

SHADOWLANDS



Indice

AMIGA & ATARI ST	2
SHADOWLANDS: la caída de Koranos	2
ENTRADA EN LAS SHADOWLANDS	8
A. OPCIONES INICIALES	8
1. GENERATE CHARACTERS (GENERAR PERSONAJES)	8
2. QUICK START (ARRANQUE RAPIDO)	10
3. LOAD SAVED GAME (CARGAR UNA PARTIDA GRABADA)	10
B. PARA JUGAR	10
1. LAS IMAGENES:	12
4) CALAVERA	13
3. SECUENCIAS DE COMANDOS	16
1) LLAVES	19
2) MONEDAS	19
3) FRASCOS	19
4. PANTALLA DE INVENTARIO	20
5. LUZ	23
1) Colocar una antorcha en la pared	24
2) Encender antorchas	24
3) Apagar antorchas	24
6. ARMAS	25
7. MAGIA	26
a) COMO RECARGAR LOS HECHIZOS	27
8. DIEZ CONSEJOS PARA EL JUEGO	27
9. RESUMEN DE CONTROLES	28
10. INSTALACION Y CARGA EN LA VERSION DE PC	28

AMIGA & ATARI ST

Enciende el ordenador e inserta el disco 1 en la unidad de disco flexible interna.

El juego se iniciará automáticamente y después se te indicará que insertes el disco 2.

Los usuarios de dos unidades de disco flexible pueden utilizar ambas.

NOTA: para grabar una partida, es necesario insertar un disco vacío y sin formatear en cualquier unidad.

SHADOWLANDS: la caída de Koranos

En el corazón de las Shadowlands, rodeado de mazmorras y templos, se sentaba el Señor Supremo, y toda la tierra que sus oscuros ojos alcanzaban a ver le pertenecía. Desde los melancólicos huertos de Randril a los grandes laberintos de Sunassi, estos eran los dominios del Señor Supremo. Desde el punto en el que el cielo se encuentra con el mar hasta las cimas de las montañas Gurangas, era el amo de todo. El oscuro señor contemplaba su reino, y ansiaba más.

Tianna se despertó a las ocho, y emergiendo de sus sueños, giró la cabeza sobre la almohada para echar una mirada al cuerpo durmiente de Vashnar. Su suave respiración y relajada expresión le gustaban. Vashnar había estado muy deprimido, y cuando se enfadaba era más un guerrero que un príncipe.

Habían llegado al palacio rumores de una gran actividad más allá de las montañas, en los dominios sombríos. Algunos de los aventureros más temerarios de la aldea hablaron de dirigirse hacia el norte a través de las montañas, dentro de las Shadowlands, para investigar, pero Vashnar lo prohibió terminantemente, y nadie dudaba de la sabiduría de Vashnar.

Tianna miraba desde las ventanas al río de Caval, el río de la eternidad, cuyo sonido se escuchaba en toda la aldea, y cuyas aguas, se decía, daban energía a los fuertes de corazón. Su mirada se dirigió desde el río a la enorme silueta de Holias, la mayor de las montañas Gurangas y allí vio algo que le hizo estremecerse. Un ejército, una masa, un torrente de gente, bajando lentamente de la montaña como una gran mancha negra. Su respiración se aceleró y se giró para despertar al príncipe guerrero.

Fortimer también había visto el oscuro ejército. Desde su granja al pie de las montañas ahora le parecía temible, inmenso e infinito, asolando todo el paisaje como una ola de muerte. Su hija se acercó a él cuando se sentó en la valla de la granja y lo contempló.

Zafiro tenía once años y ya tenía toda la sabiduría de su madre entretrejida en su expresión. Hablaba poco, prefería observar, y en las raras ocasiones en las que hablaba, su voz era suave y agradable, como el canto de los pájaros. Fortimer la miró (su hija, su descendencia, su sangre) y el orgullo brotaba de

su persona cada vez que ella respiraba. Ella le habló y sus palabras le partieron en dos.

“Papá, ¿van a hacernos daño?”

Fortimer notó lágrimas en sus ojos. Una hora después él y su familia estaban muertos. Eran las primeras víctimas de la caída de Koranos.

Del discurso de Vashnar al ejército de Koranos:

“Este día Koranos se enfrenta a su prueba más amarga. La oscura mano del Señor Supremo extiende sus garras en nuestra dirección, y nosotros debemos enfrentarnos a él con la valentía que nos hace hombres. Muchos de vosotros ya habéis luchado antes conmigo en los campos de Magellin y en el paso de Llinor: en aquellos días no fallamos, aunque el enemigo parecía más temible que los dioses, y así debe ser hoy.

“No intento engañaros. Se derramará mucha sangre en nuestras tierras. Pero, por el espíritu que guía al Caval, estaremos seguros de que ninguna de nuestras muertes habrá sido en vano, y ninguno de nosotros debe luchar sin honor.

Vamos a luchar para defender Koranos, que nos ha alimentado y cobijado durante cinco generaciones. Lucharemos para que esta ciudad pueda acoger a cientos de generaciones durante mucho tiempo. Luchamos manteniendo altos nuestros corazones, y con la verdad de nuestro lado, así que no podemos fallar”.

Cuando el ejército se salió de la plaza mayor, se vio humo en el horizonte. Vashnar lanzó una maldición; sabía que el fuego estaba en la granja de Fortimer, y sabía que a pesar de todas sus elocuentes palabras, él era mortal, y su vida era tan temporal como el fuego en una cosecha y tan fugaz como la belleza de una rosa.

La batalla se inició cinco millas después de que el ejército cruzara el Caval. Parecía que no venían de ningún sitio, como si un temible puño los hubiera dejado caer desde el cielo. Los Annubi, las Valkirias, los Minotauros y los Muertos Vivientes. Todos ellos estaban en primera línea en el ejército del Señor Supremo, y aunque los hombres de Koranos eran buenos luchadores, fueron aplastados por el tamaño de las hordas del Supremo. Vashnar vio cómo su primo, Ulun, era ensartado por los cuernos de un minotauro y su cuerpo hecho trizas lanzado después a los Perros del Infierno, que arrancaron la lengua de su boca. Durranon, el capitán de la guardia, se consumió en una de las ráfagas de bolas de fuego lanzadas por los ejércitos. A través del humo y del calor, Vashnar vio acercarse la figura de Keenan, su más valiente paladín.

“Vashnar, príncipe guerrero, debes huir de aquí. Nos han vencido. No debes morir: debes marcharte y llevarte contigo el nombre de Koranos. Quizás un día podrás volver y construir de nuevo Koranos. Vuelve a tu palacio, toma a Tianna y dirígete al sur, lejos de las Shadowlands. No dejes que nuestros muertos perezcan por nada, mi príncipe”.

Vashnar montó en su caballo y se dirigió al oeste, a través del Caval hacia la aldea. Keenan volvió a la lucha, para morir en defensa de su señor.

Las ratas y escorpiones corrían por las calles de la aldea y las serpientes subían por los muros de todas las casas. El hedor de carne quemada inundó el aire y aunque no podía verlo, Vashnar sabía que el palacio estaba igual. Tianna yacía desnuda en el suelo del dormitorio, agarrándose el estómago y sollozando. Cuando Vashnar la hizo girarse hacia él pudo ver que había sido violada y marcada por uno de los Incendera, los “hombres candentes” de leyenda que vivían en las Shadowlands. La envolvió en las sábanas y se la llevó en brazos hasta su caballo. Cuando se dirigían hacia el sur, para seguir el río, la sangre de sus heridas manchaba las sábanas. Para cuando alcanzaron las fronteras de Koranos había dejado de sollozar. Mucho antes de llegar a la orilla del Caval, ella estaba muerta.

Vashnar desmontó y dejó el cuerpo de Tianna sobre el suelo. Se arrodilló sobre el cuerpo y empezó a llorar.

“Maldito seas, Señor Supremo. Por todo lo bueno y puro que hay en esta mujer, juro que no descansaré hasta que me haya vengado”.

Vashnar encendió las sábanas en las que envolvió a su amante y permaneció de pie en silencio viendo cómo ardía. Durante lo que le parecieron días, miró cómo su espíritu viajaba hacia los cielos y la tierra. Después se volvió y se dirigió de nuevo hacia el norte, siguiendo el río. Sus ojos eran como alfileres de acero y su ceño tan severo como las nubes.

Vashnar viajó tres millas antes de ver a tres jinetes acercarse desde el norte. Su corazón se congeló al comprobar que eran siervos del Señor Supremo, oscuros caballeros sobre corceles esqueléticos. Los muertos vivientes adoptan muchas formas, pero seguramente la más terrible es la de esqueleto, un cuerpo humano podrido, con su carne consumida desde hace mucho tiempo y dos huecos vacíos sin fondo como ojos. La sonrisa continua de la mandíbula ofrecía una amarga ironía para el guerrero. Sonrió y desmontó.

“¿Quién osa hacernos frente?”, dijo una gélida voz surgiendo desde dentro de las ropas del esqueleto más adelantado.

“¿Quién lo pregunta?”, replicó Vashnar.

“Yo soy Cthul Tol Anuin. Señor Supremo de las Shadowlands. Guardián de la Máscara Inexorable de Gythdor. Tu nuevo amo y señor”.

“Y yo soy Vashnar Herenil, hijo del Rey Herenil de las Tierras Portuarias, portador del Bastón de Remiros. Te desafío, Cthul Tol. Te he maldecido a orillas del río Caval y te destruiré”.

“Me río de tu maldición, príncipe guerrero, y de tu río sagrado. Tu río fluye hacia el norte por mis dominios, hijo de reyes, y aquí se pudrirán tus huesos cuando mueras”.

“No te tengo miedo”.

“Entonces estamos igualados, Príncipe Vashnar, ya que yo tampoco te tengo miedo. No te temo en absoluto”.

Un punzante dolor recorrió la parte izquierda de Vashnar, y sintió la calidez de su propia sangre en su muslo. Miró hacia su lado derecho para ver el final de una lanza sobresalir por la parte derecha de su estómago. Entonces empezó el dolor. Un dolor inconmensurable, cuando sus riñones, intestinos, piel, huesos y sangre pidieron todos ayuda a su mente. Y el grito de su cuerpo pasó de cerebro a sus labios. Y Vashnar gritó, un grito primitivo, y a través de los distintos niveles de dolor Vashnar supo que la lanza estaba siendo girada y movida, y que finalmente fue extraída.

Tropezó hacia atrás, agarrándose el estómago y vio la figura de un esqueleto con la lanza aún en su mano. La mueca de la mandíbula le sonreía, los ojos vacíos le llamaban, y Vashnar se vio a si mismo en el suelo con el esqueleto en pie a su lado, y cuando empezó a hacerse cada vez más grande, vio cómo el esqueleto empujaba su cuerpo sin vida al río Caval. Se giró hacia el cielo, donde los brazos de la madre tierra le ofrecían cobijo y sonrió.

“¿Ese es el sueño?”, dijo Nanock.

“El mismo cada noche desde los últimos cuatro días”, replicó Helver.

“Extraño”.

Estaban sentados en una de las muchas tabernas de la Ciudad de Aquanor, capital de las Tierras Portuarias. La taberna era pequeña pero acogedora, y muchos aventureros la frecuentaban para intercambiar historias y beber cerveza. Esta noche la taberna estaba llena, y toda la conversación giraba en torno al sueño de Helver, a la caída de Koranos, a la muerte del Príncipe Vashnar y a por qué casi un tercio de la comunidad aventurera había tenido exactamente el mismo sueño cada noche durante los cuatro últimos días.

“Tiene que ser una llamada de socorro. Tiene que serlo”, proclamó Rathor, un poderoso clérigo cuya experiencia requería tomar muy en serio sus palabras. “Si quieres mi opinión, yo creo que el príncipe está muerto y en palacio todavía no se ha comunicado”.

“Quizás en palacio no lo saben todavía”, intervino Helver. “Hay catorce días de viaje hasta Koranos, ¿y si hubiera muerto hace cuatro días? Es probable. Deberíamos pedir una audiencia con el Rey, incluso aunque sólo fuera para hablarle del sueño”.

“Si el sueño nos ha afectado a tantos, supongo que habrá muchos que estén al servicio directo del Rey que también lo habrán tenido. El Rey ya lo sabe: si no, no sería el Rey”.

“Entonces qué hacemos, ¿recogemos nuestras cosas y viajamos hacia el norte durante dieciséis días sólo por un sueño compartido? Podría ser una trampa. Cosas más extrañas han ocurrido”.

“Me gustaría hablar, por favor”, dijo una suave voz desde el fondo. Cuando los aventureros se giraron contemplaron una brillante luz blanca, y en el centro de esa luz el espíritu de una pequeña niña, que poseía una sabiduría infinita en su expresión. Los aventureros se apartaron y ella se movió lentamente, silenciosamente, suspendida en el aire, hacia el centro de la habitación. Entonces habló, con una voz como el canto de los pájaros:

“Soy Zafiro de Koranos, traída aquí gracias al poder del río Caval, para llamaros en auxilio de Vashnar Herenil, asesinado por el Señor Supremo de las Shadowlands, que todavía vive en espíritu. Mediante el poder del río Caval, el río de la Eternidad, y a través de una maldición lanzada por Vashnar estando al lado de su amante muerta, su espíritu no descansará hasta que el Señor Supremo esté muerto”.

“Eso nos llevaría algún tiempo”, susurró Nanock a Helver. La luz se movió hacia él.

“Por eso, Nanock de Duannar, es por lo que con frecuencia el que lanza la maldición es el maldito. Muchos de vosotros habréis recibido ya mensajes sobre la caída de Koranos y la muerte de Vashnar. Vashnar pide a cuatro de los guerreros más nobles que se conviertan en portadores de su espíritu y guía, y se aventuren en las Shadowlands para recuperar sus huesos, e imponer su venganza sobre Cthul Ton Anin. ¿Alguno acepta?”.

“¿Y qué pasará después?”, preguntó Rathor, “¿cuándo se habrá cumplido la misión? ¿Qué recompensa recibiremos? ¿Cómo va a abandonar nuestros cuerpos el espíritu de Vashnar y recompensarnos?”.

“En el santuario más interno de las Shadowlands”, susurró el espíritu, “después de las mazmorras y los templos, tras los muertos vivientes y los perros del infierno, más allá de los laberintos y las pirámides, reside el Templo oscuro del Señor Supremo, y en este templo hay un altar de regeneración. Así es como el Señor Supremo ha logrado mantener su reinado durante tanto tiempo. Colocad los huesos de Vashnar bajo el altar, coged la llave que posee el Señor Supremo y devolvedle la vida a Vashnar. Después seréis recompensados por el príncipe guerrero. Una recompensa como jamás habéis podido soñar”.

“Me has convencido”, dijo Nanock. “¿Cómo sabremos si hemos sido elegidos?”.
“Lo sabréis”, dijo Zafiro en voz baja antes de desaparecer tan silenciosamente como había llegado.

Las orillas del río Caval se extendían desde la entrada a las Shadowlands hasta los restos quemados de lo que antes era Koranos. Mucha gente se aventuró por el Caval aquel día, algunos por lealtad al príncipe guerrero, algunos por motivos más materiales y muchos por curiosidad, pero ninguno se esperaba los acontecimientos que se producirían por la tarde.

Cuando el sol comenzó a ocultarse tras Holias, la mayor de las montañas Gurangas, el cielo oscureció y un fuerte ruido se abrió paso desde las profundi-

dades de la tierra. El río Caval empezó a quejarse y sus lamentos eran los gritos de las víctimas, los lamentos de aquellos que perdieron su vida y las lágrimas de aquellos que lloran la pérdida de un inocente. El río empezó a fluir más rápido, a crear espuma y olas y a deshacer las orillas, y todo el que tocaba sus aguas quedaba congelado. Aquellos que intentaron huir fueron también alcanzados por las aguas, y pronto todo quedó silencioso y congelado.

Nanock sintió una presencia dentro de él, buscándole, sintiéndolo todo sobre él, y entonces, tan rápidamente como había aparecido la sensación, se esfumó, y las aguas empezaron a volver al río, el cielo a hacerse más claro y las gentes a moverse.

Todos los que estuvieron presentes se marcharon inmediatamente y en silencio. Cuando después les preguntaron ninguno pudo decir por qué se habían marchado tan rápidamente. Vagando hacia sus hogares, hacia nuevas aventuras, en busca de amantes, batallas o hijos y familias, todos ellos dejaron las orillas del río Caval. Todos excepto cuatro aventureros, elegidos por Vashnar Herenil, Príncipe Guerrero de Koranos, para ser sus vengadores y portadores.

ENTRADA EN LAS SHADOWLANDS

Shadowlands es un juego de rol desafiante y absorbente, pero gracias al avanzado diseño de su interface es extremadamente sencillo de manejar. Tu viaje puede llevarte meses, pero los controles estarán al alcance de tus dedos sólo en unos minutos.

Shadowlands es un juego repleto de trampas, adversarios y acertijos. Tu objetivo es guiar a tus Cuatro Guerreros a través de estos obstáculos para enfrentarlos al Guardián, el muerto viviente guardián de tu alma física. Véncelo y podrás continuar el proceso de reintegración, uniendo tus almas física y espiritual en el proceso de la Autorealización.

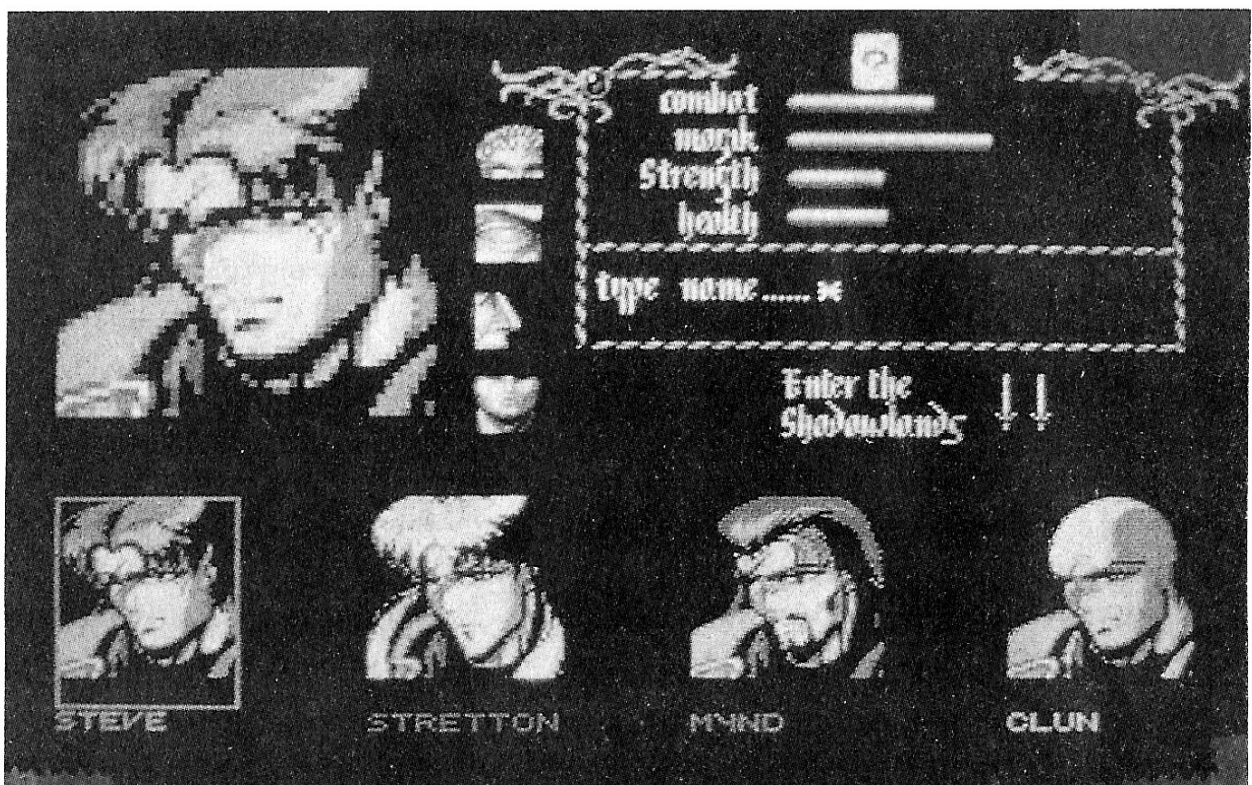
A. OPCIONES INICIALES

Cuando arranques el juego por primera vez dispondrás de tres opciones: GENERATE CHARACTERS (generar personajes), QUICK START (arranque rápido) o LOAD A SAVED GAME (cargar una partida grabada).

1. GENERATE CHARACTERS (GENERAR PERSONAJES)

Cuando arranques Shadowlands por primera vez, deberás crear tu equipo de guerreros. Estos cuatro seres físicos serán tus ojos, oídos, manos y pies. Son los medios mediante los que tu Alma Espiritual podrá interactuar con el Mundo Físico, recuperando finalmente tu cuerpo de los Muertos Vivientes para terminar el juego.

Pulsando sobre el icono (1) aparecerá la pantalla de generación de personajes. En su parte inferior hay cuatro retratos que puedes utilizar para conocer el aspecto y características de tus guerreros. Inicialmente estará resaltado el personaje situado a la izquierda (con un contorno alrededor de su imagen), lo que indica que está preparado para que lo edites. Puedes modificar cualquiera de los personajes en cualquier momento en esta pantalla pulsando primero sobre uno de estos retratos.



a) Cambiar el aspecto del personaje

La cara del personaje actual se copia en la ventana grande de la parte izquierda de la pantalla. A su derecha hay cuatro iconos pequeños para el pelo, los ojos, la nariz y la boca. Pulsando sucesivamente sobre cualquiera de estos pequeños iconos te irás desplazando por las funciones disponibles para dicho personaje. Puedes personalizar cualquiera de los personajes de este modo.

b) Cambiar el nombre del personaje

También puede dar un nombre al personaje recién elegido. Puedes ver el cursor en el panel al lado de los cuatro diagramas de barras situado en la parte superior derecha de la pantalla. Teclea el nombre que quieras para tu personaje y pulsa RETURN. El nombre aparecerá al lado del retrato del personaje en la parte inferior de la pantalla.

c) Cambiar atributos del personajes

Función común de otros juegos de rol, cada guerrero tiene una serie de atributos que determinan cómo se comportará él o ella en el juego. En Shadowlands, los personajes empiezan con una determinada cantidad de puntos asociados a su FUERZA, habilidad en COMBATE, nivel de MAGIA y SALUD.

El programa asigna automáticamente valores iniciales a estos atributos para cada personaje, indicados por la longitud de las barras situadas al lado de cada atributo (cuánto más larga sea la barra, más puntos tendrá el personaje). Sin embargo, puedes alterarlas si deseas ajustar el equilibrio de habilidades dentro de tu equipo. No obstante, sería demasiado fácil si pudieras hacer que uno de los personajes fuera extremadamente fuerte y otro un potente mago desde el principio. Pulsa sobre la CARTA DE LA SUERTE (indicada por una ? en la parte superior de la pantalla) para volver a distribuir aleatoriamente los valores de los atributos de cada personaje hasta que estés satisfecho con su colocación.

Cuando estés de acuerdo con el aspecto, nombre y atributos de un personaje, pasa al siguiente pulsando sobre su imagen en la parte inferior de la pantalla. Cuando los hayas editado todos, pulsa sobre el icono de las espadas ENTER THE SHADOWLANDS para iniciar el juego. Será necesario que introduzcas el disco de datos de Shadowlands.

? INFORMACION

No olvides que los atributos de un personaje cambiarán durante el juego a medida que él o ella aumente su experiencia.

! ATENCION

Te aconsejamos que grabes tu partida cuando entres por primera vez en las Shadowlands. Si mueres sin haber grabado antes tus personajes, deberás volver a editar tu equipo antes de volver a empezar.

2. QUICK START (ARRANQUE RAPIDO)

No es necesario que tú mismo crees un equipo de personajes: el programa lo hará por tí si lo prefieres (basta con que selecciones esta opción). Sin embargo, te aconsejamos que crees tu propio equipo si te comprometes seriamente a terminar el juego, ya que la selección automática de equipo puede no ofrecerte unos personajes equilibrados correctamente para tu estilo de juego.

3. LOAD SAVED GAME (CARGAR UNA PARTIDA GRABADA)

Si ya has jugado una partida en una ocasión anterior y deseas volver a empezar desde la posición en la que la grabaste, selecciona esta opción. Te encontrarás en el punto en el que dejaste la partida, con tus personajes en el mismo estado.

B. PARA JUGAR

Una vez que hayas entrado en el juego, aparecerá un mensaje recordándote que grabes tus personajes si los acabas de crear. Te aconsejamos que hagas esto, ya que los nuevos personajes son especialmente vulnerables y sólo puedes resucitarlos con la opción LOAD SAVED GAME.

La pantalla es tu ventana al mundo del juego, que presenta tu entorno en perspectiva isométrica. En la parte inferior de la pantalla se mantienen permanentemente las imágenes de los cuatro guerreros.

El juego se controla mediante ratón y debes utilizar las imágenes de tus guerreros para enviar comandos que te permitan moverte dentro del mundo del juego. En general, estos comandos se envían pulsando el botón izquierdo del ratón sobre una parte de una de las posiciones de las imágenes en el mundo del juego. Posteriormente dispondrás de datos más detallados sobre las secuencias de comandos.

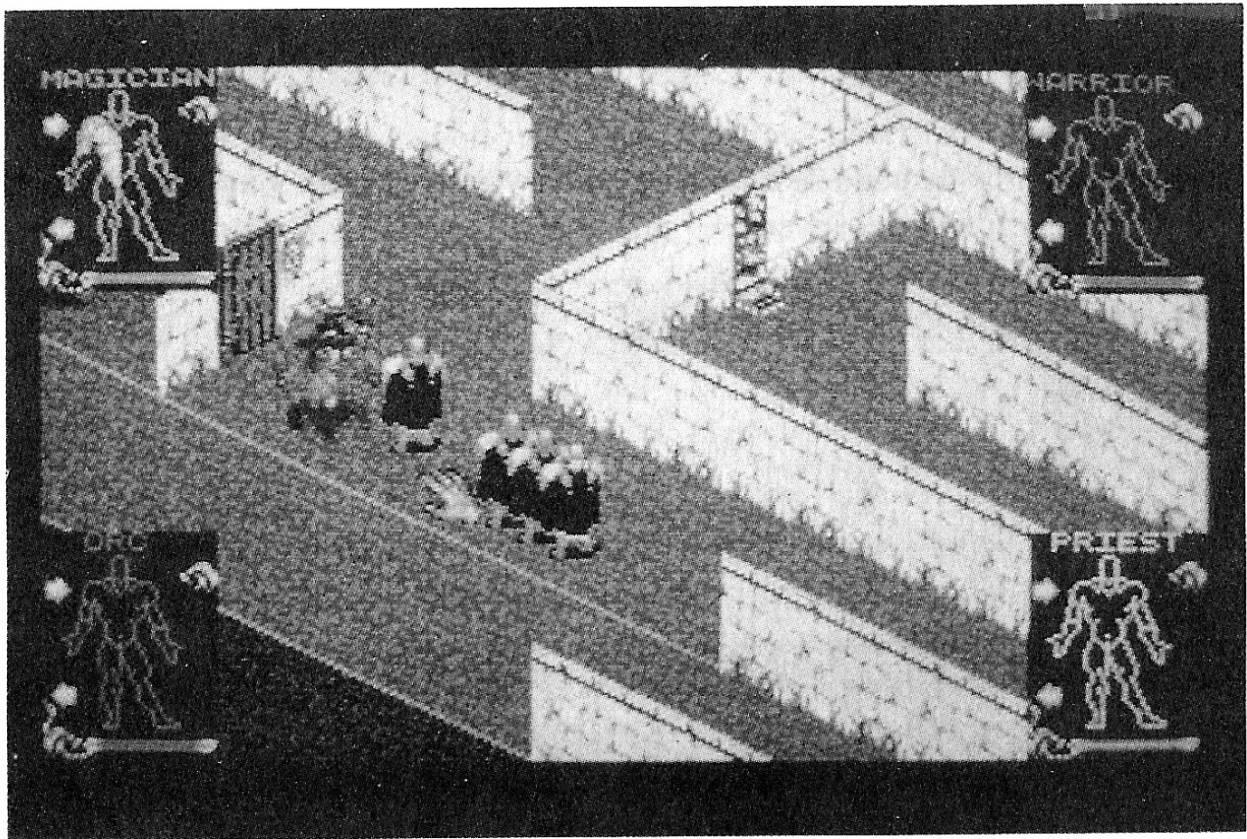
Ten en cuenta que cada guerrero sólo puede llevar a cabo un comando que implique objetos o destinos que él pueda ver (es decir, objetos o destinos que estén dentro de su CAMPO VISUAL). Este campo depende de la distancia y de los obstáculos que haya (por ejemplo, muros).

El campo visual de un personaje se indica mediante el puntero del ratón. Cuando se ha seleccionado una acción, el puntero se muestra como el icono de una MANO QUE APUNTA cuando estás dentro del campo visual del personaje y como una PUNTA DE FLECHA cuando estás fuera de su campo visual. La punta de flecha sólo puede utilizarse sobre las imágenes de los guerreros.

Por ejemplo, pulsa sobre la pierna IZQUIERDA del guerrero rojo (imagen de la izquierda), que es la pierna extendida hacia la DERECHA si la miras desde tu posición. Con ello invocarás el comando "caminar". Después mueve el puntero del ratón por la pantalla y selecciona una posición en la que el puntero del ratón se vea como una mano que apunta. Pulsa el botón izquierdo del ratón de nuevo y el guerrero caminará hacia dicha posición.

! ATENCION

En este manual, siempre que nos refiramos a la parte DERECHA o IZQUIERDA de una imagen, lo hacemos desde TU punto de vista, NO desde el del personaje.



Todas las acciones del juego pueden llevarse a cabo de esta manera. Además, las imágenes de los personajes te permiten también acceder a las pantallas de información (INVENTORY: inventario) de cada uno. Mueve el puntero de ratón sobre otra imagen y pulsa el botón DERECHO. A continuación se mostrará la pantalla del inventario de dicho personaje (pero ten en cuenta que el tiempo del juego sigue pasando en este modo, algo importante que debes recordar si estás luchando en un combate). La pantalla del inventario se describe posteriormente en el manual. Para volver a la pantalla de la acción, simplemente pulsa de nuevo sobre el botón derecho del ratón.

? INFORMACION

COMO UTILIZAR EL RATON

El ratón se utiliza de dos formas en Shadowlands: para seleccionar iconos/objetos pulsando sobre ellos y para otras acciones especiales “desplazando”:

- SELECCIONAR ICONOS/OBJETOS

Para seleccionar un icono u objeto, mueve el puntero del ratón de forma que se sitúe sobre el icono u objeto y pulsa (y después suelta) el botón izquierdo del ratón.

- DESPLAZAR

Algunas técnicas de control más avanzadas necesitan “desplazamientos”: coloca el puntero del ratón sobre la posición que desees y mantén pulsado el botón izquierdo del

ratón. A continuación mueve lentamente el ratón en la dirección deseada, manteniendo simultáneamente pulsado el botón izquierdo del ratón.

- BOTONES

El botón izquierdo del ratón se utiliza para seleccionar acciones, iconos, objetos y posiciones. El botón derecho se utiliza en Shadowlands para alternar entre la pantalla del juego y la pantalla del inventario mientras el puntero está sobre la imagen del personaje requerido, y alternativamente para centrarse en el personaje actual si el puntero está muy lejos de las imágenes.

1. LAS IMAGENES:

Representan a tus cuatro guerreros y están codificadas por colores para poder hacer corresponder cada imagen con el guerrero de la pantalla al que se refiera. Las imágenes tienen dos funciones principales:

Primera, permiten enviar comandos a los guerreros. Los comandos se envían a un personaje cada vez pulsando sobre una parte de su anatomía. Más adelante tienes instrucciones detalladas sobre esto.

Segunda, te proporcionan información sobre los cuatro guerreros, en especial sobre su estado de salud y su posición en el mundo del juego. La posición se indica mediante la aparición de la imagen (lee más adelante COMO UTILIZAR LAS IMAGENES). El estado de salud de un personaje se indica mediante un gráfico de barras horizontales en la base de cada imagen.

? INFORMACION

La disposición de las imágenes puede cambiarse utilizando el control LAYOUT (la tecla ESCAPE).

a) COMO UTILIZAR LAS IMAGENES

En cualquier momento, las imágenes pueden ser uno de cuatro tipos distintos:

1) IMAGEN DE ACCION

En este modo, el personaje aparece como un contorno de su cuerpo, dividido en brazos, piernas y cabeza. También puedes ver si lleva un objeto en su mano derecha. Este modo se utiliza para enviar comandos al guerrero.

2) IMAGEN FACIAL

Cuando sólo veas la cara del guerrero, significa que él o ella está fuera del campo visual del personaje actualmente seleccionado. Por ejemplo, cuando inicies la partida pulsa sobre la pierna derecha del guerrero de la izquierda (rojo) y haz que camine continuamente en diagonal hacia el camino de la izquierda. A medida que cada uno de los demás personajes vaya saliendo poco a poco del campo visual del personaje rojo, el icono de su imagen será sustituido por una representación facial.

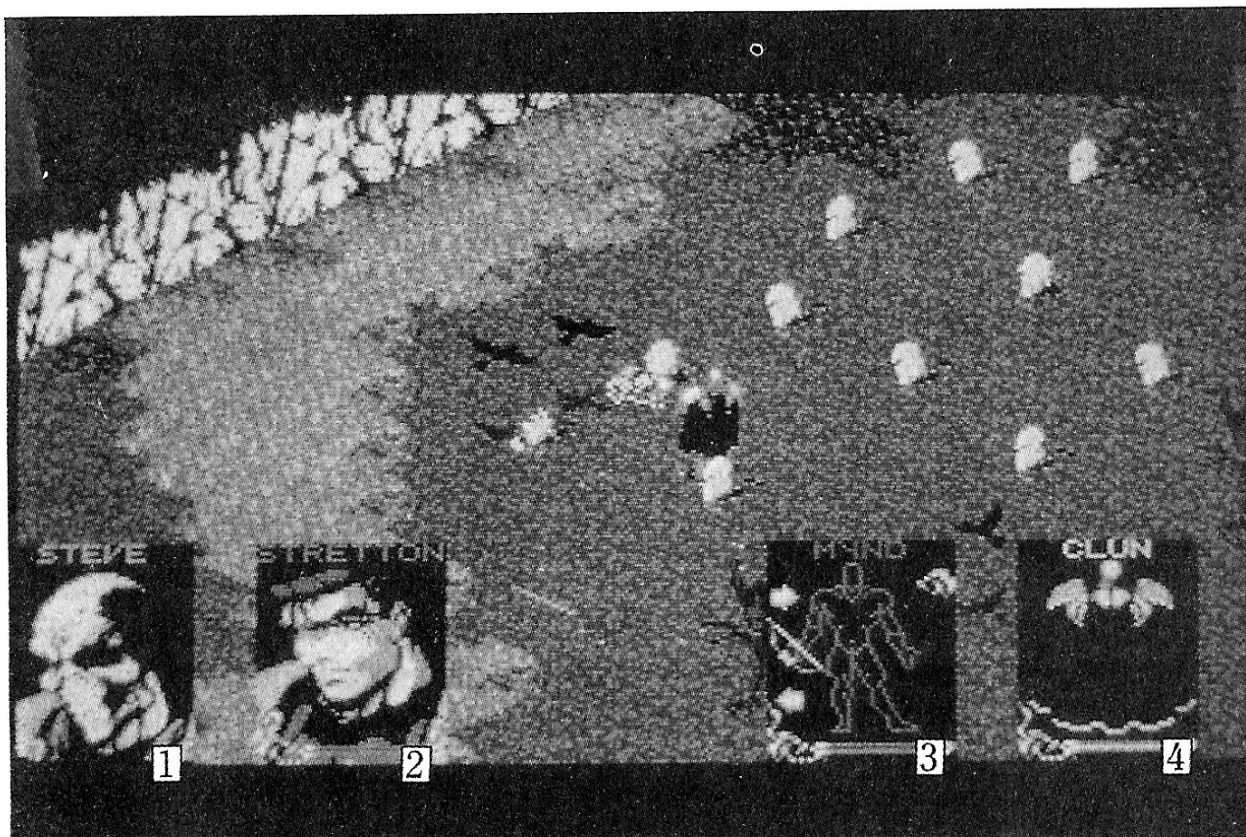
SHADOWLANDS

3) IMAGEN INVERTIDA

Si un personaje te da la espalda, esto significa que él/ella no sólo está fuera de la vista del personaje actualmente seleccionado, sino que está en otro nivel del juego.

4) CALAVERA

Las calaveras conmemoran a los guerreros que ya no están en el juego.



1 Calavera

2 Imagen facial

3 Imagen de acción

4 Imagen invertida

2. COMO ENVIAR COMANDOS

Los comandos pueden enviarse a un personaje cada vez, aunque otros personajes puedan estar realizando todavía tareas de comandos anteriores, proporcionando una estructura de comandos "multitarea".

Para enviar un comando a un guerrero primero debes pulsar sobre su imagen (la pantalla pasará a su posición actual, y su imagen se convertirá en una IMAGEN DE ACCION si no lo es ya).

? INFORMACION

Pulsando sobre la imagen de CALAVERA de un guerrero muerto aparecerá la posición del cuerpo (esto puede realizarlo otro personaje). No se pueden enviar comandos a un guerrero muerto.

En este momento el estado de las imágenes de los demás personajes puede cambiar, mostrando su posición con respecto al personaje actual. Los guerreros que estén dentro del campo visual del personaje actual tendrán IMAGEN DE ACCION; los que estén fuera del campo visual tendrán IMAGENES FACIALES, o IMAGENES INVERTIDAS si están en un nivel distinto.

Enviar comandos es un proceso muy sencillo. Todo lo que tienes que hacer es pulsar sobre la parte correspondiente del cuerpo para realizar la acción. Hay cinco zonas en el cuerpo disponibles para esto y, como verás, las posibilidades de control son bastante lógicas. La cabeza controla las acciones de comer y leer, los pies controlan los dos tipos de movimiento, etc...

a) MANO DE ACCION

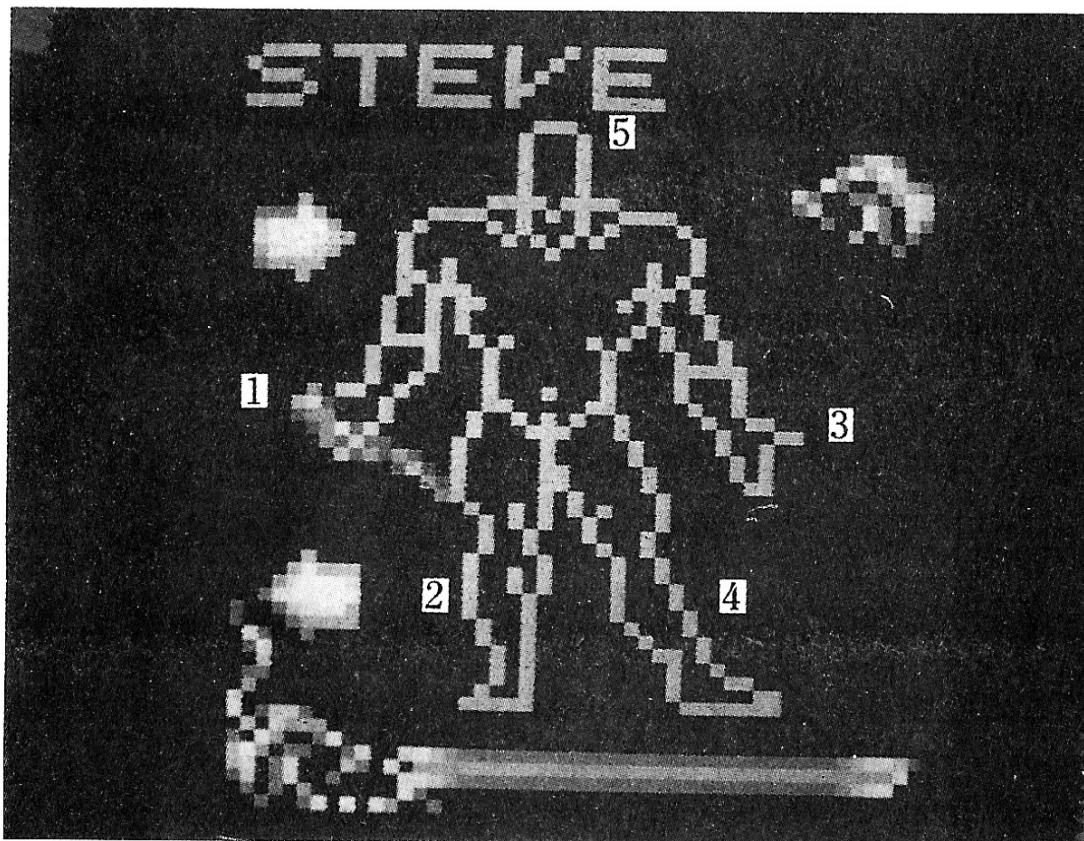
Siempre es la mano IZQUIERDA. Está situada en la parte izquierda de la imagen de acción, por lo que podemos decir que es la mano derecha del guerrero. La mano de acción se utiliza para combates cuerpo a cuerpo. Además, si el personaje lleva un objeto en esta mano, la mano de acción está seleccionada para UTILIZARLO. Las flechas que aparecen por encima y por debajo del objeto permiten visualizar los demás objetos del inventario del personaje uno a uno, sin tener que utilizar la pantalla del inventario (lee más adelante).

b) MANO DE TRANSITO

Es siempre la mano DERECHA desde tu punto de vista. Se utiliza para RECOGER, DEJAR, LANZAR y MANIPULAR. Observa que la mano de tránsito siempre está libre, incluso aunque acabes de utilizarla para coger algo (lee la sección de recoger objetos en SECUENCIAS DE COMANDOS). Los objetos recogidos se trasladan inmediatamente a la mano de acción. Los únicos objetos asociados a la mano de tránsito son los ESCUDOS (se llevan en el BRAZO de tránsito y sólo puedes acceder a ellos mediante la pantalla del inventario).

c) PIERNA DE CAMINAR

Siempre es la pierna DERECHA desde tu punto de vista. Su única función es permitir al personaje caminar de un lugar a otro.



1. Mano de acción 2 .Pierna principal 3 .Mano de tránsito
4 .Pierna de caminar 5. Cabeza

d) PIERNA PRINCIPAL

Siempre es la pierna IZQUIERDA desde tu punto de vista. Esta pierna tiene la misma función que la pierna de CAMINAR, salvo que al seleccionarla obliga a los demás personajes que estén en el campo visual del personaje de que se trate a seguirle allá donde vaya. Por tanto, este comando se utiliza para formar un ESCUADRON y la formación que adopten los personajes se selecciona mediante la opción SQUAD FORMATION (FORMACION DE ESCUADRON), que se describe en la sección de la PANTALLA DE INVENTARIO.

e) CABEZA

¡Sólo hay una para cada personaje! Se utiliza para LEER y COMER.

? INFORMACION

Hay más operaciones complejas posibles en las que pueden participar tus guerreros interactuando con otros objetos o personajes. Estas operaciones se llevan a cabo combinando una serie de comandos (lanzar un objeto, por ejemplo, requiere pulsar en el objeto, en ambas manos y en el destino).

3. SECUENCIAS DE COMANDOS

a) CAMINAR

Selecciona la imagen del personaje que desees gobernar. Pulsa sobre la pierna de caminar, después sobre el lugar hasta el que desees que camine dentro de su campo visual (es decir, con el puntero en forma de MANO). Desplazar el puntero obligará al personaje a continuar.

b) DIRIGIR ESCUADRON

Selecciona la imagen del personaje que desees gobernar. Pulsa sobre la pierna principal y después sobre la posición de la pantalla a la que desees llevarle.

El personaje se dirigirá a dicha posición, con los demás miembros de su escuadrón acompañándole en la formación actualmente seleccionada, dictada por los tableros de ajedrez (lee la sección de la PANTALLA DE INVENTARIO). Los personajes que estén fuera del campo visual no se unirán al escuadrón.

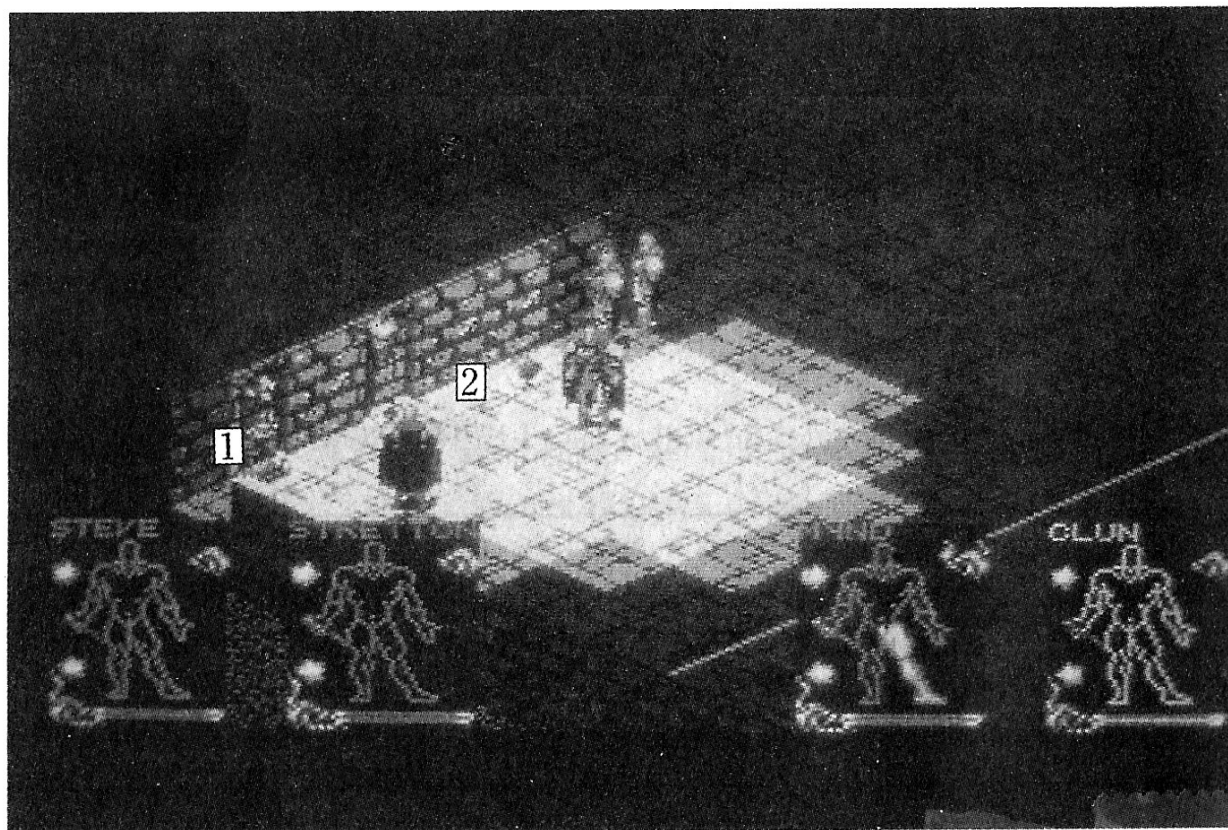
c) COMER Y BEBER

Cada personaje necesitará comida y bebida a medida que el tiempo pase. Para que pueda reponer fuerzas:

a) Selecciona la imagen del personaje que desees gobernar.

b) Pulsa sobre el icono cabeza.

c) Mueve el puntero de la mano (lo que significa que la comida debe estar dentro de su campo visual) sobre la comida que quieras que consuma hasta que parpadee y después pulsa sobre ella.



1. Agua

2. Comida

SHADOWLANDS

El personaje pasará por encima y recogerá y se comerá la comida. Para beber directamente de la fuente sigue el mismo método.

Para consumir alimentos que tenga el personaje en su inventario:

- a) Selecciona la imagen del personaje que desees gobernar.
- b) Coloca el alimento en la mano de acción (utilizando las flechas de desplazamiento si es necesario).
- c) Pulsa sobre el icono de la comida.
- d) Pulsa sobre el icono de la cabeza.

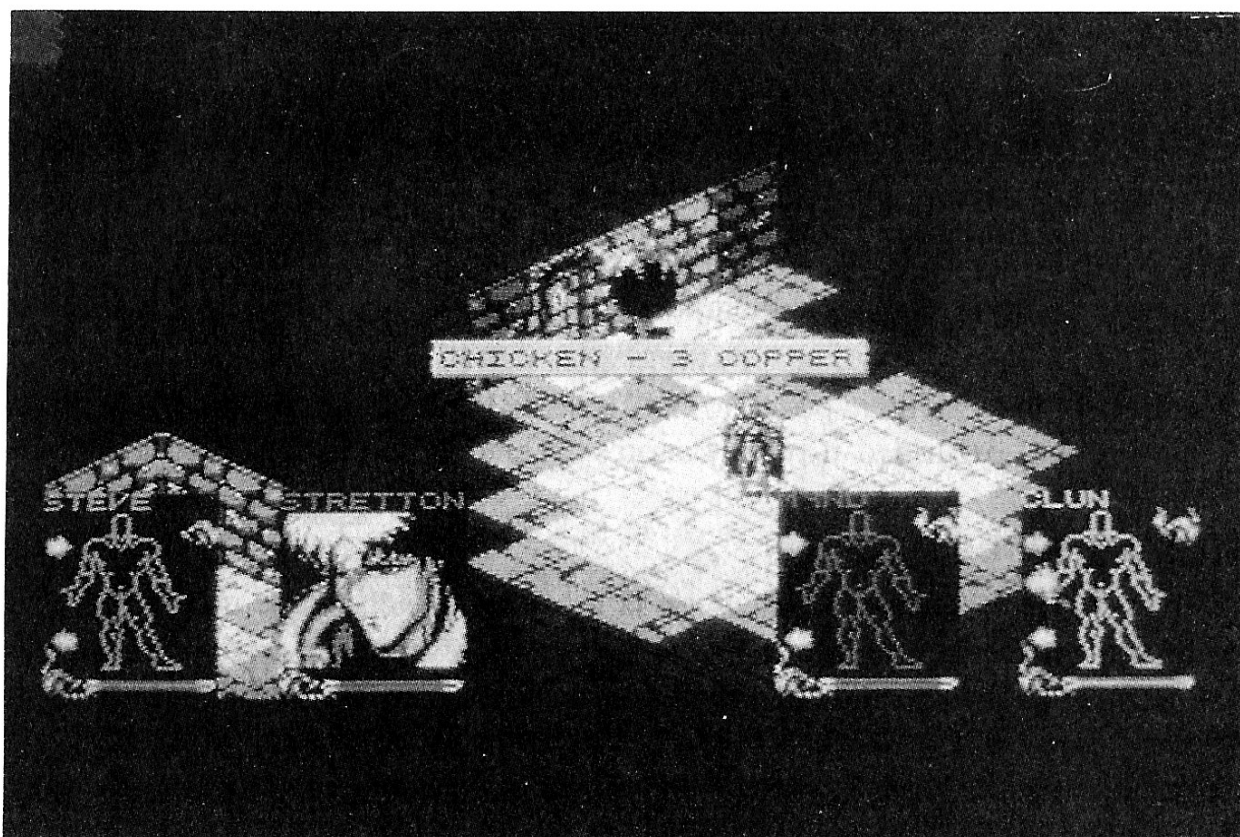
El personaje se comerá el alimento que lleve. Para beber de un recipiente sigue el mismo procedimiento. Rellenar estos objetos es sencillamente cuestión de UTILIZARLOS en la fuente (además, la comida y bebida puede consumirse mediante el icono de la boca de la pantalla del inventario).

d) LEER

Para leer un mensaje:

- a) Selecciona la imagen el personaje que desees gobernar.
- b) Selecciona el icono de la cabeza.
- c) Resalta la inscripción que desees que lea con el PUNTERO DE LA MANO y selecciónala (debe estar en su campo visual).

El personaje pasará por encima, con lo que leerá el mensaje. Pulsa el botón izquierdo del ratón para borrar el mensaje. Ten en cuenta que es imposible leer signos en la oscuridad.



e) RECOGER

Para recoger un objeto que esté dentro del campo visual del personaje:

- a) Selecciona la imagen del personaje que quieras gobernar.
- b) Selecciona la mano de tránsito.
- c) Resalta y selecciona el objeto del mundo del juego.

El personaje pasará por encima y recogerá el objeto, que llevará a su mano de acción y ocupará un hueco de su inventario.

Si el personaje tiene ya lleno el inventario, cambiará el objeto por el que ya llevara en la mano.

f) DEJAR CAER Y LANZAR

Para dejar caer un objeto:

- a) Selecciona la imagen del personaje que desees gobernar.
- b) Coloca el objeto que desees que deje caer en la mano de acción utilizando las flechas de desplazamiento si es necesario.
- c) Selecciona el objeto.
- d) Selecciona la mano de tránsito.
- e) Selecciona la posición en la que desees que el personaje deje el objeto utilizando el PUNTERO DE LA MANO.

Si la posición está muy cerca del personaje, simplemente caminará hacia allí y dejará el objeto. Si está más lejos, lo tirará. Ten en cuenta que un guerrero siempre intentará lanzar un objeto a la posición exacta que tú le indiques; sin embargo, si es demasiado débil o el objeto es demasiado pesado, puede que no llegue.

g) MANIPULAR

Para pulsar interruptores y botones:

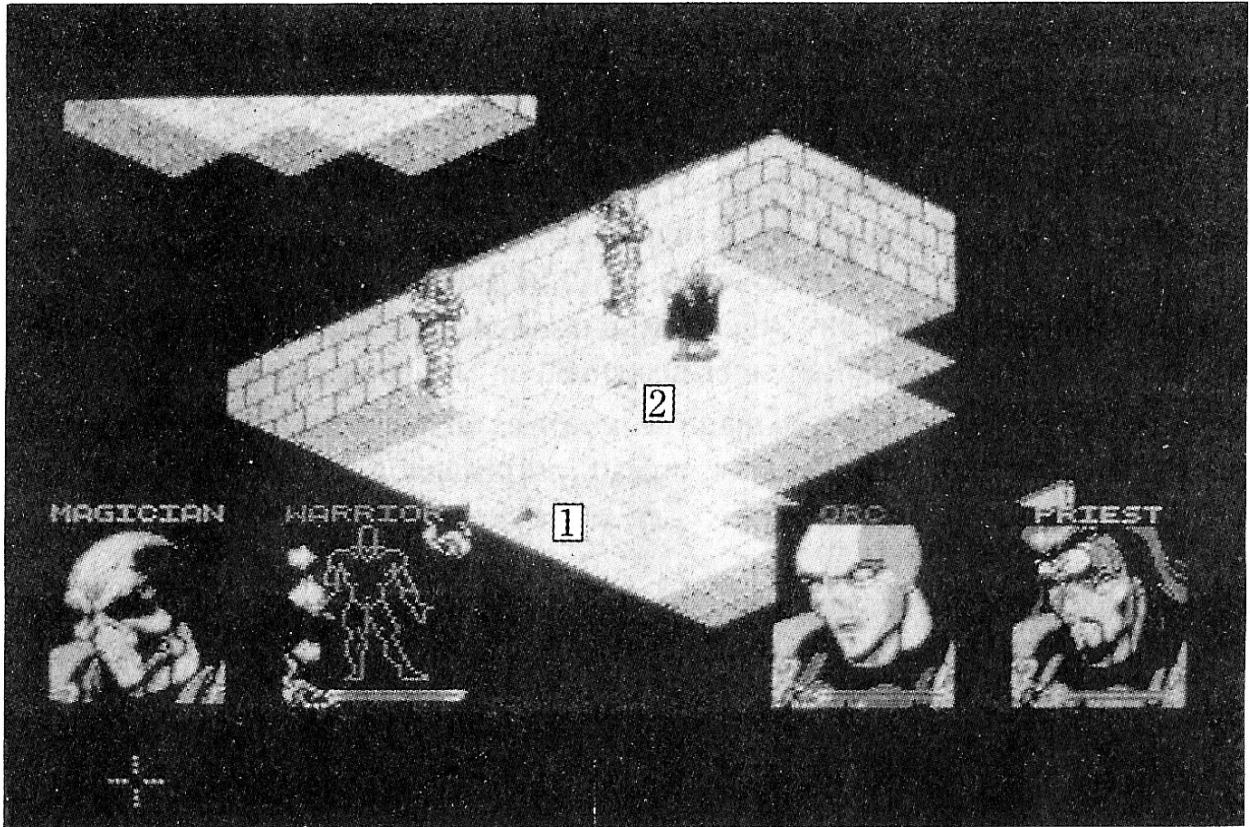
- a) Selecciona la imagen del personaje que desees gobernar.
- b) Selecciona la mano de tránsito.
- c) Resalta y selecciona el objeto deseado.

El personaje pasará por encima y manipulará el dispositivo, es decir, pulsará el botón o empujará la palanca.

Algunos dispositivos se activan por peso en el caso de interruptores que estén el suelo, otros se activan con luz, oscuridad u otros factores. ¡Tendrás que probar para ver cuál es el correcto!

h) UTILIZACION DE OBJETOS

Cualquier objeto que el personaje lleve en la mano de acción puede utilizarse sobre otro objeto pulsando primero sobre el que tenga el personaje y después sobre el otro. La mayoría de los objetos se utilizan para determinadas cosas, y sólo pueden ser eficaces si se utilizan de la manera correcta. Como regla general, el juego te indicará esto.



1. Antorcha

2. Llave

Por ejemplo:

1) LLAVES

Sólo funcionan en cerraduras (si has seleccionado utilizar la llave, sólo podrás hacerlo en cerraduras). Si sigues llevando en la mano la llave después de utilizarla, entonces no servirá de nuevo para dicha cerradura.

2) MONEDAS

Sirven para las ranuras de monedas. Pueden ser necesarias varias monedas. Si utilizas el tipo equivocado de moneda y no sirve, permanecerá en la mano del personaje.

3) FRASCOS

Los frascos se utilizan en las fuentes: se llenarán.

? INFORMACION

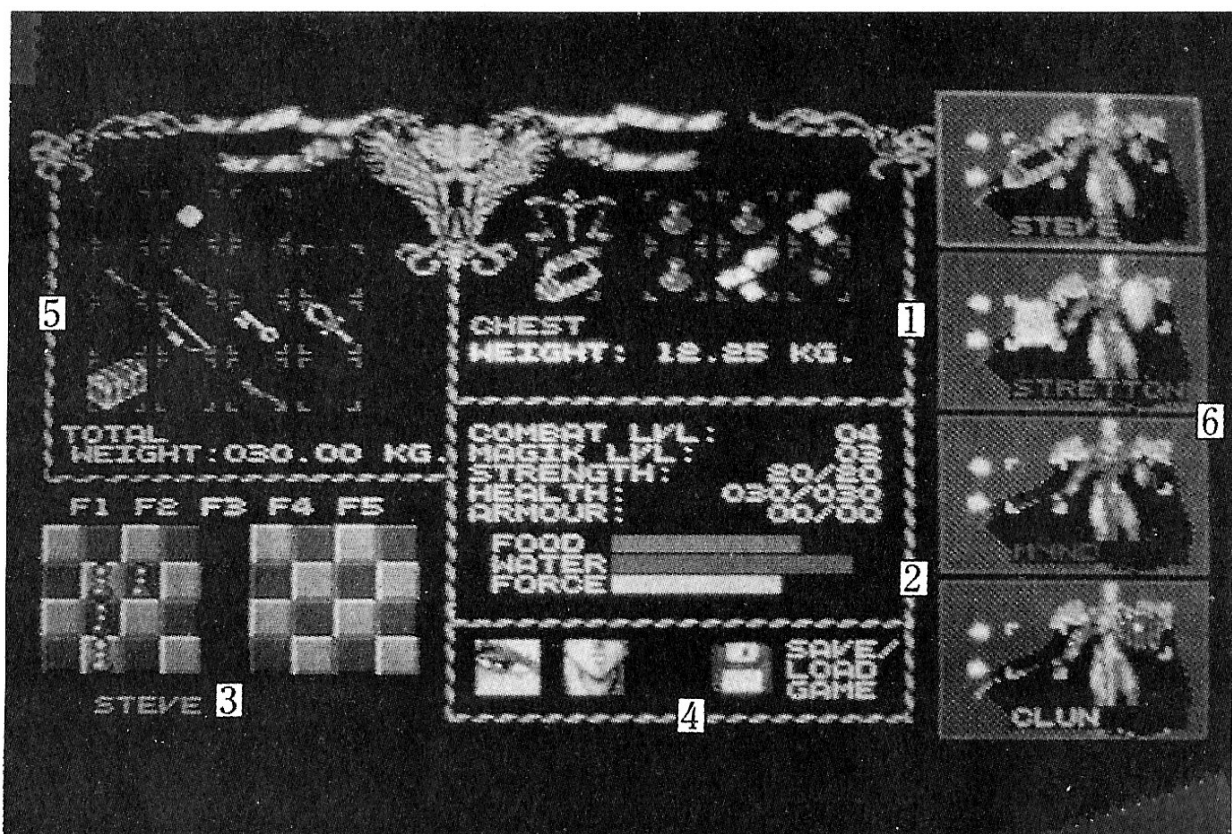
Si intentas utilizar un objeto para algo en lo que no sirve, por ejemplo, UTILIZAR la llave en la FUENTE, te será imposible resaltar la fuente mientras trates de utilizar la llave.

4. PANTALLA DE INVENTARIO

Pulsando el botón derecho del ratón sobre la imagen de un personaje pasarás a la pantalla del inventario de dicho personaje.

a) OBJETOS DE MOCHILA

Hay 16 huecos en la zona superior izquierda de la pantalla. Cada hueco puede contener una representación de un solo objeto de tu inventario (es decir, que lleva el personaje). Los objetos pueden recogerse y colocarse en otros huecos vacíos pulsando sobre ellos o intercambiarse pulsando sobre otro objeto. Algunas veces quizás quieras hacer esto de forma que determinados objetos se coloquen en secuencia en la mano de acción durante el juego. El objeto que lleve el personaje en su mano de acción es un hueco especial situado en la parte derecha sobre las estadísticas, donde se muestra información adicional sobre el objeto y donde puedes acceder al sistema mágico (lee la sección sobre la MAGIA).



1. Objetos en la mano 2 . Estadísticas del personaje 3.Tableros de ajedrez
4. Iconos de dormir, comer y grabar 5. Mochila 6. Imágenes de los personajes

b) ESTADISTICAS DEL PERSONAJE

En el centro de la pantalla, debajo del panel que muestra el objeto que lleva actualmente el personaje (si lleva alguno), verás una lista de cinco valores y atributos seguidos de tres diagramas de barras. Aquí puedes comprobar el estado de tu personaje.

COMBAT LVL (NIVEL DE COMBATE)

Aumentará con la experiencia. Los personajes suelen empezar con un nivel uno o dos.

MAGIK LVL (NIVEL DE MAGIA)

Igual que el de combate pero de potencia mágica.

STRENGTH (RESISTENCIA)

El primer dato indica tu valor actual; el segundo indica el valor máximo que puede alcanzar el personaje.

HEALTH (SALUD)

Si la salud de un personaje llega a cero, morirá. Su salud disminuye si está sediento, hambriento, herido o demasiado cargado de objetos. El segundo dato indica el valor máximo que puede alcanzar el personaje.

ARMOUR (BLINDAJE)

Indica el grado de protección que tiene el personaje.

FOOD (COMIDA) en diagrama de barras

Debes controlar este indicador con frecuencia. Cuando el nivel de comida de un personaje sea crítico, su salud se deteriorará.

WATER (AGUA) en diagrama de barras

Es igual que la comida, pero aumenta bebiendo.

FORCE (FUERZA) en diagrama de barras

Es particularmente importante para la magia y en particular para lanzar hechizos. Lee la sección de magia para más información.

c) IMAGENES DE LOS PERSONAJES

Situados en la parte derecha de la pantalla, te permiten examinar los inventarios de otros personajes sin volver a la pantalla principal. Pulsando sobre el nombre de la imagen adecuada aparecerá la pantalla correspondiente.

Si los personajes están muy cerca unos de otros, entonces es posible que intercambien objetos entre ellos en esta pantalla; para ello debes poder acceder a sus ranuras de inventario (es decir, sus recuadros deben estar resaltados y deben mostrar la figura completa en lugar de solamente la cara). Las flechas te permiten desplazarte por los objetos de los inventarios de los personajes. Para desplazar un objeto de un personaje a otro, “recoge” el objeto pulsando sobre él, trasládalo a la ranura de inventario del otro personaje y después “déjalo caer” pulsando de nuevo el botón izquierdo del ratón.

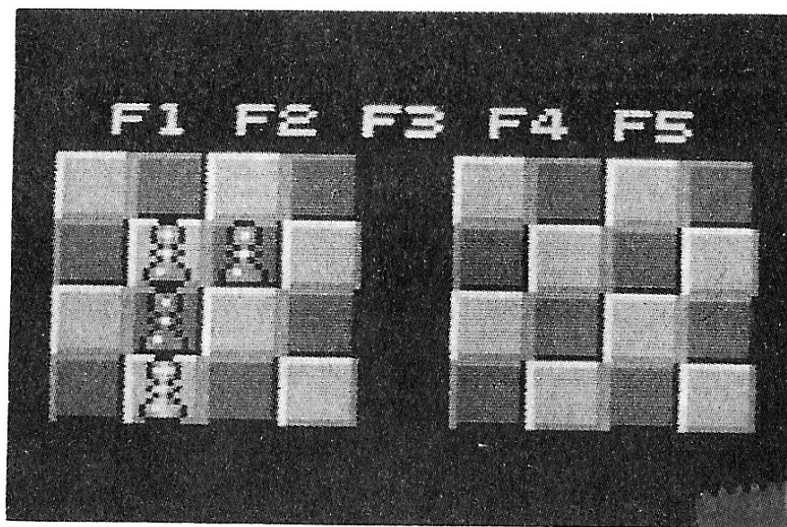
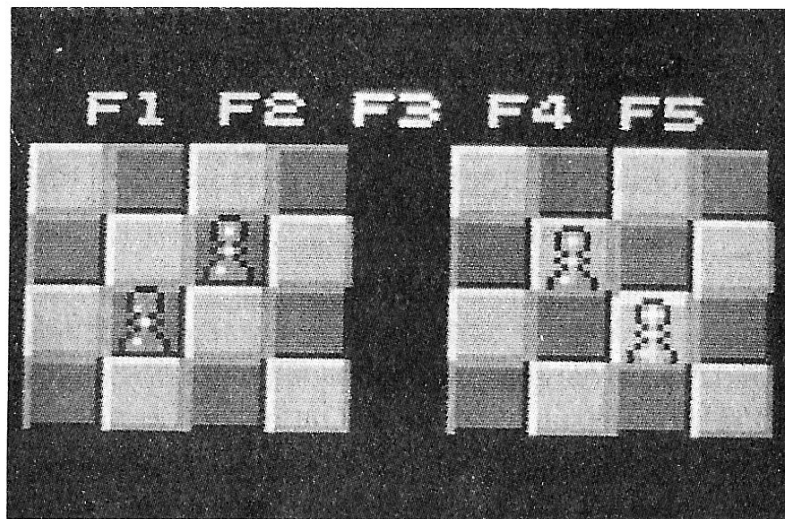
Además, el brazo de tránsito del personaje de cada imagen tiene una ranura de inventario especial que le proporciona un tipo de escudo al recogerlo. Esto proporcionará protección limitada contra daños y sólo puede hacerse en la pantalla del inventario.

d) LOS TABLEROS DE AJEDREZ

Shadowlands ofrece un equipo de cuatro personajes y cada personaje puede moverse sólo o como ESCUADRON en compañía de otros. Además, el equipo puede dividirse en dos escuadrones dirigido cada uno por un personaje diferente.

Se formará un escuadrón siempre que utilices el comando LEAD (dirigir, lee la sección de COMANDOS); los personajes que se unan a él y la formación que creen se determina utilizando los tableros de ajedrez de la pantalla de inventario.

SHADOWLANDS



Puedes almacenar un máximo de cinco formaciones y configuraciones de escuadrón utilizando las teclas de función (formación) 1 a 5. Vienen con valores por defecto: para editarlos, pulsa simplemente sobre el número de formación requerido situado sobre los tableros de ajedrez y procede de la siguiente manera:

Para crear un solo escuadrón con los cuatro jugadores, utiliza el tablero de la izquierda. Pulsa sobre cualquiera de los peones (cada uno de los cuales representa a uno de los guerreros; los códigos de color utilizados son los mismos que en los demás sitios) y trasládalo a la casilla que quieras del tablero. Repite este proceso con los cuatro personajes hasta que los peones estén en las posiciones correctas para la formación de escuadrón que quieras. Después, siempre que utilices el comando Lead y selecciones ese número de formación, los guerreros se situarán en las posiciones indicadas. Para dividir el equipo en dos escuadrones, procede como se explica anteriormente pero elige los guerreros que quieras que trabajen juntos y después pásalos al tablero de ajedrez de la derecha, dejando al que quede o a los demás que queden en el primero para formar el escuadrón alternativo. Por ejemplo, si colocas los guerreros rojo y verde en el tablero de ajedrez de la derecha, entonces invocando después el comando LEAD sobre cualquiera de ellos el otro se unirá a él (suponiendo que esté dentro de su campo visual) y tomará la posición relativa con respecto a su compañero. Por supuesto, puedes alterar las posiciones relativas de los que queden en el otro tablero de la misma forma.

Ten en cuenta que si has dividido tu equipo de esta forma y has seleccionado la formación adecuada, los personajes de un tablero no responderán a un comando LEAD de un personaje del otro. En cualquier momento puedes seleccionar formaciones distintas utilizando las teclas de función.

e) DORMIR, COMER, GRABAR

En el centro de la pantalla en la parte inferior hay iconos para dormir (un ojo), comer (una boca) y grabar o cargar partidas (un disco).

1) DORMIR

Pulsa sobre el icono del ojo para enviar a ese personaje en especial a dormir. Recuperará sus energías mucho más rápidamente mientras duerme, aunque podrá ser atacado con mayor facilidad. Para despertar a un personaje, envíale un comando nuevo desde su imagen de acción en la pantalla principal del juego.

2) COMER

Puedes conseguir que un personaje coma de distintas formas:

a) En la pantalla principal del juego, pulsa en la cabeza del personaje y después en el alimento que aparezca en el mundo del juego (el alimento parpadeará cuando el puntero de la mano esté colocado correctamente sobre él).

b) Pulsa sobre el alimento cuando lo tenga entre las manos y después sobre el icono de la cabeza.

c) Pulsa el alimento desde el hueco del inventario del personaje en la pantalla de inventario y déjalo caer en el icono de la boca.

3) GRABAR PARTIDA

Pulsa sobre el disco y después sigue las instrucciones. Puedes formatear un disco vacío desde aquí si no tenías uno preparado.

! ATENCION

NO GRABES EN TUS DISCOS DEL JUEGO NI LOS FORMATEES. ASEGURATE DE DISPONER SIEMPRE DE UN DISCO FORMATEADO Y VACIO.

5. LUZ

Shadowlands dispone de PHOTOSCAPE, un nuevo sistema en tiempo real que ilumina de forma realista todas las zonas del mundo del juego, proyectando sombras y creando una sensación de atmósfera inigualable. La luz en el juego es muy importante por diversos motivos. Muchos objetos, trampas y adversarios son difíciles de ver sin la adecuada iluminación (como en la vida real, perderás detalles importantes o te equivocarás si no puedes ver bien).

Además, la luz juega un papel activo en muchas de las zonas en las que te encontrarás (puede afectar al comportamiento de trampas y criaturas). Sin embargo, si sabes utilizarla bien puede suponer una ventaja para ti. Muchos objetos y acontecimientos crean luz (antorchas, explosiones, objetos mágicos, hechizos e incluso algunas criaturas).

SHADOWLANDS

a) COMO UTILIZAR LAS ANTORCHAS

Las antorchas tienen diferentes tamaños y se irán quemando progresivamente. Si encuentras una antorcha encendida que desees guardar para utilizar después, apágala y métela en tu mochila. También puedes colocar una antorcha encendida en tu mochila (en la que la llevarás en un soporte especial en el exterior, diseñado especialmente para ello). Esto tiene la ventaja de que genera luz y libera la mano de acción para otras cosas. Si la empleas de esta forma, la antorcha ocupará un hueco normal en la pantalla de inventario.

Cualquier carácter que genere luz o bien desde una antorcha o mediante la utilización de la magia tiene un icono de una llama en la esquina superior derecha de su imagen de acción, informándote de un solo vistazo de cuál de los componentes del equipo es responsable de la iluminación.

1) Colocar una antorcha en la pared

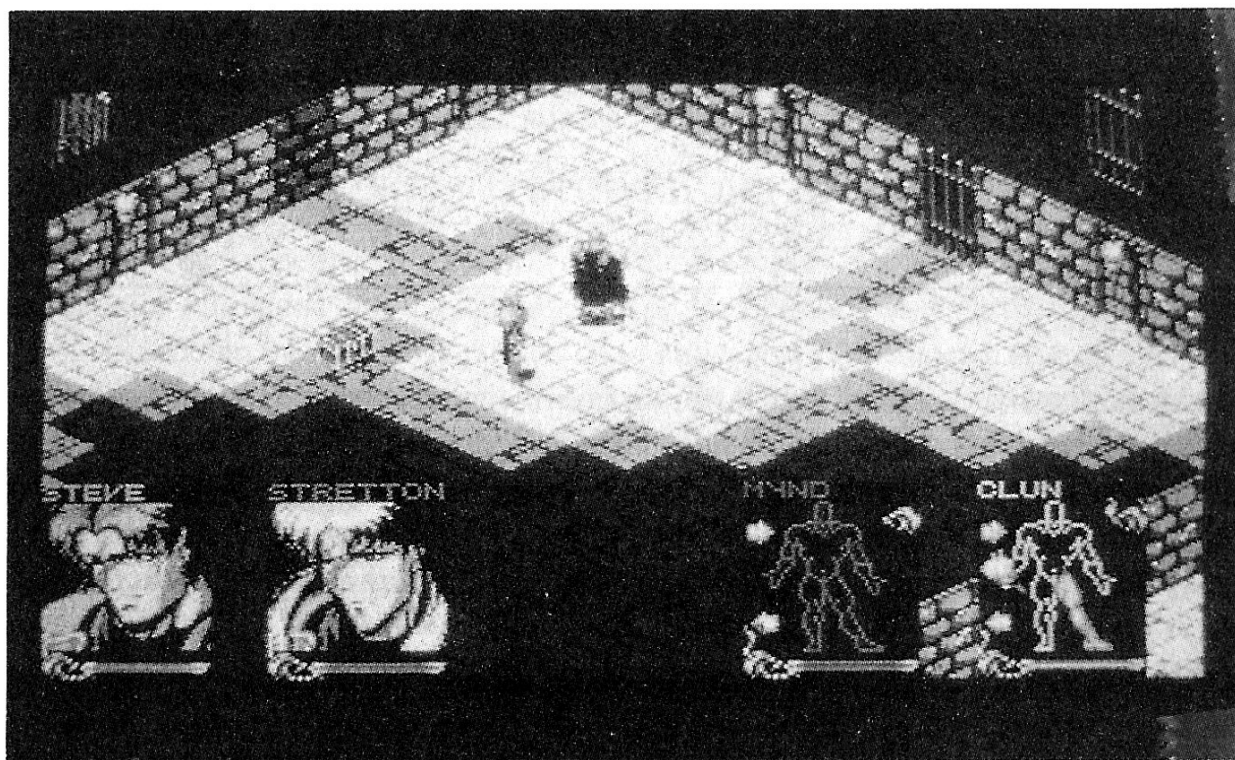
Puedes colgar antorchas en las paredes (DEJA CAER la antorcha en la posición del muro mientras estés cerca de él).

2) Encender antorchas

Selecciona la imagen del personaje que desees controlar. Coloca la antorcha en su mano de acción. Mantén pulsado el botón del ratón sobre la antorcha un par de segundos, con lo que se encenderá.

3) Apagar antorchas

Esto se hace exactamente igual que encenderlas: coloca la antorcha en la mano de acción del personaje, mantén pulsado el botón del ratón sobre ella durante dos segundos y se apagará.



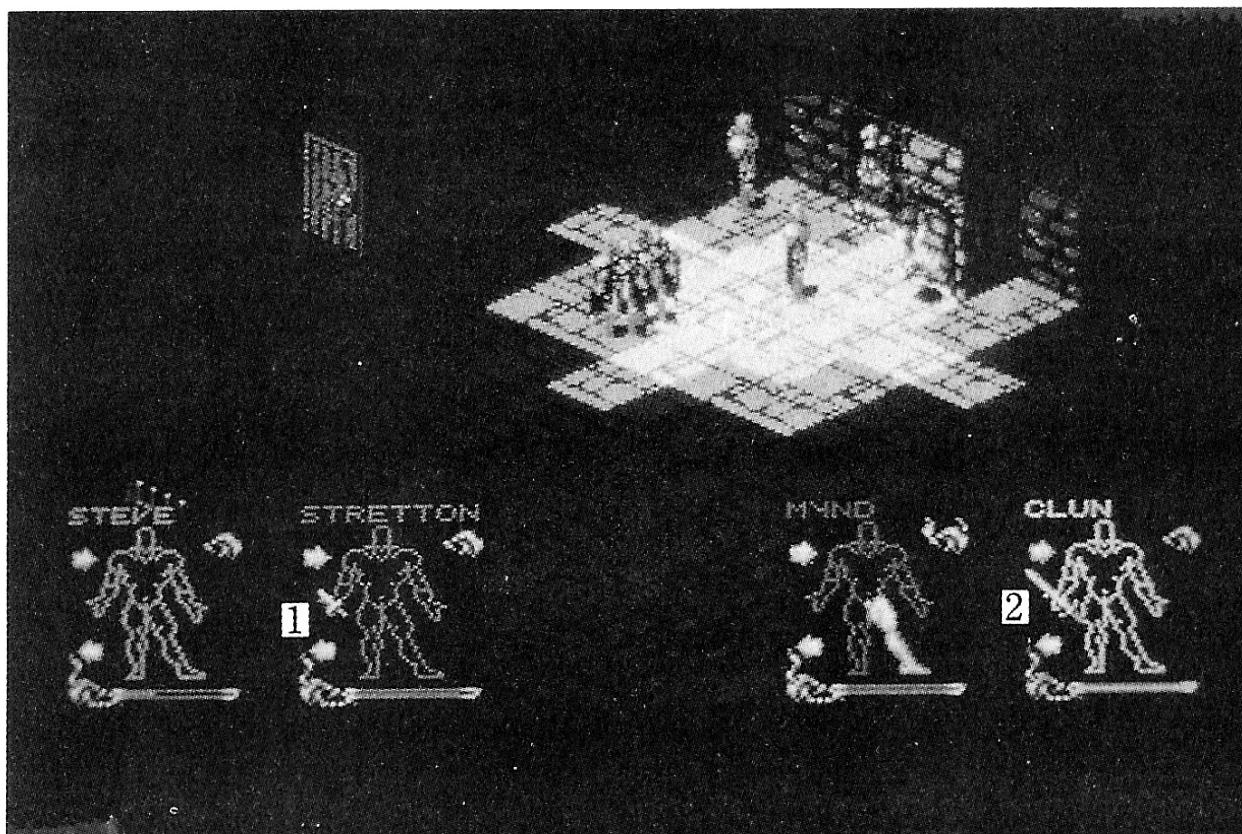
6. ARMAS

Hay diversos tipos de armas en SHADOWLANDS y dos formas de utilizarlas: GENERAL y ESPECIFICA. Con el método general, seleccionas un arma y destino (lee más abajo). Cualquiera que se coloque entre tu guerrero y dicho destino puede ser atacado. Por otro lado, la utilización específica consiste en dirigirse a un ADVERSARIO en especial, y tu personaje se concentrará sobre él, luchando hasta la muerte.

a) UTILIZACION GENERAL DE UN ARMA

Selecciona la imagen del personaje que deseas gobernar. Selecciona el arma. Selecciona la posición del mundo del juego en la que deseas utilizar el arma (dentro del campo visual). Si el arma es de mano (por ejemplo hacha o espada), el personaje se dirigirá a dicha posición y utilizará el arma sobre cualquier enemigo que se ponga en su camino. Esto es especialmente interesante en los combates “libres”, es decir, en los que el arma se utilizará contra cualquiera que se ponga en medio. También es interesante al intentar escapar de adversarios y abrirte camino hacia una salida.

En el caso de un arma de lanzar (por ejemplo, el arco), el personaje disparará un proyectil hacia la posición del objetivo.



1. Daga

2. Espada

b) UTILIZACION ESPECIFICA DE UN ARMA

Selecciona la imagen del personaje que deseas gobernar. Selecciona el arma. Resalta y selecciona la base del adversario en el mundo del juego sobre el que deseas utilizar el arma (dentro del campo visual).

SHADOWLANDS

Si el objeto es un arma de mano, el personaje perseguirá al adversario y luchará hasta la muerte (a menos que le ordenes lo contrario).

Si el objeto es un arma arrojadiza, disparará una ráfaga de ataques hasta que el arma se quede vacía o el objetivo sea alcanzado.

? INFORMACION

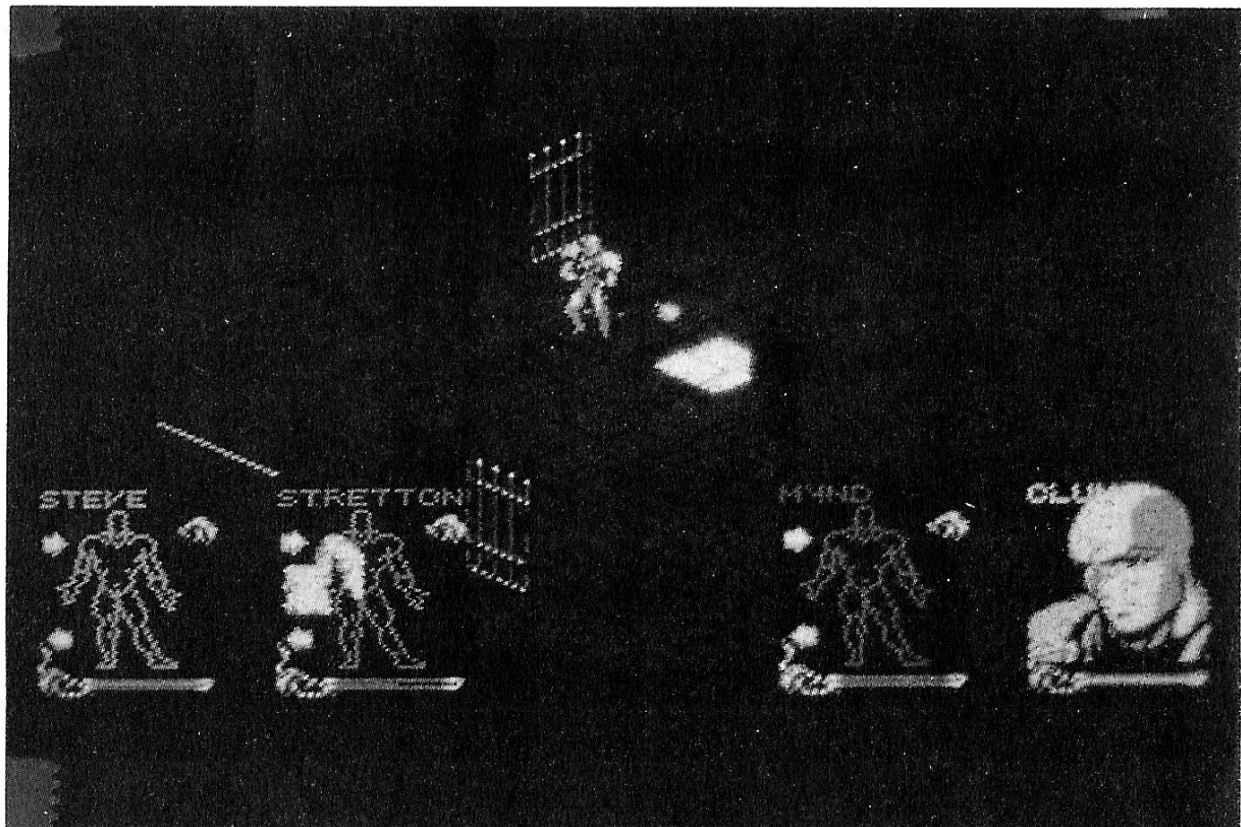
Se permite cualquier combinación de armas y modos de utilización (tres personajes pueden estar disparando armas **ESPECIFICAS** a un adversario, mientras que el otro puede utilizar un arma **GENERAL** sobre el mismo adversario (u otro distinto).

7. MAGIA

Los hechizos se encuentran repartidos como pergaminos por las Shadowlands y pueden tener diversos efectos y resultados. Cuando se utiliza un hechizo, la **FUERZA MAGICA** del pergamino disminuye una determinada cantidad, y finalmente puede quedar agotada.

También puedes encontrar libros de hechizos dentro de las Shadowlands. Cada uno de ellos contiene espacio para seis páginas de hechizos y los pergaminos pueden colocarse y llevarse en estos libros. Si se utiliza un libro en lugar de un pergamino individual, entonces los hechizos contenidos dentro del libro se lanzarán uno tras otro según el orden de las páginas.

Combina y ordena tus hechizos para obtener el máximo efecto (una buena secuencia de hechizos ofensivos puede dominar al oponente más resistente).



a) COMO RECARGAR LOS HECHIZOS

Muchos objetos del mundo de las SHADOWLANDS tienen un nivel de encantamiento o FUERZA MAGICA. Esta fuerza es la energía contenida en ellos, que controla lo eficaz que es un objeto (una espada con una FUERZA MAGICA de 67 es más eficaz que otra con una FM de 12. Una manzana con una FM de 34 es más alimenticia que otra con una FM de 4). Tus personajes tendrán distintos grados de habilidad para absorber la energía de la FM de los objetos, (la cantidad se indica mediante una barra de FUERZA MAGICA en la pantalla del inventario) y que después puede transferirse a los hechizos mágicos para recargarlos. Las Leyes de Encantamiento dicen que esta energía sólo puede ser absorbida de los objetos (no pueden cargarse con ella) y sólo puede incluirse en los hechizos (no puede absorberse de ellos). Esto significa que los objetos de los que se absorbe la FM serán menos eficaces y no pueden recargarse. También significa que, a medida que se utilizan los hechizos en el juego, la fuerza mágica total de las Shadowlands se va disipando y los objetos materiales serán gradualmente cada vez menos útiles ya que su FM se está agotando.

Para transferir FM de un objeto a un hechizo o libro de hechizos, pasa a la pantalla del inventario. Coloca un objeto encantado (es decir, uno con valor de fuerza mágica, por ejemplo pan) en el hueco del inventario que lleva el personaje (situado debajo de las estadísticas). Aquí verás la fuerza mágica que contiene. Pulsa sobre las estadísticas y absorbe tanta energía como sea necesaria. Elimina el objeto y sitúa el hechizo o libro de hechizos en el hueco que lleva el personaje. Pulsa sobre las estadísticas para cargar el hechizo cuanto quieras. Si un libro está cargado, entonces la FM se distribuirá de forma equitativa entre las páginas.

? INFORMACION

Los usuarios de magia más avanzados podrán utilizar el proceso de transferencia con mayor eficacia que los principiantes.

8. DIEZ CONSEJOS PARA EL JUEGO

- 1) Conserva la energía luminosa, ya que es muy útil.
- 2) Controla los niveles de comida y agua.
- 3) Lee todos los signos.
- 4) Elige formaciones de grupo adecuadas para los personajes y condiciones (no sitúes personajes poco protegidos en primera línea del grupo, y mantén alejados a los personajes que lleven armas arrojadas para que puedan utilizarlas con la máxima eficacia.
- 5) En combate trata de atacar en grupo a los adversarios especialmente poderosos (serán menos eficaces luchando contra varios atacantes a la vez). A continuación muévelos como grupo hacia el siguiente adversario (el combate “uno a uno” puede ser más justo, ¡pero bastante menos eficaz!).
- 6) Sitúa los hechizos en libros con un orden estratégico, de forma que se activen junto con otro para obtener el máximo efecto. Organiza también los libros con determinados tipos de hechizos (coloca todos los hechizos de curación juntos en un mismo volumen, y asígnaselo

a tu mejor sacerdote como botiquín de primeros auxilios si es necesario).

7) Ten cuidado con los adversarios que posean hechizos mágicos.

8) Estudia el mundo del juego cuidadosamente (quizás puedas descubrir pistas útiles en zonas adyacentes que todavía no hayas explorado). Hombre prevenido vale por dos.

9) Ten cuidado con los objetos que estén encantados con fuerza mágica (son fuentes de energía mágica pura para tus hechizos).

10) No des nada por sentado.

9. RESUMEN DE CONTROLES

BOTON IZQUIERDO DEL RATON

Utilízalo para seleccionar un icono, objeto o posición.

BOTON DERECHO DEL RATON

Su función es alternar entre las pantallas del mundo del juego y del inventario del guerrero. También puedes emplearlo para centrar la pantalla del mundo del juego en el guerrero actual.

TECLAS DE FUNCION 1-5

Se emplean para seleccionar las formaciones de grupo 1-5.

TECLA ESCAPE

Utilízala para cambiar las posiciones de las imágenes de tus guerreros.

DETENER/CONTINUAR JUEGO

Pulsa la tecla H.

INSTALACIÓN Y CARGA EN LA VERSIÓN DE PC

- Para instalar Shadowlands, teclea desde el inductor INSTALL A: (siendo A: la unidad donde está presente el disco del programa) y a continuación tu unidad de disco de destino (normalmente C:) y pulsa RETURN (Enter o Intro).
- Para ejecutar Shadowlands, teclea desde el inductor SHADOW (y pulsa Return).
- Shadowlands soporta las teclas del cursor además del ratón.
- La tecla de ESPACIO hace las veces de botón izquierdo del ratón, y la tecla de MAYUSCULAS actúa como el botón derecho.
- La versión de PC de Shadowlands soporta más de un juego grabado.
- Para salir al DOS, pulsa la tecla Q y luego sigue las instrucciones de la pantalla.

Recuerda grabar tu juego con regularidad.



© DOMARK

**Publised by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15
IPR.Helpline Tel: + 44 (0) 81 780 2224. Todos los derechos reservados.**

Distribuido por Drosoft, SA

Moratín, 52 - 4º dcha

28014 Madrid

Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.