de los recursos que tienes. En la parte inferior de la pantalla, puedes ver tus ingresos diarios de oro. También en la parte inferior aparecen los efectos "globales" que controlas, tales como el faro.

Hay dos botones rotulados Héroe y Pueblo a la derecha de las minas. Si pulsas sobre dichos botones, verás tus héroes o pueblos, respectivamente. La ventana de Héroes te indicará cada héroe, un mini-retrato y escudo, sus habilidades, artefactos y criaturas. La ventana de Pueblos, cada pueblo, mejoras defensivas (torreones y fosas), mini-foto, fuerzas de la guarnición, y criaturas disponibles. Si tienes más de cuatro héroes o pueblos, desplázate por la lista utilizando las barras de desplazamiento. Pulsar sobre el retrato del héroe o del pueblo hará aparecer la Pantalla de Héroes o Pantalla de Pueblos, según proceda..





Combate

Cuando tu héroe se encuentra con un héroe o pueblo enemigo, o un campamento enemigo hostil, entra en combate. Si tu héroe está atacando a un castillo enemigo, entra en combate de asedio. Si no, es un combate de campo. La pantalla que se muestra es la Pantalla de Combate, que muestra a tu héroe y al héroe enemigo (si lo hay) montados a caballo, las unidades en el orden que las has colocado, y las unidades enemigas. El que ataca siempre está del lado izquierdo, y el defensor siempre a la derecha.



Todos los héroes se representan mediante un jinete a caballo. Ninguna criatura puede atacar al héroe, ni tampoco el héroe puede atacar directamente a una criatura. Si pulsas sobre tu héroe, podrás ver información y opciones referentes a dicho héroe para el combate.





Ventana de Opciones Generales : desde esta ventana tu héroe tiene las siguientes opciones:

Lanzar Hechizo: Esto hará que se abra el libro de hechizos del héroe y se puedan ver solamente los hechizos de combate que tiene. El número debajo de cada hechizo es el coste en puntos de hechizo para lanzar cada hechizo. Puedes pasar las páginas pulsando sobre las esquinas superiores derecha e izquierda del libro. Pulsar sobre un icono de hechizo lanza dicho hechizo, mientras que pulsando derecha sobre el icono le da información sobre él. En la parte inferior izquierda se muestra cuantos puntos de hechizo le quedan a tu héroe. La marca SALIR te deja salir del libro sin lanzar ningún hechizo. Se puede asimismo abrir el libro de hechizos pulsando la tecla C en el teclado.

Retirada: Hace que el héroe rehuja el combate - pierde su ejército pero se queda con sus habilidades, experiencia y artefactos. Es mejor salvar a tu héroe, en el cual has invertido tiempo y dinero, que dejar que salga derrotado. El héroe desaparece de la Ventana de Aventuras, pero reaparece en los castillos para poder ser reclutado de nuevo.

Rendición: Esta opción es parecida a la anterior, pero sólo se puede llevar a cabo en combate contra un héroe enemigo. La rendición te permite quedarte con tu ejército, pagando, eso sí, un





rescate al héroe contrario, según los efectivos que tengas. El héroe desaparece igualmente de la Ventana de Aventuras y reaparece para ser reclutado con su ejército intacto. El pago se reducirá en un 20% por nivel conseguido de la habilidad secundaria de Diplomacia.

Salir: Esta opción te hace volver a la Pantalla de Combate.

Los héroes no mueren nunca. Si derrotas a un héroe, le quedas con cualquier artefacto que pudiera tener dicho héroe (excepto el libro de hechizos del héroe enemigo). El héroe derrotado vuelve a la lista de héroes que se pueden reclutar, donde lo podrá reclutar cualquier jugador.

Criaturas

En combate, la criatura más rápida es la que actúa primera. Si hubiera empate, es la criatura atacante que actúa primero, desde la parte superior de la pantalla hacia abajo. Si varias criaturas tienen la misma velocidad, se alterna entre el atacante y el defensor. Si tanto el atacante como el defensor tienen dos unidades con velocidad cuatro, entonces se mueve primero la unidad superior del atacante de esa velocidad, luego la unidad superior del defensor, luego se vuelve al atacante para la otra unidad veloz, y vuelta nuevamente para la segunda unidad veloz del defensor.

Hay varios iconos que sustituyen a los cursores habituales en combate:



Hombre que corre: Indica que esa ubicación en la Pantalla de Combate es un lugar válido para que se mueva allí la criatura activa.



Hombre que vuela: Indica que esa ubicación en la Pantalla de Combate es un lugar válido para que se mueva allí la criatura activa voladora.



Espada: Indica que la criatura activa puede moverse y atacar a la criatura enemiga desde la dirección indicada por la espada.



Flecha: Indica que la criatura activa tiene un disparo claro hacia el enemigo que se encuentra debajo del cursor. Este símbolo sólo aparece para las unidades que tienen la posibilidad de disparar a distancia.





Flecha Rota: Indica que la criatura activa con posibilidad de disparo a distancia sólo causará la mitad de los daños habituales al enemigo que se encuentra debajo del cursor. Dicha penalización se anula teniendo la habilidad secundaria de Tiro al Arco. Este cursor sólo puede aparecer cuando hay una criatura detrás de los muros de un castillo.



X Roja con Círculo: Indica que ese sitio en la Pantalla de Combate es un movimiento no válido para la criatura activa.



Punto de Interrogación: Aparece encima de cualquier unidad y muestra la ventana de estadísticas de la criatura correspondiente.



Casco: Abre la Ventana de Opciones del General. Si se utiliza encima de un héroe enemigo, dará las estadísticas de ese héroe enemigo.

La criatura destacada es la que actualmente está activa. Cada criatura puede moverse y/o atacar o PASAR de actuar en este turno (pulsando sobre la barra espaciadora también hará que la criatura PASE). Para mover a una criatura, coloca el cursor con el hombre que corre o el hombre que vuela encima del sitio donde quieras que vaya la criatura, y pulsa. Para atacar a un enemigo, coloca el cursor encima del enemigo (se convertirá en espada o flecha si puedes atacar en este turno), y pulsa. La dirección de la espada define la dirección desde la cual atacarás al enemigo. Después de que una criatura haya atacado, la criatura que se defiende puede tomar la revancha (suponiendo que el defensor siga con vida). Una criatura sólo puede tomar la revancha una vez por turno.

El daño total que inflige una criatura será el daño básico multiplicado por el número de criaturas que atacan. Esto queda modificado por la diferencia entre la habilidad de Ataque de la criatura atacante y la habilidad de Defensa de la criatura que se defiende. Cada punto de Ataque superior a los de Defensa consigue un 10% de daños adicionales (1 de más = 110%, 5 de más = 150%) hasta un máximo de tres veces los daños. Cada punto de Defensa superior a los de Ataque reduce el daño causado en un 5% (1 de más = 95%, 5 de más = 75%), hasta un mínimo del 30%. Los daños finales se restan de los puntos de daños aguantados del defensor, lo cual da el número de criaturas muertas en combate. Los daños se traspasan de turno en turno.

Por ejemplo, si 3 Rocs (Ataque 7/ Defensa 7/ Daños 4-8 / Daños Aguantados 40) atacan a 5 Picadores (Ataque 5/ Defensa 9/ Daños 3-4 / Daños Aguantados 15), los Rocs causan una media





de 6 puntos de daño cada uno multiplicado por 3, es decir 18 puntos en total. La Defensa de los Picadores, sin embargo, está 2 puntos por encima del Ataque de los Rocs (9 contra 7) , con lo cual el daño se reduce en un 10%, es decir, a 16 puntos. Lo cual mata a un Picador, (ya que los Picadores aguantan daños por valor de 15) y hieren en 1 punto a otro Picador.

Los Picadores toman la revancha consiguiendo 3,5 puntos de daños cada uno (de media) , lo cual multiplicado por 4 (son los Picadores que quedan) da un total de 14 puntos. Puesto que el Ataque de los Picadores (5) es menor en 2 a la Defensa de los Rocs (7) , el daño se reduce en un 10% y se convierte en 12 puntos. Puesto que los Roc aguantan hasta 40 puntos de daño, no se matará ni un sólo Roc.

Hay otros efectos y hechizos que pueden asimismo afectar a la habilidad de Ataque o de Defensa de las criaturas y la cantidad de daño que pueden causar.

Las criaturas que tienen la moral alta pueden a veces llevar a cabo un segundo movimiento y/o ataque inmediatamente después del primero. Con la moral baja, a veces se quedan inmovilizados, sin poder hacer nada en ese turno.

Las criaturas que reciben buena suerte durante un ataque consiguen hacer el doble de daño, y las criaturas que reciben mala suerte consiguen sólo hacer la mitad de daño.

El botón AUTO hará que el ordenador dirija la batalla por ti. Recuerda que el ordenador no combate necesariamente igual que tú, pero tiene las mismas ganas de ganar que puedas tener tú. Cuando está en AUTO, el ordenador puede lanzar hechizos.

Las Opciones de Sistema de Combates se pueden visualizar pulsando el botón OPCS.

Velocidad de Animación: Cambia entre Normal, Rápido, y Muy Rápido

Ver Parrilla: Muestra la parrilla que determina las ubicaciones exactas de las criaturas y cursores.

Ventana Principal de Información: Proporciona la información sobre el lote actualmente activo, y sobre cualquier lote que esté debajo del cursor - cosa útil si queda parcialmente escondido el número de criaturas en el lote. Se podrá ver asimismo todos los hechizos que afectan a las criaturas.





Sombrear Ratón: Sombrea el cuadrado debajo del cursor, lo cual proporciona un control más exacto sobre el movimiento de las criaturas y el lanzamiento de hechizos.

Sombrear Parrilla: Sombrea las posibles ubicaciones válidas de las unidades actualmente activas, y aumenta las sombras en torno a las unidades enemigas que pudieran ser objeto de ataque durante este turno.

Hechizos en Modo Auto : Impide que el ordenador lance hechizos cuando utilizas la función AUTO.

Combate de Asedio



El combate de asedio es exactamente igual que el combate de campo con una excepción importante : El defensor está dentro de un castillo. Para atacar a las unidades defensoras, el atacante debe destruir los muros, o evitarlos, disparando por encima con ataques a distancia, o volando por encima con criaturas voladoras.





El atacante tiene un arma especial para atacar al castillo - la catapulta. La catapulta dispara una vez por turno antes de que ataque la primera criatura. La catapulta dañará aleatoriamente una sección de los muros del castillo, y acabará destruyendo los torreones. Cuando se hayan destruido todas las secciones de muro y los torreones, la catapulta destruirá la ballesta principal. Si el héroe que ataca tiene la habilidad de Ballesta, la catapulta será más precisa y puede causar más daños a los muros. Pueden ser necesarios muchos tiros para romper una sección de muro. Hasta que no se destruya una sección de muro, las criaturas terrestres no podrán acceder al castillo.

El defensor tiene bastantes armas especiales durante el asedio. Las más importantes son los muros del castillo, que escudan parcialmente a las criaturas defensoras de los ataques a distancia, y mantienen a todas las unidades enemigas terrestres fuera del castillo. Las tropas que defienden el castillo pueden salir de él en cualquier momento por el puente levadizo.

Los defensores también tienen a su disposición la ballesta del castillo, que dispara una vez por turno al enemigo hasta que se mueva la primera unidad defensiva. El daño causado por la ballesta depende del número de estructuras que haya en el pueblo, y el nivel de la Cofradía de Magos. Pulsando derecha sobre la ballesta te proporcionará información sobre ella. La ballesta dejará de disparar cuando no queden defensores detrás de los muros del castillo. El castillo de un defensor puede mejorarse con dos torreones que funcionarán igual que la ballesta, aunque causarán sólo la mitad de los daños.

El castillo del defensor puede tener asimismo una fosa, que detendrá todos los movimientos por tierra y deja a cualquier unidad atrapada en la fosa más vulnerable a los ataques. El castillo puede tener también un Capitán de la Guardia, que actúa igual que un héroe en un pueblo, añadiendo sus habilidades a las de las criaturas defensoras y lanzando los hechizos disponibles en la Cofradía de Magos.

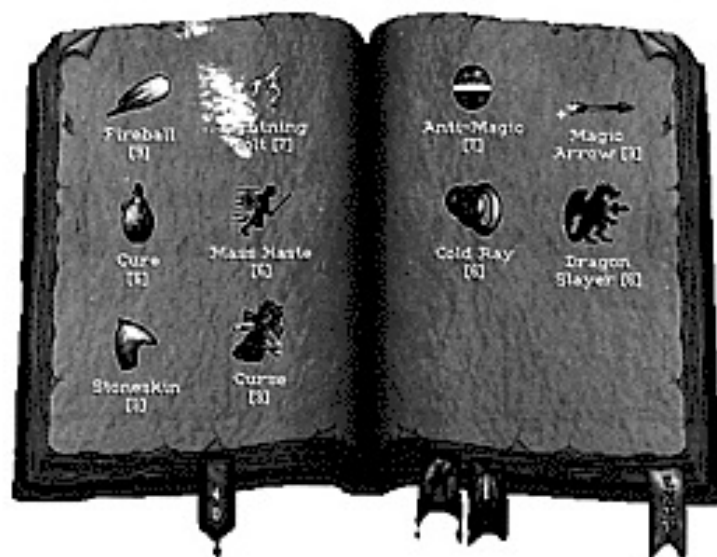




Hechizos

Los hechizos, y en especial la habilidad de un héroe concreto para lanzarlos, son una parte primordial de Heroes II. Antes de poder lanzar cualquier hechizo, tu héroe necesita tener el Libro de Hechizos y una Cofradía de Magos donde aprender los hechizos (puede necesitar la Cofradía para obtener el Libro). Para aprender hechizos superiores al nivel 2, también debe tener la habilidad de la Sabiduría.

Lanzar hechizos cuesta puntos de hechizo - el coste de cada hechizo aparece debajo de cada hechizo en el Libro de Hechizos. Para lanzar un hechizo, elígelo en el Libro y pulsa sobre él. Puedes obtener información sobre el hechizo si pulsas la flecha sobre él. Para pasar las páginas, pulsa en las esquinas superiores derecha e izquierda. El marcapáginas SALIR te dejará salir del Libro. Los marcapáginas Caballo y Espada te muestran los hechizos de Aventura y Combate respectivamente.




Los hechizos de Combate sólo pueden ser lanzados en combate, y los de Aventura sólo en la Ventana de Aventura. Puedes determinar cuántos puntos de hechizo le quedan al héroe mirando en la barra verde a la derecha del retrato del héroe en los Botones de Localización de Héroes, en la pantalla de Héroes, o en el marcapáginas más a la izquierda del Libro de Hechizos. Los puntos de hechizo se recuperan al comenzar un turno en un castillo que tenga Cofradía de Magos, o lentamente con el paso del tiempo (a punto de hechizo por día).






Hechizos del Nivel Uno


Bendecir

Coste: 3 
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: 1 ronda /Potencia
Las criaturas bendecidas infligen el máximo daño.


Ansia de Sangre

Coste: 3 
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: 1 ronda /Potencia
Añade +3 a la habilidad de Ataque de una criatura.


Cura

Coste: 6 
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: Inmediato
Elimina los hechizos negativos y cura 5 x Potencia en puntos de aguantante


Maldición

Coste: 3 
Tipo: Combate
Blanco: 1 enemigo
Duración: 1 ronda /Potencia
Las criaturas con maldición infligen pocos daños.

Romper Magia

Coste: 5 
Tipo: Combate
Blanco: 1 criatura
Duración: Inmediato
Elimina todos los hechizos sobre una criatura.

Rápido

Coste: 3 
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: 1 ronda /Potencia
Añade +2 a la velocidad de la criatura





Flecha Mágica

Coste: 3
Tipo: Combate
Blanco: 1 enemigo
Duración: Inmediato
Inflige 10x Potencia en daños a una sola criatura enemiga



Escudo

Coste: 3
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: 1 ronda /Potencia
Las criaturas con escudo reciben la mitad de daños en ataques a distancia.



Lento

Coste: 3
Tipo: Combate
Blanco: 1 enemigo
Duración: 1 ronda /Potencia
Las criaturas ralentizadas van a la mitad de su velocidad normal



Piel de Roca

Coste: 3
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: 1 ronda /Potencia
Añade +3 a la Habilidad de Defensa de la criatura



Ver Minas

Coste: 1
Tipo: Aventura
Blanco: n.p.
Duración: n.p.
Muestra la ubicación de todas las minas y de sus dueños, en la Vista del Mundo









Ver Recursos

Coste: 1
Tipo: Aventura
Blanco: n.p.
Duración: n.p.





Hechizos del Nivel Dos

Ciego Coste: 6 Tipo: Combate Blanco: 1 enemigo Duración: 1 ronda /Potencia Las criaturas ciegas no pueden hacer nada hasta que les atacan, y reaccionan con la mitad de su potencia.		Rayo Frío Tipo: Combate Blanco: 1 enemigo Duración: Inmediato Inflige 20x Potencia en daños por frío a una sola criatura enemiga	
Onda de la Muerte Coste: 6 Tipo: Combate Blanco: Todo bicho viviente Duración: Inmediato Inflige 5 x Potencia en magia mortal a todas las criaturas salvo las ex-muertas		Rayo Devastador Coste: 7 Tipo: Combate Blanco: 1 enemigo Duración: Combate Reduce la Defensa del blanco por 3. Una criatura puede sufrir este hechizo más de una vez.	
Mata Dragones Coste: 6 Tipo: Combate Blanco: 1 aliado Duración: 1 ronda /Potencia La criatura saca +5 en habilidad de ataque contra Dragones.		Encantamiento Coste: 8 Tipo: Aventura Blanco: 1 mina Duración: Hasta la derrota Quita la bandera a una mina y pone fantasmas con 4 x Potencia para vigilarla.	





Rayo

Coste: 7
Tipo: Combate
Blanco: 1 enemigo
Duración: Instantáneo
Inflige 25 x Potencia en daños eléctricos a una sola criatura enemiga.



Piel de Acero

Coste: 6
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: 1 ronda /Potencia
Añade +5 a la Habilidad de Defensa de la criatura



Llamar Barco

Coste: 5
Tipo: Aventura
Blanco: n.p.
Duración: n.p.
Llama al barco amigo más cercano al sitio donde se lanza el hechizo.



Ver Artefactos

Coste: 2
Tipo: Aventura
Blanco: n.p.
Duración: n.p.
Muestra la ubicación de todos los artefactos restantes en la Vista del Mundo.



Visiones

Coste: 6
Tipo: Aventura
Blanco: 1 campamento militar
Duración: Inmediato
Proporciona la fuerza relativa de un campamento militar e informa si dicho campamento se va a unir al héroe.





Hechizos de Nivel Tres

Animar a los Muertos

Coste: 10



Tipo: Combate

Blanco: Ex-muertos malados

Duración: Permanente

Restaura 50x Potencia de Hechizo en puntos de aguante de los ex-muertos malados.

Anti-Magia

Coste: 7



Tipo: Combate

Blanco: 1 aliado

Duración: 1 ronda /Potencia

La criatura consigue la inmunidad contra toda la magia.

Anillo Frío

Coste: 9



Tipo: Combate

Blanco: 6 cuadrados

Duración: Instantáneo

Inflige 10x Potencia en daños por frío a los cuadrados colindantes al cuadrado del blanco.

Ola de la Muerte

Coste: 10



Tipo: Combate

Blanco: Todo bicho viviente

Duración: Instantáneo

Inflige 10x Potencia en magia mortal a todas las criaturas que no sean ex-muertos.

Terremoto

Coste: 15



Tipo: Combate

Blanco: n.p.

Duración: Instantáneo

Daña todos los muros de los castillos durante el combate de asedio.

Bola de Fuego

Coste: 9



Tipo: Combate

Blanco: 7 cuadrados

Duración: Instantáneo

Inflige 10x Potencia en daños por fuego al cuadrado del blanco y todos los cuadrados colindantes.





Bendición



Coste: 9
Tipo: Combate
Blanco: All undead creatures
Duración: Instant
Inflinge 10 veces más daño a todas las criaturas muertas.

Identificar Héroe



Coste: 3
Tipo: Aventura
Blanco: 1 héroe enemigo
Duración: 1 día
Te permite ver las estadísticas y tamaño del ejército del héroe enemigo.

Bendición en Masa



Coste: 12
Tipo: Combate
Blanco: Todos los aliados
Duración: 1 turno /Potencia
Las criaturas bendecidas infligen el máximo daño.

Maldición en Masa



Coste: 12
Tipo: Combate
Blanco: Todos los aliados
Duración: 1 turno /nivel
La criaturas con maldición infligen el mínimo daño en combate.

Eliminar en Masa



Coste: 12
Tipo: Combate
Blanco: Todas las criaturas
Duración: Instantáneo
Elimina los hechizos de todas las criaturas.

Rápido en Masa



Coste: 10
Tipo: Combate
Blanco: Todos los aliados
Duración: 1 turno /nivel
Añade +2 a la velocidad de las criaturas.





Paralizar

Coste: 9
Tipo: Combate
Blanco: 1 enemigo
Duración: 1 ronda /nivel



Las criaturas paralizadas no pueden actuar hasta que les atacan, y no pueden tomar la revancha.

Teletransporte

Coste: 9
Tipo: Combate
Blanco: 1 aliado
Duración: Instantáneo



Mueve instantáneamente a una criatura amiga a un cuadrado desocupado.

Ver Héroes

Coste: 2
Tipo: Aventura
Blanco: n.p.
Duración: n.p.



Shows the location and color of all heroes in the World View.

Ver Pueblos

Coste: 2
Tipo: Aventura
Blanco: n.p.
Duración: n.p.



Muestra la ubicación y color de todos los pueblos en la Vista del Mundo.





Hechizos del Nivel Cuatro

Loco



Coste: 12

Tipo: Combate

Blanco: 1 enemigo

Duración: 1 ataque

Las criaturas locas alacarán aleatoriamente el lote más cercano.

Rayos en Cadena



Coste: 15

Tipo: Combate

Blanco: Especial

Duración: Instantáneo

Inflige 40x Potencia en daños por electricidad, luego la mitad de ese daño a la más cercana, y así hasta que afecta a cuatro criaturas.

Explosión



Coste: 15

Tipo: Combate

Blanco: 19 cuadrados

Duración: Instantáneo

Inflige 10x Potencia en daños por fuego en el blanco y los 18 cuadrados colindantes.

Grito Sagrado



Coste: 12

Tipo: Combate

Blanco: Las criaturas ex-muertas

Duración: Instantáneo

Inflige 20x Potencia en daños sagrados a todas las criaturas ex-muertas.

Cura en Masa



Coste: 15

Tipo: Combate

Blanco: Todos los aliados

Duración: Instantáneo

Elimina todos los hechizos y cura 5x potencia en puntos de aguantar.

Escudo en Masas



Coste: 7

Tipo: Combate

Blanco: Todos los aliados

Duración: 1 ronda/ nivel

Las criaturas con escudo reciben la mitad de los daños en ataques a distancia.





Lento en Masa



Coste: 15
Tipo: Combate
Blanco: Todos los enemigos
Duración: 1 ronda/nivel
Las criaturas ralentizadas van a la mitad de su velocidad normal.

Lluvia de Meteoritos



Coste: 15
Tipo: Combate
Blanco: 7 cuadrados
Duración: Instantáneo
Inflige 25x Potencia en daños al blanco y a cada cuadrado colindante.

Resurrección



Coste: 12
Tipo: Combate
Blanco: Criatura Malada
Duración: Combate
Regenera 50x Potencia en puntos de aguante de unidades muertas.

Colocar Guardián de Aire



Coste: 15
Tipo: Aventura
Blanco: 1 mina
Duración: Hasta la derrota
Coloca 4x Potencia en Elementales de Aire para vigilar la mina.

Colocar Guardián de la Tierra



Coste: 15
Tipo: Aventura
Blanco: 1 mina
Duración: Hasta la derrota
Coloca 4x Potencia en Elementales de Tierra para vigilar la mina.

Colocar Guardián de Fuego



Coste: 15
Tipo: Aventura
Blanco: 1 mina
Duración: Hasta la derrota
Coloca 4x Potencia en Elementales de Fuego para vigilar la mina.





Colocar Guardián de Agua

Cosle: 15

Tipo: Aventura

Blanco: 1 mina

Duración: Hasta la derrota

Coloca 4x Potencia en Elementales del Agua para vigilar la mina.



Tormenta

Cosle: 15

Tipo: Combate

Blanco: Todas las criaturas

Duración: Instantáneo

Inflige 25x Potencia de daños a todas las criaturas.



Puerta del Pueblo

Cosle: 10

Tipo: Aventura

Blanco: Héroe

Duración: Instantáneo

Teletransporta el héroe al pueblo amigo más cercano.



Ver todo

Cosle: 3

Tipo: Aventura

Blanco: n.p.

Duración: n.p.

Combina todas las anteriores hechizos de Ver, y muestra el mapa completo de la Vista del Mundo.





Hechizos del Nivel Cinco

Armagedón

Coste: 20

Tipo: Combale

Blanco: Todas las criaturas

Duración: Instantáneo

Inflige 50x Potencia de daños a todas las criaturas.



Puerta de la Dimensiçon

Coste: 10

Tipo: Aventura

Blanco: n.p.

Duración: n.p.

Teletransporta el héroe a una ubicación no ocupada y visible.



Hipnotizar

Coste: 15

Tipo: Combale

Blanco: 1 enemigo

Duración: 1 ronda

Toma el control de la criatura si los puntos de aguante del lote son menores de 25x la potencia.



Doble Imagen

Coste: 25

Tipo: Combale

Blanco: 1 aliado

Duración: Combale

Duplica a uno de tus lotes de criaturas. La imagen se romperá si sufre algún daño.



Verdadera Resurrección

Coste: 15

Tipo: Combale

Blanco: Las criaturas muertas

Duración: Permanente

Restaura 50x Potencia en puntos de aguante de unidades muertas.



Llamar al Elemental del Aire

Coste: 30

Tipo: Combale

Blanco: n.p.

Duración: Combale

Llama 3x potencia en Elementales del Aire





Llamar al Elemental de la Tierra

Coste: 30

Tipo: Combate

Blanco: n.p.

Duración: Combate

Llama 3x potencia en Elementales de la Tierra.



Llamar al Elemental del Fuego

Coste: 30

Tipo: Combate

Blanco: n.p.

Duración: Combate

Llama 3x potencia en Elementales de Fuego



Llamar al Elemental del Agua

Coste: 30

Tipo: Combate

Blanco: n.p.

Duración: Combate

Llama 3x potencia en Elementales del Agua.



Portal del Pueblo

Coste: 20

Tipo: Aventura

Blanco: Héroe

Duración: n.p.

Teletransporta al héroe a cualquier pueblo amigo.





Criaturas

Bárbaro

Las criaturas del bárbaro son generalmente lentas, pero tienen buenas habilidades de Ataque y puntos de aguante. Son excelentes al comienzo y en la parte central de la partida, pero empiezan a fallar hacia el final. En los mapas pequeños y medianos, la ventaja inicial es mayor aún.



Trago

Coste: 40

Ataque:	3	Aguante:	3
Defensa:	1	Velocidad:	Media
Daños:	1-2	Disparos:	0

Una criatura sólida de bajo nivel. Los grupos de Tragos pueden con muchas de las demás criaturas de nivel parecido.



Orc

Coste: 140

Ataque:	3	Aguante:	10
Defensa:	4	Velocidad:	Muy lenta
Daños:	2-3	Disparos:	8

Aunque lentos, los Orcs pueden disparar a distancia hasta que se puedan tener Trolls.



Jefe Orc

Coste: 175

Ataque:	3	Aguante:	15
Defensa:	4	Velocidad:	Lenta
Daños:	3-4	Disparos:	16


La mejora en los Orc les da mayor resistencia en combate.





Lobo

Ataque: 6
Defensa: 2
Daños: 3-5


Coste: 200 
Aguante: 20
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0

Dos ataques. Los lobos son una unidad de ataque increíble, pero hay que tener cuidado con ellos, porque aguantan mal los daños.



Ogro

Ataque: 9
Defensa: 5
Daños: 4-6


Coste: 300 
Aguante: 40
Velocidad: Muy Lenta
Disparos: 0

Los ogros son los más habituales en las unidades del Bárbaro. Aunque duros, los Ogros son muy lentos en el campo de batalla, con lo cual es difícil que ataquen.



Señor de los Ogros

Ataque: 9
Defensa: 5
Daños: 5-7


Coste: 500 
Aguante: 60
Velocidad: Media
Disparos: 0

La mejora en los Ogros no solo añade velocidad, sino bastantes puntos más de aguante.



Troll

Ataque: 10
Defensa: 5
Daños: 5-7

Coste: 600 
Aguante: 40
Velocidad: Media
Disparos: 8


Se regenera. Esta habilidad de regeneración y disparo a distancia hace que sean muy útiles en los asedios a los castillos.





Troll de Guerra

Ataque: 10
Defensa: 5
Daños: 7-9



Coste: 700 
Aguante: 40
Velocidad: Rápida
Disparos: 16

Se regenera. La mejora en los Troll aumenta los daños y la velocidad, y siguen pudiendo regenerarse.



Cíclope

Ataque: 12
Defensa: 9
Daños: 12-24

Coste: 750  + 1 
Aguante: 80
Velocidad: Rápida
Disparos: 0

El Ataque afecta a dos espacios, y hay un 20% de posibilidades de inmovilizar al enemigo. Los Cíclopes son poderosos combatientes terrestres.






Caballero

Las criaturas del Caballero tienen grandes habilidades defensivas, y en los niveles superiores, son bastante rápidas. Al igual que los del Bárbaro, sin embargo, las criaturas del Caballero son mejores al comienzo y durante la parte central de las partidas. En esta última, sus mejores éxitos son contra la Hechicera o el Nigromante. Los mapas pequeños y medianos permiten al Caballero mejorar su ventaja inicial.



Campesina

Ataque: 1
Defensa: 1
Daños: 1-1


Coste: 20 
Aguante: 1
Velocidad: Muy Lenta
Disparos: 0

Es la criatura más débil. Sólo les salva la cantidad de ellos que hay. Son baratos y numerosos.



Archer

Ataque: 5
Defensa: 3
Daños: 2-3


Coste: 150 
Aguante: 10
Velocidad: Muy Lenta
Disparos: 12

Es la única unidad del Caballero que puede atacar a distancia, pero su velocidad tan lenta puede ser un problema.



Ranger

Ataque: 5
Defensa: 3
Daños: 2-3

Coste: 200 
Aguante: 10
Velocidad: Media
Disparos: 24


Esta mejora del Arquero es la mejor que hay, ya que el ranger es casi dos veces más efectivo en los ataques. Dispara 2 disparos por turno.





Picador

Ataque: 5
Defensa: 9
Daños: 3-4


Coste: 200 
Aguante: 15
Velocidad: Media
Disparos: 0

Los Picadores son la mitad de las unidades normales del Caballero. Aunque débiles en ataque, su defensa les permite durar mucho en combate.



Picador Veterano

Ataque: 5
Defensa: 9
Daños: 3-4

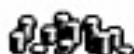
Coste: 250 
Aguante: 20
Velocidad: Rápido
Disparos: 0

La mejora de los Picadores da más velocidad y puntos de aguante.



Espadachín

Ataque: 7
Defensa: 9
Daños: 4-6

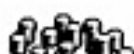
Coste: 250 
Aguante: 25
Velocidad: Media
Disparos: 0

La otra mitad de las unidades habituales del Caballero. Los Espadachines son más resistentes que los Picadores, y causan bastante más daños.



Maestro Espadachín

Ataque: 7
Defensa: 9
Daños: 4-6

Coste: 300 
Aguante: 30
Velocidad: Rápido
Disparos: 0


La mejora del Espadachín aumenta la velocidad y los puntos de aguante.





Caballería

Ataque: 10
Defensa: 9
Daños: 5-10


Coste: 300 
Aguante: 30
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0

Produce daños considerables, y su gran velocidad les permite maniobrar fácilmente por el campo de batalla.



Campeón

Ataque: 10
Defensa: 9
Daños: 5-10


Coste: 375 
Aguante: 40
Velocidad: Ultra Rápido
Disparos: 0

Una de la unidades más veloces, la mejora de la Caballería se mueve casi a su antojo por el campo de batalla.



Paladín

Ataque: 11
Defensa: 12
Daños: 10-20


Coste: 600 
Aguante: 50
Velocidad: Rápido
Disparos: 0

Puede atacar 2 veces. Expertos guerreros, los Paladines son mejores en ataque, debido a esa posibilidad de doble ataque.



Cruzado

Ataque: 11
Defensa: 12
Daños: 10-20

Coste: 1000 
Aguante: 65
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0

Puede atacar 2 veces. No le afectan las maldiciones. X2 de daños contra los muertos. La mejora del Paladín se convierte en una pesadilla para el Nigromante.





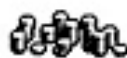
Nigromante

Las criaturas del Nigromante, aunque débiles en los niveles inferiores, son mucho más poderosos en los niveles superiores. Al comienzo de la partida, el Nigromante no tiene mucha fuerza, pero mejora hacia la parte central y sobre todo hacia el final. Los mapas más grandes le dan al Nigromante tiempo para desarrollar las criaturas de mayor nivel. Todas las unidades del Nigromante (y los fantasmas) son ex-muertos. Por lo tanto, no les afectan los hechizos que afectan al cerebro, ni la Bendición ni la Maldición, y además la moral siempre es neutra.



Esqueleto

Ataque: 4
Defensa: 3
Daños: 2-3


Coste: 75 
Aguante: 4
Velocidad: Media
Disparos: 0

La mejor criatura del nivel uno, los Esqueletos deben ser cuidados por el Nigromante, ya que proporcionan potencia casi desde el principio.



Zombie

Ataque: 5
Defensa: 2
Daños: 2-3

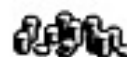
Coste: 150 
Aguante: 15
Velocidad: Muy Lenta
Disparos: 0

Aunque tienen más aguante que los Esqueletos, los Zombies tienen poca Defensa y poca velocidad.



Zombie Mutante

Ataque: 5
Defensa: 2
Daños: 2-3

Coste: 200 
Aguante: 20
Velocidad: Media
Disparos: 0


La mejora de los Zombies aumenta su velocidad. Los Zombies Mutantes son una buena unidad para cualquier ejército principiante de ex-muertos.





Momia

Ataque: 6
Defensa: 6
Daños: 3-4


Coste: 250 
Aguante: 25
Velocidad: Media
Disparos: 0

Un 20% de posibilidad de poder maldecir al enemigo. La mejor criatura terrestre disponible para el Nigromante.



Momia Real

Ataque: 6
Defensa: 6
Daños: 3-4


Coste: 300 
Aguante: 30
Velocidad: Rápido
Disparos: 0

Un 30% de posibilidad de poder maldecir al enemigo. La mejora de la Momia aumenta la velocidad y la resistencia.



Vampiro

Ataque: 8
Defensa: 6
Daños: 5-7


Coste: 500 
Aguante: 30
Velocidad: Media
Disparos: 0

Vuela. Las criaturas que son atacadas por los vampiros no pueden tomar la revancha. Los vampiros son necesarios para el éxito del Nigromante.



Señor de los Vampiros

Ataque: 8
Defensa: 6
Daños: 5-7

Coste: 650 
Aguante: 40
Velocidad: Rápido
Disparos: 0


Vuela. Las criaturas que son atacadas por los vampiros no pueden tomar la revancha. Los Señores de los Vampiros recuperan parte del daño que causan en puntos de aguante propios.





Lich

Ataque: 7
Defensa: 12
Daños: 8-10

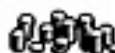
Coste: 750 
Aguante: 25
Velocidad: Rápido
Disparos: 12

Sus ataques afectan a los cuadrados colindantes. Los Liches son la única unidad con disparo a distancia que tienen los Nigromantes.



Power Lich

Ataque: 7
Defensa: 13
Daños: 8-10


Coste: 900 
Aguante: 35
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 24

Sus ataques afectan a los cuadrados colindantes. Esta mejora de los Lich aumenta varios factores.



Dragón de Hueso

Ataque: 11
Defensa: 9
Daños: 25-45

Coste: 1500 
Aguante: 150
Velocidad: Media
Disparos: 0

Vuela. Rebaja la moral del enemigo. Los Dragones de Hueso son unas criaturas muy feroces, y sólo les superan los Dragones Warlock en cuanto a daños causados.






Hechicera

Las criaturas de la Hechicera son generalmente muy rápidas, pero tienen pocos puntos de aguante. Débiles al comienzo de la partida, y medianos al final, son los mejores en las partes centrales de la partida. Su combinación de velocidad, capacidad de vuelo, y ataque a distancia les da mucha potencia. Los mapas medianos son los mejores para las criaturas de la Hechicera.



Duende

Ataque: 4
Defensa: 2
Daños: 1-2


Coste: 50 
Aguante: 2
Velocidad: Media
Disparos: 0

Vuela. Las criaturas atacadas por los Duendes no pueden tomar la revancha. Los Duendes son poderosos si son muchos.



Enano

Ataque: 6
Defensa: 5
Daños: 2-4


Coste: 200 
Aguante: 20
Velocidad: Muy Slow
Disparos: 0

25% de resistencia a la Magia. Los Enanos son excelentes en las guarniciones debido a su resistencia a la magia y su fuerza.



Enano de Combate

Ataque: 6
Defensa: 6
Daños: 2-4

Coste: 250 
Aguante: 20
Velocidad: Media
Disparos: 0


25% de resistencia a la Magia. La mejora de los Enanos les hace más rápidos y resistentes.





Elfo

Ataque: 4
Defensa: 3
Daños: 2-3


Coste: 250 
Aguante: 15
Velocidad: Media
Disparos: 24

Dispara 2 veces por turno. Los elfos son increíblemente ofensivos, y pueden causar mucho daño a distancia.



Gran Elfo

Ataque: 5
Defensa: 5
Daños: 2-3


Coste: 300 
Aguante: 15
Velocidad: **Muy Rápido**
Disparos: 24

Dispara 2 veces por turno. La mejora de los Elfos les permite ser más veloces y más hábiles. Los Grandes Elfos pueden diezmar rápidamente al enemigo.



Druida

Ataque: 7
Defensa: 5
Daños: 5-8


Coste: 350 
Aguante: 25
Velocidad: Rápido
Disparos: 8

Los Druidas son una de las mejores unidades con disparo a distancia. Aunque débiles, pocas unidades se pueden pelear mano a mano con los Druidas sin tener bajas.



Gran Druida

Ataque: 7
Defensa: 7
Daños: 5-8

Coste: 400 
Aguante: 25
Velocidad: **Muy Rápido**
Disparos: 16


La mejora de los Druidas les hace más veloces y más fuertes. Los Grandes Druidas y Grandes Elfos se complementan muy bien.





Unicornio

Ataque: 10
Defensa: 9
Daños: 7-14



Coste: 500 
Aguante: 40
Velocidad: Rápido
Disparos: 0

Un 20 % de posibilidades de cegar a un enemigo. Los Unicornios son buenas criaturas terrestres. Son duros, rápidos y causan mucho daño.



Fénix

Ataque: 12
Defensa: 10
Daños: 20-40

Coste: 1500  + 1 
Aguante: 100
Velocidad: Ultra Rápido
Disparos: 0

Vuela. Su ataque afecta a dos cuadrados. No le afectan los hechizos básicos. Extremadamente rápido y poderoso.





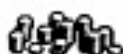
Warlock

Las unidades de los Warlock son lentas y caras, pero tienen mucho aguante y buenas habilidades de Ataque y Defensa. Pobres en la parte central de la partida, son efectivas al comienzo, y realmente buenos hacia el final, cuando los Dragones campan por sus respetos. Los Warlocks pueden tener éxito en mapas pequeños, pero generalmente lo hacen mejor en los mapas más grandes donde tienen tiempo de desarrollar Dragones.



Centauro

Ataque: 3
Defensa: 1
Daños: 1-2


Coste: 60 
Aguante: 5
Velocidad: Media
Disparos: 8

Los Centauros son las únicas criaturas con disparo a distancia que pueden tener los Warlocks. Por eso son tan valiosos.



Gárgola

Ataque: 4
Defensa: 7
Daños: 2-3


Coste: 200 
Aguante: 15
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0

Vuela. Debido a su velocidad y fuerza, las Gárgolas son una de las unidades más útiles del Warlock.



Grifón

Ataque: 6
Defensa: 6
Daños: 3-5

Coste: 300 
Aguante: 25
Velocidad: Media
Disparos: 0


Vuela. Puede tomar la revancha contra cualquier cantidad de atacantes. Los Grifones pueden combatir contra grandes cantidades de criaturas y salir victoriosos.





Minotauro

Ataque: 9
Defensa: 8
Daños: 5-10


Coste: 400 
Aguante: 35
Velocidad: Media
Disparos: 0

Los Minotauros son buenos en ataque, pero son lentos cuando se comparan con las anteriores criaturas del Warlock.



Rey de los Minotauros

Ataque: 9
Defensa: 8
Daños: 5-10


Coste: 500 
Aguante: 45
Velocidad: **Muy Rápido**
Disparos: 0

La mejora de los Minotauros salva al Warlock en la parte central de la partida debido a su mayor velocidad y resistencia.



Hydra

Ataque: 8
Defensa: 9
Daños: 6-12



Coste: 800 
Aguante: 75
Velocidad: **Muy Lento**
Disparos: 0

Ataca a todos los enemigos colindantes. Aunque poderosos, su baja velocidad hace que se especialmente útil para las guarniciones.



Dragón Verde

Ataque: 12
Defensa: 12
Daños: 25-50

Coste: 3000  + 1 
Aguante: 200
Velocidad: Media
Disparos: 0



Vuela. Sus ataques afectan a dos cuadrados. No le afectan los hechizos. El Dragón es indudablemente la mejor criatura del sexto nivel, y puede combatir sólo contra pequeños ejércitos.





Dragón Rojo

Ataque: 13
Defensa: 13
Daños: 25-50



Coste: 3500  + 1 
Aguante: 250
Velocidad: **Rápido**
Disparos: 0

Vuela. Sus ataques afectan a dos cuadrados. No le afectan los hechizos. La primera mejora del Dragón aumenta la velocidad, las habilidades y el aguante.



Black Dragon

Ataque: 14
Defensa: 14
Daños: 25-50

Coste: 4000  + 2 
Aguante: 300
Velocidad: **Muy Rápido**
Disparos: 0

Vuela. Sus ataques afectan a dos cuadrados. No le afectan los hechizos. La segunda mejora del Dragón aumenta aún más la velocidad, las habilidades y el aguante.





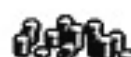
Mago

Las criaturas del Mago tienen de todo un poco. Algo de resistencia, algo de velocidad, algo de disparo a distancia. Al igual que el Nigromante, el Mago es débil a principios de la partida, fuerte en la parte central del juego, y reta al Warlock en fuerza final. Los Titanes y los Archimagos son de las mejores criaturas existentes, y los Titanes incluso se enfrentan con los Dragones.



Mínimo

Ataque:	2	Coste:	50
Defensa:	1	Aguante:	3
Daños:	1-3	Velocidad:	Lenta
		Disparos:	12



Los Mínimos dan al Mago la posibilidad de disparar a distancia desde el comienzo.



Jabali

Ataque:	5	Coste:	150
Defensa:	4	Aguante:	15
Daños:	2-3	Velocidad:	Muy Rápido
		Disparos:	0



Los Jabalíes son rápidos y fuertes y también excelentes exploradores.



Golem de Hierro

Ataque:	5	Coste:	300
Defensa:	10	Aguante:	30
Daños:	4-5	Velocidad:	Muy Slow
		Disparos:	0




1/2 de daños por hechizos básicos. La gran defensa, resistencia parcial a la magia, y lenta velocidad hacen que los Golem sean buenos para las guarniciones.





Golem de Acero

Ataque: 7
Defensa: 10
Daños: 4-5


Coste: 350 
Aguante: 35
Velocidad: Lenta
Disparos: 0

1/2 de daños por hechizos básicos. La mejora del Golem proporciona más velocidad y aguante.



Roc

Ataque: 7
Defensa: 7
Daños: 4-8


Coste: 400 
Aguante: 40
Velocidad: Media
Disparos: 0

Vuela. La única criatura voladora que tiene el Mago. El Roc ofrece una sólida defensa e igual ataque.



Mage

Ataque: 11
Defensa: 7
Daños: 7-9


Coste: 600 
Aguante: 30
Velocidad: Rápido
Disparos: 12

No tiene penalización por atacar a unidades colindantes. Aunque débil, el Mago tiene una potencia ofensiva impresionante.



Archimago

Ataque: 12
Defensa: 8
Daños: 7-9

Coste: 700 
Aguante: 35
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 24



No tiene penalización por atacar a unidades colindantes. 20 % de posibilidad de evitar que los hechizos positivos den en su blanco. Los Archimagos son los segundos en cuanto a alcance de disparo sólo ante los Titanes.





Gigante

Ataque: 13
Defensa: 10
Daños: 20-30



Coste: 1250  + 1 
Aguante: 150
Velocidad: Media
Disparos: 0

No le afectan los hechizos de la mente. Los Gigantes causan bastante daño y aguantan muchísimo, lo cual les hace ser la criatura terrestre más temida.



Titán

Ataque: 15
Defensa: 15
Daños: 20-30

Coste: 5000  + 2 
Aguante: 300
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 16

No le afectan los hechizos de la mente. No tiene penalización por atacar unidades colindantes. Los Titanes pueden derrostrar a los Dragones en combate individual.





Neutrales

Estas criaturas no pertenecen a ningún tipo concreto de héroe. Cualquiera de ellas puede estar en el ejército de cualquier héroe (excepto los fantasmas), y a veces utilizarlos puede ser la diferencia entre la victoria y la derrota. Reclutar a estas criaturas se hace necesario en los niveles más altos de dificultad, ya que tienes que llenar tus ejércitos con lo que sea. En los niveles más fáciles, sirven de bonificación.



Bribón

Ataque: 6
Defensa: 1
Daños: 1-2

Coste: 50
Aguante: 4
Velocidad: Rápido
Disparos: 0



Las criaturas atacadas por los Bribones no pueden tomar la revancha. Los Bribones son útiles al inicio de la partida, al tener una interesante potencia ofensiva.



Nómada

Ataque: 7
Defensa: 6
Daños: 2-5

Coste: 200
Aguante: 20
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0



Los Nómadas son criaturas baratas y rápidas que pueden causar bastante daño y tienen bastante aguante.



Fantasma

Ataque: 8
Defensa: 7
Daños: 4-6

Aguante: 20
Velocidad: Rápido
Disparos: 0



Vuela. Es un ex-muerto. Las criaturas matadas por un fantasma se convierten asimismo en fantasmas. Nunca ataques a un fantasma con una criatura del nivel uno.





Genio

Ataque: 10
Defensa: 9
Daños: 20-30


Coste: 650  + 1 
Aguante: 50
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0

Vuela. Un 10% reduce al enemigo a la mitad. Entre el Paladín y el Fénix en cuanto a potencia, el bajo coste y gran habilidad especial del Genio siempre



Medusa

Ataque: 8
Defensa: 9
Daños: 6-10

Coste: 500 
Aguante: 35
Velocidad: Media
Disparos: 0

Un 20% de posibilidades de convertir al enemigo en piedra. Las Medusas son un interesante añadido a cualquier ejército.



Elemental de Aire

Ataque: 7
Defensa: 7
Daños: 2-8

Aguante: 35
Velocidad: Muy Rápido
Disparos: 0

Neutral morale. Immune to mind spells and Meteor Swarm. Storm and Lightning Bolt do x2 daños.



Elemental de Tierra

Ataque: 8
Defensa: 8
Daños: 4-5

Aguante: 50
Velocidad: Lento
Disparos: 0

Moral neutra. No le afectan los hechizos de la mente ni la Tormenta ni el Rayo. La Lluvia de Meteoritos causa 2x daños.





Elemental de Fuego



Ataque:	8	Aguante:	40
Defensa:	6	Velocidad:	Rápido
Daños:	4-6	Disparos:	0

Moral neutra. No le afectan los hechizos de la mente ni los de fuego. Los hechizos de frío causan 2x daños.

Elemental del Agua



Ataque:	6	Aguante:	45
Defensa:	8	Velocidad:	Media
Daños:	3-7	Disparos:	0

Moral neutra. No le afectan los hechizos de la mente ni los de frío. Los hechizos de fuego causan 2x daños.





Estructuras




Todas las estructuras disponibles se indican a continuación, ordenadas por pueblo.

Comunes

Las siguientes estructuras están disponibles en todos los pueblos. Las versiones que se muestran son las del pueblo del Mago. Las demás pueden tener un aspecto ligeramente distinto.

Cofradía de Magos





Coste: 2000  + 5  + 5 

Efecto: Permite comprar el Libro de Hechizos y enseñar hechizos. Los niveles adicionales se hacen cada vez más caros.

Taverna



Coste: 500  + 5 

Efecto: Proporciona una bonificación en moral a los defensores y ofrece rumores. No disponible en los pueblos del Nigromante.

Cofradía de Ladrones



Coste: 750  + 5 

Efecto : Proporciona información sobre los demás jugadores. Cuanlas más cofradías, más información.







Astillero



Coste: 2000  + 20 


Efecto: Permite la construcción de barcos.

El Barco cuesta: 1000  +  10

Estalua



Coste: 1250  + 5 

Efecto: Aumenta el ingreso del pueblo en 250 

Mercado




Coste: 500  + 5 

Efecto: Permite intercambiar recursos. Si hay más Mercados, mejor será la tasa de cambio.

Pozo




Coste: 500 

Efecto: Aumenta la producción de criaturas en cada vivienda en dos por semana.





Edificio de Hordas

Coste: 1000 



Efecto: Aumenta la producción de criaturas en la vivienda más sencilla en ocho por semana.

Torreón Izquierdo

Coste: 1500  + 5 



Efecto: Añade una ballesta más pequeña en los muros del castillo.

Torreón Derecho

Coste: 1500  + 5 



Efecto: Añade una ballesta más pequeña en los muros del castillo.

Foso

Coste: 750 



Efecto: Al entrar en la fosa se detiene el movimiento por tierra, y las unidades tienen -3 de Defensa mientras están allí dentro.






Bárbaro

El coste total de todas las estructuras del Bárbaro es el menor de todos los tipos de héroe, pero requieren mucho mineral de hierro. Hace falta asimismo una pequeña cantidad de madera, y cristal sólo en los niveles más altos.

Palloza



Coste: 300 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Genera 10 Trasgos por semana



Choza de Madera



Coste: 800  + 5 

Requisito Previo: Palloza

Efecto: Genera 8 Orcs por semana

Mejora de Choza de Madera Coste: 1200  + 5 



Requisito Previo: Adobe, Lobera, Choza de Madera


Efecto: Mejora el Orc a Jefe Orc.





Lobera






Coste: 1000 

Requisito Previo: Palloza

Efecto: Genera 3 Lobos por semana

Adobe



Coste: 2000  + 10  + 10 

Requisito Previo: Palloza

Efecto: Genera 4 Ogros por semana

Mejora de Adobe



Coste: 3000  + 5  + 5 

Requisito Previo: Adobe, Lobera, Choza de Madera.

Efecto: Mejora el Ogro a Señor de los Ogros.

Puente



Coste: 4000  + 20 

Requisito Previo: Adobe, Lobera y Choza de Madera.

Efecto: Genera 3 Trolls por semana





Mejora de Puente



Coste: 2000  + 10 

Requisito Previo: Puente

Efecto: Mejora el Troll a Troll de Guerra

Pirámide



Coste: 6000  + 20  + 20 

Requisito Previo: Puente

Efecto: Genera 2 Ciclopes por semana

Coliseo



Coste: 2000  + 10  + 10 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Aumenta la Moral de los Defensores en +2







Caballero

El castillo del Caballero es el que más estructuras liene, y necesita grandes cantidades de madera. Hace falta asimismo un poco de mineral de hierro, y cristales sólo al más alto nivel.

Choza



Coste: 200  



Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Genera 12 Campesinos por semana

Campo de Tiro al Arco




Coste: 1000  



Requisito Previo: Choza

Efecto: Genera 8 Arqueros por semana

Mej. de Campo de Tiro al




Coste: 1500   + 5 



Requisito Previo: Armería, Herrero, Campo de Tiro al Arco

Efecto: Mejora el Arquero a Ranger

Herrero

Coste: 1000   + 5 



Requisito Previo: Pozo, Choza

Efecto: Genera 5 Picadores por semana





Mejora de Herrero






Coste: 1500  + 5 

Requisito Previo: Herrero, Armería

Efecto: Mejora el Picador a Picador Veterano

Armería






Coste: 2000  + 10  + 10 

Requisito Previo: Taberna, Choza

Efecto: Genera 4 Espadachines por semana

Mejora de Armería



Coste: 2000  + 5  + 5 

Requisito Previo: Armería, Herrero

Efecto: Mejora el Espadachín a Maestro Espadachín.

Campo de Justa



Coste: 3000  + 20 



Requisito Previo: Armería, Herrero

Efecto: Genera 3 de Caballería por semana





Mejora de Campo de Justa




Coste: 3000  + 10 



Requisito Previo: Campo de Justa

Efecto: Mejora la Caballería hasta convertirla en Campeón

Catedral

Coste: 5000  + 20  + 20 



Requisito Previo: Herrero, Armería

Efecto: Genera 2 Paladines por semana

Mejora de Catedral




Coste: 5000  + 10  + 10 



Requisito Previo: Catedral

Efecto: Mejora al Paladín hasta convertirle en Cruzado.

Fortificaciones

Coste: 1500  + 5  + 15 



Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Fortalece los muros del castillo






Nigromante

Las estructuras del Nigromante tienen los costes de recursos más altos. Hacen falta pocos recursos en los niveles inferiores, pero en los superiores, son muchas las necesidades.

Excavación Arqueológica


Coste: 400 



Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Genera 8 Esqueletos por semana

Cementerio


Coste: 1000 



Requisito Previo: Excavación Arqueológica

Efecto: Genera 6 Zombies por semana

Mejora de Cementerio

Coste: 1000 



Requisito Previo: Cementerio

Efecto: Mejora el Zombie a Zombie Mutante





Pirámide



Coste: 1500  + 10 

Requisito Previo: Excavación Arqueológica

Efecto: Genera 4 Momias por semana

Mejora de Pirámide



Coste: 1500  + 5 

Requisito Previo: Pirámide

Efecto: Mejora la Momia hasta convertirla en Momia Real

Mansión







Coste: 3000  + 10 

Requisito Previo: Pirámide, Cofradía de Ladrones

Efecto: Genera 3 Vampiros por semana

Mejora de Mansión



Coste: 4000  + 5  + 10 
+ 10 

Requisito Previo: Mansión

Efecto: Mejora al Vampiro hasta convertirle en
Señor de los Vampiros.





Mausoleo



Coste: 4000  + 10  + 10 

Requisito Previo: Cofradía de Magos, Cementerio

Efecto: Genera 2 Lich por semana

Mejora de Mausoleo










Coste: 3000  + 5  + 5 

Requisito Previo: Mausoleo, 2º nivel de Cofradía de Magos

Efecto: Mejora el Lich hasta convertirle en Power Lich.

Laboratorio



Coste: 10000  + 10  + 10 
+ 5  + 5  + 5  + 5 

Requisito Previo: Mausoleo

Efecto: Genera 1 Dragón de Hueso por semana

Tormenta Perpetua



Coste: 1000  + 10  + 10 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Aumenta la potencia de hechizo en +2 del héroe o capitán defensor.







Hechicera

Las estructuras de la Hechicera requieren poca madera y mineral de hierro en los niveles más bajos, pero harán falta gemas y mercurio en los niveles más altos. En coste total, la Hechicera está entre el Caballero y el Nigromante.

Casita en Árbol




Coste: 500  + 5 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Genera 8 Duendes por semana

Casita



Coste: 1000  + 5 

Requires: Treehouse, Tavern

Effect: Generales 6 Dwarves per week.

Mejora de Casita



Coste: 1500  + 5 




Requisito Previo: Casita, Pozo

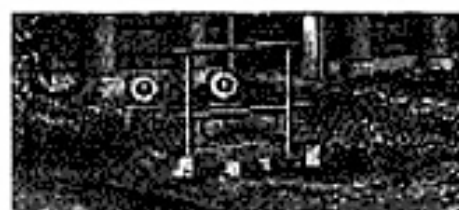
Efecto: Mejora el Enano a Enano de Combate





Campo de Tiro al Arco

Coste: 1500   

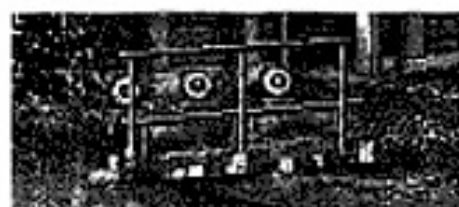


Requisito Previo: Casa en Árbol

Efecto: Genera 4 Elfos por semana

Mej. de Campo de Tiro al


Coste: 1500    + 5 



Requisito Previo: Campo de Tiro al Arco

Efecto: Mejora el Elfo a Gran Elfo.

Stonehenge

Coste: 2500    + 10 



Requisito Previo: Campo de Tiro al Arco, Cofradía de Magos

Efecto: Genera 3 Druidas por semana

Mejora de Stonehenge

Coste: 1500    + 5 



Requisito Previo: Stonehenge



Efecto: Mejora el Druida a Gran Druida.





Prado Vallado



Coste: 3000  + 10  + 10 

Requisito Previo: Stonehenge

Efecto: Genera 2 Unicornios por semana

Torre Roja





Coste: 10000  + 30  + 20 

Requisito Previo: Prado Vallado

Efecto: Genera 1 Fénix por semana

Arco Iris



Coste: 1500  + 10 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Aumenta la buena suerte en +2 para los defensores.






Warlock

El horroroso coste en oro de las estructuras del Warlock se compensa con el coste muy razonable en recursos - mineral de hierro, unas cuantas gemas y mucho azufre. La mayor parte del alto precio se debe a las últimas estructuras, sobre todo la Torre del Dragón y sus mejoras.

Cueva



Coste: 500 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Genera 8 Centauros por semana

Cripta




Coste: 1000  + 10 

Requisito Previo: Cueva

Efecto: Genera 6 Gárgolas por semana

Nido



Coste: 2000 

Requisito Previo: Cueva

Efecto: Genera 4 Grifones





Laberinto



Coste: 3000  + 10 

Requisito Previo: Nido

Efecto: Genera 3 Minotauros por semana

Mejora de Laberinto



Coste: 2000  + 5 

Requisito Previo: Laberinto

Efecto: Mejora el Minotauro a Rey de los Minotauros

Ciénaga






Coste: 4000  + 10 

Requisito Previo: Cripta

Efecto: Genera 2 Hidras por semana

Torre Negra



Coste: 15000  + 30  + 20 

Requisito Previo: laberinto, Ciénaga

Efecto: Genera 1 Dragón Verde por semana





Mejora de Torre Negra



Coste: 5000   + 5  + 10 

Requisito Previo: Torre Negra

Efecto: Mejora el Dragón Verde a Dragón Rojo

Mejora de Torre Negra 2



Coste: 5000   + 5  + 10 

Requisito Previo: Mejora de Torre Negra



Efecto: Mejora el Dragón Rojo a Dragón Negro

Mazmorra



Coste: 3000   + 5  + 10 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Aumenta el ingreso en 500  






Mago

Las estructuras del Mago tiene el mayor coste de recursos de todos los pueblos, y el segundo más alto en oro (tras el Warlock). Los niveles más altos de las estructuras tienen la culpa: la Torre De Marfil y el Castillo de las Nubes, más la mejora.

Habitat


Coste: 400 



Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Genera 8 Mínimos por semana

Corral de Jabalíes




Coste: 800 



Requisito Previo: Habitat

Efecto: Genera 6 Jabalíes por semana

Fundición

Coste: 1500  + 5  + 5 



Requisito Previo: Habitat

Efecto: Genera 4 Golems de Hierro por semana





Mejora de Fundición

Coste: 1500  + 5 



Requisito Previo: Pozo, Fundición

Efecto: Mejora el Golem de Hierro a Golem de Acero

Nido en Acantilado








Coste: 3000  + 5 



Requisito Previo: Corral de Jabalíes

Efecto: Genera 3 Rocs por semana

Torre de Marfil

Coste: 3500  + 5  + 5 
+ 5  + 5  + 5  + 5 



Requisito Previo: Fundición, Cofradía de Magos

Efecto: Genera 2 Magos por semana

Mejora de Torre de Marfil

Coste: 4000  + 5  + 5 



Requisito Previo: Torre de Marfil, Biblioteca





Efecto: Mejora el Mago a Archimago





Castillo de las Nubes







Coste: 12500  + 5  + 5 
+ 20 

Requisito Previo: Nido en Acantilado, Torre de Marfil

Efecto: Genera 1 Gigante por semana

Mejora de Castillo de las Nubes










Coste: 12500  + 5  + 5 
+ 20 

Requisito Previo: Castillo de las Nubes

Efecto: Mejora el Gigante a Titán

Biblioteca



Coste: 1500  + 5  + 5 
+ 5  + 5  + 5  + 5 

Requisito Previo: Ninguno

Efecto: Añade 1 hechizo a cada nivel de la Cofradía de Magos.





Editor

El Editor de Mapa le permite crear o modificar mapas para Heroes II. Diseñar mapas será más fácil una vez que conozcas bien el juego, por lo que sugerimos que juegues con los mapas que ya vienen con el juego varias veces antes de intentar diseñar uno propio.

El Editor de Mundo es un programa que viene aparte de Heroes II. Para cargar el editor desde Windows, selecciona la opción Editor en el menú Inicio en el grupo Heroes. Desde DOS, ejecuta EDITOR2.EXE desde el directorio Heroes2.

Tienes tres opciones en la pantalla inicial:

Mapa Nuevo: Te permite generar un mapa nuevo. Debes decidir qué tamaño de mapa quieres crear: Pequeño 36 x 36, Mediano 72 x 72, Grande 108 x 108, o Extra Grande 144 x 144.

Cargar Mapa: Te permite cargar un mapa guardado anteriormente. Selecciona el mapa que desees cargar y pulsa OK.

Salir: Esta opción cierra el programa y le devuelve al sistema operativo.

Pantalla de Edición

Tras haber seleccionado un mapa Guardado, o al comenzar un nuevo mapa, la pantalla pasa a la Pantalla de Edición. El Editor tiene las siguientes secciones:

Ventana de Edición: Todo el trabajo de edición se lleva a cabo en esta ventana. Todo el terreno es agua inicialmente.

Mapa del Mundo: Muestra el terreno de todo el mapa. El rectángulo rosa corresponde a la zona visible de la Ventana de Edición.

Botones de Modo: Estos botones le permiten crear y editar terreno y los adilamentos.

Terreno: Este botón le permite seleccionar el terreno con el cual vas a pintar el mapa. El mapa entero tiene por defecto agua al principio. Selecciona el tipo de terreno que quieras para





empezar, y luego pulsa sobre el tamaño del pincel con el cual quieras "pintar". Las opciones son 1x1, 2x2, 4x4, o una zona. El pincel de zona funciona pulsando sobre el mapa, y arrastrando el cursor, que formará un rectángulo rosa. Soltar el botón del ratón rellenará el rectángulo con el terreno seleccionado.

Aditamentos: Este botón te permite seleccionar los aditamentos que vas a colocar en el mapa. Los aditamentos son objetos, acontecimientos, y objetos de terreno que se colocan encima del mapa. Para seleccionar el tipo de aditamento que vas a colocar, pulsa sobre el botón apropiado. Cada tipo de terreno tiene su botón, y los héroes, pueblos y artefactos tienen cada uno su botón también. La pantalla cambiará para mostrar una serie de recuadros que contienen los tipos de aditamento que has elegido. Pulsando sobre alguno de ellos con el ratón hará que se cierre la ventana y volverás a la Pantalla de Edición con el aditamento seleccionado en el cursor. Coloca el aditamento en el mapa donde desees, pulsando.

Detalles de Recuadro: Los Héroes, los Pueblos, los campamentos militares, las botellas, y muchos otros acontecimientos tienen detalles que se pueden editar para conseguir efectos especiales en el mapa. Los héroes pueden empezar con criaturas, retratos, nombre, habilidades y artefactos concretos. Los pueblos pueden empezar con criaturas, nombres, estructuras y capitanes. Los campamentos militares pueden tener un número fijo de criaturas, pero si editas el número de criaturas en un campamento, el campamento no se ofrecerá nunca a un héroe.

Carreteras y Arroyos: Estos dos botones activan la herramienta de dibujo de líneas para crear carreteras o arroyos. Pulsa en el lugar donde quieras que comience la carretera o arroyo, y arrastra el ratón a lo largo del camino deseado.

Borrar: Cuando se selecciona el borrador, el pincel borrará los aditamentos. Selecciona el tamaño deseado del borrador con los mismos botones de selección de pincel que utilizaste para el terreno.

Zoom: Cambia entre tres niveles de zoom.

Deshacer: Deshace el último cambio que hayas hecho en tu mapa. Esta es la manera más fácil de quitar un aditamento que acabas de colocar.





Nuevo: Hace aparecer el cuadro de diálogo Mapa Nuevo.

Especif.: Te permite modificar los principales aspectos del mapa.

Condiciones de Victoria y Derrota del Escenario: Te permite fijar condiciones especiales de victoria y de derrota para tu mapa. Pulsa sobre la flecha para seleccionar una nueva condición de Victoria o de Derrota. Si quieres que el ordenador gane con la nueva condición, marca el recuadro pertinente. Si quieres permitir una victoria normal (todos los castillos enemigos capturados y todos los héroes enemigos derrotados), marca el recuadro. Si hace falta información adicional sobre una condición de victoria, eso se ajusta en la fila de Condiciones Extra de Victoria.

Nombre del Mapa: Teclea el nombre de tu mapa. Con este nombre aparecerá en la Ventana de Selección de Escenarios en el juego.

Descripción del Mapa: Una descripción de cinco líneas de tu escenario, que se podrá ver en la Ventana de Selección de Escenarios en el juego.

Dificultad: Tu decides sobre la dificultad del mapa. Si un jugador humano comienza con una posición desfavorable, la dificultad del mapa suele aumentar para reflejar este hecho.

Jugadores: Asigna los colores que serán utilizados por los jugadores humanos y los electrónicos. Pulsa sobre el recuadro coloreado para cambiar la asignación entre Sólo Humanos, Sólo Ordenador, o Humano y Ordenador.

Arrancando Con Héroe en Castillo: Determina si el héroe aleatorio comienza la partida en el castillo principal de cada jugador. Si la opción se desactiva, sólo aquellos héroes colocados por ti en el mapa aparecerán al comienzo del juego.

Rumores: Escribe los rumores que se mostrarán aleatoriamente en las Tabernas durante la partida.

Acontecimientos: Pon acontecimientos con hora fija en el escenario. Escribe el mensaje del acontecimiento, y asigna la entrega o recogida de recursos (si procede). Luego, determina cuándo ocurre el acontecimiento, y si vuelve a ocurrir, cuando lo hace. Finalmente, decide a qué colores afectará el acontecimiento, y si los jugadores electrónicos también lo tendrán.





Opciones de Disco:

Nuevo: Muestra el cuadro de diálogo Mapa Nuevo

Cargar: Muestra el cuadro de diálogo Cargar Mapa.

Guardar: Guarda el mapa en el directorio Heroes2\maps.

Salir: Sale del Editor, y vuelve al sistema operativo.

Opciones de Sistema: Te permiten cambiar el aspecto de las cosas en la Ventana de Edición.

Animation: If on, then the overlays will animate (for example, the windmill blades will turn.)

Ciclos: Si está activada, los pixels aparentarán movimiento en los terrenos y en los aditamentos (lava y agua, por ejemplo).

Parrillas: Pone la parrilla sobre el aditamento que has elegido, para ayudarte a colocarlo.

Cursor: Cambia entre un cursor en blanco y negro y uno en color.

Nota: Debido a la complejidad de Heroes of Might & Magic II, el editor puede crear mapas que tendrán resultados imprevisibles. Recuerda que este es un EDITor, lo cual implica que puedes hacer todos los cambios en tus mapas que sean necesarios para que funcionen perfectamente. Con un poco de práctica, podrás conseguir fácilmente hacer mapas de gran calidad.





Teclas Abreviadas

Teclas de la Ventana de Aventuras

Tab - *Siguiente Héroe*. Activa el siguiente héroe en tu lista que tenga aún puntos de movimiento.

M - *Mover*. Automáticamente continúa el movimiento de un héroe que muestra el camino de movimiento.

K - *Vista General del Reino*. Muestra la Ventana General del Reino, que da un resumen de los héroes, castillos, pueblos, minas, arcas, y oro por día.

C - *Lanzar Hechizo*. Abre el libro de hechizos del héroe actual, para lanzar un hechizo.

E - *Finalizar Turno*. Termina tu turno y da paso al siguiente jugador.

A - *Opciones de Aventuras*. Presenta un menú de acciones que puedes llevar a cabo en la Ventana de Opciones de Aventuras.

F - *Opciones de Fichero*. Presenta un menú de acciones que puedes llevar a cabo en la Ventana de Opciones de Ficheros.

O - *Opciones de Sistema*. Presenta un menú de opciones para la configuración del juego, incluyendo el sonido, la música, y la velocidad de movimiento.

Teclas de Flecha - mueven al héroe actual.

Ctrl + Teclas de Flecha - desplazan la zona del radar.

Teclas de Opciones de Aventuras

V - *Ver Mundo*. Muestra una vista detallada del mundo. Sólo se pueden ver zonas ya exploradas.

P - *Ver Puzzle*. Muestra el puzzle del mapa que llevará a tu héroe al Último Artefacto.

I - *Ventana de Información*. Muestra la ventana de Información de Escenarios, que indica el nombre, la descripción, las opciones de comienzo y las condiciones de victoria y derrota.

D - *Excavar*. El héroe activo excavará el Último Artefacto en su ubicación actual.





Teclas de Opciones de Fichero

N - *Partida Nueva*. Comienza una Partida Nueva.

L - *Cargar Partida*. Carga una partida grabada anteriormente.

S - *Guardar Partida*. Muestra una ventana con nombres de fichero. Puedes guardar la partida con el nombre anterior o poner un nombre nuevo para guardar la partida.

Q - *Salir*. Sale de Heroes II y vuelve al sistema operativo.

Teclas de Héroes y pueblos

H - *Localizador de Héroes*. Activa el primer héroe en los localizadores de héroes. Más pulsaciones sobre la tecla H le harán desplazarte por los localizadores.

T - *Localizador de Pueblos*. Activa el primer pueblo en los localizadores de pueblos. Más pulsaciones sobre la tecla T le harán desplazarte por los localizadores.

Enter - *Muestra la Ventana de Héroes* o la Ventana de Pueblos/Castillos del héroe o del pueblo actualmente activo.

Teclas Generales

Esc - Funcionará como ANULAR, SALIR o NO cuando aparecen dichas opciones.

Enter - Funcionará como OK, Aceptar, o SÍ cuando aparecen dichas opciones.

Flecha Izquierda/Derecha - Se desplazará a derecha o izquierda por distintos héroes, pueblos o páginas del libro de hechizos cuando estén abiertas algunas de estas ventanas.





Asistencia al Usuario

Si tienes problemas técnicos, puedes llamar al Servicio de Atención al Cliente de PROFIN, al teléfono (91) 578 05 42. El horario es de 10 a 14 y de 16 a 18 horas, de lunes a viernes.

Distribuido por PROFIN, S.A.
C/ Velázquez, 10 - 28001 Madrid
Depósito Legal: M - 6531 - 1997





Distribuido por PROEIN, S.A.
C/ Velázquez, 10 - 28001 MADRID

NEW WORLD COMPUTING