



Warcraft® II
Edición Battle.net



Derechos reservados © 1999 de Blizzard Entertainment

El software y el manual están sujetos a Copyright. Todos los derechos reservados. No está permitido copiarlos, fotocopiarlos, reproducirlos, traducirlos o reducirlos a cualquier medio electrónico o forma legible con máquina, en parte o en su totalidad, sin el consentimiento previo y por escrito de Blizzard Entertainment. El usuario de este producto tendrá derecho a emplearlo de manera personal, pero en ninguna circunstancia tendrá derecho a vender o transferir reproducciones del software o del manual, ni a alquilar o arrendar el producto a otras partes sin el permiso de Blizzard Entertainment.

Battle.net es una marca comercial. Warcraft y Blizzard Entertainment son marcas registradas en la Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos.

Si la presente licencia ha sido adquirida fuera de Estados Unidos, se podrá aplicar el derecho local.



Utiliza tecnología de Bink Video. Copyright © 1997-1999 de RAD Game Tools, Inc.



Utiliza tecnología de Smacker Video. Copyright © 1994-1999 de RAD Game Tools, Inc.

Algunas partes © Copyright 1993-1995, SciTech Software

Contiene material informático con licencia de Metagraphics Software Corporation
Copyright © 1986-1989 Metagraphics Software Corporation, Scotts Valley, CA 95066, EE.UU.



ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Blizzard Entertainment

P.O. Box 18979

Irvine, CA 92713

Teléfono: (714) 955-1380

Fax: (714) 955-1381

Asistencia técnica: (714) 955-1382

Blizzard IceNet BBS: (714) 955-1481

Ventas: (800) 953-SNOW





Índice

Inicio	4
Solución de problemas	5
Tutorial	7
Órdenes de unidad y combate	13
Partidas multijugador	18
Pantalla de configuración de partidas multijugador	22
Plantillas de partidas multijugador	23
Opciones y preferencias	23
Creación de copias reproducidas	24
El mapa y el editor de sonido	25
Leyendas de la tierra (Azeroth)	29
Criaturas de la tierra	31
Recursos de la tierra	32
Lugares misteriosos	33
Mapa de Azeroth	34
Breve historia de la caída de Azeroth	35
Naciones de la Alianza	40
Unidades de tierra de la Alianza	43
Unidades aéreas de la Alianza	46
Unidades navales de la Alianza	47
Hechizos de los paladines	49
Hechizos de los magos	50
Edificios de la Alianza	52
Dependencias de unidades humanas	56
Dependencias de edificios humanos	57
Historia del ascenso de los orcos	58
Clanes de la Horda	67
Unidades de tierra de la Horda orca	70
Unidades aéreas de la Horda	73
Unidades navales de la Horda	74
Hechizos de los magos ogros	76
Hechizos de los caballeros de la muerte	77
Edificios orcos	79
Dependencias de las unidades orcas	83
Dependencias de los edificios orcos	84
Consecuencias de la segunda guerra	85
Leyendas de la tierra (Draenor)	88
Los clanes de Draenor	90
Mapa de Draenor	92
Créditos	93
Servicio técnico	96
Garantía	97



CÓMO EMPEZAR

REQUISITOS DEL SISTEMA PARA PC COMPATIBLE

Ordenador: Warcraft II: BNE requiere un ordenador compatible al 100% con un PC, dotado de un procesador Pentium® a 60 MHz o más y un mínimo de 16 Mb de memoria.

Sistema operativo: es posible jugar a Warcraft II: BNE en Windows 95 / 98 o en Windows NT.

Controles: es preciso tener un teclado y un ratón 100% compatible con Microsoft.

Unidades de disco: para jugar a Warcraft II: BNE se requiere un disco duro y un lector de CD-ROM. Para ver las animaciones del CD, el lector de CD-ROM debe ser de doble velocidad o superior. Blizzard recomienda que no se ejecute Warcraft II: BNE desde una unidad comprimida.

Vídeo: Warcraft II: BNE requiere una tarjeta SuperVGA de bus local.

Sonido: Warcraft II: BNE se puede ejecutar con tarjetas 100% compatibles con Windows®.

INSTALACIÓN EN WINDOWS Y NT

Introduce el CD en el lector de CD-ROM. Si el ordenador dispone de la opción reproducción automática, aparecerá inmediatamente en pantalla un menú de Warcraft II: BNE. Selecciona "Instalar Warcraft II: BNE" para iniciar el programa de instalación. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar Warcraft en el sistema. Cuando el juego se haya instalado correctamente, dispondrás de la opción de añadir un acceso directo de Warcraft II: BNE al menú "Inicio".

Si el ordenador no dispone de la opción "Reproducción automática", abre la carpeta "Mi PC" del escritorio y selecciona la letra que represente al lector de CD-ROM. Finalmente, haz doble clic en el icono "Instalar".

REQUISITOS DE SISTEMA PARA MACINTOSH

Ordenador: Warcraft II: BNE requiere un Macintosh con un procesador 68040 o PowerPC y 16 Mb de memoria RAM física. El rendimiento del juego puede verse afectado si se ejecuta con la opción "Memoria virtual" activada.

Sistema operativo: Warcraft II: BNE requiere System 7.5.1 o superior.

Controles: se precisa un teclado y un ratón. Si el ratón dispone de dos botones, consulta tu manual para saber cómo se configura el segundo botón de manera que simule un clic de comando ().

Unidades de disco: para jugar a Warcraft II: BNE se precisa un disco duro y un lector de CD-ROM. Para ver las animaciones del CD, el lector de CD-ROM debe ser de doble velocidad o superior.

Vídeo: Warcraft II: BNE requiere un monitor de al menos 14 pulgadas con resolución mínima de 256 colores.

Sonido: Warcraft II: BNE funciona con cualquier sistema de sonido integrado compatible con el sistema operativo Mac.

INSTALACIÓN EN MACINTOSH

Introduce el CD en el lector de CD-ROM. Haz doble clic en el icono del CD de Warcraft II: BNE y haz de nuevo doble clic en el programa de instalación de Warcraft II: BNE para copiar el juego y los archivos de sistema requeridos en el disco duro.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS (PC)

La edición Warcraft II Battle.net (Warcraft II BNE) requiere que los controladores Microsoft DirectX 2.0 o posteriores estén instalados y que las tarjetas de sonido y de vídeo sean compatibles con DirectX 2.0. Los controladores DirectX 6.0 vienen incluidos en el CD de Warcraft II BNE; para instalarlos, haz clic en la opción "Instalar DirectX" que aparece en la lista de opciones de la pantalla de instalación de Warcraft II BNE.

El problema más común con un juego de DirectX es el siguiente:

Los controladores de tarjetas de sonido o vídeo que estén obsoletos, estropeados o sean incompatibles pueden causar problemas en la instalación o ejecución de un juego compatible con DirectX. Si surgen problemas, ponte en contacto con el fabricante del ordenador o de las tarjetas de vídeo o sonido (a través de sus páginas de Internet o por teléfono), para informarte sobre cómo descargar e instalar los controladores más recientes.

Errores con DirectSound y con DirectDraw:

Estos errores están originados por controladores de tarjeta de sonido o de vídeo incompatibles, estropeados u obsoletos. Para solucionarlo, instala DirectX desde el CD de Warcraft II: BNE. Si el error persiste, ponte en contacto con el fabricante de la tarjeta de sonido o de vídeo e infórmate sobre cómo descargar e instalar la última versión de los controladores del hardware.

Cuando ejecuto Warcraft II: BNE no veo ninguna imagen:

Este problema suele asociarse a controladores de DirectX viejos o incompatibles. Warcraft II: BNE se ejecuta en resolución 640x480 y algunas tarjetas de vídeo no funcionan cuando DirectX cambia automáticamente a esa resolución. Para cambiar de manera manual la resolución a 640x480 con una paleta de 256 colores, haz clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas del escritorio, selecciona "Configuración" y después "Panel de control". Haz doble clic en el icono "Pantalla", haz clic en la ficha "Configuración" y cambia los parámetros de "Área de escritorio" y de "Paleta de colores".

No se oye la música ni los efectos de sonido de Warcraft II: BNE:

Asegúrate de que la tarjeta de sonido sea compatible con DirectX 2.0 o superior. Las tarjetas de sonido que no son compatibles con Microsoft DirectX no funcionan con Warcraft II: BNE. Instala DirectX 6.0 desde el CD de Warcraft II: BNE. Si ni siquiera así oyes música ni sonidos, ponte en contacto con el fabricante de la tarjeta de sonido si quieres recibir información sobre cómo adquirir e instalar los controladores más recientes para tu sistema.

Oigo siempre ruido estático e interferencias durante el juego:

Esto puede ocurrir cuando el volumen de salida de línea está encendido, pero no hay nada conectado a la salida de línea de la tarjeta de sonido. Revisa los parámetros de sonido; para ello haz clic en el botón "Inicio" de la barra de herramientas y selecciona "Programas", "Accesorios" y "Multimedia". Selecciona la opción "Control de volumen". Si, a pesar de todo, el problema persiste, ponte en contacto con el fabricante de la tarjeta de sonido e infórmate sobre cómo descargar e instalar los controladores de sonido más recientes.

Cuando inicio Warcraft II: BNE, la pantalla aparece de color negro:

Puede que la tarjeta de vídeo no sea compatible con DirectX, que estés usando una versión antigua de DirectX o que tengas que actualizar los controladores de vídeo. En primer lugar, visita la página web del fabricante de la tarjeta de vídeo para descargar e instalar los controladores más recientes. Si siguen surgiendo problemas, descarga e instala la versión más reciente de DirectX o instala la versión existente en el CD de Warcraft II: BNE.

¿Es posible ejecutar la versión completa de Warcraft II: BNE sin el CD?:

Es posible jugar partidas multijugador sin el CD. Consulta la sección multijugador de este manual para obtener información sobre este tema. Si deseas jugar partidas individuales o crear partidas multijugador, es preciso introducir el CD de Warcraft II: BNE en el lector de CD-ROM.

¿Puedo instalar Warcraft II: BNE en una unidad comprimida?:

Esto puede causar problemas durante el juego, por lo que recomendamos que no se utilicen unidades comprimidas.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS (MAC)

Warcraft II: BNE y ratones multibotón

Warcraft II: BNE (Warcraft II: Battle.net Edition) es compatible con los ratones multibotón gracias a la tecnología de entrada de datos Sprocket de Apple. No obstante, puede que algunos ratones multibotón no funcionen correctamente con esta tecnología. Si los botones segundo, tercero o cuarto del ratón programable te dan problemas, o si pierdes el control del teclado o del ratón mientras juegas, desactiva las opciones “Ratón multibotón” y “Salir de otras aplicaciones” que incluimos en las opciones de inicio de Warcraft II: BNE. Si no ves la pantalla de opciones de inicio, sal del programa; cuando vuelvas a iniciar Warcraft II: BNE, mantén pulsada la tecla “Opciones”.

Módem:

Para las partidas de módem a módem, asegúrate de que las extensiones del módem y los paneles de control estén instalados y activos en el set de extensión del inicio que utilices. Después, revisa el “Selector” del menú Apple y comprueba que ninguna impresora u otro dispositivo estén intentando utilizar el puerto del módem. Si tu módem es interno, en la pantalla de “Selección de módem” debería aparecer “módem interno”. Si el módem es externo, verás una opción para “Puerto de módem”. Selecciona el tipo de módem apropiado para el sistema que estés utilizando. Si la conexión da problemas, prueba con diferentes cadenas init. Hay dos (ATZ y AT &F1) que funcionan con la mayoría de los módems. Las cadenas init se establecen en la pantalla de opciones de inicio del juego.

Battle.net:

Los juegos que se ejecutan con Battle.net requieren una conexión TCP/IP activa con tiempo de latencia bajo. Es posible que antes de comenzar a jugar tengas que iniciar la conexión con el proveedor de Internet de manera manual. Cuando se haya establecido la conexión con el proveedor de Internet, podrás ver una dirección IP en el panel de control TCP/IP. Si al comenzar a jugar la conexión con el proveedor de Internet se desactiva, asegúrate de que no está activada la opción “Salir de otras aplicaciones” en la pantalla de opciones de inicio del juego.

¿Es posible ejecutar la versión completa de Warcraft II: BNE sin el CD?:

Es posible jugar partidas multijugador sin el CD. Consulta la sección multijugador de este manual para aprender a crear copias reproducidas. Para disputar partidas individuales o para crear partidas multijugador, es preciso introducir el CD de Warcraft II: BNE en el lector de CD-ROM.

PARA OBTENER UNA LISTA MÁS AMPLIA Y ACTUALIZADA DE POSIBLES SOLUCIONES, CONSULTA LA SECCIÓN SERVICIO TÉCNICO DE NUESTRAS PÁGINAS WEB WWW.BLIZZARD.COM Y WWW.COKTEL.ES.





TUTORIAL

CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA INDIVIDUAL

1. El juego comienza con una introducción gráfica al mundo de Warcraft II: Tides of Darkness. Si deseas saltarte esta introducción, pulsa la barra espaciadora o haz clic con el botón izquierdo del ratón. Después de la introducción, accederás al menú principal de Warcraft II.
2. Haz clic en la opción “Partida individual” o escribe “S” para comenzar una partida individual. Verás que el color de la letra S de la primera palabra es diferente del color del resto del mensaje. Esto se debe a que esa letra es una tecla de acceso rápido, y al pulsarla te evitas tener que hacer clic con el ratón repetidamente. Este método se utiliza a lo largo del juego. Después accederás a la pantalla “Escenario”.
3. Haz clic en “Campaña nueva”. Aparecerá la pantalla “Selección de carrera”, en la que podrás elegir qué ejército deseas dirigir y en qué campaña deseas jugar.
4. Selecciona “Campaña humana” para dirigir a los humanos en la campaña Tides of Darkness. Después de una breve descripción de tu primera misión, accederás a la pantalla principal del juego, la pantalla “Órdenes”.



El esquema de arriba muestra la pantalla principal que se utiliza en Warcraft II e identifica los aspectos clave del juego. Cada una de estas secciones se explica en la página siguiente.



RECURSOS

Es la cantidad de madera, oro y petróleo (para escenarios posteriores) que se ha conseguido y que se utiliza para entrenar a diversas unidades y para ser empleada como material de construcción.

TEXTO INFORMATIVO

Proporciona información sobre cualquier unidad, botón o edificio que selecciones.

DESCRIPCIÓN DE UNIDAD

Información detallada, con estadísticas numéricas, sobre cualquier edificio o unidad individual seleccionada en la ventana "Mapa Órdenes".

ÓRDENES DE UNIDAD

Diferentes órdenes para una unidad, tales como construir, atacar, etc.

MINIMAPA

Es una vista aérea del mapa "Órdenes", con la que se puede ver toda una zona de una sola vez. Los edificios y unidades de que dispones aparecen como cuadrados verdes. Los demás edificios y unidades aparecen en otros colores. El mapa se hará más detallado a medida que explores el terreno que rodea al campamento.

MAPA "ÓRDENES"

Éste es el principal escenario de juego. En él podrás ver con gran detalle los acontecimientos que tienen lugar en la zona que te rodea. En esta ventana puedes utilizar el ratón para seleccionar unidades y edificios. Cuando selecciones una de tus unidades, ésta quedará rodeada por un recuadro verde, que indica que la unidad está preparada para recibir órdenes.

MENÚ

Con este botón se accede al menú "Opciones" de Warcraft.

Guardar: utiliza esta opción para guardar la partida actual.

Cargar: utiliza esta opción para cargar y continuar una partida que hayas guardado previamente.

Opciones: utiliza esta opción para cambiar el sonido, la velocidad y las preferencias de juego.

Ayuda: con ella puedes acceder a una lista de comandos del teclado y a sugerencias sobre Warcraft II.

Objetivos de escenarios: elige esta opción para revisar los objetivos del escenario.

Finalizar escenario: elige esta opción para reiniciar la partida, rendirte, salir al menú principal o abandonar el programa.

En las partidas individuales, el botón "Menú" también sirve para detener el juego en cualquier momento.



ESTABLECIMIENTO DE CAMPAMENTO

Vas a crear un campamento desde cero. En el centro del mapa “Órdenes”, verás un ayuntamiento, una granja, tres soldados de infantería y un campesino.

1. Coloca la flecha sobre el ayuntamiento. Cuando estés sobre una unidad o un edificio que puedas seleccionar en el mapa “Órdenes”, la flecha se convertirá en una lupa.
Cuando estés sobre una unidad o un edificio que puedas seleccionar en el mapa “Órdenes”, la flecha se convertirá en una lupa.
2. Selecciona el ayuntamiento. Cuando selecciones una unidad o edificio, un recuadro coloreado resaltará tu elección y en la zona “Descripción de unidad”, situada a la izquierda del mapa “Órdenes”, aparecerá una descripción de dicha elección.



ENTRENAMIENTO DE CAMPESINOS

3. Desplaza la flecha sobre el icono del campesino. Las palabras “Entrenar campesino” aparecerán en la zona “Texto informativo”. A la derecha de esa zona verás el coste del entrenamiento de esa unidad. Además, verás el coste de los edificios y de las mejoras.
4. Haz clic en el icono de campesino para comenzar su proceso de entrenamiento. En la zona “Descripción de unidad” se muestra lo que se ha avanzado.

5. Cuando se haya entrenado al campesino, éste aparecerá en el mapa “Órdenes”.

6. Si intentas entrenar a otro campesino, recibirás el mensaje “No hay comida”. En ese caso, construye más granjas en la zona “Texto informativo”.

7. Para ver el nivel de suministros de comida, selecciona cualquier granja. En la zona “Descripción de unidad”, aparecerá el nivel de producción y de consumo. Para entrenar a más unidades debes disponer de suficiente comida. Para aumentar los suministros de comida de tu campamento, construye otra granja. Cada ayuntamiento puede mantener a una unidad, mientras que cada granja suministra alimento para cuatro unidades.



CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

1. Selecciona a un campesino.
2. Desplaza la flecha sobre el icono "Construcción de estructura básica" y selecciona esta opción para acceder a las distintas estructuras básicas.
3. Desplaza el cursor sobre los iconos y selecciona el que dice "Construir granja" en la zona "Texto informativo". En el mapa "Órdenes" aparecerá la imagen difuminada de una granja, mostrando la cantidad de espacio que esa estructura requiere.



Los edificios deben colocarse en amplios espacios de territorios explorados. Los edificios no situados en la costa no pueden construirse sobre hielo, barro o basura.

Restricciones específicas

Los ayuntamientos deben guardar una distancia mínima respecto de las minas de oro.

Los astilleros y las refinерías de petróleo deben guardar una distancia mínima respecto de cualquier depósito de petróleo.

Los astilleros, fundiciones y refinерías de petróleo deben colocarse en la costa.

Las plataformas de petróleo sólo pueden colocarse en depósitos de petróleo.

Si intentas colocar un edificio en un lugar con restricciones, la parte de la imagen del edificio que esté situada en la zona restringida se volverá roja y parpadeará.

Además, aparecerá un mensaje informando por qué no puedes construir en ese lugar, y no podrás situar allí el edificio.



4. Para colocar un edificio, selecciona una zona que cumpla con las condiciones de construcción. Cuando hayas elegido el lugar apropiado, haz clic para colocar el edificio. El campesino se desplazará a ese lugar y empezará a construir.

Nota: la construcción no comienza hasta que el campesino llega al lugar seleccionado. Si el campesino se encuentra con algún obstáculo cuando llega al lugar seleccionado, la construcción



no puede comenzar.

Si seleccionas la nueva granja cuando se está construyendo, verás una barra de estado alcanzado en la zona “Descripción de unidad”, así como una barra de estado debajo de la imagen que indica el daño que puede aguantar la estructura. Nota: los edificios son muy débiles al principio, y sólo alcanzan plena resistencia cuando han finalizado las obras.

5. Cuando el campesino haya finalizado la construcción, selecciona la nueva granja. Verás que tus suministros de comida han aumentado.



Algunos edificios disponen de botones para conseguir mejoras. Cuando una mejora esté disponible, si seleccionas el botón aparecerá un mensaje en la zona “Texto informativo” que describe en qué consiste la mejora.

EXPLORACIÓN Y LA NIEBLA DE GUERRA

Cuando llegues a este punto, te darás cuenta de que se te están acabando los recursos de madera y oro. Para aumentarlos, tendrás que encontrar bosques donde recoger madera y buscar minas de oro. En un principio, los terrenos alrededor de tu ayuntamiento y tu granja son desconocidos, y aparecerán como grandes regiones negras tanto en el mapa “Órdenes” como en el minimapa.

1. Selecciona un campesino y selecciona el icono “Mover” en su área “Orden de unidad”.
2. En el mapa “Órdenes” aparecerá un cursor de selección con el que podrás indicar el destino de la unidad seleccionada.
3. Envía al campesino a la zona sin explorar de la parte superior del mapa “Órdenes”. El campesino se dirigirá inmediatamente hacia allí, explorando el territorio por el que pase.
4. A medida que la unidad entre en territorios desconocidos, éstos se harán visibles tanto en el mapa “Órdenes” como en el minimapa.





5. El espacio que queda fuera del alcance visual de cualquiera de tus unidades o edificios se vuelve de color gris. El terreno que hay allí sigue siendo conocido, pero las unidades que se encuentren en esta “niebla de guerra” no son visibles en el mapa “Órdenes” ni en el minimapa.
6. Cuando las unidades regresen a las zonas grises, las características de esas zonas (por ejemplo, unidades y edificios) se actualizarán.
7. Si existen edificios en una zona que más tarde se ve cubierta por la niebla de guerra, los datos sobre su existencia y sus características se conservan, aunque no será posible actualizarlos hasta que otra unidad entre en el campo visual de esa zona.

RECOGIDA DE RECURSOS

1. Justo por encima de la ciudad debe haber una mina de oro. Instruye a tu campesino para que recoja oro, seleccionando el icono correspondiente en su zona “Órdenes de unidad”.
2. A medida que muevas el ratón hacia el mapa “Órdenes”, aparecerá un cursor de selección. Haz clic con él en la mina de oro en la que quieres que busque el campesino.
3. El campesino comenzará a buscar oro en la mina y lo llevará él solo al ayuntamiento. Repetirá este proceso hasta que haya vaciado por completo la mina, sea atacado o reciba otra orden. Ahora que has encontrado una fuente de oro, el siguiente paso es conseguir madera.
 1. Selecciona a un campesino y el icono “Recoger” en la zona “Órdenes de unidad”.
 2. A medida que muevas el ratón hacia el mapa “Órdenes”, aparecerá un cursor de selección. Utilízalo para elegir el lugar del bosque en el que deseas que el campesino recoja madera.
 3. El campesino empezará a talar árboles y regresará solo al ayuntamiento con la madera. Repetirá este proceso hasta que haya talado todos los árboles disponibles en la zona, sea atacado o reciba otra orden.

Nota: si detienes a un campesino mientras regresa al ayuntamiento cargado con suministros, la ventana “Texto informativo” te recordará que el campesino transporta oro o madera. Además, el icono “Recoger” se sustituirá con el icono “Regresar con recursos”, que puedes seleccionar para proseguir con la entrega de los suministros y con la recogida de más material.

VISUALIZACIÓN DE LOS MAPAS

Para desplazarte por cada escenario puedes utilizar tanto el minimapa como el mapa “Órdenes”.

1. Si usas el minimapa, selecciona la casilla blanca y desplázala manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrándolo hasta donde quieras.
2. También puedes seleccionar cualquier zona del minimapa y saltar hasta ella.
3. Si usas el mapa “Órdenes”, mueve el cursor de flecha hacia cualquier punto de la pantalla y el mapa se desplazará automáticamente en la



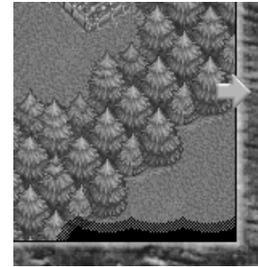


misma dirección.

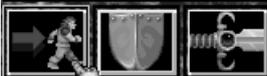
4. Si usas el teclado numérico para desplazarte por la ventana “Órdenes”, utiliza las flechas del teclado numérico o las teclas de dirección.

Círculos de poder

Puede que algunos escenarios requieran que localices destinos específicos en el mapa, que se mostrarán con un brillante círculo de poder. Al entrar en una zona donde hay un círculo de poder, se cumplen los requisitos para completar un escenario que implique el descubrimiento de un destino específico.



ÓRDENES DE UNIDAD Y COMBATE

			
IMAGEN	Muestra el aspecto de tu unidad.		NIVEL
PUNTOS DE DAÑO	La barra de estado y los números indican la salud de tu unidad.		Indica cuántas mejoras tiene la unidad. El nivel 1 es el predeterminado y con cada mejora se añade un nivel.
BLINDAJE	El daño causado a una unidad que ha sido absorbido por sus defensas.		DAÑO
ALCANCE	Indica el radio de ataque (con centro en la unidad).		El daño causado por tu unidad a una unidad enemiga. “Mín.” es el daño mínimo causado, independientemente del blindaje con que cuente el enemigo. “Máx.” es el daño máximo causado a un enemigo sin blindaje.
VELOCIDAD	La velocidad a la que se desplazan tus unidades.		VISTA
			El alcance visual con que tu unidad puede divisar objetos.

Puedes dar órdenes a tus unidades en cualquier momento. Todas ellas comparten las órdenes, pero algunas tienen características especiales.

1. Selecciona a un soldado de infantería, lo que hará que se abra la zona “Descripción de unidad” y la zona “Orden de unidad”, a la izquierda del mapa

OPCIONES

Moverse

2. Cuando hayas seleccionado al soldado de infantería, haz clic en el icono “Mover”.
3. En el mapa “Órdenes” aparecerá un cursor de selección con el que podrás indicar el destino de la unidad seleccionada.





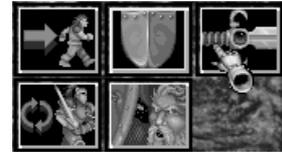
Detener

4. Cuando el soldado de infantería se esté moviendo, haz clic en el icono "Detener" para que la unidad abandone cualquier acción y espere nuevas órdenes.



Atacar

5. Cuando el soldado de infantería esté seleccionado, haz clic en el icono "Atacar".
6. Aparecerá un cursor de selección en el mapa "Órdenes". Utilízalo para indicar el objetivo con el que la unidad seleccionada entablará combate.
7. Selecciona el ayuntamiento como objetivo con el que entablar combate. Normalmente no vas a atacar a tus propios edificios, pero ahora te sirven para practicar hasta que estés preparado para enfrentarte a los orcos.
8. Cuando el soldado de infantería lo esté atacando, selecciona el ayuntamiento.
9. Verás que la barra de puntos de daño y el número disminuyen a medida que la estructura sufre ataques.
10. Para detener el ataque, selecciona al soldado que esté atacando y haz clic en el icono "Detener" en la zona "Órdenes de unidad".



Patrullar

11. Cuando el soldado de infantería esté seleccionando, haz clic en el icono "Patrullar".
12. En el mapa "Órdenes" aparecerá un cursor de selección con el que podrás indicar el segundo punto de un recorrido de patrulla (el primer punto es el lugar en el que se encuentra la unidad en ese momento). La unidad se desplazará entre esos dos puntos constantemente. Cuando está seleccionado el modo "Patrulla", tus unidades atacarán a cualquier enemigo con el que se encuentren.
13. Para dejar de patrullar, selecciona al soldado de infantería y haz clic en el icono "Detener".



Permanecer en terreno

14. Cuando el soldado de infantería esté seleccionado, haz clic en el icono "Permanecer en terreno".
15. El soldado permanecerá en su terreno y defenderá ese punto específico, sin desplazarse para entablar combate con una unidad enemiga.
16. Para abandonar este modo, selecciona al soldado y haz clic en el icono "Detener".



Atacar terreno

17. Esta opción se utiliza para ordenar a una unidad con autonomía de ataque que dispare sin cesar sobre una zona específica. Sólo pueden usar el





icono “Atacar terreno” las unidades que cuenten con autonomía de ataque.

Órdenes automáticas

18. Cuando tienes una unidad o grupo seleccionado, puedes utilizar el botón derecho del ratón para dar órdenes que se llevarán a cabo automáticamente. Para usar esta opción, los usuarios de Macintosh con ratones de un solo botón deben mantener pulsada la tecla Comando y hacer clic.
19. Selecciona a un campesino.
20. Después, desplaza la flecha sobre una zona con árboles y haz clic con el botón derecho ((Macintosh: opción-clic) en la zona en la que vayas a recoger suministros.
21. El campesino se dirigirá automáticamente hacia los árboles y empezará a recoger madera.
22. Selecciona a un soldado de infantería.
23. Después, desplaza la flecha hacia un terreno despejado y haz clic con el botón derecho ((Macintosh: opción-clic) en la zona a la que quieres que se desplace el soldado.
24. El soldado se dirigirá automáticamente a la zona seleccionada.
25. Se pueden dar órdenes básicas a las unidades (moverse, recoger, reparar, atacar) sin necesidad de pulsar numerosas teclas o botones de órdenes.

ÓRDENES ADICIONALES

Agrupar unidades

1. Hay diferentes maneras de agrupar unidades y darles órdenes en grupo. Los grupos pueden tener un máximo de nueve unidades.
2. Si haces clic en el mapa de comandos y arrastras el ratón, podrás dibujar un rectángulo alrededor de las unidades que desees seleccionar.
3. También se pueden seleccionar grupos manteniendo pulsada la tecla MAYÚS mientras seleccionas las unidades que quieras añadir a un mismo grupo.
4. Para retirar a una unidad de un grupo, mantén pulsada la tecla MAYÚS mientras haces clic en su imagen en la zona “Descripción de unidad”.

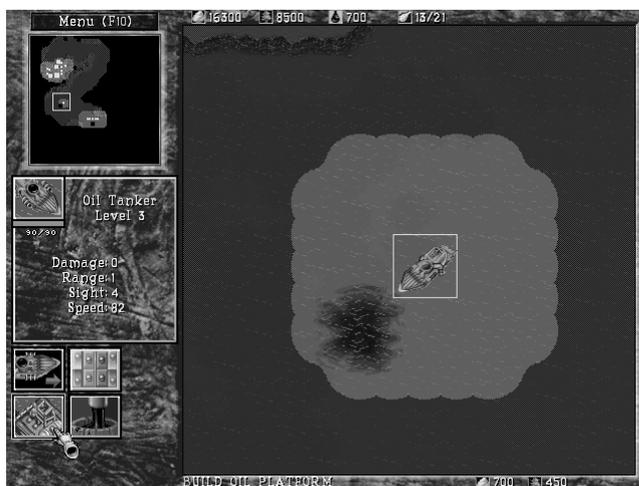




5. Si haces clic en una imagen en la zona “Descripción de unidad”, se seleccionará SÓLO esa unidad y las demás serán retiradas del grupo.
6. Si sólo tienes una unidad seleccionada y haces clic en su imagen, el mapa “Órdenes” se centrará en el lugar de esa unidad.
7. Los grupos se guardan automáticamente en la memoria y se pueden recuperar seleccionando a cualquiera de sus miembros mientras se mantiene pulsada la tecla ALT (en Macintosh, la tecla “Opción”).
8. Es posible guardar hasta diez grupos. Para ello, selecciona un grupo y pulsa Ctrl + tecla de nº (0-9). Después, para recuperar un grupo de forma instantánea, pulsa el número que le corresponda.

Orden de seguir a guía

9. Se puede ordenar que las tropas sigan a una unidad en concreto.
10. Selecciona a la unidad o grupo que vaya a seguir a la unidad guía.
11. Para elegir a la unidad guía, selecciónala inmediatamente con el botón derecho del ratón ((Macintosh: opción-clic). La unidad guía se distinguirá con un recuadro verde parpadeante.
12. Cuando muevas la unidad guía, las unidades asociadas a ella la seguirán hasta que haga otra cosa que moverse o detenerse, con lo que se romperá el vínculo entre ellas.



ÓRDENES DE UNIDAD ESPECIALES

Petroleros

1. Los petroleros se utilizan para transportar petróleo de la misma manera en que los campesinos se utilizan para recoger madera o excavar oro. No obstante, los buques tienen que construir una plataforma petrolífera que lleve a cabo las perforaciones para extraer este recurso. El primer paso es buscar un lugar apropiado donde ubicar la plataforma.
2. Hay manchas de petróleo que representan zonas con alta concentración de petróleo. Utiliza el





petrolero para explorar estos lugares, desplazándolo por las zonas navegables.

3. Cuando hayas encontrado un depósito de petróleo, haz clic en el icono “Construir plataforma petrolífera” en la zona “Órdenes de unidad” del petrolero.
4. En el mapa “Órdenes” aparecerá una plataforma petrolífera verde que representa la cantidad de espacio necesaria para construir la plataforma. Si intentas colocar la plataforma fuera de una mancha de petróleo, la imagen se volverá roja y parpadeará.
5. Cuando hayas escogido el lugar adecuado, coloca la plataforma petrolífera. El buque se desplazará al lugar y comenzará el proceso de construcción.
6. Cuando se haya finalizado la plataforma petrolífera, el petrolero transportará de manera automática el petróleo al astillero. Se puede ordenar a cualquier petrolero nuevo que transporte petróleo desde una plataforma ya existente seleccionando “Transportar petróleo” en su zona “Órdenes de unidad”.

Buques de transporte

7. Los buques de transporte se utilizan para transportar las unidades por amplias extensiones de agua. Puedes embarcar de manera automática un máximo de seis (6) unidades en un buque de transporte. Para ello, selecciona las unidades y haz clic con el botón derecho del ratón en el buque de transporte.
8. El buque de transporte se resaltará con un recuadro verde parpadeante y se moverá automáticamente hacia la orilla. Las unidades seleccionadas también se dirigirán hacia la orilla y embarcarán en el buque de transporte cuando éste atraque.
9. Cuando el buque de transporte haya llegado a la orilla de destino, puedes desembarcar las unidades seleccionando el icono “Desembarcar buque” en su zona “Órdenes de unidad”.
10. Se pueden desembarcar unidades específicas de un buque de transporte seleccionando la imagen de esa unidad en la zona “Descripción de la unidad” con el buque de transporte seleccionado. De esa manera, sólo desembarcará la unidad cuya imagen se haya elegido.





PARTIDAS MULTIJUGADOR

Para comenzar una partida multijugador nueva, haz clic en la opción "Partida multijugador", con lo que accederás a la pantalla "Registro". Introduce el nombre que quieras usar en las partidas multijugador y pulsa Aceptar para acceder a la pantalla "Método de conexión".

Warcraft II: BNE es compatible con varios protocolos de conexión: Battle.net, conexión directa, módem y redes IPX, así como AppleTalk y TCP/IP para Macintosh. A continuación se describen estos métodos de conexión y su uso.

Método de conexión

Battle.net

Admite de dos a ocho jugadores

Requisitos: una conexión a Internet TCP/IP de 32 bits. Puede tratarse de una conexión de acceso telefónico o de una conexión directa.

Battle.net es el servicio de juegos en Internet de Blizzard Entertainment y permite que jugadores de todo el mundo compitan entre sí. Battle.net gestiona además un sistema de clasificación a nivel mundial que permite comparar tu habilidad en Warcraft II: BNE con la de otros adversarios. Para conectarte a Battle.net, selecciona el método de conexión "Battle.net". Si el ordenador está configurado para marcar automáticamente, Warcraft II: BNE realizará una llamada a tu proveedor de Internet. Si no es el caso, deberás establecer una conexión con tu proveedor de Internet antes de ejecutar Warcraft II: BNE. Una vez establecida la conexión con Battle.net, podrás charlar con otros jugadores para organizar partidas, crearlas y participar en ellas. Una vez dentro de Battle.net

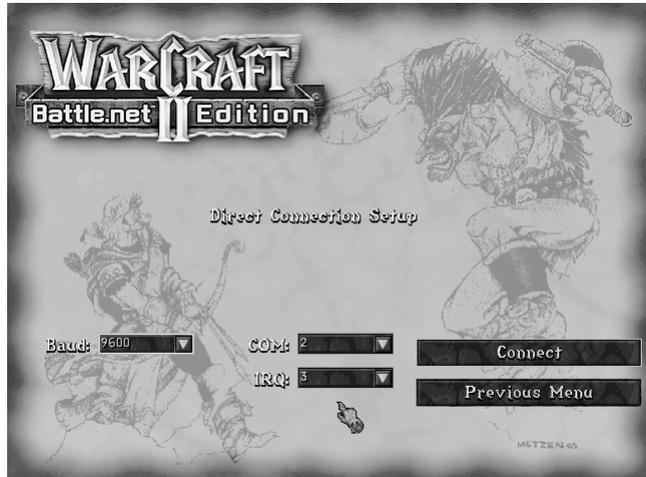


puedes encontrar más información pulsando la tecla F1.

Conexión directa

Admite dos jugadores

Requisitos: dos ordenadores conectados directamente utilizando un cable de MÓDEM NULO en sus puertos de serie. Para que los ordenadores Macintosh establezcan una conexión directa con un sistema de PC de IBM, es preciso utilizar un cable de módem conectado a un cable de módem nulo de IBM PC. Para las partidas entre dos ordenadores Macintosh, se recomienda el método AppleTalk.



Velocidad en baudios: es la velocidad a la que se comunican los ordenadores, regulada por una serie de chips UART (chips de tarjeta en serie que gestionan las comunicaciones). Puede que en los ordenadores viejos surjan problemas al establecer conexiones de muchos baudios.

COM: sólo para ordenadores compatibles IBM. Es el número de puerto al que tienes conectado el cable de MÓDEM NULO. Ningún otro dispositivo (como un módem o un ratón) puede estar utilizando el puerto de comunicaciones COM.

IRQ: sólo para ordenadores compatibles IBM. Es la línea de petición de interrupción, con un valor predeterminado de 3 para los puertos COM 2 y 4, y a 4 para los puertos COM 1 y 3. Ningún otro dispositivo puede estar utilizando esta IRQ.

Conectar: conecta a dos ordenadores. El mensaje “Esperando respuesta” aparecerá hasta que los ordenadores estén conectados. Si surgen problemas durante la conexión, elige “Cancelar conexión” y vuelve a intentarlo.

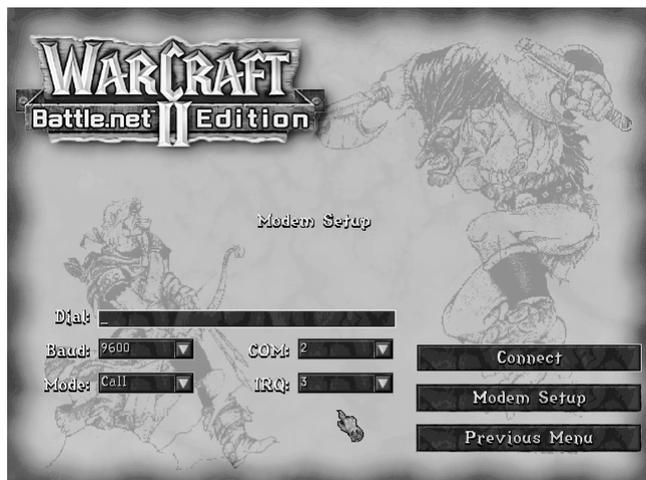
Módem

Admite dos jugadores

Requisitos: dos ordenadores, cada uno con su propio módem y línea telefónica.

Marcar: es el número de teléfono que deseas marcar con el módem. Puedes separar los números con un guión si lo deseas (incluyendo los códigos cuando sea necesario).

Velocidad en baudios: es la velocidad a la que los ordenadores se comunican a través





del módem y depende de la velocidad de comunicación de este dispositivo. Si tienes problemas con la conexión, prueba a comenzar con 9600 y aumenta el valor poco a poco.

Modo: este parámetro está programado con las funciones "Llamar" o "Responder", dependiendo de si estás realizando la llamada o recibiendo. Si sólo uno de los ordenadores tiene el CD de Warcraft II: BNE, éste deberá ser el ordenador que realice la llamada.

COM: sólo para ordenadores compatibles IBM. Es el número de puerto a través del cual se conecta el módem.

IRQ: sólo para ordenadores compatibles IBM. Es la línea de petición de interrupción, predeterminada a tres para los COM dos y cuatro, y a cuatro para los COM uno y tres. Ningún otro dispositivo (como el ratón) debería estar utilizando la IRQ del módem.

Puerto: sólo para Macintosh. Tienes que ajustarlo para indicar si el módem está conectado al puerto de módem de Macintosh o al puerto de la impresora.

Conectar: conecta los dos ordenadores. El mensaje "Esperando respuesta" aparecerá hasta que los ordenadores estén conectados. Si surgen problemas durante la conexión, elige "Cancelar conexión" y vuelve a intentarlo.

Configuración del módem

Si no estás seguro de algún parámetro, consulta el manual del módem.

Despejar: es la línea de comando que el ordenador envía al módem cuando deseas despejar la línea de módem.

Init: es la línea de comando que el ordenador envía al módem para establecer una conexión con otro ordenador. Para obtener una conexión fiable, utiliza una cadena de inicialización que desactive la compresión de datos y el control de errores.



Desconectar: es la línea de comando que el ordenador envía al módem cuando has terminado con la conexión.

Tonos o pulsos: es el sistema que utiliza el módem para marcar.

Red IPX

Admite de dos a ocho jugadores

Requisitos: todos los ordenadores deben estar conectados a una red compatible con IPX. Los usuarios de Windows 95 pueden utilizar el soporte de protocolo IPX incorporado de Windows. Para ello, deben dirigirse al panel de control de red y activar IPX/SPX, NetBEUI y NetBIOS. Los usuarios de Macintosh han de configurar el sistema con el panel de control MacIPX.

Partidas en proceso: es una lista de las partidas localizadas en la red en las que puedes participar.



Participar en partida: permite entrar a participar en la partida que has seleccionado.

Crear partida: permite crear una partida para que otros jugadores se unan a ella. Para ello, debes tener el CD de Warcraft II: BNE introducido en el lector de CD-ROM.

Mac TCP/IP

Sólo para Macintosh.

Admite un máximo de ocho jugadores

Requisitos: un máximo de ocho ordenadores conectados en Internet mediante una conexión TCP/IP.

Dirección IP: si quieres unirse a una partida creada por otro jugador, introduce la dirección IP de su sistema.

Crear partida: selecciona esta opción para crear una partida. Para ello, es necesario tener el CD de Warcraft II en el lector de CD-ROM.

Unirse a partida: haz clic en "Unirse a partida" tras haber introducido la dirección IP del creador de la partida en la casilla de "Dirección IP".



AppleTalk

Sólo para Macintosh.

Admite un máximo de ocho jugadores

Requisitos: un máximo de ocho ordenadores conectados a través de una red LocalTalk o Ethernet AppleTalk.

Partidas AppleTalk en curso: es una lista de partidas que están disponibles en la red AppleTalk para que te unas a ellas.

Seleccionar zona: Si la red AppleTalk dispone de muchas zonas, haz clic en "Seleccionar zona" para elegir la zona en la que deseas buscar una partida.

Unirse a partida: con esta opción puedes unirse a la partida que hayas seleccionado.

Crear partida: puedes crear una partida para que otros se unan a ella. Para ello, es necesario tener el CD de Warcraft II: BNE en el lector de CD-ROM.



PANTALLA DE CONFIGURACIÓN MULTIJUGADOR

Si te has unido a una partida multijugador, en lugar de crear una, lo único que puedes modificar es tu raza. Una vez que hayas elegido la raza, haz clic en la casilla “Listo” situada a la izquierda de tu nombre para indicar que estás preparado para jugar.

Si has creado la partida, tu nombre aparecerá en el primer lugar de la lista de jugadores. Dispones de la opción de dejar los otros espacios disponibles para otros jugadores, convertirlos en jugadores controlados por ordenador o cerrarlos (reduciendo así el número de jugadores de esa partida).

Tu raza: puedes elegir jugar como “Humano” o como “Orco”.

Niebla de guerra: puedes tener esta función activada o desactivada.

Códigos de trampas: puedes tenerlos activados o desactivados.

Comienzo de los recursos: puedes elegir el “Mapa predeterminado” o configurarlos para que estén en un nivel “Bajo”, “Medio” o “Alto”.

Lugares de inicio: puedes elegir que los lugares aparezcan “Al azar” o utilizar los “Lugares fijos” como figuran en el mapa del juego.

Paisaje del mapa: puedes elegir usar el “Mapa predeterminado” o configurarlo de nuevo a “Bosque”, “Invierno” o “Páramo”.

Unidades de inicio: puedes elegir utilizar el “Mapa predeterminado” o empezar con “Un campesino sólo”.

Selección de escenario

Tipo: puedes elegir un escenario “Incorporado” o cargar una partida guardada o un “Escenario personalizado”.

Jugadores: esta opción cambia los mapas que se muestran en pantalla, dependiendo del número de jugadores que admita el mapa.

Tamaño del mapa: muestra los mapas disponibles de “Cualquier tamaño” o más específicamente de 32x32, 64x64, 96x96 y 128x128.

Lista de mapas: es la zona en la que se selecciona el mapa en el que se va a jugar. En la parte inferior izquierda de la pantalla se muestra el nombre del mapa, su tamaño y el número de jugadores que se admiten en él.

Tipo: puedes elegir un escenario “Incorporado” o cargar una partida guardada o un “Escenario





personalizado”.

Comenzar el juego:

No se puede comenzar la partida hasta que todos los demás jugadores hayan hecho clic en la casilla “Listo” que figura a la izquierda de sus nombres. Cuando todos los jugadores estén preparados, se encenderá el botón “Comenzar partida”.

COMANDOS MULTIJUGADOR

Para enviar mensajes a tus contrincantes durante una partida multijugador, pulsa “Intro”, escribe el mensaje y pulsa “Intro” de nuevo para enviarlo. Para cambiar a los jugadores que reciben tus mensajes en las partidas multijugador, haz clic en el icono “Mensajes” situado cerca de la esquina superior derecha de la pantalla.

Para escoger a los jugadores que son tus aliados, haz clic en el icono “Aliados” situado cerca de la esquina superior derecha de la pantalla. Tus unidades no atacarán a los aliados, aunque reciban ataques de ellos. Al marcar “Victoria aliada” indicas que deseas que el escenario acabe cuando todos los adversarios no aliados hayan sido destruidos. Para ello, todos los aliados de una bando deben haber seleccionado la opción “Victoria aliada”.

Para detener una partida multijugador, no utilices el botón de menú, sino el botón de pausa.

PARTIDAS MULTIJUGADOR

Warcraft II: Battle.net Edition también incluye una serie de plantillas de partidas multijugador para ofrecer más variedad de juego. Estas plantillas son:

Pelea: es el método habitual de juego. Se basa en la estrategia normal y permite establecer alianzas.

Todos contra todos: cada jugador se ocupa de sí mismo. No es posible aliarse.

Frente a frente: como suena, dos jugadores enfrentados entre sí.

Arriba contra abajo: este tipo de juego está diseñado para mapas de combate entre equipos. Los jugadores que se encuentran en la misma zona al comienzo de la partida se alían automáticamente, de manera que la cooperación es instantánea.

Utilizar configuración de mapas: utiliza esta plantilla de juego para los mapas diseñados específicamente con una configuración preestablecida.

Escalera: en los juegos de este tipo, el resultado se registra automáticamente en Battle.net y se muestra en la clasificación. Estas partidas sólo se pueden ejecutar en los mapas de escalera aprobados por Blizzard. Para poder jugar, es necesario acumular diez victorias en partidas normales de Battle.net.

OPCIONES Y PREFERENCIAS

Opciones de sonido

Volumen de música, volumen digital

Se utilizan para ajustar los diferentes niveles de volumen de música y de sonido.

Diálogo de unidad activado

Puedes decidir si quieres que las unidades te informen de los acontecimientos que ocurren en las inmediaciones; por ejemplo, si se acerca alguien o si les atacan.

Confirmación de la unidad activada





Selecciona si las unidades te van a confirmar que han recibido las órdenes.
Sonidos de edificios activados

Esta opción determina si los edificios emiten sonido cuando se hace clic en ellos.

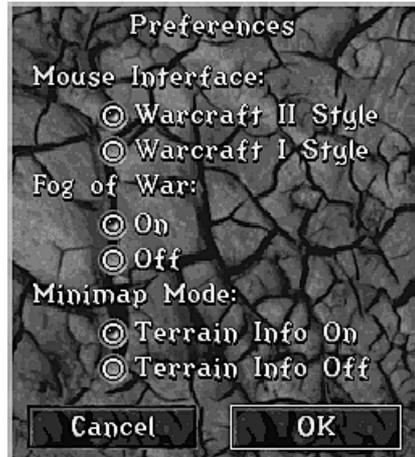
Interfaz del ratón y preferencias

Estilo Warcraft I

Con esta opción, los comandos del teclado y del ratón funcionan como en Warcraft I. Las diferencias estriban en el centrado automático del minimapa y del mapa "Órdenes" al pulsar el botón derecho del ratón y en la pérdida de la función "Órdenes automáticas" mediante el uso del botón derecho del ratón (o la tecla "Comando" en un Macintosh).

Estilo Warcraft II: BNE

Con esta opción, los comandos del teclado y del ratón funcionan con la interfaz de Warcraft II: BNE. Las diferencias estriban en el uso de "Órdenes automáticas" al pulsar el botón derecho del ratón y en la pérdida del centrado automático del minimapa y del mapa "Órdenes" mediante el uso del botón derecho del ratón (o la tecla "Comando" en un Macintosh).



Niebla de guerra

El jugador puede elegir si usa o no la niebla de guerra. Si un escenario no acaba aunque hayas cumplido los objetivos de la misión, prueba a desactivar la niebla de guerra para ver si queda alguna unidad enemiga escondida que no habías visto.

Modo minimapa

Con estos botones, el jugador puede elegir el fondo del minimapa del juego. Se pueden mostrar las posiciones de unidades y edificios con características del terreno o con un fondo negro.

CREACIÓN DE COPIAS REPRODUCIDAS

Puedes jugar a Warcraft II: BNE con tus amigos, aunque éstos no hayan comprado el juego aún. Para ello, instala con tu CD-ROM una copia "reproducida" del juego en sus ordenadores. De esta manera, tus amigos podrán unirse a las partidas multijugador que hayas creado y disfrutar de todas las funciones y características multijugador de Warcraft II:BNE. No obstante, no podrán jugar en las misiones de un solo jugador ni crear ellos mismos partidas multijugador. Puedes jugar de esta manera con un máximo de siete adversarios.

Para instalar una copia reproducida, introduce tu CD-ROM en el lector de tus amigos y selecciona la opción "Instalar copia reproducida". Cuando la instalación haya finalizado, vuelve a colocar el disco en tu lector y empezad la partida.



EL MAPA Y EL EDITOR DE SONIDO

El editor de Warcraft II permite a los usuarios de Windows 95 y de Macintosh crear sus propios escenarios, editando el mapa, las unidades e incluso los efectos de sonido. Los escenarios personalizados se llaman PUD y pueden intercambiarse entre distintos ordenadores.

El editor de mapa proporciona archivos de ayuda muy detallados. Esta sección se propone proporcionar una perspectiva general de las características disponibles. Cuando abras el editor de mapa por primera vez, obtendrás un gran mapa predeterminado de 128x128 con el terreno de bosque. Los menús disponibles son los siguientes:



Archivo

Nuevo: comienzas en un PUD nuevo y vacío.

Abrir: puedes elegir el archivo PUD que deseas modificar.

Guardar: guarda el PUD que estás modificando en ese momento.

Guardar como: con esta opción puedes guardar el PUD con otro nombre o en otro lugar.

Editor de sonido: se abre el editor de sonido de Warcraft II, que se describe más adelante. Si ejecutas el editor de mapa del CD de Warcraft II, en lugar del disco duro, la opción adquiere color gris.

Salir/Abandonar: con esta opción se sale del editor de mapa. Si has hecho algún cambio en el archivo PUD, se te preguntará si deseas guardarlo.

Edición

Borrar: borra cualquier elemento seleccionado.

Ver

Barra de herramientas: activa y desactiva la barra de herramientas, que contiene iconos de acceso directo para los comandos más frecuentes.

Barra de estado: activa y desactiva la barra de estado de la parte inferior de la pantalla.

Animación: esta opción sólo está disponible si la pantalla está configurada a 256 colores. Proporciona animación al agua y a otras características del terreno en el mapa para mostrarte cómo van a quedar.

Minimapa: muestra u oculta el minimapa.



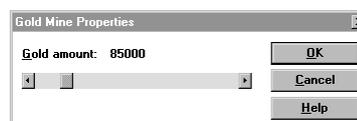
Herramientas

Seleccionar: cambia el cursor al modo “Seleccionar”, para que puedas editar y obtener información sobre objetos que ya están situados en el mapa.

Brocha del mapa: puedes cambiar el tamaño de la brocha y el tipo de terreno que pintará en el mapa.

Unidades y lugar de salida Humano / Orco: selecciona el tipo de unidad que deseas situar en el mapa. Es preciso establecer un lugar de salida para cada jugador humano.

Mina de oro / Depósito de petróleo / Criatura / Círculo de poder / Puerta oscura / Piedra de runas: todas éstas son características del mapa que no están controladas directamente por ningún jugador. El círculo de poder y la puerta oscura no afectan al objetivo de escenario de un escenario personalizado. Para cambiar la cantidad de oro o de petróleo en una mina o en un depósito de petróleo, haz clic en la mina o en el depósito de petróleo (opción-clic en un Macintosh) e introduce la cantidad de recurso que quieras en el cuadro de diálogo que aparecerá.



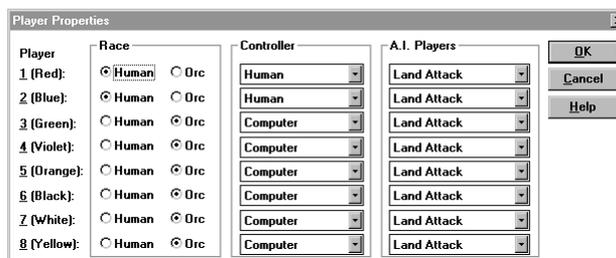
NPC: te permite ubicar a cualquiera de los héroes legendarios del Warcraft II. Normalmente, lo mejor es que los conviertas en unidades rescatables de diferente color para diferenciarlos durante el juego.

Jugador

Jugador uno a ocho: aquí puedes cambiar entre las diferentes unidades de jugador que estás colocando. Si cuando cambias a otro jugador, tienes una unidad seleccionada, esa unidad cambiará de dueño.

Propiedades del mapa: con esta opción aparece una casilla de diálogo con la que puedes cambiar el tipo de terreno del mapa y añadir una breve descripción.

Propiedades del jugador: esta pantalla te permite establecer la carrera, el mando de control predeterminado (humano o automático) y el esquema de inteligencia artificial (I.A.) que usa cada jugador. El esquema de I.A. no afecta a las unidades controladas por seres humanos. Los diferentes esquemas disponibles son:



Ataque terrestre: el ordenador se concentrará en la creación de un ejército considerable de tropas de tierra. Aunque no construye nuevos buques de transporte ni barcos, usará aquellos con los que comience.

Ataque aéreo: el ordenador creará una defensa terrestre mínima y se concentrará en las unidades y en las defensas aéreas, como las torres de vigilancia y los arqueros / lanzahachas. Este esquema requiere muchos recursos para ser efectivo.

Ataque marítimo: el ordenador se centrará en organizar un ejército naval amplio y variado, con un número mínimo de tropas terrestres defendiendo la ciudad. Para que este esquema sea efectivo, también se necesitan muchos recursos.



Condiciones para empezar: con esta opción puedes cambiar los recursos iniciales de cada jugador. Por lo general, cada jugador debería empezar con suficiente oro y madera como para construir un ayuntamiento.

Propiedades de unidad: en esta pantalla puedes cambiar las variables de combate de cada unidad en el juego. Los cambios afectan a todos los jugadores. Si cambias los valores predeterminados, comprueba la casilla "Utilizar datos predeterminados". Las restricciones ajustables son:

Ámbito visible: a qué distancia puede ver tu unidad.

Puntos de daño: cuánto daño soporta tu unidad hasta morir.

Puntos mágicos: esta opción no está disponible en este momento.

	Footman	Grunt	Peasant	Peon	Ballista
Visible Range:	4	4	4	4	9
Hit Points:	60	60	30	30	110
Magic Points:	0	0	0	0	0
Build Time:	60	60	45	45	250
Gold Cost:	600	600	400	400	900
Lumber Cost:	0	0	0	0	300
Oil Cost:	0	0	0	0	0
Attack Range:	1	1	1	1	9
Armor:	2	2	0	0	0
Basic Damage:	6	6	3	3	80
Piercing Damage:	3	3	2	2	0

Tiempo de construcción: cuánto tiempo se tarda en construir esa unidad en concreto.

Coste en oro: la cantidad de oro necesaria para construir esa unidad.

Coste en madera: la cantidad de madera necesaria para construir esa unidad.

Coste en petróleo: la cantidad de petróleo necesaria para construir esa unidad. En los escenarios terrestres, puedes aumentar el coste en petróleo para restringir el número de unidades que se pueden construir.

Ámbito de ataque: es la distancia que la unidad puede recorrer en sus ataques. Recuerda que la unidad que normalmente lucha en combates a cuerpo puede disponer de un ámbito de ataque más amplio.

Defensa: es la cantidad de daño que las defensas de una unidad pueden soportar en cada ataque.

Daño básico: la cantidad máxima de daño que la unidad soporta en cada ataque.

Daño seguro: es la cantidad de daño que una unidad provoca con cada ataque, independientemente de las defensas del adversario.

El daño provocado en un combate se calcula restando las defensas del objetivo al daño básico de la unidad atacante y añadiendo el daño seguro de ésta. Con cada ataque, la unidad atacante puede provocar un daño total o parcial.

Ejemplo: un soldado de tierra y un ogro se enfrentan en un combate. Si ninguna de las unidades tiene armas o defensas mejoradas, el ogro conseguirá con cada ataque cinco o diez puntos de daño (daño básico ocho, menos dos de defensa, más cuatro de daño seguro). Por su lado, el soldado de tierra sólo conseguirá con cada ataque tres o cinco puntos de daño (daño básico seis, menos cuatro de defensa, más tres de daño seguro). Si el soldado consiguiera todas las mejoras y ascensos, sólo sufriría de tres a seis puntos de daño por cada ataque y conseguiría de cinco a nueve puntos de daño con cada ataque al ogro. Propiedades de mejora: te permiten cambiar el coste de mejorar cada bando.

Ayuda

El editor de mapa dispone de amplios archivos de ayuda con información detallada sobre las propiedades y configuración de cada unidad individual.

Consejos y técnicas

- Coloca el lugar de salida para cada jugador a la derecha de sus unidades iniciales.
- Cada jugador debería empezar con un ayuntamiento o tener suficientes recursos para construir uno.
- Asegúrate de que ambos bandos disponen de suficientes recursos para luchar con eficacia. Los adversarios del ordenador que están fijados en los modos de ataque naval o ataque aéreo requieren mucho oro y madera.
- Guarda suficiente espacio entre los edificios, de manera que el ordenador pueda expandirse.
- Asegúrate de que todos los jugadores controlados por el ordenador tienen vía libre hacia los recursos y hacia otros jugadores, de manera que las tropas no se queden atrapadas por los obstáculos.
- Un jugador humano puede contar con aliados controlados por ordenador colocando unidades de rescate activo en el mapa. Las unidades que hay al principio en el mapa pueden ser rescatadas por cualquier jugador humano, pero una vez que el jugador rescatable construya nuevas estructuras, éstas quedarán totalmente controladas por el ordenador.
- Se puede obstaculizar a un jugador cambiando la distancia a las minas de oro y restableciendo los recursos o las unidades iniciales. Si tienes un peón adicional al principio de la partida, puedes verte muy favorecido.
- Prueba el desafío de competir contra cada uno de los diferentes esquemas de inteligencia artificial del ordenador en el mismo mapa.

El editor de sonido

El editor de sonido de Warcraft II te permite cambiar la mayoría de los efectos de sonido del juego por tus propios archivos de sonido, así como guardar los archivos de sonido del juego en tu ordenador. Al cambiar los efectos de sonido con el editor de sonido se altera el archivo de datos de sonido de Warcraft II, viéndose afectadas las partidas que se jueguen con dicho archivo.

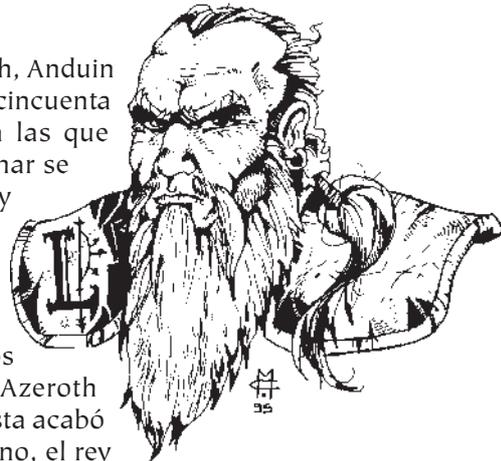


Leyendas de la Tierra (Azeroth)

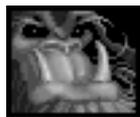


SIR ANDUIN LOTHAR

Engendrado y criado en el reino de Azeroth, Anduin Lothar ha pasado la mayor parte de sus cincuenta y siete años al servicio de las tierras a las que considera su hogar. Guerrero noble y orgulloso, a Lothar se le encomendó un puesto en la guardia de honor del rey cuando aún era muy joven. Tras convertirse en caballero y ascender al puesto de jefe de armas de la Hermandad del caballo, se dispuso a la búsqueda del Libro de la divinidad, una labor con la que sólo le faltó perder la vida. Al devolver las escrituras sagradas a los clérigos de Northshire, Sir Lothar y el ejército de Azeroth entablaron combate con la horda de los orcos. Como ésta acabó desolando el reino de Azeroth y matando a su soberano, el rey Llame, Lothar convocó a sus compatriotas y planeó su retirada cruzando el Gran Mar, hasta las orillas de Lordaeron.



En reconocimiento al servicio prestado a su pueblo, Sir Lothar recibió el título de “Lord regente de Azeroth”. En su calidad de comandante de todas las fuerzas de aire y de tierra, Lothar ha jurado solemnemente que vengará al rey y a sus camaradas venciendo a la horda de los orcos de una vez por todas y para siempre.



GUL'DAN

Gul'dan, brujo del círculo interior y destructor de sueños, no sólo es el auténtico maestro que dirige las entrañas de la Horda, sino que también domina al secreto Consejo de la sombra. Entrenado en las artes esotéricas por el demonio Kil'jaeden, Gul'dan es tal vez el brujo más poderoso que jamás haya accedido al plano temporal actual. Le obsesiona descubrir la legendaria tumba de Sargeras y espera conseguir el poder absoluto descifrando los secretos atribuidos al Señor de los demonios desde tiempos inmemorables. Gul'dan ha utilizado sus magias para dar vida a numerosos siervos de la horda. Los necrolitas, los ogros magos y los temibles Caballeros de la muerte son el resultado de sus continuos experimentos con las fuerzas mágicas. Aunque los frutos de su trabajo han reforzado a la Horda, Gul'dan sólo es verdaderamente fiel a sí mismo y a sus deseos de omnipotencia.





EL GRAN Uther LIGHTBRINGER

Uther Lightbringer fue aprendiz del anciano arzobispo Alonso Faol, dirigente de la sagrada Orden de los clérigos de Northshire, quienes guiaron al reino de Azeroth durante la primera guerra. Aprendió de sobra que la fe por sí sola no basta para vencer a la terrible Horda. Muchos de los clérigos fueron asesinados en la primera guerra, por lo que el arzobispo se entregó a la reconstrucción de la orden para devolver a los ciudadanos de Lordaeron la fe y la esperanza. Sabiendo que la guerra con los impíos orcos se alargaría, Uther pensó que la nueva orden del arzobispo no debía sólo alentar al pueblo, sino además defenderlo. Por ello, el joven Uther tomó su escudo y espada y lanzó un llamamiento a los más devotos caballeros de Lordaeron. Muchos y muy nobles caballeros acudieron a la llamada de Uther y formaron parte de la orden que se dio a conocer como los "Caballeros de la mano de plata". Con la fuerza de los brazos y la fe de estos paladines, Uther espera presenciar la liberación de los pueblos del norte y ver cómo la horda de los orcos regresa a los fosos infernales que la vieron nacer.



METZEN • 85

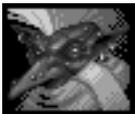


CHO'GALL

Iniciado del quinto círculo del Consejo de la sombra y líder del clan Martillo del Ocaso, Cho'gall es uno de los dirigentes más crueles y respetados de la horda. Fue el primer ogro mago, autodidacta en el mundo de la magia antes de que la horda se apoderara de Azeroth. Cho'gall es especialmente leal a Gul'dan, quien lo ayudó a dominar las energías arcanas de la infradimensión oscura. Está firmemente decidido a olvidar en las misiones sagradas del clan a los pueblos de los reinos lejanos.



METZEN • 85



ZULJIN

El temido y pícaro troll conocido como Zuljin se ha ganado muy mala fama en los últimos años. Conocido por sus osados ataques a los pueblos elfos, Zuljin reunió a muchas de las errantes bandas guerreras de trolls y a partir de ellas creó una poderosa fuerza de combate. Los trolls reverencian y siguen incondicionalmente a Zuljin. Cuando Doomhammer le pide que se una a la Horda, Zuljin rechaza la oferta en un principio, pero las crecientes tensiones entre los trolls y los elfos debido a la inminente guerra, hacen admitir a Zuljin que sólo una alianza con los orcos puede salvar a su pueblo.



METZEN • 85



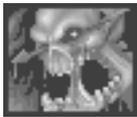


Criaturas de la tierra



DEMONIOS

Los demonios son los antiguos y corruptos moradores de las bajas esferas. Estas aladas criaturas de fuego son bien conocidas por su pasión por la destrucción y la crueldad brutal. Los demonios sienten un gran odio por los mortales y no desperdician ninguna oportunidad para someterlos al dolor y a la muerte. Se dice que Gul'dan ha establecido un pacto con una secta de demonios leales al Señor de los demonios Sargeras, deseosos de ayudar al brujo a encontrar la tumba de su maestro.



LOS ZOMBIES

Estos guerreros desafortunados ofrecieron su vida en combate para luego vagabundear como siervos desalmados, obra de las magias arcanas orcas para defender a la Horda. Los zombies surgen del campo de batalla y despedazan sin piedad a sus aterrados enemigos. Semejantes horrores esqueléticos no mantienen un ápice de la personalidad o sentimientos que impregnaban sus cuerpos cuando aún vivían, por lo que cumplirán las órdenes de su maestro hasta ser destruidos. Sólo las criaturas mortales como los humanos, los elfos, los orcos, los trolls y los ogros pueden verse dominadas por los poderes ocultos que les convierten en zombies.



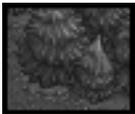


Recursos de la tierra



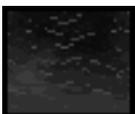
Oro

Este metal precioso, que se extrae de las fértiles tierras de Azeroth y Lordaeron, se suele utilizar en el trueque de bienes y servicios. Sustancia preciada y difícil de conseguir, el oro se ha de excavar de la roca y el suelo de las minas de oro. Muchas de estas minas se vieron abandonadas cuando comenzaron los saqueos orcos y los trabajadores huyeron para salvar sus vidas. Desde el comienzo de la guerra, estos lugares se ponen con frecuencia en funcionamiento bajo la protección de las fuerzas armadas.



MADERA

La madera, de usos casi infinitos, se recoge en los espesos bosques que abundan en casi todas las zonas del reino. Cuando se derriba un árbol y se le transporta a la comunidad, comienza un proceso cuyo fin es utilizarlo como madera. Entonces, los artesanos utilizan la materia prima para construir numerosas estructuras y barcos, así como ciertas armas y máquinas de guerra. También se puede utilizar la madera en la investigación y construcción de ingeniosos dispositivos, o para que los adeptos a las artes arcanas la usen en sus estudios sobre la magia.



PETRÓLEO

Muy por debajo de la corteza terrestre submarina, se encuentran grandes sedimentos de esta sustancia altamente inflamable. Para obtener esta sustancia negra y pegajosa, es preciso construir plataformas especiales con el fin de perforar a la profundidad necesaria. Las manchas de petróleo, formadas cuando los géiser de la superficie marina arrojan pequeñas cantidades de petróleo a las aguas colindantes, sirven como indicadores para los buques petroleros que ansían el preciado líquido negro. Aunque el petróleo se utiliza para la construcción y como combustible de barcos, sus usos se amplían a aviones experimentales y armas extremadamente poderosas.





Lugares misteriosos

LA PIEDRA DE RUNAS DE CAER DARROW

La piedra de runas es un antiguo monolito levantado por los druidas elfos, en el que se tallaron imponentes inscripciones de protección y salvaguardia. Gul'dan y sus ogros se hicieron con la piedra de runas y la redujeron a placas de pizarra que utilizaron en la construcción de los Altares de las tormentas. Los elfos, al enterarse de que se había profanado su piedra sagrada para crear a los ogros magos, juraron destruir todos los altares sacrílegos del reino.

LA TUMBA DE SARGERAS

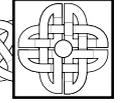
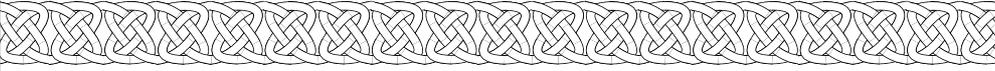
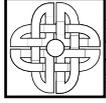
Enterrada bajo el Gran Mar desde hace más de mil años, la tumba de Sargerass espera a que algún loco se proponga acceder a sus secretos y la descubra. Se dice que la tumba contiene los restos del antiguo Señor de los demonios, Sargerass, vencido en un enfrentamiento de artes arcanas con el legendario guardián Aegwyn. El hechicero Medivh, vástago de Aegwyn, prometió revelar la ubicación de la tumba a Gul'dan a cambio de la destrucción de Azeroth. Pero antes de que Medivh pudiera cumplir su promesa, los guerreros de Azeroth invadieron su torre y lo asesinaron. Gul'dan, convencido de que la tumba contiene el secreto del poder absoluto, espera encontrarla y reclamarla como propiedad suya. Si lo consigue, se convertirá sin duda en un dios entre los vivos.

LA PUERTA

Rodeada por una serie de torres de obsidiana, la Puerta se erige a unos 15 metros por encima del terreno pantanoso de Black Morass. Considerada la primera puerta de Azeroth que el hechicero Medivh abrió antes de la primera guerra, ha ido aumentando en tamaño y poder debido al uso constante. Utilizada como paso por innumerables ogros y guerreros orcos, la Puerta refuerza los ejércitos, ya de por sí abundantes, de la horda. Los terrenos que rodean la Puerta, en su día tierras anegadas, se han transformado en tierra estéril del color de la sangre en la que moran numerosas y extrañas bestias demoníacas. Esta oscura perversión de la tierra se está extendiendo por todo el continente de Azeroth y amenaza con destruir el mundo entero.

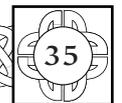
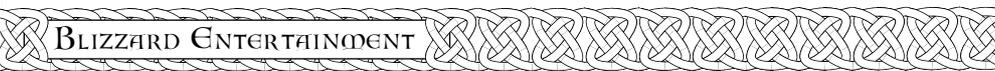
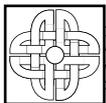


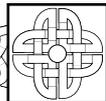
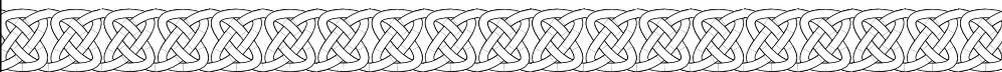
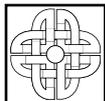
Mapa diseñado por Stu Rose y Chris Metzen



HISTORIA BREVE DE LA CAÍDA DE AZEROTH

(según la matriarca de Tirisfal)





mi nombre es Aegwyn y llevo más de mil años recorriendo los reinos de este mundo, entregada a la protección de los pueblos de estas tierras frente a los poderes etéreos de la Gran oscuridad. He visto cómo poderosos reinos se construían y caían vencidos. He sido testigo de cómo la más alta nobleza y la más baja plebe conspiraban para dominar el destino de la humanidad.

Ha sido recientemente cuando, lamentablemente, me he visto directamente involucrada en los asuntos del hombre. Desde tiempos inmemorables, el propósito de mi orden ha sido proteger al hombre mortal de los misterios de la Gran oscuridad y de los atroces demonios de los reinos del más allá. Para luchar contra las fuerzas oscuras de la infradimensión oscura, recibimos numerosos poderes y una longevidad comparable a la de los antiguos elfos. A estos poderes se les sumaba una carga importante: el guardián no debía interferir en los asuntos del hombre hasta que llegase el momento de elegir a un sucesor y transferir el deber de la guardia a otro.

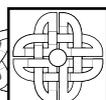
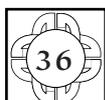
Así es como yo, Aegwyn, última guardiana de la orden de Tirisfal, juzgué que me había llegado el momento. Habían transcurrido cuarenta y dos inviernos desde que llegara al reino de Azeroth en busca del conjurador Nielas Aran. Él fue mi elegido para engendrar al heredero de mis poderes. Nielas poseía un talento excepcional para las magias y conjuros sencillos de los hombres, por lo que consideré que, desde un punto de vista moral, sería el padre perfecto para mi hijo. Y lo fue...

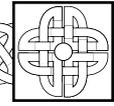
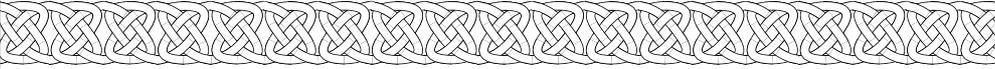
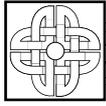
En otoño del año 559, di a luz a un varón al que nombré Medivh, que en la antigua lengua de los elfos significa el "guardador de secretos". Transferí al pequeño todos mis poderes y conocimientos, encerrándolos dentro de su ser para que se manifestaran sólo cuando Medivh hubiera alcanzado la suficiente madurez psicológica. Considerando haber cumplido mi tarea en este mundo, y viendo que la gente de Nielas se ocuparía de mi hijo, recorrí sin rumbo los campos del tiempo, preparándome para la muerte.

Observé a mi hijo desde lejos durante gran parte de su juventud. Me confortaba saber que el arraigado altruismo de Tirisfal lo guiaría en las pruebas y calmaría su corazón y su mente para hacerlo digno de lo que pensaba que sería su destino: guardián.

El día anterior a su trigésimo cumpleaños, el poder encerrado en las entrañas de mi hijo se despertó. Incapaz de dominar las brutales energías cósmicas que surgían de su ser, Medivh sufrió un gran trauma psicológico. Los piadosos clérigos de Northshire le devolvieron la paz. Lo llevaron a su sagrada abadía y durante seis años cuidaron su cuerpo convaleciente y comatoso.

Cuando Medivh despertó de su largo sueño, parecía disponer del control total de sus facultades y poderes. Yo sabía, sin embargo, que debajo de la máscara de seguridad e incluso arrogancia, mi hijo se había convertido en un ser malévolo y corrupto. La sabiduría y el poder que le correspondían legítimamente se habían pervertido por fuerzas lejanas provenientes de la infradimensión oscura, alterando la parte humana de su alma y marcándolo con el signo del mal para siempre.





Pero no me di cuenta de lo increíblemente peligroso que se había vuelto mi hijo hasta que vi al primer grupo de esas desgraciadas criaturas conocidas como los orcos, amenazantes en la oscuridad.

Medivh, que a cada momento dominaba más aún las energías arcanas, se había propuesto medir sus poderes para manipular el mundo que le rodeaba. Se adentró en el mundo de la nigromancia y desentrañó así los misterios de la vida y de la muerte. Se empezó a relacionar con los demonios de las bajas esferas, utilizando los poderes de éstos para alimentar los suyos propios. Su sed de autoridad era cada vez mayor y con cada pequeño logro, Medivh caía más aún en el oscuro abismo de la locura. Viajó muy lejos, a través de la esfera astral, explorando los secretos infinitos de la Gran oscuridad. Fue entonces cuando, sumido en una espiral de alucinaciones caóticas, Medivh accedió a un mundo más allá del suyo, y tomó contacto con los aberrantes y malvados moradores de aquel lugar.

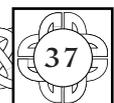
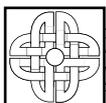
Medivh había encontrado por fin la herramienta que había estado buscando...

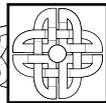
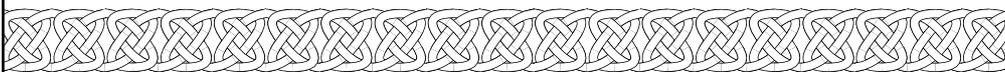
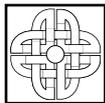
Deseoso de dominar Azeroth por completo, Medivh se valió de la perspicacia adquirida de Tirisfal para llegar a un acuerdo con Gul'dan el Brujo, el más poderoso gobernador del tenebroso mundo que dominaba las visiones de Medivh. Comunicándose a través de profundos trances y proyecciones astrales, Medivh dijo a Gul'dan que en aguas del mar del norte había una antigua tumba que contenía poderes inimaginables. A esa tumba fue adonde, ochocientos años antes, yo había exiliado al antiguo Señor de los demonios, Sargeras, tras una larga y cruel batalla. Ni siquiera yo misma podría aseverar que los poderes de Sargeras se encuentran confinados en su tumba, pero la promesa de poderes increíbles obtenidos a través de un auténtico monarca del mundo de los muertos bastó para que el insaciable Gul'dan accediera al pacto que le proponía Medivh.

Medivh accedió a informar a Gul'dan de la ubicación exacta de la tumba de Sargeras, así como de todo un mundo que conquistar. A cambio de este regalo, Medivh exigía la destrucción total de la única fuerza que él consideraba capaz de resistirse a su poder creciente: el reino de Azeroth.

Fue así como, en el año 583, se abrió la primera de las puertas maléficas de Medivh entre el mundo de Azeroth y el mundo rojo de los orcos. Aunque me quedaba poco de vida, viajé hasta la torre mística de Medivh para hacerle entrar en razón y sacarle del camino por el que se dirigía sin remedio a su propia destrucción. El poder que en su día fue de Tirisfal se había distorsionado de tal manera en su interior que mis súplicas de nada sirvieron. Luché con la poca energía que quedaba en mi débil cuerpo, pero después de transferirle todos mis poderes hacía tanto tiempo, me venció fácilmente y me desterró de su vista.

La llegada de Gul'dan y de Blackhand, Señor de la guerra de la Horda, provocó una guerra que partió en dos el reino de Azeroth durante casi cinco años. Las otrora fértiles tierras del reino, eran ahora campos estériles y demolidos por los despiadados ejércitos orcos. No obstante, y a





pesar de su destreza y engaño, Medivh no llegó a ver sus planes hechos realidad. Mi hijo fue asesinado en el saqueo a su torre por parte de un grupo temerario de Azeroth, quienes lo sacrificaron en la misma habitación en la que había establecido su primer contacto con los siervos de la Horda. Incluso el gran Blackhand, Señor de la guerra, acabó siendo destruido cuando se acercaba la gran victoria, traicionado por su siervo Orgrim Doomhammer.

La pérdida más grande que sufrieron las gentes de Azeroth fue el asesinato del rey Llane, el benevolente y justo gobernante, cuando la fortaleza de Stormwind se vio sitiada y destruida por las hordas orcas. Sólo la valerosa intervención de Anduin Lothar, caballero errante de la Hermandad del caballo y héroe de guerra, permitió que los supervivientes de Azeroth pudieran escapar de sus hogares destruidos y salvar así sus vidas.

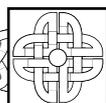
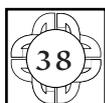
A pesar de que ya no estaba Medivh con sus viles magias, la Puerta continuó acogiendo cada día la llegada de cientos de ejércitos orcos a territorio humano. Al morir Blackhand, Orgrim tomó rápidamente el control del clan Blackrock, la fuerza orca más poderosa de Azeroth.

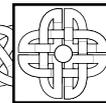
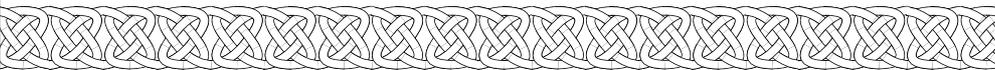
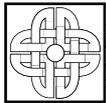
Se dice que mientras otros siguen luchando por la supremacía de los demás clanes, Gul'dan, el infame brujo y líder del clan Stormreaver, está acumulando una gran flota con la que se dispone a partir en busca de la legendaria tumba de Sargeras. Rend y Maim, los hijos bárbaros de Blackhand, también han conseguido afianzarse el apoyo de los orcos y esperan ganar el control absoluto de la horda lejos del traidor Doomhammer.

Aunque otras facciones se desarrollan cada vez más dentro de la caótica horda, parece seguro que todos los clanes seguirán los planes de Doomhammer para perseguir y destruir a los renegados humanos de Azeroth, por mucho que huyan...



Lothar dirige el éxodo
de Azeroth





LA ALIANZA DE LORDAERON

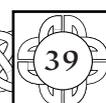
Tras la llegada a orillas de Lordaeron de refugiados de Azeroth, el rey Terenas convocó un consejo de delegados de cada uno de los siete reinos que gobernaba. Con los terribles relatos de destrucción y matanzas provocadas por la invasión orca de Azeroth, Lord Anduin Lothar convenció al soberano de Lordaeron para que unieran sus fuerzas frente a semejante amenaza. Después de mucho debatir y sopesar, los lores accedieron a la propuesta de Lothar y Terenas, y acordaron unir sus ejércitos bajo el mando general del propio Lothar. Como las orillas de Lordearon ya habían sido saqueadas por pequeñas bandas de ladrones orcos, Lothar encontró un fuerte aliado en su amigo de toda la vida, el almirante Daelin Proudmoore del reino costero de Kul Tiras. Thoras Trollbane, Señor de Stromgarde, también ofreció rápidamente su apoyo a la Alianza recién forjada, saboreando la proximidad de gloriosas batallas. Pero estos guerreros no eran los únicos que se preparaban para la guerra...

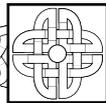
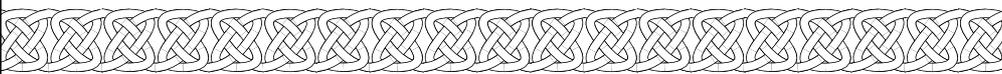
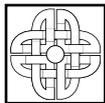
Como el mandato real dictaba que se debían emplear todas las defensas en la guerra contra el mal, Alonso Faol, abad de la hoy destruida abadía de Northshire, convenció a los ministros eclesiásticos de Lordaeron para que equiparan igualmente a sus clérigos y fieles con armas de guerra. De la misma manera en que los guardianes habían empuñado espadas de luz para defender los cielos, los hombres santos de la tierra debían prepararse para combatir contra las oscuras tinieblas que se acercaban amenazantes desde el sur.

Por los antiguos pasadizos subterráneos de Khaz Modan, llegaron los estoicos enanos de Ironforge, anunciando que los orcos ya habían empezado a asaltar su reino en las montañas. Los enanos ofrecieron a la Alianza su apoyo, armas e ingeniosas tecnologías. La Alianza, por su parte, les aseguró que los orcos serían expulsados a toda costa.

Los solitarios elfos de Silvermoon se aventuraron a salir desde los tupidos bosques de Quel'thalas para ofrecer sus servicios a la Alianza. Sus magias, muy relacionadas con las fuerzas terrenales, mostraban que los orcos habían profanado las tierras de Lordaeron como parte de sus siniestros planes. Se echó tierra a los prejuicios malignos que habían existido desde antaño entre las tres razas y se creó un vínculo entre estos antiguos vecinos, vínculo conocido por todo Lordaeron como "la Alianza".

Así, unidos por las armas frente a un mismo enemigo, la Alianza se erige por encima de las orillas del destino y espera la llegada de la Marea oscura.





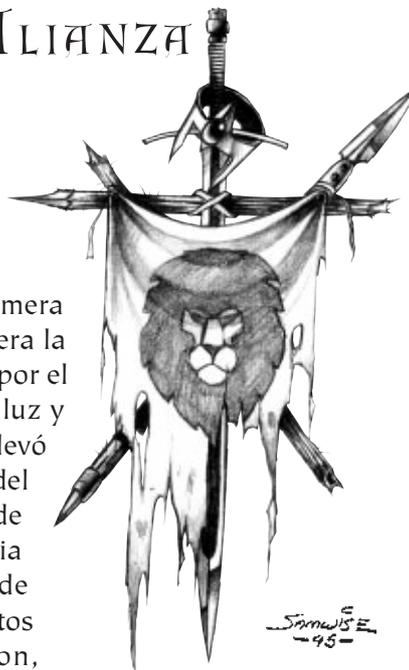
NACIONES DE LA ALIANZA

Azeroth

Líder: Lord Anduin Lothar, en calidad de regente

Color nacional: Azul

Historia: Antes de que se abriera la Puerta por vez primera debido a la llegada de la Era del caos, el reino de Azeroth era la más poderosa de todas las naciones humanas. Gobernado por el sabio y justo rey Llane, Azeroth se erigía como un rayo de luz y verdad por todo el mundo. Con la primera guerra, la horda llevó la desolación a Azeroth y a todas sus tierras. A la muerte del rey Llane, Sir Lothar tomó el mando del devastado ejército de Azeroth y condujo a los supervivientes por el Gran Mar hacia las orillas de Lordaeron. El rey Terenas, gobernante de Lordaeron, ofreció su apoyo a los desterrados de Azeroth. Éstos se establecieron cerca de la región sur de Lordaeron, prometiendo lealtad a la Alianza. Valiente y endurecido por la guerra, el último de los que fueron los grandiosos ejércitos de Azeroth busca ahora vengar la pérdida de su territorio.

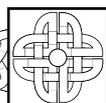
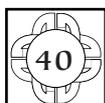
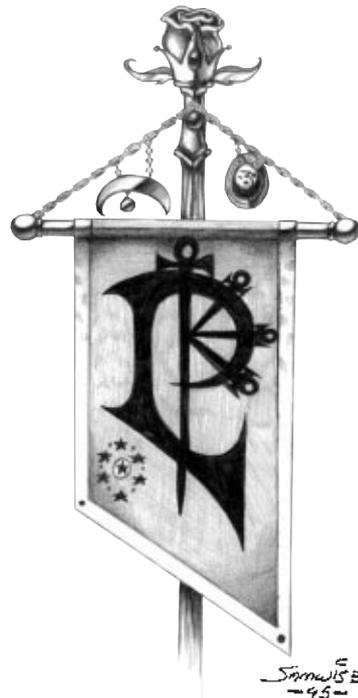


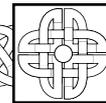
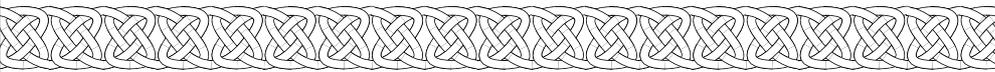
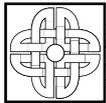
Lordaeron

Líder: Rey Terenas

Color nacional: Blanco

Historia: Gobernada por el benevolente rey Terenas, la nación de Lordaeron figura como el último bastión de esperanza para la humanidad. El ejército de Lordaeron fue el primero en atender la llamada a las armas de Sir Lothar y el pueblo de Azeroth. Como patrón de la Alianza, el rey Terenas ha asumido el mando para proteger a los que moran en su territorio. Los ejércitos de Lordaeron son firmemente religiosos y se rigen por la creencia de que la humanidad no debe ceder ante los ataques blasfemos de la horda.





Stromgarde

Líder: *Thoras Trollbane*

Color nacional: Rojo

Historia: El reino de Stromgarde se rige por una filosofía estrictamente marcial, lo cual supone una gran aportación para la Alianza. Situado entre las colinas de las montañas Alterac, Stromgarde actúa como centinela, vigilante ante cualquier posible invasión de los orcos desde las fronteras de Khaz Modan, controladas por éstos. Los guerreros de Stromgarde, que poseen una larga historia bélica con los trolls, están de sobra preparados para trabar combate con todos los enemigos de la humanidad.



Kul Tiras

Líder: *Lord almirante Daelin Proudmoore*

Color nacional: Verde

Historia: Antes de la primera guerra, los barcos mercantes de Kul Tiras viajaban por todo el mundo, convirtiendo a esa nación en la más próspera jamás conocida. Cuando los orcos empezaron a saquear los campamentos costeros de Lordaeron, el almirante Proudmoore se propuso construir una armada de barcos de guerra. Siguiendo la petición de su viejo amigo Anduin Lothar, Proudmoore ha ofrecido a la Alianza la ayuda de su nación mercante.



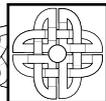
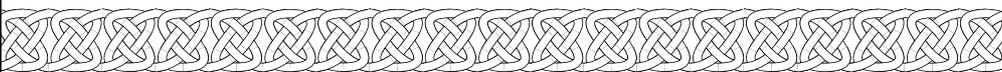
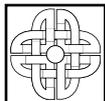
Gilneas

Líder: *Genn Greymane*

Color nacional: Negro

Historia: A pesar de la inminente invasión de los orcos, Gilneas se ha mantenido al margen de la Alianza de Lordaeron. Genn Greymane, gobernante de una de las más sólidas naciones humanas, considera que su propio ejército puede hacer frente a cualquier amenaza, por lo que no ha respondido a la petición de unidad de Lord Lothar. No obstante, y a pesar del aparente desprecio hacia la Alianza, los habitantes de Gilneas no albergan estima alguna para con los orcos o sus aliados, y están preparados para recibirlos espada en mano.



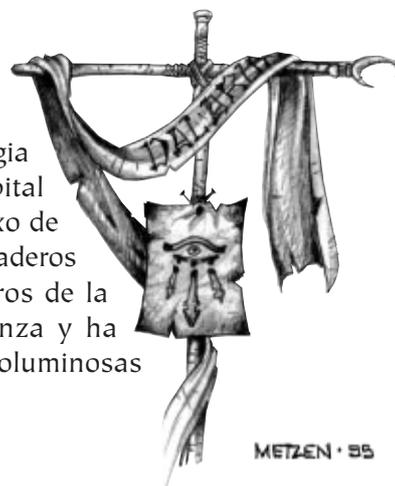


Dalaran

Líder: El Kirin Tor

Color nacional: Violeta

Historia: Dalaran es una pequeña nación regida por la magia de un cónclave de brujos conocidos como el Kirin Tor. La capital de Dalaran es la ciudadela violeta de Cross Island. Este nexo de fuerzas sobrenaturales acoge las cuatro grandes torres, verdaderos santuarios para muchos de los más consagrados hechiceros de la nación. El Kirin Tor apoya incondicionalmente a la Alianza y ha consagrado a su causa el conocimiento que contienen sus voluminosas bibliotecas, así como el poder de su asombrosa magia.



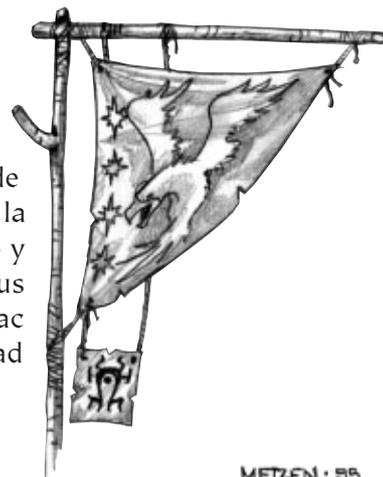
METZEN · 55

Alterac

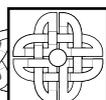
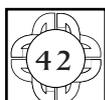
Líder: Lord Perenolde

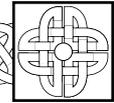
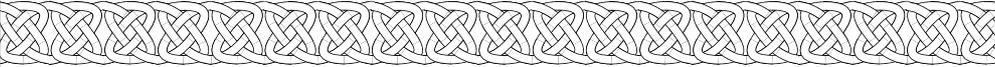
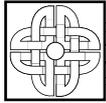
Color nacional: Naranja

Historia: Alterac es la más débil de las naciones humanas y su contribución a la Alianza en tropas y equipamiento es mínima. Aunque Lord Perenolde reconoce los esfuerzos de Lothar y Terenas, le acosa el temor de que cuando llegue la horda, la Alianza fracasará y sólo la rendición de su ejército y la cesión de su soberanía conseguirán salvar la vida de sus súbditos. Sólo Perenolde sabe si, llegado el momento, Alterac responderá a la llamada a las armas y luchará por la libertad junto a las demás naciones de la Alianza.



METZEN · 55





Unidades de tierra de la Alianza



CAMPESINO

Se entrena a los campesinos eligiéndolos de entre los ciudadanos trabajadores y valerosos que habitan en los reinos de Loraeron. Con su trabajo de excavar oro y recoger madera para responder a las crecientes necesidades de las fuerzas de lucha contra la incansable horda, los campesinos son el pilar central de la Alianza. Se les entrena para la construcción y el mantenimiento no sólo de los innumerables edificios de cada comunidad, sino también de aquéllos necesarios para sostener una guerra. Los campesinos se sienten muy orgullosos de su inestimable servicio a la comunidad y, conmovidos por los relatos de las atrocidades que los orcos han cometido en Azeroth, han aprendido a usar la pala y el hacha por si tuvieran que defenderse.



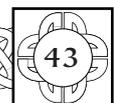
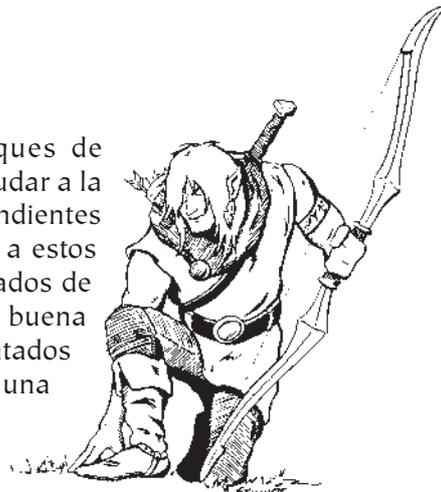
SOLDADO DE TIERRA

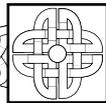
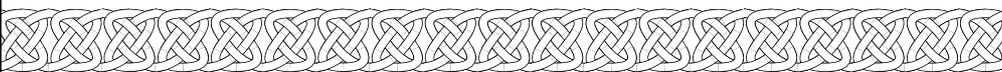
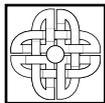
Los soldados de tierra son la primera línea de defensa contra la Horda. Ataviados con armaduras de acero, empuñan valerosamente la espada y el escudo en los combates cuerpo a cuerpo contra sus viles enemigos, los orcos. Los heroicos soldados de tierra están siempre dispuestos a atender la llamada a las armas.



LOS ARQUEROS ELFOS

De las entrañas de los misteriosos bosques de Quel'thalas, llegan los arqueros elfos para ayudar a la Alianza en los momentos más difíciles. Descendientes de la antigua estirpe de Lordaeron, no hay quien iguale a estos hombres del bosque en su maestría con el arco. Despojados de casco o armadura que les estorbe, los arqueros tienen buena vista y pies ligeros. Estos elfos llevan mucho tiempo enfrentados a los odiosos trolls de Lordaeron, y no tardan en lanzar una lluvia de flechas sobre cualquier enemigo, incluyendo a los que atacan desde el cielo.





GUARDABOSQUES ELFOS



Los guardabosques son una unidad especial de los arqueros elfos que están muy estrechamente unidos a las tierras vírgenes de Lordaeron. Su dominio del arco, la puntería y la capacidad de explorar el terreno les hace más duros y devastadores aún que sus hermanos, de ahí el inmenso temor que inspiran entre sus enemigos. Estos formidables guerreros solitarios nunca se han involucrado en los asuntos de los humanos, pero cuando los ataques devastadores de la Horda amenazan con destruir las tierras de los elfos, ofrecen rápidamente sus servicios a la Alianza. Aunque pocos en número, su presencia puede cambiar el curso de la guerra si se les despliega con inteligencia.



CABALLERO



Los caballeros de Lordaeron representan a la más cruel fuerza de ataque de los ejércitos de la Alianza. Protegidos con pesadas armaduras, llevan sólidos martillos con los que demoler a todo el que suponga una amenaza para la libertad de sus tierras. Con sus magníficos caballos de guerra, estos honorables guerreros simbolizan el orden para los pueblos de Lordaeron en estos oscuros y caóticos tiempos. Al conocer el destino que sufrieron los caballeros de Azeroth en la primera guerra, juraron vengar a sus hermanos derrotados y liberar a sus tierras del horror de las hordas orcas.

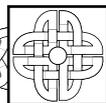
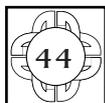


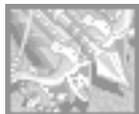
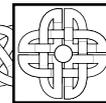
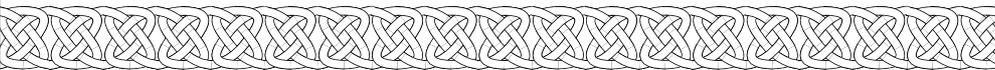
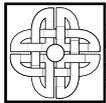
PALADÍN



Los paladines son una orden sagrada de guerreros cuyo propósito es defender y guiar a los pueblos de Lordaeron devastados por la guerra. El arzobispo Alonso Faol consideró que los piadosos clérigos de Northshire, quienes padecieron terribles bajas en la primera guerra, no estaban preparados para los peligros que entraña la batalla. Junto a muchos de los clérigos supervivientes de Northshire, eligió sólo a los caballeros mejor preparados de Lordaeron y los instruyó en los secretos de la magia. Liderados por el vigoroso Uther Lightbringer, ahora queda en las manos de estos paladines, bautizados como los "Caballeros de la mano de plata", el curar las heridas sufridas en combate y restaurar la fe en la promesa de librar al pueblo de la tiranía de los orcos.

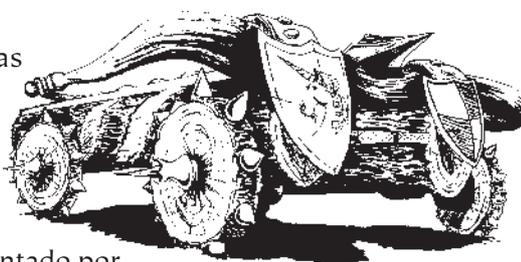
METZEN · 55





BALLESTA

Las ballestas lanzan flechas con puntas de acero para que se claven en todo lo que se cruce en su camino. Como se requiere una fuerza formidable para colocarlas en la cuerda del arco, estas máquinas de guerra cuentan con refuerzos de madera de los preciados árboles de Ironwood. La ballesta, un artefacto inventado por los humanos y fabricado por los elfos, es un símbolo de la unidad de los que se han aliado contra la Horda. Los enanos también pueden ser unos aliados valiosos, puesto que se les puede encargar el diseño de mejores proyectiles para que la ballesta se convierta en el arma más devastadora de la Alianza.



MAGO

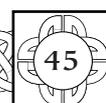
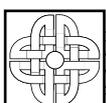
En su tiempo aprendices de los conjuradores de Azeroth, esta nueva orden de magos se ha visto obligada a descubrir y dominar nuevas fuerzas mágicas para la guerra contra los despiadados orcos. Los conjuradores vencidos en la primera guerra, aunque maestros de sus artes, no estaban preparados para los rigores de la guerra. Decididos a evitar un destino similar, los magos se han sometido a un régimen especial de cuerpo y alma, dedicándose a la maestría de magias más agresivas y destructivas. Tanto en su santuario de la ciudadela violeta de Dalaran, como en los muchos campos de batalla de Lordaeron, los magos no escatiman esfuerzos para defender a su pueblo.

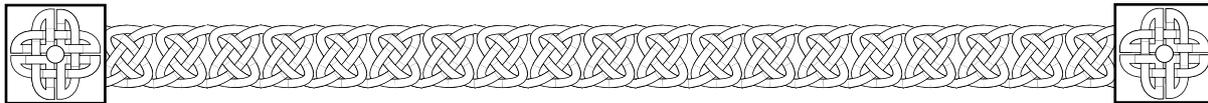


EQUIPO DE DEMOLICIÓN

Desde los profundos pasadizos subterráneos de Khaz Modan, llegan los equipos de demolición de los enanos para ayudar a la Alianza en la cruzada para la liberación de Khaz Modan.

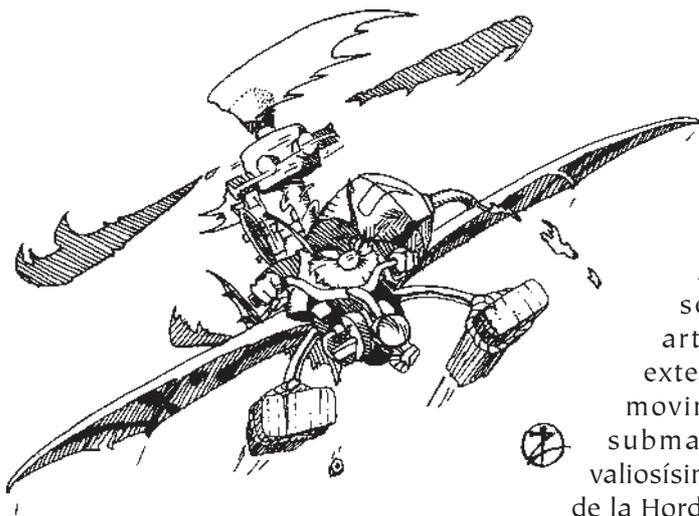
Maestros en la construcción y el manejo de armas, estos pelotones son bien conocidos por su capacidad de derribar cualquier obstáculo, desde un sólido muro hasta una roca sólida. Temerarios y audaces, estos enanos son fervorosos defensores de la Alianza y no dudarían en detonar su carga explosiva si las cosas se pusieran feas...





UNIDADES DE AIRE DE LA ALIANZA

MÁQUINA VOLADORA DE LOS GNOMOS

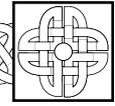
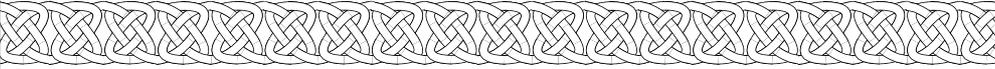
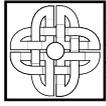


Los gnomos de Khaz Modan compensan su falta de fuerza física con su ingenuidad y valentía. Como miembros de la Alianza, han seguido haciendo gala de su talento al inventar y pilotar las increíbles máquinas voladoras. Aunque no disponen de armamento, se pueden usar estos extraños artefactos para sobrevolar amplias extensiones de terreno y detectar los movimientos ocultos de las unidades submarinas. Así, estas máquinas son valiosísimas para la detección de movimientos de la Horda.

JINETES DE GRIFOS



De las ominosas y abominables cumbres de Northeron, llegan los jinetes enanos de grifos. Montados sobre sus legendarias bestias y empuñando los místicos martillos tormenta forjados en las cámaras secretas de sus pajareras, estos salvajes enanos no temen a ningún adversario y no dependen de ningún amigo. Sólo se han aliado con los elfos de Quel'thalas, desconfiando tanto de sus primos, los enanos, como de los humanos. Sin embargo, cuando suena la llamada a combate, se puede contar con ellos para que se alíen con toda seguridad con el bando de los enemigos de la Horda.



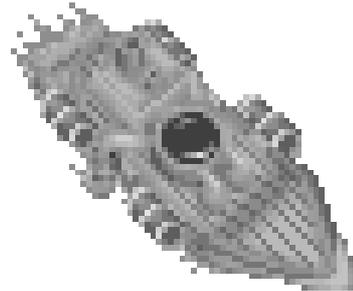
UNIDADES DE MAR DE LA ALIANZA



BUQUES PETROLEROS

Al ser los únicos barcos que no necesitan petróleo para su construcción, los buques petroleros posibilitan la construcción de la flota de la Alianza.

Están tripulados por marineros muy trabajadores y dignos de confianza, que buscan los depósitos del preciado líquido bajo las aguas. La tripulación de los buques petroleros está preparada para construir plataformas de petróleo y transportar el líquido al astillero o a la refinería, donde se procesa y se prepara para poder usarlo.



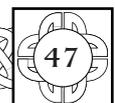
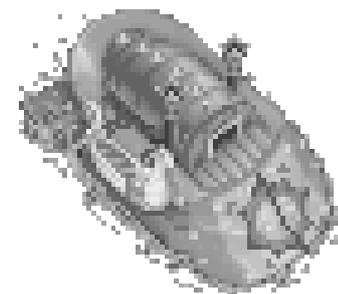
DESTRUCTOR ÉLFICO

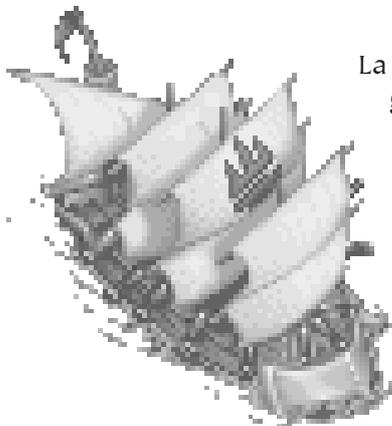
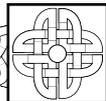
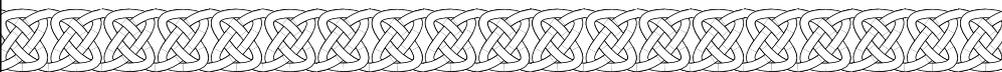
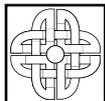
Los destructores élficos son poderosos buques de guerra de la flota de Quel'thalas. Tripulados por expertos marineros elfos, estos rápidos buques están preparados para enfrentarse al enemigo en cualquier momento y en cualquier lugar. Los destructores élficos son un elemento decisivo de las fuerzas de defensa naval de la Alianza, pues están capacitados para atacar a las fuerzas aéreas de la Horda.



BUQUE DE TRANSPORTE

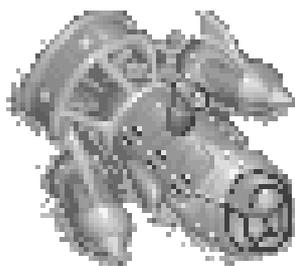
Los buques de transporte son un elemento vital de la fuerza de guerra de la Alianza, pues son estos robustos buques los que permiten que las tropas atraviesen diversas vías fluviales para trabar combate. Diseñados para transportar a la orilla varias unidades de tierra, los buques de transporte son lentos y no están armados, por lo que dependen directamente de la protección de los destructores y de los buques de guerra.





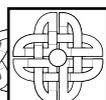
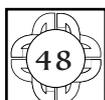
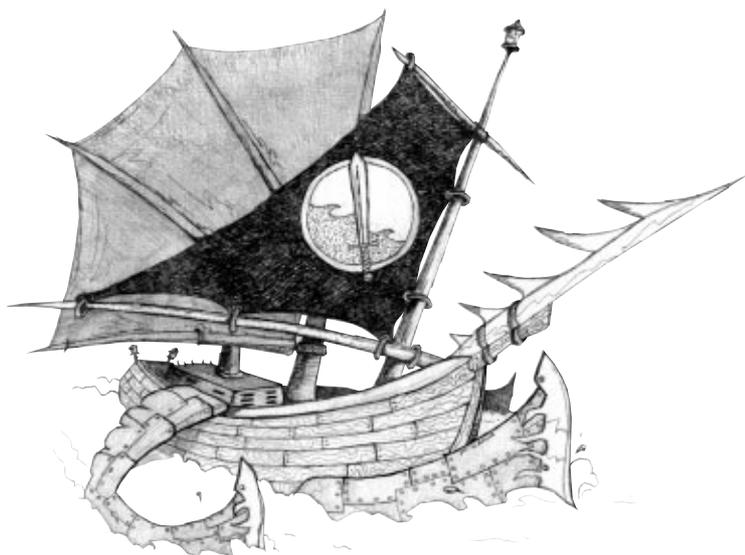
BUQUE DE GUERRA

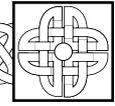
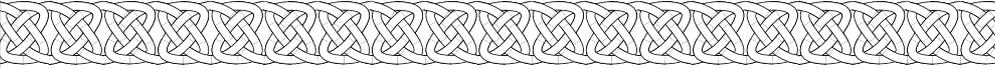
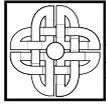
La Alianza depende de sus magníficos buques de guerra para controlar los mares. Estos potentes buques de gran tonelaje poseen armamento y defensas en mucha mayor cantidad que cualquier otro barco de la Alianza. Su más que devastador armamento y sus numerosas defensas compensan con creces la lenta velocidad en los combates marítimos.



SUBMARINO DE LOS GNOMOS

Los ingeniosos gnomos inventores han diseñado la asombrosa embarcación conocida como "submarino", un buque fuertemente acorazado que se sumerge bajo el agua y permite vigilar a las fuerzas enemigas en la superficie sin ser vistos. El submarino de los gnomos sólo es visible para las torres, las fuerzas aéreas y otros buques sumergibles. Con astucia e ingenio, el submarino lleva a cabo ataques sorpresa a unidades enemigas más potentes, lo que lo convierte en un elemento inestimable para la armada de Lordaeron.





EFFECTOS MÁGICOS DE LOS PALADINES



VISIÓN SAGRADA

Al igual que el espíritu de la humanidad se encuentra en todas partes, la visión sagrada de los paladines también se extiende hasta el último rincón imaginable.

La zona revelada por este sortilegio concede al paladín conocimiento sobre el terreno y sobre los que allí habitan. Cuando el efecto mágico se desvanece, el paladín conserva conocimientos sobre las tierras que ha visto, pero deja de ver a sus habitantes.



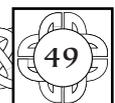
CURACIÓN

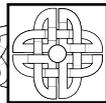
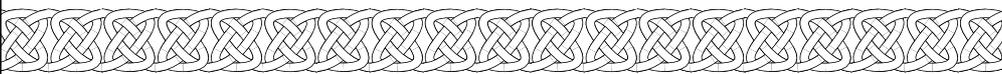
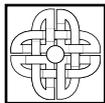
El objetivo principal de cualquier miembro de la sagrada orden consiste en ayudar a sus hermanos en tiempos de enfermedad y dolor. Al concentrar sus poderes espirituales, el paladín puede curar a los heridos en batalla. Aunque de esta manera no se puede curar a más de uno a la vez, la curación sirve para devolver la fuerza y el coraje a los que luchan por vencer a los despiadados orcos.



EXORCISMO

Los paladines pueden ahuyentar a los muertos vivientes que abundan en las tierras de Azeroth convocando a las fuerzas de la luz y la pureza. Con el exorcismo se puede infligir daños a grupos enteros de zombies, o también erradicar a una sola criatura. Las criaturas del Hades ganan fuerza cuanto más son, por lo que cuantos más zombies exorcices en un grupo, menos daño sufrirá cada uno de ellos. Esta acción requiere mucha energía del paladín, por lo que éste deberá observar un periodo de descanso antes de volver a invocar su gran poder.





EFFECTOS MÁGICOS DE LOS MAGOS



RELÁMPAGOS

Los magos de Lordaeron son capaces de descargar relámpagos con las manos cuando están luchando. Estas rápidas descargas de energía alcanzan a la víctima, por mucha armadura que lleve. Se trata de una de las fuerzas naturales más sencillas de dominar, pues los relámpagos sólo consumen una fracción de los poderes sobrenaturales de quien los lanza.



BOLA DE FUEGO

Las magias favoritas de los magos son aquéllas en las que intervienen los elementos cardinales del universo. Los magos utilizan las palmas de la mano para despedir las bolas de fuego, que cruzan el campo de batalla como un cometa, golpeando con fuerza todo lo que encuentran en su camino.



CERCO DE FUEGO

Tanto arma de ataque como de defensa, el cerco de la caótica fuerza del fuego rodea el aura del objetivo seleccionado. El cerco de fuego, una hélice giratoria en llamas, acompaña al sometido al encantamiento adonde quiera que se desplace y causa daños a las barreras terrestres con la que entra en contacto.



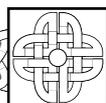
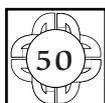
LENTITUD

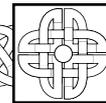
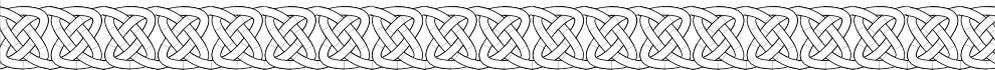
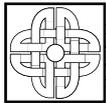
Los magos de Lordaeron han podido crear un efecto mágico que entorpece los movimientos y los reflejos. Al trastocar los modelos temporales que rodean al objetivo, este efecto consigue ralentizar enormemente la capacidad ofensiva del enemigo. Sin embargo, ni el más poderoso de los magos podría dominar el tiempo, por lo que los efectos de la lentitud menguan a medida que el poder del efecto se desvanece.



INVISIBILIDAD

Este efecto mágico, rescatado de los tomos sagrados encontrados en los escombros de la abadía de Northshire, concede la capacidad de nublar la percepción del enemigo, de manera que éste no perciba la presencia física del objetivo del efecto. El individuo al que se vuelve invisible no puede atacar, recoger recursos ni embrujar, y si interacciona con el medio de alguna forma que vaya más allá del simple movimiento, su invisibilidad se desvanecerá y su cuerpo quedará visible.





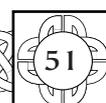
TEMPESTAD

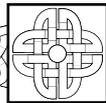
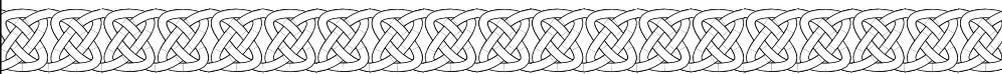
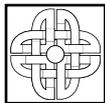
Este poderoso efecto mágico invoca tormentas torrenciales de las montañas nevadas de Northeron, asaltando a los enemigos de los magos con violentas descargas de hielo, viento y frío. Se puede arrojar tempestades por amplias superficies del campo de batalla, algo sumamente útil al enfrentarse a legiones de tropas orcas.



POLIMORFISMO

Quizá sea el más temible de los efectos mágicos de los magos, al alterar la forma física del objetivo. Este cambio convierte al hombre en bestia, transmutando para siempre su cuerpo y mente. El polimorfismo transforma a la víctima en una criatura salvaje, sin capacidad para razonar, por lo que las órdenes de dirección o de ataque no surten ningún efecto. Aunque no existe la invulnerabilidad a este efecto, poseer una gran fortaleza y capacidad de aguante reduce las posibilidades de que el hechizo funcione.

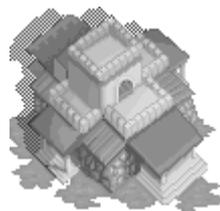




EDIFICIOS DE LA ALIANZA

AYUNTAMIENTO

El ayuntamiento sirve como centro para la comunidad y el comercio de las diferentes ciudades y puestos militares de Lordaeron. Estos edificios, centros de economía de los campamentos, están equipados para el procesamiento de recursos vitales como la madera y el oro. La oleada constante de campesinos recogiendo y transportando recursos llena de actividad las inmediaciones de los ayuntamientos. Además, en estos edificios se forma a los campesinos para que contribuyan al crecimiento de su comunidad. Con el tiempo, el ayuntamiento puede ser mejorado y convertirse en una fortaleza.



GRANJA

Las granjas son vitales para las numerosas comunidades de Lordaeron. Producen una variedad de granos y alimentos que proporcionan sustento no sólo a los campesinos y trabajadores, sino también a los ejércitos. El número de trabajadores o soldados que una comunidad puede acoger depende de la cantidad total de alimento que se produce en sus granjas. Es imprescindible controlar constantemente la producción, para que la población esté bien alimentada y la ciudad funcione con toda normalidad.



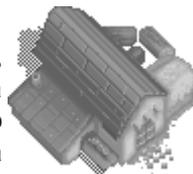
CUARTELES

Los cuarteles son grandes estructuras fortificadas que ofrecen entrenamiento y alojamiento a los numerosos guerreros de la Alianza. Parte esencial de una comunidad bien defendida, los cuarteles promueven la unidad y la buena voluntad entre las diferentes razas. En ellos conviven soldados humanos de tierra con los elfos y los enanos, todos formándose juntos bajo el mismo techo. En el recinto de los cuarteles también se construyen ballestas y se forma a las unidades que manejan estas máquinas de guerra.

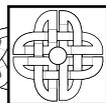
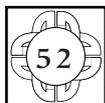


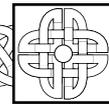
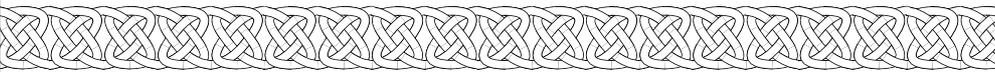
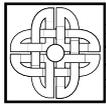
TALLERES DE LOS ELFOS

Profundizando en los misterios de los fabulosos árboles Ironwood de Northeron, los elfos de Quel'thalas construyeron talleres en los que desarrollaron una artesanía excepcional. Los elfos ofrecieron sus magníficas técnicas al servicio de la Alianza, proporcionando medios más eficaces para el procesamiento de la madera. Gracias a estas estructuras, es posible la fabricación de barcos y maquinaria bélica.



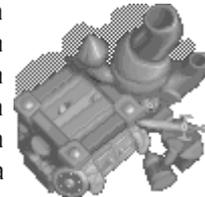
En los talleres también se elaboran las trabajadas flechas con las que los arqueros elfos tienen atemorizada a la Horda. Cuando los artesanos elfos disponen de los recursos necesarios, mejoran la calidad de las flechas, aumentando la probabilidad de causar estragos en el enemigo. Se sabe que, después de formarse en los cuarteles, los guardabosques elfos se reúnen en los talleres para pulir sus técnicas de arco, puntería y exploración del terreno.





HERRERÍAS

Las herrerías son un elemento muy importante para muchos campamentos que dependen de la protección militar. Aunque en ellas se forjan metales esenciales para la construcción de modernos edificios, son conocidas sobre todo por la gran calidad de la fabricación de armas y corazas. Los herreros de Lordaeron, en ocasiones ayudados por sus aliados enanos, son muy conocidos por la producción de las más excelentes armas de las tierras del norte. Se rumorea que están trabajando con los elfos en la fabricación de una máquina que podría cambiar el rumbo de la guerra contra la horda.



TORRES

Las torres de vigilancia son estructuras altas y sólidas construidas para vigilar la frontera de los campamentos. Desde las alturas, los defensores de Lordaeron detectan a las tropas enemigas, dificultando a los orcos los ataques sorpresa. Su presencia en las tierras vírgenes asegura el rápido despliegue de los ejércitos para detener las incursiones de los orcos. Pueden disponer de flechas mortales que atraviesan todo lo que se encuentren en tierra, mar y aire, o de grandes cañones que, aunque potentes, no pueden enfrentarse a las amenazas desde lo alto.



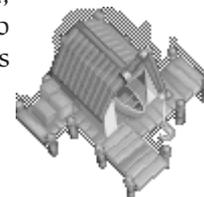
vigilancia



cañón

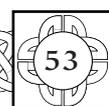
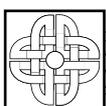
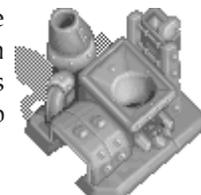
ASTILLERO

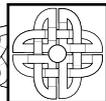
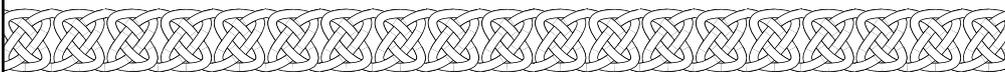
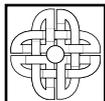
En los astilleros se construyen los diferentes buques de guerra de las fuerzas navales de la Alianza. Situadas a orilla del mar y levantadas sobre fuertes pilares de madera de Ironwood, estas estructuras también se encargan de recibir y procesar el petróleo necesario para construir los buques de guerra. Los astilleros están dirigidos por marineros y obreros dedicados sin cesar al mantenimiento de una flota rápida y eficaz.



FUNDICIÓN

Las fundiciones hacen viable la construcción de los potentes buques de transporte y de guerra. Obsesionadas con la creación de la fuerza más robusta de la Alianza, las fundiciones necesitan amplios recursos para el diseño de mejores armas y defensas para la flota. Están ubicadas en la costa para facilitar el suministro a los astilleros de la Alianza y forman parte esencial del mantenimiento de los buques de guerra. La gran cantidad de hollín y cenizas que despiden, así como el intenso calor que irradian sus inmensos tanques, sirven para que algunos bromeen afirmando que están en un edificio orco en lugar de uno humano.





REFINERÍA DE PETRÓLEO

Son amplios edificios de acero en los que se refina el petróleo crudo para su uso en la construcción y mantenimiento de las flotas de la Alianza así como en la creación de máquinas de guerra poco convencionales. Al igual que el astillero, la refinería está ubicada a orillas del mar para que los buques de petróleo descarguen a sus puertas. En las refinerías se procesa el petróleo de manera muy eficaz, pues se obtiene más cantidad de combustible a partir del líquido crudo.



FORTALEZA

En los campamentos grandes y bien defendidos, la fortaleza sustituye al ayuntamiento como centro de comercio en el que los paisanos depositan los cargamentos de oro y madera para su procesamiento. Los artesanos de la fortaleza han perfeccionado sus técnicas para extraer mejor el oro de la mena, aumentando así la productividad de las operaciones de excavación. Altos muros de granito protegen esta estructura militar. A medida que las legiones de guerreros orcos avanzan, la Alianza se ve obligada a asignar a sus mejores tropas (los caballeros de Lordaeron y los misteriosos guardabosques elfos) a los lugares en los que su presencia evitará que la horda siga avanzando en su estrategia. Puede que cuando el control de las ciudades peligre, haya que mejorar la fortaleza y convertirla en un castillo.



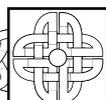
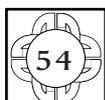
ESTABLOS

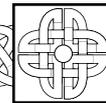
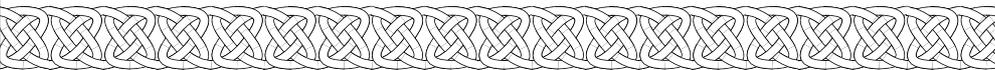
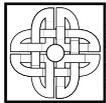
En los establos se cría y acoge a los valiosísimos caballos de guerra de Lordaeron. Los preparadores ponen gran empeño en su trabajo, decididos a criar caballos más rápidos, fuertes y obedientes a sus jinetes. Los valientes y leales sementales acompañan a los caballeros al campo de batalla y además proporcionan fertilizantes muy útiles para las prósperas granjas de Lordaeron. Los establos están dirigidos por fieles criadores y ayudantes que atienden a los corceles con gran devoción.



IGLESIA

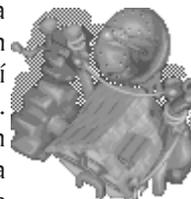
Las iglesias son lugares de devoción a los que los ciudadanos de Lordaeron acuden a iluminarse espiritualmente. Antaño dirigidas por clérigos devotos, las iglesias dependen en la actualidad de los paladines para que se cuide a las masas en estos tiempos de guerra. Es en estos lugares de curación y serenidad en los que los guerreros sagrados se reúnen para afianzar su fe. Los paladines meditan, toman la comunión y pagan el diezmo en estos lugares santos, donde descubren nuevos métodos para canalizar sus poderes espirituales y curativos.





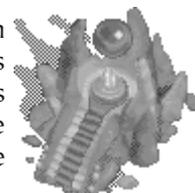
INVENTORES GNOMOS

Los inventores son muy dados a crear artefactos extravagantes e inteligentes para uso militar. Entre los muchos inventos excéntricos de los gnomos se encuentran las máquinas voladoras que planean desde el cielo por encima de mar y tierra, así como el inverosímil submarino que se desplaza por las profundidades del mar. También se atribuye a los gnomos el perfeccionamiento de la técnica de extracción de varios componentes químicos a partir del petróleo para la fabricación de pólvora y explosivos. Aunque los gnomos son algo extraños y excéntricos, nadie puede negar su gran aportación a la Alianza.



TORRE DE LOS MAGOS

Espirales serpentinas de roca viva forman la base de las torres de los magos, en las que resplandecientes esferas de energía mística restauran y concentran los extraños conjuros lanzados contra la horda orca. Estas torres guardan secretos ominosos que sólo los magos de Lordaeron se atreven a explorar; extensiones de la ciudadela violeta de Dalaran, los magos utilizan estas estructuras para aislarse e investigar efectos mágicos arcanos.



PAJARERA DE GRIFOS

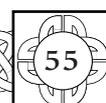
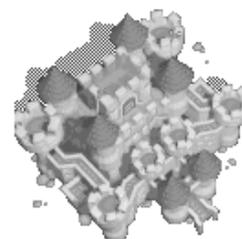
Todo un homenaje a las legendarias bestias que acoge, el colosal aspecto de la pajarera de grifos se eleva por encima de todo lo que le rodea. Los enanos de Northeron la tallaron en roca y los enemigos de los jinetes de grifos sienten cómo se les encoge el corazón ante semejante vista. En las profundidades de esta estructura se encuentran las pajareras de grifos y los talleres enanos, en los que se trabajan sillas de montar y arreos.

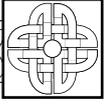
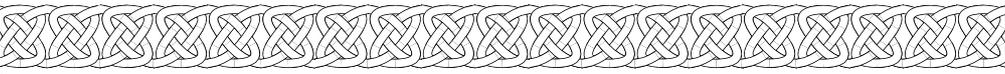
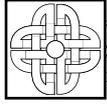


Más sagrada aún para los enanos es la fragua encantada situada en el corazón de cada pajarera. En ella se da forma a las armas mágicas conocidas como “martillos tormenta”, que al lanzarse, golpean con la furia de un rayo y la fuerza de un trueno. Esta arma destructiva, así como el indomable espíritu de los jinetes de grifos, justifica su posición como maestros de los cielos.

CASTILLO

Los poderosos castillos de Lordaeron son el centro de grandes ciudades militares. Como en las fortalezas pequeñas, los campesinos traen oro y madera para que sean distribuidos adecuadamente y sostener así el coste de la guerra. Estos bastiones contra la invasión están protegidos por una gruesa fortificación que los hace prácticamente indestructibles. El castillo representa la fuerza de los constituyentes de la Alianza y su inquebrantable resolución de defender la humanidad contra la horda orca.





DEPENDENCIAS DE LAS UNIDADES HUMANAS

Unidades de infantería



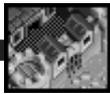
Campesino



Ayuntamiento



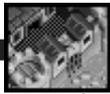
Soldado de infantería



Cuartel



Arquero elfo



Cuartel



Carpintería



Guardabosques elfo



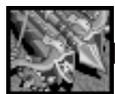
Cuartel



Carpintería



Mejora en fortaleza



Ballesta



Cuartel



Carpintería



Herrero



Caballero



Cuartel



Herrero



Establos



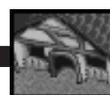
Paladin



Cuartel



Herrero



Establos



Mejora en iglesia



Demoledora enana



Inventor gnomo



Mago

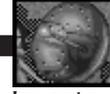


Torre de los magos

UNIDADES AEREAS



Máquina voladora



Inventor gnomo



Carpintería



Jinete de grifo



Pajarera de grifos

UNIDADES NAVALES



Petrolero



Astillero



Destructor



Astillero



Buque de transporte



Astillero



Fundición



Barco de guerra



Astillero



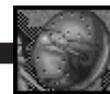
Fundición



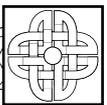
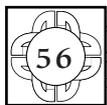
Submarino

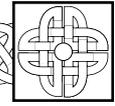
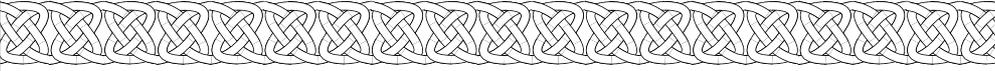
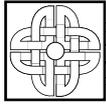


Astillero

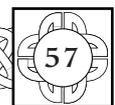
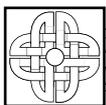
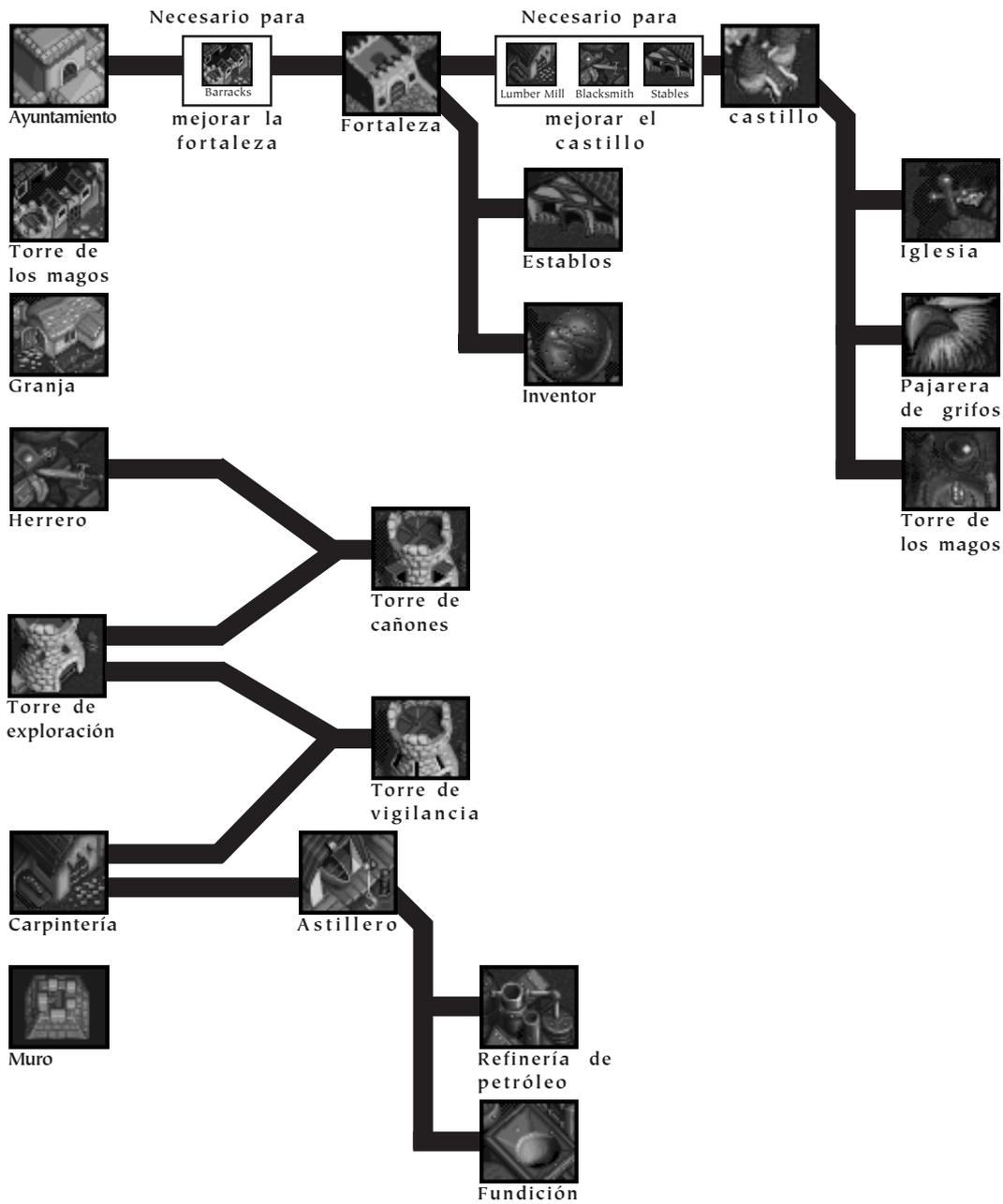


Inventor gnomo





DEPENDENCIAS DE EDIFICIOS HUMANOS





METZEN • 95

LA HISTORIA DE LA ASCENSIÓN DE LOS ORCOS

(Según la versión de Gul'dan, líder del clan de los Stormreaver)





La ascensión del Consejo de la sombra

Como una fuerza elemental del caos y de la destrucción atravesamos como rayos las tierras de Draenei devastando todo lo que nos encontrábamos al paso. No perdonamos una sola vida. Ningún edificio quedó en pie. Las únicas muestras de su existencia eran los campos empapados en sangre en que habían trabajado durante casi cinco mil años y el olor rancio y acre de las enormes hogueras victoriosas que acabaron con esos cuerpos jóvenes. Los Draenei eran débiles, que apenas merecían el esfuerzo de nuestra batida. Pero, en el fondo, incluso victorias tan simples como ésta sirven para poner en su sitio a los inferiores...

Siempre ha sido así entre los de mi clase. Los poderosos pueden manipular fácilmente los instintos salvajes y brutales de las masas. El poder es la verdadera fuerza que dirige la gran máquina destructiva de la Horda. Aquellos que se creen en posesión de esta fuerza rodean a sus clanes con estandartes de violencia. Aunque sin un enemigo común, incluso los líderes de los clanes orcos se vuelven ciegamente unos contra otros. El hambre de destrucción prevalece entre los locos que dirigen la Horda; el poder y sólo el poder es lo único que se respeta sobre todas las cosas.

Yo soy Gul'dan: el más grande de todos los brujos e iniciado en el séptimo círculo del Consejo de la sombra. Nadie conoce como yo la oscura fascinación del poder definitivo.

En lo que se supone mi juventud, estudié las magias orcas con el chamán tribal de mi clan. Mi talento natural para encauzar las energías negativas y frías de la infradimensión oscura me situó de forma notable por delante del otro chamán y sé que incluso Ner'zhul, el más grande de mis maestros, sintió celos de mí cuando mis habilidades crecieron.

Mis aspiraciones fueron creciendo por encima de las de mis semejantes y maestros, ya que sabía que su visión estaba limitada por su devoción al avance de la Horda. A mi no me importaba en absoluto ni la Horda ni sus insignificantes dirigentes. No me importaba lo más mínimo este mundo que dominábamos por completo. Tan sólo tenía en mente la oportunidad de comprender los misterios laberínticos de la Gran oscuridad. Había comenzado a explorar en secreto las energías mucho más allá de lo que cualquiera de mis "tutores" podrían comprender jamás. Fue entonces cuando descubrí la existencia de un inmenso poder, el demonio Kil'jaeden. Me admiraba su furia sin corazón. Presenciar esta energía tan asombrosa era como ser engullido por un todo. En las fugaces y febriles pesadillas que me provocó, toqué la esencia de lo que había en el Más allá. Se formó dentro de mí un ansia insondable, el deseo de manejar la furia de las etéreas tormentas y salir ileso del corazón yaciente de los soles.

Bajo la tutela de Kil'jaeden, me di cuenta de lo limitado que había sido mi entendimiento. Se me revelaron historias inimaginables de antiguas razas de demonios y dimensiones mágicas esenciales. Comprendí que existían mundos infinitos, dispersos en la oscuridad más allá del cielo, mundos hacia los que dirigiría la Horda como sólo alguien de mi talento podía hacerlo. Aunque permanecí con mi gente en el mundo oscuro y rojo de los Draenei, pronto aprendí a proyectarme hacia las profundidades de la infradimensión oscura, volviéndome casi loco por el caos susurrante que contiene. Aunque podía significar mi muerte, me sentía irresistiblemente atraído a continuar con mi estado hasta que finalmente desligado de mi existencia corpórea, comprendí los susurros. Fue entonces cuando hablé por primera vez con los muertos...

La devoción a los ancestros ha sido durante mucho tiempo el corazón de la religión orca. Casi toda la





Horda creía que nuestros ancestros muertos nos observaban y guiaban desde las profundidades de algún reino perdido del caos. Yo pensaba que esta noción era sólo un producto del ritual y no de la realidad. En el interior de la infradimensión oscura descubrí que los espíritus de los muertos permanecían flotando en vientos astrales entre dos mundos. Entendí que vigilaban en silencio y por siempre a los clanes con la esperanza de encontrar algún medio de escape de ese tormento sin vida. Supe entonces que esos espíritus de la muerte podrían ser una herramienta muy útil para aquél que los sometiese a su voluntad.

Los años pasaron. Mi aprendizaje bajo Kil'jaeden me permitió convertirme en un de los brujos más poderosos de los últimos tiempos y era respetado como líder en la Horda, pero como siempre, empezaron a surgir tensiones entre los clanes. La destrucción de los Draenei no dejó nada con que alimentar a la gran bestia de la guerra. Después de siglos de violencia y guerras, habíamos conquistado finalmente todo nuestro mundo. Sin ningún enemigo más que aplastar y sin tierras que conquistar, los clanes cayeron en un estado de total anarquía. Disputas sin importancia entre los clanes terminaron en batallas en campo abierto y a derramamientos de sangre masivos. Aquellos líderes que intentaban asumir la posición de señores eran asesinados por las legiones hambrientas de la despiadada Horda. Supe que era el momento de reclamar el manto de poder que durante tanto tiempo se me había negado.

Pronto reuní a los pocos brujos que habían mostrado una chispa de pasión y habían intentado acabar con las insignificantes peleas entre clanes. Les enseñé el significado de la muerte, guiándolos en rituales secretos y enseñándolos a comunicarse con los espíritus de la infradimensión oscura. Aquellos que fueron incapaces de canalizar la energía fueron destruidos. Tiempo después se forjó un pacto entre los miembros de nuestro círculo y aquellos espíritus oscuros cuya energía habíamos aprendido a invocar. Utilizaría mi posición entre los brujos para moldear los pensamientos de otros mientras que, cubiertos por un velo de secreto, ellos serían inmunes a los caprichos de las masas sedientas de sangre. Y fue así como se creo el Consejo de la sombra.

Pocos meses después, el Consejo de la sombra tenía en sus manos todos los asuntos políticos de importancia dentro de la Horda. No ocurría nada en la Horda de lo que no estuviésemos al tanto y muchos acontecimientos tuvieron lugar por designio nuestro, realizados con tal astucia que ni los líderes de los clanes se daban cuenta de nuestras manipulaciones. Antes de que pasara medio año, habíamos asumido casi todo el control de los asuntos internos de la Horda. Pero más allá de nuestras secretas maquinaciones surgía amenazante la silenciosa y ominosa sombra del demonio Kil'jaeden.

Con la intención de ampliar nuestros recursos mágicos abrí una escuela de disciplinas mágicas que se conoció como Nigromancia. Comenzamos a entrenar a jóvenes brujos en los misterios arcanos de la vida y la muerte. De nuevo y con el tiempo, bajo la mirada del demonio Kil'jaeden, estos nuevos necrolitas adquirieron, tras



Gul'dan el Brujo





indagar en las artes oscuras, el poder para animar y controlar los cuerpos de muertos recientes. Cada victoria, cada éxito, me conducía a un vacío que no podía llenar. Empecé a darme cuenta que el Consejo de la sombra sólo servía para mis propósitos hasta cierto punto y que si quería convertirme en el verdadero heraldo de nuestro destino necesitaría un poder aún mayor.

Los maestros de las fuerzas: Medivh y Blackhand

Las cosas iban bien dentro de la Horda. Aunque el Consejo de la sombra pacificaba los clanes guerreros con la promesa de escapar del mundo de los muertos, sabía que este nuevo orden, como había ocurrido con la guerra contra los Draenei, sólo supondría un breve respiro si no encontrábamos nuevas tierras que conquistar. Mis pensamientos al respecto fueron interrumpidos una noche a altas horas cuando fui sorprendido por unos gritos que venían de la Torre de los brujos. Cuando llegué encontré a muchos aprendices sumidos en un profundo trance, sus rostros estaban desfigurados por máscaras de dolor. Los brujos, a quienes interrogué, sólo pudieron decirme que habían sentido una presencia inexplicable en sus sueños. Regresé a mi fortaleza intrigado profundamente; fuera lo que fuese, lo que había contactado con los brujos no había intentado alcanzarme.

Busqué el consejo de Kil'jaeden sobre esta presencia. También él había sido alcanzado por esta energía, una energía que estaba más allá de cualquier experiencia que hubiese experimentado antes. Ya fuese porque la imagen de la fuerza era tan asombrosa que incluso podía asustar a este peligroso demonio o sólo por mi propia aprensión, me adentré sin ningún objetivo en la infradimensión oscura durante lo que me pareció una eternidad.

Fue durante este vuelo febril cuando la presencia entró finalmente en contacto conmigo. Irradiaba una energía impensable, pero carecía del frío control que ostentaba Kil'jaeden. Mis sentidos parecían haber dominado el temor que me había rodeado y empecé a razonar y a hacer cálculos. Sabía que si podía adivinar los deseos de esta fuerza, a pesar de su poder, podría utilizarla para mis propios fines. La presencia se presentó como Medivh, un hechicero de un mundo lejano y distante. No nos comunicamos mediante palabras sino mentalmente. Su mente parecía no estar atada a nada, pero sus pensamientos se movían tan rápidamente que era muy difícil aprender nada de él. Sabía que mientras tanto me estaba probando y cada vez conocía mejor a los orcos y nuestra magia. Nunca podría aprender de él lo que él de mí, así que rompí pronto el contacto.

Busqué el consejo de Kil'jaeden, pero rehusó a contestar a mis preguntas. De alguna forma comprendí que había abandonado a sus discípulos porque estaba asustado del tal Medivh. Empecé a dudar de nuevo de mis habilidades. ¿Podía yo contener a un ser que podía intimidar a mi propio maestro? Seguí aventurándome en



El demonio Kil'jaeden





el interior de la infradimensión oscura durante varias semanas para olvidarme de todos los acontecimientos que me habían hecho dudar de mí. Entonces, una noche, Medivh se me apareció en sueños...

“Me temes porque no puedes comprenderme. Conoce mi mundo y entenderás tu miedo. Entonces no me temerás más”

No tenía poder para resistir lo que vino después

...enormes páramos...
...pantanos oscuros, hirvientes de vida...
...campos interminables de hierba esmeralda...
...bosques de árboles gigantescos...
...tierras agrícolas con ricas cosechas...
...pueblos de gente orgullosa y fuerte...

Las imágenes pasaban una tras otra, demasiado rápidas para poder comprenderlas. Y entonces... algo. Una imagen rápida despertó un ansia dentro de mi alma...

...enterrado en las profundidades del océano, en la oscuridad y hecho pedazos, pero respirando aún...

...todavía con sangre de la misma tierra corriendo por sus venas...

...una antigua energía...

...milenaria y terrible...

Me desperté. Y mi conciencia supo que todo el sueño había sido real. Medivh me había mostrado las maravillas de su mundo, sabiendo que la Horda no se quedaría tranquila hasta que ese mundo fuese nuestro...

Me reuní con los miembros del Consejo de la sombra para hablar de las visiones que había tenido. Aunque se debatió mucho sobre las verdaderas intenciones de Medivh, informé al Consejo que pronto dispondríamos de una forma de escapar de nuestro mundo. Buscaría la ayuda de Medivh para encontrar una forma de llegar a su mundo y entonces subyugaríamos su raza tal y como habíamos hecho con todas las demás que se habían interpuesto en nuestro camino. Aunque se había aparecido a muchos brujos con esas imágenes de un mundo nuevo y fértil acordamos mantener este enigmático mensaje en secreto. Aquellos brujos que no estaban en el Consejo y que habían tenido las visiones fueron asesinados, ya que si el secreto se hacía público antes de que estuviesen listos los preparativos, la Horda se dividiría. Pasaron semanas sin saber de Medivh. Mis intentos de contactar con él no dieron resultado. Era como si hubiese eliminado todo rastro de sí mismo en la infradimensión oscura. Algunos miembros del Consejo abandonaron toda esperanza en el regreso del hechicero.

...Entonces apareció la grieta...

Pasó mucho tiempo antes de que la grieta fuese lo suficientemente grande como para enviar un gran número de orcos. Los primeros exploradores regresaron del otro lado casi locos por completo por lo que habían visto. Estos primeros fracasos no nos detuvieron, y tras posteriores expediciones quedó confirmado que el mundo que se abría tras la grieta era similar al retratado en nuestras visiones. Combinando los poderes de los brujos de los clanes con los del Consejo de la sombra conseguimos





ampliar la misteriosa grieta hasta crear un portal. Enviamos a numerosos orcos a esa tierra desconocida a través del portal y se construyó rápidamente un puesto fronterizo al otro lado. Se encomendó a los exploradores orcos que inspeccionaran los alrededores.

Los agentes del Consejo de la sombra informaron que los habitantes de ese mundo se llamaban humanos y que sus tierras se conocían por Azeroth. Descubrimos que esos humanos eran una raza débil que cultivaban las tierras y vivían pacíficamente. Temí que no fueran un desafío mayor que los Draenei, y que no aplacaran el hambre de la máquina de guerra orca por mucho tiempo. Los líderes de los clanes, fueron dominados rápidamente por su ansia de sangre y guerra y estuvieron de acuerdo en que había llegado la hora de dejar este mundo agonizante y reclamar los dominios de Azeroth.

Mientras el Consejo de la sombra vigilaba de cerca los trabajos de la Horda, las masas veían a los líderes de sus clanes como grandes comandantes. Entre ellos sobresalían dos, respetados y temidos todos los clanes, Cho'gall, Ogro mago del clan del Martillo del Ocaso, y Kilrogg, Ojo tuerto, del clan del Pozo sangriento. Se esperaba que estos poderosos líderes dirigieran a la Horda a una rápida y salvaje victoria sobre los humanos. Así, mientras la Horda se trasladaba a Azeroth a través de la grieta, Cho'gall y Kilrogg comenzaron a planear su estrategia contra la fortaleza humana de Stormwind.

El ataque a Stormwind fue catastrófico. Nuestro ejército, que no esperaba encontrarse mucha resistencia, atacó precipitadamente la fortaleza enemiga. Sorprendentemente, los soldados humanos mantuvieron a raya a nuestras fuerzas. Entonces sus indisciplinados guerreros montaron vigorosas bestias arrasando a nuestras tropas y forzándolas a retroceder hasta las ciénagas que había junto al puesto fronterizo, donde estaba el portal; sólo invocando un manto de niebla de la sombra fueron capaces de escapar. Esta decisiva y humillante derrota sembró el caos en la Horda. Cho'gall y Kilrogg se culpaban el uno al otro y los orcos se dividieron rápidamente en dos bandos, cada uno apoyando a un líder. El Consejo de la sombra buscó desesperadamente un remedio a la violencia que iba a desatarse, pero la inestable naturaleza de los orcos hizo difícil apelar a la razón o a la sabiduría. Me di cuenta de que la Horda necesitaba un líder fuerte que pudiera unificar los clanes bajo su control y mantenerlos a raya. Fue entonces cuando oí hablar por primera vez de Blackhand el Destructor...

Blackhand, líder del joven clan de los Blackrock y guerrero del ejército de Sythegore, era respetado por la mayoría de los orcos de la Horda y más importante aún, era extremadamente codicioso, por lo que se le podía sobornar fácilmente. Con la ayuda del Consejo de la sombra puse al ávido Blackhand en el trono como Señor de la Guerra, y hay que reconocer que fue un dictador despiadado que supo ganarse el respeto y el temor de sus guerreros. Mientras la Horda se recobraba bajo su mando y los demás líderes consentían ser controlados por él, era yo el que dirigía todo sobornando y chantajeando a Blackhand.

Con la ascensión de Blackhand a Señor de la Guerra, el orden se restauró en la Horda y el semblante de Medivh me visitó de nuevo. Parecía controlar mejor sus poderes, pero no su mente. Medivh me ofreció toda clase de tesoros y baratijas para que la Horda destruyera el reino de Azeroth y le convirtiese en jefe de los habitantes que sobreviviesen. Le aseguré que su mundo sería nuestro en cuanto quisiésemos y que no tenía nada que pudiese inducir a la Horda a seguir sus indicaciones. Con una mueca de desprecio en su rostro me mostró la imagen de una antigua tumba en la que estaba grabada el nombre del Señor de los infiernos, Sargerass. ¡La tumba de Sargerass! ¡El Señor de los infiernos que había instruido a mi propio mentor, Kil'jaeden, estaba encerrado en ese minúsculo y patético mundo! El destino me había elegido a mí y había puesto una mano sobre mi hombro. Kil'jaeden me había dicho que esa tumba perdida contenía el poder absoluto, el suficiente para que el que pudiese





controlarlo se convirtiese en un semidiós. Medivh me prometió que me daría la localización de la tumba si la Horda destruía a sus enemigos... Y empezó la guerra contra el reino de Azeroth.

La primera guerra de la ascensión de los orcos

Nos quedamos con las tierras de Azeroth y arrasamos a todos los humanos con los que nos encontramos. Mi asesina privada, la medio orca Garona, ejecutó al rey Llane, líder de Azeroth, y me trajo su corazón. Aunque la horda dominaba Azeroth y a los patéticos gusanos que lo defendían, mis planes se encontraron con grandes impedimentos.

Un pequeño grupo de guerreros humanos había irrumpido en la torre de Medivh y entablado combate abierto con el loco hechicero. Mientras su cuerpo estaba siendo atravesado y despedazado por las espadas de Azeroth, Medivh empezó a transmitir ondas traumáticas por el plano astral que hicieron añicos con facilidad mis formidables defensas. Intenté llegar a la mente del hechicero y robarle la localización de la tumba, pero no pude hacerme con ella. Medivh fue asesinado por los habitantes de Azeroth en ese momento y, al estar dentro de su mente en el instante de su muerte temporal, sufrí una sacudida psíquica y entré en estado catatónico.

Dormí durante semanas como si estuviese muerto, celosamente protegido por mis brujos fieles. Cuando finalmente me levanté, me informaron de los cambios que habían tenido lugar en las altas esferas de la Horda. Blackhand había sido asesinado. Sin mis magias y mi consejo para ayudarlo, Blackhand cayó preso de un ataque sorpresa organizado por uno de sus generales más poderosos y de su mayor confianza, Orgrim Doomhammer. Orgrim consolidó rápidamente su poder dentro de la Horda, justificando el asesinato de Blackhand con falsos testimonios que le ayudaron a afirmar la incompetencia del Destructor como Señor de la Guerra.

Parecía que los designios del destino me habían asestado un duro golpe. Orgrim se propuso destapar las maquinaciones internas de la Horda, sin dejar piedra sin remover. Con el tiempo, sus espías capturaron a mi sirviente Garona y tras una intensa tortura, reveló agónica la existencia y localización del Consejo de la sombra. Resultó ser más débil de lo que esperaba.

Al sospechar que el Consejo de la sombra era una amenaza para el control de la Horda,



*Orgrim Doomhammer
presenta*

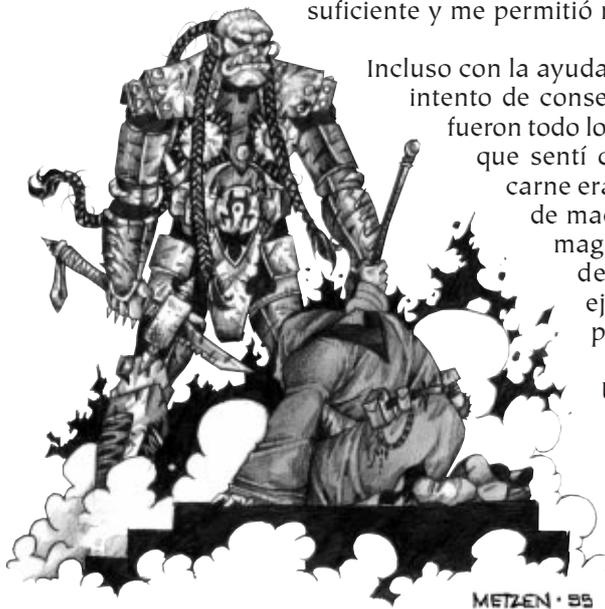


Doomhammer dirigió a sus jinetes de lobos en un ataque sorpresa contra mi fortín cerca de las ruinas de la fortaleza de Stormwind. El asalto de Orgrim nos cogió desprevenidos, por lo que mantuvimos alejada a la Horda sólo hasta que duró la magia. Como no teníamos tiempo de reponer o completar las energías, caímos ante la furia de Orgrim, que se alzó victorioso. Los supervivientes fueron tachados de traidores a la Horda y las ejecuciones públicas debilitaron mucho mi posición, fortaleciendo la suya...

Me llevaron ante Orgrim y me interrogaron largamente sobre mi participación en el Consejo de la sombra. Como estaba muy debilitado por la sacudida de la muerte de Medivh y por las energías que había gastado durante la batalla, me di cuenta de que no podía ni amenazar ni dañar al Señor de la Guerra. Orgrim me dejó claro que la Horda estaba bajo su control y que él no era tan fácil de dominar como su antecesor. El brillo en sus ojos y el acero de su cinto me revelaron sus intenciones, pero no podía derrotarme tan fácilmente. Mientras levantaba su mano le recordé que con la muerte de los brujos yo era el último hechicero verdadero dentro de la Horda. Orgrim, imprudente tras la victoria, pensó que tal vez podía serle útil y accedió a dejarme con vida, debido a su magnánima gracia. Me prometí en silencio que un día se llevaría esas palabras a la tumba.

Aunque sus sospechas hacia mí nunca desaparecieron del todo, logré convencerle de que los guerreros estaban intentando unirse a los hijos de Blackhand con la idea de revelarse contra él. Aunque esto era falso, Orgrim ya sospechaba de Rend y Maim, así que dismanteló a los jinetes de lobos, enviándolos a diversas secciones de las fuerzas orcas. Para demostrarle mi "lealtad" hacia Orgrim y la Horda, le prometí crear una hueste de jinetes inmortales que le fueran completamente leales.

Aunque Doomhammer no confiaba del todo en mí, la idea lo atrajo lo suficiente y me permitió recluirme para crear la nueva legión.



Gul'dan "somete" a
Doomhammer

Incluso con la ayuda de mis necrolitas, fracasé repetidamente en el intento de conseguir esa fuerza inmortal. Fallos y debilidades fueron todo lo que esos subordinados podían ofrecerme hasta que sentí que, aunque sus espíritus eran poderosos, su carne era débil. Los convoqué en una gran construcción de madera de hierro y raíces negras donde mediante magia negra me apoderé de las vidas de cada uno de ellos. En el sangriento despertar de sus ejecuciones, los necrolitas fueron mi creación perfecta de sirvientes inmortales.

Utilizando los pocos recursos que aún controlaba dentro de la Horda conseguí muchos de los cuerpos de los caballeros de Azeroth que llevaban ya tiempo muertos. En estas formas retorcidas y decadentes instalé la esencia de los miembros más poderosos del Consejo de la sombra, que estaban deseando regresar al plano mortal para causar estragos y desatar el terror una vez más. Proporcioné a cada uno de los jinetes oscuros una vara enojada para que pudieran concentrar





mejor los poderes infraterrenales que esgrimirían. En el interior de esas joyas anidaban la magia esencial y la nigromancia de los necrolitas recientemente asesinados. Así nacieron los Caballeros de la muerte.

Orgrim Doomhammer estaba complacido con esos Caballeros de la muerte, ya que aunque los espíritus del Consejo de la sombra me eran leales fingieron aliarse con el Señor de la Guerra. Orgrim estaba muy satisfecho con el resultado y me permitió continuar con mis propios asuntos.

Seré paciente y esperaré el momento oportuno, pretenderé ser un siervo fiel hasta que llegue la hora de enseñarle a ese presuntuoso y alborotador advenedizo quién es el más grande de los dos. Mi intención de descubrir la Tumba de Sargeraz sigue en pie. Me he reunido con el clan de los Stormreaver para que me apoyen cuando llegue la hora de que Orgrim pague por sus insolentes crímenes contra mí ...

Ese día está cerca y Doomhammer no sabe qué clase de terrores le aguardan,

ya que yo soy Gul'dan...

el encarnado de la oscuridad.

No seré repudiado.





Clanes de la Horda

Clan de los Blackrock

Líder: *Orgrim Doomhammer*

Colores del clan: Rojo

Situación: Aunque debido a los años de guerra su número se ha reducido, el clan de los Blackrock es el más fuerte dentro de la Horda. Dirigido durante muchos años por Blackhand el Destructor, el clan alcanzó rápidamente el poder y venció en numerosas ocasiones a los humanos en la primera guerra. Orgrim Doomhammer, también conocido como "Puñalada trapera", asesinó al despiadado pero despistado Blackhand y se proclamó a sí mismo líder del clan y Señor de la Guerra de la Horda. El clan de los Blackrock sigue dictando el curso de la guerra, intimidando a los clanes más pequeños dentro de la Horda para que se sometan al liderazgo de Orgrim. Las fuerzas del clan son fanáticamente leales a clan de los Doomhammer y le dedican sus vidas.

Dominio: Blackrock Spire, Azeroth



METZEN · 85

Clan de los Stormreaver

Líder: Gul'dan el Brujo

Colores del clan: Azul

Situación: Los Stormreavers son un clan pequeño pero poderoso cuyos orígenes están unidos a la historia de la Horda desde la llegada a Azeroth. Como el último de su especie, el brujo Gul'dan tiene control absoluto sobre el clan. Gul'dan, quien dirigió en secreto la Horda mediante la marioneta de Blackhand, ha descubierto que el astuto Doomhammer no tiene la menor confianza ni afecto por él. Esto le fuerza contar con los Stormreaver para protegerse de cualquier maniobra que Orgrim pudiera esgrimir contra él. Con el apoyo de su clan, Gul'dan sigue intentando encontrar la tumba perdida del Señor de los infiernos, Sargeras. Según la leyenda, esa tumba contiene un poder inimaginable, poder que Gul'dan piensa poseer.

Dominio: Stormwind, Azeroth y Balor, Azeroth





Clan del Martillo del Ocaso

Líder: Cho'gall el Ogro mago

Colores del clan: Violeta

Situación: Obsesionados con la idea de que la Horda es el heraldo de la muerte apocalíptica de las tierras que saquea, los miembros del Martillo del Ocaso sienten una gratificación sacrosanta por la destrucción de todo lo que encuentran. Dirigido por el taimado Ogro mago Cho'gall, el clan del Martillo del Ocaso tiene grandes lazos con Gul'dan y el clan de los Stormreaver. Su lealtad hacia la Horda no es tan fuerte como la creencia en su sagrada misión de exterminación..

Dominio: Northshire, Azeroth



METZEN • 55

Clan de los Dientes negros

Líder: Rend and Maim, los hijos de Blackhand

Colores del clan: Negro

Situación: El clan de los Dientes negros formaba parte en un principio del clan de los Blackrock, pero se separaron antes de que la Horda llegase a Azeroth. Después de que su padre fuera depuesto de su posición como Señor de la Guerra por Orgrim Doomhammer, Rend y Maim decidieron controlar su propia sección dentro de la Horda sin oponerse directamente a la ascensión de Doomhammer. Los Dientes negros se distinguen por la costumbre de arrancarse uno de sus dientes para simbolizar su lealtad al clan. Se encargan de la protección y conservación del terrorífico portal. La unidad de Dientes negros será puesta a prueba si Rend y Maim tienen la oportunidad de reclamar el puesto de su padre y vengar su muerte.

Dominio: Black Morass, Azeroth



METZEN • 55

Clan del Pozo sangriento

Líder: Ojo tuerto Kilrogg

Colores del clan: Verde

Situación: El clan del Pozo sangriento era uno de los más grandes de la Horda antes de llegar a Azeroth. Liderados por el anciano Kilrogg, los Pozo sangriento encarnan la crueldad implacable de los largos años de guerras victoriosas de los orcos. Debido a su actuación sin igual en la batalla han sido recompensados con el honor de salvaguardar las cuidadosas operaciones en las tierras ocupadas de Khaz Modan. Como el clan de los Blackrock, estos guerreros veteranos sobrepone las necesidades de la Horda a todo lo demás.

Dominio: Ironforge, Khaz Modan



METZEN • 55





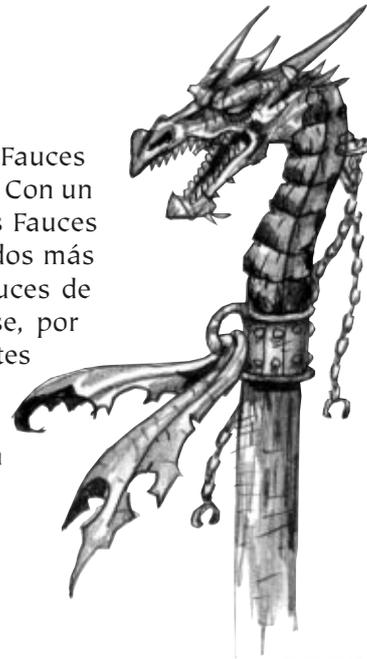
Clan de las Fauces de dragón

Líder: Zuluhed el Malvado

Colores del clan: Blanco

Situación: Dirigidos por el chamán Zuluhed, el clan de las Fauces de dragón es una facción pequeña pero elitista de la Horda. Con un legado que data de mucho tiempo antes de los brujos, los Fauces de dragón se convirtieron rápidamente en uno de los aliados más fuertes de Blackhand en Azeroth. Tras su muerte, los Fauces de dragón demostraron su fidelidad a Blackhand poniéndose, por decisión propia, al servicio de sus hijos y del clan de los Dientes negros. Utilizando una magia ritual heredada de un antiguo chamán, el clan capturó a la Reina de los dragones, Alexstraza y con ella consiguió para la Horda la subyugación de los dragones de Azeroth.

Dominio: Grim Batol, Khaz Modan



METZEN • 55

Espada flamígera

Líder: Ninguno

Colores del clan: Naranja

Situación: Los Espada flamígera son más que un clan una fuerza elemental de la naturaleza. Caóticos e impredecibles, los Espada flamígera son una hermandad de orcos dementes cuyo único objetivo es arrasar y saquear sin siquiera preocuparse por su propia seguridad. Esta muchedumbre sin líder está controlada por los ogros y es desatada por los clanes cuando la situación requiere una urgente dureza. Los Espada flamígera no son leales a nadie y atacarán a cualquiera que perciban como una amenaza, incluso a sus compañeros orcos.

Dominio: Nómadas



METZEN • 55





Unidades de infantería de la Horda orca



Peón

La etiqueta de peón indica la graduación inferior entre los de la Horda orca. Inferiores en todas las destrezas importantes, estos perros están relegados a tareas serviles como recoger la madera y el oro de las minas. También son necesarios para la construcción y el mantenimiento de los edificios que requiere la gran empresa de la Horda. Esclavos pisoteados, los peones, aunque no demasiado fieles, hacen lo que sea para complacer a sus supervisores.



Grunt

Aquellos orcos que destacan lo suficiente en las artes de la guerra son entrenados como grunts personificando el espíritu más despiadado de la Horda. Equipados con hachas poderosas y buenas armaduras, están preparados para luchar hasta la muerte. Devotos a la Horda y a sus clanes, estos seres ávidos de combate sólo piensan en caminar entre los campos de matanza y morir de forma sangrienta rodeados por los cuerpos de los enemigos caídos en la lucha.



Troll lanzahachas

Los trolls de Lordaeron han sufrido durante siglos la destrucción a manos de los humanos, los enanos y los elfos. Se han aliado a la horca orca, almas gemelas que les han proporcionado la oportunidad de vengarse de sus numerosos enemigos. Más ágiles que los torpes orcos, los trolls utilizan una estrategia de ataque basada en las emboscadas con hachas arrojadas seguida de la retirada. Esta combinación de velocidad, alcance y habilidad para acabar con cualquier amenaza desde las alturas ha sido una adición muy útil para la Horda.





Troll frenético



Los Frenéticos componen una secta sangrienta de los trolls dedicada a la total aniquilación de sus enemigos más odiados, los elfos. Tras sufrir numerosos experimentos con extrañas sustancias químicas y pociones de los goblins alquimistas, los Frenéticos tienen ciertas habilidades extrañas que les hacen imparables en el fragor de la batalla. Los Frenéticos son más fuerte y duros que la mayoría de los trolls, es decir, un verdadero ciclón de muerte y destrucción.



Ogro

Los ogros son monstruos bicéfalos aliados de los orcos que fueron traídos a través del portal por el brujo Gul'dan tras la primera guerra en un esfuerzo por evitar las innecesarias luchas internas entre los clanes orcos. Debido a las constantes disputas entre sus dos cabezas, los ogros son menos inteligentes incluso que los peones más inferiores. Sin embargo, su increíble fuerza y su agresividad natural los sitúan entre los guerreros más fieros dentro de la Horda.



Ogro mago



Los ogros magos eran en un principio un pequeño grupo de ogros totalmente leales que fueron transformados por Gul'dan en hechiceros perversos y conspiradores. Deformando y retorciendo la magia élfica de la piedra de runas en Caer Darrow, Gul'dan consiguió introducir las habilidades mágicas de brujos muertos en los cuerpos de estos anfitriones. Antes simplones palurdos, los ogros magos transformados pueden hacer uso de sus magias mortuorias tan fácilmente como pueden sus primos cercanos dar mamporros a todo aquel tonto que se les cruce en el camino. Los ogros magos son extremadamente taimados e insidiosos y sólo buscan en la Horda su propio beneficio.





Catapulta

Cuernos afilados, teñidos con sangre de aquellos desafortunados que se han topado en su camino, anuncian el paso de la catapulta orca. Al acercarse al campo de batalla, su aspecto es lo suficientemente lúgubre como para que las débiles tropas de humanos huyan presas del terror. Esta complicada máquina rodante lanza mortales proyectiles incendiarios que explotan al hacer impacto. Debido a su gran fuerza destructiva, se han ganado el respeto y el temor a lo ancho de esta tierra.



Caballeros de la muerte

Estos soldados de la oscuridad fueron creados por Gul'dan para sustituir a los clanes de brujos asesinados. Unidos a los cuerpos de los Caballeros de Azeroth muertos en las batallas de la primera guerra, estas abominaciones fueron infundidas con la esencia etérea del Consejo de la sombra. Fortalecidos aún más con las energías mágicas de los necrolitas asesinados, los Caballeros de la muerte disponen de todo un arsenal de hechizos elementales y nigromancia que provocan la muerte certera a los enemigos de la Horda.



Zapadores goblin

Los maliciosos zapadores goblin son conocidos en toda la horda por su increíble capacidad de destrucción. Estos diabólicos goblins están siempre armados con explosivos volátiles que les permiten arrasar edificios y arsenales enemigos. Aunque los zapadores son muy impredecibles e insubordinados, se han vuelto indispensables para los planes de conquista de la Horda.





Unidades aéreas de la Horda

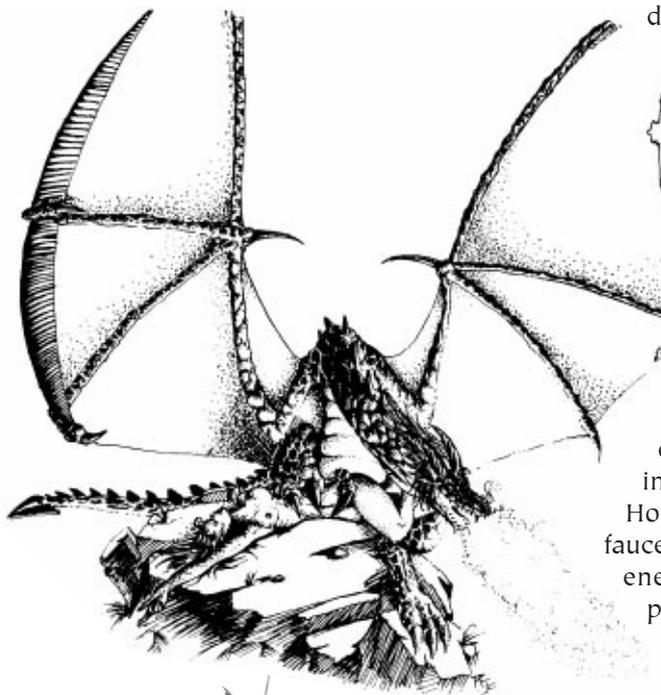


Zeppelines goblin

Los maliciosos zapadores goblin son conocidos en toda la horda por su increíble capacidad de destrucción. Estos diabólicos goblins están siempre armados con explosivos volátiles que les permiten arrasar edificios y arsenales enemigos. Aunque los zapadores son muy impredecibles e insubordinados, se han vuelto indispensables para los planes de conquista de la Horda.



Los dragones son nativos de las indomables tierras del norte de Azeroth. Solitarios por naturaleza, los dragones han tenido poco contacto con sus vecinos terrestres



Dragón

durante siglos. Rend y Maim, líderes del clan de los Dientes negros, dirigieron la captura de Alexstraza, reina de los dragones, por el clan de las Fauces de dragón. Con su reina cautiva, estas majestuosas criaturas han sido forzadas a servir a la Horda y su progenie ha sido reclutada por el clan de las Fauces de dragón para asesinar a los enemigos de la Horda.

Dado que combinan un increíble poder destructivo con una inteligencia aguda, los dragones representan la fuerza independiente más poderosa dentro de la Horda. Con las llamas que escupen por sus fauces, pueden arrasar un gran número de tropas enemigas; sus poderosas alas les permiten planear por los cielos sin mostrar el mínimo cansancio.



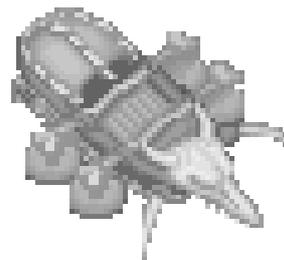


Unidades navales de la Horda



Petrolero

El petrolero orco es una tosca construcción cuyo propósito no es transportar armas o tropas sino mercancías. El petrolero, que no más que una serie de tablones, huesos y espacio para almacenaje, está tripulado por una panda de orcos no más leales que los peones. Aparte de manejar la embarcación, sus tareas son las mismas que las de los peones: la construcción de plataformas petrolíferas y llevar la mercancía a puerto para que pueda refinarse y utilizarse en otros menesteres.



Destructor troll

Los destructores troll son barcos grandes y veloces de horrible aspecto diseñados para abrir paso en las armadas enemigas e infligir daños a los barcos hostiles y a su apoyo aéreo. La salvaje tripulación está dispuesta a entrar en combate contra los barcos de guerra de la Alianza y espera impaciente cualquier oportunidad de estar mástil con mástil con los destructores elfos.



Buque de transporte

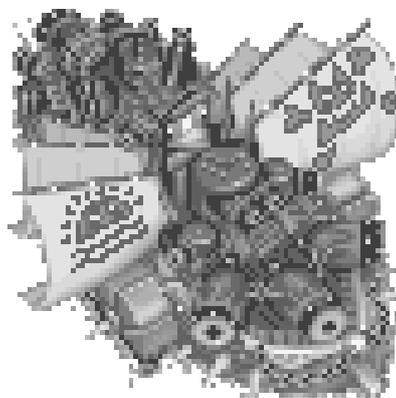
Los buques de transporte son barcos gigantes de aspecto esquelético que transportan las tropas de la Horda a través del agua. Son lentos y pesados, por lo que dependen de un blindaje mágico para eludir el fuego enemigo. Aunque se sabe que la Horda defiende los buques de transporte con destructores y los acorazados, algunas tripulaciones imprudentes ponen rumbo a la batalla para arribar sus tropas a tierra.





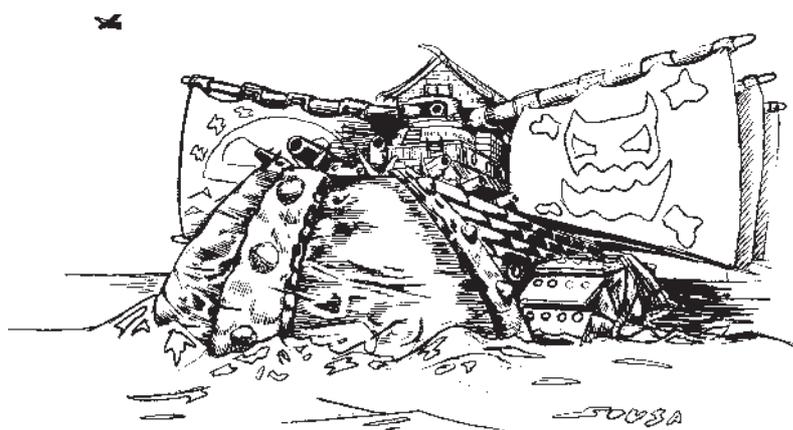
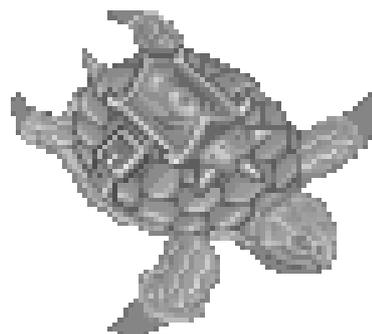
Acorazados ogros

Estos gigantesos barcos de guerra son la baza principal de la oscura armada de la Horda. Armados hasta los dientes, los acorazados son verdaderas fortalezas flotantes que constituyen el mayor instrumento de destrucción dentro de las fuerzas navales de la Horda. Aunque no son tan veloces como los barcos de guerra de los trolls, estos cascarones se han convertido en los buques más temidos de los mares de Azeroth por sus incesables ataques a la Alianza.



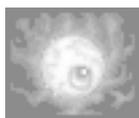
Tortuga gigante

Estas tortugas marinas gigantes son originarias de los mares del sur y fueron capturadas por el clan de los Stormreaver. Pacificadas por potentes hechizos de control, estos monstruos pesados están equipados con canoas atadas a sus conchas y se utilizan como sumergibles orcos. Pueden escabullirse de la armada enemiga sumergiéndose entre las olas, informando luego de la posición de aquella, ya que sólo los vigías, las criaturas del aire, y otras naves sumergibles pueden localizarlas. Los temerarios goblins que las controlan se dedican a destruir los barcos enemigos lanzando peligrosos contenedores que contienen líquidos muy volátiles capaces de penetrar el blindaje más resistente.





Hechizos de los ogros magos



Ojo de Kilrogg

El ogro mago crea la aparición de un ojo flotante que puede dirigir por el aire para observar de cerca a las fuerzas enemigas y los campamentos. Bautizado así en honor al gran líder del clan del Pozo sangriento, este ojo siempre vigilante transmite su visión al hechicero, permitiéndole conocer las tierras por las que pasa y las criaturas que viven allí. El ojo se desvanece después de un tiempo, pero permite al ogro mago conocer el terreno.



Ansia de sangre

Este hechizo se utiliza para producir una insaciable ansia de sangre en un guerrero aliado, de manera que sienta una furia salvaje y frenética. El luchador que siente esta ansia de sangre causa más daños a sus enemigos que en estado normal. Aunque el hechizo no tiene efectos permanentes, se han producido casos de orcos ya sedientos de sangre sobrepasando el límite...



Runas

El hechizo de las antiguas y poderosas runas permite a los ogros magos tender una profunda trampa donde caen los desafortunados. Cuando las runas explotan, causan grandes daños a los que están sobre ellas o en los alrededores. Los que sean observadores y rápidos podrán observar el brillo de las runas cuando se aproximen a ellas. Las fuerzas caóticas que crean el hechizo no distinguen entre aliados o enemigos, por lo que pueden acabar con ambos. Presta atención a estos consejos, ya que incluso estar cerca de las runas puede ser peligroso: cuando se disuelve la sustancia, explotan como si su magia se hubiese liberado.





Hechizos de los Caballeros de la muerte



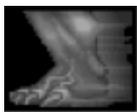
Tacto de oscuridad

Tras envolver sus varas con la esencia del infierno, los Caballeros de la muerte son capaces de reducir las energías de aquellos a los que fustigan. Su habilidad para agotar su energía en distancias cortas lo convierten en un ataque amenazador. Aunque los efectos del hechizo son abominables para los vivos, el tacto de la oscuridad es el hechizo más simple en el arsenal de estos viles caballeros.



Anillo de la muerte

El anillo de la muerte es una potente variación del hechizo del tacto de la oscuridad. Canalizando los poderes nigrománticos del inframundo mediante su diabólica forma, los Caballeros de la muerte crean un campo de energía oscura que absorbe la fuerza vital de cualquiera que entre en contacto con él. Esta fuerza vital que se consume se repone en otro ser hechizado sea amigo o enemigo. El frío abrazo de la muerte puede ser beneficioso... para aquellos que sepan como controlarlo.



Prisa

Aumentando mediante la magia la velocidad con la que el cuerpo crea energía vital, el hechicero puede proporcionar gran velocidad a cualquier ser. Cualquier acción realizada por alguien con dicho hechizo es más veloz que la de un adversario normal, una ventaja evidente en el campo de batalla. Los efectos de la prisa sólo duran un breve periodo de tiempo.



Armadura infernal

Este antiguo hechizo nigromántico transforma una parte de la fuerza vital del receptor en una armadura fantasmal e infraterrenal. Esta armadura espectral absorbe cualquier ataque directo y se lleva durante un tiempo limitado. Cuando la magia que une la armadura a su anfitrión se acaba, lo mismo ocurre con la invulnerabilidad que proporciona.





Putrefacción

Las nubes afóticas espirales conjuradas por los Caballeros de la muerte

hacen que todo lo que se cruce en su camino se pudra y descomponga. El vapor creado por la putrefacción puede acabar con cualquier cosa: carne, hueso, madera e incluso el metal más fuerte. Fuertemente cargadas de sustancias básicas, estas nubes descienden rápidamente y se difuminan dejando sólo una huella de sufrimiento.



Torbellino

Esta concentración de los vientos del inframundo tironean con gran fuerza y violencia a cualquiera que sea atrapado en el interior. Los huesos se pulverizan con facilidad y los mástiles centrales se quiebran bajo el torrente de estos fieros vientos.

Los que quedan atrapados no pueden organizarse debido al ulular de los vientos y tienen que dejarse llevar hasta que la magia disminuye.



Zombies

Esta magia oscura es el legado final de los necrolitas orcos que fueron destruidos poco después de la primera guerra. Los Caballeros de la muerte pueden revivir cuerpos de muertos recientes y después ordenar a esas monstruosidades que ataquen a sus

enemigos. Este terrorífico hechizo es la culminación del poder de los Caballeros de la muerte, ya que sirve para aumentar las fuerzas de la Horda con un gran ejército de zombies.

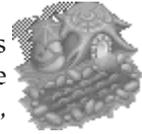




Edificios orcos

Granja de cerdos

Las granjas proporcionan suficientes alimentos para dar sustento tanto a los esclavos como a las tropas en el campo. Si no hay alimentos suficientes, no pueden conseguirse nuevas unidades. La dieta básica de los orcos, al igual que la de sus almas gemelas, los trolls y los hermanos ogros es la carne fresca. Para satisfacer su hambre de carne, se cazan jabalíes salvajes y se comen asados. Muy abundantes en casi todas las regiones, se han convertido en el banquete favorito (junto con las jarras de miel de sangre) entre las duras tropas en marcha hacia la batalla.



Gran Sala

Este edificio tiene varios propósitos, como por ejemplo ser lugar de reunión o centro de mando en la mayoría de los poblados orcos. Inadecuados para la batalla, los lentos peones son entrenados aquí para realizar muchas tareas de construcción, reparación y cosecha. Es también aquí donde se almacenan las materias primas que luego serán procesadas y distribuidas. La Gran Sala es siempre un centro de actividad febril, ya que los peones no paran de trabajar para complacer a sus supervisores. Cuando el poblado es próspero, se requieren mayores defensas y la Gran Sala se refuerza convirtiéndose en un fortín.



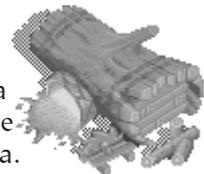
Cuartel

Es el edificio más respetado dentro de cualquier comunidad orca. El cuartel dispone de los medios necesarios para entrenar a las tropas de orcos, trolls y ogros para la batalla. El choque del frío acero y los gritos de guerra de los troll lanzahachas pueden oírse desde el amanecer hasta el anochecer, recordando continuamente la mentalidad guerrera de la Horda.



Carpintería de los trolls

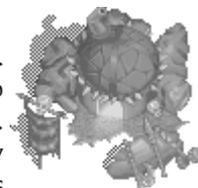
Tallada en el tronco de un antiguo árbol Ironwood, la carpintería de los trolls es una parte vital del procesamiento de madera de la Horda. Los trolls, que han vivido en los lejanos bosques del norte, han ideado un método sin igual para recoger madera. Mediante el tratamiento de un grupo de árboles con un disolvente alquímico volátil, pueden debilitar y reblandecer grandes porciones de madera. Aunque es extremadamente peligroso para un peón o similar, este lugar es muy útil para cortar la madera. Los trolls son aficionados a un tipo especial de hacha arrojadiza y han perfeccionado tanto su fabricación como el uso que hacen de ella. Los Frenéticos visitan frecuentemente los árboles Ironwood para tomar pociones que les proporcionan los goblins alquimistas que están allí. Estas pociones les permiten arrojar sus hachas a grandes distancias y agudizar la vista. Se dice también que las heridas se curan más rápido si se ingiere la poción adecuada. Este proceso de regeneración es uno de los poderes más increíbles y distintivos de los Frenéticos.





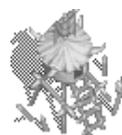
Herrería

Los orcos que viven y trabajan en las herrerías son guerreros veteranos. Comprenden el valor de un acero fuerte y están continuamente desarrollando nuevas técnicas y métodos para mejorar sus armas o la calidad de su armadura. El acero que forjan es esencial en la fabricación de la catapulta devastadora, y sus habilidades también son necesarias en la fabricación de extraños mecanismos que se utilizan para mejorar la precisión y la fuerza de estas grandes máquinas. Su experiencia es necesaria con frecuencia para la construcción de estructuras complejas.

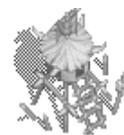


Torre de observación

Alzándose sobre la línea de árboles, las torres de observación parecen chozas primitivas construidas con huesos y colmillos de todo tipo de animales. Estos insustanciales aunque útiles puestos de vigilancia son ideales para localizar a las cobardes y decepcionantes fuerzas humanas desde lo alto, por lo que todo poblado las desea para su defensa. Pueden mejorarse para lanzar proyectiles o una lluvia de explosivos a enemigos que se acerquen ya sea por tierra o por mar...



Vigilancia



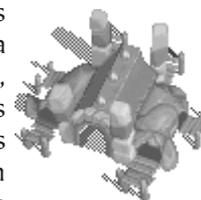
Vigilancia



Cañon

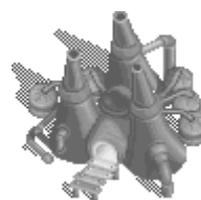
Astillero

Aunque se trata de sólo de montones de piedra, mortero y madera barata, los derruidos astilleros orcos son tal vez los edificios más importantes en la campaña de guerra de la Horda, ya que es aquí donde se construyen los barcos de guerra, buques de transporte y petroleros. Sirven de unión entre los clanes dispersados por todo Lordaeron. Estos lugares tienen también algunas instalaciones básicas de procesamiento, que permiten a los petroleros suministrarles petróleo. Están dirigidos por orcos sucios y vagos que de alguna forma consiguen mantener la producción y el mantenimiento según el esquema establecido.



Fundición

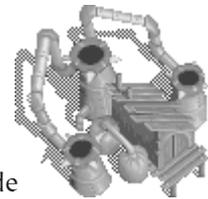
Se la distingue por las tres chimeneas que rodean el edificio. Es aquí donde se fabrican las grandes planchas de blindaje y los letales cañones que se encuentran en los barcos de guerra más grandes de los orcos, los acorazados. Sumidas en una oscuridad casi abismal y desprendiendo un calor sofocante, en las fundiciones flota una nube de hollín y humo cáustico, por lo que los orcos se sienten aquí cómo en casa. El calor emana de todos los escondrijos cuando los trabajadores de la fundición vierten escoria derretida en los moldes para construir nuevos cañones, y los sonidos de los golpes resuenan a kilómetros de la costa cuando convierten los minerales en nuevo blindaje.





Refinería de petróleo

La refinería de petróleo utiliza unas cañerías alargadas y arqueadas situadas a lo largo del edificio principal para bombear el petróleo de los petroleros a las instalaciones donde se refina. Están construidas al borde del mar, por lo que continuamente están sufriendo ataques de los barcos. Ya que la refinería permite procesar el petróleo de manera más eficaz, es muy normal que grandes barcos de guerra naveguen cerca para protegerla.



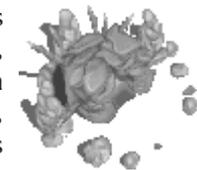
Fortín

Los grandes torreones serrados de los fuertes de los orcos recuerdan constantemente a la Horda su poder y dominio. Son el centro de las grandes poblaciones orcas y procesan recursos de la misma forma que una Gran Sala. El supervisor hace que los pobres gusanos bajo sus órdenes produzcan más oro. Esta intimidante estructura de acero y piedra está construida de forma que los muros sirvan de barrera, reduciendo así los daños que ocasionan las fuerzas atacantes. Convencidos de la innata superioridad de sus guerreros, los trolls frenéticos y los ogros sólo seguirán las instrucciones de un supervisor que haya establecido un fortín. Un fortín puede reforzarse y convertirse en una fortaleza si los recursos lo permiten y la situación así lo requiere.



Montículos del ogro

Después de ser entrenados en los rudimentos del combate en los cuarteles, los ogros se congregan en estas chozas primitivas para aumentar su resistencia, fuerza y velocidad. Estos titanes de dos cabezas incrementan su fuerza enzarzándose en competiciones en las que lanzan y aplastan grandes piedras, lo que les sirve para aumentar su ya prodigiosa fuerza y elasticidad. Aquellos que consiguen evitar los golpes que lanzan sus hermanos son los más rápidos. Ni los estúpidos peones se atreven a acercarse a este lugar, ya que pueden caer pedruscos perdidos sobre la cabeza de un visitante despistado.



Altar de las tormentas

Excavado en una piedra de runas en Caer Darrow, el altar de las tormentas canaliza las energías arcanas y oscuras mediante figuras de bronce que se amontonan sobre él para pervertir la magia innata de los elfos de la piedra de runas. Estas energías, perdidas cuando los orcos brujos fueron destruidos por Doomhammer, son utilizadas ahora por los ogros magos. Es aquí donde los ogros magos son imbuidos de nuevos hechizos y habilidades que les ayudan en su lucha contra la Alianza. El resto de la Horda los evita, ya que la intensa energía que emana de sus frías superficies puede ser... poco saludable.





Goblin alquimista

Los maníacos y brillantes goblins alquimistas son maestros en explosivos, sustancias químicas volátiles y otros extraños artilugios mecánicos. Los goblins han desafiado las mismas leyes de la naturaleza, ya que han construido zeppelines capaces de sobrevolar el campo de batalla, y cabinas resistentes al agua para utilizar la raza esclava de las tortugas gigantes marinas. Han creado también explosivos devastadores utilizando para ello a sus primos, los goblins zapadores. Los alquimistas se deleitan especialmente con esfuerzos intelectuales que muy pocos entienden, pero que la Horda al completo admira por los estragos que producen.



Templo de los malditos

Los Templos de los malditos, llamados también Grombolar, o “entrañas de gigantes” en lengua orca, sirven de morada cabalística a los zombies. Creados por Gul’dan para albergar a sus blasfemos Caballeros de la muerte, los templos no son más que el cadáver petrificado de los gigantes que habitaban el mundo natal de los orcos. El laberinto subterráneo del templo está lleno de corredores apestosos donde los Caballeros de la muerte viven y practican sus depravadas magias negras sobre los guerreros caídos en los campos de batalla del exterior.



Criadero de dragones

Fuertes cadenas de acero inflexible mantienen atada a la más poderosa criatura en todo Azeroth, Alexstrasza, reina de los dragones. Capturada y hechizada por las magias del clan de las Fauces de dragón, la gran dragona está en un continuo estado de debilidad y dolor. Al ser esclava de la Horda, está continuamente vigilada mientras pone sus preciosos huevos. Más tarde, el clan de las Fauces de dragón amaestra a las crías para que luchen por la Horda, asesinándolos cuando se vuelven demasiado poderosos para poder controlarlos. Se realizan constantes esfuerzos para romper la voluntad de Alexstrasza en un intento de controlar a los dragones más adultos.



Fortaleza

Es el centro militar y económico de las mayores ciudades orcas, almacena y procesa todo el oro y madera que los peones pueden recoger. Está protegida por torreones de obsidiana que emergen de la propia tierra, y es invulnerable al ataque de las débiles fuerzas humanas. Construida por líderes orcos notables tanto dentro como fuera de la batalla, la fortaleza sirve también como advertencia a la Alianza del inevitable triunfo de la horda orca.



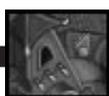


Dependencias de unidades orcas

Unidades de infantería



Peón



Gran Sala



Grunt



Cuartel



Troll lanzahachas



Cuartel



Carpintería



Troll frenético



Cuartel



Carpintería



Mejora en fortín



Catapulta



Cuartel



Carpintería



Herrero



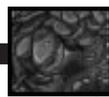
Ogro



Cuartel



Herrero



Montículo del ogro



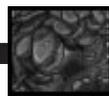
Ogro mago



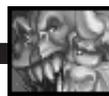
Cuartel



Herrero



Montículo del ogro



Mejora a los Altares de las tormentas



Goblin zapador



Goblin zapador

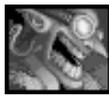


Mago



Templo de los malditos

Unidades aéreas



Zeppelin



Goblin Alquimista



Carpintería



Dragón

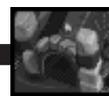


Criadero de dragones

Unidades navales



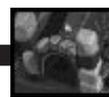
Petrolero



Astillero



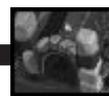
Destructor



Astillero



Transportador



Astillero



Fundición



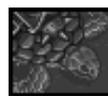
Detonador



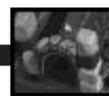
Astillero



Fundición



Tortuga gigante



Astillero

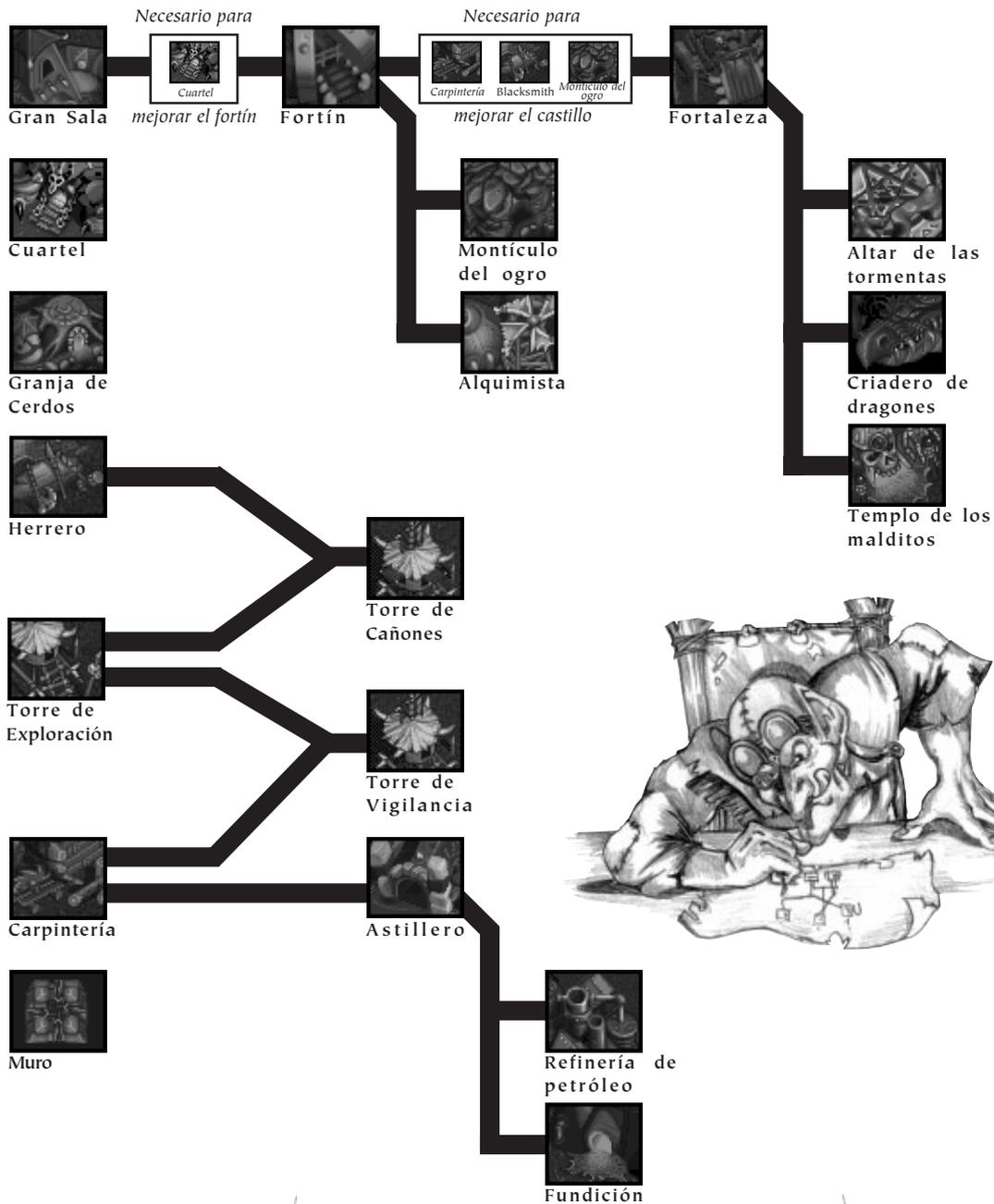


Goblin Alquimista





Dependencias de edificios orcos





Los resultados de la segunda guerra



Las fuerzas de la Alianza habían intentado durante largos meses ir en busca de los orcos renegados escondidos tras la caída del Portal oscuro. Los clanes de los Blackrock, Fauces de dragón y Dientes negros fueron capturados por la Alianza y aprisionados en reservas y campos de concentración muy bien custodiados. Mientras los líderes de la Alianza discutían sobre lo que había que hacerse con ellos, Orgrim Doomhammer, Señor de la Guerra de la Horda, fue arrestado y hecho prisionero bajo el cuidado del Rey Terenas de Lordaeron. Algunos miembros de la Alianza opinaban que los orcos debían ser exterminados como animales, mientras que otros optaban por una sentencia a cadena perpetua.

Tras discutir los claros beneficios que supondría un tratado con Doomhammer, el Rey Terenas esperaba que los orcos pudieran pacificarse lo suficiente como para perder su ansia de conquista. Thoras Trollbane de Stromgarde y Genn Greymane de Gilneas estaban en total desacuerdo con Terenas, opinando que eran una amenaza demasiado grande como para dejarlos con vida. Después de unos meses de debate y frustración, ambos líderes retiraron el apoyo de sus naciones a la Alianza. Sólo Azeroth siguió firme en su compromiso con ella, pero a pesar del dinamismo del joven Varien Wrynn, que ocupaba el trono de Azeroth, la gran distancia entre los reinos de Azeroth y Lordaeron convirtió su unión en algo vacío.

Debido al conflicto, la gran Alianza se fue desintegrando poco a poco, sobre todo al haberse reducido bastante la Horda. Los clanes del Martillo del Ocaso y Stormreaver fueron diezmados por sus propios compatriotas en las guerras civiles que surgieron durante la guerra con los humanos. El clan de la Espada flamígera fue derrotado y destruido por las tropas comandadas por Uther Lightbringer durante la batalla final en el portal. Sólo el clan del Pozo sangriento desapareció con el astuto Ojo tuerto Kilrogg, desbaratando así los planes de la Alianza de capturar a su clan. Los elfos exploradores se encargaron de patrullar la zona de Black Morass en busca de alguna señal de los renegados del clan Pozo sangriento.



• • •
Funestamente suspendida sobre Black Morass, una grieta en el tejido de la realidad colgaba como un único ojo, observando las ruinas del Portal oscuro. Esta grieta no era otra cosa que los



restos del portal inicial del malvado hechicero Medivh hacia Draenor, el planeta rojo y oscuro del que vinieron los orcos. Kirin Tor de Dalaran se trasladó a tierras cercanas desde donde se divisaban las ruinas y construyó la ciudadela de Nethergarde con el fin de vigilar la grieta por si se abría de nuevo...

Una noche de verano del año 606, una extraña oscuridad se apoderó de Black Morass. Los intentos de los magos Nethergarde de sondear la oscuridad fueron inútiles, aunque podía sentirse que la grieta se estaba abriendo una vez más. Entonces, como salido de un sueño, los magos oyeron los sonidos de la marcha de un ejército. Sonidos de cientos de armaduras, espadas y tropas atravesando el derruido portal y después el silencio. Poderosos dragones chillando en el cielo mientras sobrevolaban y de repente nada más que las tinieblas. Susurros de zombies, apenas audibles bajo el sonido de las corazas del metal, repitiendo incesantemente una única palabra... "Regresaremos"...

Cuando la oscuridad desapareció, el portal era visible otra vez. Iluminaba las ruinas como siempre lo había hecho, pero una luz sobrenatural parecía jugar con las sombras. Sólo las pisadas marcadas en el lodo hacían constar que el paso del clan del Pozo sangriento por Azeroth no había sido una ilusión.

• • •

El clan del Pozo sangriento volvió a Draenor y se unió a los "viejos clanes" que nunca habían visto los campos de Azeroth. Para muchos, los guerreros del Pozo sangriento eran considerados grandes héroes, ya que habían vivido en las tierras de los humanos durante más de treinta años. Kilrogg se reunió con el chamán mayor Ner'zhul, que controlaba los clanes que se habían quedado en Draenor. El chamán ordenó que los recién llegados Caballeros de la muerte, trolls y dragones estuvieran a disposición de todos los clanes. Ner'zhul informó a Kilrogg de sus planes para recuperar ciertos artefactos de Azeroth y abrir grietas en otros mundos para que las hordas orcas siguiesen consiguiendo victorias más allá del Portal oscuro...



Kilrogg dirige a los restos de su clan, cruzando una vez más el portal



Leyendas de la Tierra

LA ALIANZA



KHADGAR

Khadgar se convirtió en un gran héroe debido a su gran servicio y tutela en el reino de Azeroth durante la primera guerra. En su intento de comprender las extrañas magias necesarias para crear un Portal oscuro, Khadgar viajó a Dalaran para hablar de los orígenes del pasadizo con el misterioso Kirin Tor. Khadgar volvió a Azeroth en la segunda guerra para supervisar los estudios que se estaban realizando sobre el derruido portal.



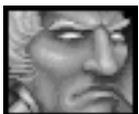
ALLERIA

Esta evasiva guardabosques elfa comprobó en primera persona la devastación que podía provocar la Horda cuando buscaba al resto de su familia entre las cenizas de lo que una vez fue la gloriosa Quel'thalas. Su odio consumado por los orcos la llevó hasta Azeroth, donde dirige un grupo de élite de guardabosques que se dedican a cazar a los orcos restantes del clan del Pozo sangriento.



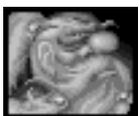
DANATH

Veterano capitán mercenario de la milicia de Stromgarde y héroe de la segunda guerra, Danath se ganó el reconocimiento como gran líder durante la batalla final de liberación de Khaz Modan. Danath reside ahora en New Stormwind en Azeroth, y es supervisor de los campos donde están cautivos los orcos.



TURALYON

Turalyon fue uno de los primeros Caballeros de Lordaeron que fueron entrenados como paladines por Uther Lightbringer. Aunque Turalyon cree firmemente que la orden sólo puede mantenerse mediante una disciplina marcial, es respetado tanto por sus amigos como por sus enemigos. Turalyon estuvo entre las fuerzas que Lord Lothar condujo hacia la emboscada de Blackrock Spire, y guarda en secreto un hondo pesar por no haber podido salvar al gran caballero.



KURDRAN

El valiente y beligerante enano Kurdran es uno de los héroes que más sobresalen de la segunda guerra. Tras aniquilar a nueve dragones en el curso de la guerra, Kurdran y su grifo son considerados los dueños indiscutibles de los cielos. Actualmente Kurdran trabaja como explorador y guerrero en las fuerzas de la Alianza destacadas en Azeroth.





La Horda



Grom Hellscream

El poderoso líder del clan Warsong es tan feroz como su grito de batalla. Hellscream ha esperado largamente su aventura en Azeroth para dar muestras del dominio del clan de los Warsong en el campo de batalla. Aunque Grom desconfía del chamán Ner'zhul, guiará su clan hasta el combate.



Kargath Bladefist

Con una guadaña afilada en lugar de mano izquierda, Kargath siempre está dispuesto a entrar en combate. Sus obcecadas y despiadadas tácticas le han convertido en líder del temido clan de los Mano destrozada. Como Hellscream, Kargath sólo espera el momento en el que su clan se enfrente a los humanos y participar en el derramamiento de sangre.



Teron Gorefiend

El viejo espíritu orco de Gorefiend se retuerce atrapado en el decadente cuerpo de un caballero de Azeroth caído. Malicioso y extremadamente astuto, Gorefiend desea abrir su propio portal desde Draenor y conquistar un mundo para él sólo. Aunque los miserables Caballeros de la muerte han percibido la verdadera naturaleza mágica del portal oscuro, está dispuesto a compartir su conocimiento con Ner'zhul por un módico precio..



Dentarg

El ogro mago Dentarg es un sirviente muy valioso de Ner'zhul y del clan de los Luna negra. A menudo es él quien doblega los clanes revoltosos si se oponen al reinado absoluto de Ner'zhul.



Deathwing

Sólo la propia Alexstrasza es más poderosa, por lo que Deathwing es uno de los grandes terrores de este mundo.

Durante la segunda guerra, los goblins alquimistas ciñeron placas de acero indestructible al dragón negro, por lo que esta bestia es prácticamente invulnerable a la mayoría de los ataques físicos. Deathwing ha tomado el control de un grupo de dragones renegados y vive con ellos en las montañas del noreste de Draenor.



Clanes de Draenor

Clan de los Luna negra

Líder: El chamán Ner'zhul

Color: Negro

El infame clan de los Luna negra domina los clanes dispersos en Draenor. Aunque los clanes de Draenor no se preocupan de la unidad de la Horda en Azeroth, Ner'zhul los tiene bajo el yugo por medio del miedo y la fuerza bruta. Los Luna negra están muy influenciados por antiguos principios chamanes, claro ejemplo del poder primitivo de las magias oscuras orcas.



Clan de los Warsong

Líder: Grom Hellscream

Color: Rojo

En cada combate entran gritando el épico himno de batalla de sangre y muerte. El clan de los Warsong es el que más destaca de los clanes en Draenor. Liderados por el implacable Grom Hellscream, el clan de los Warsong espera las órdenes de Ner'zhul para invadir Azeroth y bañarse en la sangre de sus enemigos.



Clan de los Mano destrozada

Líder: Korgath Bladefist

Color: Blanco

Como el clan de los Dientes negros, los miembros de Mano destrozada practican rituales de automutilación para demostrar su lealtad hacia el clan. Los orcos que son ascendidos a guerreros dentro del clan se rompen la mano izquierda o la mutilan por completo. Sus muñones suelen remplazarse con algún tipo de arma o herramienta.



Clan del Pozo sangriento

Líder: Ojo tuerto Kilrogg

Color: Naranja

Este clan ha alcanzado una consideración legendaria al haber luchado contra las fuerzas de Azeroth tanto en la primera como en la segunda guerra. Kilrogg pudo evitar ser capturado por la Alianza tras la derrota de la Horda en la segunda guerra, y con la ayuda de Ner'zhul pudo poner a salvo a sus tropas en Draenor. Los Pozo sangriento sirven ahora a Ner'zhul y no se detendrán ante nada para que sus oscuros planes tengan fruto.





Clan de los Thunderlord

Líder: Fenris el Cazador

Color: Violeta

El clan de los Thunderlord tiene grandes lazos con los clanes Blackrock y Espada flamígera. Orgrim Doomhammer, anterior Señor de la Guerra de la Horda en Azeroth, ascendió al poder gracias al clan de los Thunderlord. Fenris, capitán de los jinetes de lobos que quedaban y líder de los Thunderlord, ansía llevar a su clan a la batalla en las tierras de los humanos.



Clan de los Calavera sonriente

Líder: Mogor el Ogro

Color: Amarillo

Los malhumorados Calavera sonriente pertenecen quizás al clan más traicionero. Debido a su predilección por el robo y el asesinato, muchos de sus compatriotas orcos no confían en ellos. Aunque su lealtad al clan es cuestionable, la habilidad y audacia de sus subordinados es inigualable.



Clan de los Masticahuesos

Líder: Tagar Spinebreaker

Color: Verde

Los guerreros saqueadores y caníbales del clan de los Masticahuesos son muy respetados por el resto de la Horda. Adornados con los huesos rotos y los órganos putrefactos de sus enemigos, inspiran miedo y terror a todos con los que se enfrentan en la lucha.





Créditos Warcraft II: Battle.net Edition

Productor ejecutivo

Mike Morhaime

Productor

Bill Roper

Programador jefe

Brian Fitzgerald

Programación

Dave Lawrence, Tony Tribelli, John Stiles

Programación Battle.net

Pat Wyatt

Trabajo artístico

Peter Underwood, Samwise Didier

Producción y diseño de sonido

Tracy Bush, Glenn Stafford

Edición

Scott Mercer, Dave Hale

Diseño

Eric Dodds, Joe Frayne, Dave Fried, Carlos Guerrero, Jason Hutchins, John Lagrave, Matt Morris, Mike Murphy, Derek Simmons, Ian Welke

Equipo de creación de PUD

Rob Pardo, Scott Mercer, Geoff Fraizer, Dave Hale, Matt Morris, Derek Simmons, Bill Roper

Trabajo artístico cinematográfico

Joeyray Hall

Trabajo artístico cinematográfico

Peter Underwood

Responsable del control de calidad

Chris Sigaty

Ayudantes de control de calidad

Ian Welke, John Lagrave

Dirección de control de calidad del proyecto

Derek Simmons

Asistente de dirección / dirección de Macintosh

Joe Frayne

Jefes de equipo de control de calidad

Dave Fried (Macintosh), Roger Eberhart (campañas), Matt Morris (Battle.net Edition .PUDs)

Analistas de control de calidad

Brian "Doc" Love, Jason Hutchins, Mike Murphy, Mark Moser, Justin Parker, Toshiaki Yamazaki, Carlos Guerrero, Christian Arretche

Especialistas en Hardware

Vic Larson, Mike Hale, Brandon Riseling

Testeo adicional

Yong Kim, Erik Larsen, Stephen Wong, Ryan Creasey, Ed Kang, Bo Bell, Les Douglas

Director de servicio técnico

Robert Bridenbecker

Ayudantes de servicio técnico

Twain Martin, John Schwartz

Servicio técnico

Michael Barken, Thor Biafore, Daniel Choe, John Hsieh, Kevin Jordan, Jason Schmit

Servicio técnico en línea

Mark Downie, Alen Lapidis, Pat Nagle, David Nguyen, Collin Smith, Mick Yanko

Director de operaciones

Isaac Matarasso

Sistemas de información

Adrian Luff, Kirk Mahony, Hung Nguyen

Compatibilidad Dunsel con Windows 95/98/NT

Alan Dabiri

Relaciones públicas

Susan Wooley, Tony Gervase

Desarrollo comercial

Paul W. Sams, Melissa Edwards

Asesoría jurídica

Paula V. Duffy, Eric Roeder, Kevin Crook, Mark Reichenthal

Marketing

Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Jeff Chenault, Neal Johnson

Ventas en EE.UU.

Todd "Little Buddy" Coyle, Danny Kearns

Ventas internacionales

Ralph Becker, Christophe Ramboz, Jean-Daniel Pages

Ventas directas en EE.UU.

Rob Beatie, Kim Farrington

Fabricación

Bob Wharton, Tom Bryan, Jill Rankin

Battle.net Hosting Partners

MindSpring, Exodus, Dacom, Pacific Internet, Multiplay

Créditos Warcraft II: Beyond the Dark Portal

Cyberlore Studios

Programación

Ken Grey

Productor ejecutivo

Lester Humphreys

Diseño de campaña

Jim DuBois, Jesse King, Joe Minton

Diseño PUD

Jim DuBois, Jesse King, Rob Caswell, Joe Minton

Diseño adicional

Rob Caswell, Pete Lawson

Dirección artística

Seth Spaulding

Diseño 3D

Seth Spaulding, Pete Lawson

Diseño 2D

Rob Caswell, Seth Spaulding, Keith Kellogg, Pete Lawson

Analistas del juego

Jesse King, Jim DuBois, Rendall Koski, Pete Lawson, Dmitri Nishman

Blizzard Entertainment

Productor ejecutivo

Bill Roper

Ayudante de diseño

Ron Millar

Ayudante del guión

Chris Metzen, Bill Roper

Dirección del diseño 2D

Samwise Didier

Diseño en 2D adicional

Samwise Didier, Roman Kenney

Dirección del diseño 3D

Duane Stinnett

Diseño en 3D adicional

Trevor Jacobs, Matt Samia, Justin Thavirat

Música y SFX

Glenn Stafford

Narración

Bill Roper

Voces de los personajes

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Kim Farrington, Rachel Hawley, Dawn Caddel

Diseño del manual y maquetación

Robert Djordjevich

Trabajo artístico manual

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Brian Sousa, Justin Thavirat

Director de servicios de apoyo

Shane Dabiri

Responsable de análisis

Walter Takata

Equipo de control de calidad

David "Deltree" Hale, John Schwartz, Tymothi Loving, Chris Millar, Russell Miller, Adam Maxwell, James Phinney

Dunsel

Frank Pearce

Asistente del Sr. Pearce

Alan Dabiri



Créditos Warcraft II: Tides of Darkness

Diseño del juego

Blizzard Entertainment

Productores

Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt, *Bill Roper*

Productores ejecutivos

Allen Adham

Diseñador principal

Ron Millar

Historia y diseño

Chris Metzen

Programación

Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch, *Brian Fitzgerald, David Lawrence, Tony Tribelli, Ron Meyer*

Editor de programación del escenario

Tim Thein

Programación de la utilidad de instalación

Andy Weir

Programación de la característica de reproducción automática

Mike O'Brien

Diseño en 3D

Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeyray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Diseño

Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat, Stu Rose

Productor de sonido, composición de la música y diseño de los efectos de sonido

Glenn Stafford

Locución

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Tymothi Loving, Stu Rose

Diseño del escenario

Ron Millar, Chris Metzen

Trazado del escenario

Eric Flannum, Ron Millar

Diseño del manual y maquetación

Robert Djordjevich, Bill Roper, Chris Metzen, Ron Millar, James Phinney, Jeffrey Vaughn

Diseño del manual

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Roman Kenney, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collin Murray, Matt Samia, Justin Thavirat

Director de control de calidad

Shane Dabiri

Responsables de análisis

Tymothi Loving, *Brian "Doc" Love*

Analistas

Robert "Mephistopheles" Bridenbecker II, Kamran Fotoohi, David "Big D" Hale, Vic Larson, Brian "Doc" Love, Adam "Zar" Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata, *Greg Autry, Brian Bishop, Christopher Cross, Mike Givens, David "Deltree" Hale, Adam Maxwell, Hung Nguyen, Brian Reed, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs, Perry Youngworth*

Asistencia técnica

Alan Dabiri

Secretaria

Christina Cade

Relaciones públicas

Linda Duttonhaver, Susan Wooley

Marketing

John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Ventas internacionales

Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

Ventas en EEUU

Todd Coyle

Producción

John Goodman, Tom Bryan

Agradecimientos a

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Ka-Spel, cafeína (sin la cual...), Sketthead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog y the Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Gretchen Witte, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, The Dallas Cowboys, Brazil 2001, Elizabeth Millar, Tim y Prin, Carrie, Rich, Shannon Reagan, Jabe y amigos, The Poxo Boggards, The King, Team Hamro, el poderoso Thor, Ray el chico de los refrescos, Brendan Allison, Michael S. Bialon, Brita y Ruth, Dunsel Training Institute, Vladimir Pupfkin, Bunny y Doug, Paul y Alinda, Paul y Renae, David Jefferson, The S.F. 49'ers, The Letter M, Nine Inch Nails, —surfing— James E. Anhalt III (¿podemos conducir ahora tu Ferrari?)

Agradecimientos muy especiales a
Bob y Jan Davidson

Créditos España

Jefa de Producto

Paloma García Frontera

Control de Calidad

José Ramón Pascual

Mariló Sanroma

Producción

Javier Sanz

Mercedes Romero

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S. L.

Avda. de Burgos. 9 - 1º Of. 2
28036 Madrid

Tel.: 91 383 26 23

Fax: 91 383 24 37

www.havasinteractive.es

Soporte técnico:

de lunes a viernes

de 09:30 a 15:00

y de 16:00 a 18:30

Tel.: 91 383 27 60

[soporte @havasinteractive.es](mailto:soporte@havasinteractive.es)

GARANTÍA

Todas las empresas del grupo HAVAS INTERACTIVE se denominan "HAVAS INTERACTIVE" en todo el texto que aparece a continuación:

Havas Interactive garantiza durante los noventa (90) días siguientes a la compra que el software que contiene este paquete está libre de defectos de material y mano de obra. En el caso de que se detecte algún defecto en el software durante ese periodo, Havas Interactive proporcionará al cliente un disco equivalente tras la recepción de la prueba de compra del producto defectuoso.

LA REPARACIÓN, SUSTITUCIÓN O REEMBOLSO ES LA COMPENSACIÓN EXCLUSIVA DEL CONSUMIDOR SEGÚN LO ESTABLECIDO EN ESTA GARANTÍA. HAVAS INTERACTIVE NO SE RESPONSABILIZA DE LOS DAÑOS ACCIDENTALES CAUSADOS POR EL INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA. EXCEPTO EN LA MEDIDA EN QUE ESTÉ PROHIBIDO POR LA LEY APLICABLE, LA VIGENCIA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD O IDEONIDAD PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ LIMITADA A LA DURACIÓN DE ESTA GARANTÍA.

Algunas legislaciones no permiten la exclusión o limitación de garantías implícitas ni la responsabilidad por daños fortuitos, de modo que es posible que las limitaciones arriba descritas no tengan aplicación en su caso.

DERECHOS DE PROPIEDAD

El software y el manual están protegidos por copyright. Todos los derechos están reservados. No pueden ser, ni total ni parcialmente, copiados, fotocopiados, reproducidos, traducidos ni reducidos a medio electrónico o de otro tipo sin consentimiento previo por escrito de Havas Interactive. El usuario de este producto está autorizado a utilizarlo para su propio uso, con exclusión de los usos comerciales, pero no está autorizado vender o traspasar de ninguna forma reproducciones del software o el manual a terceros, ni alquilar o ceder el producto a otros sin consentimiento previo por escrito de Havas Interactive.

[Sólo se puede utilizar este software en un único ordenador en un único lugar y en un solo terminal, en cualquier momento. Cualquier otro uso está prohibido.]