

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

¡Aviso para la salud!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

¡Lleva a Heroes of Might and Magic® V - Hammers of Fate al siguiente nivel!

Únete a la comunidad de Heroes of Might and Magic® V - Hammers of Fate y tendrás acceso a:

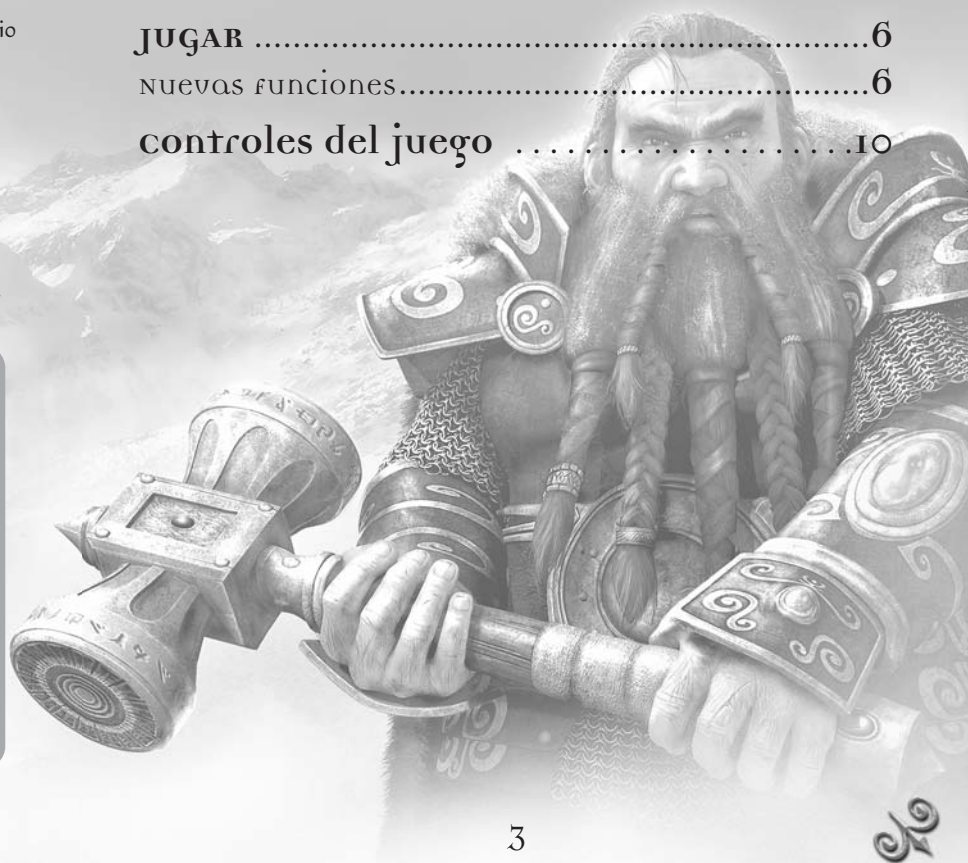
- Información y contenido exclusivo
- Concursos y grandes premios
- Ofertas especiales: colecciones, ediciones limitadas...
- Pistas y trucos exclusivos
- Conoce a nuevos amigos en los foros y consigue toda la ayuda que necesites

Únete aquí: www.mightandmagic.com!

HAMMERS OF FATE

TABLA DE CONTENIDOS

PRIMEROS PASOS	4
Requisitos del sistema.....	4
instalación	4
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO	5
menú principal.....	5
JUGAR	6
nuevas funciones.....	6
controles del juego	10



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

PRIMEROS PASOS

Requisitos del sistema

SO admitidos: Windows® 98/2000/ME/NT/XP (recomendamos XP)
 Procesador: AMD Athlon™, Pentium® 1.5 GHz (recomendamos 2,4 GHz)
 RAM: 512 MB
 Tarjeta gráfica: Tarjeta de video compatible con DirectX® 9.0 de 64 MB (recomendamos 128 MB) (ver la lista de tarjetas admitidas*)
 Tarjeta gráfica: Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0
 Versión de DirectX: DirectX 9.0c o superior
 DVD-ROM 4x
 Espacio en Disco Duro: 2 GB libres
 Periféricos Compatibles: Ratón y teclado compatibles con Windows
 Multijugador: Conexión a Internet
 **Tarjetas Gráficas Compatibles en el Momento de Publicar el Juego
 Familias NVIDIA® GeForce™ 3/4/FX/6 (excepto GeForce 4 MX)
 Familias ATI® Radeon™ 8500/9000/X
 Matrox Parhelia™

No están soportadas al cien por cien las versiones de estas tarjetas para ordenadores portátiles. Por favor, accede a la sección de Preguntas más Frecuentes (FAQ) del juego o en nuestra página web de soporte en: <http://support.ubi.com>, para obtener la lista actualizada de los chipset soportados, o también puedes consultar el archivo léeme del disco de juego.

Para la reproducción de sonido Dolby® Digital se necesitan tarjetas NVIDIA® nForce™ u otras placas base o tarjetas de sonido que contengan Interactive Content Encoder.

NOTA: La tecnología contenida en este juego está concebida para impedir la realización de copias que puedan entrar en conflicto con algunas unidades de disco y unidades virtuales.

instalación

instalación de heroes of might & magic v: hammers of fate

Introduce el disco de juego en la unidad de DVD/CD. Si la opción de reproducción automática está activada, la instalación del juego se iniciará automáticamente. Si no fuera así, pulsa dos veces en el icono de la unidad de CD-ROM en el menú de Mi PC. Busca Autorun.exe en la lista de archivos y carpetas y pulsa dos veces sobre él para iniciar el proceso de instalación. Selecciona "Instalar" para ejecutar la instalación y sigue las indicaciones del asistente para instalar satisfactoriamente el juego en tu ordenador.

HAMMERS OF FATE

desinstalación de heroes of might & magic v: hammers of fate

Para desinstalar el juego, pulsa en el icono de Desinstalar Juego en el menú de Inicio. Sigue las indicaciones del asistente para desinstalar satisfactoriamente el juego de tu ordenador.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Pulsa dos veces en el icono del escritorio o pulsa en el icono que encontrarás en el menú de Inicio para ejecutar el juego.

menú principal

Después de la introducción del juego aparecerá la pantalla del menú principal. Aquí podrás seleccionar una de las opciones siguientes:



un jugador

Esta opción abre el menú de juego para un solo jugador, donde podrás comenzar a jugar un escenario de la campaña o seleccionar una misión individual. Aquí también podrás seleccionar o cambiar el perfil de tu jugador. Por favor, echa un vistazo al manual de Heroes of Might & Magic V para conocer más detalles a cerca de las partidas de un solo jugador.

multijugador

Esta opción abre el menú de juego multijugador, donde podrás elegir entre uno de los modos siguientes: jugar con varios oponentes compartiendo el mismo PC (modo Hot Seat), jugar con otros compañeros en una red de área local (LAN) o a través de Internet. Encontraremos más detalles sobre este tema en la sección Multijugador, del manual de Heroes of Might & Magic V.

opciones

En el menú de Opciones, podrás cambiar los ajustes gráficos y de sonido para que se ajusten mejor a la configuración de tu sistema. También podrás cambiar algunos ajustes del juego. Encontraremos más detalles en el apéndice del manual de Heroes of Might & Magic V. Además podrás acceder a este menú desde el mapa de la aventura y también a algunos de los ajustes del juego que hay disponibles desde la pantalla de combates.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

créditos

Muestra la ficha técnica del juego.

salir

Abandonas el juego y sales al Sistema Operativo.

JUGAR

NUEVAS FUNCIONES

caravanas

Se han añadido tres pestañas a la interfaz de contratación de criaturas de la ciudad: Contratar criaturas de las moradas; Contratar criaturas de castillos vecinos; Tiempo estimado de llegada de las caravanas.

CONTRATAR CRIATURAS DE LAS MORADAS

La pestaña "Contratar criaturas de las moradas" muestra todas las moradas que posee el jugador en las que se puedan contratar criaturas. También muestra las criaturas.

Los iconos de 'moradas' sustituyen a los de 'edificios'; los números muestran el número de criaturas, el crecimiento semanal y el tiempo de movimiento de la caravana. Las moradas están ordenadas de mayor a menor tiempo de funcionamiento.

Contrata criaturas y envíalas por caravana pulsando en el botón Confirmar.

CONTRATAR CRIATURAS DE CASTILLOS CERCANOS

En la pestaña "Contratar criaturas de castillos cercanos" se muestran todos los castillos del jugador, con todas las criaturas que pueden contratarse en ellos. El resto es similar a contratar de las moradas.



HAMMERS OF FATE

TIEMPO ESTIMADO DE LLEGADA DE LAS CARAVANAS

Esta pestaña muestra todas las caravanas que se dirigen a esa ciudad. Las caravanas están ordenadas de mayor a menor tiempo de llegada. Las criaturas similares están agrupadas según el momento de su llegada y el tipo de lugar del que partieron (las moradas se encuentran junto a las moradas y los castillos junto a los castillos).



FUNCIONAMIENTO DE LA CARAVANA

Una caravana es un carro guiado automáticamente (una unidad especial del mapa de aventura) que aparece como un carromato. Una caravana sólo puede trasladar criaturas entre ciudades que pertenecen al jugador o desde moradas que pertenecen al jugador hacia sus ciudades.

Una caravana viaja de forma totalmente autónoma (automáticamente) desde el origen hasta el destino preestablecido. Una caravana que esté desplazándose es visible para el jugador que la posee y para sus oponentes (si entra en su campo de visión). Una caravana viaja a la velocidad de un héroe que tenga Logística Avanzada y Rastrear. Se aplican todas las penalizaciones por terreno. Una caravana está formada por un determinado número de criaturas, pero no incluye héroes. El número de ranuras de una criatura de una caravana es igual al número de ranuras de un héroe. La creación de la caravana es gratuita.

Los héroes enemigos pueden atacar a las caravanas. Esto hará que se produzca una batalla, controlada por el jugador, pero sin un héroe del lado de la caravana (porque no hay héroes en las caravanas).

Un héroe aliado puede interactuar con una caravana (cuando el cursor del ratón se mueve sobre ella, su forma cambia, igual que ocurre cuando se interactúa con un héroe amigo). Antes de que se produzca la interacción, el jugador recibe un mensaje [Sí/No] preguntando '¿Quieres retirar criaturas de la caravana? La caravana se dispersará'. Si el jugador responde afirmativamente, se abrirá una interfaz similar a la de Intercambiar criatura, en la que podremos transferir tropas entre el ejército del héroe y la caravana; tras el intercambio, la caravana se dispersa y todas las tropas que hubiera en ella desaparecerán.

Una caravana selecciona siempre la ruta más corta disponible hacia su destino. Si el viaje no se puede realizar (porque el camino esté bloqueado

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

por otras unidades o por monstruos), la caravana se detendrá, con un icono que muestre que está inactiva. Cuando comience el turno del poseedor de la caravana, verá un mensaje que indica 'Una o más de tus caravanas están inactivas', con el botón Aceptar. No se puede cambiar el destino de una caravana.

Si el enemigo captura una ciudad que era destino de una caravana, esta seguirá su camino; sin embargo, si la ciudad sigue bajo el control del enemigo cuando llegue, la caravana se detendrá a una distancia de 4 casillas.

El número de caravanas es limitado, ya que están en la misma interfaz que los héroes. La suma de héroes y caravanas no puede superar al número máximo de héroes. No se puede controlar manualmente a las caravanas y no se puede modificar su destino.

generador aleatorio de mapas

El GAM nos permite crear un mapa para jugar contra la IA y en partidas multijugador.

Podemos seleccionar el tamaño del mapa, si se usase el mapa subterráneo, la fuerza de las criaturas neutrales que protegen los recursos y el número de jugadores.



El GAM trabaja con plantillas. Las plantillas describen las zonas de juego (el tamaño, el contenido y vínculos a otras zonas). La zona de juego es similar a una parte de un mapa, limitada por bordes en todos sus lados. Cada zona tiene uno o más vínculos a otras zonas. El contenido es el número y composición de objetos interactivos, como minas, moradas, recursos, artefactos, etc.

Tras configurar los parámetros, el GAM selecciona una plantilla aleatoria que cumple las condiciones especificadas y crea un mapa en esa plantilla. Los usuarios expertos pueden seleccionar plantillas de la lista existente.

Pulsa "Generar" para iniciar el proceso. Puede tardar algunos segundos o varios minutos, dependiendo de la configuración. Al final, se mostrará una pequeña imagen del mapa. El usuario puede asignar un nombre al mapa y pulsar "Guardar" cuando el mapa esté listo. El mapa se guardará en la carpeta Mapas.

HAMMERS OF FATE

No es necesario enviar un mapa creado por el GAM a los otros usuarios. Automáticamente generará mapas idénticos en los ordenadores de los jugadores conectados.

turnos simultáneos

Este modo está diseñado para que la jugabilidad sea más ágil al principio, mientras se realiza el desarrollo inicial. Los Turnos simultáneos están seleccionados por defecto (global var "mp_simultaneous_turns", default value "1").

En este modo, los jugadores realizan sus turnos simultáneamente. Pulsar en Fin del turno hará que el jugador pase al Modo de Espera (esperando a que otros jugadores terminen sus turnos) o al Modo Fantasma (si está activado, como explicamos más adelante). Cuando todos los jugadores hayan pulsado Fin del turno, comenzará el siguiente turno.

Turnos simultáneos sólo estará activo hasta que se produzca el primer conflicto. Un 'conflicto' es una situación en la que un jugador puede afectar a otro. Como el juego se basa en turnos, cualquier encuentro entre dos o más jugadores puede hacer que falle la mecánica del juego (por ejemplo, si dos jugadores intentan tomar simultáneamente la misma recompensa). La probabilidad de que se produzca un conflicto se calcula al principio de cada turno. Si se puede producir un conflicto, el juego pasa permanentemente al modo básico, por turnos. Todos los jugadores recibirán un mensaje informando de esto.

turnos simultáneos y modo fantasma

Si las dos opciones están activas, el Modo Fantasma comienza después de que el jugador haya pulsado Fin del Turno, hasta que sus oponentes hagan lo mismo. El Modo Fantasma continuará hasta que todos los jugadores hayan pulsado Fin del Turno. La energía de los fantasmas dependerá de la duración de su anterior turno en Modo Fantasma (es decir, el tiempo que el jugador ha esperado a que sus oponentes pulsen en Fin del Turno). Cuando el juego pase al modo basado en turnos, el Modo Fantasma también lo hará.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

controles del juego

(ya incluidos en el manual de heroes of might & magic v)

Cuando pulsas y sueltas el botón derecho del ratón sobre un objeto abres la ayuda del contexto relacionado con el objeto o pasas ciclicamente por todas las pantallas de ayudas, siempre que hubiera más de una.

control de la cámara

en el teclado:

<arriba>	Mover la cámara hacia delante
<abajo>	Mover la cámara hacia atrás
<izquierda>	Mover la cámara hacia la izquierda
<derecha>	Mover la cámara hacia la derecha
<Re. Pág>	Acercar la imagen
<Av. Pág>	Alejar la imagen
<Inicio>	Ajustar la cámara a la altura normal por defecto
<Ctrl> + <izquierda> <Insert>	Girar la cámara hacia la izquierda
<Ctrl> + <derecha> <Supr>	Girar la cámara hacia la derecha
<Ctrl> + <arriba>	Inclinar la cámara hacia arriba
<Ctrl> + <abajo>	Inclinar la cámara hacia abajo

con el ratón:

<rueda>	Cambiar la escala (acercar y alejar la imagen)
<BDR> + movimiento a la izquierda	Girar la cámara hacia la izquierda
<BDR> + movimiento a la derecha	Girar la cámara hacia la derecha
<BDR> + movimiento hacia arriba	Inclinar la cámara hacia arriba
<BDR> + movimiento hacia abajo	Inclinar la cámara hacia abajo
<BDR> + <Ctrl> + movimiento	Mover la cámara en la dirección del movimiento

mapa de la misión

<Pulsar> en el retrato del héroe o en el icono de la ciudad	Seleccionar a ese héroe o ciudad, dirigir la cámara sobre el objeto seleccionado
<Pulsar> en el lugar u objeto	Establecer este lugar como el destino del héroe seleccionado (la ruta será seleccionada)
<Pulsar> dos veces en el lugar u objeto, o <Pulsar> en el destino	Indicar al héroe seleccionado que se mueva hacia ese lugar u objeto
<Pulsar> en el héroe amigo	Acercarse al héroe y abrir la pantalla de intercambio
<BDR> en el objeto	Abrir la pantalla de propiedades del objeto (héroe, unidad, edificio) que dependerá del tipo de objeto
<Espacio>	Indicar al héroe que se mueva
<Ctrl> + <E>	Finalizar el turno
<Esc>	Cancelar el movimiento del héroe, descartar la ruta seleccionada, cerrar la ventana del último diálogo (si fuera aplicable)
<M>	Ver el mapa
<N>, <Tab>	Seleccionar al héroe siguiente
<Mayús> + <Tab>	Seleccionar al héroe anterior
<N>	Abrir el libro de hechizos en la sección de hechizos, nivel estratégico
<E>	Finalizar el turno
<F>	Cambiar a la pantalla del héroe seleccionado y Abrir la ventana de inventario
<P>	Cambiar a la pantalla del héroe seleccionado y Abrir la ventana de capacidades
<K>	Cambiar a la pantalla del héroe seleccionado y abrir la ventana de habilidades individuales y adquiridas
<H>	Cambiar a la pantalla del héroe seleccionado y abrir su biografía
<O>	Abrir la pantalla de objetivos (página principal)
<L>	Abrir la pantalla de objetivos (página de diario)
T>	Cambiar a la pantalla principal de la ciudad seleccionada
<U>	Cambiar entre los mapas de superficie y subterráneo
<G>	Activar el mapa de las Lágrimas de Asha
<1>...<8>	Seleccionar a un héroe por el número (izquierda a derecha)
<Retroceso>	(sólo juego en red) Abrir la entrada de texto
<Intro>	(sólo juego en red) enviar el texto tecleado
<Esc>	(sólo juego en red) borrar el texto tecleado

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

ciudad

	Erigir el edificio seleccionado
<R>	Cambiar a la pantalla de contratar criaturas
<M>	Cambiar a la pantalla del mercado
<Intro>, <Esc>	Dejar la interfaz de la ciudad para el mapa de misiones
<Tab>, <Mayús> + <Tab>	Seleccionar la ciudad siguiente/anterior
<Espacio>	Cambiar entre los lugares de la guarnición y del héroe visitante

campo de batalla

<Pulsar> en la unidad enemiga	Atacar al enemigo cuerpo a cuerpo / disparando / con magia (dependerá de las armas o la magia disponible)
<Ctrl> + <Pulsar> en la unidad enemiga	Ataque cuerpo a cuerpo independientemente del arma por defecto / configuración de magia
<Pulsar> en propia unidad	Lanzar hechizo / Usar capacidad en la unidad (sólo con la magia en curso seleccionada)
<Espacio> o <D>	Indicar a la unidad que pase a la defensiva, ganando un 30% por Defensa
<W>	Cambiar unidad al modo en espera (para la mitad del tiempo normal del turno)
<N>	Abrir el libro de hechizos por la sección de hechizos de combate (si el icono del libro está presente en el panel de control), o utilizar una habilidad especial (si aparece el icono de habilidad especial)
<Esc> durante hechizo / capacidad seleccionada	Cancelar lanzamiento del hechizo / usar la capacidad
<Intro>	Indicar al héroe que pase a la defensiva o se salte un turno
<A>	Cambiar al modo de combate automático
<R>	Huida o rendición (retirada)

HAMMERS OF FATE

controles generales

<Esc>	Presentar el menú del juego
<Pausa>	Activa o desactiva el modo de pausa
<Impr. Pant.>	Crear pantalla (archivo *.bmp en la carpeta "screenshots")
<F4>	Mostrar la pantalla de ajustes del juego
<F6>	guardado rápido
<F5>	Guardar
<F7>	Cargar
<F8>	cargar rápido

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamas por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor. Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes posibilidad de usar el correo electrónico, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a jueves de 16:30 a 18:30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA:

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. EL COMPRADOR RECONOCE EXPRESAMENTE:
 - i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
 - ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. NO SERÁ RESPONSABLE:
 - i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
 - ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
 - iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
 - iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
 - v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
 - vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

¡gana juegos de ubisoft!

Regístrate ya en el sitio Web del concurso:

<http://registrationcontest.ubi.com>

El concurso es gratuito; no es necesario comprar nada.

Consulta las bases en el interior.

- Plazo de inscripción: del 27/10/2005 al 30/06/2007.
- Puedes obtener la normativa del concurso gratuitamente escribiendo a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Ammand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia; o desde el sitio Web del concurso: <http://registrationcontest.ubi.com>;
- Premios: regalamos 10 videojuegos cada semana. 520 juegos en total, con un valor total de mercado de 31.200 euros (se darán 10 cada semana durante un año), estimando el precio de cada unidad en 60 euros (IVA incluido) (art. L 121-37 Ccons.).

