



**SHADOW  
WATCH**

MANUAL  
DEL JUEGO

# CONTENIDOS

<b>Introducción</b>	0-4
<b>Resumen</b>	0-4
<b>Comenzando</b>	1-1
<i>Requisitos mínimos</i>	1-1
<i>Instalando el juego</i>	1-1
Desinstalando Shadow Watch	1-2
Tutorial de inicio rápido	1-2
<i>Iniciando una misión individual nueva</i>	1-3
<i>Redada en la dacha rusa</i>	1-3
<b>Menús del juego</b>	2-1
<i>Misión individual</i>	2-1
<i>Campaña nueva</i>	2-1
<i>Cargar partida</i>	2-1
<i>Guardar partida</i>	2-1
<i>Preferencias</i>	2-2
Nombre	2-2
Iniciales	2-2
Correo electrónico	2-2
<i>Controles de volumen</i>	2-2
Volumen maestro	2-2
Volumen de la música	2-2
Volumen de las voces	2-2
Volumen de los efectos de sonido	2-3
<i>Control de dificultad</i>	2-3
Fácil	2-3
Normal	2-3
Difícil	2-3
<i>Consejos</i>	2-3
<i>Velocidad de desplazamiento</i>	2-3
<i>Cursor personalizado</i>	2-3
<i>Créditos</i>	2-4
<i>Continuar partida</i>	2-4
<i>Salir del juego</i>	2-4

<b>Misiones individuales</b>	3-0
<i>Mejores puntuaciones</i>	3-1
<i>Nueva misión individual</i>	3-2
<i>Configurar una misión</i>	3-2
Escoger mapa	3-2
Escoger facción	3-2
Escoger misión	3-2
Escoger número de guardias y nivel de alerta	3-3
Entrenamiento	3-3
<i>Iniciar misión</i>	3-4
<i>Puntuación de las misiones individuales</i>	3-4
<b>Campaña</b>	4-0
<i>Empezar una campaña</i>	4-1
<i>Situación</i>	4-2
<i>Investigación</i>	4-2
Expediente de la facción	4-3
<i>Conversación</i>	4-3
Expediente del contacto	4-4
<i>Después de una conversación</i>	4-4
<i>Pase gratuito</i>	4-5
<i>Preparación de la misión</i>	4-6
<i>Expediente del equipo</i>	4-7
Registro de la carrera	4-7
Registro de la misión	4-7
Habilidades	4-7
Biografía	4-7
Cerrar expediente	4-7
<i>Informe de la misión</i>	4-8
Misión cumplida	4-8
Misión fracasada	4-8
<i>Entrenamiento</i>	4-9
<i>Informe de la situación</i>	4-9
<i>Informe de la campaña</i>	4-9
<i>Misión final</i>	4-10

# CONTENIDOS

<b>Jugando una misión</b>	5-0
<i>Tipos de misión</i>	5-1
Defensa	5-1
Asalto	5-1
Demolición	5-1
Secuestro	5-1
Rescate	5-1
Redada	5-2
Robo	5-2
Vigilancia	5-2
<i>Seleccionar equipo</i>	5-3
Archer	5-3
Lily	5-3
Bear	5-4
Rafael	5-4
Maya	5-5
Gennady	5-5
<i>Colocación del equipo</i>	5-6
<i>Pantalla de combate</i>	5-7
Escena isométrica	5-7
Controles de movimiento	5-7
Botones de postura	5-7
Botones de acción	5-8
Personaje actual	5-8
Estado del agente	5-8
<i>Sistema de Moral-Puntos de acción-Iniciativa (MPAI)</i>	5-9
Iniciativa	5-9
Puntos de acción	5-9
Cuándo se aumentan los puntos de acción	5-10
Moral	5-10
Pánico	5-10
Enloquecer	5-10
Buscar cobertura	5-10
<i>Movimiento</i>	5-11
Avanzar	5-11
Correr	5-11
Ir hacia atrás	5-11
Ir hacia los lados	5-11
Girar	5-11
Posturas	5-11
Agacharse	5-11
Recuperarse	5-12
Levantarse	5-12
Cobertura	5-12
Esperar	5-12
Acabar	5-12
<i>Acciones</i>	5-13
Utilizar un arma	5-13
Disparar arma	5-13
Disparar tras correr	5-13
Imposible disparar (Maya)	5-13
Lanzar granada (Rafael)	5-13
Conmoción	5-14
Gas	5-14
Proximidad	5-14
Fragmentación	5-14
Lanzar granada tras correr (Rafael)	5-14
Franquear puerta (Rafael)	5-14
Franqueo pesado (Rafael)	5-14
Onda expansiva (Rafael)	5-14
Escáner (Gennady)	5-15
Escáner detallado (Gennady)	5-15
Escáner ampliado (Gennady)	5-15
Escáner detallado y ampliado (Gennady)	5-15
Ojo de serpiente (Archer)	5-15
<i>Otras acciones</i>	5-15
<i>(Botones de acción blanca)</i>	5-15
Abrir puerta	5-15
Cerrar puerta	5-15
Puerta cerrada con llave	5-15
Forzar cerradura (Gennady)	5-15
Patear puerta (Bear)	5-15
Embestir puerta (Bear)	5-15
Patear enemigo (Bear)	5-16
Embestir enemigo (Bear)	5-16
Ataque marcial I (Lily)	5-16
Ataque marcial II (Lily)	5-16
Ataque marcial III (Lily)	5-16
Primeros auxilios (Maya)	5-16
Médica (Maya)	5-16
Orden de acción (Archer)	5-16
Reanimar (Archer)	5-16
Colocar escucha (Gennady)	5-17
Colocar carga (Rafael)	5-17
Asegurar rehén	5-17
Coger objeto	5-17

# CONTENIDOS

## Jugar una misión (cont.):

<b>Puntos de mira</b>	5-18
Punto de mira	5-18
Punto de mira tras correr	5-18
Granada de conmoción	5-18
Granada de conmoción tras correr	5-18
Granada de proximidad	5-18
Granada de proximidad tras correr	5-18
Granada de gas	5-18
Granada de gas tras correr	5-18
Granada de fragmentación	5-18
Granada de fragmentación tras correr	5-18
<b>Resolución de combates</b>	5-19
Precisión	5-19
Potencia	5-19
Granadas	5-19
Daños y chalecos	5-21
Experiencia y calificación	5-21
<b>Cómo ganar experiencia</b>	5-22
<b>Logro de experiencia</b>	5-22
<b>Fin de una misión</b>	5-22

<b>Apéndice:</b>	6-0
<i>Atajos del teclado</i>	6-1
<i>Tabla de facciones enemigas</i>	6-3
<i>Referencias</i>	6-5

<b>Créditos:</b>	7-0
------------------	-----

# INTRODUCCIÓN

## Introducción

El primer intento de construir la Estación Espacial Internacional fracasó debido al colapso de la Rusia pos-Yeltsin. Un nuevo intento surge a partir de una base de apoyo más amplia y global: la NASA, Rusia, la Agencia Espacial Europea, la Agencia Espacial Brasileña, y la recién creada Agencia Espacial China. La humanidad está llena de entusiasmo y la retórica fluye libremente.

Hasta que algo sale mal. Unos hombres armados asaltan las principales instalaciones de construcción de la EEI. Una lanzadera espacial se ve amenazada. El mal se ha puesto en marcha y su objetivo es la EEI.

Pero la fuerza de la EEI no reside ni en un país ni en una agencia espacial. Reside en la Corporación, un enorme conglomerado multinacional con una gran experiencia en viajes al espacio. La voluntad de la Corporación no será frustrada tan fácilmente. Cuando las cosas empiezan a salir mal, la Corporación envía a un equipo de élite compuesto por agentes altamente cualificados para que encuentren el problema y lo resuelvan. Pero este equipo necesita a un investigador perspicaz que les ayude a encontrar el problema. Necesita un líder que los dirija en combate. Te necesita a ti.

## Resumen

Shadow Watch es un juego isométrico por turnos de infiltración, intrigas y combate. Te han dado el control de un equipo de seis agentes con gran experiencia y tus órdenes son averiguar quién está detrás de los ataques dirigidos contra los trabajadores en la EEI.

El juego está compuesto por una campaña y por misiones individuales personalizables. La campaña puede jugarse una y otra vez sin que sea idéntica a otra. Shadow Watch tiene lugar en tres localizaciones distintas: Baikonur, Río de Janeiro y Hong Kong.

En cada localización tendrás que hablar con varios contactos para averiguar qué está pasando y después resolver el problema a través de una serie de misiones. Estas misiones pueden tener varios objetivos, como por ejemplo, colocar dispositivos de escucha en un lugar concreto, rescatar rehenes, defender una posición, demoler un edificio y mucho más.

A medida que completes cada misión, los personajes de tu equipo ganarán experiencia que les permitirá aprender habilidades nuevas, mejorando su eficacia en las misiones futuras. Cuando se resuelva el problema de una de las localizaciones, pasarás a otra de las dos siguientes antes de enfrentarte a una misión final que completará la campaña.

Shadow Watch es un juego rápido pero absorbente, fácil de aprender y que puede volver a jugarse una y otra vez. Las misiones individuales también pueden compartirse con otros jugadores para que intenten superar tus mejores puntuaciones.

Ya hemos dicho bastante. ¡Empecemos!



# COMENZANDO

## Requisitos mínimos

Para jugar a Shadow Watch, tu ordenador debe tener los siguientes componentes:

Procesador:	Pentium 133 MHz
Memoria:	Mínimo 32 MB de RAM
Sistema operativo:	Windows 95 o Windows 98
Vídeo:	Tarjeta gráfica 2D compatible con DirectX con 2MB de VRAM capaz de mostrar 16 bits de color (alta densidad)
CD-ROM:	4x o superior
Sonido:	Necesaria tarjeta de sonido compatible con DirectX
Disco duro:	200 MB de espacio sin comprimir
DirectX:	Necesario tener instalado DirectX 6.1 o superior. (DirectX está incluido dentro del CD)

## Instalando el juego

1. Inicia el sistema operativo Windows 95/98.

2. Introduce el CD de Shadow Watch en tu unidad de CD-ROM. La instalación debería comenzar automáticamente.

**NOTA: SI LA INSTALACIÓN NO COMIENZA AUTOMÁTICAMENTE, HAZ DOBLE CLIC EN EL ICONO DE "MI PC" EN TU ESCRITORIO. DESPUÉS HAZ DOBLE CLIC EN EL ICONO QUE REPRESENTA LA UNIDAD DE CD-ROM DE TI EQUIPO. LA INSTALACIÓN DEBERÍA COMENZAR. EN CASO CONTRARIO, HAZ DOBLE CLIC EN "INSTALL.EXE".**

El programa de instalación te guiará durante todo el proceso de instalación.

Cuando hayas creado una carpeta para Shadow Watch, el programa se instalará automáticamente en tu disco duro. También comprobará si hay una versión actualizada de DirectX en tu disco duro. Si existe una versión antigua de DirectX o no está instalado en tu ordenador, el programa preguntará automáticamente si quieres instalar la última versión de DirectX, DirectX 7. Para jugar a Shadow Watch necesitas tener la versión 6.1 o superior. El programa también preguntará si quieres instalar Explorer 5.0. Shadow Watch no necesita Explorer 5.0.

3. Cuando hayas completado el proceso de instalación, puedes seleccionar Shadow Watch en el menú Inicio o hacer doble clic en el archivo Shadow Watch.exe para ejecutar el juego.

## Desinstalando Shadow Watch

Para desinstalar Shadow Watch:

1. Inicia el sistema operativo Windows 95/98.

2. Puedes desinstalar Shadow Watch si vas al menú Inicio, localizas la carpeta del juego y pulsas en el icono "Desinstalar". También puedes utilizar la opción Agregar o quitar programas del Panel de control.

Se te pedirá que confirmes si quieres desinstalar Shadow Watch.

Si estás seguro de que quieres desinstalar Shadow Watch, haz clic en Sí.

Si no estás seguro, haz clic en No.

Nota: Si desinstalas Shadow Watch, cualquier partida guardada permanecerá en tu disco duro dentro de la subcarpeta Save, en la carpeta de instalación del juego. Puedes borrar estas partidas guardadas con el Explorador de Windows.

## Tutorial de inicio rápido

¿No puedes esperar más para entrar en acción? No te preocupes. Esta sección te ayudará a ponerte a jugar lo antes posible. Cuando hayas probado un par de misiones, podrás dedicar algo de tiempo a leer el resto del manual y conocer mejor Shadow Watch.



## Iniciando una misión individual nueva

**NOTA: ESTA SECCIÓN ASUME QUE LA DIFICULTAD ESTÁ PUESTA EN FÁCIL.**



→ LA PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DE MISIÓN INDIVIDUAL ES DONDE PODRÁS PERSONALIZAR TU MISIÓN. ←

Arranca Shadow Watch y se te llevará al menú principal. Pulsa en el botón “Misión individual”. Esto te llevará a la pantalla de mejores puntuaciones. A menos que ya hayas jugado a una misión individual, la lista de puntuaciones estará en blanco. En cualquier caso, pulsa en el botón “Nueva misión individual”.

Estarás en la pantalla de configuración de la misión individual. Aquí podrás personalizar tu misión a tu gusto. Para este tutorial, sigue las próximas indicaciones.

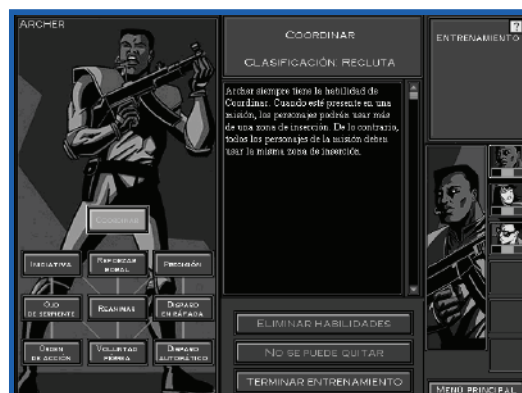
Haz clic en el botón “Escoger mapa” en la parte superior izquierda de la pantalla para mostrar un menú con los mapas que tiene Shadow Watch. Haz clic en Dacha rusa, debajo de Baikonur, para resaltar este mapa y después haz clic en “Aceptar” en la parte inferior para volver a la pantalla anterior.

Ahora pulsa en el botón “Escoger facción” para sacar otro menú. Selecciona Científicos, bajo Baikonur, y haz clic en el botón “Aceptar”.

A la derecha del gráfico de la dacha, cambia los valores de guardias a “Pocos guard.” y de alerta a “Alerta baja” haciendo clic en cada una de las flechas a la izquierda de estas opciones. Esta primera misión será muy fácil.

Ahora debes seleccionar un tipo de misión. Pulsa el botón “Redada” en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Este tipo de misión consiste en localizar y capturar un objeto con tu equipo.

Es hora de seleccionar los personajes que irán en tu equipo. Los seis personajes están disponibles y aparecen en la parte central de la pantalla. Sin embargo, para una Redada solo puedes llevar un máximo de tres. Para este tutorial selecciona a Archer, Lily y Gennady. Para seleccionar un personaje para el equipo, haz clic en su recuadro y su retrato aparecerá en la lista de la derecha.



→ PARA ESTE TUTORIAL, AÑADE UNA HABILIDAD A CADA PERSONAJE. UTILIZA “INICIATIVA” CON ARCHER. ←

En una misión individual podrás entrenar a tus personajes antes de iniciar la misión. Vamos a dar varias habilidades a cada uno para esta misión. Pulsa en el botón “Entrenar” de la esquina inferior derecha. Esto te llevará a la pantalla de Entrenamiento. Haz clic en la foto de Archer del lado derecho para mostrar su árbol de habilidades. A mano izquierda estarán todas las

habilidades que puede aprender Archer. Aunque lo mejor sería tenerlas todas, cuantas más habilidades añadidas, más difícil será la misión. Así es como Shadow Watch equilibra las misiones individuales.

Para este tutorial, sólo daremos a Archer la habilidad Iniciativa. Haz clic en el botón “Iniciativa” en la parte izquierda de la pantalla. El cuadro de texto de la zona central explicará lo que hace esta habilidad. Iniciativa da a Archer cuatro puntos de acción por cada turno. Vuelve a hacer clic en el botón “Iniciativa” para asignarla. También puedes hacer lo mismo haciendo clic en “Añadir habilidad”. Ahora selecciona a Lily y entrénala en Marcial II, lo que le permitirá atacar a un oponente cuerpo a cuerpo a una casilla de distancia. Por último, entrena a Gennady con la habilidad Escáner detallado, lo que ampliará el alcance de su escáner. Haz clic en “Terminar entrenamiento” para volver a la pantalla de configuración.

Ya estamos listos para comenzar la misión. Pulsa el botón “Continuar” para iniciar la misión.

# COMENZANDO



➤ LA PANTALLA DE COLOCACIÓN ES DONDE PODRÁS SITUAR A LOS PERSONAJES AL INICIO DE LA MISIÓN. AQUÍ ESTÁN COLOCADOS FRENTE A LA PUERTA PRINCIPAL. ➤

## Redada en la dacha rusa

Deberás decidir dónde comenzarán la misión. Debería estar activo el botón "Zona 1" en la pantalla de Colocación. Esto permitirá poner a los personajes en la puerta principal. Haz clic en el botón "Siguiente" hasta que el círculo que está frente a la puerta se ponga de color blanco. Entonces haz clic en el retrato de Lily para colocarla frente a la puerta. De la misma forma, coloca a Archer a la derecha de Lily y a Gennady a su izquierda. Cuando estén todos colocados, haz clic en "Continuar".

Como Archer tiene la mayor Iniciativa, empezará el primero. Pero no queremos abrir la puerta hasta que Gennady pueda usar el escáner y ver qué hay al otro lado. Ordena a Archer que cubra la puerta haciendo clic en "Cubrir", a la derecha del control de movimiento, o pulsando INTRO. Así terminarás el turno de Archer y comenzará el de Lily. Ordénala que cubra la puerta. Cubrir convierte los Puntos de acción de un personaje en Puntos de cobertura. Se utilizarán durante el turno del enemigo para que tu personaje pueda disparar al oponente que se cruce en su línea de tiro utilizando puntos de acción.



➤ MIENTRAS ARCHER Y LILY CUBREN LA PUERTA, GENNADY ESCANEA EL EDIFICIO EN BUSCA DE OPOSITORES. ➤

Ahora le toca a Gennady. Haz clic en el botón de acción roja o pulsa CTRL para escanear el otro lado de la puerta. Como tienes dos puntos más de acción, gira a la izquierda, escanea otra vez, luego a la derecha y vuelve a escanear. Puedes girar haciendo clic en los botones de Girar en la parte superior del control de movimiento o pulsando las flechas izquierda o derecha.

Cualquier oponente que detecte el escáner de Gennady aparecerá en forma de sombra en la escena isométrica, mostrando su posición y hacia dónde miran. Como el enemigo será repartido aleatoriamente por la dacha, este tutorial no podrá guiarte paso a paso durante la misión.

La sala que hay al otro lado de la puerta suele estar vacía. Al comenzar el segundo turno, volverá a empezar Archer. Abre la puerta haciendo clic en el botón de acción blanca mientras mire hacia la puerta o pulsando la barra espaciadora. Entra en la dacha con el control de movimiento o los cursores. El objeto que buscas es un maletín de color verde que estará en la habitación del noreste o en la del sureste.



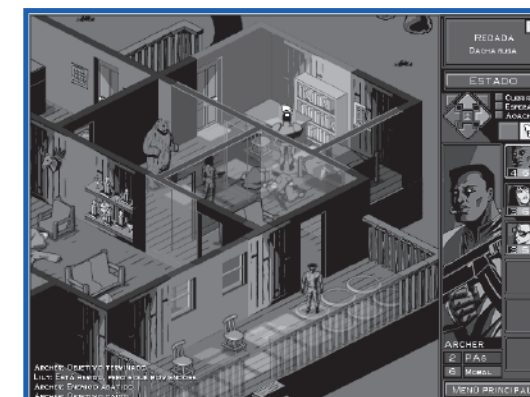
➤ EL EQUIPO ENTRA A LA PRIMERA HABITACIÓN DEL EDIFICIO. GENNADY DETECTA OPOSITORES EN LAS HABITACIONES CONTIGUAS. ➤

En esta misión sólo debería haber tres oponentes. Aunque tu equipo puede despacharlos sin dificultad, procura ser sigiloso. Mientras no actives la alarma, probablemente todos los oponentes se quedarán en su sitio. Archer y Lily van armados. Si ven a un oponente en su línea de tiro y pueden disparar, aparecerá un punto de mira sobre el enemigo apuntado y el botón de acción roja mostrará un punto de mira. El número que aparecerá sobre el objetivo representa la probabilidad de alcanzar al objetivo. Si aciertas a un objetivo, caerá al suelo. Sin embargo, es posible que sigan con vida y que tu personaje tenga que volver a disparar para eliminarlo.

Lily también puede usar sus artes marciales contra el enemigo. Para ello debe estar en la casilla adyacente al enemigo o a una casilla de distancia (Si no le has enseñado Marcial II, tendrá que estar junto al enemigo). Si puede usar el ataque, aparecerá un icono blanco sobre el objetivo junto al punto de mira. Haz clic en el botón de acción blanca o pulsa la barra espaciadora para que Lily derribe al oponente y termine su movimiento en la casilla del objetivo. Es mejor utilizar este ataque a corta distancia porque siempre eliminará al objetivo.

# COMENZANDO

Tras meter a todo el equipo en la primera sala, envía a Archer a la puerta de la izquierda y a Lily a la de enfrente. Sigue utilizando a Gennady para buscar enemigos. Si es posible, intenta acercarte a ellos por su espalda para eliminarlos sin que salte la alarma.



➤ ARCHER LOCALIZA EL OBJETO. ESTA VEZ SE ENCUENTRA EN LA HABITACIÓN MÁS AL ESTE. ➤

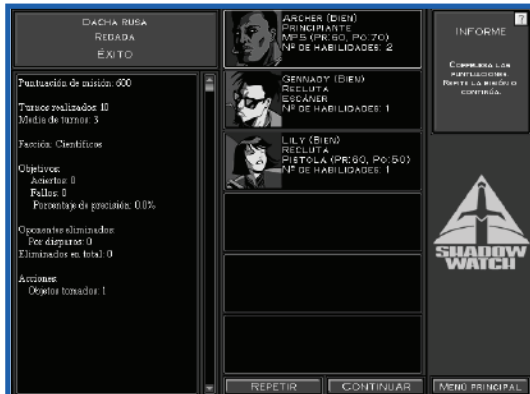


➤ YA CON EL OBJETO EN SU PODER, ARCHER Y EL RESTO DEL EQUIPO BUSCAN LA SALIDA. ➤

Archer debería comprobar la habitación al suroeste y Lily la del noreste. Cuando localices el maletín, lleva al personaje que esté más cerca de una casilla contigua y haz que mire hacia el maletín.

## COMENZANDO

Entonces utiliza la acción blanca para coger el objeto. Cuando lo tengas en tu posesión, vuelve al lugar donde empezaste para completar la misión. Date toda la prisa posible usando la orden de correr. Esto hará que tu personaje avance dos casillas hacia delante usando sólo un Punto de acción. Para correr, haz clic en el botón Correr del control de movimiento o pulsa Mayúsculas + Cursor hacia arriba. No lo hemos utilizado al entrar en la dacha porque, al correr, tus personajes reducen su puntería a la mitad. Cuando los tres personajes lleguen a las casillas con los círculos azules, la misión terminará. Aparecerá una pantalla de estado informándote de que has cumplido el objetivo. Haz clic en Continuar.



➤ EN LA PANTALLA DE INFORME PODRÁS VER LOS RESULTADOS DE CADA PERSONAJE DURANTE LA MISIÓN. ➤

Pasarás a una pantalla de Informe. A mano izquierda verás tu puntuación en la misión. Si haces clic en cada uno de los personajes, en la parte central de la pantalla, el lado izquierdo mostrará sus estadísticas en la misión. Haz clic en el botón Continuar para volver a la pantalla de Mejores puntuaciones. Tu misión aparecerá en la lista de mejores puntuaciones. Si tus iniciales no aparecen junto a la puntuación, ve a la pantalla de Preferencias desde el menú principal e introduce tus datos de jugador. Ahora que has superado esta misión, vuelve a jugarla. Haz clic en la misión dentro de la lista de Mejores puntuaciones para

seleccionarla. Después haz clic en el botón “Desafiar puntuación”. Podrás volver a jugar esa misión. No podrás cambiar nada en la pantalla de preparación. Para mejorar tu puntuación deberás ir más rápido en la misión gastando menos turnos.

Y con esto termina el tutorial de inicio rápido. Prueba a configurar la misma misión pero con otros personajes para probar las distintas habilidades que pueden aprender. Cuando estés cómodo en las misiones individuales, prueba la campaña. ¡Buena suerte!

## COMENZANDO

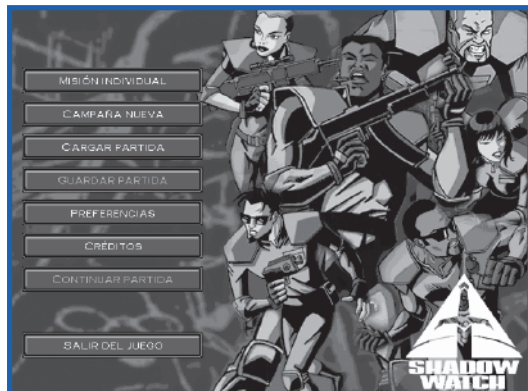






# MENÚS DEL JUEGO

# MENÚS DEL JUEGO



→EL MENÚ PRINCIPAL.←

Cuando ejecutes Shadow Watch, se te llevará al Menú principal. Aquí podrás seleccionar ocho opciones. Shadow Watch contiene varios menús distintos que están organizados para simplificar el proceso de configurar y comenzar una nueva partida o continuar una ya existente.

## Misión individual

Este botón te llevará a la pantalla de Mejores puntuaciones/Configurar misión individual. Aquí podrás comenzar una misión fuera de la campaña o intentar superar la mejor puntuación de las misiones que ya hayas jugado.

## Campaña nueva

Este botón te permitirá iniciar una nueva campaña llevándote a la pantalla de Campaña nueva.

## Cargar partida

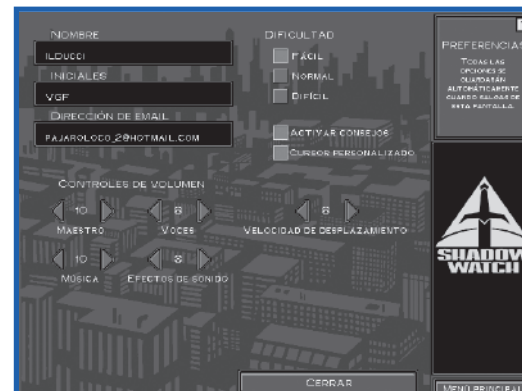
Haz clic en este botón para ir a la pantalla de Cargar partida. Aquí podrás seleccionar una partida ya guardada en el listado del centro de la pantalla. Los detalles sobre la partida guardada aparecerán en el lado izquierdo de la pantalla. Cuando hayas seleccionado la partida que desees cargar, haz clic el botón Cargar partida.

## Guardar partida

Haz clic en este botón para ir a la pantalla de Guardar partida. Aquí podrás guardar la partida en curso. Haz clic en el nombre de una partida del recuadro central para sobrescribirla con la partida actual. Los detalles de la partida seleccionada aparecerán en el recuadro de la izquierda. Para crear un nuevo archivo de partida guardada, haz clic en el texto que dice Vacío. Se utilizará por defecto el nombre de la partida guardada con el nombre del jugador actual (elegido en la pantalla de Preferencias). Para cambiar el nombre del archivo, haz clic en la zona blanca en la parte central superior de la pantalla y escribe el nombre nuevo. Todas las partidas guardadas serán ordenadas según la fecha y hora de guardado.

SI JUEGAS A SHADOW WATCH  
CON LA DIFICULTAD ALTA, NO PODRÁS  
GUARDAR DURANTE UNA MISIÓN.

# MENÚS DEL JUEGO



→LA PANTALLA DE PREFERENCIAS.←

## Preferencias

Este botón te llevará a la pantalla de Preferencias. Esta pantalla te permite ajustar una serie de preferencias en Shadow Watch.

### Nombre

Introduce aquí tu nombre. Se utilizará sobre todo para las mejores puntuaciones del modo Misión individual. Las partidas guardadas se crearán por defecto con el nombre que introduzcas aquí. Si hay más de un jugador que utilice este ordenador para jugar a Shadow Watch, basta con que cada jugador cambie su nombre y sus iniciales para separar las mejores puntuaciones y las partidas guardadas.

### Iniciales

Introduce aquí tus iniciales. En las puntuaciones del modo Misión individual se mostrarán las iniciales del jugador junto con el nombre de la misión.

### Correo electrónico

Introduce aquí tu dirección de correo electrónico. Esta dirección es útil para subir tus mejores puntuaciones a Internet. Red Storm Entertainment NO tiene acceso a esta dirección de correo. Sólo se adjuntará a tu archivo de

mejores puntuaciones.

## Controles de volumen

Los controles de volumen te permiten ajustar el volumen de varios elementos del sonido en Shadow Watch. Haz clic en la flecha derecha para aumentar el volumen de ese elemento y la flecha izquierda para reducirlo. Todos los elementos van de 0 (desactivar) a 10 (máximo).

### Volumen maestro

El control maestro afecta a todo el sonido.

### Volumen de la música

El control de música afecta al volumen de la música en todas las pantallas.

### Volumen de las voces

El control de voces afecta al volumen de los diálogos de los personajes durante una misión.

### Volumen de los efectos de sonido

El control de efectos de sonido afecta al volumen de todos los efectos de sonido de una misión salvo las voces.

# MENÚS DEL JUEGO

## *Control de dificultad*

El control de dificultad te permitirá cambiar la dificultad a la hora de jugar a Shadow Watch. Los cambios en la dificultad no afectarán a las campañas y misiones individuales que ya estén empezadas. Los cambios no harán efecto hasta que empieces una campaña o misión individual nueva.

## *Fácil*

Si seleccionas la dificultad fácil, habrá un 25% menos de oponentes en las misiones y será más probable que un 10% de ellos sean oponentes de Nivel I. El otro efecto importante es que tendrás acceso a una acción especial llamada Deshacer. Podrás pulsar la tecla de Retroceso en cualquier momento para Deshacer el turno actual, volviendo al inicio del mismo. Podrás usar esta opción todas las veces que quieras. Las misiones individuales jugadas en la dificultad Fácil sólo darán el 75% de la puntuación que obtendrías por una misión cumplida. Cuando juegues a una campaña cuya dificultad sea Fácil, tendrás acceso a tres Pases gratuitos para protegerte de un mal desarrollo de tus personajes. Para más información, ver Pases gratuitos (4-5).

## *Normal*

Si seleccionas la dificultad normal, todos los ajustes serán los normales. Los sistemas no se verán alterados. No tendrás acceso a la acción de Deshacer, pero podrás guardar tu partida todas las veces que quieras durante un combate. Cuando juegues a una campaña cuya dificultad sea Normal, tendrás acceso a dos Pases gratuitos para protegerte de un mal desarrollo de tus personajes. Para más información, ver Pases gratuitos (4-5).

## *Difícil*

Si seleccionas la dificultad difícil, habrá un 50% más de oponentes en las misiones y será más probable que un 10% de ellos sean oponentes de Nivel III. Además, no podrás guardar la partida durante las misiones. Podrás guardar todas las veces que quieras durante una campaña en la pantalla de investigación. Las misiones individuales jugadas en la dificultad Difícil darán un 50% más de la puntuación que obtendrías en una misión en dificultad Normal. Cuando juegues una campaña con la dificultad Difícil, sólo podrás acceder a un Pase gratuito para protegerte de un mal desarrollo de tus personajes. Para más información, ver Pases gratuitos (4-5).

## *Consejos*

Si activas los consejos, cuando coloques el cursor sobre un botón aparecerá un cuadro de texto que indique el nombre o la acción del botón.

## *Velocidad de desplazamiento*

La velocidad de desplazamiento automático cambia la velocidad con la que el juego moverá el mapa durante una misión cuando tenga lugar una acción fuera de la pantalla. Cambia este ajuste en función de la velocidad de tu ordenador.

## *Cursor personalizado*

El cursor personalizado puede activarse o desactivarse. Si desactivas esta opción, se utilizará tu cursor predeterminado de Windows.

# MENÚS DEL JUEGO

## *Créditos*

Esta opción te llevará a una pantalla que mostrará a todas las personas que han trabajado en este juego.

## *Continuar partida*

Si haces clic en este botón volverás a la partida que esté en marcha. Utiliza esta opción después de guardar la partida o de cambiar las preferencias.

## *Salir del juego*

Abandona el juego y te manda de vuelta a Windows.



# MISIONES INDIVIDUALES



# MISIONES INDIVIDUALES

## Misiones individuales

Las misiones individuales te permiten echar una partida rápida sin los límites de una campaña. En el menú de Misiones individuales podrás jugar a una misión creada con anterioridad para mejorar su puntuación o crear una misión personalizada nueva. Si juegas a las misiones individuales podrás comprender la parte de los combates de una campaña, así que es una buena idea jugar a unas pocas misiones individuales antes de empezar con una campaña.



LA PANTALLA DE MEJORES PUNTUACIONES TE PERMITE SUPERAR LAS PUNTUACIONES DE OTRAS MISIONES YA JUGADAS, TANTO POR TI COMO POR OTROS JUGADORES.

## Mejores puntuaciones

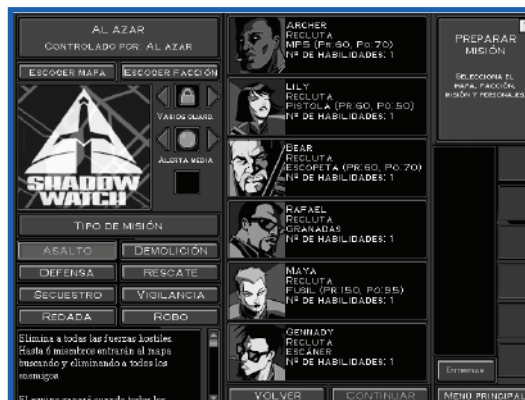
La lista de la parte central de la pantalla es una lista de todas las puntuaciones de las misiones individuales que conoce el ordenador. Haz clic en una puntuación para ver los detalles de la misión en la parte superior izquierda y los detalles del jugador que la completó en la parte inferior izquierda (Los detalles del jugador se cambian en el menú de Preferencias). Para desafiar una puntuación, haz clic en ella y luego en Desafiar puntuación. Al elegir esta opción no podrás cambiar los parámetros de la misión. Aquí puedes revisar todos los ajustes de la

misión. Para ver las habilidades que tiene cada personaje, haz clic en la foto del personaje para ir al expediente del equipo.

Un objetivo de las mejores puntuaciones, aparte de seguir desafiándote, es desafiar a otros jugadores de Shadow Watch con tus puntuaciones. Cada una de las mejores puntuaciones de la lista está dentro de un archivo de puntuación independiente en tu disco duro. Estos archivos están en la carpeta Scores de Shadow Watch. Cada archivo de puntuación es muy pequeño y se guardará con la extensión hsf. Un ejemplo sería S944822379500.hsf. Puedes enviar los archivos con las puntuaciones de las que estés más orgulloso a otras personas utilizando un correo electrónico o un navegador web. Para ver las puntuaciones de otras personas sólo tienes que guardarlas en la carpeta Scores de Shadow Watch. La próxima vez que vayas a la pantalla de Misión individual, verás las puntuaciones descargadas junto con las tuyas. Una puntuación contiene una misión específica, en un mapa concreto, contra una facción concreta, utilizando los mismos personajes con habilidades especificadas. Puedes usar las mejores puntuaciones para crear misiones muy difíciles, o interesantes a nivel táctico, y compartirlas con tus amigos.

## Nueva misión individual

Para empezar una misión individual nueva (y crear puntuaciones nuevas) haz clic en Nueva misión individual.



LA PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DE LAS MISIONES INDIVIDUALES ES DONDE PODRÁS PERSONALIZAR Y CONFIGURAR TU MISIÓN.

## Configurar una misión

La creación de una misión individual nueva consiste en seis pasos rápidos.

### Escoger mapa

Primero: selecciona un mapa. Cuando hagas clic en el botón Escoger mapa, verás una lista con los dieciocho mapas. También puedes seleccionar Al azar para escoger un mapa de forma aleatoria.

### Escoger facción

Segundo: selecciona una facción. Cuando hagas clic en el botón Escoger facción verás una lista con las nueve facciones. Puedes seleccionar cualquier facción, incluso una que normalmente no saldría en ese mapa. También puedes seleccionar una facción al azar.

## Escoger misión

Tercero: selecciona una misión. Puedes jugar a cualquier tipo de misión en cualquier mapa. Haz clic en el nombre del tipo de misión para seleccionarlo y verás sus especificaciones en el cuadro de texto de la parte inferior izquierda. Si seleccionas Demolición o Vigilancia se asignará automáticamente el personaje apropiado (Gennady o Rafael) al personal de la misión y será entrenado automáticamente con la habilidad adecuada. (Para más información sobre los tipos de misiones, consulta Tipos de misión en la sección "Jugando a una misión", en la página 5-1.)

## Escoger número de guardias y nivel de alerta

Por último, selecciona la cantidad de guardias y el nivel de alerta de la misión. La cantidad de guardias puede ser pocos, varios o muchos. Esto afectará a la proporción de enemigos y personajes en esta misión. Por ejemplo, si hay pocos guardias, habrá la mitad de oponentes que aparecerían si hubiera varios guardias. Por otro lado, si hay muchos guardias querrá decir que su número se ha duplicado.

El nivel de alerta puede ser bajo, medio o alto. Esto determinará la colocación de los guardias y su estado inicial. Cuanto más alto sea el nivel de alerta, será más probable que los guardias estén situados cerca de los objetivos, los puntos de entrada y en posiciones seguras. Un nivel de alerta alto también aumenta la probabilidad de que los guardias estén patrullando. En un nivel de alerta bajo es menos probable que los guardias estén de patrulla.

## MISIONES INDIVIDUALES

### Escoger miembros del equipo

Ahora debes asignar personajes a la misión. Cada tipo de misión permite una cantidad distinta de personajes. Para asignar un personaje a esta misión, haz clic en su foto en el centro de la pantalla. Su foto se volverá gris y aparecerá entre el personal de la misión, a mano derecha.

Para quitar a un personaje de la misión, haz clic en su foto en el centro de la pantalla. Su foto recuperará el color y se eliminará del personal de la misión. Algunos tipos de misión necesitan que ciertos personajes sean asignados a la misión, estos personajes (Gennady en Vigilancia y Rafael en Demolición) son asignados por defecto y no pueden ser retirados de la misión.

En el cuadro que hay a la derecha de las fotos de los personajes hay información importante sobre ellos. Aparece su nombre y su estado. La siguiente línea muestra su clasificación. Debajo está su arma, seguida por su precisión y potencia. Su número de habilidades va al final. Para ver el expediente de cada personaje, haz clic en su foto en la parte inferior derecha de la pantalla una vez que esté entre el personal de la misión.



EN LAS MISIONES INDIVIDUALES PUEDES ENTRENAR A CADA UNO DE TUS PERSONAJES. SIN EMBARGO, LA MISIÓN SERÁ MÁS DIFÍCIL A MEDIDA QUE INCLUYAS MÁS HABILIDADES.

### Entrenamiento

Cuando hayas añadido personajes a la misión, podrás entrenar a los que quieras para que tengan una clasificación mayor. Haz clic en el botón Entrenar para ir a la pantalla de Entrenamiento.

Puedes entrenar a los personajes con todas las habilidades que quieras. A diferencia del modo campaña, no hay requisitos previos. Sin embargo, el juego equilibrará el número y tipo de oponentes a los que te enfrentarás según la clasificación de cada personaje, así que si tus personajes tienen las mejores habilidades, te enfrentarás a una fuerte resistencia.

Para añadir una habilidad de un personaje, haz clic en la habilidad y luego en Añadir habilidad. Para quitar una habilidad, haz clic en la habilidad y luego en Quitar habilidad. También puedes hacer doble clic sobre una habilidad para realizar ambas acciones. El recuadro de la parte superior central de la pantalla te informará de qué clasificación tendrá este personaje con las habilidades seleccionadas. Cuantas más habilidades selecciones en su árbol, mayor será

## MISIONES INDIVIDUALES

la clasificación y por tanto te enfrentarás a más oponentes. Para seleccionar otro personaje al que entrenar, haz clic en su foto en la lista del personal de la misión, en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando hayas entrenado a todos los personajes que desees, haz clic en el botón Terminar entrenamiento para volver a la pantalla de preparación de la misión.

### Iniciar misión

Cuando hayas asignado a al menos un personaje a la misión, podrás hacer clic en Continuar para entrar en la misión.

### Puntuación de las misiones individuales

La puntuación de una misión individual se basa en cuatro factores. El primero es la duración de la misión. Cada mapa tiene una media de tiempo para cada tipo de misión según el objetivo (objeto, rehén, demolición, vigilancia). Esta media de tiempo es dividida entre el número de turnos de combate utilizados durante la misión y multiplicada por 1.000 para crear la puntuación de tiempo.

El segundo factor es el contacto enemigo. Si no se ha activado la alarma durante una misión, la puntuación de contacto será de 500 puntos. Si ha saltado la alarma, la puntuación de contacto será 0. Si llegan refuerzos y tu equipo acaba con todos, la puntuación de contacto será de -500 por que has usado una fuerza excesiva.

PUNTUACIÓN TOTAL DE LA MISIÓN =  
(PUNTUACIÓN DE TIEMPO  
+ PUNTUACIÓN DE CONTACTO  
- PUNTUACIÓN DE DAÑOS)  
X NIVEL DE DIFICULTAD.

El tercer factor es el daño que reciban tus personajes. Tu puntuación de daños equivale a 100 puntos por cada personaje que acabe magullado y 250 puntos por cada personaje que resulte herido.

La puntuación total de la misión es igual a la puntuación de tiempo más la puntuación de contacto menos la puntuación de daños. Después, la puntuación total de la misión es multiplicada por 0,75 en la dificultad Fácil y por 1,5 en la dificultad Difícil.

Para ganar la mejor puntuación posible en una misión individual deberás recorrer una misión lo más rápido posible, sin que salte la alarma o sin que ningún personaje reciba daños.

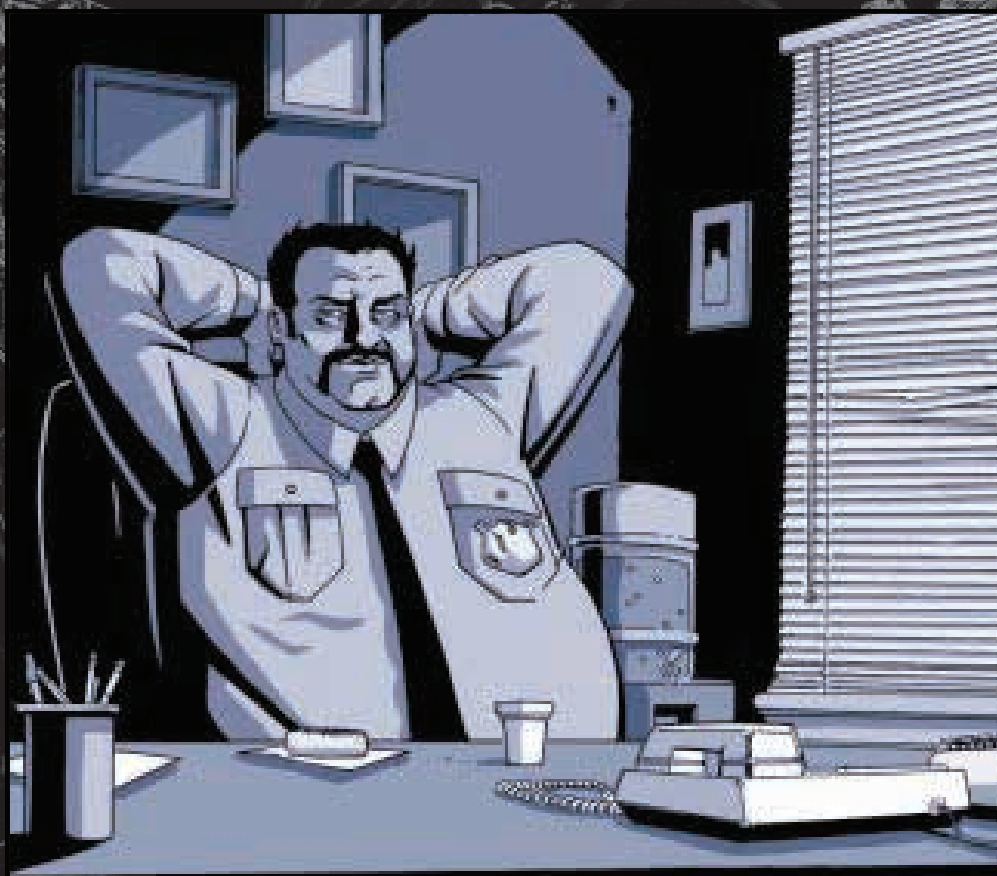
### Ejemplo:

El jugador ha completado con éxito una misión de Rescate en la dacha. La misión ha durado 20 turnos. Los personajes han eliminado a 8 oponentes de 20 y Maya ha acabado magullada.

La puntuación de la misión se calcula empezando con 1.000 puntos por cumplir la misión. La media de tiempo en la dacha para una situación con un rehén es de 18 turnos. La puntuación de tiempo será  $(18 \div 20) \times 1000$ , o 900.

La puntuación de contacto es 0 porque ha saltado la alarma. Hay un personaje Magullado, así que la puntuación de daños es de 100.

La puntuación total de la misión es de  $(900 + 0 - 100) \times 1,5$  800 puntos. La misión se ha jugado en la dificultad Normal, así que no se aplican más modificadores.



# CAMPAÑA

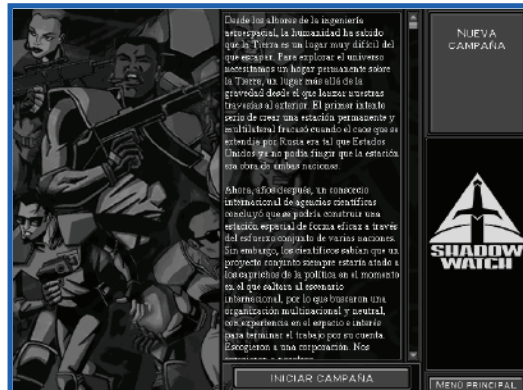


Cada campaña está compuesta por tres tramas con cinco misiones, más una misión final. Cada campaña pasará por las ciudades de Baikonur, Hong Kong y Río de Janeiro en orden aleatorio.

Cada trama de una campaña será distinta. Hay tres posibles tramas en cada ciudad. Por ejemplo, existe Río 1, Río 2 y Río 3. Todas empiezan con los mismos sucesos (la manifestación sangrienta en las oficinas de la Corporación) pero cada una tiene una gran cantidad de posibilidades distintas dentro de la historia, ya que cada trama empieza con un contacto distinto. Cada trama es un enorme árbol de posibilidades. Según tu forma de comunicarte con el primer contacto, te dará una de dos misiones. Tras finalizarla, podrás elegir a uno de dos contactos y cada uno te dará una de dos misiones. Al terminar esa misión podrás seleccionar a dos contactos y cada uno te dará a elegir entre dos misiones, etcétera. Hay entre 120 y 200 formas de superar cada trama, según tu forma de comunicarte con los contactos. Aunque ya hayas jugado a Río 3, si hablas con otro contacto o con el mismo contacto de forma distinta, tendrás una experiencia muy distinta y otra trama distinta. Para permitir semejante rejugabilidad, Shadow Watch contiene más de 150.000 palabras entre los diálogos de los contactos. Cada trama tendrá una facción distinta como enemigo primario y los mapas de la misión cambiarán respectivamente.

En cada campaña se elige al azar el orden de las ciudades y las tramas. Ya que el número y tipo de oponentes a los que te enfrentarás se equilibran en función de las Clasificaciones de tus personajes (ver Número de oponentes y Nivel de oponentes en la ayuda del juego) tu experiencia cambiará según el orden de las tramas. Aunque ya hayas jugado a Hong Kong 1 y sigas básicamente la misma trama (de entre 120 a 200 posibilidades), si antes jugaste a esta trama con personajes con un nivel bajo, será muy distinta con personajes con un nivel alto.

Entre las tres ciudades que aparecen de forma aleatoria y las tres tramas de cada ciudad hay un total de 162 campañas posibles en Shadow Watch. Shadow Watch recuerda las campañas a las que has jugado y se asegurará de que cada campaña nueva sea distinta a la anterior.

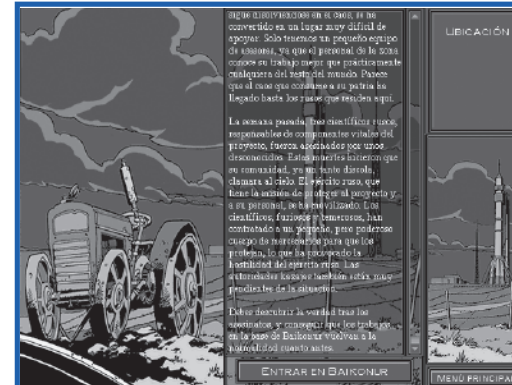


~AQUÍ ES DONDE COMIENZAN  
TODAS LAS CAMPAÑAS.~

## Empezar una campaña

Cuando empieces una campaña nueva, se te llevará a una pantalla que te informará de la historia de la misma. Cuando estés listo para empezar, haz clic en el botón “Iniciar campaña”.

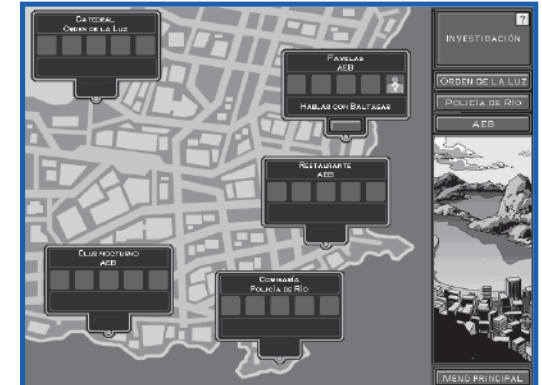
**NOTA: PARA SELECCIONAR EL NIVEL DE DIFICULTAD DE LA CAMPAÑA, VUELVE AL MENÚ PRINCIPAL Y DESDE AHÍ VE A PREFERENCIAS, DONDE PODRÁS SELECCIONAR LA DIFICULTAD. NO PODRÁS CAMBIAR LA DIFICULTAD DE UNA CAMPAÑA YA EMPEZADA.**



~UNA CAMPAÑA COMENZARÁ  
EN UNA LOCALIZACIÓN  
DE TRES DISPONIBLES.~

## Pantalla de situación

Después de empezar una campaña se te llevará a la pantalla de situación. Aquí se te dará información importante sobre la situación de la primera localización. Hay tres localizaciones distintas en Shadow Watch: Baikonur, Hong Kong y Río de Janeiro. Estas localizaciones aparecerán al azar según cada campaña. Cuando hayas terminado de leer el informe, haz clic en el botón “Entrar en localización” para continuar.

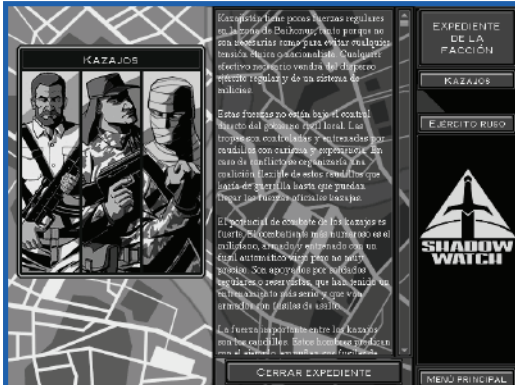


~LA PANTALLA DE INVESTIGACIÓN  
ES DONDE PODRÁS SELECCIONAR  
CONTACTOS Y MISIONES.~

## Pantalla de investigación

Esta es tu vista de la ciudad. Durante la investigación aparecerán en el mapa personas y lugares. Aquí podrás hablar con los contactos e iniciar misiones. Antes de poder iniciar una misión tendrás que averiguar qué problemas hay en la ciudad. Los averiguarás mediante las conversaciones con sospechosos, confidentes y colaboradores. Estas personas se llaman contactos. A veces tendrás a varios contactos a elegir. Para seleccionar al contacto, haz clic en el botón que hay bajo su ubicación y se te llevará a la pantalla del contacto. A medida que avance tu investigación tendrás más información sobre las facciones que hay en esta ciudad. Cuando hayas descubierto la información necesaria sobre una facción, aparecerá un botón con el nombre de la facción en la parte superior derecha. Para leer el expediente de la facción, haz clic en ese botón. El resto de la información del mapa tratará sobre los parámetros que afectan a las misiones que tendrán lugar. Podrás saber más de ellas cuando hayas hablado con un contacto.





➤ LOS EXPEDIENTES CONTIENEN INFORMACIÓN SOBRE LAS FACCIÓNES Y LOS CONTACTOS. ⚡

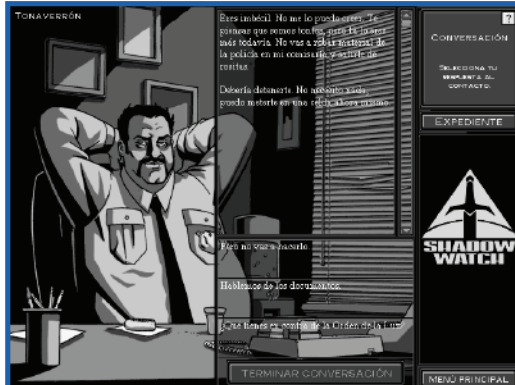
## Expediente de la facción

Dentro de la pantalla de investigación podrás acceder a los expedientes de las facciones que se encuentren en la localización actual. Al empezar una campaña, normalmente tendrás información sobre una de las facciones. Sin embargo, a medida que vayas hablando con los contactos y completando misiones, tendrás acceso a información sobre otras facciones.

Haz clic en el botón con el nombre de una facción en la esquina superior derecha de la pantalla de investigación. Aparecerá el expediente de la facción, que contiene detalles sobre la facción seleccionada. También mencionará a los tres tipos de oponentes que la componen. Ten presente su aspecto, armas y características. Así sabrás a qué te enfrentarás durante una misión.

Cada localización tiene tres facciones distintas. Durante cada campaña habrá una facción amiga, una neutral y una hostil. Sin embargo, las alianzas de las facciones pueden cambiar de una campaña a otra.

**NOTA: NO PODRÁS GUARDAR LA PARTIDA DURANTE UNA CONVERSACIÓN.**



➤ LAS RESPUESTAS QUE DES A UN CONTACTO DURANTE UNA CONVERSACIÓN DETERMINARÁN LAS MISIONES QUE PODRÁS JUGAR EN UNA CAMPAÑA. ⚡

## Pantalla de conversación

Cuando hagas clic en un contacto en la pantalla de investigación se te llevará a la pantalla de conversación. El contacto tiene información vital sobre la trama de esta ciudad. Deberás conseguir la información necesaria para usar a tus personajes en las misiones adecuadas. El contacto empezará dándote información importante: puede presentarse o hablar de los efectos de tu misión anterior. Entonces podrás escoger una de tres respuestas. El contacto te responderá y podrás escoger dos respuestas más. El contacto te dará la información necesaria para iniciar una misión, o quizás acceder a una selección de misiones; pero siempre volverás al mapa de investigación.

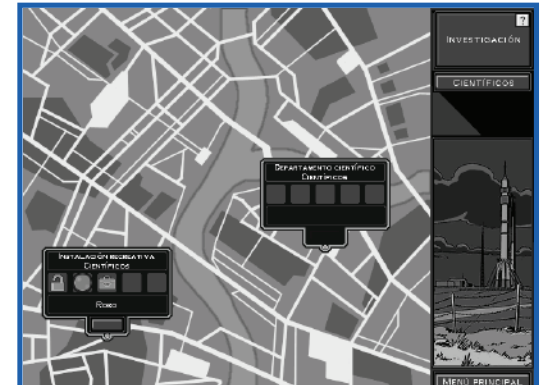
Ten cuidado al hablar con el contacto. Tus decisiones determinarán qué misiones realizarás para resolver la trama. La trama cambia según tus decisiones. Ten en cuenta que algunos contactos te mentirán o intentarán manipularte a favor de sus intereses, no los intereses del proyecto y la Corporación.



➤ UN EXPEDIENTE DE UN CONTACTO. ⚡

## Expediente del contacto

Cuando estés en la pantalla de conversación podrás acceder a un expediente sobre el contacto actual. Haz clic en el botón Expediente en la parte superior derecha de la pantalla de conversación para abrir el expediente del contacto. Este contendrá los antecedentes del contacto. Utilízalos para valorar si el contacto te está dando información que te ayudará o si sólo le ayudará a sí mismo.



➤ TRAS UNA CONVERSACIÓN DEBERÁS DECIDIR CUÁL SERÁ TU PRÓXIMO MOVIMIENTO. ⚡

## Después de una conversación

Una vez hayas hablado con un contacto, volverás a la pantalla de investigación y podrás iniciar una misión. El contacto te ha dado la información necesaria para llevar a tus personajes a una misión. A veces tendrás la opción de elegir más de una. Para seleccionar una misión, haz clic en el botón que hay bajo la ubicación de la misión. Cada lugar del mapa contiene información que habla sobre las condiciones del lugar. Cada lugar muestra su nombre, la facción que lo controla, cinco iconos (que no aparecerán siempre) y el tipo de misión. Todos los guardias del lugar serán de la facción que controla el lugar. La única excepción es en una misión de Defensa, en la que los miembros de esa facción intentarán controlar este lugar.

El primer icono indica la cantidad de guardias que hay en el lugar. Un candado abierto indica que hay pocos guardias. Un candado cerrado indica que hay algunos guardias. Dos candados indican que hay muchos guardias. La misión será más difícil según la cantidad de guardias.

El segundo icono muestra el nivel de alerta de los guardias. Una luz verde indica que los guardias tienen un nivel de alerta bajo: Estarán hablando, descansando, parados en algún cuarto o simplemente distraídos. Una luz amarilla indica que los guardias tienen un nivel de alerta medio. Algunos estarán vigilando las entradas, mientras que otros estarán trabajando o estáticos en algún lugar. Una luz roja indica que los guardias tienen un nivel de alerta alto. Muchos se habrán situado en posiciones seguras o estarán cubriendo las entradas. La misión será más difícil según el estado de alerta de los guardias, sobre todo en las misiones de Robo o Vigilancia.

El tercer y cuarto icono indican si hay un objeto o un rehén en el lugar.

El quinto icono indica si hay o no un contacto, pero eso ya no importa. Es hora de iniciar una misión, no de hablar con alguien.

La última información es la más importante. Es el tipo de misión que realizarás. Podrás saber más sobre el tipo de misión cuando estés en su preparación. De momento, sólo necesitas saber que las misiones de Demolición y Vigilancia necesitan que uno de tus personajes tenga una habilidad especial para intentar esa misión. Si no tienen esas habilidades y deseas completar la misión, podrás utilizar un pase gratuito.



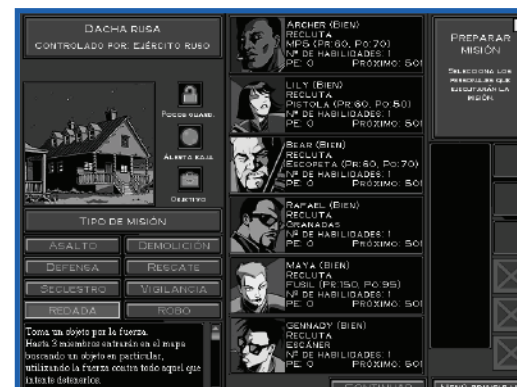
ESTOS ICONOS TE DARÁN INFORMACIÓN VALIOSA SOBRE LAS MISIONES.

## Pase gratuito

A medida que juegues una campaña, deberás equilibrar el desarrollo de tus personajes. En concreto, Gennady y Rafael tienen habilidades importantes que deberán aprender para que el equipo pueda acceder a todos los tipos de misión. Gennady necesitará la habilidad de Colocar escuchas para realizar una misión de Vigilancia y Rafael necesitará la habilidad de Colocar cargas para realizar una misión de Demolición.

Podrías encontrarte con una campaña en la que sea necesario u opcional cumplir uno de estos tipos de misión para continuar y todavía no hayas desarrollado al personaje adecuado. En estos casos, la Corporación te concederá una oportunidad limitada para utilizar a especialistas ajenos a tu equipo.

Estos especialistas completarán la misión de Vigilancia o Demolición automáticamente. Ninguno de tus personajes ganará experiencia por esta misión. Sólo tendrás una cantidad muy limitada de Pases gratuitos: Tres en Fácil, dos en Normal y uno en Difícil. Si necesitas un Pase gratuito y no te quedan, no podrás completar la campaña. Asegúrate de desarrollar a tus personajes correctamente y de forma equilibrada para evitar esta situación.



LA PANTALLA DE PREPARACIÓN DE LA MISIÓN ES DONDE PODRÁS SELECCIONAR QUÉ PERSONAJES ASIGNARÁS A LA MISIÓN ACTUAL.

## Preparación de la misión

Cuando decidas ir a una misión y hagas clic en ella en la pantalla de investigación, pasarás a la pantalla de preparación de la misión.

En la esquina superior izquierda de la pantalla se encuentra el nombre del mapa en el que tendrá lugar la misión y la facción a la que te enfrentarás. Debajo hay una imagen del lugar de la misión y tres cajas que mostrarán el número de guardias, el nivel de alerta y si hay un objetivo en esta misión.

En la esquina inferior izquierda hay varias cajas que muestran los tipos de misión que existen. El tipo actual estará resaltado. El cuadro de texto que hay debajo de los tipos de misión indicará los requisitos para completar la misión actual con éxito.

Para asignar un personaje a esta misión, haz clic en su foto en el centro de la pantalla. Su foto se volverá gris y aparecerá entre el personal de la misión, a mano derecha. Para quitar a un personaje de la misión, haz clic en su foto en el centro de la pantalla. Su foto recuperará el color y se eliminará del personal de la misión. Algunos

tipos de misión necesitan que ciertos personajes sean asignados a la misión, estos personajes (Gennady en Vigilancia y Rafael en Demolición) son asignados por defecto y no pueden ser retirados de la misión.

En el cuadro que hay a la derecha de las fotos de los personajes hay información importante sobre ellos. Aparece su nombre y su estado. La siguiente línea muestra su clasificación. Debajo está su arma, seguida por su precisión y potencia. Su número de habilidades va después (Un personaje gana una habilidad cada vez que asciende de clasificación). Por último aparece su número de puntos de experiencia y el número de PE necesarios para ascender a la siguiente clasificación.

Cuando hayas asignado a al menos un personaje a la misión, podrás hacer clic en Continuar para entrar en la misión.



EL EXPEDIENTE DEL EQUIPO CONTIENE INFORMACIÓN SOBRE LOS PERSONAJES QUE ESTÁN A TUS ÓRDENES.

## Expediente del equipo

Para ver el expediente de cada personaje, haz clic en su foto en la parte inferior derecha de la pantalla una vez que esté entre el personal de la misión. El expediente del equipo contiene cinco opciones.

**NOTA: EL EXPEDIENTE DEL EQUIPO TAMBIÉN PUEDE VERSE DENTRO DE UNA MISIÓN. HAZ CLIC EN CADA RETRATO PARA VERLO.**

## Registro de la carrera

Muestra las estadísticas que ha acumulado el personaje a lo largo de la campaña. Podrás ver datos como el número de objetivos a los que ha atacado el personaje, el número de oponentes eliminados y el número de acciones que haya realizado.

## Registro de la misión

El registro de la misión es similar al de la carrera, sólo muestra las estadísticas de la misión actual.

## Habilidades

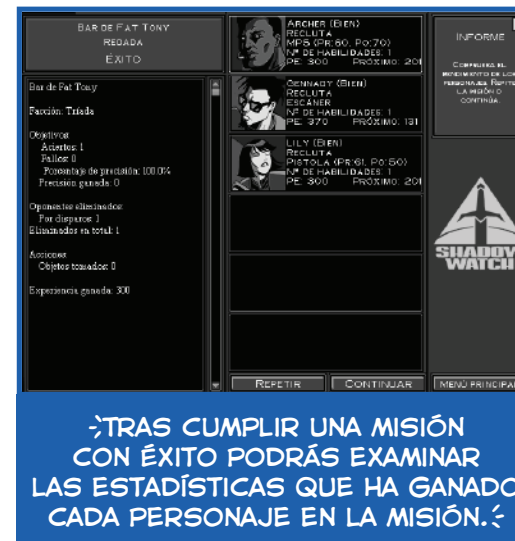
Muestra todas las habilidades que ha aprendido el personaje actual y una descripción de cada una de ellas.

## Biografía

Un resumen de los antecedentes del personaje actual.

## Cerrar expediente

Haz clic en este botón para cerrar el expediente.



TRAS CUMPLIR UNA MISIÓN CON ÉXITO PODRÁS EXAMINAR LAS ESTADÍSTICAS QUE HA GANADO CADA PERSONAJE EN LA MISIÓN.

## Informe de la misión

Cuando termina una misión, se te llevará a la pantalla del informe de la misión. La información que aparecerá aquí dependerá de los resultados de la misión.

## Misión cumplida

Puedes ver los logros individuales de cada personaje en el recuadro de la izquierda, haciendo clic sobre sus fotos. Este recuadro listará todas las actividades importantes que ha completado el personaje, como el número de oponentes eliminados, los objetos obtenidos, etcétera. La zona central de información indica los detalles actuales de cada personaje. Si un personaje está Herido, empezará la siguiente misión Magullado. Si el personaje ha ganado precisión, se indicará aquí.

Si no te convence el estado o el rendimiento de los personajes a pesar de tu victoria, puedes hacer clic en el botón Repetir. Esta opción te devolverá a la pantalla de preparación de la misión, permitiéndote repetir la misión con los mismos u otros personajes. Todas las estadísticas, conocimientos y efectos de esta misión se borrarán y serán sustituidas con las de

la nueva misión.

Si estás satisfecho, puedes hacer clic en el botón Continuar y volver al mapa de investigación. Si uno o más personajes han ganado los puntos de experiencia necesarios para ascender a la siguiente clasificación, el botón de Continuar será sustituido por el de Entrenar. Haz clic en este botón para ir a la pantalla de entrenamiento.

## Misión fracasada

Una misión puede fracasar por tres motivos distintos: Un personaje ha muerto, un rehén ha muerto o ha saltado la alarma en una misión de Robo o Vigilancia. El motivo aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Tienes tres opciones: Si estás jugando en el nivel de dificultad Fácil, podrás hacer clic en el botón Deshacer para volver a la misión, un turno antes de que ocurriera el fracaso. Tal vez puedas evitar el fracaso. Puedes hacer clic en el botón Repetir para volver a la preparación de esta misión. Podrás cambiar tus personajes, los puntos de inserción, etcétera, y volver a empezar la misión desde el principio. Por último, puedes ir al menú principal y cargar una partida guardada. Los logros de cada personaje aparecen en el recuadro de la izquierda, al hacer clic en sus fotos. Sin embargo, si seleccionas Repetir, los perderás.





ENTRENA A TUS AGENTES  
CON LAS HABILIDADES  
QUE VAYAS A UTILIZAR  
MÁS A MENUDO.

## Entrenamiento

Cuando un personaje gane los puntos de experiencia necesarios para ascender a la siguiente clasificación, aprenderá una habilidad. Un personaje podría ganar los puntos necesarios para aprender más de una habilidad. Haz clic en el botón Entrenar en la pantalla del informe de la misión. En la parte inferior de la pantalla podrás ver el número de habilidades que puede recibir. El diagrama en la parte inferior izquierda de la pantalla de entrenamiento es el árbol de habilidades del personaje seleccionado. Puedes hacer clic en cualquier habilidad para ver su descripción en el recuadro de la parte central. Las habilidades que ya tiene el personaje están resaltadas. La habilidad seleccionada tiene un borde blanco en su botón. Las habilidades que puede seleccionar el personaje tienen su texto de color blanco y las que no pueda aprender todavía tienen su texto de color gris.

Para ordenar al personaje que aprenda la habilidad, haz clic en una habilidad con el texto de color blanco y luego en el botón Añadir habilidad. También puedes hacer doble clic en la habilidad para seleccionarla. Ten cuidado: Una vez selecciones una habilidad, no habrá vuelta atrás.

Los retratos de todos los personajes ascendidos aparecerán en la parte inferior derecha, en el personal de la misión. Cada uno debe aprender una habilidad. Cuando lo hayan hecho todos, se activará el botón Continuar.

Las líneas rojas que hay entre cada habilidad indican sus requisitos previos. Un personaje siempre será capaz de aprender cualquiera de las tres habilidades de la parte superior. Para poder aprender una habilidad, el personaje debe conocer todas las habilidades que estén conectadas por encima de ella con líneas rojas. Por ejemplo, para aprender la habilidad que hay en la parte central izquierda, el personaje debe conocer la habilidad de la parte superior izquierda. Para aprender la habilidad que hay en el centro, el personaje debe conocer las tres habilidades que hay encima. Un personaje sólo podrá aprender siete habilidades en una campaña. Por lo tanto, siempre habrá como mínimo dos habilidades que no podrá tener. Deberás escoger sus habilidades en función de la situación y de tus tácticas preferidas.

## Informe de la situación

Cuando hayas completado la quinta misión de una localización se te llevará a la pantalla del informe de la situación. Aquí verás un resumen breve de los resultados de tus acciones en esta localización. Cuando estés listo para pasar a la siguiente localización, haz clic en el botón Salir.

## Informe de la campaña

Cuando hayas completado las tres localizaciones, se te llevará a la pantalla del informe de campaña. Aquí podrás leer el resultado de tus acciones, sin embargo, la campaña no ha acabado. Aún falta una última misión. Haz clic en el botón "Ir a misión final" para empezar la última misión de la campaña.

## Misión final

Si pensabas que las primeras quince misiones de la campaña fueron duras, esta misión hará que parezcan de lo más fácil. Los oponentes a los que te enfrentarás en esta misión serán una mezcla de los tipos de enemigo más duros de cada una de las tres facciones enemigas a las que te hayas enfrentado durante la campaña. Por ejemplo, si la Orden de la Luz fue la facción enemiga de Río, te enfrentarás a sus sacerdotes y a los tipos de enemigos más duros de las otras dos facciones enemigas. Cada vez que superes una campaña cambiará la misión final debido al cambio en los enemigos.

Deberás completar la misión final con éxito para terminar la campaña.







# JUGAR A UNA MISIÓN

# JUGAR A UNA MISIÓN

LAS MISIONES SON EL ELEMENTO PRINCIPAL DE SHADOW WATCH. SE JUEGAN DEL MISMO MODO TANTO SI SON DE UNA CAMPAÑA COMO UNA MISIÓN INDIVIDUAL.

## Tipos de misión

Shadow Watch tiene ocho tipos de misiones distintos. Cada uno tiene ciertas condiciones de victoria que deberás cumplir. Además de mantener a todos tus personajes con vida, tendrán que abandonar el mapa, rescatar a un rehén, colocar una escucha o cumplir otro tipo de objetivo. Cada misión tiene un límite de personajes que puedes enviar.

### Defensa

En esta misión podrás llevar hasta cinco personajes. Deberás repeler un ataque enemigo. Tus personajes comenzarán en puntos aleatorios del mapa. Ten en cuenta que el enemigo deberá entrar a través de los puntos de entrada.

*Ganarás cuando todos los oponentes hayan sido eliminados.*

### Asalto

Para este tipo de misión puedes llevar hasta seis personajes. Tendrás que entrar a un lugar y eliminar a todas las fuerzas hostiles.

*Ganarás cuando todos los oponentes hayan sido eliminados.*

### Demolición

Para esta misión tendrás que llevar a Rafael y hasta cuatro personajes más. Rafael deberá colocar tres cargas de demolición en unos lugares concretos. Si Rafael no tiene la habilidad de Colocar cargas durante la campaña, no podrás realizar este tipo de misiones. Sin embargo, podrás llamar a un equipo externo para que cumpla con la misión. Ver la sección Pase gratuito (4-5).

*Ganarás cuando se hayan colocado todas las cargas y todos los personajes salgan del mapa. Cuando se haya completado esta misión, su ubicación quedará destruida.*

### Secuestro

Para este tipo de misión puedes llevar hasta cuatro personajes. Tus personajes deberán registrar un lugar en busca de una persona concreta y escoltarla hasta una salida amenazándola con hacerle daño.

*Ganarás cuando todos los personajes y la persona secuestrada salgan del mapa. La misión fracasará si muere el rehén.*

### Rescate

Es un tipo de misión parecido a los secuestros, en el que podrás llevar hasta cuatro personajes y deberás buscar a una persona concreta. Sin embargo, esta vez deberás liberar a dicha persona y escoltarle o escoltarla hasta una salida sin que muera.

*Ganarás cuando todos los personajes y el rehén salgan del mapa. La misión fracasará si muere el rehén.*

# JUGAR A UNA MISIÓN

### Redada

Para este tipo de misión puedes llevar hasta tres personajes. Deberás entrar en una ubicación y buscar un objeto. Podrás utilizar la fuerza letal contra cualquier oponente.

*Ganarás cuando consigas el objeto y lo saques del mapa junto con todos los personajes.*

### Robo

Es un tipo de misión parecido a las redadas. Puedes llevar hasta tres personajes y debes encontrar y llevarte un objeto. Sin embargo, durante una misión de robo no puedes permitir que salte la alarma.

*Ganarás cuando consigas el objeto y lo saques del mapa junto con todos los personajes. La misión fracasará si salta la alarma.*

### Vigilancia

Para esta misión tendrás que llevar a Gennady y hasta un personaje más. Gennady deberá colocar dispositivos de escucha en dos zonas concretas. No puedes permitir que salte la alarma.

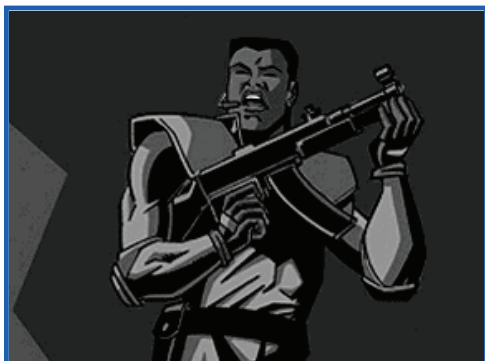
*Ganarás cuando hayas colocado todas las escuchas y salga el equipo. La misión fracasará si salta la alarma.*

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Seleccionar equipo

Tu equipo está compuesto por seis agentes. Cada uno es único y desempeña un papel especializado en cada misión.

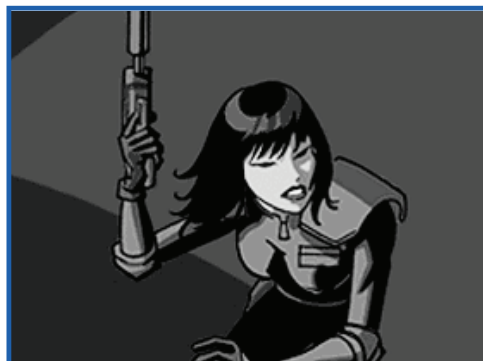
### Archer



ESTE INGLÉS DE CARÁCTER APACIGUADOR ES EL JEFE DEL EQUIPO EN COMBATE Y LLEVA UN SUBFUSIL MP5SD5 CON SILENCIADOR. ARCHER PUEDE SUBIR LA MORAL DE OTROS AGENTES. TAMBIÉN TIENE LA HABILIDAD VOLUNTAD FÉRREA, CON LA QUE NUNCA BAJARÁ SU MORAL.

*Notas:*

### Lily

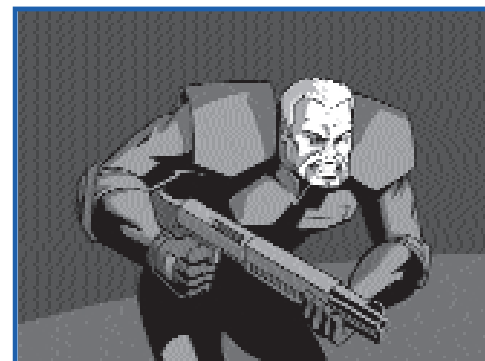


ESTA ASIÁTICA EXPERTA EN ARTES MARCIALES ESTÁ LLENA DE ENERGÍA Y LLEVA UNA PISTOLA CON SILENCIADOR. LA HABILIDAD BÁSICA DE LILY ES ATAQUE MARCIAL I. DEBERÁ ESTAR JUNTO A UN ENEMIGO PARA PODER ATACARLE Y DESPLAZARSE HASTA ELLA. CON MÁS ENTRENAMIENTO PODRÁ UTILIZAR ESTA HABILIDAD DESDE UNA DISTANCIA MAYOR.

*Notas:*

# JUGAR A UNA MISIÓN

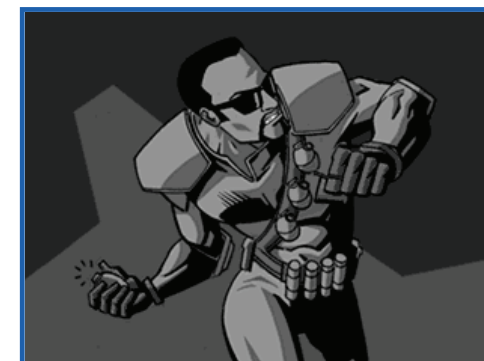
### Bear



ESTE CANADIENSE CORPULENTO TIENE LA COMPLEXIÓN DE UN DEFENSA Y LLEVA UNA ESCOPETA BENELLI M1. BEAR PUEDE REALIZAR VARIAS ACCIONES TRAS SU ENTRENAMIENTO. PUEDE DESTROZAR PUERTAS, EMBESTIR A ENEMIGOS QUE ESTÉN CERCA, AUMENTAR LA FUERZA DE LOS CHALECOS Y UTILIZAR DISTINTOS TIPOS DE MUNICIÓN.

*Notas:*

### Rafael



ESTE CARIOCA APASIONADO ES UN EXPERTO EN EXPLOSIVOS Y LLEVA TODO TIPO DE GRANADAS. RAFAEL PODRÁ UTILIZAR VARIOS TIPOS DE GRANADAS SI LE ENTRENAS EN SUS RESPECTIVAS HABILIDADES.

*Notas:*

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Maya



ESTA ESTADOUNIDENSE ES FRÍA Y SILENCIOSA. LLEVA UN FUSIL DE PRECISIÓN. LA HABILIDAD PREDETERMINADA DE MAYA ES SU COBERTURA COMO TIRADORA, LO QUE QUIERE DECIR QUE SI HAY UN OBJETIVO DISPONIBLE, DEBERÁ DISPARAR CONTRA ÉL EN SU PRIMER PUNTO DE ACCIÓN. SI NO TIENE OBJETIVOS A LA VISTA DURANTE ESE PUNTO DE ACCIÓN, SÓLO PODRÁ DESPLAZARSE A OTRA POSICIÓN Y NO PODRÁ DISPARAR NI CUBRIR HASTA EL SIGUIENTE TURNO. PODRÁS ENTRENARLA PARA QUE SEA MÁS EXPERTA A LA HORA DE ATACAR A LOS ENEMIGOS.

## Notas:

## Gennady



ESTE RUSO NERVIOSO ES EXPERTO EN APARATOS ELECTRÓNICOS, PERO NO ES ÚTIL EN UN COMBATE. NO VA ARMADO, PERO LLEVA UN SENSOR QUE LE PERMITE VER A LOS Oponentes A TRAVÉS DE LAS PAREDES. LA HABILIDAD PREDETERMINADA DE GENNADY ES UN ESCANEO DE LAS CINCO CASILLAS QUE TENGA DELANTE. ENTRÉNALE PARA QUE PUEDA HACER BARRIDOS MÁS AMPLIOS.

## Notas:

# JUGAR A UNA MISIÓN



LA PANTALLA DE COLOCACIÓN DEL EQUIPO.

## Colocación del equipo

Cuando empieces una misión, los personajes ya habrán despejado el perímetro. Ahora deberás colocar a tus personajes. Hay un total de doce puntos de inserción, agrupados en dos grupos de seis puntos llamados Zona 1 y Zona 2. Cada personaje debe estar situado en un punto de inserción para poder comenzar la misión. Para cambiar de zona haz clic en uno de los dos botones de zona en la parte superior derecha. Puedes desplazar el mapa moviendo el ratón hacia los bordes de la pantalla o usando las teclas de desplazamiento: Inicio para ir hacia arriba, Supr para ir a la izquierda, Fin para ir hacia abajo, y Av Pág para ir a la derecha. Archer deberá estar en la misión si quieres dividir a tu equipo entre las zonas 1 y 2.

Cada zona tiene cinco puntos de inserción azules y uno blanco. El blanco es el punto de inserción seleccionado. Para colocar a un personaje en ese punto de inserción, haz clic en su foto del personal de la misión, en la parte inferior derecha. Para seleccionar otro punto de inserción, haz clic en el botón Siguiente en la parte superior derecha. Para quitar a un personaje que ya está colocado, haz clic en su foto en el personal de la misión, en la parte inferior derecha.

Si Archer está asignado a la misión, podrás colocar a los personajes en las dos zonas (por su habilidad Coordinación), si no, deberás poner a todos los personajes en una misma zona. El botón Automát. colocará de forma automática a todos los personajes en la zona seleccionada. Es una opción rápida, pero al ser aleatoria podría no ser la mejor, sobre todo si hay varios personajes en una zona estrecha. Sin embargo, cuando hayas colocado a cualquier personaje, el botón Automát. se desactivará.

Cuando hayas colocado a todos tus personajes se activará el botón de Continuar. Haz clic en él para comenzar la misión.

**NOTA: ARCHER DEBERÁ ESTAR PRESENTE EN LA MISIÓN PARA PODER UTILIZAR LAS DOS ZONAS DE INSERCIÓN.**



# JUGAR A UNA MISIÓN

## Pantalla de combate



LA PANTALLA DE COMBATE ES DONDE JUEGAS A UNA MISIÓN. ESTÁ DIVIDIDA EN SEIS ZONAS.

## Escena isométrica



OCUPA CASI TRES CUARTAS PARTES DEL LATERAL IZQUIERDO DE LA PANTALLA. CONTIENE UN MAPA DE LA UBICACIÓN EN 3D Y MUESTRA DÓNDE SE ENCUENTRAN TUS PERSONAJES Y CUALQUIER Oponente visible. EN LA ESCENA ISOMÉTRICA NO SE PUEDE HACER CLIC EN NADA. TODAS LAS ÓRDENES DEBEN DARSE MEDIANTE EL TECLADO O LA INTERFAZ PARA EL RATÓN.

## Controles de movimiento



LA CRUCETA QUE HAY EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA DE LA PANTALLA DE COMBATE PERMITE CONTROLAR AL PERSONAJE ACTUAL ORDENÁNDOLE QUE SE MUEVA HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS, QUE CAMBIE LA DIRECCIÓN HACIA LA QUE MIRA O QUE CORRA HACIA DELANTE.

## Botones de postura



A LA DERECHA DE LOS CONTROLES DE MOVIMIENTO HAY TRES BOTONES. ESTOS BOTONES CAMBIAN EN FUNCIÓN DEL PERSONAJE Y DE LAS CIRCUNSTANCIAS. PERMITEN CAMBIAR LA POSTURA DEL PERSONAJE, ORDENARLES QUE CUBRAN SU ZONA Y CAMBIAR EL ORDEN DE JUEGO DURANTE EL TURNO ACTUAL.

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Pantalla de combate (cont.)

### Botones de acción



BAJO LOS BOTONES DE POSTURA HAY DOS BOTONES DE ACCIÓN: UNO ROJO Y OTRO BLANCO. CUANDO SE PUEDAN REALIZAR CIERTAS ACCIONES, APARECERÁ UN ICONO EN UNO DE LOS BOTONES. AL HACER CLIC EN ELLOS ORDENARÁS AL PERSONAJE QUE REALICE DICHA ACCIÓN.

EL BOTÓN DE ACCIÓN ROJO ORDENARÁ AL AGENTE QUE ATAQUE AL OBJETIVO SELECCIONADO. COMO GENNADY NO VA ARMADO, UTILIZARÁ SU SENSOR PARA ESCANEAR LA ZONA. EL BOTÓN DE ACCIÓN BLANCA ORDENA AL AGENTE QUE REALICE OTRAS ACCIONES. LAS ACCIONES SE MENCIONAN UNAS PÁGINAS MÁS ADELANTE.

### Personaje actual



### Estado del agente



A LA DERECHA DEL PERSONAJE ACTUAL HAY UNA LISTA CON TODOS LOS PARTICIPANTES DE TU EQUIPO. DEBAJO DE CADA FOTO APARECEN SU NÚMERO DE PUNTOS DE ACCIÓN Y DE MORAL INICIALES. EL COLOR DEL FONDO DE LOS PERSONAJES INDICA SU ESTADO.

CHALECO PESADO	TINTE VERDE (SÓLO BEAR)
CHALECO AVANZADO	TINTE AZUL
CHALECO	COLOR NORMAL
MAGULLADO	TINTE AMARILLO
HERIDO	TINTE ROJO
MUERTO	NEGATIVO EN BLANCO Y NEGRO

BAJO LOS CONTROLES DE MOVIMIENTO HAY UN RETRATO DEL PERSONAJE ACTUAL. PUEDE SER UNO DE LOS PARTICIPANTES DE TU EQUIPO O UN ENEMIGO. BAJO SU GRÁFICO SE MOSTRARÁN LOS PUNTOS DE ACCIÓN QUE LE QUEDAN Y SU MORAL.

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Sistema de Moral-Puntos de acción-Iniciativa (MPAI)

Todo el sistema de juego en combate se basa en el sistema de Moral-Puntos de acción-Iniciativa. El funcionamiento de una misión sigue una secuencia de turnos basados en la Iniciativa, aunque los Puntos de acción, la Moral y la Iniciativa se entrelazan de una forma única. En cada turno, todos los combatientes son ordenados según sus Puntos de acción. El combatiente que tenga el mayor total de Puntos de acción será el primero en ejecutar sus movimientos, después irá el siguiente y así hasta recorrer toda la lista.

Los eventos que le ocurran al combatiente pueden afectar a su Moral, lo que cambiará el número de Puntos de acción y a su vez cambiará el orden de Iniciativa en el siguiente turno. A medida que vaya fluyendo la adrenalina, los Puntos de acción aumentarán cada vez más hasta que se alcance el punto de ruptura de Moral, momento en el que el personaje entrará en pánico, enloquecerá o buscará cobertura hasta que la Moral vuelva a situarse por debajo del punto de ruptura.

### Iniciativa

Al inicio de cada turno de combate, cada combatiente activo es ordenado según su total de Puntos de acción. Los empates se resuelven según la Moral, seguida de la clasificación de los personajes. Cualquier empate que quede es resuelto al azar.

Este orden de Iniciativa controla el orden de los combatientes a lo largo del turno. Cada combatiente podrá aumentar su total de Puntos de acción, pero su posición en un orden de Iniciativa no cambiará durante un turno.

El primer combatiente de la lista de Iniciativa se convertirá en el combatiente actual. El

combatiente actual recibirá una cantidad de Puntos de acción según su total.

El combatiente actual realizará una acción utilizando un Punto de acción. Si al combatiente le quedan uno o más Puntos de acción después de ejecutar la acción, realizará otra. Cuando el combatiente actual se ha quedado sin Puntos de acción, el siguiente combatiente del orden de Iniciativa se convertirá en el combatiente actual. Cuando todos los combatientes que estén en el orden de Iniciativa estén Listos, terminará el turno de combate.

### Puntos de acción

Cada combatiente comienza una misión con un total de tres Puntos de acción. A medida que los combatientes realicen sus acciones en cada turno, podrán aumentar o disminuir el total de Puntos de acción de otro combatiente. El total de Puntos de acción nunca será inferior a tres ni superior a nueve.

Un combatiente utiliza los Puntos de acción para realizar cualquier actividad dentro del juego. Desplazarse, disparar armas, manipular el entorno... todo utiliza Puntos de acción. Toda acción necesita un Punto de acción, por lo tanto, el número de Puntos de acción indica la cantidad de acciones que puede realizar un combatiente.

Durante un turno de combate, el combatiente aumentará su total de Puntos de acción según los eventos que vea o experimente. El añadido de Puntos de acción no alterará el orden de Iniciativa dentro de un turno; la Iniciativa se reorganiza al inicio de cada turno.

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Cuándo se aumentan los puntos de acción

Suceso	Aumento
Oír un ruido fuerte	La primera vez
Ver a un enemigo	La primera vez
Ser disparado por un enemigo	La primera vez por cada turno
Ser acertado	Cada vez
Estar en el radio de acción de una granada	Cada vez
Ver a un amigo derrumbarse	Cada vez
Ver a un amigo ser acertado	Cada vez

Al final de cada turno de combate, cada combatiente que no vea a un enemigo reducirá un Punto de acción de su total.

### Moral

Cada combatiente (tanto los personajes como los oponentes) tiene un límite de puntos que puede utilizar de forma segura. Este número representa su Moral, y es el número central que aparece bajo la imagen del personaje.

Si el total de Puntos de acción es mayor que la Moral, el combatiente se Derrumbará. Los combatientes derrumbados se comportarán automáticamente de una de tres formas (Entrar en Pánico, Enloquecer o Buscar cobertura), sin importar su situación en el combate. El número central pasará a tener un fondo naranja para indicar que el personaje se ha derrumbado. Un personaje derrumbado se recuperará cuando su total de Puntos de acción pase a ser inferior a su nivel de Moral.

### Pánico

Gennady entrará en pánico cuando se Derrumbe, al igual que los oponentes con menos experiencia. El combatiente en pánico dejará de razonar y huirá a cualquier parte. Correrá todo lo lejos que pueda mientras busca un buen escondite. Un oponente acorralado y en pánico podría disparar con una precisión reducida.

### Enloquecer

Bear y Rafael enloquecerán cuando se Derrumben, al igual que los oponentes más perturbados o fanáticos. Un combatiente enloquecido cargará contra el enemigo más cercano, colocándose a bocajarro (cinco casillas en el caso de llevar granadas) y lo disparará hasta que muera. El combatiente enloquecido utilizará ataques cuerpo a cuerpo si es posible. Los personajes enloquecidos pueden ser muy útiles, salvo cuando van en la dirección equivocada o adentran en una posición donde el enemigo está atrincherado.

### Buscar cobertura

Archer, Maya y Lily buscarán cobertura cuando se Derrumben, al igual que los oponentes con más experiencia. El combatiente entrará en pánico de una forma tranquila y controlada. El combatiente analizará la zona que le rodee y seleccionará un lugar «seguro» hacia el que saldrá corriendo. El lugar seleccionado deberá ser alcanzable en este turno y estar oculto de la mayor cantidad posible de enemigos visibles. El combatiente Derrumbado utilizará los Puntos de acción que le sobren para disparar a los enemigos visibles.

# JUGAR A UNA MISIÓN



## Movimiento

El movimiento es una de las acciones principales que pueden realizar los personajes. Cada tipo de movimiento, salvo girar, consumirá un Punto de acción. (Consulta “Girar” en esta página)

### Avanzar

Esta acción mueve al personaje una casilla hacia delante. Para ello haz clic en el botón Avanzar en el control de movimiento, en la esquina superior derecha de la pantalla. También puedes pulsar la tecla Flecha arriba.

### Correr

Esta acción mueve al personaje dos casillas hacia delante. Para ello haz clic en el botón Correr del control de movimiento. también puedes pulsar Mayús y Flecha arriba a la vez. Cuando un personaje corre durante un turno, reducirá su precisión al disparar un 50% durante el resto del turno.

### Retroceder

Esta acción mueve al personaje una casilla hacia atrás. Para ello haz clic en el botón Retroceder en el control de movimiento. También puedes pulsar la tecla Flecha abajo.

### Ir hacia los lados

Esta acción mueve al personaje una casilla hacia la izquierda o la derecha sin dejar de mirar en la dirección hacia la que está mirando. Para ello haz clic en los botones Ir hacia la izquierda o Ir hacia la derecha en el control de movimiento. también puedes pulsar Alt y Flecha izquierda o Flecha derecha a la vez.

### Girar

Esta acción cambia la dirección hacia la que mira el personaje en un ángulo de 45 grados hacia la izquierda o la derecha sin cambiar de casilla. Puedes girar dos veces seguidas (sin ejecutar una acción entre cada giro) sin gastar un Punto de acción. Sin embargo, si giras tres veces seguidas consumirás un Punto de acción. Para girar haz clic en el botón Girar hacia la izquierda o Girar hacia la derecha del control del movimiento. También puedes pulsar Flecha izquierda o Flecha derecha.

### Posturas

Las posturas son distintas según el estado de la misión y el personaje.

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Agacharse

Si un personaje está de pie, puedes ordenar que se agache haciendo clic en el botón Agachar o pulsando Alt y Flecha abajo a la vez. Es más difícil apuntar hacia un personaje que esté agachado.

## Recuperarse

Si un personaje está tumbado en el suelo, puedes ordenar que se recupere a la posición de agachado haciendo clic en el botón Levantar o pulsando Alt y Flecha arriba a la vez.

## Levantarse

Si un personaje está agachado, puedes ordenar que se ponga de pie haciendo clic en el botón Levantar o pulsando Alt y Flecha arriba a la vez.

## Cubrir

Cubrir es una acción muy importante. Cuando un combatiente que lleva un arma de fuego (todos menos Gennady o Rafael) ejecuta una acción de Cubrir, ese combatiente convertirá todos los Puntos de acción que le queden en Puntos de cobertura. El combatiente se colocará en posición de disparo y esperará a que un enemigo ejecute una acción en su campo visual.

Cada vez que un enemigo realice una acción a la vista de un combatiente que esté cubriendo, este combatiente disparará al enemigo y perderá un Punto de cobertura. Cuando un combatiente que esté cubriendo agote sus Puntos de cobertura, bajará el arma y esperará al próximo turno. Los Puntos de cobertura son el tercer número que se muestra bajo las fotos de los personajes en la lista del personal de la misión.

**NOTA: BEAR Y MAYA NO PODRÁN USAR LA ACCIÓN DE CUBRIR HASTA QUE SALTE LA ALARMA PORQUE SUS ARMAS NO LLEVAN SILENCIADOR. MAYA TIENE OTRAS RESTRICCIONES A LA HORA DE CUBRIR SEGÚN SU HABILIDAD DE TIRADORA.**

Si hay más de un combatiente que esté cubriendo y ve a un mismo enemigo realizar una acción, primero le disparará quien esté más cerca y tenga la mejor puntería. En caso de que falle, disparará el siguiente hasta que alguien le acierte o todos los implicados hayan fallado.

## Esperar

Si haces clic en el botón Esperar, pasarás al siguiente personaje del orden de Iniciativa manteniendo los Puntos de acción del personaje. Una vez termine el turno del resto de personajes, el personaje que está esperando puede actuar o volver a esperar.

## Acabar

Si haces clic en el botón Acabar terminarás el turno del personaje desperdiciando sus Puntos de acción.



# JUGAR A UNA MISIÓN

## Acciones

Las acciones son la forma que tienen los personajes de interactuar con lo que les rodea. Pueden ser desde atacar a un oponente hasta abrir una puerta. Hay dos botones de acción ubicados a la derecha de los controles de movimiento. El botón de acción rojo ordena al personaje que utilice un arma. El botón de acción blanca ordena otras acciones, como recoger un objeto o derribar una puerta. En estos botones aparecerán iconos distintos según el personaje y las acciones que haya disponibles en cada momento. Cuando sea posible realizar una acción, también aparecerá un icono en la escena isométrica que indicará el objetivo de la acción.

*Para más información, ver la documentación del apéndice.*

### Utilizar un arma (Acciones rojas)

Para ordenar a un personaje que utilice su arma puedes hacer clic en el botón de acción roja o pulsar la tecla CTRL. Hay varias acciones disponibles.

Es posible que en algunos casos haya más de un objetivo a elegir. En estos casos aparecerá un botón rojo pequeño a la izquierda del botón de acción roja. Si haces clic en este botón podrás cambiar de objetivo entre los que haya disponibles. También puedes pulsar la tecla TAB.



### Disparar arma

Si el personaje puede disparar un arma contra un oponente, aparecerá este icono en el botón de acción roja y un punto de mira con un porcentaje de precisión sobre el objetivo. Esta acción ordenará al personaje que dispare su arma una vez contra el objetivo.



### Disparar tras correr

Esta acción es similar a Disparar arma. Sin embargo, como el personaje se ha movido corriendo durante este turno, su precisión se reduce a la mitad.



### Imposible disparar (Maya)

Este icono aparecerá si Maya se ha movido demasiado durante un turno y no tiene tiempo para preparar su fusil de precisión.



### Lanzar granada (Rafael)

Si Rafael puede lanzar una granada hacia un oponente, aparecerá este icono en el botón de acción roja y un punto de mira con un porcentaje de precisión sobre el objetivo. Cada vez ordenes esta acción, Rafael lanzará una granada hacia el objetivo. También puede apuntar hacia las casillas que se encuentren entre grupos de enemigos. Utiliza la tecla TAB para cambiar de objetivo entre los que haya disponibles.

Rafael puede usar cuatro tipos distintos de granada. Empezará usando las granadas de conmoción y podrá acceder a más a través del entrenamiento. Sin embargo, sólo puede llevar un tipo de granada a la vez. Al empezar una misión deberás decidir qué tipo de granadas llevará.

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Conmoción

Esta granada derribará al combatiente que se encuentre en la casilla donde aterrice y puede derribar a los que estén en las casillas adyacentes.

## Gas

Las granadas de gas noquearán al oponente que se encuentre en la casilla donde aterrice y puede afectar a los que estén en las casillas adyacentes. Tus personajes son inmunes a estas granadas. Un detalle de estas granadas es que son silenciosas.

## Proximidad

Las granadas de proximidad son granadas de conmoción estándar con una vuelta de tuerca: su espoleta está conectada a un sensor de movimientos rudimentario. Si se lanza una granada de proximidad a una casilla que tenga un combatiente o que sea adyacente a un combatiente, la granada explotará y actuará exactamente igual que una granada de conmoción. Pero ese sí no es el caso, empezará a actuar como una granada de proximidad, sin explotar por el momento. Si un combatiente entra en su casilla o en una casilla adyacente, la granada explotará. Cuando Rafael utiliza granadas de proximidad, las puertas abiertas o las casillas que haya fuera de puertas cerradas se convertirán en objetivos válidos, para que Rafael pueda minar una zona e impedir que los oponentes puedan pasar.

## Fragmentación

Este tipo de granada lanzará metralla en un radio de varios metros desde su punto de detonación. Una granada de fragmentación derribará y dañará a todo aquel que se encuentre en la casilla donde aterrice. Tiene la probabilidad de derribar a cualquier combatiente que esté a dos casillas de la casilla objetivo.



### Lanzar granada tras correr (Rafael)

Si Rafael sale corriendo y luego lanza una granada en el mismo turno, la precisión del lanzamiento se reducirá a la mitad.



### Franquear puerta (Rafael)

Cuando tenga la habilidad Franquear puerta, podrá utilizar cargas explosivas para destruir cualquier puerta que esté abierta o cerrada con llave.



### Franqueo pesado (Rafael)

Cuando tenga la habilidad Franqueo pesado, Rafael podrá destruir puertas con una carga explosiva, dañando a todos los combatientes que se encuentren a dos casillas del otro lado de la puerta.



### Onda expansiva (Rafael)

Cuando tenga la habilidad Onda expansiva, Rafael destruirá la puerta con tal fuerza que cualquier combatiente que se encuentre en la habitación de al otro lado será derribado.



# JUGAR A UNA MISIÓN



## **Escáner (Gennady)**

Al utilizar esta acción, Gennady escaneará una zona de 5 casillas de longitud en un arco de 90 grados en la dirección hacia la que esté mirando. Los oponentes que detecte aparecerán en la escena isométrica en forma de sombras que indicarán la posición y dirección del oponente.



## **Escáner detallado (Gennady)**

Cuando Gennady aprenda la habilidad Escáner detallado, podrá escanear una zona de 10 casillas de longitud en un arco de 90 grados en la dirección hacia la que esté mirando.



## **Escáner ampliado (Gennady)**

Cuando Gennady aprenda la habilidad Escáner ampliado, podrá escanear una zona de 5 casillas de longitud en un arco de 180 grados en la dirección hacia la que esté mirando.



## **Escáner detallado y ampliado (Gennady)**

Cuando Gennady haya aprendido las habilidades Escáner detallado y Escáner ampliado, podrá escanear una zona de 10 casillas de longitud en un arco de 180 grados en la dirección hacia la que esté mirando.



## **Ojo de serpiente (Archer)**

Cuando Archer haya aprendido la habilidad Ojo de serpiente, podrá usar una cámara de fibra óptica para mover su punto de vista hacia la casilla que tenga delante. Así podrá ver al otro lado de esquinas o puertas sin exponerse a los oponentes.

## **Otras acciones (Acciones blancas)**

El resto de acciones que pueden realizar los personajes se consideran acciones blancas. Para ordenar a un personaje que realice una de las siguientes acciones, haz clic en el botón de acción blanca o pulsa la barra espaciadora.



### **Abrir puerta**

El personaje abrirá la puerta.



### **Cerrar puerta**

El personaje cerrará la puerta.



### **Puerta cerrada con llave**

Este icono aparecerá sobre una puerta cerrada con llave si el personaje seleccionado no tiene forma de abrirla.



### **Forzar cerradura (Gennady)**

Cuando Gennady aprenda la habilidad Forzar cerradura, podrá desbloquear una puerta en silencio. Esta acción no abrirá la puerta.



### **Patear puerta (Bear)**

Cuando Bear se encuentre una puerta cerrada con llave podrá tirarla de una patada. Esta acción provocará mucho ruido y hará que salte la alarma.



### **Embestir puerta (Bear)**

Cuando Bear aprenda la habilidad Embestir puerta, podrá correr y tirar una puerta abajo. Deberá estar a una casilla de distancia, frente a la puerta. Al dar esta orden, Bear correrá hacia la puerta, la romperá y acabará la acción en la casilla del umbral de la puerta.



## **Patear enemigo (Bear)**

Cuando Bear aprenda la habilidad Patear enemigo, podrá combatir contra un oponente mano a mano. Deberá estar en una casilla adyacente al objetivo. Cuando Bear ejecute esta acción, el oponente objetivo siempre será eliminado durante el resto de la misión.



## **Embestir enemigo (Bear)**

Cuando Bear aprenda la habilidad Embestir enemigo, podrá combatir mano a mano a una casilla de distancia del enemigo. Al ordenar esta acción, Bear correrá hacia el oponente objetivo y lo eliminará.



## **Ataque marcial I (Lily)**

Lily empieza con esta habilidad. Es capaz de utilizar artes marciales para eliminar en silencio a un oponente que se encuentre en una casilla adyacente. Después irá a la casilla del oponente.



## **Ataque marcial II (Lily)**

Lily puede aprender esta habilidad. Cuando lo haga, podrá realizar un ataque con artes marciales contra un oponente que esté a una casilla de distancia.



## **Ataque marcial III (Lily)**

Cuando Lily haya aprendido esta habilidad, podrá realizar un ataque con artes marciales contra un oponente que esté a dos casillas de distancia.



## **Primeros auxilios (Maya)**

Cuando Maya aprenda la habilidad Primeros auxilios, podrá curar a un objetivo herido. Para ello deberá situarse en una casilla adyacente al personaje y mirar hacia él.



## **Médica (Maya)**

Si Maya ha aprendido la habilidad Médica, podrá evitar la muerte de un personaje y el fracaso de la misión. Para ello deberá situarse en una casilla adyacente al personaje dentro de dos turnos y realizar la acción Médica. El personaje pasará a estar herido.



## **Orden de acción (Archer)**

Cuando Archer aprenda la habilidad Orden de acción, podrá utilizar esta acción en cualquier momento, mientras que no haya otra acción blanca disponible. Sólo se puede usar una Orden de acción por cada misión. Al ejecutarla, acabará el turno actual y empezará otro nuevo en el que sólo los personajes podrán realizar acciones. Los oponentes sólo podrán gastar los Puntos de cobertura que tengan.



## **Reanimar (Archer)**

Cuando Archer haya aprendido la habilidad Reanimar, podrá tranquilizar a los personajes que se hayan derrumbado. Archer deberá ir a una casilla adyacente, mirar hacia el personaje derrumbado y realizar la acción Reanimar. El personaje objetivo mantendrá su total de Puntos de acción, pero dejará de estar derrumbado.

# JUGAR A UNA MISIÓN

# JUGAR A UNA MISIÓN



## Colocar escucha (Gennady)

Gennady puede aprender la habilidad Colocar escucha. Es importante que la aprenda lo antes posible en una campaña, de lo contrario, tu equipo no podrá realizar misiones de Vigilancia. Cuando Gennady se mueva a una casilla adyacente a una casilla de vigilancia y mire hacia ella, podrá realizar esta acción. Al realizarla, Gennady colocará una escucha en el lugar.



## Colocar carga (Rafael)

Rafael puede aprender la habilidad Colocar carga. Es importante que la aprenda lo antes posible en una campaña, de lo contrario, tu equipo no podrá realizar misiones de Demolición. Cuando Rafael se mueva a una casilla adyacente a una casilla de demolición y mire hacia ella, podrá realizar esta acción. Al realizarla, Rafael colocará una carga de demolición en el lugar que será detonada cuando el equipo abandone el edificio.



## Asegurar rehén

Durante las misiones de Secuestro y Rescate, tu equipo deberá localizar y extraer a una persona para completar la misión. Cuando uno de tus personajes esté junto al rehén u objetivo de secuestro y mire hacia él, podrá realizar la acción Asegurar rehén. Al realizarla, el rehén seguirá al personaje hasta la salida del edificio. El rehén deberá estar en una zona de inserción para que esté a salvo.

Un rehén dejará de seguir al personaje si este es derribado por un ataque. Si la misión es de Rescate, el rehén empezará a seguir al siguiente personaje que esté más cerca. Si la misión es de Secuestro, el rehén intentará huir y un personaje tendrá que recuperar al rehén.



## Coger objeto

En las misiones de Robo y Redada, tu equipo deberá localizar y obtener un objeto que se encuentra dentro del edificio. Cuando uno de tus personajes esté junto al objeto y mirando hacia él (que tiene forma de maletín verde), podrá realizar la acción Coger objeto. Al realizarla, el personaje tomará posesión del objeto durante el resto de la misión.

## Puntos de mira

Cuando un personaje pueda disparar un arma o lanzar una granada durante una misión, aparecerá un punto de mira sobre el objetivo. Hay varios tipos de puntos de mira, y cada uno representa una acción distinta.



### Punto de mira

Punto de mira normal para armas de fuego.



### Punto de mira tras correr

El personaje se ha movido corriendo en este turno, así que la probabilidad de acertar se reducirá a la mitad.



### Granada de conmoción

Esta granada afectará a su casilla y a las adyacentes. Puede dañar tanto a personajes como a oponentes.



### Granada de conmoción tras correr

Rafael se ha movido corriendo en este turno, así que su probabilidad de acertar con la granada de conmoción se reducirá a la mitad.



### Granada de proximidad

Esta granada es una granada de conmoción con una espoleta. No explotará hasta que un personaje u oponente llegue a una casilla adyacente.



### Granada de proximidad tras correr

Rafael se ha movido corriendo en este turno, así que su probabilidad de acertar con la granada de proximidad se reducirá a la mitad.



### Granada de gas

Esta granada afectará a su casilla y a las adyacentes. No afectará a los personajes y es silenciosa.



### Granada de gas tras correr

Rafael se ha movido corriendo en este turno, así que su probabilidad de acertar con la granada de gas se reducirá a la mitad.



### Granada de fragmentación

Esta granada puede dañar a personajes y oponentes en un radio de dos casillas.



### Granada de fragmentación tras correr

Rafael se ha movido corriendo en este turno, así que su probabilidad de acertar con la granada de fragmentación se reducirá a la mitad.

# JUGAR A UNA MISIÓN

# JUGAR A UNA MISIÓN

## Resolución de combates

Cuando un personaje utiliza un arma contra un oponente o viceversa, el ataque se resolverá en dos pasos. Primero se debe determinar si el arma ha acertado en su objetivo. En ese caso, se determinará el daño que se ha infringido sobre el objetivo.

### Precisión

La probabilidad de que un personaje acierte a un oponente se basa en su Precisión. Los únicos cálculos que se hacen son muy sencillos.

El personaje comenzará con su precisión base. Si el oponente está detrás de una cobertura, como una mesa o una puerta, la probabilidad se reducirá a la mitad. Si el oponente está agachado, la probabilidad se reducirá a la mitad. Si el oponente está tumbado, la probabilidad se reducirá a la mitad. Si el personaje se ha movido corriendo en este turno, la probabilidad se reducirá a la mitad.

Sin embargo, si el personaje está en una casilla adyacente, no se aplicarán estos modificadores: La probabilidad de acertar será del 99%. Si un personaje falla el disparo, la probabilidad de acertar se duplicará. La probabilidad máxima que se puede tener es del 99%. Todas estas normas se aplican tanto a oponentes como a personajes.

En una campaña, un personaje ganará precisión a medida que se desarrolle la campaña. El personaje ganará un punto de precisión por cada dos fallos que haga en una misión.

## Potencia

Cada vez que un combatiente sea alcanzado por disparos o por la explosión de una granada, caerá al suelo. Sin embargo, puede que no haya muerto en consecuencia. La probabilidad de que un oponente muera o de que un personaje sea Dañado se llama Potencia.

Cada personaje tiene un valor de potencia distinto. El fusil de precisión de Maya es letal, pero la pistola de Lily no lo es. La potencia de Rafael cambia en función de sus granadas. Gennady no tiene potencia, ya que va desarmado.

Personaje	Potencia
Archer	80
Bear	70
Lily	50
Maya	90

Lily, Maya y Bear tienen habilidades que aumentarán su potencia. Archer nunca cambiará su potencia. Los oponentes tienen una potencia de entre 50 y 70 puntos, según su arma y entrenamiento. Los ataques mano a mano no tienen potencia y dañarán automáticamente a sus objetivos.

## Granadas

Rafael (y un oponente, el revolucionario de los Demócratas) no usa armas de fuego, sino granadas pequeñas pero potentes. Las reglas de las granadas son distintas a las de las armas de fuego.

Rafael tiene un punto de mira, igual que el portador de un arma. Sin embargo, su probabilidad de acertar se basa en la distancia que hay entre Rafael y su objetivo. Si Rafael se ha movido corriendo en este turno, la probabilidad se reducirá a la mitad. Esta

# JUGAR A UNA MISIÓN

probabilidad es un 100% al que se resta un 10% por cada casilla de distancia. No se pueden lanzar granadas a más de nueve casillas de distancia.

Si la granada no llega a la casilla objetivo, explotará en una casilla cercana elegida al azar, aunque estará más cerca si el lanzador se encuentra cerca. La granada se alejará una casilla si la distancia es de entre una y tres casillas, dos casillas si la distancia es entre cuatro y seis casillas, y tres casillas si la distancia es entre siete y nueve casillas.

Si la granada aterriza en una casilla vacía o con un combatiente, explotará. Sin embargo, si la casilla tiene una pared o un objeto, la granada rebotará hacia una casilla adyacente al azar hasta que llegue a una persona o a una casilla vacía. La granada puede desviarse o volver hacia el lanzador, así que ten cuidado.

Rafael también puede apuntar hacia casillas que estén cerca de grupos de enemigos. Estas casillas aparecerán en su lista de objetivos, que puede verse pulsando el botón Cambiar objetivo o la tecla TABULADOR.

Cuando explote una granada de conmoción, derribará al combatiente que esté en su casilla y tendrá un 75% de probabilidad de derribar a un combatiente que esté en las casillas adyacentes. Todo el que haya sido derribado tendrá un 50% de probabilidad de resultar dañado. Los revolucionarios de los Demócratas sólo utilizan granadas de conmoción, y son la granada predeterminada de Rafael.

Rafael puede aprender a utilizar granadas de gas. Los personajes son inmunes a su gas anestésico gracias a los filtros que llevan en sus chalecos. El oponente que esté en la casilla donde aterrice la granada será derribado automáticamente, mientras que los oponentes que se encuentren en las casillas adyacentes tendrán un 50% de probabilidad de ser derribados. Todos los

oponentes que sean derribados por una granada de gas quedarán noqueados. Las granadas de gas también son silenciosas.

Rafael también puede aprender a utilizar granadas de proximidad. Las granadas de proximidad son granadas de conmoción con una diferencia: su espoleta está conectada a un sensor de movimientos rudimentario. Si se lanza una granada de proximidad a la casilla de un combatiente o que sea adyacente a un combatiente, explotará de la misma forma que una granada de conmoción. Pero si no es el caso, actuará como una granada de proximidad, sin explotar por el momento. Si un combatiente entra en su casilla o en una casilla adyacente, la granada explotará. Cuando Rafael lleve granadas de proximidad, las puertas abiertas o las casillas que haya detrás de puertas cerradas se convertirán en objetivos válidos, así Rafael podrá usarlas como minas e impedir que los oponentes puedan pasar.

La mejor granada de Rafael es la de fragmentación. Una granada de fragmentación lanzará metralla en un radio de varios metros desde su punto de detonación, derribando y dañando a todo el que esté en la casilla donde aterrice y teniendo la probabilidad de derribar a cualquier combatiente que esté hasta a dos casillas de su objetivo, dependiendo de su cobertura (al estar agachados, tumbados, detrás de una mesa, etc.). Todo el que haya sido derribado por una granada de fragmentación tiene un 80% de probabilidad de resultar dañado.

Rafael tiene una cantidad ilimitada de las granadas que seleccione. Podrá seleccionar una granada distinta en cada misión, según las habilidades que haya aprendido. Rafael tendrá un punto de mira distinto según cada granada.



## ***Daños y chalecos***

Si un oponente es alcanzado por un personaje y resulta dañado, ese oponente morirá o quedará incapacitado. Sin embargo, un personaje puede aguantar más.

Normalmente, los personajes van equipados con un chaleco al iniciar una misión. Cuando un personaje es acertado, caerá al suelo. Si ese personaje es dañado, querrá decir que su chaleco se habrá roto y acabará magullado. Su foto en el personal de la misión se volverá de color amarillo. No hay efectos a largo plazo por resultar magullado.

Cuando un personaje magullado es acertado y dañado, pasará a estar herido. Su foto entre el personal de la misión se volverá de color rojo y cambiará su retrato de acción. Un personaje herido se curará con el paso del tiempo y en la siguiente misión aparecerá magullado.

Cuando un personaje herido es alcanzado y dañado, morirá. Salvo que Maya esté en la misión y tenga la habilidad Médica, la misión será abortada inmediatamente y se dará por fracasada.

Bear puede aprender a construir chalecos de mejor calidad para sí mismo y para los demás. Cuando aprenda la habilidad Chaleco avanzado, empezará cada misión vistiendo un chaleco avanzado. Cuando sea dañado mientras lleve un chaleco avanzado, este se degradará a un chaleco normal. La foto de Bear entre el personal de la misión se volverá de color azul y tendrá otro retrato de acción.

Cuando Bear aprenda la habilidad Chaleco pesado, se lo pondrá por encima del que ya tiene. Cuando sea dañado mientras lleve un chaleco pesado, este se degradará a un chaleco avanzado. Mientras Bear lleve un chaleco pesado, su foto entre el personal de la misión se volverá de color verde.

Por último, Bear puede aprender la habilidad Armero. En ese caso, podrá dar a todos los personajes un chaleco avanzado.

## ***Experiencia y clasificación***

Los personajes recibirán puntos de experiencia durante una misión por realizar varias tareas y acciones. A medida que vayan acumulando estos puntos, podrán mejorar su clasificación. Cada mejorar permitirá que el personaje aprenda una habilidad adicional. La escala de cada promoción es la siguiente:

<i><b>Clasificación</b></i>	<i><b>según</b></i>	<i><b>puntos</b></i>	<i><b>de</b></i>
<i><b>experiencia</b></i>			
0-500	Recluta	(1)	
501-1000	Principiante	(2)	
1001-1500	Cadete	(3)	
1501-2250	Competente	(4)	
2251-3250	Agente	(5)	
3251-4000	Especialista	(6)	
4000+	Comando	(7)	
*Especial	Élite	(8)	

**NOTA: EL SÉPTIMO Y ÚLTIMO ASCENSO ES PARA TODO EL EQUIPO; CUANDO TODOS LOS PERSONAJES LLEGAN A COMANDO, ASCENDERÁN AUTOMÁTICAMENTE A ÉLITE.**

## ***Cómo ganar experiencia***

En la pantalla del informe, el recuadro de la parte izquierda mostrará los logros obtenidos por cada personaje en la última misión. Cada personaje podrá ganar un máximo de 1.500 puntos de experiencia por cada misión. Los personajes ganarán experiencia por cada evento, según la siguiente tabla:

<i><b>Logro de experiencia</b></i>	<i><b>Puntos ganados</b></i>
Ir a una misión	250
Ir a una misión de infiltración (Robo, Vigilancia)	250 (Adicionales al premio por misión)
Cumplir la condición de victoria (Coger objeto, escoltar rehén)	100
Matar a un oponente	50 por oponente
Escanear a un oponente (Gennady)	10 por oponente y escaneo
Abrir una puerta cerrada con llave	50 por puerta
Ejecutar Médica/Primeros auxilios (Maya)	100 por acción

## ***Fin de una misión***

Una misión puede acabar con éxito o con un fracaso. Para tener éxito deberás completar el objetivo de la misión y todos tus personajes deberán sobrevivir.

Una misión fracasará si ocurre uno de los siguientes casos:

- Un personaje muere
- Salta la alarma en una misión de Vigilancia o Robo
- El rehén muere durante una misión de Secuestro o Rescate

Si fracasas la misión, podrás repetirla, cargar una partida guardada o Deshacer el último turno si estás jugando en la dificultad Fácil.







# APÉNDICE

## Atajos de teclado

Shadow Watch tiene una interfaz para teclado sencilla e intuitiva y una interfaz completa para ratón. Todas las acciones pueden realizarse con el teclado. La interfaz básica de teclado es exactamente igual que la de un shooter en primera persona clásico.

AVANZAR UNA CASILLA	FLECHA ARRIBA
RETROCEDER UNA CASILLA	FLECHA ABAJO
GIRAR 45° HACIA LA IZDA.	FLECHA IZQUIERDA
GIRAR 45° HACIA LA DCHA.	FLECHA DERECHA
CORRER DOS CASILLAS	MAYÚS + FLECHA ARRIBA
PASO HACIA LA IZDA.	ALT + FLECHA IZDA.
PASO HACIA LA DCHA.	ALT + FLECHA DCHA.
AGACHARSE	ALT + FLECHA ABAJO
LEVANTARSE	ALT + FLECHA ARRIBA
ACCIÓN ROJA	CTRL
ACCIÓN BLANCA	ESPACIO
ACABAR TURNO/CUBRIR	INTRO
ESPERAR	MAYÚS + INTRO
CAMBIAR DE OBJETIVO	TAB
MOVER MAPA HACIA ARRIBA	INICIO
MOVER MAPA HACIA ABAJO	FIN
MOVER MAPA HACIA LA IZDA.	SUPR
MOVER MAPA HACIA LA DCHA.	AV PÁG
DESHACER	RETROCESO (SÓLO EN FÁCIL)
MENÚ PRINCIPAL	ESC
CAPTURAR PANTALLA	F12

## NOTAS:

Tabla de facciones enemigas

FACCIÓN	TIPO	ARMA	PRECISIÓN	POTENCIA	MORAL	ESPECIAL	APARICIÓN*
Triada	Matón	P	50	50	6P		1-33
Triada	Sicario	R	70	70	7C		34-67
Triada	Gorila	P	60	50	6E	Embestir enemigo	68-99
Demócratas	Estudiante	P	50	50	7P		1-50
Demócratas	Líder	P	70	50	8C		51-67
Demócratas	Revolucionario	-	-	50/75	7E	Granadas de conmoción	68-99
Ejército chino	Soldado	P	50	50	6P		1-50
Ejército chino	Suboficial	R	70	70	7C		51-84
Ejército chino	Comando	R	70	70	7C	Ataque marcial II	85-99
Ejército ruso	Soldado	P	50	50	6P		1-50
Ejército ruso	Sargento	R	70	70	7C		51-84
Ejército ruso	Artillero	R	70	70	7C	Disparo en ráfaga	85-99
Científicos	Científico	P	50	50	5P		1-33
Científicos	Mercenario	R	70	70	7C		34-84
Científicos	Líder mercenario	R	80	80	8C	Disparo en ráfaga	85-99
Kazajos	Miliciano	R	50	50	6P		1-50
Kazajos	Soldado	R	70	70	7C		51-84
Kazajos	Caudillo	R	70	70	7C	+1 Moral, Reanimar	85-99
Orden de la Luz	Iniciado	P	50	50	5E		1-67
Orden de la Luz	Hermano	R	70	70	7C		68-84
Orden de la Luz	Sacerdote	R	50	70	6P	+1 Moral, Reanimar	85-99
AEB	Guarda	P	50	50	6C		1-50
AEB	Soldado	R	70	70	7C		51-84
AEB	Espía	P	50	50	7P	Sensor	85-99
Policía de Río	Poli	P	50	50	6C		1-50
Policía de Río	Inspector	R	70	70	7C		51-84
Policía de Río	Tirador	R	140	90	7C	Tirador	85-99

**Leyenda**

Arma      P= Pistola      Moral      P = Pánico  
              R = Rifle                      C = Buscar cobertura  
    E = Enloquecer

**\*Aparición:** Antes de empezar una misión, Shadow Watch calculará cuántos oponentes habrá en el mapa (según el nivel de los personajes que vayan a la misión). Después seleccionará el tipo de cada oponente eligiendo un número al azar entre 0 y 99. El número será contrastado con esta tabla para decidir qué tipo de oponente será.

## ICONOS DE ACCIÓN

	ABRIR PUERTA		ASEGURAR REHEN		ESCÁNER		RETÍCULA
	CERRAR PUERTA		OJO DE SERPIENTE		ESCÁNER DETALLADO		RETÍCULA TRAS CORRER
	FRANQUEAR PUERTA		PRIMEROS AUXILIOS		ESCÁNER AMPLIADO		IMPOSIBLE DISPARAR
	FRANQUEO PESADO		MÉDICA		ATAQUE MARCIAL I		PATEAR PUERTA
	ONDA EXPANSIVA		GRANADA TRAS CORRER		ATAQUE MARCIAL II		REANIMAR
	PATEAR PUERTA		GRANADA		ATAQUE MARCIAL III		ORDEN DE ACCIÓN
	PUERTA CERRADA		FORZAR CERRADURA		COLOCAR CARGA		COLOCAR ESCUCHA
	EMBESTIR PUERTA		COGER OBJETO		EMBESTIR ENEMIGO		



LILY



MAYA



RAFAEL



## ATAJOS DE TECLADO

	: AVANZAR UNA CASILLA		: MOVER MAPA HACIA ARRIBA
	: RETROCEDER UNA CASILLA		: MOVER MAPA HACIA ABAJO
	: GIRAR 45° A LA DERECHA		: MOVER MAPA HACIA LA IZDA.
	: GIRAR 45° A LA IZQUIERDA		: MOVER MAPA HACIA LA DCHA.
	: CORRER DOS CASILLAS		: CAMBIAR DE OBJETIVO
	: MOVERSE A LA DERECHA		: DESHACER
	: MOVERSE A LA IZQUIERDA		: MENÚ PRINCIPAL
	: LEVANTARSE		: CAPTURAR PANTALLA

## TABLA DE EXP.

0-500	RECLUTA (1)
501-1000	PRINCIPIANTE (2)
1001-1500	CADETE (3)
1501-2250	COMPETENTE (4)
2251-3250	AGENTE (5)
3251-3999	ESPECIALISTA (6)
MÁS DE 4000	COMANDO (7)
ESPECIAL	ÉLITE (8)



ARCHER



BEAR



GENNADY







# CRÉDITOS DE SHADOW WATCH

# CRÉDITOS DE SHADOW WATCH

## Equipo

### **PRODUCTOR**

Darren Chukitus

### **DISEÑO ORIGINAL**

Kevin Perry

### **JEFE DE ARTE**

Mike Haynes

### **JEFE DE ARTE CONCEPTUAL**

Doug Oglesby

### **EQUIPO DE ARTE**

David Rose, Adam Crockett,  
Christopher Kemple

### **PROGRAMADOR JEFE**

Scott Williams

### **EQUIPO DE PROGRAMACIÓN**

Garner Halloran, John O'Brien

### **ANALISTA DE CONTROL DE CALIDAD**

Paula Giordana

### **SOPORTE ADICIONAL**

Michael Cosner, Richard Dansky,  
Brian Upton

### **AGRADECIMIENTO ESPECIAL**

Jeff Wesevich

## Red Storm Entertainment

Tom Clancy: Chairman

Doug Littlejohns: Director ejecutivo y presidente

Mike Oliver: Director financiero

Richard Wnuk: V.P. ejecutivo de ventas y marketing

Mike Lomas: V.P. de desarrollo del producto

Robert Houston: V.P. de operaciones

Steve Reid: Director de diseño creativo

Jason Snyder: Director de programación

Brian Upton: Director de diseño del producto

Carson Brice: Director de marketing

Brad Smith: Director de ventas

Rob Gross: Director de marketing y ventas en Europa

Mike Eglington: Gestor de marketing en Europa

Chris Legrand: Ayudante de marketing en Europa

Kevin Perry: Gestor de desarrollo externo

Elizabeth Loverso: Gestora de operaciones

Wendy Beasley: Gestora sénior de marketing

Charles Holtzclaw: Product Manager

April Jones: Coordinadora de RR.PP.

Mur Lafferty: Gestor de Internet

Adrian Curry: El más gordo

Michelle Benson: Generalista de RR.HH.

Stuart White: Gestor de control de calidad

Deke Waters: Gestor de soporte técnico

Scott Reid: Coordinador de laboratorio

TJ Stankus, Robbie Edwards: Jefes de testeo

Ken Turner, Beau Norris, Trent Giardino,  
Jake Harden: Testeadores

# CRÉDITOS DE SHADOW WATCH

## Créditos del desarrollo externo

Ilustración por Richard Case

Sonido: SOUNDELUX MEDIA LABS

Jeff Eisner: Productor ejecutivo

Becky Allen: Productora

Glynna Grimala: Gestora de recursos

Dutch Hill: Diseñador de sonido y supervisor

Bill Brown: Compositor/Productor musical

Mikael Sandgren: Compositor

Carole Ruggier: Directora de reparto/Narradora

Caroline Williams: Voz de Maya

Mick Scriba: Voz de Bear

Lawrenc Mason: Voz de Archer

Alexandra Boyd: Voz de Lily

Elliot Goretsky: Voz de Gennady

David Michie: Voz de Rafael

Texto del manual: Michael Knight

Diseño del manual: Nevermore Studios

Fantraducción del juego por IIDucci,  
NoiseCross, Deep Dive Translations  
y Xulikotony.

Con la colaboración de ConanCimmerio,  
TheFireRed y Retroductor.

Edición del manual por IIDucci.

Vísitanos en Traducciones del Tío Víctor:  
<http://tioivictor.romhackhispano.org>

