

# DIE BY THE SWORD™



*Treasure Chest*

# CONSEJOS PARA LOS JUGADORES

---

• No juegues cuando estés cansado. Descansa después de cada hora de juego. No te sientes demasiado cerca de la pantalla. • Juega en un sitio donde haya luz suficiente. Reduce el brillo de la pantalla para oscurecerla. Usa una pantalla pequeña. Estos consejos te ayudarán a disfrutar del juego y a aumentar tu destreza. En el Reino Unido sólo hay 1.500 personas que padecen sufrir un ataque de epilepsia al utilizar videojuegos.

---

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PRIMEROS PASOS	3	GUARDAR/CARGAR	9
LA HISTORIA	4	CONTROLES DEL JUEGO	9
EL MENÚ PRINCIPAL	6	EL EDITOR DE MOVIMIENTOS	13
Tutorial	6	VENTANA DE JUEGO	15
“Quest” (Búsqueda)	6	CONTROL DE LA CÁMARA	19
“Arena” (Área de combate)	6	DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES	20
“Tournament” (Torneo)	7	DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS	28
“Options” (Opciones)	7	GUÍA ESTRATÉGICA	29
“Sound volume” (Volumen del sonido)	7	Introducción	29
“Music volume” (Volumen de la música)	7	“Movement” (Movimiento)	29
Control	8	Modo de control Arcade	29
“Video Mode” (Modo vídeo)	8	VSIM	32
“Detail Level” (nivel de detalle)	8	Técnicas VSIM	33
“Gamma Correction” (Corrección Gama)	8	CONSEJOS PISTAS	
Disposición del teclado	8	Y OTRAS TONTERÍAS	36
Movimientos personalizados	8	FICHA TÉCNICA	40
“Credits” (Ficha técnica)	8	SERVICIO DE	
“Back” (Retroceso)	8	ASISTENCIA TÉCNICA	41

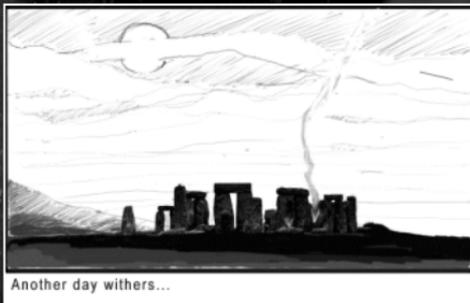
# PRIMEROS PASOS

Después de introducir el CD-ROM de “Die By the Sword” en tu unidad de CD-ROM, sigue las instrucciones en pantalla para instalar el juego en tu disco duro. La instalación no llevará mucho tiempo, y sólo tendrás que llevarla a cabo en esta ocasión. Cuando quieras jugar con “Die By the Sword” en el futuro, tendrás siempre que introducir el CD del juego en tu unidad de CD-ROM.

Si tu sistema no tiene “Autoplay” (ejecución automática) activado, sigue estas sencillas instrucciones para proceder a la instalación de “Die By the Sword”:

1. Haz doble clic sobre “Mi PC”, y después haz doble clic sobre el icono de tu unidad de CD-ROM (normalmente D:). Acude al directorio “Die”.
2. Haz doble clic sobre el archivo ‘cole2000.EXE’ para iniciar el panel de instalación.
3. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el juego en tu disco duro.

Una vez hayas completado la instalación, haz clic sobre el botón “Inicio” y ve a “Programas”. Lleva el cursor del ratón al grupo “Die By the Sword”. Haz clic sobre “Die By the Sword” para empezar a jugar. También puedes ejecutar el juego desde el panel de control.



## COMIENZA EL CUENTO

Una lluviosa mañana, en una tasca con vistas sobre Wriheddale, Enric y Maya habían perdido su última moneda en una partida de cartas con un grueso mercader. Lleno de rabia y frustración, Enric golpeó la mesa con sus puños. Estaba seguro de que el juego estaba apañado. La vida en la ciudad se había vuelto aburrida, de modo que la pareja tomó esta derrota como una señal de que debían salir a la búsqueda de aventuras. Interrogar al tabernero no les sirvió de gran cosa: nada de animales fabulosos, nada de bandidos, nada de guerras... La ciudad rebosaba de delincentes, pero para ellos era tan segura como la cuna de un bebé. El tabernero les ofreció una ronda: "¡Paga la casa!" Enric y Maya no se hicieron de rogar; ¿qué mejor manera de pasar el tiempo? Y entonces sucedió: propagándose como un fuego entre rastrojos, un rumor asaltó la ciudad, y en la taberna, un templo del rumor, de repente no se hablaba de otra cosa que del tesoro escondido y de las horrendas criaturas que había que abatir para conseguirlo. La cadena montañosa más próxima a Hanithburg, en el límite de las tierras civilizadas, estaba plagada de temibles bestias y horrendos monstruos que merodeaban por la zona al acecho de los viajeros. Tan terribles eran estas bestias, que no dudaban en despedazar a un ser humano por el mero placer de oírle gritar. Instantes después, con ojos brillantes de excitación, Enric y Maya se alejaban a la grupa de un par de caballos recién "tomados en préstamo" a cierto grueso mercader... Tras un difícil y prolongado viaje, nuestros héroes alcanzaron las faldas del gran macizo montañoso. El bosque estaba infestado de hambrientas criaturas que consideraban a la pareja con ojos hambrientos, pero ellos, tras intercambiar una rápida mirada y un guiño de complicidad, se adentraron en ella sin temor. Parecían invencibles en la lucha. Enric cargaba el primero y dejaba a Maya el tiempo suficiente para abalanzarse y dar el golpe de gracia. Sólo por esta batalla, el largo viaje hubiera merecido la pena.

A la caída de la noche no quedaba ni una sola bestia en pie. Alejándose del hedor de la muerte que habían sembrado, la pareja continuó su camino hacia las montañas, deteniéndose apenas para lavarse en un hondo riachuelo. Acamparon junto a unas ruinas druidicas. Maya montó la primera guardia mientras Enric se sumía en un profundo letargo poblado de sueños.

Adentrándose en las brumas des su subconsciente, Enric se encontró solo en un bosque, rodeado por una espesa niebla. Desorientado, Enric desenvainó su espada. De pronto, un sexto sentido le advirtió de una presencia a su derecha; Enric se volvió bruscamente y logró así evitar que un relámpago que le rozó la cara y peló sus barbas le alcanzara de pleno. Enric dio unos pasos atrás, tambaleándose, cuando de improviso un globo oscuro, apenas visible en aquella luz, le golpeó el pecho y le inmovilizó contra un árbol.



# COMIENZA EL CUENTO

5

El globo se expandió y envolvió a Enric con sus tentáculos, encadenándole al árbol. El brazo que empuñaba su espada estaba inutilizado. No podía hacer nada.

En un relámpago de luz cegadora apareció un hombre envuelto en una túnica, con Maya flotando a su lado. Maya parecía muerta. Enric se debatió por liberarse, logrando distender un tanto los negros tendones que le apesaban. Su captor pareció sorprendido un instante, pero enseguida los tendones se tensaron de nuevo, dejándole sin aliento.

“Líberala y puede que te deje seguir en vida”, gruñó Enric a través de sus dientes rechinantes.

El comentario pareció divertir al mago, que respondió: “¿Y por qué habría de hacerlo? Tengo lo que necesito. Su alma es la última. Con su fuerza lograré que el Cristal se aparte de la vida y señale hacia la muerte.” El mago miró a Enric, que echaba chispas por los ojos. “¡Ah, ignorante campesino!” dijo desdeñosamente el mago “No tienes ni idea de qué estoy hablando...”

La furia de Enric iba en aumento. Gritó: “¡Llévame a mi en su lugar!”.

El mago se detuvo un momento, y luego respondió: “Es cierto que los dos soy muy fuertes. Pero tan sólo necesito un alma humana para conseguir mis fines, y sus... bueno, sus atributos resultan un tanto más atractivos que los tuyos”. Mirando a la niebla que les envolvía el mago prosiguió: “Un año en un laberinto volcánico le deja a uno ligeramente... cómo lo diría... ansioso.” El mago miró de nuevo a Enric: “Bueno... tu trivial existencia me resulta tan entretenida que no voy a matarte. ¡Si sigues vivo la próxima vez que nos veamos, has de saber que se me conocerá como ‘Master Rastegar!’”, exclamó, y con un nuevo fogonazo, desapareció.

Enric se despertó sobresaltado, ¡Estaba de nuevo en las ruinas! Se volvió rápidamente buscando a Maya, quien le observaba con una vaga mueca burlesca en su rostro: “¡Vaya! El poderoso Enric ha tenido un mal sueño, ¿o me equivoco?”

“Este lugar está maldito Maya. ¡En mi sueño vi cómo un mago te atrapaba!”, respondió Enric vehementemente.

Maya dulcificó su actitud, y señaló “No te preocupes, grandullón, aún sigo aquí. Y puedo cuidar de mi misma”.

Enric se levantó y se sentó a su lado junto al fuego. “¿Sabes que sería capaz de excavar esta montaña piedra a piedra por ti...?”

“Sí lo sé”, respondió Maya sin apartar sus ojos de las llamas, “¡Oh, por cierto! Hay kobolds por aquí. He visto sus huellas cerca de las piedras”.

“Kobolds, ¿eh?”

# EL MENÚ PRINCIPAL

La primera pantalla de “Die By the Sword” muestra el menú principal. Este menú te permite seleccionar “Tutorial” (tutorial), “Quest” (búsqueda), “Arena” (área de combate), “Tournament” (torneo), “Options” (opciones) o “Quit” (salir).



Hovedmenuen

## “Tutorial” (tutorial)

Se trata de una serie de lecciones para que los usuarios se habitúen a utilizar los controles de movimiento y de lucha, sin la tensión añadida del combate, y acompañados todo el tiempo de instrucciones verbales y escritas. El tutorial se ha diseñado para presentar todos los elementos básicos de control al jugador. Te recomendamos vivamente que lo utilices antes de pasar al juego propiamente dicho.

## “Quest” (búsqueda)

Si eliges “Quest” (búsqueda) darás inicio al juego de aventura principal. Al hacerlo, asumirás el control de Enric y te enfrentarás a dificultades supremas. Enric no aceptaría que las cosas fueran fáciles. La búsqueda de Enric consiste en rescatar a Maya y destruir al malvado mago.

## “Arena” (área de combate)

En el “área de combate” podrás afinar tus habilidades guerreras, ya que esta opción te permite elegir el oponente que desees, y con cuántos oponentes desees enfrentarte. Considera esta opción como una oportunidad más de acabar con los malos.

En el área de combate podrás experimentar y perfeccionar diversos movimientos, que no habrás intentado aún en el curso del juego de búsqueda. Además de luchar como Enric, puedes optar también por asumir la personalidad de uno de los enemigos que aparecerán durante la búsqueda. De este modo tendrás una oportunidad única para comprender mejor la naturaleza de los movimientos y ataques de tus enemigos, conocimientos que te resultarán muy útiles cuando llegue el momento de enfrentarte a ellos.

Después de hacer clic sobre el elemento “Arena” del menú, la próxima pantalla que verás será la pantalla de configuración del área de combate. Las selecciones de que dispones en la parte izquierda de la pantalla son: “Choose Arena” (elegir área de combate), “Multiplayer” (multijugador), “Enter Arena” (entrar en el área de combate), y “Main Menu” (menú principal). Para cambiar de personaje, haz clic sobre los retratos y aparecerá



Arena

# EL MENÚ PRINCIPAL

7

un menú de personajes. Haz clic en el rostro que desees, ¡y ya está!

“CHOOSE ARENA” (elegir área de combate) te permite decidir si deseas luchar en el “Lava Pit” (pozo de lava), el “Pit of Ennui” (pozo del aburrimiento), el “Mosh Pit” (pozo de Mosh), o el “Pit of Love” (pozo del amor). Fíjate especialmente en las flechas situadas a la derecha del menú, que te permitirán hacer desfilas las opciones y elegir la última “área de combate”.



Valg Arena

“MULTIPLAYER” (multijugador) permite elegir el método de juego que hará posible que entre dos y cuatro jugadores puedan jugar a la vez. Tus opciones son: “IPX Connection for Directplay” (conexión IPX para DirectPlay), “Modem Connection for Directplay” (conexión módem para Directplay) o “Serial Connection for Directplay” (conexión serie para Directplay).

“ENTER ARENA” (entrar al área de combate) da inicio a un enfrentamiento en el área de combate, utilizando las selecciones actualmente en pantalla.

“MAIN MENU” (MENÚ PRINCIPAL) te devuelve al menú principal.

## “Tournament” (torneo)

Pelea contra una horda de oponentes cada vez más duros de pelar, para convertirte en un maestro del área de combate. Si te ves obligado a abandonar el torneo antes de su conclusión, pero te gustaría retomarlo más adelante, bastará con que elijas el nombre que introdujiste para guardar el torneo cuando lo iniciaste.

## “Options” (opciones)

Si eliges opciones en el menú principal, podrás ajustar diversas opciones del juego, como “Sound volume” (volumen de sonido), “Music volume” (volumen de la música), “Control” (control), “Video Mode” (modo vídeo), “Detail Level” (nivel de detalle), “Gamma” (Gama), “Key Layout” (disposición del teclado), “Custom Moves” (movimientos personalizados), o “Credits” (ficha técnica).

“SOUND/MUSIC VOLUME” (volumen de la música/el sonido) te permite ajustar el

# EL MENÚ PRINCIPAL

volumen al nivel que prefieras. Pulsa retorno para mover el cráneo al volumen que desees. “CONTROL” (control) te permite elegir entre “Keyboard Arcade” (arcade teclado), “Keyboard VSIM” (VSIM teclado), “Joystick Arcade” (arcade joystick), “Joystick VSIM” (VSIM joystick), “Mouse VSIM” (VSIM ratón), o “Gamepad Arcade” (arcade gamepad). Es posible que tengas que experimentar un poco para descubrir cuál prefieres (para más información, consulta la sección “Controles del juego”).

“VIDEO MODE” (modo vídeo) te permite elegir entre resolución alta o normal (esta opción no es aplicable si utilizas aceleración por hardware, ya que con aceleración por hardware, la resolución es siempre máxima).

“DETAIL LEVEL” (nivel de detalle) te permite controlar la calidad de los gráficos. Si eliges un nivel de detalle más bajo, la velocidad de cuadro del juego será más elevado y el juego funcionará más rápido.

“RE-ENABLE 3D CHECK” (reactivar comprobación 3D) al iniciar el juego, se comprobará si el ordenador cuenta con soporte 3D.

“GAMMA CORRECTION” (corrección gama) te permite ajustar los niveles de brillo del juego. Pulsa retorno para desplazar el cráneo hasta el nivel gama deseado.

“KEY LAYOUT” (disposición del teclado) te permite personalizar las teclas como desees.

“CUSTOM MOVES” (movimientos personalizados) te permite cambiar los movimientos especiales de un personaje por movimientos que tú mismo hayas creado. La columna de la izquierda contiene los movimientos especiales activos en la actualidad. La columna de la derecha contiene los movimientos disponibles en la biblioteca de movimientos del personaje. Utiliza los pequeños cráneos para seleccionar movimientos, y las flechas amarillas para pasarlos de un lado a otro.

“CREDITS” (ficha técnica) te permite ver los nombres de las personas que han hecho posible este juego.

“BACK” (retroceso) te permite salir de este menú (“QUIT” te devuelve al menú principal



# “SAVE LOAD” (GUARDAR CARGAR)

y abandona la partida actual).

Tanto en modo “Quest” (búsqueda) como en modo “Tournament” (torneo), tu partida se guardará automáticamente en momentos específicos. Las partidas guardadas están vinculadas a nombres de personajes. Por ejemplo, si llamas a tu personaje Roberto, la próxima vez que juegues tendrás que cargar “Roberto”. Para cargar una partida guardada, ve a “Quest” (búsqueda) o a “Tournament” (torneo) y selecciona el nombre que tenías antes.

## CONTROLES DEL JUEGO

“Die By the Sword” puede controlarse mediante el teclado, el ratón, un joystick o un gamepad. El joystick y el teclado pueden utilizarse conjuntamente, en tanto que el Gamepad funciona de manera independiente para controlar el juego.

### Controles mediante el teclado

#### MOVIMIENTO CORPORAL

W,S	Mover adelante y atrás (doble pulsación para movimiento rápido)
A,D	Girar a izquierda y derecha
Q,E	Dar un paso a izquierda y derecha (doble pulsación para movimiento)
Bloq Mayús	Agacharse
Barra espaciadora	Pulsar y mantener pulsada para agacharse, saltar para saltar/pulsar de nuevo en el
C	Trepar a una repisa
Teclado numérico *	Acción (recoger elementos, abrir puertas, accionar palancas, registrar cadáveres, etc.)

#### MOVIMIENTO DE LA ESPADA (*modo arcade*)

Teclado numérico 6	Golpe alto
Teclado numérico 5	Golpe medio
Teclado numérico 4	Golpe hacia abajo
Teclado numérico 3	Bloqueo alto
Teclado numérico 2	Bloqueo medio
Teclado numérico 1	Bloqueo bajo

# CONTROLES DEL JUEGO

Teclado numérico /	Envainar/desenvainar espada
Insert	Movimiento especial
Inicio	Movimiento especial
Av. Pág.	Movimiento especial
Supr.	Movimiento especial

## MOVIMIENTO DE LA ESPADA (Modo VSIM)

Teclado numérico 1	Espada abajo e izquierda
Teclado numérico 2	Espada abajo
Teclado numérico 3	Espada abajo y derecha
Teclado numérico 4	Espada izquierda
Teclado numérico 5	Espada abajo
Teclado numérico 6	Espada derecha
Teclado numérico 7	Espada arriba e izquierda
Teclado numérico 8	Espada arriba
Teclado numérico 9	Espada arriba y derecha
Teclado numérico 0	Extiende el brazo de la espada
Teclado numérico /	Envainar/desenvainar espada
Teclado numérico retorno	Modo bloqueo

## VARIOS

F4	Activa y desactiva el “sensor de daños” (indica los daños relativos a los miembros, y muestra la barra de salud. Verde significa buena salud, amarillo regular y rojo estado crítico.)
----	--

F5	Activa y desactiva la brújula
----	-------------------------------

## Controles con el ratón

### MOVIMIENTO CORPORAL

Para el movimiento, utilizar los controles de teclado estándar de los movimientos corporales.



# CONTROLES DEL JUEGO

## *Botones del ratón*

Botón derecho	Envainar /desenvainar espada
Botón izquierdo(cuando la espada está desenvainada)	Mirar alrededor usando el ratón
Botón izquierdo (cuando la espada está envainada)	Ejecutar acción

## *MOVIMIENTO DE LA ESPADA*

El movimiento de la espada se controla moviendo el ratón adelante y atrás.

## *Controles con el Joystick*

### *MODO ARCADE*

Palanca derecha	Mover adelante, atrás, paso a izquierda,
Girar	Girar izquierda, derecha
Gatillo (Cuando la espada está desenvainada)	Lanzar ataque "arcade"
Gatillo (Cuando la espada está desenvainada)	Acción
Control de punto de mira	Modifica el gatillo (p.ej. control de punto de mira adelante + gatillo crea un ataque alto)
Control	Agacharse/saltar
Derecha arriba	Envainar/desenvainar espada
Derecha abajo	Trepar

### *MODO VSIM*

Palanca	Control VSIM de la espada
Control de punto de mira	Mover adelante, atrás; girar izquierda, derecha
Gatillo	Agacharse/saltar
Control	Envainar/desenvainar espada
Derecha arriba	Acción
Derecha abajo	Trepar

## *Controles Gamepad*

Panel	Mover adelante, atrás; vuelta izquierda, derecha
Gatillo izquierdo	Agacharse/saltar
Gatillo derecho + panel	Paso a la izquierda, derecha

# CONTROLES DEL JUEGO

## CON LA ESPADA DESENVAINADA:

A, B, C	Ataques arcade básicos
X, Y, Z	Bloqueo bajo, medio, alto
X, Y, Z (doble pulsación)	Ataques especiales
M	Envainar/desenvainar espada

## CON LA ESPADA ENVAINADA:

B	Acción
C	Trepar

## Controles de la cámara

### **"3RD PERSON VIEW" (VISTA TERCERA PERSONA)**

R	Eleva la cámara por encima de ti. La cámara bajará si pulsas esta tecla de nuevo.
F	Alterna entre cámara fija o flotante (la cámara fija impide el cambio automático al modo combate)

### **"SCOUT CAM" (cámara exploración)**

2	"Scout cam" 1ª persona
A	Gira la cámara a la izquierda
1	Salir de "scout cam"
D	Gira la cámara a la derecha
W	Gira la cámara hacia arriba
R	Acerca
S	Gira la cámara hacia abajo
F	Aleja

### **"LOOK-AROUND CAM" (cámara entorno)**

Teclado numérico (.)	Activa la cámara entorno (si mantienes la tecla pulsada, seguirás en modo entorno. Los números del teclado numérico mueven la cámara).
----------------------	--



## “MOVE EDITOR” (EDITOR DE MOVIMIENTOS)

El “Move Editor” (editor de movimientos) es una utilidad adicional de DBTS, que permite al usuario la creación de movimientos personalizados para cualquiera de los personajes que pueden utilizarse en el área de combate. Estos movimientos pueden importarse al juego para ser utilizados tanto en el modo “Arena” (área de combate) como en el modo “Quest” (búsqueda). Para lanzar el editor de movimientos, selecciónalo en el apartado “Die By the Sword” del menú “Inicio”, o acude al directorio “Die By the Sword” y haz doble clic con el ratón sobre el archivo “Winmedit.exe”.

El registro de los movimientos se realiza en tres pistas separadas, correspondientes a los dos brazos y el cuerpo. Las pistas pueden registrarse por separado o juntas (pero no ambos brazos al mismo tiempo). Una vez registrada cada tarea, éstas pueden ajustarse individualmente para sincronizar todos los diferentes movimientos y obtener un movimiento perfectamente ejecutado.

Los movimientos se guardan por personaje (no usuario), en una librería de movimientos para ese personaje. De esos movimientos, cuatro pueden ser activados y asignados a teclas para el juego. Las librerías incluyen cuatro movimientos por defecto para cada personaje.

Para hacer su utilización lo más intuitiva posible, el editor de movimiento imita el funcionamiento de una grabadora. Debido a que el control del juego ocupa gran parte del teclado, la interfaz del editor de movimientos se basa principalmente en el uso del ratón.

Durante la creación de movimientos, el editor utiliza el sistema de control VSIM para el movimiento de la espada. Todas las acciones se realizan en la pantalla, que consta de la “Game Window” (ventana de juego), el “Menu” (menú), los “Track Selectors” (selectores de pista), los “Frame Selectors” (selectores de cuadro), y los “Control Buttons” (botones de control). Estos elementos funcionan como se describe a continuación:

# "MOVE EDITOR" (EDITOR DE MOVIMIENTOS)

ventana de juego

The screenshot displays the Move Editor interface. On the left is a 3D view of a character in a combat stance, holding a sword and a shield. Below this view are two text boxes: "POWER: 267" and "SWEET FRAME: 17". At the bottom left, the text "SWING LOW" is visible. To the right of the 3D view is a menu with the following options: CHARACTER, QUIT, NEW MOVE, SAVE, SAVE AS..., LOAD..., LOCK CAMERA, and COMBAT STANCE. Below the menu are three scrollable lists: "BODY" with values < 000 >, "ARM" with values < 000 >, and "OFF ARM" with values < 000 >. At the bottom right, there are two scrollable lists: "CURRENT" with values 000 and "END" with values 020. Both have plus and minus buttons. At the bottom center, there are five control buttons: a left arrow, a right arrow, a play button, a pause button, and a stop button.

diverse

Botones de control

Selectores de marco

Selectores de pista

14

# "GAME WINDOW" (VENTANA DE JUEGO)

"CHARACTER" (personaje): selecciona un personaje. Esta opción hará aparecer un "Head Ring" (círculo de cabezas) para elegir el personaje para el que quieras diseñar los movimientos.

"QUIT" (SALIR): sale del editor de movimiento.

"NEW MOVE" (NUEVO MOVIMIENTO): limpia todos los cuadros y pone a cero los ajustes de cuadro. Es el primer paso en la creación de un nuevo movimiento.

"SAVE" (GUARDAR): guarda el movimiento actual en la librería del personaje con el nombre de archivo que se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Al guardarlo, el editor reproducirá el movimiento, para calibrarlo.

"SAVE AS..." (GUARDAR COMO): guarda el movimiento actual como la opción anterior, pero con un nuevo nombre de tu elección.

"LOAD" (CARGAR): carga un movimiento de la librería de movimientos disponibles para el personaje. Presenta una lista de movimientos disponibles, y permite introducir un nombre, como en el caso anterior.

"LOCK/UNLOCK CAMERA" (BLOQUEAR/DESBLOQUEAR CÁMARA): alterna el estado de la cámara entre fija y fija con respecto al personaje.

"COMBAT/READY STANCE" (POSTURA DE COMBATE/LISTO): alterna la postura del personaje. Cada personaje cuenta con una "Ready Stance" (postura "listo") en la que se encuentra la mayor parte del tiempo, y una "Combat Stance" (postura de combate) que el personaje adopta si está bajo el control Arcade y hay enemigos entorno.

Si el jugador está creando un movimiento para utilizarlo en modo arcade, durante la creación de los movimientos para ese personaje deberá seleccionar la postura de combate. La razón para ello es que el sistema de control VSIM no cuenta con una "verdadera" postura de combate, dado que el jugador tiene pleno control sobre el personaje. El sistema de control arcade pasa de la postura "listo" a la postura de combate en cuanto el personaje se aproxima a un oponente, para que el tiempo de respuesta sea más breve. A menudo, la diferencia no es muy importante (en particular en movimientos más largos), pero este ajuste debe utilizarse para obtener un rendimiento

# "GAME WINDOW" (VENTANA DE JUEGO)

óptimo.

*"Track Selectors" (selectores de pista)*

Se trata de los tres símbolos con las palabras "ARM" (brazo), "OFF ARM" (brazo no armado), y "BODY" (cuerpo), junto a ellos. Cada símbolo puede aparecer como un cuadrado amarillo, un triángulo amarillo, o un círculo rojo, para indicar el estado de la pista correspondiente. Estos estados afectan lo que ocurre cuando el editor se encuentra en un "Play Cycle" (ciclo reproducción) o un "Record Cycle" (ciclo grabación; ver a continuación).



Selectores de pista

- El cuadrado amarillo significa "desactivado".
- El triángulo amarillo significa "reproduciendo".
- El círculo rojo significa "grabando".

Una pista "desactivada" no grabará durante un ciclo de grabación, y no reproducirá durante un ciclo de reproducción. Una pista que esté "reproduciendo" reproducirá durante un ciclo de reproducción, pero no grabará durante un ciclo de grabación. Una pista que esté "grabando" reproducirá durante un ciclo de reproducción, y grabará durante un ciclo de grabación. Puede que te suene un poco confuso, pero resulta bastante intuitivo una vez que lo veas en acción.

*"Frame Selectors" (selectores de marco)*

Se trata de los tres dígitos con botones < y > a cada lado, y tres más con las etiquetas "CURRENT" (actual), "BEGIN" (inicial) y "END" (último), con + y - junto a los dos últimos. Los tres primeros representan ajustes de cuadro para cada pista. Su valor por defecto es cero, pero pueden ajustarse a valores superiores e inferiores. Estos valores ajustan el momento en que cada cuadro comienza cuando se inicia un ciclo de reproducción o grabación. Su objeto es sincronizar la temporización de las pistas una vez grabadas.



Selectores de marco

## “GAME WINDOW” (VENTANA DE JUEGO)

Los contadores “current” (actual), “begin” (inicio) y “end” (final) representan el cuadro que está siendo reproducido en la actualidad, el primer cuadro del movimiento y el último cuadro del movimiento. El contador “current” (actual) es sencillamente un indicador informativo durante los ciclos de reproducción o grabación, pero los contadores “begin” (inicio) y “end” (final) designan el primer y el último cuadro a reproducir, y se pueden ajustar. Su objeto es recortar el movimiento, para que no haya tiempos muertos ni al principio ni al final del mismo. Cuanto más “ajustado” sea un movimiento, más útil resultará en combate.



Botones de control

### “Control Buttons” (botones de control)

Sé trata de los botones que se asemejan a los de una grabadora, situados en la parte inferior de la pantalla. Estos botones están vinculados a las teclas 1 a 5, que tienen la misma función que los botones. Los botones son, por orden:

“REWIND” (REBOBINAR): pone a cero el cuadro actual.

“PLAY” (REPRODUCIR): inicia un ciclo de reproducción. Este botón reproduce las pistas seleccionadas en la actualidad.

“SINGLE STEP” (paso a paso): hace avanzar el ciclo de reproducción actual un cuadro, o inicia un ciclo de reproducción y lo hace avanzar un cuadro (no disponible durante la grabación).

“STOP” (alto): detiene el ciclo en marcha.

“RECORD” (grabar): inicia un ciclo de grabación. Reproduce todas las pistas marcadas “Play” (reproducir) al mismo tiempo que graba cualquier pista marcada “Record” (grabar). Para que este botón esté disponible, es preciso que haya al menos una pista marcada “Record” (grabar).

# CÓMO CREAR UN MOVIMIENTO SENCILLO

- En primer lugar, selecciona “New move” (nuevo movimiento).
- A continuación, desconecta ambos brazos (off; cuadrado amarillo) y pon el cuerpo en grabación (círculo rojo).
- Ahora selecciona grabar y da un pequeño salto. Cuando hayas completado el salto, selecciona “stop” (alto). Si no te gusta el salto, no te preocupes, sencillamente selecciona grabar de nuevo e inténtalo otra vez.
- Ahora selecciona reproducir (triángulo amarillo) para el cuerpo, y selecciona grabar para el brazo (círculo rojo).
- Pulsa grabar, y asesta un golpe con tu espada para que tu salto resulte mortífero. Selecciona “stop” (alto) cuando estés contento con tu golpe. Es posible que tengas que grabar el brazo muchas veces antes de conseguir un golpe con el que estés satisfecho.
- Si tu golpe se produce demasiado tarde o demasiado pronto durante el salto, utiliza los selectores de pista, los números a la derecha de “BODY” (cuerpo), “ARM” (brazo) y “OFF ARM” (brazo desarmado), para modificar el momento exacto de activación del golpe durante el salto. Por ejemplo: el salto llega a su punto culminante en el cuadro ocho. El movimiento del brazo de la espada no da el golpe exactamente cuando el salto está en lo más alto, como tú querías. Crees que el brazo golpea unos tres cuadros demasiado pronto. Añade tres cuadros al “ARM” (brazo) haciendo clic sobre el símbolo > situado a la derecha de la palabra “ARM” (brazo). Esto hará que el golpe se active tres cuadros más tarde durante el salto, exactamente cuando tú querías que ocurriera.
- Puede que quieras también utilizar los “Frame Selectors (Current/Begin/End)” [selectores de cuadro; actual/inicial/final]. Gracias a ellos podrás recortar lo que sobre del movimiento. De modo que, si has creado un movimiento con 128 cuadros y sólo te interesan los cuadros 64 a 89, utiliza “Begin” (inicial) para cortar cuadros del principio, seleccionando el cuadro 64, y después utiliza “End” (final) para recortar cuadros del final, reduciendo la cifra hasta 89. Estos selectores te resultarán muy útiles cuando intentes obtener la mayor efectividad posible.
- ¡Felicidades! ¡Has creado tu primer movimiento! Cuando comienzas a utilizar el editor, la mayor parte de los movimientos creados son feísimos, así que bórralos sin miedo seleccionando “New Move” (nuevo movimiento), si no estás satisfecho.
- Si te gusta el movimiento, guárdalo e inicia el juego. Ve a “Options” (opciones) y “Custom Moves” (movimientos personalizados). Importa los movimientos al juego utilizando la opción “Custom Moves” (movimientos personalizados) del menú “Options” (opciones).

*“Miscellaneous” (varios)*

Notarás que después de realizar un movimiento aparecerán en pantalla un par de números, palabras (parte inferior izquierda) y una línea amarilla con una cruz roja



# CÓMO CREAR UN MOVIMIENTO SENCILLO

(¡imposible no verlo!). Significan lo siguiente:

“POWER” (*potencia*): el daño máximo de que el movimiento es capaz (se utiliza para determinar el máximo daño posible que el movimiento puede infligir. En el caso de movimientos con varios golpes, este indicador mostrará únicamente la potencia del golpe más fuerte)

“SWEET SPOT” (*momento justo*): el cuadro en el que movimiento ocasiona el máximo daño. (te permite saber exactamente qué cuadro es el que ocasiona el mayor daño. Utilízalo para saber con qué cuadro debes golpear al enemigo).

“YELLOW LINE” (*línea amarilla*) con “RED CROSS” (*cruz roja*): el punto exacto del “momento justo” en el espacio tridimensional (te mostrará dónde el movimiento hará el máximo daño, en un espacio tridimensional. Esta línea aparecerá después de que reproduzcas un movimiento. La cruz roja indica dónde debería estar tu enemigo antes de que uses el movimiento. Si la cruz no aparece donde tú lo deseas, es posible que necesites grabar algunos movimientos corporales para posicionar la cruz en la zona correcta).

## CONTROL DE LA CÁMARA

“Die By the Sword” presenta varias vistas de cámara diferentes, entre las que puedes elegir la perspectiva que prefieras.

La cámara por defecto proporciona una vista desde detrás y ligeramente por encima del personaje. La cámara se mueve contigo, manteniendo el personaje y la acción a la vista. Si pulsas R elevarás la cámara muy por encima de ti. Si pulsas R de nuevo, la cámara volverá a su posición por defecto (independientemente de si se trata de una cámara fija o flotante). Si pulsas F fijarás la cámara tras de ti, si pulsas F de nuevo la cámara volverá a ser flotante. En este modo, durante el combate, la cámara intentará mantenerse en un ángulo lateral, para procurar mantener la acción a la vista en todo momento. Si pulsas F de nuevo harás que la cámara descienda a su posición por defecto.

La “Scout Cam” (cámara exploración) es muy útil para alertarte de los peligros que acechan justo fuera del límite de tu campo visual. Pulsa G para activar la “Scout Cam”. Si pulsas W harás que la Scout Cam ascienda, y S hace que descienda. A hace que la cámara gire a la izquierda, y D que la cámara gire a la derecha. Para acercarte un nivel, pulsa la tecla R del teclado numérico. Para alejarte un nivel pulsa la tecla F del teclado

# CONTROL DE LA CÁMARA

numérico. Si pulsas T saldrás del modo "Scout Cam". Si pulsas (.) en el teclado numérico, entrarás en el modo "Look-Around Cam" (cámara entorno). Si mantienes la tecla pulsada continuamente mantendrás la cámara en modo "Look-Around" (entorno), y podrás utilizar el teclado numérico para mirar a tu alrededor.

## LOS PERSONAJES

### *Monstruos*

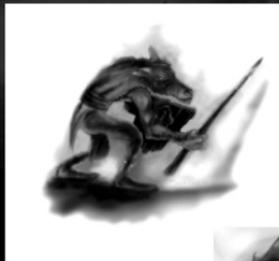
**KOBOLD**- Muchos de estos pequeños humanoides de apariencia canina mueren por un simple capricho de los orcs que se encargan de supervisarlos. Los kobolds son rápidos y astutos, y en algunas ocasiones ayudan a los aventureros contra sus dueños los orcs.

**ORC**- De Grunts al Shaman, los orcs de cabeza de jabalí dominan en las capas más elevadas de los túneles de montaña. Los orcs no son precisamente profesores universitarios; su control sobre los kobolds se ejerce a base de fuerza bruta.

**OGRE** (ogro)- Estos animales armados con mazas son más grandes que los orcs, pero son todavía más estúpidos que ellos. Cuando los orcs hacen la guerra, utilizan a los ogros como fuerza extra.

**TROG**- Se les encuentra normalmente cerca de los ríos subterráneos; son unas bestias rabiosamente territoriales, y sumamente fieras a la hora de proteger sus huevos y sus pequeños. Muchos kobolds han muerto a manos de trogs surgidos de las profundidades del río para atacarles.

**MANTIS**- Estas mortíferas bestias insecto son nativas de la Gran Cadena Montañosa, y atacan a toda cosa comestible que se aventure en sus túneles. Las mantis son peligrosas para todos, y su fiereza las hace temibles para todos aquellos que viajan bajo la montaña. Muy pocos de entre aquellos que han visto una mantis han vivido para contarlo.



**Kobold**



**Trog**

# LOS PERSONAJES

**MAGMAR**- Los magmar son “elementales” hechos de piedra y alimentados por el fuego de la tierra; se trata de criaturas invocadas.

“**DWARF**” (enanos)- Estos rollizos y orgullosos mineros trabajan en los niveles más bajos de la montaña, donde han construido templos subterráneos y máquinas para cosechar los ricos depósitos de cristal.



Dwarf

*Enric*

## EL GRANJERO

Enric pasó sus primeros años en la granja de su padre, asomada al mar de Crajere. Enric era el mayor de tres hermanos y dos hermanas. A la edad de 16 años, Enric era ya bastante fuerte y atrevido, gracias a las labores de la granja y a las constantes peleas con sus hermanos. Las únicas armas que había conocido hasta entonces eran la guadaña y el pico, es decir, sólo sus herramientas de trabajo.

La vida de Enric era simple. Su mayor placer era desde siempre escalar los acantilados de Sparrows, en cuya cima se tendía a contemplar las estrellas y soñar con el día en que sería propietario de su propia tierra, tendría muchos hijos y envejecería lentamente, siempre bajo esas mismas estrellas parpadeantes.

**SKELETON**- Estos huesudos guerreros fueron en un pasado falibles humanos, ejecutados por su señor y resucitados en forma de más fiables y leales tropas de “no muertos”.



Enric

# LOS PERSONAJES

## EL ESCLAVO

Pero algunos sueños, incluso los más humildes, nunca se hacen realidad. Una cálida noche de verano, mientras yacía en la cima de los acantilados de Sparrows, Enric no alcanzó a ver las naves de guerra de los enanos que atacaron arropadas en las tinieblas.

Por una de esas crueldades que tiene el destino, la granja de su familia fue el primer escenario de la guerra entre los humanos y los enanos. La tensión había ido creciendo durante meses entre las dos razas, y hacía quince días, había llegado al punto de ruptura. Enric, desde su puesto en las alturas, envuelto por el constante romper de las olas, nunca llegó a saber que un pequeño destacamento de las fuerzas de los enanos había tomado su casa al asalto y la había destruido. Una patada en el costado arrancó a Enric de su ensoñación. Abrumado, fue capturado y transformado en esclavo.

Durante muchos meses, Enric fue un esclavo de las hordas de enanos. En cada ciudad que atacaban, los enanos capturaban muchos más esclavos. Pese a que regularmente los enanos le maltrataban hasta casi matarle, Enric nunca se encogió ante sus latigazos, ni se rebajó a rogar por su vida. Pero obedecía sin protestar las órdenes que le daban. Era una cuestión de supervivencia.

Enric no había dejado de soñar. Sus sueños ya no giraban en torno a estrellas parpadeantes y niños sonrientes, sino en torno de su vida arrasada; Enric soñaba con matar a todos y cada uno de los enanos. El odio y la sangre ocupaban todas sus fantasías. Una mañana, mientras casi todos dormían, las trompetas de los enanos dieron la alarma. El ejército del rey cargaba contra su campamento. Tomados por sorpresa, los soldados enanos no supieron organizarse.

En el caos y tumulto subsiguiente Enric logró liberarse de sus cadenas. Por vez primera blandió un arma, arrebatada a un enano muerto. Un arma que a Enric le recordaba las guadañas de su vida anterior. Pero ahora, en lugar de un instrumento para cosechar la vida, manipulaba un arma para cosechar la muerte. Con un rugido semejante al de una leona que ve a sus cachorros asesinados, Enric se abalanzó contra sus enemigos, blandiendo el acero de los enanos como en el pasado había blandido la guadaña, segando miembros y cuerpos de enanos con cada golpe. Muchas veces las armas del enemigo le rasgaron la carne, pero los meses de esclavitud le habían habituado al dolor, le habían endurecido contra los remordimientos. Y fue así como las tropas humanas le tomaron por un gran guerrero, aunque carecía aún de la técnica para serlo.



# LOS PERSONAJES



La batalla se ganó y el destacamento de enanos completamente derrotado. Enric se unió al ejército y se deshizo del acero que había arrebatado al enano, porque le recordaba demasiado su hogar. El día en que blandió por primera vez la espada como soldado, supo que nunca más volvería a ser débil.

## EL SOLDADO

La guerra se prolongó durante cuatro años. En ese tiempo, Enric aprendió muy bien a servirse de la espada, pero el frío y la dureza continuaban anidando en sus entrañas. Fue promocionado en dos ocasiones, hasta alcanzar el mando de un destacamento de tamaño considerable. Al elevarse en el escalafón aprendió muchas más cosas que un soldado raso y, dado que sus ideas políticas conservaban una semblanza de sentido común, pudo percibir que las órdenes del rey no eran tan justas como se hacía creer a la mayoría. Finalmente los humanos lograron hacer retroceder la contienda al terreno de los enanos. El destacamento de Enric fue el primero en establecer una punta de lanza en las desprevenidas tierras de los enanos.

Aquella noche su tropa desembarcó y se adentró en el territorio. Sus exploradores encontraron el terreno ideal para establecer su base, en una zona en la que no había más que un asentamiento de enanos. La tropa de Enric se abalanzó desde las colinas, como espectros en la noche. En cuanto incendiaron la primera morada, la familia de enanos que la ocupaba fue arrastrada fuera y algunos de sus integrantes asesinados allí mismo. El fuego se hizo cada vez más brillante, conforme crecía y devoraba más edificios, y Enric comenzó a ver cosas que le recordaron su vida anterior: campos recién segados en la distancia, y herramientas, sencillas herramientas de granjero. Su comprensión repentina y su aprensión crecieron en su interior, atenazándole el estómago. Cayó de rodillas y entonces el entendimiento de la realidad le abofeteó el rostro: se había convertido en su propia pesadilla. La tierra era diferente, la gente era diferente, pero en su mente era su tierra, su granja. Se volvió rápidamente, en el momento en que la vida del último enano era arrebatada. Enric vio una vez más la imagen de su propia familia, brutalmente asesinada. Miró a las estrellas que lucían entre las casas en llamas y el caos entorno. Vio las mismas estrellas que veía cuando era niño, y le pareció que habían dejado de parpadear. Sin despegar los labios, Enric se levantó y se alejó en la noche.

## EL MERCENARIO

Durante algún tiempo Enric vagó sin rumbo intentando aclarar sus ideas, intentando hallar un asomo de razón en la locura. Como se encontraba en un país hostil,

# LOS PERSONAJES

constantemente se veía obligado a esconderse de las patrullas. Sin embargo, cuanto más se adentraba en el territorio, menos parecían las gentes percatarse de su presencia. Daba la impresión de que la mayor parte de los enanos pensaban que un humano no iba a cometer la estupidez de atravesar en solitario las tierras del enemigo, y que por lo tanto se decían que tendría algún motivo legítimo para encontrarse allí.

Al atravesar el territorio de sus enemigos, aprendió mucho sobre ellos. Tanto que, de hecho, dejaron de considerarle un enemigo. Pese a que pertenecían a una raza diferente, los enanos sangraban como él, respiraban como él, y se dolían por sus muertos como él. A medida que fue comprendiendo este tipo de cosas, Enric recobró progresivamente su paz interior.

Con el tiempo, Enric recorrió una gran porción del territorio. Por las cosas del destino, un día entró en una taberna a este lado del mar Crajere, en la que gentes de todas las razas se reunían, recién desembarcadas, para tomar un vaso de whiskey y ver qué se cocía. Como era habitual, no tardó en desencadenarse una pelea entre dos enanos borrachos acerca de una partida de dados. Enric estaba sentado a la barra, pero no tardó en encontrarse tumbado en el suelo. Las peleas en aquel bar tardaban a menudo muchas horas en calmarse, pero esta vez no ocurrió así, porque Enric entró en acción rompiendo brazos y piernas, y tirando a la gente por la ventana. Una vez saldada la disensión Enric se sacudió el polvo y volvió tranquilamente a sentarse en el taburete que había ocupado, sin pronunciar palabra. El resto de los clientes del bar volvieron como pudieron a hacer lo que estaban haciendo antes, intentando no mirarle demasiado fijamente. Aunque no lo dejaba traslucir, Enric estaba bastante satisfecho de sí mismo.

Su demostración de técnicas de lucha atrajo la atención de Dannik, un mercenario propietario de un navío y siempre interesado en contratar los servicios de hombres fuertes para que trabajasen para él, también como mercenarios. Enric, que no tenía nada mejor que hacer, aceptó su oferta.

Dannik era un hombre de carácter turbulento. Enric aprendió de él que un buen insulto aquí y una buena pulla allá, resultaban no sólo divertidos, sino que además podían conseguir que un enemigo bajase la guardia. La vida de mercenario era variada y arriesgada. Siempre en nuevos lugares, nuevos trabajos, nuevas aventuras. Durante su tiempo con Dannik, Enric recuperó la alegría. Pelear era una forma de vida... y Enric disfrutaba de cada minuto. Buscando un trabajo importante y que les diera mucho



# LOS PERSONAJES

dinero, Dannik y los suyos acabaron recalando en la tierra natal de Enric. Enric creyó que la echaría en falta, pero no fue así. Su pasado no era más que eso, pasado. Allí le informaron que la guerra entre humanos y enanos había acabado, que se había firmado algún tipo de armisticio. Le daba igual.

Los mercenarios que se hacen muy amigos por lo general perecen juntos. Un mercenario necesita saber que puede dejar a un amigo caído, continuar la lucha, y recibir su paga. Pero Enric descubrió que no podría hacerle eso a Dannik, así que ambos decidieron separarse antes de verse en semejante situación.

## EL GUERRERO

De camino hacia la ciudad de Findor, Enric se vio sorprendido por un gran alboroto proveniente de la siguiente colina. Conocer de los sonidos de una pelea, Enric se apresuró a acercarse para ver qué estaba ocurriendo. Cuando alcanzó la cima de la colina vio una caravana asaltada por un grupo de orcs, ogros y otras bestias variadas. Varios humanos estaban luchando contra ellas, pero en aquel momento estaban cediendo ante el empuje de los atacantes. A Enric le extrañó ver a unos cuantos orcs abatidos sin poder discernir la causa. Esta curiosa circunstancia le mantuvo intrigado mientras corría a sumarse a la refriega.

Cuando se aproximaba, varias criaturas salieron del bosque y cargaron contra un lado desprotegido de la caravana. Enric se encargó de ellos primero, haciéndolos morder el polvo uno a uno. Dos de los carromatos habían sido ya incendiados, pero los otros tres intentaron escapar a través de un hueco entre los combatientes.

Enric estaba disfrutando de esta pelea más de lo que había disfrutado últimamente, porque rápidamente se estaba convirtiendo en una lucha a muerte. “¡Ha ha!”, gritó, “¡peleáis como kobolds!”. Sus tácticas surtieron efecto en estas primitivas bestias, que cargaron ciegamente, enfurecidas por el insulto.

En medio de la sangrienta batalla, Enric vio una increíble criatura que, empapada en tanta sangre como él, iba de bestia en bestia rebanando cuellos, dando patadas en la entrepierna, esquivando garras. Su rapidez y agilidad le fascinaron. Durante un breve respiro del combate, ella le vio a él. Enric permaneció inmóvil, mirándola embobado, sin percatarse de que un ogro se aproximaba pesadamente por su espalda.

“Bueno”, pensó ella, haciendo una leve señal con la cabeza para indicar el peligro que se aproximaba, “cada uno tiene la muerte que se merece”.

La reacción de Enric fue instantánea, un remolino de acero que ella hubiera creído imposible si no lo hubiera visto con sus propios ojos. Enric evitó el torpe golpe del ogro

# LOS PERSONAJES

haciéndose a un lado y cortando limpiamente el brazo armado de la bestia con un golpe de su espada y, con el mismo movimiento, seccionando la cabeza del ogro que saltó por los aires mientras el cuerpo del monstruo se desplomaba con estruendo. Enric, empapado, hincó su hoja en la tierra y se apoyó sobre ella con una ligera mueca. Maya, aún boquiabierta, vio cómo la cabeza del ogro se precipitaba al suelo a unos pasos de ella, conservando una funesta mirada en los ojos de la bestia.

Enric y Maya se encontraron en aquel campo de batalla en un clamor de sangre y acero. Pero las chispas que saltaron de aquel encuentro no saltaron de sus espadas. Espalda contra espalda se debatieron, y desde aquel día, Enric y Maya cabalgan de victoria en victoria. Y cuando en alguna ocasión Maya duda de alguno de los planes suicidas de Enric, siempre se acuerda de la aterrorizada mirada petrificada en el rostro del ogro decapitado.

## Maya

### RATA DE ALCANTARILLA

La vida de Maya había transcurrido sobre todo en la ciudad. Maya no tenía familia, y pronto descubrió cuán difícil era para una muchacha como ella era obtener un trabajo honrado. Finalmente, Maya logró que un alquimista que estaba perdiendo progresivamente la vista la aceptase como su aprendiz, aunque para ello tuvo que mentir acerca de su situación familiar y de su edad. No fue una buena idea: antes de que hubiera transcurrido una semana, Maya logró que la mitad de la tienda del pobre alquimista volase en pedazos. Maya descubrió que tenía una facilidad natural para trabajar con sus manos, y para las acrobacias. Durante algún tiempo utilizó estas habilidades para conseguir algún dinero, sin por ello dejar de robar carteras aquí y allá para conseguir algunas de las cosas que la vida le debía. Esta actividad la llevó a juntarse con un ambicioso grupo, que no tardó en pasar del carterismo al robo con intimidación y a robar en casas de ricos. Maya era capaz de desactivar trampas y abrir candados en un abrir y cerrar de ojos.



Maya

# LOS PERSONAJES

27

Pero la ley finalmente la atrapó, durante un pequeño robo. Los guardias derribaron la puerta de la casa, linternas y picas en mano, para sorprenderles. Los tres miembros de la pista salieron cada uno por su lado, sin preocuparse de los demás. Maya se entregó con una sonrisa. Sorprendido, un guardia gruñón la atrapó sin miramientos y la cargó de grilletes. La condujeron a la cárcel de la ciudad, arrastrándola por sus cadenas. De pronto, con gran estruendo, un enorme jarrón se estrelló contra el suelo, rozando la cabeza de uno de los guardias, quienes inmediatamente comenzaron a buscar a su atacante. Pero en un periquete, Maya se les había escapado. Mientras esperaba el momento adecuado para huir, Maya había abierto los candados de sus grilletes. Los guardias la persiguieron con gritos e injurias, pero Maya era demasiado inteligente para dejarse atrapar de nuevo.

## UNA NUEVA DIRECCIÓN

Maya se dirigió al punto de reunión que la banda había fijado en caso de que los planes se torcieran. Uno de los ladrones había muerto en la redada, cosa que entristeció a Maya, aunque ella siempre había mantenido un punto de vista pragmático acerca de cualquier persona suficientemente inconsciente como para dedicarse a lo que ellos se dedicaban.

“Por cierto, el jarrón que tiraste a la policía fue un buen detalle”, dijo Maya a Hector. “Creía que te daban miedo las alturas”.

Confundido, Hector respondió: “¿De qué estás hablando? ¡Yo no he tirado ningún jarrón!”

“¿No? ¿De verdad?” Maya sintió un escalofrío, como si alguien les observase. “Entonces, ¿quién fue?”

Y en aquel momento, de entre las sombras surgió un hombre moreno: “¡Fui yo!”.

El hombre dijo llamarse Darius, y explicó a Maya que precisaba de sus habilidades. Darius era un contrabandista, pero aún no había “adquirido” su alijo. Y cuando Maya supo la cantidad que estaba dispuesto a desembolsar... no pudo decirle que no.

Maya se había convertido fundamentalmente en una mercenaria, especializada en la adquisición de bienes. El trabajo nunca faltaba, porque Maya contaba con buenos contactos.

# LOS PERSONAJES

Con los años, Maya aprendió muchas habilidades nuevas, incluso algunas que rozaban el asesinato. Durante la guerra con los enanos, Maya viajó hasta los últimos confines del territorio, vendiendo sus habilidades al mejor postor.

Una vez acabada la guerra los trabajos comenzaron a escasear, hasta casi desaparecer. Después de mucho tira y afloja con el precio, Maya acabó aceptando un trabajo como guardia de una caravana que debía atravesar las tierras exteriores. Pero ese viaje cambiaría el rumbo de su vida para siempre... porque en ese viaje Maya y Enric se encontraron.

## DESCRIPCIONES DE LOS ELEMENTOS

En tu búsqueda encontrarás muchos elementos. A continuación te ofrecemos una explicación de la utilidad de cada uno de ellos.

### CURACIÓN

(Del más débil al más fuerte)

“Bread Stick” (barra de pan) - el más débil

“Fish” (pescado)

“Piece of Meat” (pedazo de carne)

“Healing/Herb” (hierba medicinal)

“Potion of Minor Healing” (poción de curación parcial)

“Potion of Full Healing” (poción de curación completa) - el más fuerte

### ELEMENTOS ESPECIALES

“Ring of Shielding” (anillo de protección)

“Gauntlet of Might” (guante de potencia)

“Amulet of Shielding” (amuleto de protección)

Aumenta permanentemente el blindaje

Aumenta permanentemente la capacidad de infligir daños

Aumenta en gran medida y permanentemente la defensa contra proyectiles.



# DESCRIPCIONES DE LOS ELEMENTOS

## VIARIOS

“Berserk Potion” (poción salvaje) - Acrecienta la talla heroica del guerrero, que se vuelve enorme y obtiene un poder de ataque devastador. Por desgracia, su efecto es pasajero y no dura mucho tiempo.

“Keys” (llaves) - Encontrarás diversas llaves que te permitirán abrir puertas.

## GUÍA ESTRATÉGICA

### Introducción

Estoy aquí para convertirte en una máquina de destrucción. Presta atención, porque sólo voy a decir esto una vez: eres una escoria. Sí, sí, me has oído bien. Eres una cagaruta de cabra con una espada. ¿Que no estás de acuerdo? Pues demuéstrame lo contrario, y procura no acabar muerto en el intento. Voy a enseñarte a manejar esa hoja de acero que tienes en la mano. Si sobrevives, serás un bastardo más malo que la tiña y más listo que el hambre.

### Movimiento

Para luchar es esencial moverse correctamente. La posición de que se parte puede constituir la diferencia entre propinar un golpe fatal o acabar con la cabeza bajo el brazo. Recuerda: cuanto más alejado esté tu oponente, menos posibilidades tendrá de hacerte daño. Corre. No te parecerá un comportamiento muy heroico, pero recuerda que hasta que aprendas a utilizar tu acero, no eres más que picadillo potencial.

CONSEJO: dado que la cámara está siempre en continuo movimiento, ten presente que pulsar derecha hará siempre que tu personaje gire a su derecha, y pulsar izquierda hará siempre que tu personaje gire a la izquierda.

### Modo de control Arcade

Lo primero que notarás en “Die By the Sword” es que los tipos de control utilizados son muy especiales, en relación con la mayoría de los juegos existentes. No te dejes intimidar por los controles, porque lograrás comprenderlos enseguida, y con el tiempo verás cuántas configuraciones e ideas originales resultan posibles con la práctica. Tú no te preocupes, sigue esta guía y dentro de nada andarás por ahí pateando orcs.

El tipo de control por defecto es Arcade. Lo mejor es que utilices este tipo de control hasta que conozcas bien los métodos para acabar con tus oponentes. Te sugiero que

# GUÍA ESTRATÉGICA

utilices el área de combate para el fin que se diseñó, y que pongas a prueba en ella las nuevas técnicas que vayas aprendiendo.

“CHOP” (mandoble)- Un golpe que se asesta levantando el arma sobre la cabeza. Bueno para abrir cráneos y desmembrar cuerpos yacientes.

“SLASH” (tajo) - Un golpe horizontal. Un buen golpe con la mayoría de los tipos de armas.

“DEFLECT” (desviar) - Coloca la hoja de tu arma en una posición en la que tiene muchas posibilidades de absorber un ataque.

“BLOCK MODE” (modo bloqueo) - Levanta tu escudo para absorber el daño de un ataque.

“SHEATH/UNSHEATH SWORD” (ENVAINAR/DESENVAINAR ESPADA)- Envaina y desenvaina la espada. Ten en cuenta que puedes correr más rápido cuando tu espada está envainada.

“ACTION” (ACCIÓN) - Cumple diversos cometidos, desde accionar palancas a registrar cadáveres. Funciona únicamente cuando tu espada está envainada.

“VIEW DAMAGE” (ver daños) - Muestra los daños sufridos por cada uno de los miembros, utilizando un código de colores que va del verde (no se han sufrido daños) al rojo (a punto de perder el miembro). Apunta a las zonas rojas para que tus enemigos sufran constantemente.

## “Special Attack” (ataque especial)

Estos ataques infligen una gran cantidad de dolor, pero es difícil acertar con ellos. A mayor riesgo, mayores beneficios. Todo esto se te hará un tanto complicado al principio, así que te iré guiando paso a paso.

## PASO 1 - Inicio del ataque

Para empezar con el pie derecho, olvida todo lo aprendido hasta el momento, y concéntrate en la tecla de ataque número 5 del teclado numérico. Esto te permitirá habituarte tus capacidades en combate. Este “mid slash” (tajo medio) hará retroceder a tus oponentes y a la vez les ocasionará una cantidad considerable de daños. Basta con que apuntes en la dirección correcta y sigas pulsando. ¡Incluso el más neófito de los jugadores debería ser capaz de hacerlo!



# GUÍA ESTRATÉGICA

31

## PASO 2 - Ataques básicos

Para extender tu arsenal, utiliza los ataques con las teclas 4 y 6 del teclado numérico. Se trata del “Overhead Chop” (mandoble) y el “Head Slash” (tajo de cabeza). Si los utilizas en conjunción con el “mid slash” (tajo medio) del número 5 del teclado numérico, es posible que empieces a tener una oportunidad de sobrevivir a tu encuentro con la horda a la que deberás enfrentarte pronto.

Teclado numérico 6 = “HEAD SWIPE” (barrido cabeza) Se trata de un buen ataque para hacer que las cabezas de tus enemigos dejen de reposar sobre sus hombros.

Teclado numérico 4 = “OVERHEAD CHOP” (mandoble) Un buen ataque para trocear enemigos caídos.

Este es un buen momento de poner a prueba tu aprendizaje en el área de combate. Dedicar un rato a “asestar” tus conocimientos a tus enemigos.

## PASO 3 - Defensa

En modo arcade, las teclas 1, 2 y 3 del teclado numérico son tus principales posiciones defensivas. Con ellas, podrás poner la espada en una posición defensiva para desviar ataques altos, medios y bajos. Atención, estas posiciones no lograrán detener todos los ataques, pero sí aumentarán tus posibilidades de desviar todo tipo de daños. Estas defensas son especialmente buenas cuando estés atrapado y necesites atravesar las líneas enemigas.

## PASO 4 - Ataques especiales

Bueno. Si has llegado hasta aquí, va siendo hora de que empecemos a destripar en serio. Los ataques especiales son muy potentes, pero es mucho más difícil alcanzar con ellos a tu enemigo. El truco es aprender lo que cada uno de los ataques hace, y después encontrar las situaciones más adecuadas para utilizar cada uno de ellos. Utilizar estos ataques en conjunción con los ataques normales (¡especialmente con el “mid swipe” (barrido medio) es la técnica más segura cuando vayas abriéndote paso en la refriega.

TECLAS: Insert., Inicio, Av. Pág., y Supr., son las teclas para los ataques especiales. Venga, es el momento ideal para correr al área de combate y hacer una demostración de tus nuevos juguetes...

# GUÍA ESTRATÉGICA

## VSIM

El modo "Keyboard VSIM" (VSIM teclado) es un método de control muy diferente al del modo arcade, y mucho más avanzado. ¿Qué significa VSIM? Virtual SIMULATION, o simulación virtual. Dado que Keyboard VSIM no es el método de control por defecto, tendrás que cambiar tú mismo el método de control durante una partida, accediendo al menú "Options" (opciones) y cambiando a Keyboard VSIM.

## Consejo

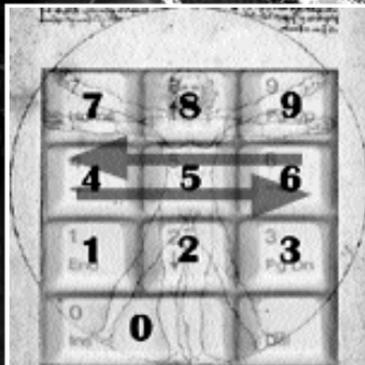
"EXTENDED ARM" (brazo extendido) - Te sorprenderá en qué medida una simple extensión del brazo puede mejorar un golpe. La mayor parte de los ataques cambiarán drásticamente cuando los utilices en conjunción con "extend" (extensión).

Los controles de VSIM se desglosan de la manera siguiente: piensa en las teclas del cursor de tu teclado numérico como las direcciones en que puedes dirigir tu brazo armado. Pulsa y mantén la tecla arriba, y tu brazo armado se levantará. Pulsa y mantén la tecla abajo, y tu brazo descenderá. Suelta las teclas del cursor, y tu brazo volverá a una postura neutra. Para conseguir un golpe completo, tendrás que mantener pulsada una tecla de dirección, digamos la derecha y, cuando estés listo, pulsar y mantener la dirección opuesta, en este caso izquierda, para ejecutar el golpe completo.

## Por ejemplo:

"MID SWIPE" (barrido medio) = Pulsa y mantén pulsada la tecla 6 (derecha) del teclado numérico, después suéltala e inmediatamente pulsa y mantén la tecla 4 del teclado numérico (izquierda). Con ello obtendrás un golpe de derecha a izquierda. Desde esta posición puedes soltar e inmediatamente volver a pulsar y mantener la tecla 6 del teclado numérico, para devolver la espada a su posición original.

Sí, sí, ya sé que todo esto suena un poco confuso al principio, pero una vez que pases la primera fase de extrañeza, verás como este método te permite innovar e improvisar a voluntad. Lograr movimientos de lo más malvados, como un golpe de cabeza, o un golpe a la rodilla será sólo el principio. Experimenta; ya verás como te sorprendes a ti mismo con las cosas que puedes llegar a hacer.



Barrido Medio

# GUÍA ESTRATÉGICA

## Técnicas VSIM

La senda del guerrero es dura. Para facilitar tu aprendizaje te daré el bien más precioso de todos: el conocimiento. Estas técnicas son efectivas. Apréndelas bien y quizá sobrevivas a tu peligrosa búsqueda.

CLAVE: Flechas = Movimiento activo del brazo. Importante = Extend (extensión; teclado numérico 0) se necesita para que el movimiento se realice como se indica. Si utilizas "extend" (extensión) cuando realizas un movimiento (en lugar de mantenerlo bajo) obtendrás más potencia.

33

1. Este ataque va del número 6 al número 4. Es el tajo básico. Es probablemente el ataque que más frecuentemente utilizarás. Es un buen método de hacer retroceder a tus oponentes y de aprender sobre el entorno de la batalla. Si deseas tener un mayor alcance, utiliza la tecla 0 para extender tu brazo. Este ataque es adecuado en la mayoría de las ocasiones.



1



2. Se trata de un mandoble en diagonal del 7 al 3. Lo utilizarás cuando intentes golpear la cabeza de tu oponente, o a un oponente agachado. Dependiendo de cómo apuntes, es adecuado tanto para golpes altos como para golpes bajos. Te recomendamos que lo utilices junto con la tecla 0 de extensión para obtener un máximo de fuerza. Un buen ejemplo de utilización de este ataque sería el caso de un kobold que intentase alanzarte silenciosamente por la espalda: este ataque te permitiría darte la vuelta y atacarle.



2



3. Es un ataque del 3 al 7. Utilizarás este movimiento cuando desees sorprender a tu enemigo con un ataque por sorpresa, ya que comienza desde abajo y después se eleva para descargarse repentinamente. Este movimiento, a diferencia de los demás, comienza desde abajo y detrás tuyo, por lo que hay menos posibilidades de que tu espada se enganche antes de poder asestar el golpe. Una buena situación para este movimiento sería cuando tengas que pasar a la derecha de un orc sin que tu espada se enganche y atacar al orc detrás de él.



3



# GUÍA ESTRATÉGICA

4.) Es un ataque del 8 al 2. Para hacerlo efectivo necesitarás “extend” (extensión). Este movimiento lo utilizarías si necesitas alinear perfectamente con un enemigo y aserarle un mandoble desde arriba, sin tocar nada a tu derecha o izquierda. Una buena situación para este movimiento sería un juego en red en el que atacases a alguien en grupo, y no quisieras alcanzar a un amigo..



4



5.) Este ataque va del 9 al 1. Es un movimiento tan drástico como efectivo. Lo usarás para pasar por encima de las defensas del enemigo. Una buena situación para este movimiento sería saltar desde una caja sobre un orc, abatiendo tu hoja para aprovechar el impulso de la caída.



5



6.) Este ataque va del 1 al 3. Lo utilizarás cuando quieras golpear piernas y ocasionalmente una cabeza de kobold. Debes usar “extend” (extensión) para que funcione. Una buena situación para utilizarlo será cuando quieras “segar” una horda de kobolds.



6



7.) Este ataque va del 7 al 9. Este tajo alto lo usarás cuando quieras golpear cabezas. Debes usar “extend” para que funcione. Una buena situación para utilizarlo sería saltar por encima de la porra de un ogro y golpearle en la cabeza.



7



8.) Para mostrar un ejemplo de una técnica más difícil, este golpe del 9 al 7 al 6 en el teclado numérico es una buena elección. La parte del 9 al 7 la utilizarás no como ataque, sino como un movimiento de ayuda a tu espada si ésta se hubiera enredado con otra, levantándola encima y detrás de tu cabeza. El ataque viene del 7 al 6. Una buena situación para este movimiento sería si tuvieses un esqueleto a cada lado y tus golpes normales se estuviesen enredando. Este movimiento te permitirá poner tu espada en una posición adecuada para poder conseguir un golpe.



8



# GUÍA ESTRATÉGICA

## Técnicas VSIM avanzadas

Estos movimientos son un poco más difíciles, y requieren una comprensión básica de cómo controlar la VSIM en general.

1.) Este ataque va del 7 al 6. Es un movimiento lo utilizarás con un rápido salto a la derecha, pulsando dos veces paso a la derecha. El resultado es un tajo profundo y barrido a media altura. Una buena situación para este golpe sería cuando un oponente que se agache constantemente y lance ataques a los tobillos. Como tendrá su cabeza expuesta, este golpe te permitiría abalanzarte y golpear su cabeza.



1



2.) Este ataque requiere el uso de un rápido salto adelante, pulsando adelante dos veces. Utilizarás la primera parte del golpe, el rápido salto del 9 al 1, como apertura. Después, si la sorpresa ha funcionado, intenta la segunda parte. Gira tu cuerpo a la derecha para un segundo ataque del 4 al 6. Un buen uso de este movimiento sería saltar adelante y golpear un a un enano situado a tu derecha, y después girar el cuerpo a la derecha y volver a golpearle con un segundo tajo.



2



3.) Este ataque exige que des una voltereta. Cuando te encuentres aproximadamente a media voltereta, pulsa del 8 al 2. Este movimiento lo utilizarás cuando desees comenzar una serie de ataques seguidos. Una buena situación para utilizarlo sería correr hacia un enano y dar una voltereta, golpeándole desde un ángulo inesperado, y después aterrizar y continuar el ataque contra él.



3



4.) Este ataque va del 4 al 6. Es un ataque que se utilizaría al saltar más allá de un oponente por su lado izquierdo. El ataque te da una buena oportunidad de golpear el delicado trasero de tu oponente. Una buena situación para utilizarlo sería saltar más allá de un orc por su lado izquierdo, girar después a la derecha y desencadenar un masivo ataque del 4 al 6.



4



# GUÍA ESTRATÉGICA

5.) Este ataque va del 9 al 7, y del 1 al 3. Si atacas el mismo punto de un enemigo una vez y otra, es muy posible que se de cuenta y comience a defender la zona desprotegida. Este movimiento que te proponemos es una táctica para confundirles un poco. El ataque consiste en blandir tu arma del 9 al 7 en primer lugar, y cambiar luego rápidamente y atacar del 1 al 3. Si giras el cuerpo al blandir tu espada, odrás infligir una cantidad considerable de daños, y probablemente sorprender a tu enemigo. Una buena situación para este ataque es cuando juegues en red con un amigo y éste haya aprendido a bloquear tus golpes básicos. Te recomendamos que utilices “extend” (extensión) para darle la máxima fuerza al golpe.



5



6.) Este movimiento es muy difícil y no demasiado efectivo, pero te permitirá impresionar a tus amigos con tu estilo de combate. Antes o después serás lo suficientemente bueno como para encima lucirte después de haberle cortado la cabeza a tu amigo. Una buena situación para utilizar este movimiento es decapitar a un amigo y después ejecutar esta maniobra del 9 al 1 y del 7 al 3. No te recomendamos este movimiento en plena batalla; es más bien un desafío a un enemigo caído.



6



36

## CONSEJOS, PISTAS Y OTRAS TONTERÍAS

Este sistema de control único está especialmente equipado para controlar todos los personajes capaces de realizar ataques con ambos brazos. Un personaje como Magmar es el ejemplo perfecto.

No puedes elegir este sistema de control. Sirve sólo para personajes específicos que pueden atacar con ambos brazos. Además, necesitas encontrarte en la modalidad de control VSIM (teclado) para poder usarlo. Este método de control se utilizaría como

# CONSEJOS, PISTAS Y OTRAS TONTERÍAS

un VSIM estándar, pero ahora dispones de la opción de control con ambos brazos.

Teclas (teclado numérico):

7, 4, 1

Activan el brazo izquierdo

8, 5, 2

Activan el brazo derecho

9, 6, 3

Activan el brazo derecho

Estas teclas muestran la forma de controlar un brazo determinado. La tecla con la que comienzas un movimiento determina qué brazo será activado. Así que, si comienzas un movimiento por ejemplo con la tecla "6", controlarás el brazo derecho. Si mantienes pulsada la tecla, no perderás el control sobre el brazo derecho, pero si la sueltas por un momento, perderás el control de ese brazo.

Puede que te preguntes: "Cuando mantengo pulsada una sola tecla puedo controlar ese brazo, ¿pero cómo hago para girar sin perder el control del brazo?" De la siguiente forma: mantén pulsada la tecla "6" mientras pulsas la "4". Esto activará el brazo derecho y lo hará girar. Cuando pulses la tecla "4" y sueltes la tecla "6" no perderás el control porque todavía estarás pulsando una tecla. Mientras no sueltes todas las teclas, no se romperá la cadena, y el brazo derecho continuará activado.

Con un poco de práctica podrás comprobar cuánto tiempo lleva perder el control de un brazo de forma que el otro pueda ser activado. Tendrás que controlar un brazo cada vez, pero ahora podrás pasar al otro con relativa facilidad, soltando por un momento las teclas y comenzando otro movimiento con el segundo brazo.

En determinadas circunstancias, dónde peleas es tan importante como contra qué peleas. Utiliza el terreno en tu favor. Usa los muros, las ligeras elevaciones del terreno, los emplazamientos de fogatas, etc... Incluso una simple caja de madera puede tener un enorme efecto sobre la pelea si la utilizas correctamente. Utiliza elevaciones mayores para conseguir más fuerza en un ataque con salto. La gravedad ayuda un poco a tu espada cuando asestas un golpe hacia el suelo. Salta sobre los obstáculos para esquivar enemigos. Incluso un jugador humano tropezará en ocasiones con la caja sobre la que tú acabas de saltar. En caso de que te enfrentes a más de dos oponentes, haz como el lobo: separa a uno del grupo y destrózalos. Tu arma siempre está activada cuando la tienes en la mano. Todo lo que tropiece con tu espada, incluso si no estabas blandiéndola deliberadamente, resultará dañado. Lo mismo se aplica a ti, así que ten cuidado cuando

# CONSEJOS, PISTAS Y OTRAS TONTERÍAS

intentos saltar para enfrentarte a tu oponente. Una táctica inteligente es dar un salto superando a tu oponente, volverte en el aire cuando pases junto a él y atacar su espalda indefensa. Los ataques a los tobillos son también un truco efectivo. Las piernas de muchas criaturas son más fáciles de alcanzar que sus cabezas. Sólo en modo VSIM, si mantienes tu espada en la posición 3 (es decir, baja y tras de ti), te resultará más fácil avanzar entre tus enemigos sin que tu espada se enganche. Pero claro, es una postura un tanto expuesta... A menudo la parte más débil de un enemigo es su cuello, aunque es una parte difícil de alcanzar con un buen golpe. Las trampas de cuerda son demoníacas. Si eres lo suficientemente bobo como para dejarte atrapar en una de ellas, tienes tres opciones: cortar la cuerda con tu espada, agachándote y utilizando golpes bajos para alcanzarla; girar el cuerpo también ayuda. Si no, puedes envainar tu espada y utilizar la tecla acción para desartarte y, como último recurso, ¡siempre puedes luchar cabeza abajo! Si juegas adoptando el personaje de un kobold en una partida en red, no olvides que los kobolds tienen fama de ser muy hábiles desliziándose a espaldas de sus víctimas y asesinandolas por sorpresa (los muy...).

Gira tu cuerpo en la dirección de los golpes. Si tu golpe va hacia tu izquierda, gira tu cuerpo hacia la izquierda para darle más fuerza; la diferencia es enorme. En modo VSIM únicamente, la tecla "extend" (extensión; número 0) es la reina. Utilízala sin miedo y frecuentemente para darle a tu arsenal de ataques plena potencia (de manera que se ejecuten con toda la fuerza posible). En el editor de movimientos, utiliza el "off-arm" (brazo desarmado) para potenciar tus golpes. Si ambos brazos se desplazan en la misma dirección, el golpe se asestará con mucha más fuerza.

No olvides que es posible girar y moverse durante un salto. Para facilitar tus desplazamientos, utiliza el paso a un lado junto con las demás teclas de movimiento. Si reasignas la tecla "trepar" al asterisco (\*) del teclado numérico, parece que la realización de maniobras de salto complejas resulta más fácil. Si lo haces, la tecla tendrá la doble función "trepar" y "acción", pero esto no te causará ningún tipo de problema. Para incrementar tus posibilidades de bloquear los daños, utiliza una defensa o modo bloqueo. Si puedes, usa la posición para interponer tu escudo entre tú y los golpes. Ahora bien, no cabe duda de que la mejor manera de no sufrir daños es que no te alcancen. En modo "Quest" (búsqueda), no engullas todas las posibilidades de curación que encuentres. Si no las necesitas, consérvalas, porque podrían resultarte útiles más adelante. No todas las especies de monstruo son amistosas entre ellas. Explota los conflictos existentes entre los monstruos en tu beneficio. Los monstruos están tan expuestos como tú a los peligros del



# CONSEJOS, PISTAS Y OTRAS TONTERÍAS

juego. Aprovechate de eso y empuja a los ores al agua.

- En modo VSIM, no golpees las teclas. Sé paciente y mantén las teclas pulsadas para aplicar fuerza a tu espada.

- Maniobrar tiene mucho sentido.

- Observa a tu enemigo. Intenta apuntar a zonas que no estén protegidas por un escudo o por un arma. Si permaneces agachado demasiado tiempo estás pidiendo a voces que te decapiten: “Gracias, caballero, ¿podría decapitarme de nuevo?”.

- Cuando te enfrentes a varios oponentes a la vez, intenta mantener al oponente contra el que estés luchando en la actualidad entre tú y el resto de los oponentes. Estar rodeado dista mucho de ser una situación ideal. Los kobolds son famosos por su costumbre de rodear a su presa, porque así tienen oportunidades de aplicar su devastador ataque en cuña.

- Cuando hagas movimientos personalizados, recuerda que tienes la opción de incluir en ellos un movimiento defensivo. Por ejemplo, haz que el personaje agite su brazo para despistar antes de golpear con el brazo del arma.

- Usa movimientos rápidos para ser el primero en golpear. Un salto rápido hacia adelante puede colocarte cara a cara con esas bestias.

- Ten presentes durante el combate los puntos fuertes y los puntos débiles de tu oponente. Pelearse a golpes con un ogro no dará resultado, y escapar corriendo de un kobold te cubrirá de ridículo frente a prácticamente la totalidad de los habitantes de las cavernas...

- No te apresures a entrar en combate. No hay límite de tiempo, así que planea tu estrategia y tus tácticas y ataca en el buen momento.

# FICHA TÉCNICA

Gracias en particular a todos aquellos que crearon movimientos especiales para el CD de "Die By the Sword". Esperamos que su creatividad sirva de inspiración a muchos jugadores a la hora de crear sus propios movimientos. Estos movimientos especialmente diseñados se pueden encontrar también en el sitio Web de Interplay... [www.interplay.com](http://www.interplay.com).

**GLENN BRODERICK** - Director asociado - OGR  
**PETE HINES** - Director - Andrenaline Vault  
**CHRIS HUDAK** - creador autónomo para: VGA, Digital Diner, Request, GameSpot, PlayBoy, Wired  
**MIKE MIKA** - Director - Next Generation  
**CHRIS KRAMER** - Redactor jefe -  
VooDoo the official 3Dfs magazine  
**DAN AMRICH** - Director asociado - GamePro  
**ROB SMITH** - Redactor jefe críticas- PC Games

## FICHA TÉCNICA TREYARCH

Programación - Dr. Peter Akemann,  
Don Likeness, Jamie Fristrom,  
Charles Tolman  
Producción - Chris Busse, Mark Nau, Dr. Peter Akemann  
Director artístico - Chris Soares  
Gracias en especial a - OutpostX por sus instalaciones  
Gratismo- Chris Soares, Chris Busse, Tomo Moriwaki  
Diseño nivel/área de combate -  
Mark Nau, Chris Busse, Tomo Moriwaki, Chris Soares  
Otros rollos - Tomo Moriwaki  
Programación adicional - Mark Fielding  
Gratismo adicional - Phil Salas, Enric Allwill  
Programador adicional, gratismo-  
Mark Nau, Jamie Fristrom  
Rey del caos - Eric Steinman  
Asesor técnico- Melodee M. Spivak, Anthony de Longis  
(Swords of Glory)

## FICHA TÉCNICA TANTRUM

Director/productor ejecutivo Tantrum Division - Alan Pavlish  
Productor - Alan Barasch  
Producción adicional - Mark Teal,  
Derek Bullard, Ali Atabek  
Diseño - Fred Corchero  
Animación no "engine" -  
Mike McCarthy

## FICHA TÉCNICA INTERPLAY

Vicepresidente de desarrollo -  
Trish Wright

Compresión vídeo - Bill Stoudt  
Director audio - Charles Deenen  
Mastering - Craig Duman  
Temp mastering - Caron Weidner  
Diseño sonido niveles - Gregory R. Allen, Larry Peacock,  
David Farmer, Harry Cohen  
Música niveles - Rick Jackson, Ron Valdez, Brian Luzziotti  
Actores doblaje - Brian Cummings como Enric, warfomy Jay  
como Wizard, Grub Michael York como Instructor  
Larry Peacock como kobold, ogro  
Edición doblaje - Frank Szick  
Director doblaje- Chris Borders  
Música secuencias animadas -  
Richard Band  
Diseño sonido secuencias animadas - David Farmer,  
Harry Cohen, Charles Deenen  
Regrabación, mezcla y edición secuencias animadas -  
Charles Deenen  
Regrabación, mezcla y edición -  
Charles Deenen  
Mezclado en 4 - Interplay Audio on  
Administración audio - Gloria Soto  
Maqueta del manual - Holly Lambert

## DIGITAL VOODOO:

Director- Jay Patel  
Apoyo, instalación 3D - Darren Monahan y Gabriel Valencia  
Reproductor secuencias animadas -  
Paul Edelstein

## ASEGURAMIENTO DE CALIDAD:

Director de AC - Chad Allison  
Gerente de AC - Steve Victory  
Jefes de pruebas- Enrick Lujan, Frank Wesolek  
Pruebas-Matthew Golembiewski,  
Robert Hanz, Robert Lark, Robert Giampa, Doug Finch,  
Larry Smith, James Harrison, Scott Humphreys,  
Erik Gueather and Robert Nichols  
Gestor AC IS - Frank Pimentel  
Técnicos QA IS - Bill Delk, Christian D. Peak  
Director de compatibilidad - Phuong Nguyen  
Técnicos de compatibilidad - Dan Forsyth, Derek Gibbs,  
John Parker, Marc Duran, Aaron Oliaz

## LOCALIZACIÓN:

Coordinador localización - Tom Decker y Julian Ridley



# SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA

## ASISTENCIA TÉCNICA POR CARTA

Envía tus cartas a la siguiente dirección:

Dinamic Multimedia

Servicio de Atención al Cliente

Saturno, 1. 28224 Pozuelo de Alarcón Madrid

Si acudes personalmente, el horario de atención al público es:

De 09:00 a 14:00 y De 15:30 a 18:30

41

## ASISTENCIA TÉCNICA POR TELÉFONO

Tel. 902 280 282 de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 20:00

## ASISTENCIA TÉCNICA POR FAX

Envía el fax a la atención de:

Servicio de Asistencia Técnica de Dinamic Multimedia

Fax. 902 180 182

## ASISTENCIA TÉCNICA EN INTERNET

Dinamic Multimedia ofrece en Internet su Servicio de Asistencia Técnica (S.A.T.) a través del cual podrás solucionar las dudas que tengas con la instalación, puesta en marcha y configuración de cualquiera de nuestros productos.

Podrás acceder a estos servicios por correo electrónico (e-Mail) o a través de la World Wide Web.

# SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA



Por e-Mail, en la dirección:

[sat@dinamicmultimedia.es](mailto:sat@dinamicmultimedia.es)

Página Web de Dinamic Multimedia:

<http://www.dinamic.net>

En la página Web de Dinamic Multimedia encontrarás información y novedades sobre todos los productos de nuestro catálogo. También encontrarás nuestras direcciones de e-Mail y acceso al Servicio de Actualización On-Line de cualquiera de nuestros programas.

Esperamos que este servicio te sea realmente útil y así consigamos nuestro principal objetivo: la satisfacción de nuestros usuarios.

## SUGERENCIAS Y CONSULTAS SOBRE NUESTROS PRODUCTOS

Nuestro responsable de Atención al Cliente atenderá tus consultas personalmente, y transmitirá a los productores de cada programa las sugerencias que nos hagas llegar. Envíanos también los comentarios sobre el propio servicio S.A.T.

[rac@dinamicmultimedia.es](mailto:rac@dinamicmultimedia.es)

BKL-W95-519-GEN



[www.interplay.com](http://www.interplay.com)

*Interplay*

©1998 Treyarch Inventions. All rights reserved. Die By The Sword, Interplay, and the Interplay logo, are trademarks of Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions.