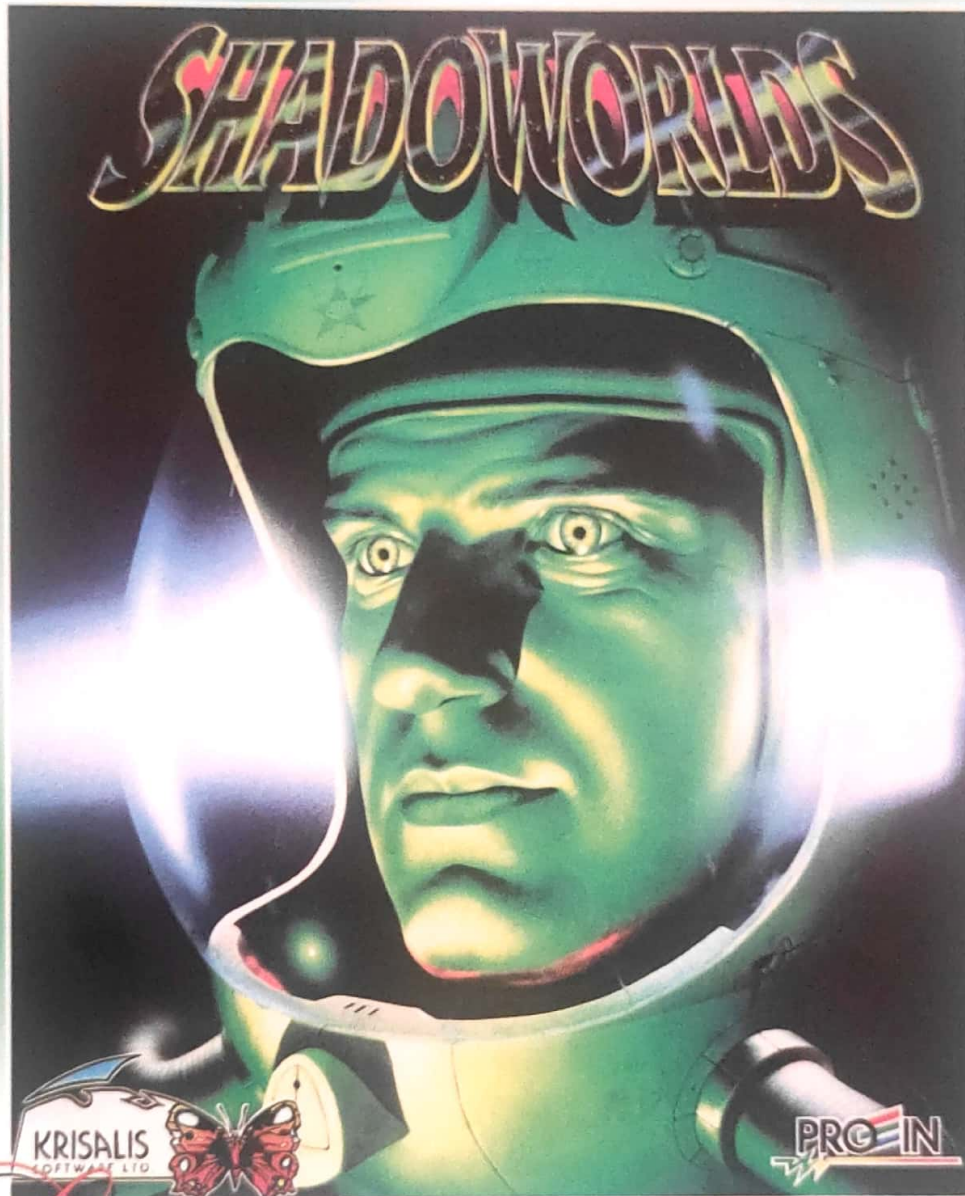


SHADOWWORLDS



Shadowworlds te conduce al espacio infinito, a las profundidades de una poderosa base espacial, donde ha ocurrido algo misterioso. Todo su personal ha desaparecido, perdiendo el control sobre el armamento que allí se diseñaba. Para recuperar dicho armamento y encontrar una explicación a todo lo ocurrido, las autoridades militares han decidido mandar una expedición con los más cualificados miembros de asalto.

MANOS A LA OBRA

REQUISITOS:

- Microprocesador 80286 o superior.
- Tarjeta VGA.
- Opcionalmente, puedes utilizar los siguientes elementos:
- Disco duro con al menos 3 Mb libres.
- Ratón.
- Tarjeta de sonido.

Es muy recomendable instalar el juego en el disco duro, para evitar pérdidas de tiempo grabando partidas en disquetes vacíos, al igual que jugar con ratón, pues ganarás agilidad en el uso. Por último, una tarjeta de sonido permite disfrutar del sonido "galáctico" del juego.

INSTALACION:

La instalación de SHADO-WORLDS es muy sencilla. Para ello, sigue los siguientes pasos:

- Enciende tu ordenador y espera a que se cargue el sistema operativo.
- Introduce el disquete nº 1 del juego en tu unidad A.
- Teclea **INSTALL A: C:** y, a continuación, **ENTER**.

El juego se instalará automáticamente en el directorio **Worlds** de tu disco duro.

MANOS A LA OBRA

El juego se maneja exclusivamente con el ratón. Casi siempre utilizarás el botón izquierdo para realizar las distintas opciones, pero el derecho sirve para las siguientes funciones:

- Centrado de la pantalla, según el personaje líder.
- Acceso al inventario.

EL LÍDER DEL GRUPO

En el grupo de cuatro exploradores, contamos con un líder, mediante el cual vamos a realizar las acciones que deseemos.

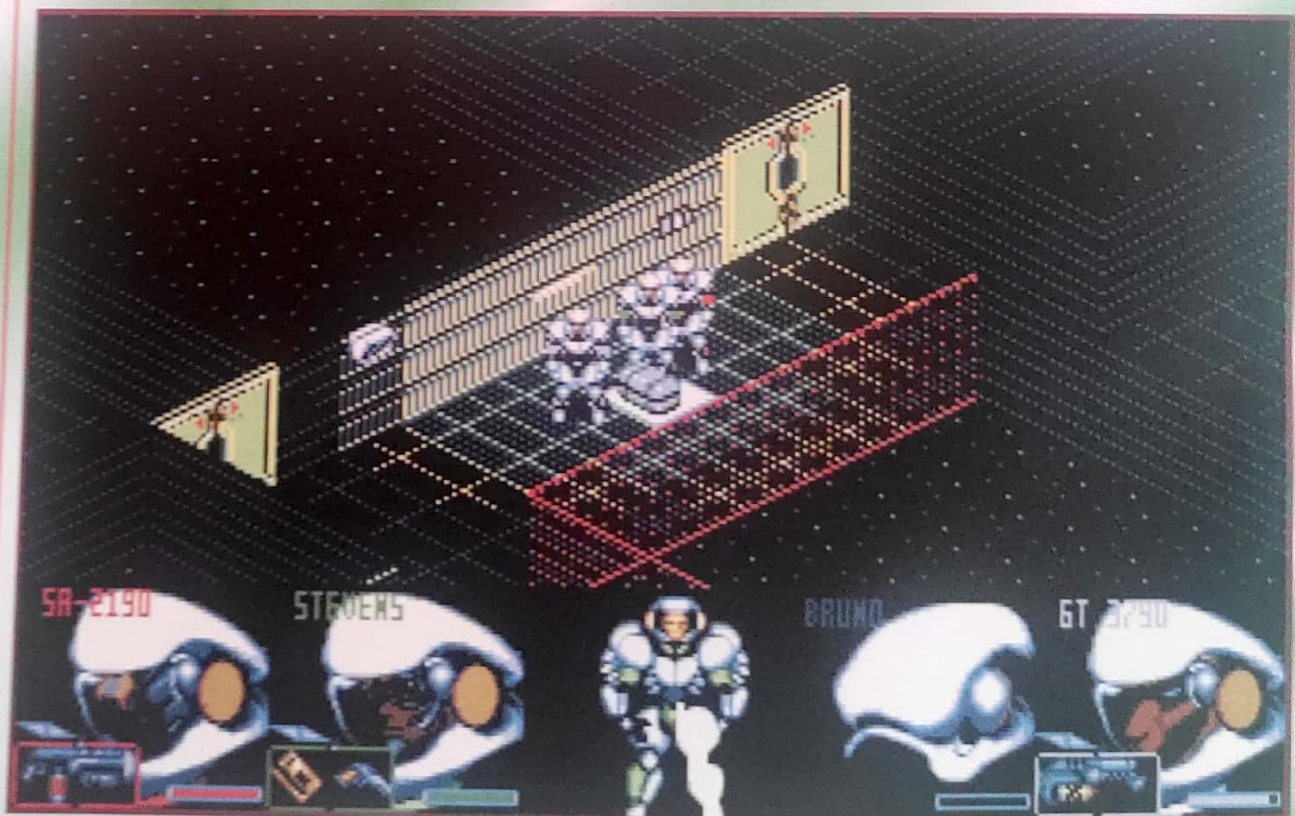
Podemos cambiar de líder cuando queramos, dependiendo del lugar donde nos encontremos, y es posible separar a los distintos miembros del grupo y situarlos incluso en distintos niveles de la base o del exterior de la misma. Pulsando con el puntero del ratón en el rostro del líder accedemos a su entorno. Pero en los primeros momentos, el grupo va necesariamente unido.

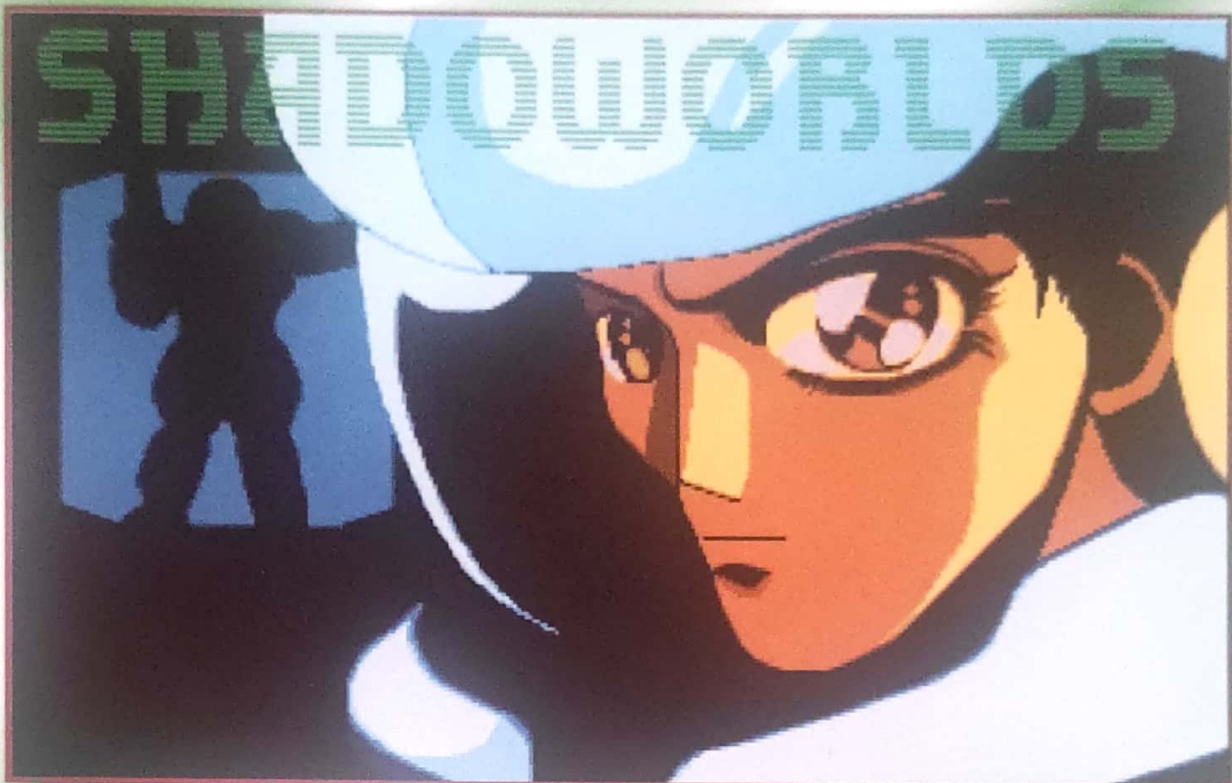
EL FORMATO DE LA PANTALLA

Se divide en dos grandes secciones: la ventana de juego y el panel de control.

LA VENTANA DE JUEGO

Muestra el mundo donde transcurre la acción. Siempre está en concordancia con el miembro del grupo que sea líder en aquel momento, o sea, que puede variar





la vista al seleccionar otro líder que esté a gran distancia.

Como el líder puede morir muy fácilmente si no tenemos el cuidado necesario, en caso de fallecimiento, automáticamente el juego traslada el control del grupo al miembro situado más a la derecha que permanezca todavía vivo.

EL PANEL DE CONTROL

Situado en la parte inferior de la ventana, muestra los rostros de los miembros del grupo. Si el rostro es una calavera, quiere decir que está muerto; si muestra la espalda del personaje, nos indica que está en otro nivel distinto al del líder.

En el centro del panel se nos muestra el icono de un astronauta. Ese es el medio para realizar las distintas acciones del juego. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre los distintos miembros del astronauta para las siguientes acciones:

■ **Cabeza:** Corresponde a examinar y encender/apagar lámparas.

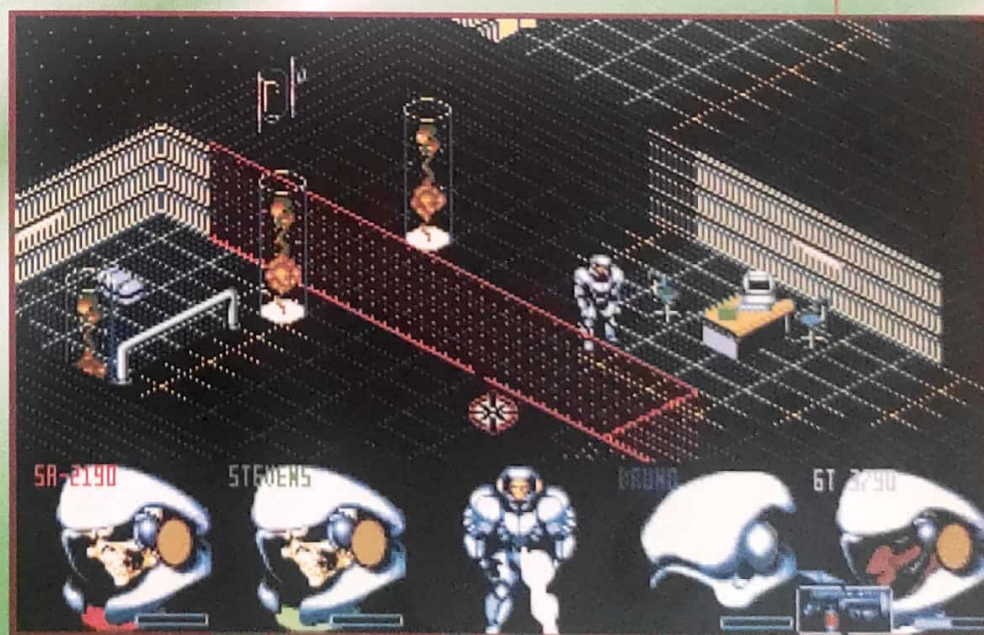
■ **Brazo izquierdo:** Corresponde a utilizar objeto.

■ **Brazo derecho:** Corresponde a manejar control y recoger objeto.

■ **Pierna izquierda:** Corresponde a caminar en formación.

■ **Pierna derecha:** Corresponde a caminar solo.

Asimismo, cada retrato muestra la barra de energía del personaje y los objetos en uso.



EN MARCHA

El juego transcurre en una base espacial, así que el ambiente que vas a encontrar es el conocido en las películas de ciencia ficción con robots, enemigos alienígenas y una atmósfera de misterio y tensión que a más de uno le hará caer de la silla.

Shadowworlds es un juego de rol. Tomas el papel de un grupo de soldados que tiene como misión principal explorar un complejo industrial y limpiar todos los "bichos" que se pongan a tiro.

Debes tener en cuenta que no puedes tirar a lo loco, pues tus baterías se gastarán, dejándote a merced de la oscuridad y, por lo tanto, serás comida fácil para tus enemigos.

Como en cualquier juego de rol, la estrategia es más importante que el combate en sí. Si distribu-



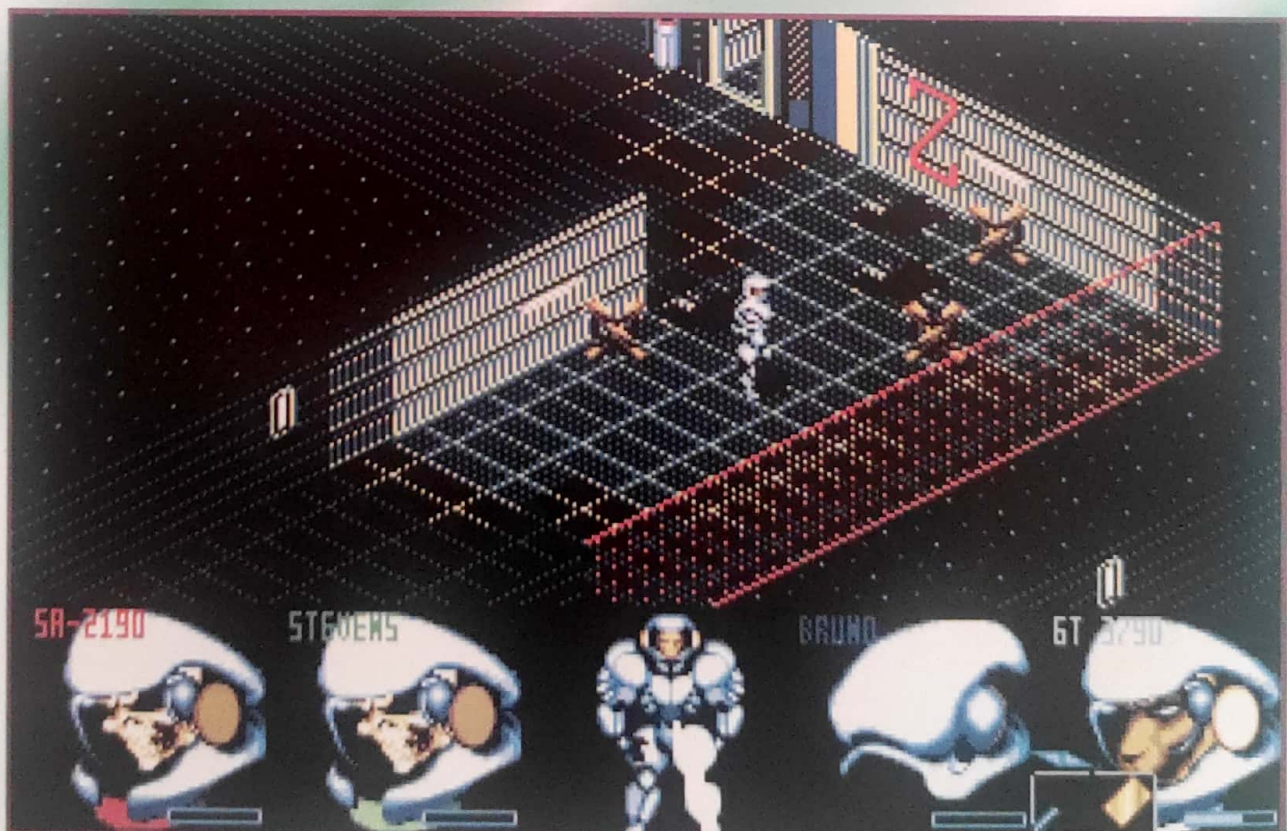
yes adecuadamente a tus soldados y con las armas adecuadas, saldrás victorioso de cualquier combate.






LA LUZ

Un elemento decisivo en Shadowworlds es la luz. Gracias a ella, nuestros comandos pueden desplazarse por los interminables pasillos de la base y llegar hasta los sótanos. Por lo tanto, es


aconsejable recoger el máximo número de baterías posibles y guardarlas para las zonas que carezcan completamente de luz.

Lo mismo sucede con las armas; algunos enemigos sólo "necesitan" que le disparen con un arma ligera. Las que sueltan "pepinazos" más gordos deben ser reservadas para lo que te espera más adelante.



	STRENGTH 23 HEALTH 52 COMBAT 02 TECH 01		NAME: GT 3790 AGE: 27 HISTORY: OPERATIVE AFTER GENE WAR. STRONG ABILITY AT FOLLOWING ORDERS. ID. BELOW 6.
	STRENGTH 27 HEALTH 54 COMBAT 03 TECH 06		NAME: STEVENS AGE: 91 HISTORY: GENE WAR HERO. CLONED AFTER DEATH. HIGH LEADERSHIP ABILITY. CAN BREATHE HELIUM.
	STRENGTH 20 HEALTH 42 COMBAT 01 TECH 03		NAME: ANGEL AGE: ?? HISTORY: HISTORY VAGUE. PROVED HERSELF IN SERVICE IN '02 WAR. PRONE TO FLASHBACKS.
	STRENGTH 17 HEALTH 39 COMBAT 02 TECH 05 CONFIRM		NAME: YOKO * AGE: 17 HISTORY: SHY COMPUTER TECHN. EXPERT IN HER FIELD. DISLIKES ALL GINGER LIFEFORMS.

CANCEL

START MISSION 

Pero volvamos con el tema de la luz. Es necesario en muchas ocasiones jugar con ella. Activando la luz de una forma determinada es posible abrir puertas e incluso recoger algunos objetos, pero es mejor que todo lo experimentes con tus propias manos.

EL EQUIPO

Como en cualquier buen juego de rol, es posible crear el equipo que mejor se adapte a tu forma de jugar. Para los impacientes, también es posible la elección de un equipo ya creado por el ordenador, pero es recomendable que cada uno busque los personajes que más le gusten.

De todas formas, escoge a los personajes con un mayor nivel de puntos de vida. En los primeros momentos, vas a necesitar gente muy forzada para aplastar a los molestos robots, y sus no menos molestos y mortales rayos eléctricos.

EL CAMPO DE VISION

Como hemos dicho antes, la luz tiene un papel casi protagonista en el transcurso del juego. Por ello, cuando un personaje avanza solo, su campo de visión se limita al alcance y la potencia de la luz de su batería o de la que exista en las paredes. Vigila siempre el nivel de tus baterías.

Otro obstáculo lo forman los muros del complejo. No puedes ver tras ellos, pero una vez que has explorado el terreno, estos muros se convierten en transparentes para mejorar el sistema de juego. Pero recuerda siempre esto: explora, explora y explora, lo que constituye toda una delicia.

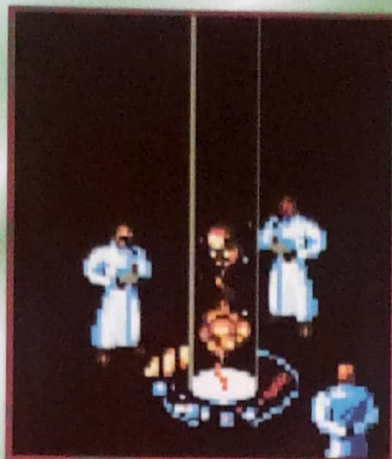
LAS ACCIONES

Existe una serie de acciones básicas que constituyen la parte principal del juego. La mayor parte del tiempo estaremos inmersos en ellas, y no deben causar ningún problema de ma-

nejo para nadie, pues son sencillas de efectuar, y son las siguientes:



MANOS A LA OBRA



■ **ANDAR.** Solo o en grupo. El peso que transporte el personaje es un factor determinante. Si el personaje está al límite de su carga, o no se moverá o morirá por desfallecimiento.

■ **COGER Y SOLTAR.** Tareas necesarias para usar un objeto. Pero algunas veces necesitaremos soltar un objeto para que se abra una puerta o activemos la luz. Para esto, colócate lejos del objetivo y hazlo con el personaje más fuerte de tu equipo.

■ **ENCENDER LAMPARAS.** Muy importante para tener una posibilidad de acabar el juego.

■ **USAR UN OBJETO.** Los objetos son muy variados, así como sus usos. Esta es una descripción de lo que podemos hacer con ellos:

■ **Tarjetas-llaves para las cerraduras.**

■ **Tarjetas para los lectores de tarjeta.**

■ **Bolsas de fluido para los dispensadores.**

■ **Las armas para los enemigos o en determinados lugares.**

MOMENTOS DE DESCANSO

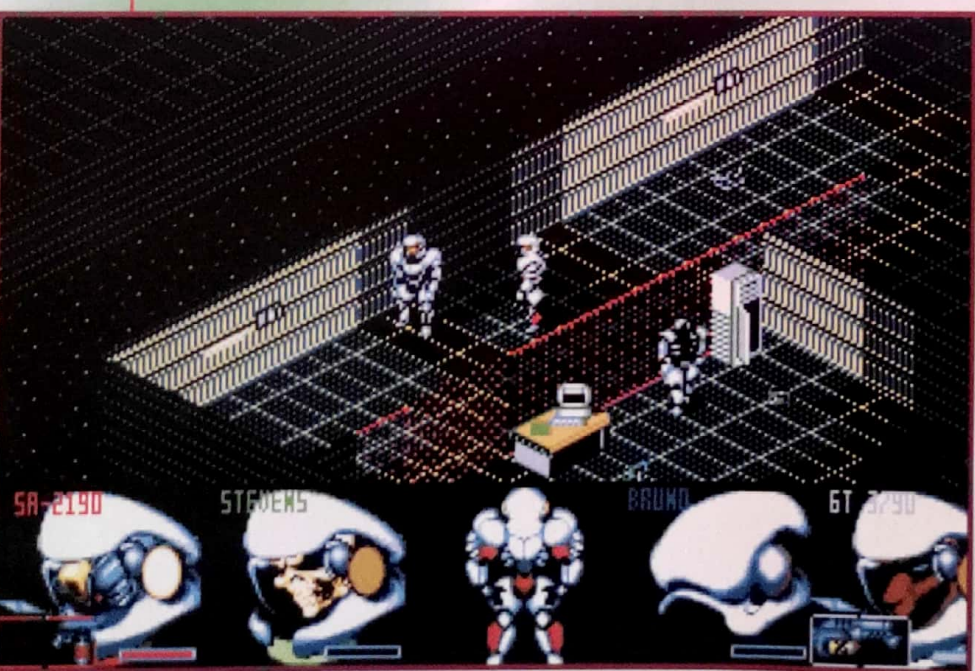
En el futuro no existen los alimentos sólidos, así que todo se toma en forma de bolsitas de fluido. Para alimentarte, coloca la bolsa en el icono de "inyección" en el inventario de cada personaje. Sirve tanto para reponer energías como para curarte de las heridas al ser alcanzado.

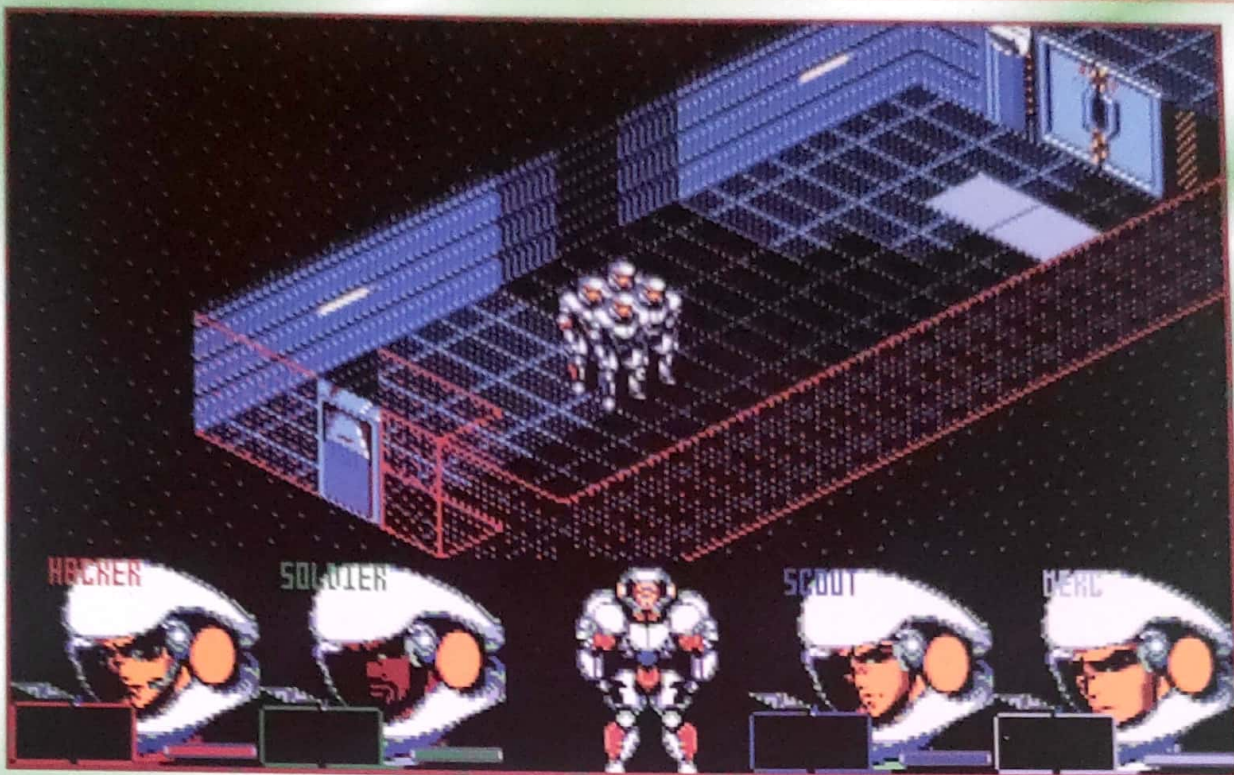
Si lo que quieres es que echen una siestecita, pulsa sobre el icono del ojo, y dormirán como un lirón. Para despertarlos, pulsa de nuevo sobre el ojo o realiza cualquier tipo de acción.

EL INVENTARIO

Al pulsar con el puntero sobre la cara del personaje con el botón derecho del ratón, accedemos a su inventario. En él guardaremos todos los objetos que encontremos en el juego. Además facilita información de la energía del objeto (número de veces que podemos utilizarlo) y de la capacidad de carga que todavía le queda al personaje.

Es posible, mediante el uso de contenedores, guardar aún más objetos. De esta forma, se consigue llevar hasta 384 objetos por cada miembro del grupo.



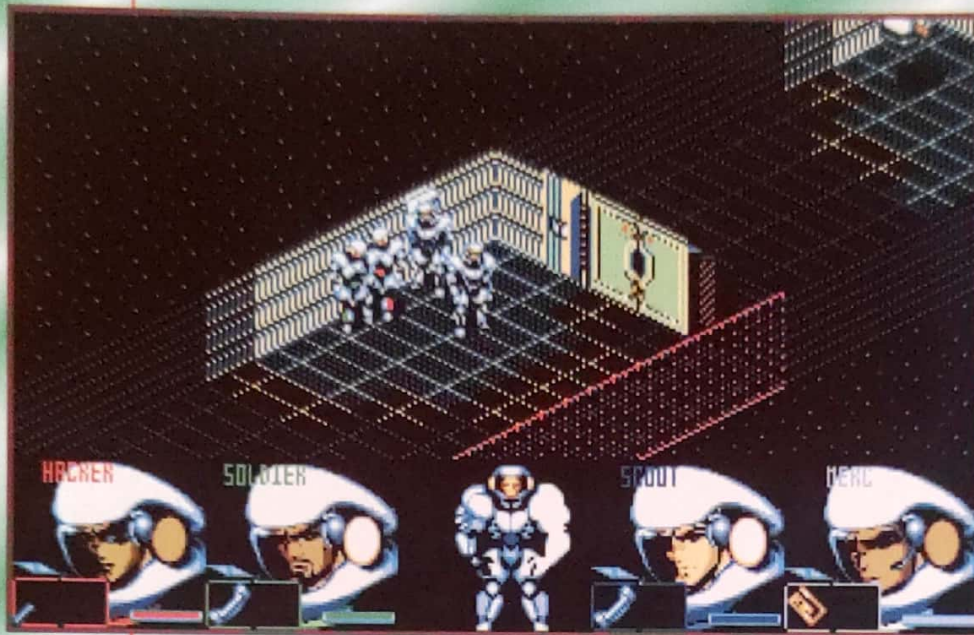


Por la propia estructura del juego, es imposible facilitar unas pistas de forma lineal del mismo, debido a la gran cantidad de opciones distintas que existen; por lo tanto, hemos decidido daros una serie de consejos básicos para enfrentaros a Shadowworlds.

■ Dibuja un mapa y anota en él todos los objetos encontrados, así como enemigos destruidos o por destruir. Anota todas las puertas cerradas y las posibles salidas, así como la localización de los distintos miembros del grupo, para facilitar su posterior encuentro.

■ Actúa en solitario para explorar las zonas oscuras no comprometidas, es decir, sin enemigos. Si atacas a una





criatura, procura estar bien rodeado de tus compañeros, a no ser que tengas un arma muy potente que reduzca la criaturita a cenizas.

■ No te dejes nada por explorar; para ello cuentas con las luces. Busca dispositivos ópticos que te faciliten el trabajo de exploración y, sobre todo, guarda las baterías para los momentos realmente difíciles.

■ Selecciona a los miembros más fuertes que puedas. A dife-

rencia de los juegos de rol de corte medieval, no tendrás que utilizar magos ni clérigos.

■ Guarda las armas más potentes para los niveles más profundos. La dificultad de los enemigos aumenta proporcionalmente.

■ Coge todos los objetos que puedas y recárgalos en el caso de que se agoten. Si existe algún objeto totalmente innecesario, tíralo para evitar problemas de sobrecarga.

HACKER		COMBAT LVL: 01 TECH LVL: 02	TOTAL WEIGHT: 000.00 KG.
SOLDIER		COMBAT LVL: 02 TECH LVL: 01	TOTAL WEIGHT: 000.00 KG.
SCOUT		COMBAT LVL: 02 TECH LVL: 02	TOTAL WEIGHT: 000.00 KG.
MERC		COMBAT LVL: 01 TECH LVL: 02	TOTAL WEIGHT: 000.00 KG.

B1

B2

F1 F2
F3 F4
F5

LOAD SAVE

JUEGOTECA:

■ Shadowworlds es un caso bastante evidente de juego de rol espacial. En nuestro país estamos poco acostumbrados a este tipo de juego, dada la inmensa popularidad del rol situado en ambientes medievales o de espada y brujería, como prefieras llamarlo.

■ El tema espacial es siempre atractivo para su tratamiento en ordenador y se convierte en el medio ideal para su recreación. Y si encima vivimos una aventura en una base abandonada llena de misterio, como es el caso, el uso de los métodos del rol tal vez sea el más adecuado, junto con las aventuras gráficas, de las cuales ya hemos hablado en números anteriores.

■ En los juegos de rol, tanto de tablero o de ordenador, predomina el trabajo en equipo. Es la mejor forma de cumplir las misiones y, al mismo tiempo, es la esencia de este tipo de juegos. Aunque existen algunos para jugar solo en tablero, no es lo mismo que jugar con los enemigos de turno.

■ En el caso de los ordenadores, el tema es distinto. Aunque muchas veces podamos jugar con nuestros amigos en el ordenador, el jugador de rol casi siempre es un tipo individualista obsesionado con pasar tal nivel o derrotar a ese molesto monstruo obsesionado en devorar a su grupo. El próximo paso son los juegos en red, del que poco a poco se está empezando a hablar, a pesar del coste de la llamada telefónica; todo un mundo se abre ante nosotros.

■ Shadowworlds no defraudará al jugador experimentado de rol y desquiciará a los novatos, pero su elevado nivel de adicción hará pasar las horas como si fueran minutos.