

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

### **Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos ataques epilépticos fotosensibles cuando fijan la vista en un videojuego. Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos. Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes tienen más probabilidades de sufrir estos ataques que los adultos. Para reducir el riesgo de ataques epilépticos fotosensibles es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado. Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar. Información adicional importante sobre la salud y la seguridad: el manual de instrucciones contiene información importante sobre la salud y la seguridad que debería leer y asimilar antes de utilizar este software.

### **Evite daños en su televisor**

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o posterior, pueden sufrir daños si se utilizan para jugar a los videojuegos. Las imágenes estáticas presentadas durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de estas imágenes, incluso cuando no se está jugando. Se pueden producir daños similares debido a las imágenes estáticas que se crean al poner en pausa el videojuego. Consulte el manual de usuario de su televisor para saber si permite la utilización de videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o con el fabricante de su televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

## ÍNDICE

<b>COMIENZO .....</b>	<b>4</b>
requisitos del sistema.....	4
instalación.....	4
<b>CONFIGURACIÓN DEL JUEGO .....</b>	<b>5</b>
menú principal .....	5
perfil y nivel de dificultad .....	6
jugador individual .....	7
<b>EL JUEGO .....</b>	<b>8</b>
controles básicos .....	8
ayuda en pantalla .....	8
objetivos de la misión .....	9
mapa de la aventura.....	9
pantalla de la ciudad .....	20
LAS BATALLAS .....	26
<b>MULTIJUGADOR.....</b>	<b>32</b>
menú multijugador .....	32
hot seat.....	33
partidas en red local.....	33
partida en ubi.com.....	34
crear una partida multijugador .....	35
modos especiales multijugador.....	36
<b>APÉNDICES.....</b>	<b>39</b>
opciones del juego.....	39
ajustes de sonido y gráficos.....	39
controles del juego.....	40
<b>SERVICIO TÉCNICO .....</b>	<b>43</b>
<b>GARANTÍA .....</b>	<b>44</b>
<b>PROPIEDAD .....</b>	<b>45</b>





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## COMIENZO

### Requisitos del sistema

Sistema Operativo soportado: Windows® 98/2000/ME/NT/XP (Recomendado XP)

Procesador: AMD Athlon™, Pentium® 1,5 GHz (2 GHz recomendado)

RAM: 512 MB

Tarjeta de video: Tarjeta compatible con DirectX® 8.1 con 64 MB

(se recomienda 128 MB) (ver lista de tarjetas soportadas\*)

Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido compatible con DirectX 8.1

Versión de DirectX: DirectX 8.1 o superior.

CD-ROM: CD-ROM 12x

Espacio en el Disco Duro: 2 GB de espacio libre.

Periféricos soportados: Ratón y teclado compatibles con Windows.

Multijugador: Conexión a Internet.

\*Tarjetas de video soportadas en el momento del lanzamiento del juego

Serie de tarjetas basadas en los chipsets NVIDIA® GeForce™ 3/4/FX/6 (excepto

GeForce 4 MX) - 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

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.

### desinstalación de heroes of might & magic v

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. A continuación podrás ver más detalles sobre las partidas de un jugador individual.

### 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. Al final de este manual podrás ver más información acerca del apartado Multijugador.

### 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. Consulta esta sección en el apéndice para obtener más información.

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.

### créditos

Muestra la ficha técnica del juego.

### salir

Abandonas el juego y sales al Sistema Operativo.



# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

## GUARDAR Y CARGAR PARTIDAS

### GUARDAR PARTIDA

Podrás guardar las partidas durante la campaña, las partidas personalizadas y algunas partidas de juego en red. Para guardar una partida pulsa en Guardar en el menú de opciones. A continuación aparecerá el panel de guardar partida. Puedes aceptar el nombre de la partida guardada por defecto, editarlo en el campo apropiado (1) o sobrescribir una partida guardada previamente. Para hacer esto, simplemente selecciona una de las partidas guardadas de la lista que muestra todas las partidas guardadas existentes (2). Cuando hayas terminado, guarda la partida. También podrás Guardar Rápido y Cargar Rápido pulsando las teclas F5 y F8, en cuyo caso no tendrás que acceder a la pantalla de guardar y cargar; el nombre guardado siempre es "Guardada Rápido".



### CARGAR PARTIDA

Para cargar una partida guardada, selecciona dicha partida de la lista de partidas guardadas de la izquierda (1). Podrás comprobar los datos de la partida guardada que hayas seleccionado en el panel de la derecha (2). Tras seleccionar la partida, podrás cargar (3) o eliminar (4) la partida de tu ordenador.



## perfil y nivel de dificultad

Cuando hayas seleccionado entre partida para un jugador o multijugador, podrás crear o seleccionar un perfil que te identifique a lo largo de todo el juego. Podrás crear tantos perfiles como desees. Las partidas guardadas estarán asociadas con el perfil cargado en cada momento.



Debajo de la selección de perfil, podrás elegir el nivel de dificultad (1). El nivel de dificultad, del perfil en curso, solo se selecciona una vez para toda la campaña. El nivel de dificultad determina el nivel de "inteligencia" de tus adversarios controlados por el ordenador, así como la cantidad de recursos suministrados a tu grupo al iniciar la misión, y también del poder de las fuerzas neutrales que en teoría podrían ser tus enemigos. Hay tres niveles de dificultad: Normal, Difícil y Heroico.

## jugador individual

Desde esta pantalla podrás iniciar o continuar con una campaña, cargar tus partidas guardadas, ejecutar el escenario de un mapa individual o jugar en un mapa multijugador contra oponentes controlados por la IA.

### campaña

Esta opción te permite acceder a la trama principal del juego. Desde esta pantalla podrás acceder a todas las misiones y subcampañas que hayan sido completadas o iniciar una campaña nueva desde el principio. ¡Aviso! Antes de empezar, crea un perfil nuevo con el nombre que vayas a utilizar en el juego.



### juego personalizado

Las partidas personalizadas son mapas con un escenario especial. No están interconectadas por una trama única. Además de las misiones que se han creado a propósito para el modo de jugador individual, también podrás cargar mapas multijugador en los que tus adversarios estarán controlados por la IA.



En esta pantalla, aparecerá una lista (1) en la que se detallan los nombres de las partidas guardadas, las condiciones de la victoria, el número de jugadores y el tamaño. Selecciona una partida personalizada de la lista y marca la casilla que muestra los mapas Multijugador (2).

Debajo de la lista aparecerá una descripción del mapa, detallando el escenario asociado con la partida personalizado que hayas seleccionado.

Ajusta las principales opciones de la partida seleccionada utilizando el panel de opciones que aparece a la derecha (3).

Pulsa Crear para acceder a la pantalla de crear Juego personalizado

En esta pantalla podrás seleccionar el color de tu bandera (1), tu facción (2), el héroe inicial (3) y la bonificación (4).

Utiliza las flechas que aparecen junto a cada icono para realizar la selección. Si aparecen unos dados, tu selección se habrá establecido como aleatoria.

Algunos de estos parámetros están preestablecidos y no se pueden modificar.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### EL JUEGO

#### controles básicos

##### controles de la cámara

Desplaza el mapa moviendo el cursor al borde de la pantalla. Mientras pulsas el botón derecho del ratón podrás girar e inclinar la cámara. Acerca y aleja la imagen utilizando la rueda del ratón.

##### accesos directos del teclado

Hay muchas acciones en el juego que están asociadas a las teclas de acceso directo desde el teclado. En la sección del Apéndice que encontrarás al final del manual podrás comprobar estos accesos directos.

#### ayuda en pantalla

Durante la partida, hay mucha información que se ofrecerá en forma de ayuda contextual que aparecerá sobreimpresa al pasar el cursor por los objetos e iconos flotantes. A continuación indicamos una breve descripción de las principales ayudas que aparecerán en pantalla:

- **El Tutorial**  
La primera campaña incluye un tutorial que te ayudará a aprender a jugar. Se compone de mensajes emergentes e iconos intermitentes.
- **Mapa de la aventura**  
En este mapa aparecerá a lo largo del juego, en el momento en que apuntes a un objeto con el ratón. Cada ayuda se compone de una o dos ventanas. Podrás pasar cíclicamente por ellas pulsando con el botón derecho del ratón.
- **Mecánica de pulsación del botón derecho**  
Además de la ayuda contextual en pantalla, podrás pulsar con el botón derecho del ratón en todos los elementos interactivos para activar la descripción del objeto.
- **Mapa de batalla**  
Pulsa el botón derecho del ratón sobre una criatura para mostrar una lista completa de sus estadísticas y una segunda ventana describirá todos los hechizos y efectos activos en esa criatura.
- **Ayudas flotantes**  
Cuando tu héroe interactúa con su entorno, podrás ver iconos y ayudas que se desprenden. Te describirán de forma breve cómo ha afectado el hecho al estado de tu héroe. Una descripción más detallada de algunos de los sucesos más importantes aparecerá justo debajo del panel de recursos.
- **Pergamino**  
Durante la partida los sucesos más importantes se describirán a través de una ayuda en forma de un pergamino que aparecerá en la parte superior de la pantalla, justo debajo de la barra de recursos del mapa de la aventura.

#### objetivos de la misión

Los objetivos se indican al principio de la misión y los nuevos se pueden ir añadiendo durante las misiones, dependiendo de los acontecimientos y de las situaciones. Para completar una misión deberás completar los principales objetivos en su totalidad.

Cada uno de los objetivos está descrito en un menú al que podrás acceder pulsando el botón de Objetivos de la misión en la interfaz principal del mapa de la aventura.



#### mapa de la aventura

Este mapa de la aventura dará inicio a tu experiencia dentro del mundo de Heroes. Los acontecimientos que tengan lugar aquí corresponderán al nivel estratégico del juego. Aquí es donde los grupos desarrollan los territorios, recogen los recursos e interactúan con los diferentes objetos, con las unidades neutrales y entre sí. La pantalla de aventura muestra donde se están produciendo los acontecimientos de la misión en curso. Podrás ver el territorio dentro del campo de visión de tu héroe. El resto de los territorios estarán cubiertos por una 'niebla de guerra' y no aparecerán en el mapa. La mayoría de los mapas incluyen un nivel subterráneo al que podrás acceder a través de algunos edificios específicos.

#### interfaz principal



Utiliza las flechas azules para ocultar los elementos de la interfaz o que vuelvan a aparecer. Si dispones de varios héroes, el que hayas seleccionado tendrá su retrato enmarcado en amarillo. Para seleccionar otro héroe, pulsa en su retrato.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## controles en el campo

- Héroe siguiente: selecciona el héroe siguiente y centra la cámara en él.
- Objetivos de la misión: activa la pantalla de objetivos de la misión.
- Activar la vista Subterránea/Superficie: cambia el mapa de la vista subterránea a la vista en superficie.
- Fin del turno: finaliza el turno en curso. Los días de la semana aparecen resaltados en azul dentro del radio del botón.
- Opciones del juego: activa la pantalla de opciones del juego. Desde esta pantalla podrás guardar y cargar partidas, cambiar la configuración del hardware y del juego, y salir al menú principal o al Sistema Operativo.
- Libro de Hechizos: abre el libro de hechizos del héroe en curso por la página donde aparecen los hechizos disponibles en la aventura.
- Mover/Cavar: Mueve al héroe seleccionado siguiendo la senda indicada. Si el héroe no se ha movido, aparecerá el icono de Cavar, lo que permitirá al héroe buscar la Lágrima de Asha por debajo de su posición actual.

## desplazamiento

### LAS RUTAS

Para establecer la ruta de tu héroe, pulsa en el destino u objeto deseado con el botón izquierdo del ratón. Si el héroe puede alcanzarlo, aparecerá una línea de puntos marcando la ruta coloreada según la facción del héroe. Pulsa en el mismo punto otra vez para confirmar el destino.

Podrás indicar a tu héroe que se mueva sin elegir previamente una ruta, pulsando dos veces en el punto de destino.

Hay algunos acontecimientos que pueden afectar a tu ruta planeada:

- Si la ruta más corta hasta el destino deseado se encuentra bloqueada por un enemigo, el juego intentará establecer una ruta nueva para evitar cualquier amenaza.
- Si el destino está fuera del alcance del héroe, la línea fuera del alcance del héroe aparecerá de color gris.
- Si tu destino o la ruta están controlados por el enemigo y no hay forma de pasar, la ruta aparecerá de color rojo.

### TERRENO Y VELOCIDAD

Como regla general, los campos abiertos y los caminos siempre están abiertos a los héroes. Las rocas, pantanos, matorrales, flujos de lava, bosques, ríos, etc, no se pueden cruzar. Normalmente los ríos se podrán vadear si hay una ruta hasta el río. Las grandes extensiones de agua (lagos y mares) solamente se podrán recorrer en barco. Para subir o bajar de un barco, deberás encontrar una zona adecuada y poco profunda.

En tierra firme, la velocidad de recorrido (la distancia que el héroe y su ejército son capaces de recorrer en un día) dependerá de varios factores:

- Tipo de terreno: las carreteras empedradas permiten un desplazamiento más rápido. Cuando se atraviesan zonas sin pavimentar, la velocidad dependerá de las características del terreno y los orígenes del héroe. Si un terreno le resulta “desconocido” al héroe, le llevará más tiempo atravesarlo.
- Situación del ejército actual: la velocidad del héroe depende de la velocidad de la criatura más lenta de su ejército.

## calendario y tiempo

### TIEMPO DURANTE EL JUEGO

En el mapa de la aventura, un turno equivale a un día. Cuando todos tus héroes hayan logrado todos sus objetivos o hayan agotado sus puntos de movimientos, tu turno habrá terminado. Cuando todos los jugadores en el mapa hayan terminado sus turnos, empezará un nuevo día. Después de siete días, empezará una semana nueva, y tras cuatro semanas, dará comienzo un nuevo mes.

La fecha actual se puede ver a través de la ayuda contextual asociada al botón Fin del Turno de la pantalla del mapa de la aventura. El día finaliza cuando pulsas el botón Fin del Turno.

Cuando empieza cada semana, la instrucción de las nuevas criaturas se completará en los edificios de la ciudad, y pasarán a estar disponibles para ser alistadas. Las criaturas nuevas también pueden ser contratadas desde cualquier estancia del mapa.

### SEMANA DE...

Al inicio de algunas de las semanas, la posición de los cuerpos celestes provocará algunos fenómenos importantes. Como resultado, aparecerán aleatoriamente unidades nuevas de un tipo de criatura en el mapa de la aventura y sus grupos aumentarán en las ciudades. Otras semanas generarán otras bonificaciones y penalizaciones aleatorias. Estos fenómenos sólo pueden predecirse por astrólogos experimentados...

### RECURSOS

El panel de recursos muestra tus existencias actuales de recursos. Pertenecen a tu reino en general, lo que significa que cuando pierdes una ciudad o a un héroe, sigues contando con todos tus recursos.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### RECOGER RECURSOS

Hay siete tipos de recursos que pueden ser recogidos al conseguir las minas del mapa de la aventura.



• Aserradero. Madera



• Laboratorio de Alquimista: Mercurio



• Dunas de azufre: Azufre



• Yacimiento de Mineral: Mineral



• Caverna de Cristal: Cristal



• Galería de Gemas: Gemas



• Mina de oro: Oro

### OTRAS FUENTES DE INGRESOS

Hay diversas formas de obtener recursos.

- Edificios de la ciudad: algunos de los edificios de la ciudad pueden generar recursos. También puedes utilizar el Mercado de tu ciudad para comerciar con los recursos. Cuantos más mercados tengas en tu haber, mejores serán los precios.
- Recursos semanales: cada semana, algunos edificios como por ejemplo, los molinos o los jardines misteriosos generarán recursos para el primer héroe que los visite.
- Recursos únicos: cuando explores el mapa de la aventura, encontrarás cofres y un montón de recursos que podrás recoger.

El oro, la madera y los minerales son recursos universales. El mercurio, el cristal, el azufre y las gemas son recursos poco comunes, y que son necesarios para crear las cofradías de magos, construir otros edificios orientados a la magia, y para contratar a los aliados más poderosos.

### edificios

En el mapa de la aventura, los héroes pueden interactuar con varios de los edificios. Algunos se pueden capturar. Un edificio confiscado portará el emblema del héroe. Si el objeto no ha sido confiscado por nadie, se proyectará una corriente de luz sobre él.

#### CIUDADES

El aspecto de una ciudad te permitirá saber su nivel de desarrollo.

#### Minas

Para defender una mina, puedes dejar a una o más unidades en ella.

### MORADAS DE LAS CRIATURAS

Estos edificios pueden ser confiscados. A diferencia de los edificios de la ciudad, estas moradas no acumulan criaturas, de ahí que sea aconsejable visitarlas al inicio de cada semana. Cuando son confiscadas, estos edificios también aumentan el crecimiento de tipos de criaturas iguales en las ciudades que están bajo el control del jugador.

### GUARNICIONES Y FUERTES

Las guarniciones son edificios militares que defienden pasos clave en el mapa. Podrás dejar a una o más unidades como destacamento para defender una guarnición. Los fuertes te permiten instruir y alistar a criaturas de nivel básico a cambio de oro. El Fuerte de la Colina es un edificio especial que permite mejorar criaturas en lugar de contratar a otras.

### OBSERVACIÓN

Cuando las torres mágicas y los cartógrafos son capturados te permitirán ver los territorios a tu alrededor a muchas millas de distancia.

### FUENTES DE INGRESOS SEMANALES

Éstos son los diferentes aserraderos y jardines. Ofrecen las existencias que han acumulado durante la semana al primer héroe que les visite.

### MORADAS NEUTRALES

Algunas de las moradas pertenecen a criaturas neutrales. Aunque no pueden ser confiscadas un héroe puede atacarlas, derrotar a los guardias, y llevarse sus contenidos o contratar a sus moradores.

### RESTAURAR LA ENERGÍA MÁGICA

Los pozos mágicos restauran la energía mágica del héroe.

### BONIFICACIÓN TEMPORAL

Algunos edificios y lugares, como por ejemplo, las banderas de recuperación, proporcionarán al héroe visitante una bonificación temporal de fortuna o moral.

### MEJORAR LAS HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL HÉROE

Algunos de los edificios se pueden visitar para mejorar las habilidades de tu héroe, aprender hechizos nuevos y ganar experiencia adicional.

### TELETRANSPORTE

Los edificios de los portales permiten a los héroes teletransportarse de un lugar a otro en el mapa. Estos teletransportes pueden ser de ida y vuelta o de sólo de ida. En el mar, las corrientes conectan diferentes zonas de agua en el mapa. Cuando las utilizas, algunas de las criaturas de tu ejército podrían ahogarse. Los portales subterráneos y las escaleras conectan la superficie con los niveles subterráneos del mapa.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### objetos individuales

En el mapa de la aventura, podrás encontrar un montón de recursos además de artefactos y cofres. El cofre lo podrás utilizar de dos formas: para mejorar el bienestar financiero del reino o para obtener experiencia adicional para el héroe que lo encontró.

En el agua, un naufragio, restos del navío y cofres flotantes pueden contener recursos y dinero, pero también puede ocurrir que otros estén vacíos.

### BÚSQUEDA DE LAS LÁGRIMAS DE ASHA

Las Lágrimas de Asha es un importante artefacto necesario para erigir un edificio especial en una de tus ciudades. Aunque en la mayoría de las misiones esto no es un requisito, sin duda te proporciona una ventaja importante para poder completar tu misión.

La búsqueda de las Lágrimas de Asha incluye la revelación de un enigmático mapa que se puede ver en la pantalla de Objetivos de la Misión. Un fragmento del mapa es revelado cada vez que visites algún obelisco especial. El que muestra el lugar exacto de las Lágrimas de Asha será el último en ser revelado. Cuando conozcas (exacta o aproximadamente) donde se oculta el artefacto de Las Lágrimas de Asha, podrás intentar desenterrarlo utilizando el botón de Cavar desde los Controles de Campo.

Cavar requiere un día completo, lo que significa que el héroe no podrá dedicarse a nada más ese día.

Cuando obtengas las Lágrimas de Asha, deberás llevarlo a una ciudad que esté bajo el control del jugador. Si el héroe que porta las Lágrimas de Asha es interceptado y derrotado por el enemigo, las Lágrimas de Asha desaparecerán.

### FUERZAS DE OPOSICIÓN

Los principales adversarios de tus héroes son los héroes pertenecientes a las fuerzas enemigas. En el mapa de la aventura podrás toparte con grupos individuales de criaturas neutrales ("neutral" quiere decir que no pertenecen a ninguno de los bandos, aunque su actitud hacia ti podría no ser neutral!) Algunos de los edificios del mapa también podrán ser ocupados por unidades enemigas o neutrales. Cuando intentes hacerte con ese tipo de edificios, deberás luchar contra sus guardias.



### UNIDADES NEUTRALES

La actitud de las unidades neutrales hacia tu héroe se podrá controlar dependiendo de varios factores.

En primer lugar, su actitud dependerá de la fuerza de tu ejército: si tus fuerzas son inferiores, posiblemente serás atacado. Si tus fuerzas son más o menos iguales, las unidades neutrales podrían estar dispuestas a unirse a tu bando a cambio de dinero. Si tus fuerzas no les dejan muchas oportunidades de victoria, intentarán huir a toda prisa o unirse a tus fuerzas a cambio de nada bajo circunstancias especiales.

En caso de un intento de fuga, podrás perseguirles y luchar contra el enemigo para ganar más experiencia, o dejarles marchar y evitar así la pérdida de tiempo y de tropas. En este caso, ganarás menos experiencia. Cuando hayan escapado o hayan sido derrotados, la unidad desaparecerá del mapa.

La posibilidad de que unidades neutrales se unan a ti puede incrementarse de varias maneras:

- Que el origen del héroe y de las unidades o de la raza sea la misma.
- Que el héroe disponga de criaturas del mismo tipo en su ejército.
- Que el héroe sea diplomático. La Diplomacia también rebaja la cantidad de dinero necesario para convencerles de que se unan a las fuerzas del héroe.
- Que el héroe sea un especialista en ese tipo de criaturas.

Si una unidad neutral quiere unirse al héroe, y el héroe no cuenta con ranuras disponibles para unidades nuevas, aparecerá la pantalla de Selección de Ejército. En esta pantalla podrás combinar unidades del mismo tipo o descartar una unidad. Si una unidad neutral quiere unirse por dinero y el héroe acepta al menos a una criatura, la suma solicitada se deducirá de los recursos.

### EVALUAR LA FUERZA DEL ENEMIGO

Aunque la composición de la unidad neutral podría no estar necesariamente a la vista, una unidad se puede identificar normalmente por la figura de las criaturas de la unidad. Esta ayuda también muestra una cantidad aproximada de criaturas en la unidad.

Las unidades enemigas pueden defender fuentes de ingresos o fuertes que puedan bloquear tu camino. La composición y la cantidad aproximada de criaturas en grupos se pueden ver en las ayudas en pantalla de los héroes hostiles, los fuertes y las ciudades.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### gestión del héroe

Para acceder a las pantallas de gestión del héroe, pulsa dos veces en el héroe en el mapa de la aventura o en su retrato en cualquier momento del juego.

Hay cinco categorías en la pantalla de gestión: ejército y estadísticas, inventario, habilidad, capacidad y biografía. Se puede acceder a cada categoría por medio de las fichas de la izquierda de la interfaz de gestión del héroe.

### controles de campo

- Héroe anterior/siguiente: selecciona el héroe anterior/siguiente que vas a controlar.
- Descartar: descarta al héroe en curso. Un héroe descartado abandonará tu reino con todos sus artefactos y criaturas. Ten en cuenta que hay escenarios o misiones de la campaña donde algunos de los héroes no pueden ser descartados.
- Criaturas: examina a todas las criaturas que tienes alistadas en tu ejército.
- Salir: vuelves a la pantalla anterior.

### nivel y atributos del héroe

#### AUMENTO DEL NIVEL DEL HÉROE

El héroe consigue puntos de experiencia ganando batallas, recogiendo objetos específicos o cuando visita ciertos edificios del mapa de la aventura. El objetivo es llegar a una cantidad de experiencia predeterminada (1) para alcanzar un nivel nuevo.

Para aumentar el nivel del héroe, uno de los atributos del héroe se incrementará.

Podrás seleccionar una habilidad nueva, aumentar una ya existente o aprender una capacidad nueva.



Hay cuatro atributos básicos (2) que puedes incrementar para conseguir el aumento en el nivel del héroe:

- Ataque
- Defensa
- Poder de Hechizos
- Conocimiento

La raza del héroe determinará sus atributos más fuertes. Cuando un héroe gana un nivel, puede aumentar la potencia de su atributo principal, adquirir una potencia más leve para un atributo secundario o incluso tener una posibilidad menor de aumentar uno de los dos atributos restantes.

Baza	Atributo principal	Atributo secundario
santuario	Defensa	Ataque
silvano	Defensa	Conocimiento
academia	Conocimiento	Poder de Hechizos
infierno	Ataque	Conocimiento
necrópolis	Poder de Hechizos	Defensa
mazmorra	Poder de Hechizos	Ataque

### el ejército del héroe (3)

Cada héroe deberá estar asociado como mínimo a un grupo. En el mapa, el héroe representa al grupo entero. Durante las batallas, si pierdes a tu última unidad, se considerará que tu héroe ha muerto en acción.

#### GRUPOS DE CRIATURAS

Puedes contar con hasta siete grupos de criaturas bajo tu mando. Un grupo consta de un número de criaturas del mismo tipo. En la interfaz del juego, un grupo aparece como un retrato individual o como una criatura. El número de criaturas del grupo aparece en el retrato o cerca de la criatura.

#### REUBICAR, DIVIDIR Y FUSIONAR GRUPOS

En las pantallas principales del Héroe, dispondrás de siete ranuras (1) que corresponden a los siete grupos que puedes alistar en tu ejército. Podrás reubicar, dividir y fusionar a tus grupos en estas ranuras.

Para reubicar un grupo, simplemente arrástralo desde una ranura y suéltalo en otra.

Para dividir un grupo, mantén pulsada la tecla Mayús. a continuación pulsa en el grupo que quieras dividir y arrástralo a su ranura de destino. Cuando sueltes la tecla Mayús. o sueltes al grupo, aparecerá la interfaz de Dividir Ejército.

En la parte izquierda se encuentra la ranura inicial y a la derecha la ranura de destino. Mueve la barra deslizante para enviar unidades a los dos grupos. Cuando hayas terminado, pulsa el botón de Dividir.

Si lo deseas podrás elegir una ranura vacía o una ranura que contenga un grupo del mismo tipo de criaturas como ranura de destino. En este caso podrás redistribuir a las criaturas entre los dos grupos. Para fusionar dos grupos, simplemente reubica a uno de ellos en la ranura ocupada por el otro.



### máquinas de guerra (4)

A diferencia de los grupos, un héroe tan solo puede contar con una máquina de guerra de cada tipo:

- Balista: máquina de guerra utilizada para provocar daños físicos.
- Carro de munición: almacena proyectiles, el número de disparos de las unidades de tiro es ilimitado.
- Tienda de primeros auxilios: puede sanar a tus criaturas en el campo de batalla.
- Catapulta: diseñada para destruir las murallas de las ciudades. Todos los héroes las tienen aunque solamente las utilizan cuando asaltan una ciudad controlada por el enemigo.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

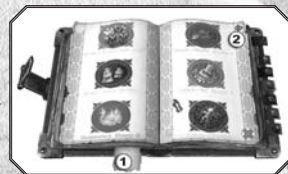
### INVENTARIO

Los artefactos son objetos rebosantes de un poder mágico especial. Para que un artefacto esté activo deberá colocarse en la parte del cuerpo adecuada (1). Un artefacto no equipado estará inactivo y aparecerá en la barra del inventario (2). Hay varios tipos de artefactos; algunos se pueden utilizar para incrementar los atributos de tu héroe, otros para lanzar hechizos específicos y otros para aumentar otras habilidades específicas. Ten en cuenta que los pergaminos de hechizos solamente se pueden utilizar un número determinado de veces. Los artefactos se pueden encontrar en el mapa de la aventura, se pueden comprar en tiendas de las ciudades de Academia o Mazmorra, en el mercado negro o como botín resultante de los saqueos a los héroes enemigos derrotados.



### LIBRO DE HECHIZOS

Para abrir el libro de hechizos, pulsa en el botón adecuado (3) en la pantalla del inventario. Hay cuatro escuelas principales de magia en Heroes of Might & Magic V. El libro contiene los hechizos que dominas, además de la cantidad de maná (1) que te queda para lanzarlos. También podrás pasar las páginas (2) del libro para examinar el resto de hechizos disponibles. Los hechizos activos aparecen en el libro con iconos de color mientras que los iconos inactivos son monocromáticos. Los hechizos inactivos son hechizos que ya has aprendido pero que no puedes lanzar en ese momento, bien porque no dispongas de los puntos de hechizo suficientes o bien porque no haya un objetivo adecuado para el hechizo.



### SEPARADORES DEL LIBRO DE HECHIZOS

- Hechizos de Combate: muestra todos los hechizos que puedes utilizar durante el combate.
- Hechizos de la Aventura: son hechizos que solo se podrán utilizar en el mapa de la aventura.
- Capacidades Únicas del Héroe: estas capacidades difieren de los hechizos habituales en cuanto a que se podrán lanzar sin ningún coste.
- Magia Destructiva: una escuela dirigida a infligir daños a las criaturas enemigas.
- Magia de la Luz: los hechizos de esta escuela van dirigidos principalmente a las tropas encargadas de apoyar al lanzador del hechizo.
- Magia Oscura: esta escuela está consagrada a provocar daños a las tropas enemigas, por ejemplo con maldiciones, debilitándoles o ralentizándoles.
- Magia de la Convocación: esta escuela trata sobre los espejismos, invocando y desorientando al enemigo.

### SISTEMA PARA LANZAR HECHIZOS

Hay 5 círculos (niveles) de hechizos. Los círculos primero y segundo están disponibles para todos los héroes; para aprender hechizos más complejos, el héroe deberá adquirir más habilidades en la escuela de magia adecuada. La manera más sencilla de aprender los hechizos es visitar una ciudad que disponga de Cofradía de Magos. Algunos edificios del mapa de la aventura también te permitirán aprender hechizos nuevos. Ten en cuenta que estos edificios y las Cofradías de Magos solamente te pueden enseñar los hechizos para los que estás preparado para aprender. Si tus artes con la magia son insuficientes, no podrás aprender los hechizos de círculos superiores.

### HABILIDADES

Las habilidades mejoran la eficacia de un héroe en un área determinada. Un héroe podrá dominar seis habilidades diferentes, incluida una por defecto que dependerá de su raza. Cada una de las habilidades cuenta con tres niveles de desarrollo: básico, avanzado y experto.



### CAPACIDADES

Las capacidades mejoran la eficacia de un héroe en un área más específica. Para ganar capacidad, deberás contar con las habilidades correspondientes a las "raíces". Cada una de las habilidades te permitirá dominar hasta tres capacidades, dependiendo del nivel de las artes.



### CAPACIDADES ESPECIALES Y BONIFICACIÓN

Algunas combinaciones de capacidades y habilidades podrán desbloquear capacidades especiales adicionales. Por último, cada uno de los héroes tiene una especialización única vinculada a sus propios orígenes e historia personal.

### BIOGRAFÍA

Son los datos biográficos de la historia personal de tu héroe y su especialización.



# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### REUNIÓN DE LOS HÉROES

Cuando dos héroes que pertenecen al mismo bando o bandos aliados se reúnen, pueden intercambiar objetos y conocimientos. Para hacer esto, pulsa en el héroe aliado del Mapa de la Aventura. La interfaz de intercambio aparecerá en la pantalla.



Cuando los héroes del mismo bando se reúnen, podrás mover unidades, máquinas de guerra y artefactos de un bando a otro. Cuando te reúnes con un héroe aliado, solamente podrás cederle algunas de tus tropas y artefactos.

Si un héroe tiene la capacidad de intercambiar hechizos, el conocimiento de hechizos automáticamente se intercambiará (teniendo en cuenta las limitaciones en el nivel de magia y las habilidades).

### pantalla de la ciudad

En la mayoría de las misiones, las ciudades sirven como “puntos de apoyo” para tareas; defender tus propias ciudades mientras estás capturando las del enemigo hace que sean los momentos clave de la misión.

En la mayoría de las misiones, empezarás con unas ciudades que se corresponden con la raza de tu héroe. Obviamente, una ciudad estará abierta a cualquier héroe amigo, aunque las oportunidades que puede ofrecer sean algo limitadas para un héroe de una raza extranjera. Especialmente, éste héroe no podrá utilizar algunos de los edificios específicos de la facción en la ciudad.

### entrar en la ciudad

Para entrar en la pantalla de la ciudad pulsa dos veces en su icono en el Mapa de la Aventura. Para acceder a la ciudad con un héroe, selecciona a tu héroe y establece la ciudad de destino.

Todos los edificios de la ciudad son interactivos; cuando pases con el cursor por encima de ellos aparecerán “resaltados” y podrás activar sus interfaces pulsando dos veces en ellas.

### interfaz de la ciudad

En la interfaz de la ciudad, y la barra de recursos (1) aparecerán en la parte superior de la pantalla. Justo debajo (2) aparece el nombre de la ciudad.

En la parte inferior de la pantalla hay una barra doble, en la parte superior muestra la guarnición de la ciudad y en la parte inferior aparece el ejército visitante.



El héroe de la guarnición (3) está ubicado dentro de la ciudad. La guarnición es el lugar al que llegan las criaturas cuando contratas tropas nuevas. Este héroe dirige la defensa de la ciudad ante los ataques del enemigo (la guarnición también puede defender la ciudad sin un héroe, aunque esto es menos efectivo). El héroe visitante (4) se encuentra a las puertas de la ciudad y se puede llegar hasta él desde el exterior, por ejemplo, puede intercambiar tropas y objetos con aliados desde el mapa de la misión y también repeler los ataques enemigos. Esto significa que dispondrás de dos héroes defendiendo una única ciudad.

Los héroes pueden ser reubicados (desde el destacamento hasta la puerta y viceversa) con sus tropas. Para hacer esto, arrastra el retrato del héroe hasta la nueva ubicación. Si hay dos héroes en la ciudad, cambiarán posiciones.

El panel del héroe permite a los héroes intercambiar tropas moviendo a las unidades desde la guarnición hasta el ejército visitante y viceversa, y también dividir, combinar y redistribuir tropas. Para intercambiar artefactos y máquinas de guerra, lo podrás realizar en la pantalla de intercambio de héroes que podrás abrir pulsando dos veces en cualquiera de los retratos de los héroes.

### controles básicos de campo (5)

- Ciudad siguiente/anterior: selecciona la ciudad siguiente/anterior que poseas en ese momento.
- Crear: crea un edificio nuevo.
- Contratar criaturas: alista a nuevas criaturas.
- Descripción de la ciudad: consigue toda la información básica de la ciudad en curso.
- Mejorar las criaturas: de la raza perteneciente a la ciudad, aquí se mejoran las criaturas desde el nivel básico al nivel avanzado.
- Salir de la ciudad: regresas al mapa de la aventura.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### controles avanzados de campo (6)

- Taberna: entra en la taberna para contratar héroes nuevos, escuchar los rumores, recoger información interesante sobre tus enemigos, etc.
- Mercado: aquí podrás comerciar con los recursos.
- Mejorar las criaturas: puedes mejorar las criaturas básicas de la raza perteneciente a la ciudad a un nivel avanzado.
- Cofradía de Magos: comprueba los hechizos que pueden aprender los héroes visitantes.
- Astillero: aquí se compran barcos.
- Herrería: podrás comprar máquinas de guerra.
- Capacidades de la raza: aquí se accede a edificios especiales. Solo puede utilizarse por los héroes de raza "nativa".

### EDIFICIOS

Las oportunidades que la ciudad ofrece a los héroes vienen proporcionadas por los edificios que alberga. Planificar la construcción de un edificio nuevo y mejorar los ya existentes de manera inteligente aumenta las posibilidades de que tus héroes ganen la misión por completo.

### CONSISTORIO

Una ciudad no puede existir sin este edificio. El Consistorio recauda impuestos, proporcionando una determinada cantidad diaria de oro. Si lo mejoras, podrás conseguir un desarrollo total de la ciudad, incrementando sus ingresos diarios además de incrementar tu capacidad para erigir nuevos edificios. Ten en cuenta que el Consistorio más avanzado, el Capitolio, es un privilegio de la capital del reino y por lo tanto aunque puedas poseer varias ciudades, solamente podrás tener un Capitolio.

### FUERTE

Esta es la principal fortificación militar de la ciudad. Es el lugar donde se alistan las tropas. Cuando un fuerte se mejora, la fuerza protectora de las murallas de la ciudad aumenta y también el índice de natalidad semanal de las criaturas.

### MERCADO

Este es el lugar donde puedes intercambiar los distintos recursos. Los mercados no se pueden mejorar. La tasa de intercambio dependerá del número de mercados que tengas en tus ciudades. Cuantos más mercados tengas, mejor y más beneficiosa será la tasa para ti. Junto al mercado podrás construir un almacén de recursos que proporcionará las partidas diarias de uno de los tipos de recursos (específico de cada ciudad). El mercado también tiene una oficina de correos que te permitirá enviar recursos a tus aliados.

### TABERNA

La taberna te permite contratar héroes nuevos. Normalmente en una taberna hay dos clases de héroes para contratar; los héroes nuevos se pasan por la taberna al principio de cada semana y por otro lado, regresarán a la taberna los héroes que hayan sido derrotados en combate, hayan huido o hayan terminado su misión. Las tabernas también son una fuente de información: aquí se recopilan distintos rumores, y la cofradía de ladrones siempre está dispuesta a proporcionarte información interesante sobre el enemigo, eso sí, a un precio razonable. Un héroe contratado se unirá a la guarnición de la ciudad. Comprueba que la ranura del héroe en la guarnición esté libre. El panel de las unidades de la guarnición deberá tener suficiente espacio libre para abarcar las unidades del héroe.

### HERRERÍA

Fabrica y vende máquinas de guerra. Dependiendo de la raza predominante de la ciudad, el precio de las diferentes máquinas de guerra variará. Tan sólo un héroe visitante puede comprar máquinas de guerra.

### ASTILLERO

Te permite comprar barcos. Este edificio sólo puede ser erigido en una ciudad que esté ubicada cerca de la costa.

### COFRADÍA DE MAGOS

Permite a los héroes visitantes aprender hechizos mágicos. El nivel de la Cofradía de magos (Del 1 al 5) determina el círculo más alto de hechizos que la cofradía puede ofrecer. El aprendizaje se realiza de forma automática, en el momento en que un héroe visita la ciudad. El número de hechizos de los círculos, conocidos por la cofradía es limitado. Para ampliar las capacidades mágicas de los héroes, debes intentar que visiten otras ciudades con Cofradías de magos y que utilicen los Sagrarios Mágicos ubicados en el mapa de la misión. Algunas capacidades permiten a los héroes intercambiar hechizos entre sus aliados cuando se encuentran o "espiar" algunos de los hechizos utilizados por el enemigo. Para la facción de la Academia, la cofradía de magos es un edificio clave sin el cual la ciudad no se podrá desarrollar.

### EDIFICIO ESPECIAL

Podrás erigirlo si traes las Lágrimas de Asha a la ciudad.

### MORADAS DE LAS CRIATURAS

Cada raza tiene siete tipos de criaturas, y cada una de ellas con criaturas básicas y mejoradas. Una vez que se haya construido la morada, empezará a producir criaturas básicas para la fila correspondiente. Para contratar criaturas mejoradas del mismo tipo de criaturas, deberás mejorar los edificios (al mismo tiempo mejorarás a las criaturas que ya pertenecen a tu ejército).





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### EDIFICIOS DEPENDIENTES DE LA FACCIÓN

En esta clase de edificios se incluyen aquéllos que necesitan los héroes para llevar a cabo sus habilidades de la raza y otros específicos totalmente diferentes a los pertenecientes a otras razas.

### Desarrollar tu ciudad

En la interfaz principal de la ciudad, pulsa el icono de Crear para acceder a la interfaz del mapa de construcción. El mapa muestra el orden en que los edificios podrán ser erigidos. La descripción del edificio y las condiciones requeridas y necesarias para erigirlo también aparecen en la ayuda de contexto. Cuando selecciones un edificio, los recursos necesarios para completarlo aparecerán debajo de la barra de recursos, justo por debajo del recurso correspondiente.



Solamente podrás construir un edificio por día y por ciudad. El Nivel de la Ciudad se calcula de acuerdo al número de edificios de la ciudad.

### CONTROLES DE CAMPO

- Contratar criatura: accedes a la interfaz de Contratar Criaturas.
- Construir: gasta la cantidad necesaria de recursos para completar la construcción.
- Mostrar mapa sencillo/detallado: muestra una vista de los mapas de construcción sencillos y detallados. La vista sencilla no te permite visualizar los mapas de los edificios que no puedes construir en ese momento.
- Salir: vuelves a la pantalla de la ciudad.

### MAPA DE CONSTRUCCIONES

El mapa de construcciones indicará el estado de los diferentes edificios con los que tu ciudad puede contar:

- Los edificios que aparecen en la vista normal ya están construidos y no se pueden mejorar más.
- Los edificios que aparecen en verde están disponibles para su finalización inmediata o mejora.
- Los edificios que aparecen en una escala de grises no se pueden erigir porque una o varias de las condiciones preliminares para su terminación no se han cumplido.
- Los edificios que aparecen en rojo no se pueden terminar debido a una escasez de recursos. Selecciona el edificio para comprobar cuáles son los recursos que faltan.

### Contratar criaturas

En la interfaz principal de ciudad, pulsa el icono Contratar para acceder a la interfaz de Contratar Criaturas. El panel de Contratar Criaturas mostrará a las criaturas disponibles para su reclutamiento. En la parte izquierda podrás ver el edificio que produce las unidades. Ahora podrás seleccionar entre las versiones básicas (1) y mejoradas (2) de cada criatura. Los dígitos a la izquierda (3) indican el número de criaturas disponibles en ese momento y los dígitos a la derecha, indican el índice de natalidad semanal.

Cuando selecciones una criatura, los recursos necesarios para alistarla aparecerán justo debajo de la barra de recursos (4), por debajo del recurso correspondiente.



### CONTROLES DE CAMPO

- Botones de más/menos: aumenta o disminuye en uno la cantidad de criaturas seleccionadas.
- Contratar: compras las criaturas seleccionadas. Estas criaturas seleccionadas se trasladarán a las ranuras de la guarnición en la pantalla principal de la ciudad.
- Contratar todas: compras a todas las criaturas disponibles.
- Salir: regresarás a la pantalla principal de la ciudad

Para contratar criaturas, primero selecciona el tipo de criatura, después define el número de criaturas que quieres alistar utilizando los botones de más o menos y pulsa el botón de Contratar del panel de la derecha.

### pantalla de las criaturas

Pulsa en la segunda pestaña del panel de contratación de criaturas para acceder a la pantalla de las criaturas.

También podrás activar esta pantalla pulsando dos veces en el icono del Grupo en la pantalla principal de la Ciudad, en la pantalla del Héroe o en la barra de Iniciativas de la pantalla de Combates.

La descripción de la criatura (1), los parámetros (2) y los iconos de estado actuales (3) [más los encantamientos lanzados durante el combate] aparecerán a la izquierda. El panel de botones de la esquina inferior derecha te permitirá cambiar entre varias unidades de los héroes, descartar a la unidad en curso o mejorarla. Las unidades se podrán mejorar solamente dentro de las ciudades, y únicamente si la ciudad dispone de un edificio especial para adiestrar a ese tipo de criatura en ese nivel. El precio de la mejora es igual a la diferencia entre el precio de los dos tipos de criaturas.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### CONTROLES DE CAMPO

- Criatura anterior/siguiente: muestra el tipo de criatura anterior y siguiente de tu ejército, así como de la guarnición y las instalaciones de producción.
- Descartar: descarta a la criatura seleccionada.
- Mejorar: mejora la criatura seleccionada.
- Salir: regresa a la pantalla anterior.

### Mejorar criaturas

En la interfaz principal de la ciudad, pulsa el icono Mejorar para acceder a la interfaz de Mejorar Criaturas. El panel de mejoras muestra a las criaturas disponibles. Los botones con flechas que hay debajo de cada retrato de las criaturas muestran el estado de cada grupo:



- Rojo: no se puede mejorar. No hay dinero suficiente, edificio no disponible, etc.
- Verde: se puede mejorar.
- Naranja: ya ha sido mejorada.
- Sin botón: la criatura pertenece a otra facción.

El precio por mejorar tropas es igual a la diferencia entre el coste del alistamiento de criaturas del nivel básico y del nivel avanzado y aparece en la ayuda contextual. Las criaturas también se pueden mejorar en la Pantalla de las Criaturas

### LAS BATALLAS

Cuando entres en combate, tu objetivo será eliminar a la última criatura que quede en pie del ejército contrario, o al menos, provocar tal desgaste a su ejército que no tenga otra opción que huir.

### empezar una batalla

Si tu héroe se ha adentrado en la zona enemiga (después de seguir la ruta roja) o ha atacado un edificio protegido por el enemigo, el juego pasará a la fase táctica. Después de colocar a las unidades, empezarás a luchar contra el enemigo de acuerdo a ciertas reglas. La batalla deberá acabar con un bando vencedor y otro perdedor. El héroe que pierda la batalla podrá morir, huir u ofrecer un rescate. El héroe victorioso ganará experiencia además de los artefactos del enemigo caído en combate o el dinero como rescate.

### fase táctica

Antes de cada batalla, tendrás la oportunidad de colocar a los grupos de tu bando en el campo de batalla. En esta fase, aparecerá la barra de ejército y mostrará tus reservas: normalmente aparecen las criaturas no utilizadas y las criaturas que ya están en el campo de batalla aparecerán de color gris.



Para organizar los grupos, simplemente arrástralos y suéltalos en el campo de batalla o en la barra del ejército. También podrás retirar un grupo de la batalla y reservarlo para futuros combates arrastrándolo de vuelta a la barra del ejército. El juego guardará tu disposición. Cuando se inicie la batalla siguiente, los grupos (excepto los nuevos) tomarán las mismas posiciones, a menos que un obstáculo ocupe alguna posición. Ten en cuenta que en este momento no podrás ver físicamente al ejército enemigo aún cuando esté ubicado y presente en el campo de batalla. El ejército enemigo se manifestará cuando empiece el combate.

### CONTROLES DE CAMPO

- Ubicación automática: todas las criaturas se colocarán automáticamente en el campo de batalla.
- Combate automático: el combate se decidirá automáticamente por la I.A.
- Opciones: ajustes del modo de batalla.
- Huir/rendirse: podrás elegir huir del campo de batalla, abandonando a tu ejército o rendirte al enemigo y pagar el rescate manteniendo así a tus grupos restantes.
- Empezar el combate: comienza la batalla:

Ayuda: cuando organices a tus grupos, presta especial atención a las criaturas más grandes que ocupan cuatro cuadrados y están fijas al terreno. No deberán tener ningún obstáculo bloqueándoles el camino porque son menos maniobrables. Cuando coloques a los tiradores, utiliza la ventaja de los obstáculos para que sea más difícil la aproximación del enemigo.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### pantalla del combate

Cuando el combate de comienzo, aparece la pantalla de batalla que muestra el campo de batalla donde la contienda va a tener lugar. En esta pantalla el ejército atacante aparecerá a la izquierda, además de tu héroe y las máquinas de guerra que podrás utilizar durante la batalla. En la parte inferior de la pantalla está la Barra de Iniciativa (1), y a la izquierda, en un cuadro más grande, aparece la siguiente criatura con la que vas a jugar. Debajo de la Barra de Iniciativa se encuentra el registro de la batalla (2), que describe los resultados de las últimas acciones o el resultado deseado cuando se selecciona un objetivo. Durante la batalla, podrás jugar con tus grupos en el orden establecido por la Barra de Iniciativa, es decir, de izquierda a derecha.



### CONTROLES DE CAMPO

- Lanzar hechizo/Utilizar capacidad: Muestra el libro de hechizos del héroe o del grupo en curso (si fuera aplicable) abierto por la sección hechizos de combate. Si el grupo dispone de una capacidad especial, este botón la activará. Para cancelar un hechizo o utilizar una capacidad, pulsa «Esc».
- Opciones: ajustes del modo de batalla.
- Huir/rendirse: podrás elegir huir del campo de batalla, abandonando a tu ejército o rendirte al enemigo y pagar el rescate, esto último mantendrá a tus unidades restantes. En ambos casos habrás perdido la batalla y el héroe se dirigirá a la taberna donde podrá ser contratado de nuevo. No podrás negociar ningún rescate con unidades neutrales ni guardianes de construcciones.
- Combate automático: Cambia a la lucha en modo automático.
- Defender: se utiliza para indicarle al grupo que asuma una posición defensiva sin emitir ninguna orden. Si la defensa está activada, el valor del grupo de Defensa aumentará en un 30%. Para los héroes, esta orden es igual que saltarse un turno puesto que nunca van a ser atacados.

### BARRA DE INICIATIVA

Todos los turnos del campo de batalla van en orden, o fila, que incluye a los grupos, máquinas de guerra y a los propios héroes. La posición de los grupos en la fila viene determinada por el valor de iniciativa de las criaturas. Una criatura con un valor de iniciativa alto podrá aparecer dos veces en la Barra de Iniciativa.

No obstante, la fila evolucionará durante la contienda. El ejemplo más sencillo tiene lugar cuando un grupo cae eliminado y abandona todas las posiciones que tenía en la fila. Algunos de los hechizos puede modificar el valor de iniciativa de un grupo y de esa manera podrá avanzar o retroceder en la fila. El grupo afectado por el hechizo podrá avanzar o retroceder en la barra.

Por último, un grupo podrá perder su turno (sin asumir la posición de defensa, consultar más adelante) en cuyo caso su posición retrocederá en la fila hasta la mitad del ciclo normal.

El fondo de las imágenes corresponde al color del bando. Los turnos del enemigo están controlados por la IA del juego. Cuando el turno pasa a uno de tus grupos, la lucha se detiene a la espera de tus acciones.

Cuando pases el cursor sobre las criaturas, éstas aparecerán resaltadas de forma simultánea en la barra y en el campo de batalla.

### gestión del combate

#### ATRAVESAR EL CAMPO DE BATALLA

Cuando le toca el turno a tu grupo, el terreno a su alrededor aparecerá dispuesto en cuadrados resaltados que indicarán hacia donde puede avanzar. Pulsa en uno de estos lugares para indicar el avance de tu grupo. Un grupo que haya avanzado no podrá realizar ninguna otra acción durante el turno en curso. El campo de batalla cuenta con zonas impenetrables. Las criaturas confinadas a la tierra deberán caminar alrededor de estas zonas. Las criaturas voladoras, levitantes o que puedan teletransportarse podrán atravesarlas pero no podrán detenerse en ellas.

#### ATAQUE CUERPO A CUERPO

Puedes emitir esta orden para todas las criaturas. Los grupos la realizarán automáticamente. Si diriges el cursor sobre un grupo enemigo dentro del alcance de tu unidad, aparecerá el cursor de ataque. Mueve el cursor de ataque para atacar al enemigo desde varias direcciones, dependiendo de tu alcance actual. El cuadrado donde el grupo avanzará también aparecerá resaltado.

Las máquinas de guerra ubicadas en el margen del campo de batalla también pueden ser los objetivos de un Ataque cuerpo a cuerpo.

#### ATAQUE DE ALCANCE

Esta orden solamente se puede dar a los grupos que realizan ataques de alcance. Para disparar, el grupo deberá disponer de la munición necesaria.

Sitúa el cursor sobre el grupo enemigo y aparecerá el cursor de disparo (una flecha). En el momento del disparo, será importante la distancia: disparar a un objetivo al que apuntas será inútil si la distancia es superior a la mitad de la longitud del campo de batalla. Disparar sin objetivo (representado con una flecha rota) provoca aproximadamente la mitad de las lesiones normales.

Un grupo no podrá utilizar armas de alcance cuando el enemigo se encuentre junto a él. Solamente podrás realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra los enemigos cercanos o echarse a un lado, aunque esto te hará perder un turno. Podrás forzar ataques cuerpo a cuerpo pulsando Ctrl mientras pulsas sobre el objetivo enemigo siempre que se encuentre dentro del alcance.



# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### DEFENDER / PERDER TURNO

En ocasiones, si lo deseas podrás perder un turno y aguardar a que se produzca un momento mejor para atacar. En este caso, utiliza la tecla «Espacio» o el botón de Defensa para indicarle a tu grupo que permanezca quieto. Obtendrás una bonificación del 30% para añadir al valor de Defensa. También podrás hacer que un grupo espere un tiempo sin defender pulsando la tecla «W». El turno del grupo se retrasará a la mitad del ciclo normal.

### LANZAR HECHIZOS

Hay algunos héroes y criaturas que lanzarán hechizos durante el combate. Para lanzar un hechizo, pulsa el botón Lanzar hechizo/Utilizar capacidad. El libro de hechizos se abrirá para que selecciones un hechizo. Cuando lo hayas hecho, el libro se cerrará y el hechizo se activará. Dependiendo del hechizo que hayas activado, podrán ocurrir tres sucesos:

- El hechizo no necesita un objetivo y se activa automáticamente. Esto incluye hechizos de efectos masivos que afectarán a todos los grupos del campo de batalla.
- Necesitarás especificar a la criatura objetivo, hostil o aliada. Para especificar una criatura objetivo, sitúa el cursor sobre dicho objetivo. Si el objetivo es válido para este hechizo, aparecerá el cursor de Magia.
- Necesitarás especificar una ubicación objetivo. En este caso, el cursor de Ataque aparecerá sobre cualquiera de las ubicaciones válidas. Los cuadrados objetivo(s) y las criatura(s) aparecerán resaltadas. En caso de un ataque a una zona, ten en cuenta que todos los grupos que estén dentro de esa zona podrán sufrir daños independientemente del bando al que pertenezcan.

Pulsa para confirmar tu elección. Para cancelar el lanzamiento de hechizos, pulsa «Esc», y el cursor volverá a su forma original.

Las unidades con efectos especiales están numeradas y tienen un fondo coloreado. En la segunda ventana de ayuda de contexto podrás ver los hechizos lanzados sobre la unidad o en la Pantalla de Criaturas. El fondo verde indica un efecto beneficioso en la criatura y el fondo rojo un efecto nocivo. La criatura con fondo púrpura indicará efectos beneficiosos y nocivos.

### ACTIVAR UNA CAPACIDAD ESPECIAL

Este comando solamente está disponible para los héroes y las criaturas con capacidades especiales. Pulsa el botón Lanzar hechizo/Utilizar capacidad para seleccionar y activar una capacidad especial.

Podrás realizar una capacidad especial automáticamente después de activarla o también puedes especificar el objetivo o seleccionar un hechizo. Para cancelar la utilización de una capacidad especial, pulsa el botón derecho o la tecla «Esc».

Ten en cuenta que casi todas las criaturas tienen una o varias capacidades especiales. La mayoría de ellas son automáticas lo que quiere decir que la criatura las utilizará siempre que le sea posible. Consulta la Pantalla de Criaturas para comprobar las capacidades de estas.

### ACCIONES DEL HÉROE

Durante su turno, los héroes pueden realizar cuatro tipos de acciones:

- Atacar al enemigo con el ataque por defecto apuntando a un grupo enemigo en el campo de batalla, igual que en un ataque armado.
- Utilizar sus capacidades especiales seleccionándolas en el libro de hechizos.
- Lanzar un hechizo de su libro de hechizos.
- Perder un turno utilizando el botón Defensa o espera.

### MANEJO DE LAS MÁQUINAS DE GUERRA

Por regla general las máquinas de guerra "activas" (tiendas de primeros auxilios y balistas) funcionan de forma independiente y seleccionan sus objetivos automáticamente. No obstante, un héroe con las artes apropiadas podrá emitir órdenes.

### EL CONTRAATAQUE

La mayoría de las criaturas tienen la capacidad de contraatacar automáticamente al enemigo que les ataque. Por regla general, un contraataque sólo se puede llevar a cabo una única vez durante el turno de un grupo. El contraataque sólo es posible en el combate cuerpo a cuerpo. Hay algunas excepciones que confirman esta regla debidas principalmente a las capacidades especiales de las criaturas.

### REGLAS DE LESIONES Y SANACIONES

En general, las lesiones sufridas durante un ataque son la suma de los daños infligidos por cada una de las criaturas del grupo atacante. Normalmente, los daños infligidos están determinados al azar dentro del alcance de Daños de la criatura. Los daños infligidos por el grupo son iguales a este número multiplicado por el número de criaturas del grupo. El valor del ataque de la unidad incrementa los daños y el valor de defensa del objetivo disminuye los daños distribuidos.

Los daños se aplicarán al objetivo de acuerdo al siguiente esquema: si el daño infligido es superior a los puntos de vida de la primera criatura, la criatura que haya sufrido los daños morirá, y el daño restante pasará a la criatura siguiente, y así sucesivamente.

Al final, el grupo entero podrá quedar diezmado o una de las criaturas sufrirá una cantidad de daños menor que su vitalidad y permanecer herida. Los puntos de vida de esta criatura aparecerán en la ayuda de contexto del grupo. El resultado estimado de un ataque aparecerá en el registro dentro de la Barra de Iniciativa. Tiene en cuenta el ataque de la unidad, la defensa del objetivo y las habilidades de varias criaturas y héroes ejecutadas con una probabilidad del 100%. Cualquier habilidad con una probabilidad inferior al 100% (como la Suerte) no se incluirá en las estimaciones de daños.

Cuando un grupo es sanado, la primera criatura se cura y si aún queda algo de habilidad de curación o poderes mágicos, y si el hechizo de curación o la habilidad lo permite, una criatura muerta resucitará y se curará. La cantidad total de criaturas después de una curación no puede exceder a las fuerzas originales del grupo. Las reglas para ciertas habilidades de las criaturas de rellenar su salud a cambio de los hechizos Drenaje de Vida y Resucitar son similares.



# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### SUERTE Y MORAL

El atributo de Suerte determina la probabilidad de infligir el doble de daños a un objetivo. El valor de Suerte por defecto es de cero, lo que significa que nunca podrás infligir el doble de daños. Esta probabilidad se puede incrementar cuando un héroe tiene la habilidad de la Suerte. La Suerte afecta a las criaturas que están bajo el control del héroe, aunque no le afecta a sí mismo. La suerte también puede ser negativa. En este caso, algunos de los ataques de la unidad infligirán solamente la mitad de los daños normales. En el campo de batalla, cuando el parámetro de Suerte entra en acción, se puede ver como un halo en forma de arco iris sobre una criatura.

El valor de la Moral determina las posibilidades de un grupo de tener más turnos u omitir algunos de ellos, de acuerdo a su valor actual de Iniciativa. El valor por defecto de Moral es cero, lo que indica que el turno nunca se hace más frecuente ni tampoco se puede omitir.

El valor de la Moral de un grupo se puede modificar a través de las artes de Liderazgo del héroe y a través de la formación del ejército. Los ejércitos que solamente disponen de grupos de la misma raza, y también los que están bajo el mando de un héroe de la misma raza, aumentan la Moral. Los grupos "extranjeros" de un ejército o el héroe "extranjero" que les lidere, disminuyen la Moral. Una moral baja implica que el grupo no realizará ninguna acción y se retrasará el equivalente a la mitad de un ciclo. Esto aparecerá como una figura negra parecida a un pájaro sobre la criatura.

Una moral alta significa que después de su turno, el grupo solamente tendrá que esperar la mitad de un ciclo. El efecto aparece sobre la criatura, representado por una figura dorada parecida a un pájaro.

## MULTIJUGADOR

Por favor, consulta el manual en formato electrónico incluido en el juego y el archivo léeme.txt para obtener más información. Para conseguir la información más reciente sobre los modos soportados, los servidores de juego y mapas nuevos, te rogamos que visites las páginas web oficiales del juego (los enlaces a las páginas apropiadas en Internet se incluyen en el grupo de programas del juego que encontrarás en el menú del botón de Inicio de Windows).

### menú multijugador

En el Menú Principal, pulsa en Multijugador para acceder al menú del Modo Multijugador.

Aquí podrás seleccionar el modo de juego: Hot Seat, Red de Área Local (LAN) o Ubi.com, o seleccionar cargar una partida multijugador guardada.

- En el Modo Hot Seat, los jugadores juegan la partida desde un único ordenador.
- Una partida de Red de Área Local te permitirá jugar una partida multijugador en una red de área local (LAN).
- Una partida en Ubi.com te permitirá jugar una partida multijugador a través de Internet.

### HOT SEAT

En este modo podrán jugar hasta 4 jugadores. La pantalla de selección de juego es parecida a la de selección de juego personalizado que aparece en el modo de jugador individual. La única diferencia estriba en que aquí aparecen mapas multijugador.

Selecciona el mapa y ajusta las opciones.

Pulsa el botón de Crear Partida para activar la pantalla que te permita elegir los bandos y configurar las condiciones iniciales. Pulsa en Cargar Partida para cargar una partida previamente guardada y continuar con el juego.

Todos los jugadores deberán elegir su número, el color de su bandera y sus parámetros iniciales: raza, héroe original y recursos (si el escenario lo permite). Por defecto, los parámetros de inicio serán configurados de forma aleatoria (representado por unos dados). Cierra las líneas no utilizadas (icono de cerradura) o asignales los jugadores controlados por la IA (icono de ordenador). Una vez que hayas realizado esto, podrás empezar a jugar la partida.

La información sobre el jugador en curso aparecerá en la ventana de información de la sección superior de la pantalla. Cualquiera de los jugadores humanos podrá detener el juego en cualquier momento y rendirse. El juego continuará hasta que solo quede un jugador o se lleve a cabo la misión.



## partidas en Red Local

### UNIRSE A UNA PARTIDA

En esta pantalla, se podrán buscar los servidores de Red de Área Local disponibles, y aparecerá la lista de las sesiones de partidas disponibles. Incluye tanto partidas en activo (las que están teniendo lugar en ese momento) como las partidas abiertas. Selecciona una partida y pulsa en Unirse (inmediatamente se te pedirá que teclees una contraseña). Después pasarás a la sala de juego.

### CREAR UNA PARTIDA

En la misma pantalla, selecciona el tipo de partida (Modo Estándar – jugar en un mapa de misión, o Modo Duelo – una partida de duelo). Pulsa en Crear para acceder al panel de creación de partidas.

### CHATEAR CON OTROS JUGADORES

La ventana que aparece en la parte derecha muestra la lista de jugadores de tu Red de Área Local. Podrás mover cualquiera de los jugadores a tu lista de Amigos para chatear con ellos en privado. La sección inferior de la pantalla te permite intercambiar mensajes con otros jugadores. Para enviar un mensaje, teclea el texto en la caja de texto y pulsa <Intro>. Para enviar un mensaje privado, selecciona el receptor de tu lista de Amigos.





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### partida en ubi.com

Las reglas para jugar a través de Ubi.com son parecidas a las reglas de Red de Área Local.

Para jugar una partida en Ubi.com, deberás estar registrado. Pulsa en Cuenta de la interfaz de Partida Multijugador para abrir tu navegador de Internet y conectarte con la página de registro. Introduce tu nombre de usuario, contraseña y dirección de correo electrónico (si has olvidado la contraseña). Después de realizar el registro podrás volver a la interfaz del juego, introducir tu nombre de usuario y contraseña y continuar hasta seleccionar un canal de juego.

### modos de juego en ubi.com

Ubi.com soporta tres modos de juego:

- Instrucción: el resultado de tus partidas no se tendrá en cuenta en Ubi.com.
- Puntuación: el resultado de tus partidas afectará a tus posiciones en Ubi.com.
- Duelo: accederás directamente al modo Duelo.

### canales

Los canales permiten a los jugadores seleccionar su tipo de juego preferido. En el servidor siempre hay al menos tres canales disponibles. Se podrán crear canales adicionales por jugadores que hablen otros idiomas, y así apoyar a otras muchas comunidades, etc.

### salas

Después de que selecciones un canal, pasarás a una Sala donde podrás ver la lista de jugadores, la lista de las partidas en curso (sesiones de partidas abiertas y cerradas) y chatear con otros jugadores. Podrás crear tu propia lista de Amigos y chatear con todos los jugadores conectados, además podrás pasar al canal Sólo Amigos. Podrás unirte a sesiones de partidas abiertas (por ejemplo, partidas que disponen de espacio para otros jugadores) o crear tu propia partida.

### jerarquías

Ubi.com guarda una lista general de todas las puntuaciones de los jugadores (Jerarquía). Cada jugador que haya tomado parte en una partida de clasificación al menos una vez tendrá su perfil almacenado en el servidor matriz. Los perfiles incluyen datos de la clasificación actual del jugador, el número de victorias y derrotas de cada raza, su raza preferida, el tiempo de juego, etc.



El cálculo de la clasificación está basado en el número de victorias y derrotas, teniendo en cuenta la diferencia entre las clasificaciones de los rivales. Los jugadores, dependiendo de su clasificación, podrán seleccionar una imagen que les represente – la imagen de una criatura o un héroe de su raza favorita. Por ejemplo, un jugador novato podrá elegir la imagen de un Campesino o de un Esqueleto. Las partidas de instrucción y duelos no afectarán a la clasificación del jugador.

### estabilidad de la conexión

Si tu conexión con el servidor se interrumpe durante un duelo, contará como una derrota. Si uno de los jugadores “desaparece” durante una partida en el mapa, la partida hará una pausa de diez minutos como máximo; después de la pausa, se considerará que el jugador ha perdido la partida. El jugador no podrá desconectarse y volver a conectarse con el servidor matriz más de tres veces durante la partida.

### crear una partida multijugador

Cuando creas una partida multijugador en Ubi.com o en una Red de Área Local, tendrás acceso a varias opciones. Cuando pulses el botón de Crear, pasarás a la pantalla de creación de partidas.

### tipos de misión en multijugador

Para llevar a cabo las misiones hay dos tipos de juego disponible: un jugador contra el resto y juego en equipo, donde los jugadores podrán formar alianzas entre sí. El jugador que haya creado el mapa determinará el tipo de juego que se va a llevar a cabo (Columna de Jugadores). En el juego en equipo, las alianzas se llevan a cabo antes de empezar la partida y no se podrán cambiar durante el juego. Todos los miembros del equipo tendrán el mismo campo de visión en el mapa y podrán intercambiar recursos a través de la interfaz de Correo.

### selección de partidas multijugador

Esta pantalla es similar a la de selección de partidas personalizadas en el modo de jugador individual. La única diferencia es que los mapas solo aparecen en el modo multijugador, y en que hay más opciones adicionales.

- Nombre: El nombre de la partida nueva aparecerá en la lista de sesión de partidas.
- Partida bloqueada: El acceso a la partida se podrá proteger con una contraseña (ver el campo de abajo).
- Modo Fantasma: Activa el Modo Fantasma (podrás utilizar un “Fantasma” para explorar el mapa de la misión mientras que tus rivales llevan a cabo su turno, ver más detalles a continuación).
- Combate rápido: permite estimar el resultado de los combates antes del combate y se puede aceptar o jugarlo manualmente.
- Tiempo Apremiante: Permite realizar un combate con un tiempo de apremio (con un límite de tiempo para los turnos de grupos).
- Límite de tiempo: Establece el límite de tiempo para los turnos (de 1 a 45 minutos o sin límite).





# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

- **Dificultad:** Ajusta el nivel de dificultad de una misión (Normal, Difícil o Heróico).
- **Turnos simultáneos:** Permite a los jugadores realizar turnos simultáneos en el mapa de misiones, hasta que se produzca un conflicto (colisión).

### sala de juego

En esta pantalla los jugadores podrán seleccionar su número, color de bandera, facción, héroe inicial y bonificación.

Utiliza las flechas a los lados de cada icono para realizar tu selección. Si aparece la representación de unos dados, significa que esa opción se ha configurado como aleatoria.

Bloquea las líneas vacías (icono de un candado), o asignales los jugadores controlados por la IA (icono de un ordenador). Los jugadores podrán utilizar la sección inferior de la pantalla para intercambiar mensajes. Cuando todos los jugadores confirmen que están preparados para empezar (pulsando el botón de Empezar Juego), dará comienzo la partida.

Durante la partida, los jugadores podrán chatear entre sí (los mensajes aparecerán en la sección izquierda de la pantalla). Para activar la caja de texto y teclear tu mensaje, pulsa <Retroceso>; para enviar el mensaje, pulsa <Intro>; para eliminar tu mensaje sin enviarlo o cerrar la ventana, pulsa <Esc>.



### modos especiales multijugador

#### modo duelo

Para crear una sesión de juego duelo, selecciona Modo Duelo en el panel de la Lista de Juegos. Pulsa en crear e introduce el nombre (y si quieres la contraseña) de la partida que quieres crear.

Después de hacer eso, pasarás a la Sala donde podrás seleccionar a tu héroe (consulta las ayudas de contexto para ver la descripción de los ejércitos de los héroes). Selecciona el tipo de campo de batalla y establece el límite de tiempo. En la sección inferior de la pantalla podrás intercambiar mensajes con el otro jugador. La partida empezará cuando ambos jugadores estén preparados. No podrás combatir en un duelo contra un oponente controlado por la IA.

Para unirte a una sesión de partida de duelo, selecciona el Modo Duelo del panel de la Lista de Juegos y elige la partida en la quieras participar, finalmente pulsa en Unirse.



### modo fantasma

El modo Fantasma te transporta a una realidad diferente, a un plano paralelo al mundo normal del juego donde está teniendo lugar la misión en curso. El modo Fantasma solo está disponible en partidas multijugador y solo para jugadores humanos (los jugadores controlados por la IA no podrán cambiar al modo Fantasma). Mientras estés en el modo Fantasma podrás realizar algunas acciones en el mapa de la misión, mientras el resto de jugadores humanos juegan sus turnos en el mundo normal.

Al principio de la misión cada jugador recibirá un fantasma de su raza. Si logras encontrar objetos especiales (Piedras de alma) en el mapa de la misión del mundo normal, podrás obtener más fantasmas. Cada jugador podrá tener un máximo de 8 fantasmas. Los fantasmas pueden explorar, ejercer influencia en las minas, en monstruos neutrales y en los héroes enemigos, así como proteger a tus unidades de los fantasmas enemigos. Al principio del turno de un jugador, todos los fantasmas que pertenezcan a los rivales recibirán energía. La cantidad de energía dependerá del tiempo que el jugador tardó en realizar su turno anterior. Los fantasmas pueden utilizar su energía para moverse por todas partes o para desarrollar sus artes.

### mejorar un fantasma

Pulsa dos veces en la imagen del fantasma para activar la pantalla con sus detalles. Aquí podrás gastar energía para mejorar a tu fantasma. Hay seis habilidades que pueden ser mejoradas:

- **Venganza:** permitirá a tu fantasma debilitar las habilidades de un fantasma enemigo. En un nivel avanzado, esta habilidad permitirá a tu fantasma disipar totalmente la influencia negativa del fantasma enemigo.
- **Encantar:** Un fantasma podrá encantar una mina cercana que pertenezca al enemigo para que disminuya su producción. Cuanto más mayor sea el nivel de esa habilidad, más daño podrá infligir el fantasma. Un nivel avanzado de esa habilidad permitirá al fantasma redireccionar la producción de la mina para abastecer a su Señor.
- **Maldecir:** Un fantasma podrá maldecir a un enemigo que esté próximo a él, esto hará que disminuyan sus principales atributos. Cuanto mayor sea el nivel de esta habilidad, más daño podrá infligir.
- **Poseer:** Un fantasma podrá tomar el control de las criaturas neutrales. Si un héroe enemigo se encuentra con estas criaturas, el Señor del fantasma podrá observar el combate y en algunos momentos controlar a las unidades. Cuanto mayor sea el nivel de esta habilidad, más control tendrá sobre las criaturas.
- **Proteger:** En el modo Proteger, hay una zona de Interceptación que aparece alrededor del fantasma; cualquier fantasma enemigo que entre en esa zona será atacado automáticamente. Cuanto mayor sea el nivel de esta habilidad, mayor será el radio de la zona de Interceptación.
- **Devorar:** Un fantasma podrá atacar a los fantasmas enemigos en los modos Encantar, Maldecir y Poseer. El ataque iniciará un combate entre los fantasmas. Cuanto mayor sea el nivel de esta habilidad, más fuerte se convertirá el fantasma y más posibilidades tendrá de salir victorioso.





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## especializaciones de los fantasmas

Hay 6 especializaciones, dependiendo de la raza:

fantasma	RAZA	especialización
Revenant	santuario	proteger
Espectro	necrópolis	devorar
Quimera	infierno	encantar
fantasma	academia	poseer
Banshee	mazmorra	maldecir
sombra	silvano	venganza

Explorar con un fantasma es bastante sencillo porque tienen muchos más puntos de movimiento que los héroes normales. Los fantasmas se pueden mover por todas las zonas accesibles y también atravesar a través de otras criaturas. Podrás ver a todos los héroes, todos los edificios del mapa, las auras de todos los objetos, así como los objetos y las posiciones de las unidades neutrales dentro del campo de visión del fantasma (en la distancia verás las formas que indican la raza de la unidad, por ejemplo, un Campesino para el Santuario o Esqueleto para la Necrópolis; una vez estés más cerca, verás a las criaturas reales). Los fantasmas enemigos siempre permanecen invisibles. Los Fantasmas se pueden mover por el agua, utilizar las puertas y el teletransporte pero no pueden entrar en las ciudades ni en los edificios individuales.

La Defensa incluye el levantamiento de maldiciones, la protección de los objetos y las unidades aliadas, y la lucha contra los fantasmas enemigos. Los fantasmas podrán levantar una maldición o tomar el control sobre las unidades neutrales. También podrán pasar al modo de protección para proteger una mina o a un héroe. Si un fantasma enemigo intenta aproximarse a un objeto protegido, los fantasmas empezarán a luchar independientemente de la distancia que haya entre ellos. El combate continuará automáticamente y al final del combate, los jugadores serán informados del resultado. Los fantasmas derrotados perderán algo del nivel de sus habilidades y se retirarán a las puertas de la ciudad aliada más próxima.

Si un jugador es atacado en el mundo normal, deberá abandonar el mundo de los fantasmas para el resto del combate. Cuando los rivales finalicen su turno y el jugador inicie el suyo, volverán automáticamente al mundo normal.

## APÉNDICES

### opciones del juego

#### aventura

- Combate Rápido
- Aviso de movimientos: Si el jugador pulsa en el botón de Fin de Turno, aparecerá un aviso cuando algunos de sus héroes aún tengan puntos de movimiento sin utilizar.
- Velocidad de desplazamiento del mapa: Ajusta la velocidad de desplazamiento de la cámara cuando utilizas los controles del teclado o mueves el ratón al borde de la pantalla.
- Invertir rotación de la cámara.
- Mostrar tutorial: Muestra las pantallas del tutorial durante la primera campaña.
- Retardo de la ayuda contextual: Ajusta el tiempo hasta que la ayuda contextual se muestra después de pasar el cursor sobre un objeto de la pantalla.
- Velocidad de movimientos del jugador.
- Velocidad de movimientos de la I.A.
- Seguimiento especial del héroe (Solamente en la Edición para Coleccionistas).

#### combate

- Mostrar rejilla: Activa y desactiva la rejilla en el campo de batalla.
- Destacar el alcance de los movimientos: Cuando colocas el cursor sobre un grupo, aparecerán destacadas las zonas a las que puede llegar un grupo en un turno.
- Cámara cinemática: Cuando un grupo ataca, la cámara mostrará el combate desde una vista en primer plano.
- Estilo del combate: Activa el límite de tiempo para los turnos (Estándar o Tiempo de Apremio).
- Velocidad del Combate: Establece la velocidad de movimiento de los combatientes por el campo de batalla.

### Ajustes de sonido y gráficos

- Pantalla completa: Ajusta el juego al modo de pantalla completa.
- Resolución de la pantalla: Te permite seleccionar una de las resoluciones de pantalla disponibles.
- Calidad de la imagen: Establece la calidad de la imagen. El juego sugerirá un ajuste por defecto de acuerdo a las especificaciones de tu sistema.
- Corrección gamma: Ajusta la corrección gamma de tu monitor.
- Usar cursor por hardware: Utiliza los cursores sencillos del hardware en lugar de las opciones por defecto del juego. Acelera el juego, recomendado para sistemas gráficos cercanos a configuraciones mínimas.





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

- Antialiasing: Establece el modo con antialiasing. El juego lo ajustará por defecto de acuerdo a las especificaciones de tu sistema.
- Filtrado anisotrópico: Afecta a la forma en como aparecen colocadas las texturas que forman un ángulo agudo con respecto a la cámara. El juego realizará un ajuste por defecto de acuerdo a las especificaciones de tu sistema.
- Sin florituras.

## sonido

- Volumen de la música: Ajusta el volumen de la música en el juego.
- Volumen del sonido: Ajusta el volumen de los efectos de sonido durante el juego.

## controles del juego

Cuando pulsas y sueltas el botón derecho del ratón sobre un objeto abres la ayuda del contexto relacionado con el objeto o pasas cíclicamente 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>	Girar la cámara hacia la izquierda
<Insert>	
<Ctrl> + <derecha>	Girar la cámara hacia la derecha
<Supr>	
<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
<C>	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

«B»	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 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)
«C»	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)

## 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

## SERVICIO TÉCNICO

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

Sencillamente visita [www.ubisoft.es](http://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 aseguramos 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.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## 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.

## 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.

**¡Lleva a Heroes V of Might and Magic® al siguiente nivel!**

**Únete a la comunidad de Heroes V of Might and Magic® 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](http://www.mightandmagic.com)!**



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

