

Garantía limitada

EL OTORGANTE DE LA LICENCIA RECHAZA EXPRESAMENTE CONCEDER CUALQUIER GARANTÍA PARA EL PROGRAMA, EL EDITOR, Y LOS MANUALES. EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES SE PROPORCIONAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESA NI IMPLÍCITA, INCLUIDAS, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE APTITUD PARA EL COMERCIO, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO, O NO VULNERACIÓN.

El riesgo completo derivado del uso o ejecución del Programa, del Editor y de los Manuales recae en usted.

No obstante, queda garantizado que los soportes que contienen el Programa estarán libres de defectos en lo que respecta a los materiales y la mano de obra para usos y servicios normales, y que el Programa funcionará de una manera sustancialmente igual a lo indicado en los documentos escritos que lo acompañan, durante un periodo de 2 (dos) años desde la fecha de compra del Programa.

En caso de que el soporte que contiene el Programa estuviera defectuoso durante ese periodo de tiempo, contacte directamente con su proveedor.

Para que se pueda aplicar dicha garantía, los Proveedores deberán ser informados del defecto durante los 2 (dos) meses después de su constatación.

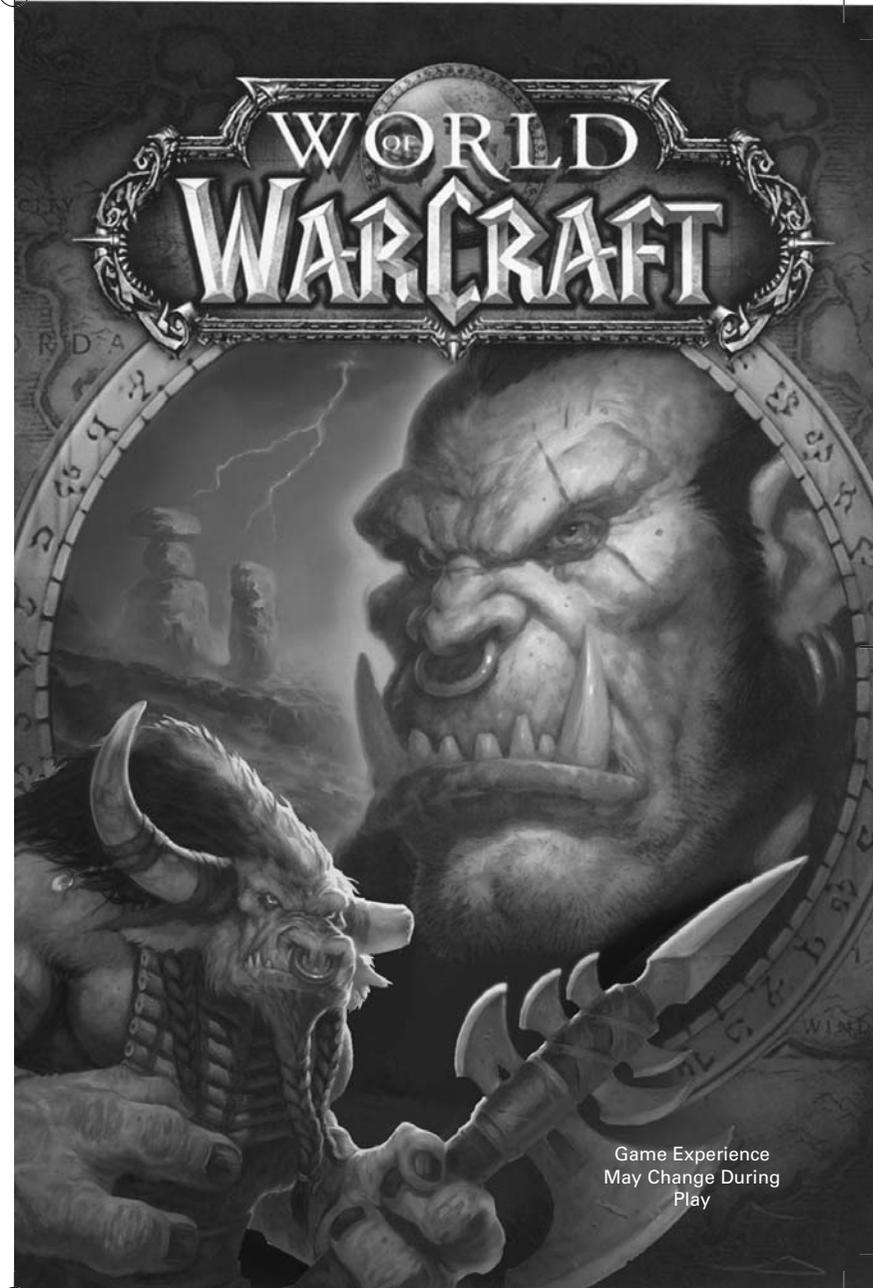
Algunos estados/jurisdicciones no permiten una limitación de la duración de la garantía implícita, así que es posible que la limitación antedicha no sea de aplicación para usted. Este Garantía Limitada no afecta a la aplicación de cualquier garantía legal que dispongan las leyes o normativas aplicables.

NOTA IMPORTANTE

No pierdas o extraviés la clave de autenticación, pues la vas a necesitar para configurar la cuenta en línea. Anótala a continuación para poder consultarla en el futuro.

ADVERTENCIA ESPECIAL

Los empleados de Blizzard Entertainment no solicitarán en ningún caso la clave de autenticación.



Copyright ©2004-2005 de Blizzard Entertainment. Reservados todos los derechos.

El uso de este producto de software está sujeto a las condiciones de uso del Contrato de Licencia para el usuario final que se adjunta.

Debes aceptar el Contrato de Licencia para el usuario final para poder utilizar el producto. El uso de World of Warcraft está sujeto a la aceptación del Contrato de condiciones de uso de World of Warcraft®.

World of Warcraft, Warcraft y Blizzard Entertainment son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Blizzard Entertainment en EE.UU. y en otros países. Windows y DirectX son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y en otros países.

Pentium es una marca comercial registrada de Intel Corporation. Power Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Computer, Inc. Dolby y el símbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratory. Monotype es una marca comercial de Agfa Monotype Limited registrada en la Oficina de Patentes y Marcas de EE.UU. y otras jurisdicciones. Arial es una marca comercial de The Monotype Corporation registrada en la Oficina de Patentes y Marcas de EE.UU. y otras jurisdicciones. ITC Friz Quadrata es una marca comercial de The International Typeface Corporation, la cual puede estar registrada en algunas jurisdicciones. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.



Utiliza DivX® Video de alta calidad. DivX® y el logotipo de DivX® Video son marcas comerciales de DivXNetworks, Inc. y se utilizan con licencia. Reservados todos los derechos. AMD, el logotipo de AMD y las combinaciones correspondientes son marcas comerciales de Advanced Micro Devices, Inc. Todos los nombres de productos y características de producto, y los logotipos de ATI, incluyendo ATI, el logotipo de ATI y RADEON son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de ATI Technologies Inc. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA y GeForce son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de NVIDIA Corporation en EE.UU. y en otros países.

Utiliza FMOD SoundSystem. Copyright ©2001-2004 Firelight Technologies Pty Ltd. Reservados todos los derechos.

Utiliza el formato de compresión de audio Ogg Vorbis. Copyright ©2004 Xiph.Org Foundation. Reservados todos los derechos.

Utiliza el formato de compresión de audio MP3. Copyright ©2001-2004 Thomson. Reservados todos los derechos.

Utiliza la biblioteca de compresión general 'zlib'. Copyright ©1995-2002 Jean-loup Gailly y Mark Adler. Reservados todos los derechos.

Utiliza la biblioteca FreeType 2.0. FreeType Project es propiedad registrada ©1996-2002 de David Turner, Robert Wilhelm y Werner Lemberg. Reservados todos los derechos. Utiliza la fuente Morpheus TrueType. Copyright © 1996 Kiwi Media, Inc. Diseño de Eric Oehler. Reservados todos los derechos.

Utiliza la fuente Folkard TrueType. Copyright © 2004 Ragnarok Press. Reservados todos los derechos. Utiliza fuentes Yoon.

Copyright © 2004 YoonDesign Inc. Reservados todos los derechos.

World of Warcraft requiere acceso a Internet y la aceptación del Contrato de condiciones de uso de World of Warcraft. Es necesario suscribirse para jugar. Se necesita conexión a Internet.

Puede que se apliquen tarifas adicionales en línea; el jugador deberá hacerse responsable de todas las tarifas de Internet aplicables.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque epiléptico o un desmayo cuando se exponen a ciertos patrones de iluminación, destellos u otras imágenes que aparecen en los videojuegos. Si padeces de epilepsia, consulta a tu médico antes de instalar o jugar a este juego. Incluso las personas que no tengan un historial de epilepsia pueden experimentar este tipo de ataques cuando fijan la vista en un videojuego.

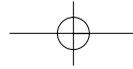
Estos ataques presentan varios síntomas: visión alterada, convulsiones, desorientación, tics oculares y musculares, movimientos involuntarios o pérdida de movimiento.

Si sufres cualquiera de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y consulta a un médico.

Los padres o tutores deben observar a los niños mientras juegan. Si el niño experimenta alguno de estos síntomas, se debe detener el juego inmediatamente y consultar al médico.

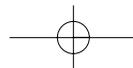
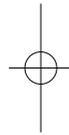


Blizzard Entertainment
www.wow-europe.com



ÍNDICE

Capítulo 1: Instalación	6	Capítulo 5: Tu personaje	46	BOTÁNICA	88	Capítulo 11:	
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	8	ATRIBUTOS	47	MINERÍA	89	La Horda y la Alianza	122
SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA	9	EXPERIENCIA	50	DESOLLAMIENTO	89	SERVIDOR NORMAL	123
Capítulo 2:		ESTADO DE REPOSO	52	HABILIDAD COMERCIALES	90	SERVIDOR DE JUGADOR CONTRA	
Creación de cuentas	11	IMPLICACIONES	54	DE PRODUCCIÓN	90	JUGADOR	124
FACTURACIÓN	12	DEL AUMENTO DE NIVEL	54	HABILIDADES SECUNDARIAS	94	RECOMPENSAS DE JUGADOR	
Capítulo 3: Cómo empezar	13	EQUIPO	58	Capítulo 9: El mundo	96	CONTRA JUGADOR	126
CREACIÓN DE PERSONAJES	14	EQUIPO INTRANSFERIBLE	61	VIAJES ENTRE CIUDADES	97	DUELOS	127
DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ	16	INVENTARIO Y BOLSAS	65	VIAJE TRANSCONTINENTAL	98	Capítulo 12: Comunidad	128
CÓMO DESPLAZARSE POR EL MUNDO	20	Capítulo 6: Razas y clases	66	PIEDRAS DE HOGAR Y POSADAS	99	CHATEAR	128
LA PRIMERA BATALLA	22	DESCRIPCIONES DE CLASES	68	MONTURAS	100	CANALES	128
LA BARRA DE EXPERIENCIA	24	EL GUERRERO	70	BANCOS	101	¿BUSCAS JUGADORES? /QUIEN	130
DESPOJO DE LA PRESA	24	EL MAGO	71	COMERCIANTES	101	/EMOCIÓN	130
EQUIPAMIENTO DEL PERSONAJE	27	EL SACERDOTE	72	INSTRUCTORES	101	DISCURSO	131
AUMENTO DE NIVEL	27	EL PÍCARO	73	MAESTROS DE VUELO	101	IDIOMA	131
AJUSTE DE LA BARRA DE ACCIÓN	29	EL DRUIDA	74	ECONOMÍA	103	IGNORAR A LOS JUGADORES	131
MUERTE Y RECUPERACIÓN DE		EL PALADÍN	75	COMPRAR Y VENDER	103	INSPECCIONAR A LOS JUGADORES	131
CADÁVERES	30	EL CHAMÁN	76	CANAL COMERCIAL	105	AGRUPACIÓN	132
Capítulo 4: Interfaz		EL CAZADOR	77	CASAS DE SUBASTAS	106	SAQUEO DE GRUPO	134
de usuario avanzado	32	ANIMALES DEL CAZADOR	77	REALIZAR UNA PUJA	107	COMERCIO	135
REGISTRO DE CONVERSACIÓN	36	EL BRUJO	78	SUBASTA DE UN OBJETO	108	AMIGOS	137
BARRA DE ACCIÓN	37	MASCOTAS	80	Capítulo 10: Aventuras	110	HERMANDAD	137
MACROS	38	Capítulo 7: Talentos	82	MISIONES	110	SERVICIO POSTAL	140
SOLICITUD DE AYUDA	42	Capítulo 8: Habilidades	84	REGISTRO DE MISIONES	111	BANDEJA DE ENTRADA	140
MENÚ PRINCIPAL	43	DESTREZA CON LAS ARMAS Y		COMPLETAR UNA MISIÓN	112	ENVIAR CORREO	141
INTERACCIÓN CON EL MUNDO	44	NIVELES DE ARMADURA	85	TIERRAS SALVAJES	114	Mapas	142
		HABILIDADES DE COMERCIO	86	LUGARES DE INTERÉS	115	Apéndice	148
		HABILIDADES COMERCIALES DE		MAZMORRAS	115	RAZAS EN CONFLICTO	148
		RECOLECCIÓN	87	ENEMIGOS	118	GLOSARIO	172
						ASISTENCIA AL CLIENTE	176
						CRÉDITOS DE WORLD OF WARCRAFT	180



Capítulo 1

Instalación del juego (PC)

Requisitos del sistema

Sistema operativo: Windows 98/ME/2000/XP Procesador: Intel Pentium 3 a 800 MHz o AMD Duron a 800 MHz Memoria: 256 MB de RAM Vídeo:

Mínimo: Tarjeta gráfica 3D de 32 MB con transformación de hardware e iluminación como NVIDIA GeForce 2 o posterior.

Recomendado: Tarjeta gráfica 3D de 64 MB con función de sombreador de vértices y píxeles como NVIDIA GeForce FX 5700 o posterior. Si deseas consultar la lista completa de tarjetas 3D compatibles, visita: <http://www.wow-europe.com>

Sonido: Tarjeta de sonido compatible con DirectX Tamaño de la instalación: 4 gigabytes de espacio libre en el disco duro

Instrucciones de instalación

Inserta el CD de World of Warcraft en la unidad de CD-ROM o DVD-ROM. Si el equipo tiene activada la función de reproducción automática, aparecerá una ventana de instalación en el escritorio de Windows.

Haz clic en el botón Install (Instalar) World of Warcraft y sigue las instrucciones de la pantalla para instalar World of Warcraft en la unidad de disco duro. Si la ventana de instalación no aparece, abre el icono Mi PC en el escritorio y haz doble clic en la letra correspondiente a la unidad de CD-ROM o DVD-ROM para abrirla.

Haz doble clic en el icono de instalación del CD-ROM y sigue las instrucciones de la pantalla para instalar World of Warcraft.

Inserción de varios CD

World of Warcraft se incluye en 4 CD. Durante la instalación, se te pedirá que insertes los CD adicionales para continuar la instalación. Abre la unidad de CD-ROM o DVD-ROM, inserta el CD solicitado y haz clic en el botón OK (Aceptar) para reanudar la instalación.

Instalación de DirectX

Debes instalar DirectX 9.0c para que World of Warcraft funcione correctamente. Durante la instalación se te pedirá que instales DirectX si aún no tienes la versión más actualizada instalada en tu equipo.



Instalación del juego (Mac)

Requisitos del sistema

Sistema operativo: Se requiere MacOS X 10.3.5 o posterior

Procesador: Procesador G4/G5 a 933 MHz

RAM: 512 MB de RAM (se recomienda DDR RAM)

Vídeo: ATI o NVIDIA GPU con 32 MB de VRAM (se recomiendan 64 MB)

Controles: Se requiere un teclado y un ratón. No se admiten dispositivos distintos de un teclado y un ratón

Tamaño de la instalación: 4 gigabytes de espacio libre en el disco duro

Instrucciones de instalación

Inserta el CD de World of Warcraft en la unidad de CD-ROM o DVD-ROM.

Haz doble clic en el icono del CD de World of Warcraft. A continuación, haz doble clic en la aplicación de instalación para copiar los archivos del juego en la unidad de disco duro.

Inserción de varios CD

World of Warcraft se incluye en 4 CD. Durante la instalación, se te pedirá que insertes los CD adicionales para continuar la instalación. Abre la unidad de CD-ROM o DVD-ROM, inserta el CD solicitado y sigue las instrucciones de la pantalla para reanudar la instalación.

Ratones de un solo botón

Si utilizas un ratón de un solo botón, mantén pulsada la tecla de comando (z) del teclado a la vez que haces clic en el botón del ratón para simular el botón derecho en el juego.

TODAS LAS PLATAFORMAS

Configuración de cuentas

Debes crear una cuenta para poder jugar a World of Warcraft. Capítulo 2: En la sección de configuración de cuentas y facturación se incluyen instrucciones sobre cómo crear una cuenta además de información sobre la facturación y el soporte para cuentas.

Conectividad

Debes tener una conexión a Internet activa para jugar a World of Warcraft.

Módem: 56 K o superior

Ratón

Se recomienda un ratón con varios botones y una rueda de desplazamiento.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si tienes problemas al ejecutar World of Warcraft, asegúrate de leer el archivo readme.txt (léeme) y los archivos de texto con notas de revisión más recientes. En estos archivos se describen los últimos cambios y correcciones de errores en el juego. Es posible que el problema se describa en estos archivos junto con las posibles soluciones.

En muchas ocasiones, los errores de ejecución del juego se pueden atribuir a la ausencia de controladores actualizados. Asegúrate de que los controladores de todo el hardware están actualizados antes de ponerte en contacto con Blizzard Entertainment para solicitar asistencia.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS GENERALES [PC]

Problemas generales de bloqueo y vídeo

Si el equipo se bloquea sin ofrecer ningún mensaje de error, se reinicia durante el juego, no se inicia o presenta unos gráficos distorsionados, asegúrate de que tienes los últimos controladores de tarjeta de vídeo para la tarjeta aceleradora 3D. Ponte en contacto con el fabricante de hardware para buscar los últimos controladores disponibles o consulta la página de información sobre controladores actualizados en el sitio web de soporte, donde se incluyen vínculos a los proveedores de hardware más conocidos en:

<http://www.wow-europe.com/en/support>.

Problemas de sonido

Si tienes problemas de distorsión de sonido, pérdidas periódicas del sonido, crujidos fuertes, silbidos o saltos, confirma que tienes la última versión de DirectX instalada en el sistema. Asimismo, debes comprobar si los controladores de sonido son compatibles con la versión más reciente de DirectX. Ponte en contacto con el fabricante de hardware para buscar los últimos controladores disponibles o consulta la página de información sobre controladores actualizados en el sitio web de soporte, donde se incluyen vínculos a los proveedores de hardware más conocidos en:

<http://www.wow-europe.com/en/support>

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS GENERALES [MAC]

La mayoría de los bloqueos, problemas de vídeo o problemas de sonido se pueden solucionar mediante la instalación de las últimas actualizaciones de software disponibles de Apple.

Los últimos controladores de vídeo y sonido se incluyen en el sistema operativo disponible en Actualización de software del menú Apple.

Puedes encontrar instrucciones adicionales sobre la solución de problemas en:

<http://www.wow-europe.com/es/support>



SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Soporte web

El sitio web del servicio de asistencia técnica de Blizzard Entertainment ofrece soluciones para los problemas y las preguntas más comunes relacionados con el juego. Este servicio gratuito está disponible durante 24 horas los 7 días de la semana. El sitio web del servicio de asistencia técnica se encuentra en: <http://www.wow-europe.com/en/support>

Asistencia por correo electrónico

Podrás encontrar nuestra sección de servicio de asistencia técnica en:

<http://www.wow-europe.com/es/support>

Nota

Si deseas obtener información actualizada sobre cómo proteger tu equipo y la cuenta de World of Warcraft, además de obtener respuestas a las preguntas más frecuentes y material adicional sobre la solución de problemas, visita <http://www.wow-europe.com/es/support>

Pistas del juego

Si buscas sugerencias, pistas o información adicional sobre visita:
<http://www.wow-europe.com>

Rendimiento del juego

Si observas que el desarrollo del juego es lento o irregular, hay varias opciones de juego que se pueden ajustar para mejorar el rendimiento. Puedes acceder a estas opciones en el menú de vídeo. Si seleccionas una resolución inferior y reduces los planos lejanos, el nivel de detalle del mundo y la animación, lograrás un efecto óptimo.



Capítulo 2

Configuración de cuentas y facturación

CREACIÓN DE CUENTAS

Una vez hayas instalado World of Warcraft correctamente, haz doble clic en el icono de World of Warcraft en el escritorio para iniciar una partida. También puedes iniciar una partida desde el menú Inicio.

Una vez que has iniciado una partida, aparece la pantalla de inicio de sesión. Tras aceptar las condiciones de uso (ver a continuación), verás un campo de nombre de usuario y un campo de contraseña en blanco en el centro de la pantalla. A continuación, verás el botón "Crear cuenta". Haz clic en este botón para configurar una cuenta.

Saldrás inmediatamente del juego para volver al escritorio.

El navegador web se abre automáticamente y te lleva a la página web de creación de cuentas de World of Warcraft. Sigue las instrucciones de la página web para crear la cuenta correctamente.

Cuando hayas terminado, vuelve a la pantalla de inicio de sesión principal de World of Warcraft, introduce el nombre de usuario y la contraseña en los campos correspondientes y pulsa el botón "Conectarse". Ya estás listo para jugar a World of Warcraft.

Contrato de condiciones de uso

La primera vez que cargas World of Warcraft, aparece un contrato de condiciones de uso en la pantalla antes de pasar a la pantalla de inicio de sesión. Para jugar a este juego, debes leer el contrato completo y hacer clic en el botón "Acepto". El botón "Acepto" aparece atenuado al principio, pero se activa al desplazarte hasta el final del contrato. Tras aceptar las condiciones de uso, tienes autorización para jugar al juego. Si no aceptas las condiciones de uso, no puedes jugar al juego. Siempre que se actualice el Contrato de condiciones de uso, volverá a aparecer la próxima vez que inicies el juego. Debes volver a leerlo y hacer clic en el botón Acepto para pasar a la pantalla de inicio de sesión.

Conexión a Internet

World of Warcraft es un juego de rol en línea para un gran número de jugadores. Esto significa que se puede jugar en línea en su totalidad y no tiene ningún componente sin conexión. Debes tener una conexión a Internet activa para poder jugar a este juego.

Blizzard no se hace responsable de los gastos que aplique el proveedor de servicios de Internet, independientes de la tarifa mensual de suscripción a World of Warcraft.

FACTURACIÓN

Al adquirir World of Warcraft, consigues además un período de prueba gratuito durante el que puedes jugar sin necesidad de pagar. Al final de este período de prueba, debes abonar la tarifa mensual de suscripción para seguir jugando a World of Warcraft.

Formas de pago

Durante la creación de la cuenta, debes especificar la forma de pago. Puedes pagar las tarifas mensuales con tarjeta de crédito, con tarjetas prepagadas que Blizzard Entertainment pone a la venta en línea y en tiendas de juegos o bien mediante otras formas de pago según el área en que te encuentres.

Problemas de facturación y cuentas

Si tienes alguna pregunta o problema relacionados con la facturación o la cuenta de World of Warcraft, ponte en contacto con los servicios de facturación y cuentas. Nuestros representantes pueden ayudarte con diversas cuestiones, entre las que se incluyen:

- ◆ Preguntas relacionadas con la facturación
- ◆ Registro o configuración de cuentas
- ◆ Recuperación de cuentas o contraseñas
- ◆ Cancelación de cuentas
- ◆ Reactivación de cuentas canceladas
- ◆ Otros problemas relacionados con la facturación y las cuentas

Para obtener detalles sobre nuestro servicio de asistencia técnica en vivo, consulta la sección de asistencia de nuestra página <http://www.wow-europe.com>.

Puedes ponerte en contacto con nosotros utilizando el formulario de la web situado en <http://www.wow-europe.com/es/support>.



Capítulo 3

Cómo empezar

Si es la primera vez que juegas a un juego de rol en línea para un gran número de jugadores, este capítulo te resultará muy útil. Te guiará durante la creación de un personaje y durante el juego en el primer nivel.

Muchos de los conceptos de juego presentados en este tutorial se explican más detalladamente en los capítulos posteriores del manual. Si no te quedan claros los términos del juego, te servirá de ayuda leer el glosario de términos y acrónimos del Capítulo 11: Comunidad.

Nota

World of Warcraft, como muchos otros juegos de rol en línea para un gran número de jugadores, evoluciona constantemente. En un esfuerzo por mantener las expectativas y el equilibrio del juego, en determinadas ocasiones Blizzard implementará cambios en el juego mediante una serie de revisiones. En algunos casos, se agregarán nuevos contenidos y sistemas de juego. En el momento en que se imprimió este manual, la información aquí incluida era precisa y relevante. No obstante, el hecho de que los diseñadores deban adaptar el juego de vez en cuando para ofrecer la mejor experiencia de juego posible, hace que algunos datos del manual dejen de estar actualizados.

Si deseas ver los últimos cambios introducidos en el juego, lee el archivo readme.txt (léeme) del CD. Este archivo registra todos los cambios realizados en World of Warcraft justo antes del lanzamiento y que no se pudieron incluir en el manual.

Comprueba también las notas de la última revisión y la información actualizada sobre la página de estrategia de World of Warcraft en <http://www.wow-europe.com>. Este sitio web se actualiza continuamente para ofrecer la versión más actualizada del juego e incluye además información detallada sobre los temas tratados en este manual.

Creación de personajes

Ya has creado la cuenta para jugar a World of Warcraft (WoW) y has accedido al juego por primera vez. En la pantalla de creación de personajes, dispones de muchas opciones para crear tu primer personaje.

Elección de raza

Lo primero que debes elegir al crear un personaje es la raza. Las ocho razas de WoW se dividen en dos facciones: la Horda y la Alianza. Hubo un tiempo en el pasado de Azeroth en que la Horda fue una fuerza del mal y la Alianza un baluarte del bien. No obstante, en el actual Azeroth, devastado por la guerra, no se pueden hacer estas distinciones tajantes.

Ambas facciones luchan por proteger su forma de vida tras la Guerra del Caos.

Cada facción se compone de cuatro razas. A la Alianza pertenecen los enanos, los gnomos, los humanos y los elfos de la noche, mientras que a la Horda pertenecen los orcos, los tauren, los trols y los no-muertos. Cada raza presenta un conjunto exclusivo de características y su propia lista de opciones de clase disponibles. Algunas de estas razas cuentan también con un área de inicio exclusiva, mientras que otras comparten una región de inicio.

Nota

Al elegir una raza, debes tener en cuenta que sólo puedes interactuar de forma significativa con miembros de tu propia facción.

Al tratar con las razas de la facción contraria, las opciones de interacción están mucho más limitadas y, en ocasiones, son hostiles. Si deseas jugar con tus amigos, debes elegir razas del mismo bando.

Lee las descripciones en el capítulo 6 si deseas obtener más información sobre cada raza antes de tomar una decisión.

Elección de clase

Tras elegir la raza, llega el momento de seleccionar una clase. Hay nueve clases en el juego, cada una de las cuales cuenta con un conjunto exclusivo de habilidades y poderes. Estas nueve clases son druida, cazador, mago, paladín, sacerdote, pícaro, chamán, guerrero y brujo. No todas las clases están disponibles para cada raza.

Aunque cada clase es única, se clasifican en categorías generales. Los guerreros y los pícaros entablan combates cuerpo a cuerpo y tienen habilidades especiales, pero no pueden lanzar conjuros. El sacerdote es un curandero extraordinario, mientras que el mago es un poderoso lanzador de conjuros ofensivos. El cazador y el brujo destacan por su capacidad para causar daño y van acompañados de mascotas que los ayudan. Los druidas son una clase con una amplia variedad de conjuros, entre los que se incluyen la curación, aunque también tienen poderes para cambiar de forma. El paladín es una clase con capacidad de combate cuerpo a cuerpo, curación y conjuros defensivos, disponible sólo para las razas de la



Alianza. El chamán es una clase híbrida capaz de curar, ayudar a los miembros del grupo y pelear cuerpo a cuerpo. Sólo está disponible para las razas de la Horda. Si deseas obtener información detallada sobre cada clase antes de decidirte, consulta el Capítulo 6: Razas y clases.

Elección de género

Puedes ser un personaje masculino o femenino en World of Warcraft. Los hombres y las mujeres son iguales en Azeroth y las únicas diferencias entre ambos sexos son superficiales.

Elección de aspecto

Al crear un personaje, puedes personalizar su aspecto mediante el ajuste del color de la piel, los rasgos de la cara, el peinado, el color del pelo y el vello facial. Puedes crear cientos de aspectos únicos mediante distintas combinaciones o si deseas que el juego cree un aspecto aleatorio, haz clic en el botón "Aleatorio". Para obtener una vista mejor del personaje, haz clic en las flechas izquierda y derecha en la parte inferior de la pantalla. Estas flechas te permiten girar el personaje 360 grados.

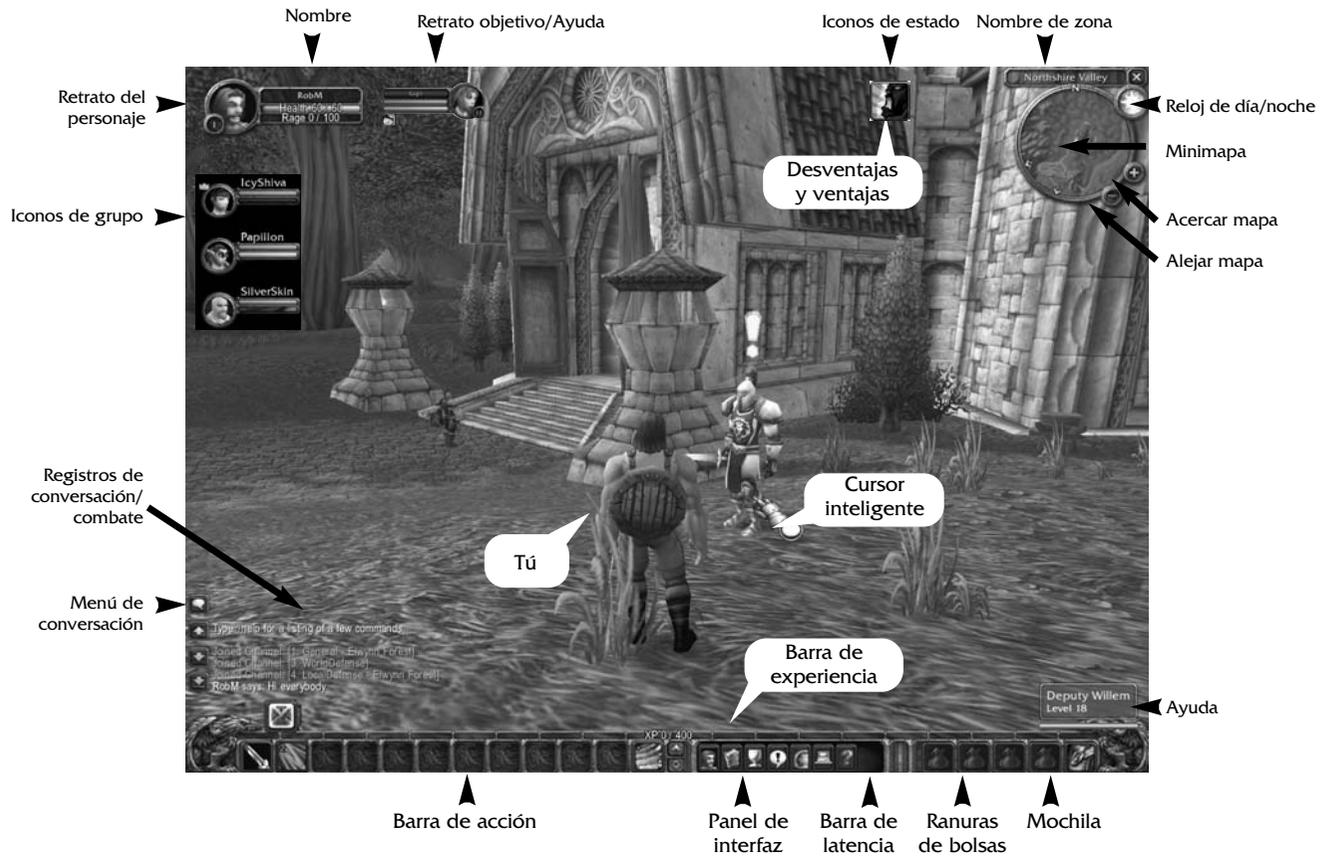
Nombre del personaje

Para asignar un nombre al personaje, debes escribir el nombre en el campo de la parte inferior de la pantalla. El nombre del personaje sólo puede contener letras y debe tener entre 2 y 12 caracteres. Ten preparadas varias opciones dado que la primera opción puede estar en uso. Elige los nombres con cuidado dado que las cuentas con nombres incorrectos se pueden modificar o cancelar. Si deseas obtener más información sobre nuestras normas acerca de los nombres que puedes asignar a tus personajes, visita <http://www.wow-europe.com>.

Entrar al mundo

Después de crear el personaje y asignarle un nombre, haz clic en el botón "Crear personaje" y, si el nombre no está en uso, el personaje ya está listo. La próxima vez que accedas a la pantalla del personaje, te estará esperando. Haz clic en el personaje ahora y pulsa el botón "Entrar en el mundo".

Después de ver una película sobre tus antecedentes raciales, aparecerás en un pequeño pueblo alejado del mundo.



Descripción de la interfaz

La pantalla principal es lo primero que vas a ver al entrar en el mundo actual de Warcraft. En el centro de la pantalla se encuentra tu personaje, mientras que el resto de la vista está ocupado por tu entorno.

Puedes ajustar esta vista con la rueda del ratón o bien pulsando los botones Inicio y Fin. Para ampliar la vista y ver desde una perspectiva de primera persona, presiona la rueda del ratón hacia adelante.

Para retroceder y obtener una vista aérea, haz girar la rueda del ratón hacia atrás. También puedes hacer girar la rueda del ratón hasta alcanzar una configuración de vista entre estos dos extremos.

Para girar la cámara alrededor del personaje, haz clic en una sección vacía de la pantalla y mueve el ratón a la vez que mantienes presionado el botón izquierdo. Puedes inclinar la cámara hacia arriba o hacia abajo del mismo modo.

Descripción de los elementos de la interfaz de usuario

Barra de acción: Mantiene los conjuros o habilidades colocados aquí desde la ventana Libro de hechizos y facultades. Una vez colocados, se pueden activar con una tecla de acceso rápido o un clic del ratón.



Desventajas: todo estado o conjuro negativo para el personaje aparece aquí. Estas desventajas suelen ser provocadas por monstruos contra los que se lucha.

Casillas de bolsas: Es el inventario del juego. Todos los objetos no equipados para el personaje se almacenan aquí. Recibirás una mochila de forma automática. Para rellenar las otras cuatro casillas, debes comprar, buscar o fabricar bolsas adicionales.

Retrato del personaje: Muestra el nombre, la cara, el nivel y la barra de salud del personaje. En función de la clase, la segunda barra puede ser de maná, furia o energía.



Botón Chat (Conversación): Haz clic en este botón para acceder a las conversaciones de los grupos y los gremios, los mensajes privados de cada jugador, las emociones y el discurso hablado. Muchas de estas opciones de conversación están también disponibles mediante teclas de acceso rápido o comandos que puedes escribir en la ventana de conversación.

Registro de conversación: Todos los mensajes de conversación aparecen aquí junto con diversos mensajes del personaje. Para desplazarte hacia arriba o hacia abajo por este registro, haz clic en las flechas y haz clic en el botón de la parte inferior para pasar al último mensaje.

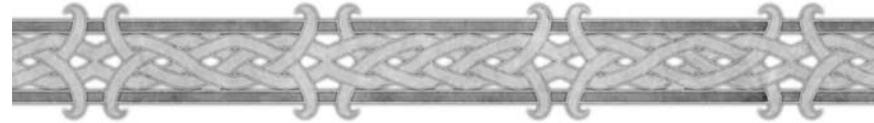
Ventana de conversación: Escribe aquí para enviar mensajes al resto de los jugadores o para el área general. Pulsa la tecla "Intro" para abrir esta ventana.

Registro de combate: Todos los mensajes relacionados con el combate aparecen en esta ventana. Observa esta ventana durante el combate para ver cómo afecta a tu adversario y viceversa.

Reloj de día/noche: Este reloj muestra la hora del día si colocas el ratón sobre él.

Barra de experiencia: Muestra el total de puntos de experiencia actual y la cantidad que necesitas para pasar al siguiente nivel.

Panel de interfaz: Estas pestañas te permiten acceder a la información sobre el personaje, la ventana del libro de conjuros y facultades, los talentos del personaje, el registro de misiones, el mapa del mundo, las opciones sociales, el menú principal y la asistencia del Maestro de Juego (MJ).



Barra de latencia: Mide la velocidad de conexión al servidor de World of Warcraft. La barra verde significa que la conexión es buena. La barra amarilla significa que puedes mentar un retraso intermitente. La barra roja significa que la conexión es mala y vas a experimentar un retraso considerable.

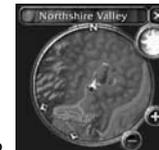
Nombre: Se trata del nombre del objetivo seleccionado. La etiqueta que aparece debajo del nombre puede hacer referencia al gremio del jugador.

Marcador de reposo: Muestra el estado de reposo. En el estado de reposo, obtienes un 200 por ciento de experiencia de las presas. En el estado normal, obtienes un 100 por cien de experiencia. El estado de reposo no influye en la experiencia de la misión o la exploración.

Círculo de selección: Este círculo aparece alrededor de un objetivo al seleccionarlo. El color del círculo hace referencia a la hostilidad. Rojo = Agresivo. Amarillo = Pasivo hasta el ataque. Verde = No combatiente.

Ayuda: Aparece al hacer clic o colocar el ratón sobre una criatura o un personaje. En su interior aparece el nombre, el nivel y la clase o tipo del objetivo. El color de la ayuda hace referencia a la hostilidad. Los objetivos agresivos aparecen en rojo, los objetivos pasivos que luchan solo al ser golpeados aparecen en amarillo, los objetivos no hostiles que no pueden ser atacados aparecen en verde y los personajes del jugador aparecen en blanco.

Minimapa: Es un mapa en miniatura del entorno del personaje. Puedes acercar o alejar la vista con las teclas más y menos. El nombre de la zona o ubicación actual aparece sobre el minimapa. Las ciudades se muestran en el borde del minimapa en forma de flechas, mientras que los miembros del grupo, los animales y los nodos de recursos aparecen como puntos en el minimapa.



Cursor inteligente: Al mover el cursor del ratón sobre un objeto o un personaje con los que puedes interactuar, cambia su forma para reflejar una nueva acción que puedes realizar. Consulta la página 44 para obtener más información.

Iconos de estado: Toda situación positiva o conjuro benéfico que afecta al personaje aparecen aquí. La mayoría de los conjuros positivos los lanzas tú mismo, los jugadores amigos o los personajes controlados por el sistema (PNJ).

Retrato del objetivo: Muestra el nombre, la cara y la barra de salud de cualquier criatura o personaje en el que hagas clic durante la partida. En función del objetivo, puede presentar además una barra de maná, furia o energía.

Cómo desplazarse por el mundo

Una vez que te hayas familiarizado con la interfaz, debes empezar a moverte por el mundo.

Para mover a tu personaje, utiliza principalmente el teclado. El movimiento hacia adelante, hacia atrás, el giro a la izquierda y a la derecha se han asignado a las teclas w, s, a y d además de a las teclas de dirección. El giro a la izquierda y a la derecha implica que el personaje realiza un giro y, por consiguiente, cambia la vista de la cámara, aunque el personaje no se mueva realmente a la izquierda o a la derecha. Para desplazarte hacia la izquierda o hacia la derecha, puedes utilizar las teclas q y e o bien mantener pulsado el botón derecho del ratón y pulsar a o d. A continuación, te desplazarás a un lado u otro manteniendo la vista hacia adelante. Este tipo de desplazamiento se llama desplazamiento lateral.

Para cambiar al modo de correr automático, pulsa la tecla Bloq Num. Puedes saltar a la vez que te mueves si pulsas la barra espaciadora. Para sentarte, pulsa la tecla x. Todos los comandos de movimiento, además de otros comandos, se pueden personalizar en el menú Configurar teclado del menú principal.

Interacción con PNJ

Ante ti aparecerán uno o más personajes no jugadores (PNJ) que son controlados por el sistema. Mueve el ratón sobre uno de estos personajes y verás que su nombre y ocupación se muestran en un cuadro emergente llamado ayuda en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Mueve el ratón sobre otros PNJ cercanos para ver quiénes o qué son. Uno o varios PNJ que tengas delante pueden aparecer con un signo de exclamación amarillo sobre la cabeza. Este signo indica que dichos personajes proponen misiones. Si colocas el ratón sobre otros PNJ, verás que algunos de ellos son instructores, vendedores o guardias. Si puedes interactuar con un PNJ, el cursor se transforma en un globo de conversación o en un icono que representa la acción que puedes realizar con el PNJ. Un instructor, que proporciona conocimientos adicionales para tu clase, se representa mediante un cursor en forma de libro. Un vendedor, que vende objetos, se representa mediante una bolsa.

Para hablar o interactuar con un PNJ, no tienes más que hacer clic con el botón derecho sobre él. Aparecerá un cuadro o una ventana en la pantalla con instrucciones u opciones para realizar las acciones necesarias.



Adquirir misiones de los PNJ

Habla con el primer PNJ que proponga misiones que tengas a la vista. Observarás que el cursor aparece ahora en forma de globo de conversación. Si haces clic con el botón derecho del ratón en el presentador de misiones, éste empezará a hablarte a través de un cuadro de diálogo. En este cuadro de diálogo puedes leer información sobre la misión del PNJ, como por ejemplo qué objetivos debes cumplir para completar la misión y qué recompensa, si la hay, recibirás por tener éxito.

Muchas de las misiones del área de inicio son sencillas. Los presentadores de misiones te pedirán que mates a algunas bestias no muy fieras para demostrar tu valor, que tomes algunos objetos del entorno o de criaturas vencidas, o que entregues cartas a otros PNJ.

Para aceptar una misión, haz clic en el botón "Aceptar misión" en la parte inferior del cuadro de diálogo de misión. Observarás que el signo de exclamación amarillo sobre el presentador de misiones se ha convertido en un signo de interrogación gris. El signo de interrogación indica que debes regresar a este PNJ al cumplir los objetivos de la misión.

No obstante, el color gris indica que aún no estás preparado para hablar con el presentador de misiones porque no has cumplido los objetivos.

Seguimiento de las misiones

Siempre tendrás varias misiones que completar después de hablar con los PNJ del área inicial, independientemente de la clase o raza que hayas elegido para jugar. Para ayudarte con el seguimiento de las misiones, el World of Warcraft te ofrece un registro de misiones. Pasa tu ratón por encima de los iconos en tu panel de interfaz y un cuadro de ayuda aparecerá indicándote cual es el registro de misiones. La letra "L" es la tecla de acceso rápido correspondiente al registro de misiones. Haz clic en el icono o pulsa la tecla "L" para abrir el registro. Todas las misiones que hayas adquirido estarán mostradas aquí bajo un encabezamiento que se corresponde con la zona de inicio de la misión. Hacer clic en una misión abre un pequeño resumen de la misma, su descripción y la recompensa para esa misión. Si quieres recordar información respecto a una misión, mira siempre en tu registro de misiones primero. Releer la descripción de la misión normalmente te dará las pistas que buscas.

Cumplimiento de la primera misión

En una de las primeras misiones como mínimo, se te pedirá que mates a algunos monstruos para demostrar tu valor. El tipo de bestias varía en función de la región de inicio: los gnomos y enanos del Valle de Crestanevada deben dar muerte a troggs de mandíbulas de acero, mientras que los orcos y los trols del Valle de los Retos deben matar algunos jabalíes jaspeados. El resto de las razas deben atacar a otros objetivos.

Adéntrate en el bosque que rodea la región de inicio para cazar a estos monstruos.

Información sobre las criaturas

Cuando veas al monstruo que debes matar, coloca el ratón sobre él. Cada vez que pases el ratón sobre una criatura, aparecerá la ayuda correspondiente en la esquina inferior derecha de la pantalla. Al igual que ocurre con las ayudas para PNJ, este cuadro muestra el nombre, el nivel y el tipo de monstruo. El color de la ayuda también se debe tener en cuenta. Si el cuadro es de color rojo, el monstruo es hostil y te atacará en el acto si te acercas lo suficiente. Si el cuadro es amarillo, la criatura es pasiva, lo que significa que puedes pasar junto a ella sin provocarla. No obstante, las criaturas pasivas se volverán hostiles si son atacadas.

La primera batalla

Haz clic con el botón izquierdo en el monstruo para seleccionarlo. A continuación, puedes correr y hacer clic con el botón derecho para atacar.

Ten en cuenta que, después de seleccionar el monstruo, su retrato aparece en la parte superior de la pantalla junto al tuyo para que puedas controlar su salud durante el combate. Además, aparece un círculo alrededor del monstruo para indicarte que está seleccionado. Ten en cuenta que el color del círculo coincide con el color de la ayuda del monstruo.

El monstruo se acercará a una distancia de cuerpo a cuerpo. Independientemente de que seas un guerrero o hechicero, participarás en un combate a corta distancia. Durante el combate, el icono de ataque de la primera ranura de la barra de acción parpadea. Esto significa que estás atacando a un enemigo.



Retrasos e interrupciones en el lanzamiento de hechizos

Si eres un hechicero, puedes intentar lanzar un hechizo en un combate cuerpo a cuerpo, pero si recibes un golpe, el hechizo se puede retrasar o interrumpir. Además, una vez que hayas lanzado un hechizo, se produce un breve retraso antes de poder volver a lanzarlo. Observa la barra de acción atentamente. Todas las habilidades aparecerán atenuadas cuando las estés utilizando. Debes esperar a que la habilidad o el conjuro se iluminen para poder volver a utilizarlos. Según el hechizo o la habilidad, esta espera puede ser muy breve o muy prolongada.

Uso de las teclas de acceso rápido para combatir

Aunque para empezar a luchar hagas clic con el botón derecho del ratón en el monstruo, también puedes utilizar las teclas de acceso rápido. Una tecla de acceso rápido es una pulsación de tecla asignada a una acción, lo que te permite realizar dicha acción si pulsas la tecla correspondiente en vez de explorar la interfaz de usuario hasta encontrar la acción y hacer clic en ella con el ratón. Por ejemplo, si estás cerca de un monstruo y deseas atacar, puedes hacer clic con el botón derecho en él o pulsar la tecla 1 del teclado, correspondiente al icono de ataque de la primera ranura de la barra de acción. Si tienes un conjuro o una habilidad en la segunda ranura, al pulsar la tecla 2 se activa el conjuro o la habilidad.

Experiencia

Si el monstruo muere, cae al suelo y aparece un número sobre tu cabeza. Se trata de los puntos de experiencia obtenidos por haber matado al monstruo. Esta experiencia aparece también en el registro de conversación y en el registro de combate.



La barra de experiencia

En la barra de experiencia que recorre la parte inferior de la pantalla sobre la barra de acción aparece el color morado. Coloca el ratón sobre este color para consultar la lectura, que indica cuánta experiencia tienes y cuánta experiencia necesitas para pasar al siguiente nivel. Cada vez que caes sobre una presa, exploras un escenario nuevo o completas una misión, adquieres experiencia, la cual se agrega a esta barra. Si la barra aparece completa, pasas a otro nivel y la barra de experiencia se pone a cero, mientras que la cantidad necesaria para pasar al siguiente nivel aumenta.

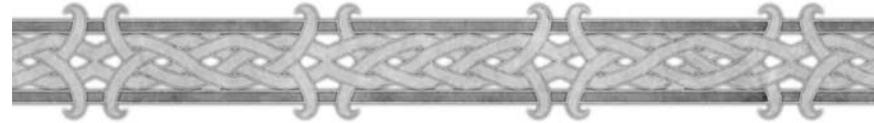
Despojar la presa

Acércate al cadáver del monstruo. Su cuerpo empezará a emitir destellos de luz. Esto significa que puedes despojarlo. Si mueves el ratón sobre el cadáver, el cursor se transforma en una bolsa. Haz clic con el botón derecho sobre el cadáver para abrir la ventana de botín.

Dentro de la ventana de botín debe haber algunos objetos. Si has matado un monstruo humanoide como, por ejemplo, un kóbold, encontrarás dinero en la ventana. Si has matado una bestia como, por ejemplo, un lobo, puede que encuentres restos del lobo. Ten en cuenta que no siempre puedes saquear las presas; algunos monstruos no llevan nada.

Haz clic con el botón derecho o con el botón izquierdo en los objetos de la ventana de botín para hacerte con ellos. Cuando hayas recogido el último objeto, la ventana de botín se cierra y los destellos desaparecen.

En cuanto hayas despojado el cadáver, abre la mochila. En una de las ranuras encontrarás el objeto del que te acabas de apropiár. Los distintos objetos ocupan varias ranuras, a menos que sean del mismo tipo, en cuyo caso se pueden apilar.



Recuperación de salud

Mientras estés combatiendo, perderás algo de salud. Ahora que has saqueado la presa, puedes descansar. Durante la batalla, asegúrate de controlar la salud mediante la consulta del registro de combate y la barra de salud que hay junto a tu retrato. En algunos casos, puede que sea necesario huir antes de perder toda la salud y morir.

Todos los personajes recuperan la salud automáticamente después del combate de forma gradual.

La velocidad de curación aumenta si te sientas. Además, si comes mientras estás sentado, dicha velocidad de curación aumenta considerablemente.

Haz clic con el botón izquierdo o con el botón derecho del ratón en el icono de comida de la última ranura de la barra de acción.

A continuación, el personaje se sienta y empieza a comer. Mientras el personaje está comiendo, recupera la salud rápidamente. Una vez que ha terminado de comer, el personaje ha recuperado toda la salud y vuelve a estar listo para atacar a más monstruos.

Entrega de la primera misión

En la misión que vas a intentar cumplir se te pedirá que mates un número determinado de monstruos. Cuando hayas cumplido este requisito tras haber matado el número necesario de monstruos, vuelve al PNJ que te asignó esta misión. Mientras que antes veías un signo de interrogación gris sobre la cabeza de los PNJ, ahora debes ver un signo de interrogación amarillo. El cambio de color indica que has cumplido los objetivos y puedes entregar la misión.

Haz clic con el botón derecho en el PNJ para abrir un cuadro de diálogo y hablar con él. Haz clic en el botón "Completar misión" en la parte inferior del cuadro para borrar la misión del registro de misiones y aparecerá un mensaje en el registro de conversación que indica que has finalizado la misión.

Al completar la misión, obtendrás una excelente recompensa en forma puntos de experiencia, los cuales aparecen sobre el personaje, en el registro de conversación y en el registro de combate.

Consulta la barra de experiencia para comprobar si contiene un nivel mayor de experiencia. En caso de haber una recompensa material para la misión, se agregará a la mochila. Si puedes elegir entre un grupo de recompensas, debes hacer clic en una de ellas en el cuadro de diálogo para seleccionarla para poder hacer clic en el botón "Completar misión".

Recolección de objetos para una misión

Ha llegado la hora de continuar con las misiones. Abre el registro de misiones. En una de las misiones se te pide que reúnas una serie de objetos para el PNJ. Este tipo de misiones se denomina misiones de recolección. En muchos casos, una misión de recolección sólo se puede cumplir si se matan monstruos y se despojan los objetos necesarios de sus cadáveres. Sin embargo, en algunas misiones de recolección sólo se te pedirá que recuperes objetos de elementos del mundo. En la primera misión de recolección para orcos y trols, se te pedirá por ejemplo que traigas frutos de cactus de diversas plantas de este tipo que crecen en el Valle de las Pruebas.

Dirígete al elemento que ofrece el objeto de recolección deseado. En el caso de los jugadores orcos o trols, sería un cactus. En el caso de cualquier otra raza, sería el cadáver de un monstruo que acabas de matar. La descripción del registro de misiones siempre indica con exactitud qué monstruo debes matar para encontrar el objeto. Consulta siempre el registro de misiones en caso de olvidar qué monstruo ha dejado caer el objeto que necesitas.

Para hacerte con el objeto, abre la ventana de botín del elemento objetivo. Ten en cuenta que si vas a despojar un monstruo, no siempre se garantiza que vayas a conseguir el objeto.

No te preocupes. Los objetos que se recolectan para las misiones suelen aparecer. Sigue matando monstruos hasta reunir el número de objetos necesarios. Una vez que hayas recogido el objeto de la ventana de botín, aparece un mensaje en la pantalla para indicar el objeto del que te acabas de apropiarte, cuántos de estos objetos tienes y cuántos más necesitas.

Cuando hayas recolectado el número necesario, entrega esta misión para obtener la experiencia correspondiente y posiblemente una recompensa material.

Equipamiento del personaje

Al menos una de las misiones iniciales te ofrece una recompensa material que consiste en una pieza de armadura. Si logras esta recompensa, desearás equiparla de inmediato.

Para abrir la ventana de información del personaje, haz clic en el pequeño retrato de tu personaje en la parte inferior de la pantalla o pulsa la tecla de acceso rápido "C."

El personaje aparece en el centro de la ventana de información, donde se incluyen ranuras a ambos lados. Mueve el ratón sobre estas ranuras para comprobar si se corresponden con áreas del cuerpo en la que puedes llevar armadura. La ranura "manos" está vacía.

Abre la mochila y haz clic con el botón izquierdo en la pieza de armadura de la mochila. La ranura en que puedes colocarla debe brillar. Coloca el cursor en la ranura vacía de la ventana de información del personaje y haz clic en dicha ranura. La armadura se introduce en la ranura y aumenta el índice de armadura del personaje. Observa atentamente al personaje. Verás que lleva la nueva armadura.

Aumento de nivel

La experiencia obtenida al matar monstruos y cumplir misiones debe llenar la barra de experiencia. En caso contrario, debes matar otros cuantos monstruos o intentar cumplir otra misión. Si la barra de experiencia está llena, oirás un sonido de felicitación y se mostrará un juego de luces para indicar que has pasado a otro nivel. El registro de conversación muestra también una felicitación al subir un nivel. Siempre que pasas a otro nivel, aumenta el poder de tu personaje. No sólo obtienes salud adicional, sino que también consigues uno o más de tus atributos principales como, por ejemplo, agilidad o fortaleza. Los hechiceros consiguen maná al subir un nivel.

Instruyendo al personaje

Ahora que has ascendido un nivel, ha llegado la hora de visitar al instructor de tu clase.

Los personajes tienen acceso a los nuevos hechizos y habilidades siempre que aumentan de nivel. Para aprender estas nuevas habilidades, debes hablar con el instructor de tu clase. Haz clic con el botón derecho en el instructor para abrir la ventana de instrucción.

En esta ventana se encuentran todas las habilidades que puedes aprender. Las habilidades que puedes aprender de inmediato aparecen en color verde. Las habilidades que van más allá del nivel actual se muestran en color rojo. Puedes mover el ratón sobre una habilidad para ver en qué consiste. Si aún no puedes aprenderla, mueve el ratón sobre ella para conocer el nivel mínimo requerido para dicha habilidad.

Si ves un hechizo o una habilidad que puedes aprender de inmediato, haz clic en ellos y, a continuación, haz clic en el botón "Aprender" en la parte inferior de la ventana de instrucción. Aprender un hechizo o una habilidad nuevos siempre cuesta dinero.

En caso de necesitar dinero

Si no tienes dinero suficiente para comprar un hechizo o habilidades nuevas, vende parte de tu botín a un comerciante. Los comerciantes se identifican como tales en las ayudas correspondientes. Para establecer relaciones de compra o venta con los comerciantes, haz clic con el botón derecho en ellos para abrir su ventana. Tu mochila se abre al mismo tiempo. Haz clic con el botón derecho en el objeto que desees comprar o vender y el dinero llegará a tus manos automáticamente. Cuando tengas el dinero necesario, visita al instructor.



Ajuste de la barra de acción

Una vez que has aprendido una habilidad o un hechizo nuevo, debes agregarlos a la barra de acción.

Esto te facilita su uso en el combate. Haz clic en el botón "Libro de hechizos y facultades" en la parte inferior de la pantalla. Este botón es parecido a un libro. Otra posibilidad es pulsar la tecla de acceso directo "P".

En la ventana General, puedes ver la habilidad de ataque además del resto de habilidades que ya tienes. Una habilidad con la etiqueta "pasiva" junto a ella no necesita ser activada, pues siempre lo está. Estas habilidades nunca necesitan ser colocadas en la barra de acción.

La habilidad recién aprendida se ha incluido en esta página de habilidades. Si has aprendido un hechizo, se incluirá en la página de conjuros. En algunos casos, puede que tengas que hacer clic en la ficha de hechizo o habilidad en la parte inferior de tu libro para acceder a ella. Mueve el ratón sobre el icono de los nuevos hechizos o habilidades en el libro de hechizos y facultades para ver en qué consisten.

A continuación, agrégalos a la barra de acción. Haz clic y mantén pulsado el botón izquierdo sobre el icono. A continuación, arrástralo hasta la tercera ranura de la barra de acción. Ahora aparecerá aquí. Ya puedes usarlo si haces clic en él o pulsas la tecla de acceso rápido correspondiente, que en este caso es la tecla 3.

Mayores aventuras

Ahora que cuentas con un equipo mejor y tienes más poder, ha llegado el momento de continuar con las aventuras en Azeroth. Completa las misiones restantes del área de inicio. Habla con todos los personajes no jugadores que puedas una última vez y al menos uno de ellos te ofrecerá una misión con la que aventurarte más allá de tu hogar hacia territorios desconocidos.

Pon en práctica las lecciones que has aprendido y emprende el camino con valentía. Buena suerte. World of Warcraft te aguarda.

Nota especial sobre la muerte

Sin importar lo buen aventurero que seas, al final encontrarás la muerte. Por fortuna, la muerte en World of Warcraft no es definitiva.

Fantasmas

Cuando la salud se reduce a 0 o menos, en el combate o por un accidente, mueres. Aparece una ventana de liberación sobre tu cadáver con un botón que puedes pulsar para liberar tu espíritu. Si seleccionas el botón "Liberar espíritu", tu espíritu aparece como un fantasma en un cementerio cercano. Todas las zonas disponen como mínimo de un cementerio donde vuelven a aparecer los personajes muertos.

En el cementerio hay un Espíritu de Resurrección. Si eres un fantasma, puedes volver a la vida si recuperas tu cadáver o pidiendo al Espíritu de Resurrección que te resucite. Si pides al Espíritu de Resurrección que te resucite, sufrirás una penalización en la durabilidad de tus objetos y una debilidad general en tu personaje. Si no deseas resucitar de inmediato, debes correr hasta tu cadáver y recuperarlo.

Suele ser mejor correr hasta tu cadáver que pedir al Espíritu de Resurrección que te resucite. Esto se debe a que lo único que pierdes al correr hasta tu cadáver es tiempo. Aparte de este mínimo inconveniente, no existe ninguna otra penalización asociada a la muerte y a la recuperación de tu cadáver. La mayoría de las zonas cuentan con varios cementerios diseminados por la zona para que no te alejes demasiado de tu cadáver.

Recuperación del cadáver

Mientras seas un fantasma, tu velocidad de desplazamiento será mayor. Cuando te acerques a tu cadáver, aparecerá una ventana de resurrección en la pantalla. Para resucitar, pulsa el botón "Resucitar" en la ventana. Elige con cuidado el lugar donde vas a resucitar. Si has muerto luchando contra monstruos, asegúrate que los monstruos ya no estén.

Al resucitar de entre los muertos, tu nuevo cuerpo sustituirá al fantasma y tendrás las barras de salud y maná medio llenas.

Período de espera hasta la resurrección

Si has muerto en varias ocasiones en un breve período de tiempo, las resurrecciones posteriores pueden conllevar un período de espera de unos cuantos minutos antes de volver a la vida. Sin embargo, este período de espera se pone a cero si juegas durante un período prolongado sin morir.

No existe ningún período de espera hasta la resurrección si vuelves a la vida gracias al conjuro de otro jugador.

Conjuros de resurrección

Otra posibilidad es volver del mundo de los muertos mediante la magia. Algunas clases de personajes pueden lanzar conjuros para resucitarte. El sacerdote, el chamán y el paladín cuentan con conjuros de resurrección. La diferencia entre los conjuros de resurrección de estos lanzadores de conjuros consiste en que vuelves a la vida con distintos niveles de fuerza.

Dado que ninguna de estas clases disponen de conjuros de resurrección al empezar a jugar, es una opción que sólo pueden disfrutar los personajes de los niveles superiores. Si una de estas clases lanza un conjuro de resurrección sobre ti, se te pedirá que aceptes dicha resurrección. Si aceptas, aparecerás junto al lanzador de conjuros con una salud y maná mínimos según las condiciones del conjuro.

Malestar por la resurrección

Al resucitar mediante un Espíritu de Resurrección, volverás a la vida en un estado que se llama malestar por la resurrección. Dura unos cuantos minutos. Durante este tiempo, todos los atributos del personaje se reducen considerablemente y los niveles máximos de salud y maná son muy inferiores a los normales. Una vez que desaparece el malestar por la resurrección, los atributos, la salud y el maná vuelven a los niveles normales.

Resurrección de fantasmas

Incluso si has liberado tu espíritu y eres un fantasma que vuelve corriendo a tu cadáver, puedes beneficiarte de un conjuro de resurrección. En este caso, aparecerá la misma ventana de resurrección para preguntarte si aceptas volver a la vida. Si aceptas, aparecerás cerca del chamán, el sacerdote o el paladín lanzador de conjuros en tu nuevo cuerpo resucitado.



Capítulo 4

Interfaz de usuario avanzado

Este capítulo proporciona información adicional y presenta las opciones de usuario avanzado más detalladamente que en la información inicial del Capítulo 3: Cómo empezar.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJES

En la pantalla Selección de personajes puedes crear un personaje nuevo, elegir un personaje para jugar, cambiar tu reino actual, entrar en el sitio web de WoW, acceder al soporte técnico y ajustar la configuración de cuenta.

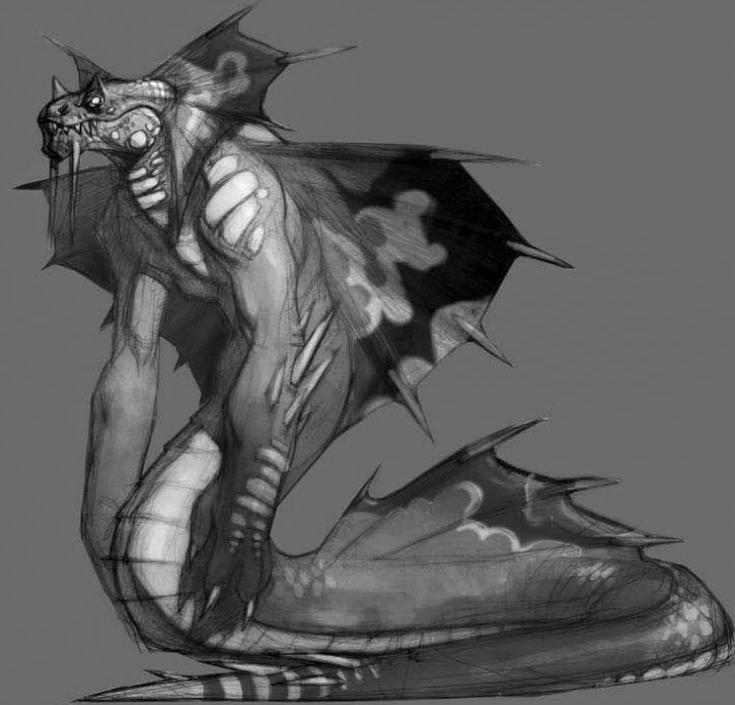
Create New Character Si haces clic en el botón Crear nuevo personaje, accederás a la pantalla de creación de personajes, donde puedes crear un personaje con el que jugar. El Capítulo 3: Cómo empezar te guía durante el proceso de creación de personajes. Si deseas obtener información detallada sobre las razas y las clases, consulta el Capítulo 6: Razas y clases.

En la parte derecha de la pantalla de selección de personajes verás todos los personajes creados. Si aún no has creado ningún personaje, el área aparece en blanco. Puedes contar con un número máximo de diez personajes en cada reino. Cada personaje nuevo muestra el nombre, el nivel y la ubicación actual. Si haces clic en un personaje, se muestra en el centro de la pantalla.

Delete Character Para eliminar un personaje, selecciona el personaje y, a continuación, pulsa el botón "Eliminar personaje". Se te pedirá que confirmes la eliminación escribiendo "Borrar" en la ventana. Haz clic en el botón "Aceptar" para eliminar el personaje definitivamente.

Change Realm Los reinos son mundos de juego diferenciados. Puedes interactuar con todos los jugadores de tu reino y de tu facción, pero no con los jugadores de otros reinos. Cuando juegues por primera vez a World of Warcraft, el reino aparecerá preseleccionado.

Si deseas jugar en otro reino, pulsa el botón "Cambiar de reino". Aparece una lista que muestra todos los reinos disponibles y el número de jugadores actual de cada reino. Haz clic en el reino al que desees unirse y pulsa el botón "Aceptar".



INTERFAZ

Descripción de la interfaz

Cuando te adentres en World of Warcraft, encontrarás mucho más que PNJ amistosos y bestias poco fieras. Te encontrarás con muchas criaturas y personajes, para lo cual vas a necesitar saber cómo interpretar la información obtenida al visualizarlos.

JUGADORES AMIGOS

Los jugadores amigos aparecen con los nombres en color azul sobre su cabeza, independientemente de si los has seleccionado o no. Si pertenecen a una hermandad, el nombre de la hermandad aparece debajo de su nombre. Al mover el ratón sobre un jugador amigo o seleccionarlo, su ayuda también se muestra en color azul.

JUGADORES ENEMIGOS

De forma predeterminada, todos los personajes jugadores aparecen con el nombre en color azul. No obstante, si un jugador activa la bandera de jugador contra jugador e indica que él o ella desea luchar contra otros jugadores, el nombre del jugador y la ayuda aparecen en rojo, lo que indica que son hostiles.

PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ)

Los PNJ son todos los personajes humanoides con los que puedes interactuar como, por ejemplo, los comerciantes, los maestros de jinetes del Viento y los presentadores de misiones. Los nombres sólo aparecen sobre su cabeza si haces clic en ellos. Las ayudas de los PNJ amigos aparecen en color verde. Las ayudas de los PNJ de la facción enemiga aparecen en color rojo.

MONSTRUOS

Los monstruos son los personajes que no son PNJ de una facción y devuelven el ataque si son atacados. Hay dos categorías de monstruos: pasivos y agresivos. Los monstruos pasivos aparecen con los nombres y ayudas en color amarillo y sólo luchan si se les ataca.

Los monstruos agresivos aparecen con los nombres y las ayudas en color rojo y atacan en el acto. Algunos monstruos son sociables y piden ayuda a otros durante el combate.

CRIATURAS

Las criaturas son animales no combativos como las ovejas, los conejos, las vacas y los perros de las praderas. Estos animales no combaten nunca, incluso si los atacas. Matar a una criatura no te aporta ninguna experiencia.



Retratos adicionales



RETRATOS DE ANIMALES

Algunas clases de personajes pueden invocar mascotas. Si uno de estos personajes controla a una mascota, aparece un retrato de la mascota debajo del retrato del personaje principal. El retrato de la mascota muestra el nombre, la barra de salud y la barra de maná, furia o energía de dicha mascota. Puedes colocar el ratón sobre las barras para ver las cantidades exactas.



RETRATOS DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO

Si formas parte de un grupo junto a otros jugadores, sus retratos aparecen debajo del tuyo. Si te acompaña una mascota, los retratos de los miembros del grupo aparecen debajo del retrato de tu mascota. Cada retrato de los miembros del grupo muestra el nombre, la barra de salud y las barras de energía, maná o ira. Si colocas el ratón sobre el retrato de un miembro del grupo, también se muestra su nivel y su clase, además de todos los efectos de conjuros que afectan al miembro del grupo seleccionado.

Iconos de hechizos y habilidades

Todo conjuro benéfico o habilidad que afecten al personaje aparecen en el área superior derecha del mapa en forma de icono. Puede colocar el ratón sobre el icono para ver el efecto y la duración del conjuro benéfico. Para finalizar antes de tiempo cualquier conjuro benéfico, haz clic con el botón derecho en su icono.

Minimapa

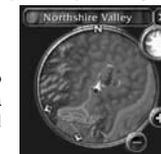
En el minimapa se muestran detalles geográficos comunes como los ríos, las montañas y las ciudades. Si te encuentras cerca de una ciudad, su dirección se indica con una flecha blanca en el borde del minimapa.

Si tienes una mascota o formas parte de un grupo junto a otro jugador, dicha mascota o jugador se muestran en el minimapa como un punto grande de color verde. Si un miembro del grupo se encuentra fuera del radio del minimapa, una flecha amarilla en el borde del minimapa te indica su dirección.

Siempre que utilices una habilidad para buscar recursos como hierbas o minerales, todos los recursos que estén lo bastante cerca aparecen en el minimapa en forma de puntos amarillos. Si colocas el ratón sobre uno de estos puntos, verás el nombre del recurso que representan. Si el nombre del recurso aparece atenuado, dicho nodo de recursos se encuentra bajo tierra.

Para acercar o alejar el minimapa, haz clic sobre los iconos de más y menos en el borde del minimapa.

Para cerrar el minimapa, haz clic en la x que aparece sobre él. De este modo, se cierra el mapa, pero no el nombre del área.



Registro de conversación

Además de los mensajes de chat de los jugadores que se encuentran en las proximidades, el registro de conversación muestra los mensajes privados de otros jugadores, los mensajes de la hermandad, las exclamaciones de otros jugadores y todos los mensajes no incluidos en la conversación que estén relacionados con el progreso del personaje, como los avisos al pasar a otro nivel, al obtener un punto de habilidad o al lograr una misión. Sólo se muestran las ocho últimas líneas de mensajes, aunque puedes desplazarte por el registro para ver los mensajes anteriores. Para retroceder hasta el último mensaje, haz clic en las flechas de dirección de la parte inferior junto al registro de conversación.

BOTÓN DE CHAT

El botón de chat es especialmente importante porque incluye todos los comandos para establecer una comunicación eficaz con otros jugadores en World of Warcraft. Al hacer clic en este botón en forma de bocadillo, tienes acceso a las conversaciones de los grupos y las hermandades, a los mensajes privados de jugadores concretos, a las emociones y al discurso hablado. Muchas de estas opciones de conversación están también disponibles mediante las teclas de acceso rápido o los comandos que puedes escribir en la ventana de chat.

VENTANA DE CHAT

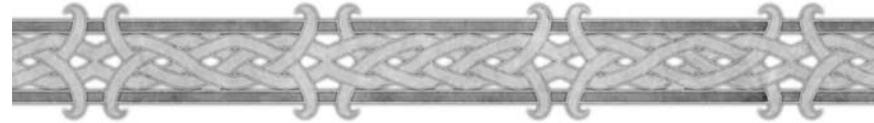
La ventana de chat aparece debajo del registro de conversación al pulsar la tecla Intro. En la ventana de chat, escribe los mensajes que desees comunicar a tus compañeros. Algunos comandos de chat como es el caso de las exclamaciones y los susurros también se pueden escribir en la ventana de chat en lugar de seleccionarlos con el botón de chat.

Si desees obtener más información sobre el chat y los comandos especiales de chat, consulta el Capítulo 10: Comunidad, donde se describe cómo interactuar con otros jugadores en World of Warcraft.

Registro de combate

El registro de combate muestra tus acciones y las de otros jugadores, PNJ y criaturas próximos. El combate, las compras, la creación de objetos, la obtención de experiencia y otras actividades se incluyen en este registro de combate. Las acciones de los monstruos y de otros jugadores aparecen en colores distintos para distinguirlas de tus acciones.

Las teclas de dirección a la derecha del registro de combate te permiten desplazarte hacia arriba y hacia abajo por el registro para ver las acciones anteriores. Para retroceder hasta la última acción, haz clic en la tecla de dirección de la parte inferior.



Barra de acción

En la parte inferior de la pantalla se encuentra la barra de acción: esta barra de herramientas te permite almacenar las acciones utilizadas con frecuencia para agilizar y facilitar el acceso. Puedes colocar las habilidades o los objetos del inventario en la barra de acción y utilizarlos con tan sólo hacer clic en el ratón o pulsar una tecla. Por ejemplo, en lugar de abrir la bolsa de inventario y hacer clic en un pedazo de pan para recuperar la salud, puedes hacer clic en el icono de pedazo de pan de la barra de acción.



Hay 12 ranuras en la barra de acción, cada una de las cuales puede contener un conjuro, una habilidad o un objeto de inventario utilizable. Cada icono de acción incluye además una tecla de acceso rápido que se muestra en la esquina superior izquierda del icono, correspondiente a las teclas 1 al 0 y a las teclas - y + del teclado. Para realizar la acción en una ranura de acción, haz clic en el icono o pulsa la tecla de acceso rápido del teclado.

LLENADO DE LA BARRA DE ACCIÓN

Para colocar una acción en una ranura de la barra de acción, abre la ventana en que aparece la acción (por ejemplo, el libro de hechizos y facultades o la mochila), haz clic con el botón izquierdo y arrastra (o pulsa Shift y haz clic con el botón izquierdo) el icono de la acción a una de las 12 ranuras de la barra.

Para eliminar el comando de la barra de acción, haz clic con el botón izquierdo para seleccionar el icono de la barra de acción y, a continuación, arrástralo hasta una área vacía de la pantalla. De este modo se elimina el icono de la barra, aunque la acción permanezca en el panel Libro de hechizos y facultades o en el inventario.

Si mantienes el ratón sobre una ranura de acción, se te indicará en qué consiste dicha acción.

EXPLORACIÓN DE LAS BARRAS DE ACCIÓN

Hay seis barras de acción, pero sólo se puede mostrar una cada vez. Puedes explorar las seis barras de acción de tres formas.

- ◆ Puedes desplazarte hacia arriba o hacia abajo por las barras de acción si pulsas sobre las flechas de la parte derecha de la barra de acción.
- ◆ Puedes pasar a una barra de acción si mantienes pulsada la tecla Shift y pulsas cualquier número del 1 al 6. Esto te llevará a una de las seis barras de acción.
- ◆ Puedes desplazarte por las barras de acción si mantienes pulsada la tecla Shift y te desplazas con la rueda del ratón.

MACROS

Las macros son un tipo de opción de usuario muy avanzada que te permiten crear botones de teclas de acceso rápido para la barra de acción que duplican los mensajes de texto, las acciones y el lanzamiento de hechizos. Puedes, por ejemplo, enlazar la frase "Hola a todos" con un único botón mediante macros para que, siempre que desees saludar a tus compañeros de hermandad, no tengas más que pulsar el botón de la macro en lugar de volver a escribir la frase cada vez.

Puedes incluso enlazar hechizos y habilidades con la macro y agregar texto al lanzamiento de hechizos. Algunos jugadores enlazan un hechizo de curación, por ejemplo, y una frase como "Estoy curando a %t [nombre del jugador objetivo]" con un solo botón.

Las macros te permiten ahorrar mucho tiempo al automatizar algunas de las acciones más comunes y repetidas del juego.

CREACIÓN DE MACROS

Para crear una macro, abre la ventana de chat y escribe /macro.

Una vez que lo hayas hecho, aparecerá una ventana de macros. Para crear una macro, pulsa el botón "Nuevo", escribe un nombre para la macro y, a continuación, selecciona un icono para la macro y haz clic en el botón Aceptar. Después, en el cuadro de texto de la macro, escribe el comando que desees automatizar. Cuando hayas terminado, arrastra el icono correspondiente de la macro hasta una ranura disponible de la barra de acción. La próxima vez que desees ejecutar la macro, no tienes más que hacer clic en el icono de la macro de la barra de acción o pulsar la tecla de acceso rápido correspondiente.

Si desees obtener más instrucciones sobre cómo crear y utilizar las macros, consulta el sitio de estrategia de World of Warcraft en:

<http://www.wow-europe.com> y busca dicha información del juego.

Otra posibilidad es escribir /macrohelp en la ventana de chat para obtener instrucciones dentro del propio juego.

Barra de acción para mascotas

Si tu personaje tiene acceso a una mascota de combate como característica única de esa clase, siempre que convoques una mascota, aparece una barra de acción más pequeña sobre la tuya. Esta barra de acción para mascotas se utiliza y rellena del mismo modo que la barra de acción normal. La tecla de acceso rápido para los iconos de la barra de acción para animales es Ctrl más la tecla de número correspondiente. Por ejemplo, la combinación de teclas de acceso rápido para el primer icono de la barra de acción de tu animal es Ctrl+1.



PANEL DE INTERFAZ



El panel de interfaz es la línea de botones de la parte inferior de la pantalla a la derecha de la barra de acción. Al pulsar cada botón, puedes ver a tu personaje, abrir el libro de hechizos y facultades, seleccionar los talentos del personaje, acceder a las misiones, interactuar con otros jugadores, ver el mapa del mundo, ajustar las opciones de juego y obtener ayuda. Si mantienes el ratón sobre cada ficha del panel de interfaz, puedes ver el nombre del panel y la tecla de acceso rápido correspondiente.

Información del personaje



El primer botón del panel de interfaz es Información del personaje. Si haces clic en este panel se abre una ventana que muestra a tu personaje y el equipamiento de que dispone. Además de equiparte con objetos, puedes ver los atributos, habilidades y reputación de tu personaje. Este panel se describe más detalladamente en el Capítulo 5: Tu personaje.

Libro de hechizos y facultades



Si haces clic en la ficha Libro de hechizos y facultades se abre un libro que contiene todos los hechizos y las habilidades que tiene tu personaje. La mayoría de los hechizos y habilidades se adquieren al comprarlos a un instructor, aunque algunos sólo están disponibles como recompensa tras las misiones. Todos los hechizos o habilidades adquiridos se muestran aquí una vez que los has pagado. Si mantienes el ratón sobre un hechizo o una habilidad del libro, se te indica en qué consiste dicho hechizo o dicha habilidad, con qué frecuencia se puede lanzar el hechizo y cuánta energía, maná o ira cuesta su uso.

Para utilizar un hechizo o una habilidad, puedes abrir este libro y hacer clic con el botón derecho o con el botón izquierdo para activarlo. No obstante, una forma mucho más fácil de utilizar una habilidad o un hechizo consiste en agregarlos a la barra de acción.

Tus hechizos y habilidades se distribuyen en dos secciones independientes. Para pasar de una sección a otra, pulsa la ficha correspondiente en la parte inferior del libro. Si tienes más hechizos o habilidades de los que caben en una página, puedes desplazarte por las páginas si haces clic en las flechas izquierda y derecha de la parte inferior del libro.

Si tienes una mascota de combate, aparece una tercera ficha en la parte inferior del libro con las habilidades de dicha mascota. Además de contar con las habilidades y los hechizos de clase, el panel Libro de hechizos y facultades es el lugar donde se muestran las habilidades para el comercio. Las habilidades para el comercio como, por ejemplo, la habilidad para encontrar hierbas al aprender botánica, aparecen en la sección de habilidades del panel de hechizos y facultades. Puedes arrastrar las habilidades para el comercio hasta la barra de acción y utilizarlas como si fueran habilidades de clase.

Talentos

 El botón Talentos abre la ventana Talento del personaje.

Los talentos son poderes adicionales que puedes seleccionar para tu personaje, no sólo para aumentar las habilidades y los conjuros existentes, sino también para personalizar tu personaje. Si se utilizan talentos, dos jugadores de la misma clase pueden diferenciar sus personajes considerablemente.

Si deseas obtener más información sobre los talentos, consulta el Capítulo 5: Tu personaje. La guía de estrategia en línea de World of Warcraft en <http://www.wow-europe.com> es la mejor fuente de información actualizada sobre los talentos.

Registro de misiones

 Siempre que logras una misión, dicha misión se agrega a tu registro de misiones. Las misiones activas se muestran aquí. La ventana del registro de misiones se organiza en dos secciones: la lista de misiones y la ventana de información sobre las misiones. La lista de misiones muestra todas las misiones de que dispones, organizadas por la zona en que has logrado cada misión. Una zona sólo aparece si tienes allí una misión.

Si seleccionas una misión de la lista, la ventana de información sobre las misiones muestra toda la información necesaria para completarla. El resumen ofrece información básica para la misión: el objetivo que debes lograr y el PNJ a quien debes dirigirte para completar la misión.

Debajo del resumen verás el mismo texto recibido al conseguir la primera misión, incluyendo las instrucciones y la ubicación exactas de la misión y la información adicional recibida en el momento de conseguir dicha misión. En la parte inferior de la ventana de información sobre las misiones se encuentra el encabezado de la recompensa, que te indica lo que recibirás si completas la misión. Ten en cuenta que no todas las misiones especifican las posibles recompensas y que algunas misiones desbloquean otras misiones. Si completas una misión, ésta desaparece del registro de misiones.

El registro de misiones puede contener un máximo de 20 misiones. Si intentas conseguir una nueva misión, recibirás un mensaje que te indica que el registro de misiones está lleno. En ese caso, puedes completar la misión actual para liberar espacio con el fin de emprender otra misión o abandonar la misión actual.

El registro de misiones se describe detalladamente en el Capítulo 10: Aventuras.



Social

 En la ventana Social puedes realizar un seguimiento de tus amigos durante la partida, buscar jugadores y mostrar las listas de jugadores de la partida por nivel, zona, nombre o clase. Las cuatro secciones de la ventana Social son: Amigos, Quién, Hermandad y Banda. Para pasar de una sección a otra, haz clic en las pestañas de la parte inferior de la ventana. Si deseas obtener más información sobre la ventana Social, consulta el Capítulo 10: Comunidad.

AMIGOS

Puedes agregar jugadores con los que lo pasas bien jugando a la lista de la sección Amigos. Después, puede consultar esta lista para ver qué amigos están conectados y cuándo están jugando. Además, recibirás una notificación cuando tus amigos estén conectados o desconectados.

QUIÉN

Esta sección se utiliza para buscar grupos de jugadores mediante palabras clave como son los nombres de gremios, las clases de personajes y las razas.

HERMANDAD

La sección de hermandades sólo está disponible si perteneces a una hermandad. Esta sección te permite controlar las relaciones con la hermandad. Muestra todos los miembros de la hermandad, estén o no conectados, e información básica sobre los personajes. Si no perteneces a ninguna hermandad, esta ficha aparece atenuada.

Mapa del mundo

 La ficha "Mapa del mundo" abre un mapa del mundo en el modo de pantalla completa. El mapa del mundo se convierte en una mapa dibujado a mano de la zona actual. Las ubicaciones exploradas aparecen en el mapa dibujado a mano. Si continúas con la exploración, se dibujarán más ubicaciones en el mapa.

Tu personaje aparece como un punto amarillo en el mapa del mundo. Si perteneces a un grupo, los miembros de dicho grupo también aparecen como puntos amarillos. Para saber a quién corresponde cada punto, mantén el ratón sobre cada uno de los puntos. El nombre del personaje aparecerá sobre el cursor del ratón.

Las ciudades principales, como las capitales de las ocho razas del juego, aparecen en el mapa del mundo, incluso si aún no las has explorado. Las ciudades principales que no son capitales también aparecen en el mapa.

Para obtener un plano general del continente, haz clic con el botón derecho en el mapa.

Vuelve a hacer clic con el botón derecho para alejarte y obtener un plano general del mapa del mundo. También puedes ajustar la vista si haces clic en el botón "Alejar imagen" de la parte superior del mapa.

El nombre de la zona o el continente que estás viendo se muestra siempre en la parte superior del mapa del mundo. Si colocas el ratón sobre una ubicación explorada o un punto de referencia conocido como una ciudad o una cordillera, su nombre se muestra en la parte superior del mapa.

También puedes pasar a un mapa de una zona concreta si seleccionas una zona en el menú desplegable de zonas de la parte superior de la pantalla. Haz clic con el botón izquierdo en la flecha junto al menú para abrirlo y, a continuación, haz clic en la zona que desees. Para pasar a otro continente, pulsa en la flecha del menú desplegable de continentes que hay a la izquierda. Si pasas a otro continente, el menú desplegable de zonas se restablecerá a las zonas de dicho continente.

Nota

El mapa del mundo ocupa toda la pantalla y bloquea la ventana principal y la barra de acción. Ten cuidado al abrir el mapa del mundo si estás peleando o corriendo.

Solicitud de ayuda

 El botón Solicitud de ayuda abre el menú de solicitud de sugerencias, correcciones de errores y Maestro de Juego (MJ). Desde aquí, puedes informar de una corrección de error, ofrecer una sugerencia para mejorar la partida o pedir ayuda a un MJ. Si desees obtener más información sobre el panel de solicitud de ayuda, consulta el Apéndice Servicio de atención al cliente.

Menú principal

 Al hacer clic en la ficha Menú principal se abre el menú principal. Desde aquí, puedes ajustar las opciones de vídeo y sonido, personalizar los controles, desconectarte, salir o reanudar el juego. También puedes abrir el menú principal si pulsas la tecla Esc.

OPCIONES DE VÍDEO Y SONIDO

El botón Opciones de vídeo te permite controlar tanto los detalles como la resolución y el brillo durante el juego. El botón Opciones de sonido te permite controlar el volumen de la música, los sonidos ambientales y los sonidos del personaje durante el juego. Los jugadores con equipos potentes deben elegir la configuración máxima para disfrutar de una experiencia rica, mientras que los jugadores con equipos menos potentes deben elegir una configuración inferior para aumentar el rendimiento del juego. Para aumentar aún más el rendimiento, algunas opciones como el volumen de la música o los sonidos ambientales se pueden desactivar.

OPCIONES INTERFAZ

En este menú puedes activar opciones más avanzadas como la inversión del ratón, la activación de la barra de estado (registro de combate), la visualización del daño de combate cuerpo a cuerpo y de hechizos, la activación de la opción de clic con el botón derecho para mover y mucho más. Si desees obtener más información sobre estas opciones avanzadas, consulta el sitio de estrategia de World of Warcraft en <http://www.wow-europe.com>.



CONFIGURAR TECLADO

El menú "Configurar teclado" incluye todos los comandos de teclas de acceso rápido de World of Warcraft y los botones predeterminados relacionados. Puedes personalizar todas estas teclas de acceso rápido si escribes las letras o los botones del ratón que desees. Si después no estás satisfecho con los enlaces de teclado, puedes restaurar los valores predeterminados de Blizzard.

CÓMO DESCONECTARSE Y SALIR

Haz clic en el botón "Desconectar" para volver a la pantalla Selección de personajes; el botón Salir cierra World of Warcraft y te lleva al escritorio.

CONTINUAR

Al pulsar este botón Continuar, se cierra el menú principal y vuelves al juego.

INTERACCIÓN CON EL MUNDO

El cursor del ratón es el instrumento principal para interactuar con el mundo de World of Warcraft. Tiene la forma de un guante de forma predeterminada y lo puedes utilizar para señalar y hacer clic a continuación en los objetos y personajes del mundo. El teclado también se puede utilizar como complemento del ratón durante la exploración del mundo.

Cursor inteligente

Al mover el cursor del ratón sobre un objeto o un personaje con los que puedes interactuar, en ocasiones cambia de forma para reflejar una nueva acción que puedes realizar. Se puede convertir en una bolsa si colocas el ratón sobre un comerciante o en una bota alada si colocas el ratón sobre un maestro de jinetes del Viento. Para probarlo, visita a muchos PNJ e interactúa con ellos.

Clic con el botón derecho frente a clic con el botón izquierdo

Si deseas seleccionar un objeto, una criatura o un personaje de World of Warcraft, haz clic en ellos con el botón izquierdo. El clic con el botón izquierdo también se utiliza para seleccionar y arrastrar objetos de las bolsas del inventario o para elegir conjuros y facultades del panel Libro de hechizos y facultades con el fin de colocarlos en la barra de acción.

Si deseas interactuar con un objeto o un personaje, haz clic con el botón derecho en él. El clic con el botón derecho ejecuta un comando automático en función del tipo de objeto o del personaje en el que hayas hecho clic. Por ejemplo, si haces clic con el botón derecho en un monstruo, se iniciará automáticamente un ataque sobre él, y si haces clic con el botón derecho en un nodo de recursos, los recogerás automáticamente si dispones de la habilidad de recolección necesaria. Si haces clic con el botón derecho en otros jugadores, se abre un menú de interacción. Si el objetivo del clic con el botón derecho no interactúa, verás un mensaje de error en la pantalla o el personaje no realizará ninguna acción.

Clic para mover

Esta opción se activa en el menú Opciones de la interfaz. Si está activada, al hacer clic con el botón derecho en un objeto, un PNJ o un monstruo, te desplazará automáticamente a la distancia interactiva necesaria para iniciar una interacción. Si estás lejos del un nodo de recursos y haces clic con el botón derecho en él, tu personaje correrá hasta el nodo y empezará a recoger todo cuanto esté a su alcance. Si haces clic con el botón derecho en un PNJ presentador de misiones, correrás hasta el PNJ y cuando estés cerca, se abrirá automáticamente el cuadro de diálogo del PNJ y se iniciará una conversación. Puedes hacer clic en el suelo para desplazarte hasta la ubicación seleccionada.

Este mismo principio se aplica al atacar monstruos o utilizar habilidades sobre los monstruos. Si haces clic con el botón derecho en un monstruo, correrás hasta la distancia de ataque.



La función clic para mover no se limita al clic con el botón derecho. Si has seleccionado un objetivo y pones en práctica una habilidad, bien mediante la barra de acción o el libro de hechizos y facultades, tu personaje se mueve automáticamente hasta el radio de alcance y utiliza la habilidad. Hacer clic para mover es una opción útil, pero debes tener en cuenta que también implica que tu personaje se mueve automáticamente con el más leve clic del botón derecho del ratón.

Habilidades que requieren un objetivo

Algunas habilidades requieren que selecciones un objetivo tras hacer clic en ellas y antes de ejercitarlas. Por ejemplo, para un conjuro de inteligencia arcana, debes hacer clic en el icono Inteligencia arcana de la barra de acción (o pulsar la tecla de acceso rápido correspondiente) y, a continuación, hacer clic en el objetivo para lanzar el hechizo.

En este caso, el cursor en forma de guante brilla para indicar que debes elegir un objetivo. Un brillo intenso quiere decir que el objetivo en el que estás haciendo clic es válido. Un brillo poco intenso indica que debes buscar otro objetivo.

Desconexión del juego

Para finalizar una sesión en World of Warcraft, puedes hacer clic en los botones Desconectar o Salir en el menú principal. Si haces clic en el botón Desconectar, aparece un cuadro de desconexión en el centro de la pantalla. El cronómetro de 20 segundos del cuadro de desconexión se pone a cero, momento a partir del cual te habrás desconectado del juego. Si deseas cancelar la desconexión, pulsa el botón Cancelar. Si te desconectas del juego mientras estás en una posada o en una de las seis capitales, te desconectarás de inmediato. Si haces clic en el botón Salir, aparece un cuadro y unas opciones similares. No obstante, la desconexión te lleva a la pantalla de selección de personajes mientras que al salir se cierra el juego y vuelves al escritorio.

Capítulo 5

Tu personaje

Cada personaje es único, debido a la combinación de atributos, destrezas, habilidades y talentos.

Ventana Información del personaje

Si deseas ver la información sobre tu personaje, haz clic en el botón Información del personaje en la parte inferior de la pantalla.

Otra posibilidad es pulsar la tecla de acceso rápido C para abrir la ventana.

En esta ventana, puedes ver a tu personaje, todo el equipo de que dispone, sus atributos y las características secundarias.

También puedes hacer clic en las pestañas de la parte inferior de la ventana para ver las secciones de reputación o las habilidades del personaje.



Atributos

Los rasgos básicos del personaje son sus atributos. Los atributos determinan la aptitud física y mental del personaje.

A continuación se detallan los cinco atributos que definen un personaje. Los atributos principales influyen sobre las estadísticas secundarias.

Fuerza: determina la forma física del personaje. Cuanto más alta sea la fuerza, mayor será la potencia de ataque. La fuerza es además un factor determinante en relación con la cantidad de daño que bloqueas si utilizas un escudo. En el caso de los pícaros y los cazadores la fuerza sólo constituye una variable parcial en lo que se refiere a la potencia.

Agilidad: la agilidad aumenta el índice de armadura, las posibilidades de esquivar un ataque y las posibilidades de obtener un golpe crítico en un combate cuerpo a cuerpo o en un ataque a distancia. Los pícaros y los cazadores utilizan además la agilidad junto con la fuerza para determinar su potencia de ataque.

Fortaleza: la fortaleza aumenta puntos de impacto con independencia de la clase a la que pertenezcas. Sin embargo, los personajes diseñados para absorber daño, como es el caso de los guerreros y los paladines, obtienen más bonificaciones de resistencia que otras clases, como los pícaros y los druidas, quienes obtienen a su vez más bonificaciones que los hechiceros, como es el caso de los magos.

Inteligencia: la inteligencia aumenta las reservas de maná. La inteligencia no afecta a las clases que no lanzan conjuros.

Espíritu: el espíritu determina el índice de regeneración de salud y el maná. Un espíritu elevado tiene como resultado una regeneración mucho más rápida, mientras que un espíritu bajo ofrece una regeneración reducida.

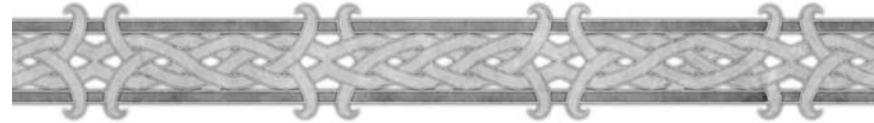
Atributos secundarios

Las características secundarias son estadísticas que dependen en cierta medida de la selección de clase y de los atributos principales. Dichas características hacen referencia a la salud, el maná, la energía, la furia, el ataque, la potencia, el daño por segundo, la defensa, la armadura y la resistencia.

Salud: la salud, a la que no referimos también como puntos de impacto, representa la cantidad de daño que el personaje puede soportar ante de morir. La salud se establece según la clase y aumenta al subir de nivel. Además, la resistencia te ofrece una bonificación de salud. Cada clase obtiene un número distinto de bonificaciones de puntos de impacto por cada punto de fortaleza que posee; las clases de combatientes cuerpo a cuerpo obtienen el número máximo debido a la fortaleza y los hechiceros obtienen el mínimo. Tu salud se muestra como una barra verde en la parte superior de la pantalla junto al retrato del personaje.

Maná: el maná es lo que se ofrece a modo de pago para lanzar hechizos si la clase tiene capacidad para lanzar conjuros. A este grupo pertenecen los magos, los sacerdotes, los brujos, los druidas, los chamanes, los paladines y los cazadores. Los hechizos de estas clases implican costes de maná necesarios para lanzar hechizos. Por lo que respecta a la cantidad de maná de cada clase, los lanzadores de hechizos principales como los sacerdotes y los magos tienen más maná que los hechiceros híbridos como los druidas y los chamanes. Las clases que dependen en menor medida de los hechizos, como los cazadores y los paladines, disponen incluso de menos maná. Por otra parte, la inteligencia del personaje te ofrece una bonificación de maná. Cada clase obtiene una cantidad distinta de bonificaciones de maná; los lanzadores de hechizos principales obtienen una mayor cantidad por cada punto de inteligencia que otros lanzadores de hechizos. El maná se muestra como una barra azul junto al retrato del personaje.

Energía: La energía se utiliza para potenciar las habilidades del pícaro. A diferencia del maná o la salud, la energía no aumenta con el nivel ni se ve afectada por ningún atributo. La barra de energía del pícaro siempre comienza con 100 puntos, a menos que sea modificada por un talento del pícaro. Si un pícaro utiliza un ataque o una habilidad especiales, debe pagar con puntos de energía. La energía se repone con bastante rapidez para que el pícaro pueda seguir lanzando ataques especiales durante el combate. No obstante, la regeneración de la energía no es lo bastante rápida como para permitir al pícaro que siga utilizando muchas habilidades indefinidamente. La barra de energía se muestra en color amarillo debajo de la barra de salud del personaje



Ira: la furia se emplea en el uso de las habilidades del guerrero. A diferencia del maná o la energía, la furia no comienza con la barra llena. La furia, al igual que la energía, no se ve afectada por ningún atributo. La furia tiene un límite de 100, pero la barra de furia del guerrero siempre empieza de cero. La barra de furia aparece vacía debajo de la salud. Al llenarse, se muestra en color rojo.

Ataque: el ataque, llamado también índice de ataque, aumenta las probabilidades de alcanzar un objetivo con el arma en la batalla. Tiene una relación directa con la habilidad que tengas con tu arma actual.

Potencia: llamada también potencia de ataque, aumenta el daño provocado con las armas. Todas las clases tienen una potencia de ataque base. Las clases preparadas para el combate físico disponen de una potencia base superior a la de las clases preparadas para el lanzamiento de conjuros. La fuerza se suma a la potencia como una bonificación, lo que resulta en una mayor potencia de ataque para los personajes más fuertes.

Daño: el daño depende del arma utilizada y de la potencia. Todas las armas presentan un índice de daño. Si equipas un arma, el daño del personaje incluye el daño del arma además de las bonificaciones de potencia y clase. Los conjuros y las habilidades pueden potenciar temporalmente el daño temporalmente. El daño por segundo o DPS se muestra en la información de la ayuda.

Defensa: la defensa reduce la probabilidad de ser alcanzado en el combate por golpes físicos. Tiene una relación directa con la habilidad de clase de defensa.

Armadura: la armadura reduce la cantidad de daño provocado por ataques físicos. La armadura es en realidad una combinación de la agilidad y el índice de la armadura equipada. En función del índice y el tipo de armadura, tienes la posibilidad de reducir el daño recibido en los ataques del enemigo.

Resistencia: la resistencia te ofrece un porcentaje para hacer oponer resistencia a parte o la totalidad del daño o los efectos de los hechizos. La resistencia parte de cero, pero puede aumentar con los objetos y los hechizos.

NIVELES DEL PERSONAJE

En World of Warcraft, el nivel del personaje determina tu poder. Los personajes de los niveles superiores son más fuertes, aguantan más tiempo y son más mortíferos que los personajes de niveles inferiores. Los personajes de los niveles superiores también pueden obtener más beneficios con sus hechizos y habilidades, y pueden hacer frente a obstáculos y enemigos más difíciles.

Todos los personajes comienzan en el nivel uno del juego y pueden subir de nivel a medida que obtienen experiencia. El nivel máximo en el juego equivale a 60. Una vez que alcances el nivel 60, no podrás avanzar más niveles. Ten en cuenta que al ser un juego de rol en línea, World of Warcraft siempre se está actualizando con contenidos adicionales. Mientras que en su lanzamiento, el juego tenía un nivel máximo de 60, dicho tope aumentará en el futuro conforme el juego vaya evolucionando.

Experiencia

La experiencia es el único modo de avanzar por los niveles del personaje y se obtiene principalmente de dos formas. La mayor parte de la experiencia procede de derrotar a monstruos y completar misiones. La tercera forma de obtener experiencia, la cual consiste en explorar el mundo, te ofrece tan poca experiencia en comparación con los dos métodos principales, que apenas se puede decir que te ayude a avanzar por los niveles del personaje.

Experiencia obtenida de los monstruos

El hecho de matar un monstruo es un reto para tu personaje y una forma de adquirir experiencia. Cuanto más difícil resulta acabar con el monstruo, mayor es la experiencia adquirida. Cuanto más débil sea el monstruo, menor será la recompensa.



50



Monstruos comunes

Puedes dilucidar qué monstruos son comunes porque su nivel aparece en color gris en el retrato del personaje. No adquirirás experiencia alguna si acabas con monstruos tan por debajo de tu nivel que no suponen ningún reto. Este límite cambia en función de tu nivel. En los niveles inferiores, no adquieres ninguna experiencia al exterminar monstruos que estén cinco niveles por debajo del tuyo. Dado que este límite de nivel mínimo aumenta ligeramente para los personajes de niveles superiores, dichos personajes tienen más margen en las matanzas y la adquisición de experiencia.



Experiencia obtenida en las misiones

Al completar una misión, obtienes experiencia como recompensa. Esta recompensa por la misión suele ser importante y equivale a varias, acaso una docena, de monstruos muertos de una vez. Dado que las misiones presentan diversos grados de dificultad, las recompensas varían.

Las misiones son un modo muy eficaz de adquirir experiencia y aumentar de nivel. Los jugadores que sólo matan monstruos no suelen aumentar de nivel tan rápidamente como aquellos que también completan misiones. Además, las misiones no sólo te ayudan a aumentar de nivel más rápidamente, sino que también te ofrecen recompensas materiales.

La barra de experiencia

A lo largo de la parte inferior de la pantalla se muestra la barra de experiencia. Al comienzo de un nivel, la barra está vacía, pero conforme adquieres experiencia, empieza a llenarse. Puedes colocar el ratón sobre la barra de experiencia para ver el nivel de experiencia actual y la cantidad necesaria para pasar al siguiente nivel. Cuando la barra se llena por completo, pasas a otro nivel y la barra de experiencia se pone a cero.

Además, la cantidad de experiencia necesaria para pasar al siguiente nivel va aumentando progresivamente. El aumento de nivel se convierte en una tarea cada vez más difícil, no sólo porque los retos son más complejos en los niveles superiores, sino también porque los requisitos para adquirir experiencia aumentan.

Estado de reposo

En World of Warcraft, el estado de reposo tiene un efecto considerable sobre el nivel de experiencia que se obtiene de las matanzas. Si el personaje ha reposado, adquiere un 200 por ciento de experiencia por una matanza. No obstante, el estado de reposo es una situación temporal y estarás menos descansado después de acumular determinada cantidad de experiencia en los encontronazos.

Rested
200% of normal experience
gained from monsters.



Todos los personajes inician el juego en un estado normal. El estado de reposo sólo se puede acumular si el personaje permanece en una posada, se desconecta en una posada o se desconecta en el bosque. Si permaneces o te desconectas en una posada, el estado de reposo aumenta cada pocas horas. Si te desconectas en el bosque, la acumulación del estado de reposo es mucho más lenta. Por lo que respecta a la acumulación del reposo, la desconexión en una de las seis capitales (Orgrimmar, Thunder Bluff, Undercity, Darnassus, Ironforge y Stormwind) equivale a desconectarse en una posada.

El estado de reposo aumenta lentamente cada hora que estés desconectado del juego o en una posada, y cuanto más tiempo estés desconectado del juego, mayor será el reposo. Hay una cantidad máxima de reposo que puedes acumular, la cual suele ser suficiente para ofrecerte un 200 por ciento de bonificación de experiencia para una barra de experiencia y media. Sin embargo, para acumular todo ese reposo, necesitas estar desconectado durante más de una semana.

El estado de reposo se convierte en una recompensa en el caso de los jugadores que están fuera del juego y regresan. Es una forma de volver al juego e incorporarte rápidamente si te has quedado rezagado mientras tus amigos han seguido progresando durante tu ausencia. No es una recompensa continua para quienes juegan varias horas al día.

Marcador del estado de reposo

Hay un marcador del estado de reposo en la barra de experiencia para indicar cuánto has descansado. Si la parte llena de la barra de experiencia llega hasta el marcador, tu personaje alcanza un estado de reposo normal. En este estado normal, obtienes un 100 por cien de experiencia de una matanza, lo que implica que no obtienes ninguna bonificación de experiencia. Para recuperar el reposo, debes ir a una posada o desconectarte del juego. El marcador del estado de reposo sólo aparece en la barra de experiencia si has reposado.

Estado de reposo y misiones

La experiencia obtenida por completar misiones no influye en el estado de reposo. Asimismo, el estado de reposo no te ofrece ninguna bonificación de experiencia obtenida en las misiones. La experiencia de las misiones no acelera el proceso para alcanzar el estado de reposo normal. Tan sólo la experiencia obtenida mediante los monstruos cuenta para restar reposo.

IMPLICACIONES DEL AUMENTO DE NIVEL

Al subir de nivel, tu personaje es más poderoso. Los atributos aumentan, las habilidades de clase también aumentan y, como resultado de ello, muchas características secundarias como la salud y el maná aumentan a su vez. Además, tienes capacidad para adquirir habilidades comerciales, talentos y nuevas habilidades.

Aumento de las estadísticas

Las estadísticas principales relevantes para tu clase aumentan automáticamente en uno o dos puntos al subir de nivel. Estos aumentos de las estadísticas varían según el nivel, aunque los lanzadores de hechizos suelen ver aumentados su inteligencia y su espíritu, mientras que los luchadores cuerpo a cuerpo suelen ver aumentadas su fortaleza y su fuerza. Sin embargo, durante el progreso de tu personaje por los niveles, verás aumentados la mayoría, si no todas, las estadísticas.

Características secundarias

Al subir un nivel, también aumenta la salud. Si tu personaje es un lanzador de hechizos o tiene habilidades para lanzar hechizos, también aumenta el maná. Asimismo, si aumentan la fortaleza y la inteligencia al subir un nivel, aumentan a su vez la salud y el maná al mejorar el atributo.

Destrezas de clase

Las destrezas de clase, las cuales determinan la eficacia de los hechizos y las habilidades de tu clase, no aumentan automáticamente al subir un nivel. Más bien, aumentan al utilizarlas. No obstante, el nivel máximo de la destreza de clase aumenta al subir un nivel. Por ejemplo, como sacerdote en el primer nivel, tu nivel de destreza máximo en magia sagrada equivale a cinco. Al lanzar conjuros sagrados, la destreza sagrada alcanza el nivel máximo con cinco puntos hasta que pases al siguiente nivel y el nivel máximo de magia sagrada aumente.

Talentos

Puedes acceder a los talentos desde la ventana Talentos, la cual puedes abrir si haces clic en el botón Talentos de la parte inferior de la pantalla o si pulsas la tecla de acceso rápido N. Consulta el Capítulo 7.



Hechizos y habilidades

Además del aumento de los atributos y las estadísticas, el otro método principal para aumentar el poder del personaje son los hechizos y las habilidades.

Aprendizaje de nuevos hechizos y habilidades

Si el personaje aumenta un nivel, es una buena idea acudir al instructor de tu clase para aprender nuevas habilidades. Los instructores de clase se encuentran en las principales ciudades, aunque no todas las clases están representadas. No encontrarás instructores chamanes en las ciudades de la Alianza, por ejemplo, porque el chamán es una clase de la Horda. Incluso en una facción, hay adiestradores sólo si un gran sector de la población puede participar en la clase. Los adiestradores chamanes no existen en Undercity, la capital de los no-muertos, porque sus habitantes no pueden ser chamanes.

Siempre puedes hablar con el instructor de tu clase, sin importar el nivel. El instructor te muestra una lista de todos los hechizos y habilidades que puedes aprender en la ventana de instrucción.

Todos los hechizos y habilidades se organizan en distintas categorías o escuelas.

Estas categorías reflejan las destrezas de tu clase. El chamán, por ejemplo, tiene destrezas de tierra, fuego, agua y aire.

Si exploras la lista de objetos, puedes ver todos los hechizos y habilidades necesarios para subir un nivel. Al hacer clic en un hechizo o una habilidad, aparece su resumen en la parte inferior de la ventana. Además, puede ver los requisitos del nivel para la habilidad. Si colocas el ratón sobre la imagen de la habilidad, se abre un cuadro de información que muestra información más detallada.

Una vez que alcances un nivel lo bastante alto para aprender un hechizo o habilidad nuevos, visita a tu instructor, selecciona un hechizo o habilidad y haz clic en el botón Aprender en la parte inferior de la ventana para aprenderlos.

Uso de los hechizos y las habilidades

Cuando adquieres un hechizo o habilidad nuevos, se agregan al libro de hechizos o habilidades. A continuación, puedes copiar el hechizo o la habilidad en la barra de acción para facilitar su uso. Las habilidades pasivas, siempre activadas, no necesitan ser incluidas en la barra de acción para su uso.

Todos los hechizos y las habilidades que utilizas se clasifican en varias categorías.

Lanzamiento instantáneo: los hechizos de lanzamiento instantáneo se pueden utilizar o lanzar de forma instantánea. No puede haber ninguna interrupción mientras usas el hechizo o la habilidad.

Lanzamiento cronometrado: los hechizos y habilidades cronometrados se utilizan durante un breve tiempo. Al hacer clic en el hechizo o la habilidad para utilizarlos, aparece un medidor de lanzamiento en la parte inferior de la pantalla. Si el medidor se llena, el hechizo se ha lanzado. Puede haber interrupciones mientras lanzas el hechizo si te alcanza o afecta un ataque especial del enemigo. Cada impacto de un enemigo restablece el medidor de lanzamiento o lo hace retroceder, lo que retrasa el uso del hechizo o la habilidad. Un ataque que interrumpa por completo el hechizo o la habilidad, como un efecto de aturdimiento, borra el medidor de lanzamiento. En este caso, debes volver a utilizar el hechizo o la habilidad.



56



Canalizado: los hechizos canalizados sólo surten efecto si sigues lanzándolos. Al canalizar un hechizo, aparece un medidor de lanzamiento inverso en la parte inferior de la pantalla. Al principio el medidor está lleno, pero al canalizar el conjuro, el medidor disminuye. Una vez agotado, el conjuro finaliza. Mientras estás canalizando el hechizo, el objetivo se resiente o se beneficia del efecto, que suele producirse cada pocos segundos. Si te mueves a la vez que canalizas el conjuro o un efecto te interrumpe, el hechizo canalizado finaliza. Si te alcanzan durante el combate, la barra de canalización disminuye aún más, aunque sin que se produzca un aumento del efecto del hechizo canalizado. Es decir, si te alcanzan en el combate mientras estás lanzando un hechizo canalizado, el tiempo y los efectos del lanzamiento del hechizo disminuyen.

Pasivo: Las habilidades pasivas siempre están activadas. No necesitan ser lanzadas y no se pueden utilizar en la barra de acción. En cuanto las aprendas, tendrán un efecto constante. Algunos ejemplos de habilidades pasivas son esquivar y el bloqueo.

Retrasos de los hechizos y las habilidades

Los hechizos y las habilidades no siempre se pueden lanzar o utilizar repetidamente. Muchos de ellos sufren un breve retraso que debes tener en cuenta antes de volver a lanzar un hechizo o utilizar una habilidad. Después de utilizar un hechizo o una habilidad, su icono en la barra de acción y en el Libro de hechizos y habilidades se oscurece. Si vuelve a brillar, puedes utilizarlos una vez más. Los jugadores suelen llamar a este retraso reactivación del hechizo o la habilidad.





EQUIPO

Aunque gran parte del poder de tu personaje procede de las estadísticas y las habilidades, el equipo que llevas es tan importante como tu aprendizaje. En muchos casos, el equipo puede mejorar tu personaje considerablemente al aumentar el daño por segundo, los atributos, el nivel de armadura y de defensa o al potenciar tu capacidad de lanzamiento de hechizos y de resistencia. En la ventana de información del personaje, hay ranuras de equipo a ambos lados del modelo de personaje. Estas ranuras de equipo se corresponden con distintas partes del cuerpo del personaje. Las ranuras de los lados son para la armadura y las joyas. Las cuatro ranuras de la parte inferior son para el equipo de mano, que puede incluir armas de combate cuerpo a cuerpo, de combate a distancia, escudos, munición, varitas mágicas y objetos varios.

CASILLAS DE ARMADURA

Las distintas partes del cuerpo en que puedes equipar la armadura son la cabeza, los hombros, la espalda, el pecho, las muñecas, las manos, la cintura, las piernas y los pies. Puedes disponer de una armadura por ranura.

De entre las distintas piezas de armadura, las más fáciles de adquirir, disponibles en todos los niveles iniciales, son las piezas para la espalda, el pecho, las muñecas, las manos, la cintura, las piernas y los pies. Más adelante, empezarás a encontrar anillos y piezas para los hombros. En los niveles medios encontrarás collares y yelmos.

En los niveles superiores encontrarás alhajas.

CASILLA DE CAMISOLA

Tu personaje dispone de una casilla para llevar una camisa. Sin embargo, las camisas suelen ser decorativas y no aportan ningún beneficio de juego. Pueden, no obstante, hacer que sobresalgas entre tus compañeros de juego. Los sastres pueden hacer una serie de camisas de distintos colores; además, puedes obtener camisas como la recompensa o el tesoro de una misión.

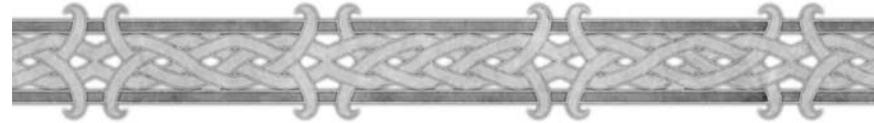
CASILLA DE TABARDO

Hay una ranura a la izquierda para un tabardo, que es una prenda de vestir con el emblema de tu hermandad. Puedes adquirir un tabardo incluso si no perteneces a una hermandad. En ese caso, será un gabán de color gris sin identificación alguna. Conseguirás la insignia de tu hermandad cuando la hermandad elija un diseño o cuando te sumes a la hermandad que ya tenga un diseño.

JOYAS

Hay dos ranuras para que los personajes que llevan anillos. Los anillos son objetos mágicos poco comunes que puedes obtener a modo de recompensa por una misión o bien obtenerlos como botín. Hay una amplia variedad de anillos. Algunos aumentan los atributos y las estadísticas, mientras que otros te proporcionan la habilidad para curar o para lanzar un conjuro que cause daño. Los anillos no se muestran en el personaje si los llevas aunque estén equipados.

Los collares son similares a los anillos, pero solo hay una ranura para ellos.



Las alhajas son aún más raras que los anillos y los collares. No se muestran en el personaje, pero proporcionan una amplia variedad de habilidades. Las alhajas no tienen siempre las mismas cualidades. Suelen ser objetos con efecto al hacer clic con el botón derecho.

EQUIPO DE MANO

Las cuatro ranuras de la parte inferior de la ventana del personaje se destinan al equipo de mano. La primera ranura es para tu mano principal, la segunda ranura es para tu mano menos hábil, la tercera ranura es para el arma de ataque a distancia y la cuarta ranura es para la munición.

ARMAS DE ATAQUE CUERPO A CUERPO

Si empuñas un arma para una sola mano, se debe colocar en la mano dominante para que sea eficaz. Si empuñas un arma para las dos manos, se coloca en la ranura de la mano dominante, pero también ocupa la ranura de la mano menos hábil.

La ranura de la mano menos hábil se puede adaptar a un arma secundaria si tienes una habilidad de empuñadura doble. También puede incluir un objeto para la mano menos hábil como un escudo, una antorcha, una esfera, una rama mágica o un farol. Si empuñas un arma para dos manos, la ranura de la mano menos hábil ya está ocupada.

ARMAS DE ATAQUE A DISTANCIA

La ranura de armas de ataque a distancia puede incluir un arma de este tipo adecuada para tu personaje, ya sea una varita, un arco, una pistola o un proyectil. Puedes tener un arma de ataque a distancia equipada aquí al mismo tiempo que tienes un arma de combate cuerpo a cuerpo equipada en las ranuras para la mano dominante y para la mano menos hábil.

Para preparar un arma de ataque a distancia, abre el libro de habilidades y facultades. Si has equipado un arma de ataque a distancia, la habilidad de disparo debe aparecer en el libro. Puedes disparar el arma de ataque a distancia, haz clic en la habilidad de disparo en el libro o arrastra el icono de disparo a la barra de acción para utilizarlo. Siempre que necesites utilizar el arma de ataque a distancia, puedes pulsar este botón y disparar. Tu personaje retirará el arma de ataque a distancia para atacar. A diferencia de los ataques cuerpo a cuerpo, los ataques a distancia no se pueden activar o desactivar. Debes pulsar el botón de disparo cada vez que desees atacar.

CASILLA DE MUNICIÓN

Las pistolas y los arcos requieren munición. En este caso, debes colocar munición, balas o flechas, en la ranura de munición. Siempre que tengas munición del tipo adecuado en el inventario, podrás disparar el arma.



Requisitos de nivel para el equipo

Gran parte del equipo fabricado o conseguido tiene un requisito de nivel. Si colocas el ratón sobre un objeto del equipo, en la parte inferior del cuadro de información del objeto aparece el requisito de nivel, el cual te indica el nivel mínimo necesario para utilizar dicho objeto. Algunos objetos como las armaduras y las armas adquiridas como recompensa de la misión no tienen ningún requisito de nivel. Si logras completar la misión, mereces utilizar la armadura o el arma, independientemente del nivel.

Algunos objetos requieren una habilidad comercial. Por ejemplo, la mayoría de los objetos creados por los ingenieros requieren determinado nivel de habilidad de ingeniería para equiparlos o utilizarlos.

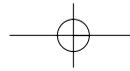
Los objetos consumibles como las pociones también tienen requisitos de nivel, incluso si son recompensas de la misión. Si aún no estás en un nivel lo bastante alto para equipar o utilizar un objeto, el requisito de nivel del cuadro de información aparece en color rojo.

Equipo inutilizable

El equipo que no se puede utilizar se muestra en color rojo.

Por ejemplo, si estás buscando en el almacén de un vendedor de armas, las armas que no pueda utilizar tu clase aparecerán en color rojo en la ventana del comerciante.

Si colocas el ratón sobre un arma del inventario que no puedas utilizar por una condición única, dicha condición aparece como texto rojo. Si no te encuentras en un nivel lo bastante alto como para llevar el objeto, el texto de requisito de nivel del cuadro de información aparece en rojo. Si aún no tienes la habilidad del arma adecuada, el tipo de arma aparece en letras rojas. El personaje no puede equipar el equipo inutilizable.



Equipo intransferible

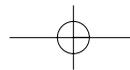
Muchos de los objetos y equipo más potentes del juego son intransferibles. Los objetos intransferibles no se pueden entregar a otros jugadores. Sólo se pueden vender a un vendedor, depositar en el banco o destruir. No puedes malvender un objeto intransferible en una casa de subastas. Si un objeto es intransferible, esto se indicará debajo del nombre del objeto en el cuadro de información. Los objetos presentan distintas condiciones para convertirse en intransferibles. Estas opciones son las siguientes:

Se liga al cogerlo: este tipo de objetos se vinculan al personaje cuando los toma de un cadáver o de un presentador de misiones. La mayoría de las recompensas de las misiones se vinculan tras la adquisición.

Se liga al equiparlo: este tipo de objetos se vinculan al colocarlo en la ranura de equipo. Una vez equipado, el objeto es intransferible y no puede pasar a otras manos. La mayoría de los objetos útiles creados mediante una habilidad comercial son vínculos de equipo.

Se liga al usarlo: este tipo de objetos se vincula al utilizarlos. Estos objetos no pueden por lo general ser equipados, pero surten efecto al usarlos directamente desde el inventario. La mayoría de los objetos que convocan monturas son vínculos de uso.

Objetos de misión: los objetos de misión pertenecen a una categoría especial de objetos intransferibles. Si buscas objetos para cumplir una misión, dichos objetos suelen tener una etiqueta de objeto de misión donde aparece normalmente la etiqueta de objeto intransferible. Los objetos con la etiqueta de objeto de misión no se pueden entregar a otros jugadores ni vender a los PNJ vendedores.



Equipo fuera de lo común

Muchos de los objetos y equipo del mundo presentan distintos grados de rareza; esta categoría te indica los puntos fuertes o débiles de estos objetos. Cuanto más raro es un objeto, más fantásticas son sus propiedades.

Puedes averiguar el grado de rareza y, por consiguiente, la potencia de los objetos por el color de su nombre. Este color es el mismo al mover el ratón sobre el objeto para ver su nombre en el cuadro de información, aunque lo veas vinculado al chat o como un mensaje al tomarlo de un grupo.

Gris: estos objetos son de escasa calidad y no tienen ninguna propiedad especial. Los jugadores suelen llamarlos basura para vender. **Blanco:** Estos objetos son de calidad normal. Por regla general, tan sólo los objetos blancos de nivel superior tienen propiedades especiales. La mayoría de los objetos comprados por los vendedores pertenecen a esta categoría.

Verde: Más raros que los objetos blancos y con frecuencia más potentes, estos objetos se consideran inusuales. Los objetos verdes se pueden desencantar con la habilidad de encantamiento para conseguir ingredientes mágicos, útil para encantar otros equipos. Los objetos verdes son en su mayoría botines o creaciones de artesanos con habilidades comerciales.

Azul: los objetos azules son de una calidad poco común y casi siempre tienen propiedades especiales. Se consideran mágicos con fines de encantamiento. Tan sólo unos cuantos objetos creados por artesanos son objetos azules e incluso en estos casos dichos objetos requieren muchos ingredientes oscuros y sólo pueden ser fabricados por artesanos con un alto nivel de destreza.

Morado: estos objetos son épicos por lo que respecta a su alcance y potencia.

Se rumorea que existen objetos aún más poderosos en el mundo...

Conjuntos de Armaduras

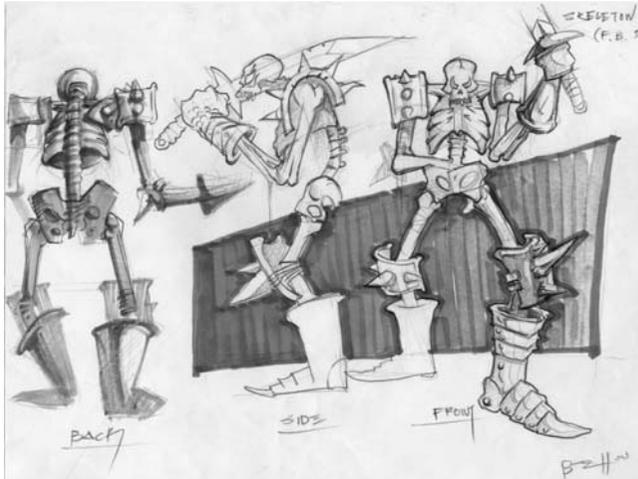
Continúan los rumores sobre la existencia de una serie de objetos únicos e irrepitibles que pertenecieron a grandes héroes y leyendas. Se dice que estos conjuntos confieren habilidades mágicas una vez que sus piezas se han ensamblado y equipado. Si un personaje se equipa con todos los objetos de un conjunto, se agrega una bonificación de atributos mágicos. Si se selecciona un objeto del conjunto, aparecen los nombres de todos los objetos en la ayuda.

Durabilidad

Con el uso, las armas y la armadura empiezan a desgastarse. Finalmente, la armadura maltratada en el combate empieza a perder calidad, al igual que las armas que siguen golpeando la dura piel de los monstruos.

En World of Warcraft, cada vez que utilizas un arma o recibes un golpe en la batalla, el arma y la armadura pueden ver mermada su durabilidad. Para comprobar la durabilidad de tu equipo, coloca el ratón sobre él en la ventana de información del personaje o en el inventario. Si una pieza del equipo alcanza un nivel de durabilidad bajo, verás una pequeña representación de tu personaje y el equipo dañado en la esquina de la pantalla.

Si la durabilidad de una pieza del equipo alcanza un nivel muy bajo, puedes repararla si acudes a un PNJ especializado en trabajos con la pieza que necesita arreglo. Si el nivel de durabilidad desciende a cero, la pieza queda inservible y ya no proporciona ningún beneficio al personaje. Seguirá equipada en el personaje, pero la armadura dejará de ofrecer protección y las armas estarán tan gastadas que atacarás en realidad como si no tuvieras ningún arma.



INVENTARIO

Conforme te adentres en el mundo, encontrarás tesoros y objetos. Este botín se incluye en el inventario o en las casillas de bolsas. En la parte inferior derecha de la pantalla se encuentra la mochila, con la que empiezas, y con cuatro ranuras vacías a la izquierda. Cada una de estas ranuras vacías puede contener una bolsa. Las bolsas presentan distintas variedades y se pueden encontrar mediante muchos métodos. Puedes comprarlas a los vendedores o a los jugadores, obtenerlas como un botín o una recompensa o bien fabricarlas a tu medida.

Tu mochila predeterminada es un contenedor de 16 ranuras, el cual puede incluir dieciséis objetos (uno en cada ranura). Las bolsas adquiridas pueden ser de dimensiones reducidas (un contenedor de 4 ranuras) o mayores que la mochila. Si te encuentras una bolsa, debes colocarla en una ranura de la mochila en otra bolsa. Para equipar una nueva bolsa y convertirla en un contenedor, debes colocarla en una ranura de bolsa vacía arrastrándola hasta allí. A continuación, puede empezar a contener objetos.



Apertura y cierre de las bolsas

Para abrir una bolsa, puedes hacer clic o pulsar en la tecla de acceso rápido correspondiente. La tecla de acceso rápido para la mochila es F12 o B y, de derecha a izquierda, las teclas de acceso rápido para las otras cuatro bolsas son F11, F10, F9 y F8. Para abrir todas las bolsas a la vez, pulsa Mayús-B.



Interacción con los objetos de las bolsas

Para interactuar con un objeto, abre la bolsa. Para elegir el objeto, haz clic con el botón izquierdo. Al hacer clic con el botón derecho se equipa el objeto si se puede equipar o bien se utiliza si tiene algún efecto, pero no se puede equipar. Al colocar el ratón sobre el objeto se abre un cuadro de información sobre el objeto.

Carcaj y bolsas de munición

Los carcaj y las bolsas de munición son otro tipo de contenedor que se puede equipar en una ranura de bolsa. Estos objetos sólo pueden contener munición del tipo adecuado. Suelen tener más ranuras que los contenedores normales además de mejorar el combate con un arma de ataque a distancia.

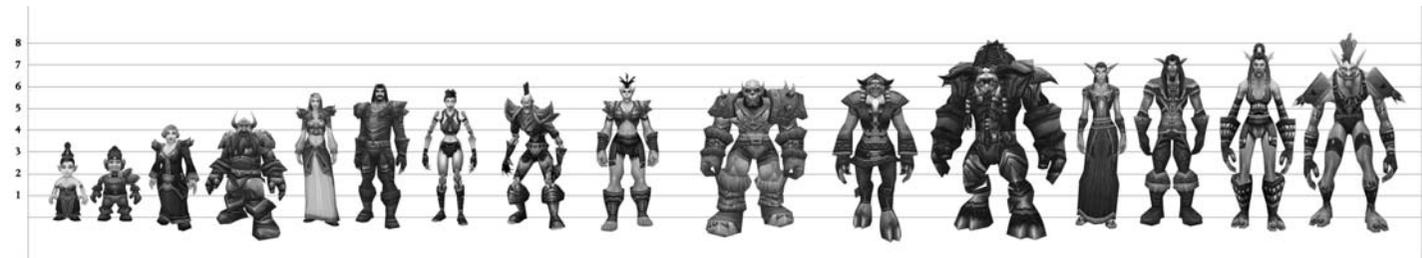
Capítulo 6

Razas y clases

Hay ocho razas con las que se puede jugar en World of Warcraft, las cuales se dividen en dos facciones; la Horda y la Alianza. Al elegir la raza, también estás eligiendo las posibles clases, el área de inicio y la capital de la raza. El área de inicio y la capital de la raza sólo son una introducción al mundo del juego. Todos los jugadores son libres de viajar tan lejos como las habilidades les permitan, aunque acechan grandes peligros en el mundo e incluso otros jugadores te aguardan en tierras enemigas.

Cada raza, además de la selección de clase, tiene unos rasgos raciales únicos. Algunas habilidades son innatas, pero no todas las habilidades están disponibles al inicio del juego. Algunas habilidades sólo se pueden aprender tras alcanzar un nivel determinado y otras se deben aprender como talentos. En pocos casos, una raza puede completar con éxito una misión para desbloquear una habilidad racial. Las posibles habilidades raciales se pueden consultar en la pantalla de selección de personajes, donde debes hacer clic en la raza correspondiente.

Hay nueve clases disponibles en World of Warcraft. Muchas comparten determinados rasgos y se pueden agrupar en categorías generales. No obstante, todas tienen características de fuerza y habilidades únicas.





La Alianza

Enanos de la Alianza

Selección de clase: cazador, pícaro, paladín, sacerdote y guerrero

Área de inicio: valle de Crestanevada, Dun Morogh

Capital: Ironforge

Gnomos

Selección de clase: mago, pícaro, brujo y guerrero

Área de inicio: valle de crestanevada, Dun Morogh

Capital: Ironforge

Humanos

Selección de clase: mago, sacerdote, paladín, pícaro, brujo y guerrero

Área de inicio: valle de Villanorte, bosque de Elwynn

Capital: Stormwind

Elfos de la noche

Selección de clase: druida, cazador, pícaro, sacerdote y guerrero

Área de inicio: Cañada Umbría, Teldrassil

Capital: Darnassus



La Horda

Orcos de la Horda

Selección de clase: cazador, pícaro, chamán, brujo y guerrero

Área de inicio: valle de la Pruebas, Durotar

Capital: Orgrimmar

Tauren

Selección de clase: druida, cazador, chamán y guerrero

Área de inicio: campamento Narache, Mulgore

Capital: Thunder Bluff

Trols

Selección de clase: cazador, mago, pícaro, sacerdote, chamán y guerrero

Área de inicio: valle de la Pruebas, Durotar

Capital: Orgrimmar

No-muertos

Selección de clase: mago, sacerdote, pícaro, brujo y guerrero

Área de inicio: Camposanto, Claros de Tirisfal

Capital: Undercity



El guerrero

El guerrero es el más fuerte de todas las clases de World of Warcraft. Los guerreros son los que más salud tienen de todas las clases, pueden utilizar las mejores armas, pueden llevar las más pesadas armaduras y pueden provocar una gran cantidad de daño. El combate cuerpo a cuerpo es el punto fuerte del guerrero y, aunque no es tan rápido o letal como el pícaro ni tan hábil en el combate a distancia como el mago o el cazador, es una de las clases más fuertes de World of Warcraft.

Razas permitidas: Todas

Atributos principales: fortaleza, fuerza

Habilidades con las armas comunes: hachas para una mano, dagas, mazas para una mano, espadas para una mano, sin armas

Habilidades con las armas avanzadas: ballestas, armas de puño, arcos o pistolas, armas arrojadizas, lanzas, bastones, armas arrojadizas, hachas para dos manos, mazos para dos manos, espadas para dos manos

Niveles de armadura: tela, piel, malla, escudo, placas (avanzado)

Habilidades de clase

Los guerreros, además de contar con una gran variedad de opciones de armas y armadura, disfrutan de gran cantidad de habilidades de combate que los hacen difícil de matar y formidables en el combate cuerpo a cuerpo.

Las habilidades de los guerreros se dividen en las categorías de protección, armas y furia. Estas habilidades incluyen defensas pasivas, ataques especiales y gritos que afectan al guerrero, a sus aliados y a sus enemigos cercanos. Las habilidades no pasivas requieren la furia.

Actitudes de combate

La mayoría de las habilidades sólo se pueden utilizar si el guerrero se encuentra en batalla. Hay varios tipos de actitudes que un guerrero puede aprender. La actitud inicial de un guerrero es la de batalla. Las habilidades de la actitud de batalla incluyen poderes ofensivos y defensivos. Si el guerrero aumenta de nivel, obtiene acceso a la actitud defensiva y a la actitud de rabioso si completa misiones sólo para guerreros.

Las habilidades de la actitud defensiva mejoran la capacidad del guerrero para enfrentarse en igualdad de condiciones a sus enemigos. Es la posición preferida por los guerreros que desean aumentar su permanencia en el combate mediante ataques. Las habilidades de la actitud de berserker son casi todas ofensivas. En esta actitud, el guerrero no es tan hábil a la hora de esquivar los ataques de los enemigos, pero tiene más capacidad para matar monstruos con rapidez.

Si cambias de posición, aparece una nueva serie de barras de acción que debes rellenar con las habilidades de actitudes correspondientes.

Ira

La ira se genera cuando un guerrero recibe daño, utiliza determinadas habilidades o provoca daño a un enemigo. Si la barra de furia del guerrero empieza a llenarse, el guerrero puede ejecutar ataques especiales o habilidades que cuestan ira. La ira se desvanece rápidamente, aunque algunas habilidades y talentos de guerreros pueden retrasar dicho desvanecimiento.

El mago

El mago es un maestro de energía mística poderosa, capaz de utilizar la magia de las formas más espectaculares y destructivas. Los magos son una clase frágil, con poca vida y escasas habilidades para la lucha. No obstante, compensan su debilidad física con su sorprendente capacidad para lanzar hechizos. Los magos pueden provocar daño a una distancia increíble en muy poco tiempo.

Razas permitidas: humanos, gnomos, trolls, no-muertos

Atributos principales: inteligencia, espíritu

Habilidades con las armas comunes: bastones, sin armas, varitas mágicas

Habilidades con las armas avanzadas: dagas, espadas para una mano

Niveles de armadura: tela

Habilidades de clase

El mago es el maestro de la más potente magia ofensiva y cuenta con muchas otras habilidades extraordinarias. Su objetivo es acabar con los monstruos a distancia.

De hecho, en este papel son inigualables en comparación con el resto de las clases. Tan sólo el pícaro puede aproximarse al daño ingente que el mago puede provocar e, incluso en ese caso, el pícaro debe atacar cuerpo a cuerpo. Los hechizos del mago se clasifican en tres escuelas: arcano, hielo y fuego. Los hechizos de hielo y fuego son en su mayoría ofensivos, aunque la escuela de hielo tiene hechizos que pueden proteger al mago y congelar o ralentizar el objetivo. Los hechizos arcanos pueden ser ofensivos, defensivos o bien hechizos ajenos al combate como el teletransporte.

Los magos apenas tienen capacidad para defenderse si se quedan sin maná. Tienen unas habilidades de combate pobres y escasa vida. No obstante, los magos pueden reunir alimentos y bebida para reponer su vida además de maná y, en los niveles más altos, pueden crear piedras de maná para restaurar el maná de inmediato y aumentar su eficacia en el combate.

El sacerdote

El sacerdote es un hechicero con una amplia variedad de hechizos. Esta clase dispone de los hechizos de curación más potentes y de hechizos benéficos excelentes. Además, cuenta con buenos hechizos defensivos y puede proteger a los aliados de los peligros y de los hechizos físicos, y de los hechizos de sombra ofensivos. Sin embargo, como lanzador de hechizos principal, el sacerdote es extremadamente frágil, tiene poca vida y escasa potencia en el combate cuerpo a cuerpo.

Clases permitidas: enanos, humanos, elfos de la noche, trols y no-muertos

Atributos principales: inteligencia, espíritu

Habilidades con las armas comunes: mazas para una mano, sin armas, varitas

Habilidades con las armas avanzadas: dagas, bastones

Niveles de armadura: tela

Habilidades de clase

Los sacerdotes son hechiceros natos y su punto fuerte son los hechizos de curación y defensivos. Los hechizos de los sacerdotes se dividen en las escuelas sagrada y de sombra, y se clasifican en varias categorías: curación, hechizos de ataque, control de la mente y hechizos benéficos. Aunque el chamán, el druida y el paladín también pueden curar, ninguno de ellos puede hacerlo tan bien como el sacerdote. Además, el sacerdote cuenta con mejores hechizos de resurrección que el paladín o el chamán.

Entre los mejores hechizos benéficos y de protección del sacerdote se encuentran los hechizos de palabra sagrada, que pueden absorber daño en el combate e incrementar la fortaleza del sacerdote o sus aliados.

Otra amplia serie de hechizos del sacerdote son los hechizos de daño directo como la ráfaga mental y los hechizos de daño a lo largo del tiempo como la palabra de sombra: dolor. El sacerdote cuenta además con buenos hechizos para hacer frente a los lanzadores de hechizos enemigos como la quema de maná.

El pícaro

El pícaro es una de las clases de personajes más letales del juego, capaz de infligir un daño inmenso en un corto período de tiempo.

Los pícaros más eficientes se camuflan en las sombras sin ser vistos y golpean a los enemigos por detrás con una oleada de ataques mortales. A pesar de su poder de ataque rápido, los pícaros no tienen mucha fortaleza y confían más en la rapidez y el sigilo para su protección que en unos niveles de armadura y salud altos.

Razas permitidas: orcos, trols, no-muertos, enanos, gnomos, humanos y elfos de la noche

Atributos principales: agilidad, fuerza y fortaleza

Habilidades con las armas comunes: dagas, armas arrojadizas, sin armas

Habilidades con las armas avanzadas: arcos, ballestas, armas de puño, pistolas, mazas para una mano, espadas para una mano

Niveles de armadura: tela, piel

Habilidades de clase

El pícaro tiene un amplio conjunto de habilidades. Puede pasar al lado de los enemigos sin ser visto, provocar un daño inmenso con ataques especiales, movimientos finales y venenos. El pícaro también puede aprender a forzar puertas y arcones y aprender la habilidad del carterista para robar monedas y objetos.

Muchas de las habilidades de combate del pícaro requieren energía.

Los pícaros inician el combate con las barras de energía llenas, pero pierden energía conforme utilizan las habilidades. La barra se actualiza rápidamente con el tiempo. El control de la barra de energía es una de las responsabilidades principales del pícaro durante el combate.

Además de provocar daño y lograr efectos especiales, las habilidades de combate del pícaro también generan puntos combinados.

Puntos combinados

Los puntos combinados sólo se generan si el pícaro utiliza determinados ataques o habilidades especiales. Los potentes movimientos finales del pícaro requieren el uso de puntos combinados además del gasto de energía normal. Un pícaro puede acumular un máximo de cinco puntos combinados.

Puedes ver cuántos puntos combinados tienes si miras el retrato del PNJ del monstruo objetivo. Los puntos combinados aparecen como puntos rojos.

Si se ejecuta un movimiento final, se gastan todos los puntos combinados y el movimiento surte efecto. Se requiere un mínimo de un punto combinado para utilizar el movimiento final, pero cuantos más puntos combinados gastes, mayor será el efecto.

El druida

El druida es una clase extraordinaria con una excelente habilidad de curación, potentes hechizos ofensivos, hechizos benéficos fantásticos y la habilidad exclusiva para cambiar de forma y convertirse en distintos tipos de animales. En sus formas animales, el druida puede adoptar nuevas funciones como la del guerrero o el pícaro, lo que le confiere una gran versatilidad.

Razas permitidas: elfos de la noche, tauren

Atributos principales: inteligencia, fortaleza, espíritu

Habilidades con las armas comunes: bastones, sin armas, mazas para una mano o dagas

Habilidades con las armas avanzadas: dagas, armas de puño, lanzas

Niveles de armadura: tela, piel

Habilidades de clase

Los jugadores druidas disponen de hechizos que se dividen en tres categorías: curación, hechizos benéficos y hechizos ofensivos. Tienen hechizos de curación que pueden curar de inmediato y con el tiempo. Sus potentes hechizos benéficos se encuentran entre los mejores del juego y pueden potenciar todos los atributos además de proporcionar una excelente armadura y bonificaciones de fortaleza. Los hechizos ofensivos son buenos, pero no el punto fuerte del druida.

TRANSFORMACIÓN

La habilidad exclusiva del druida es su capacidad de transformación, que le permite elegir entre varios estilos de juego. Una vez aprendidas, estas formas se activan del mismo modo que al lanzar un hechizo. Mientras que tienen una forma mascota, los druidas pierden su capacidad para lanzar hechizos, pero ganan una serie de habilidades nuevas adaptadas a su nueva forma.

En la forma de un oso, por ejemplo, los druidas son como guerreros, obtienen más salud, capacidad de ataque y las habilidades de los guerreros. En la forma de un gato, los druidas ven potenciado el daño y el sigilo además de tener acceso a las habilidades del pícaro. En la forma de un oso o de un gato, los druidas pierden la barra de maná y en su lugar obtienen una barra de ira o de energía respectivamente.

Los druidas también pueden aprender formas no combativas que les permitan viajar por tierra o navegar mucho mejor que la mayoría de las clases.

Si un druida sube un nivel, puede aprender nuevos hechizos de su forma normal y nuevas habilidades para aumentar las formas mascotas.

El paladín

El paladín es un defensor virtuoso de los débiles y un enemigo incansable de los no-muertos. Con elementos del guerrero y del sacerdote, el paladín es un excelente luchador cuerpo a cuerpo con mucha salud, una protección inmejorable y hechizos benéficos muy potentes. Cuenta además con una mezcla útil de hechizos de curación y defensivos. La tradición de los caballeros santos es única para la Alianza. En muchos aspectos, el paladín es la contrapartida del chamán de la Horda, aunque orientado hacia el combate físico más que a la habilidad para lanzar hechizos.

Razas permitidas: enanos, humanos

Atributos principales: fuerza, fortaleza, inteligencia, espíritu

Habilidades con las armas comunes: mazos para dos manos, espadas para dos manos, sin armas

Habilidades con las armas avanzadas: armas arrojadas, espadas para una mano, espadas para dos manos, hachas para una mano, hachas para dos manos

Niveles de armadura: tela, piel, malla, escudo, placas (avanzado)

Habilidades de clase

El paladín, al igual que el guerrero, puede aprender a llevar todo tipo de armaduras y cuenta con la más amplia selección de habilidades con las armas. Cuenta con una excelente habilidad para progresar en el combate cuerpo a cuerpo, a lo que contribuyen sus hechizos benéficos exclusivos: las auras y los sellos.

Las auras son hechizos benéficos que el paladín puede lanzar sobre sí mismo y que tienen efecto sobre el resto de los miembros del grupo que estén cerca. Un paladín sólo puede tener un aura activa cada vez, y dos paladines con la misma aura no pueden acumular los efectos del aura. No obstante, varios paladines pueden utilizar distintas auras para superponer varios hechizos benéficos sobre los aliados. Algunas auras pueden curar al paladín y a sus aliados, mejorar la armadura y causar daño a los atacantes.

Un sello es otro tipo de hechizo benéfico disponible para el paladín. Los sellos son efectos de hechizos a corto plazo con beneficios concretos. Algunos sellos aumentan el daño causado, absorben el daño físico o potencian el daño contra los no-muertos.

Sólo puede haber activo un sello a la vez por paladín.

El resto de los hechizos del paladín son de curación, resurrección, defensivos y hechizos diseñados específicamente para atacar a los no-muertos.

El chamán

Los chamanes son los consejeros espirituales de la Horda. El chamán pertenece a una clase versátil y flexible que cumple muchas funciones en un grupo aventurero. Mientras que otras clases son luchadoras o lanzadoras de hechizos natos, el chamán disfruta de estar en el término medio. El chamán es un buen lanzador de hechizos, pero también combate fieramente con el mazo y el bastón.

Razas permitidas: orcos, tauren, trols

Atributos principales: inteligencia, fortaleza, espíritu, fuerza

Habilidades con las armas comunes: mazos para una mano, bastones, sin armas

Habilidades con las armas avanzadas: hachas para una mano, dagas, armas de puño

Niveles de armadura: tela, piel, escudo, malla (avanzado)

Habilidades de clase

El chamán tiene buena salud, poder para el combate cuerpo a cuerpo y hechizos creados para asistirle en el combate como los hechizos ofensivos de lanzamiento instantáneo y los hechizos benéficos de armas. Tiene además potentes hechizos de ataque y curación.

Los hechizos espirituales del chamán le permiten realizar una serie de acciones no combativas útiles. Puede resucitar aliados, convertirse en un lobo fantasma para mejorar el movimiento o teletransportarse a una ciudad.

Tótems del chamán

El poder único del chamán reside en sus tótems. Los tótems son objetos espirituales que el chamán obtiene en las misiones. Cada vez que logra un tótem, el chamán puede lanzar hechizos totémicos relacionados con el elemento de dicho tótem. Los hechizos de tótem se pueden comprar a un instructor, aunque para lanzar un hechizo de tótem, el tótem elemental adecuado debe estar en el inventario del chamán.

Al lanzar un hechizo de tótem aparece un espacio temporal en el suelo que crea un efecto de hechizo en el área. Este espacio puede recibir ataques enemigos, en cuyo caso el hechizo de tótem finaliza al destruirse el espacio. Los hechizos de tótem pueden proporcionar hechizos benéficos, hechizos negativos, de curación y de ataque a los enemigos.

Hay cuatro tótems. El primero es la tierra y los otros son el fuego, el agua y el aire. Un chamán puede tener un tótem de cada elemento activo. Lanzar un hechizo de tótem del mismo elemento que el tótem existente hace que el tótem anterior desaparezca.

Los tótems de tierra tienden a ser hechizos de protección, como el tótem Garrapetra, que aleja a los monstruos del chamán, y el tótem Petracutis, que reduce el daño del combate cuerpo a cuerpo provocado por los monstruos. Los tótems de fuego tienden, por el contrario, a ser ofensivos por naturaleza con hechizos como el tótem abrasador, el tótem de magma y el tótem nova de fuego, que provocan daño a enemigos cercanos. Los tótem de agua y aire ofrecen varios hechizos útiles.

El tótem de Fuentemaná (agua), por ejemplo, ofrece una importante regeneración del maná al chamán y sus aliados, mientras que el tótem moleador (aire) absorbe los hechizos negativos de los lanzadores de hechizos enemigos.

El cazador

El cazador es una clase única en World of Warcraft porque es principalmente un atacante a distancia. Aunque el resto de las clases puede aprender a utilizar las armas de ataque a distancia, ninguna de estas clases resulta tan mortífera como el cazador. Para respaldar los ataques a distancia del cazador, esta clase disfruta de dos ventajas: un mascota leal y una amplia gama de hechizos que limitan el movimiento.

Razas permitidas: enanos, elfos de la noche, tauren, orcos, trols

Atributos principales: agilidad, espíritu, inteligencia, fortaleza

Habilidades con las armas comunes: hachas para una mano o dagas, pistolas o arcos, sin armas

Habilidades con las armas avanzadas: ballestas, armas de puño, lanzas, bastones, espadas para una mano, espadas para dos manos, armas arrojadas, hachas para dos manos

Niveles de armadura: tela, piel, malla (avanzado)

Habilidades de clase

El cazador es una clase de combate como el pícaro y el guerrero, aunque mientras estas clases confían en los ataques cuerpo a cuerpo, el cazador confía en los ataques a distancia. Tiene habilidad para lanzar hechizos, pero son de apoyo y los utiliza para mejorar sus habilidades naturales.

Para complementar los ataques a distancia, el cazador dispone de una serie de hechizos que confieren al rifle o al arco daño adicional, daño con el tiempo u otros efectos mágicos.

Los cazadores tienen además un conjunto de hechizos benéficos que pueden lanzar sobre sí mismos denominados aspectos. Estos hechizos imitan las funciones de determinadas bestias. El aspecto del leopardo, por ejemplo, aumenta la velocidad de movimiento del cazador, mientras que el aspecto del mono aumenta la habilidad para esquivar. Como maestro de mascotas, el cazador dispone de una selección de hechizos de control de bestias además de hechizos que mejoran su mascota.

Mascotas del cazador

Estas mascotas son el componente clave de la clase del cazador. Una vez que el cazador ha adquirido alguna experiencia, puede aprender a domar a las bestias salvajes de Azeroth. Al utilizar el hechizo de domesticación, el cazador puede seleccionar una bestia y convertirla en una mascota de compañía dócil. La mascota puede atacar el objetivo del cazador y mantenerlo ocupado mientras el cazador inicia el ataque a distancia.

La mascota del cazador debe ser feliz o podría incluso volverse contra ti. La mascota del cazador tiene un índice de felicidad que puedes ver si haces clic en el icono de mascota leal. Cuando la mascota lucha, su nivel de felicidad se reduce, pero si la alimentas con regularidad la felicidad se restablece.

Casi todos los monstruos del tipo bestias se pueden domar y convertir en una mascota de compañía. Tras obtener una nueva mascota, puedes adiestrarla en las habilidades adquiridas con la habilidad de adiestramiento para bestias.

Si encuentras otras mascotas que deseas domar, puedes guardar en un establo a tu mascota actual para tener una selección de mascotas entre los que elegir al adentrarte en el mundo. Sólo puedes tener una mascota de compañía cada vez. Cuando la mascota no esté contigo, estará en los establos, que puedes encontrar en las principales ciudades.

El brujo

Aunque muchos de los que han tenido tratos con los demonios se han hundido en la oscuridad, el brujo ha logrado someter a las fuerzas del mal a su voluntad sin sucumbir a la malignidad suprema. Estos lanzadores de hechizos pueden invocar demonios para que los sirvan y lanzar muchos hechizos dolorosos que consumen lentamente la vida de los enemigos. Los brujos son físicamente una clase débil, pero compensan este defecto con una potente serie de hechizos y con sus mascotas demoníacas.

Razas permitidas: gnomos, humanos, orcos, no-muertos

Atributos principales: inteligencia, espíritu, fortaleza

Habilidades con las armas comunes: dagas, sin armas, varitas mágicas

Habilidades con las armas avanzadas: bastones, espadas para una mano

Niveles de armadura: tela

Habilidades de clase

Los brujos dependen de sus hechizos y de sus mascotas. Los hechizos de un brujo se dividen en varias categorías generales. Sus maldiciones pueden causar daño al objetivo o debilitarlo físicamente. El brujo también puede lanzar hechizos que causen daño al objetivo con el tiempo. Si se lanzan varios hechizos sobre un monstruo, pueden agotar la salud de dicho objetivo. El brujo cuenta además con algunos hechizos de daño directo. Con el tiempo, el brujo puede infligir tanto daño como el mago mediante los hechizos y las mascotas, pero no puede derrotar a los enemigos tan rápidamente. Aunque ambas clases son poderosas, el estilo de juego del brujo provoca la muerte lenta de los enemigos, mientras que el mago provoca un daño rápido y explosivo.



Piedras de alma

Muchos de los hechizos más poderosos del brujo requieren el sacrificio de un reactivo llamado piedra de alma. Las piedras de alma se obtienen al matar un monstruo con el hechizo drenar alma activo. Tan sólo obtendrás una piedra de alma del monstruo si tú o los miembros de tu grupo lo matáis y si adquieres experiencia de dicha matanza.

Mascotas del brujo

Los brujos pueden conseguir mascotas al inicio del juego y adquirir después otra mascota si obtienen experiencia y completan una misión de mascota. Una vez conseguido, la mascota permanece en el repertorio de hechizos del brujo y puede ser invocada cuando se desee, aunque sólo puede haber una mascota activa a la vez.

Las mascotas del brujo cumplen varias funciones. El diablillo, por ejemplo, ataca a distancia y puede lanzar hechizos de protección sobre el brujo y los miembros del grupo. El abisario es un combatiente cuerpo a cuerpo tradicional con gran cantidad de salud y habilidad para provocar. Las mascotas de niveles superiores tienen funciones aún más especializadas y actúan como pícaros con gran capacidad de daño e incluso de transporte.

Convocar a una mascota requiere tiempo y gastar una piedra de alma. La única mascota que no requiere una piedra de alma es el diablillo. Las mascotas más poderosas pueden requerir incluso dos gemas de alma.

Mascotas de combate

Las dos clases que tienen acceso en World of Warcraft a las mascotas y dependen en gran medida de ellas para tener éxito son el cazador y el brujo. Las mascotas son personajes secundarios que puedes controlar. Son más sencillos y débiles que los personajes más elaborados, pero proporcionan poder y ayuda adicionales al personaje principal. Algunas mascotas son ofensivas por naturaleza y se unen a ti para atacar a tus enemigos. Algunas son más defensivas y distraen a tu objetivo para que puedas atacar a distancia sin temor a las represalias. Hay además mascotas poco comunes con habilidades menos fáciles de definir.

Habilidades de mascotas

Cada mascota dispone de una pequeña selección de habilidades. Ningún mascota comienza con más de una habilidad o hechizo sencillos, pero puede aprender más con un instructor de mascotas. El instructor de mascotas del brujo se llama instructor de demonios.

Para enseñar a tu mascota nuevas habilidades o hechizos, debes invocar en primer lugar al mascota y hablar a continuación con el instructor de mascotas. Los hechizos y habilidades que la mascota puede aprender aparecen en la ventana del instructor. Si no has invocado a ninguna mascota, la ventana aparece en blanco. Aprender una nueva habilidad de mascota es similar a aprender una habilidad de clase.

Selecciona la habilidad y, si la mascota se encuentra en el nivel adecuado, haz clic en el botón Adiestrar para aprender la habilidad. Aprender habilidades de mascotas, al igual que los hechizos de clase, cuesta dinero.

Barra de acción para mascotas

La mascota dispone de una barra de acción situada sobre la tuya. Esta barra de acción para mascotas sólo aparece si has invocado a una mascota. Para incluir los hechizos y las habilidades del mascota en esta barra, abre el libro de hechizos y habilidades del mascota y arrastra la acción hasta la barra del mismo modo que lo harías con tu personaje. Para utilizar las acciones de la barra, haz clic en el icono correspondiente o pulsa Ctrl y el número de la tecla de acceso rápido correspondiente.



Capítulo 7

Talentos

Cuando el personaje llega al décimo nivel, empieza a adquirir un punto de talento por nivel. Los puntos de talento se pueden gastar en la ventana de Talentos. Cada clase dispone de tres categorías de talentos, sin incluir la lista de talentos de raza del personaje.

Los puntos de talento se pueden utilizar para comprar talentos para realizar una gran variedad de acciones. Muchos talentos pueden mejorar las habilidades de tu clase, o proporcionarte nuevas habilidades.

Todas las clases disponen de las mismas opciones de talento, aunque ningún personaje puede adquirir todos los talentos. Por consiguiente, hay muchas opciones de talento disponibles para personalizar tu personaje que te ayudarán a distinguirse de otros jugadores de la misma clase.

Selección de talentos

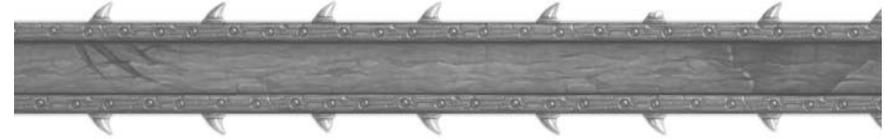
Cada clase tiene tres categorías de talentos organizadas según las habilidades de su clase. Los magos, por ejemplo, dependen principalmente de los hechizos, divididos en las escuelas hielo, fuego y arcana.

Por ello, las categorías de talentos del mago se dividen en arcana, de hielo y de fuego. Puedes acceder a cada categoría con las fichas de la parte inferior de la ventana Talentos.

Los talentos se compran de uno en uno. Si se gasta un punto de talento, obtienes un rango en un talento. Los puntos de talento no se acumulan hasta que has superado los primeros niveles del juego.

El sistema de talentos tiene varios niveles. Hay talentos de nivel bajo que debes comprar y dominar para poder aprender talentos de niveles altos. No obstante, puedes ver todos los talentos de una categoría y las rutas que llevan a todos los talentos. Además, si colocas el ratón sobre un talento, verás en qué consiste y qué requisitos debes reunir para aprenderlo.

Los talentos atenuados no se pueden aprender porque no dispones de puntos de talento o porque no tienes los conocimientos suficientes de otros talentos en la misma categoría. Los talentos no tienen límites de nivel.



Aprendizaje de talentos

Para aprender un talento, coloca el ratón sobre dicho talento y decide si es adecuado en tu caso.

Dado que es difícil olvidar los talentos, debes estar seguro antes de decidirte por uno. Ten en cuenta también que dado que no puedes aprender todos los talentos, debes decidir qué talentos o qué categoría de talentos deseas aprender.

Si te decides por un talento, haz clic con el botón izquierdo sobre él para aprenderlo. No existe una ventana para confirmar tu selección. Una vez que hayas hecho clic, debes comprar el talento. Si al comprar el talento abres nuevas posibilidades de talentos, los talentos recién desbloqueados pasan de gris a un color brillante.

Todas las clases disponen de talentos que permiten al jugador personalizar su personaje. Los talentos se pueden aplicar de los siguientes modos:

- ◆ Para mejorar los hechizos o las habilidades de una clase.
- ◆ Para modificar las funciones de los hechizos o las habilidades de la clase.
- ◆ Para adquirir nuevos hechizos y habilidades.
- ◆ Para mejorar las destrezas de la clase.

Las tres líneas de talentos de clase se orientan a los puntos fuertes de cada clase. Por ejemplo, los magos dividen sus talentos en arcanos, de hielo y de fuego, lo que equivale a las tres escuelas principales en que los magos pueden aprender.

Los guerreros tienen líneas de talentos correspondientes a las armas, la furia y la protección. Cada categoría de talentos se ha diseñado como un árbol en que los nuevos talentos son ramas de un núcleo de talentos básicos que puedes aprender en los niveles inferiores. En cada árbol, el personaje puede aprender talentos que mejoran su destreza en todas las habilidades y capacidades que se incluyen en la base del árbol de talentos.

La línea de talentos de hielo, por ejemplo, mejora la destreza del mago a la hora de lanzar hechizos de hielo. Los talentos de protección del guerrero mejoran sus habilidades defensivas y de provocación.

Ningún jugador puede esperar convertirse en un maestro en las tres ramas de talentos. De hecho, con docenas de talentos por rama y varios rangos para cada talento, a lo máximo que un personaje puede aspirar es a controlar un árbol de talentos y puede que la mitad de otro.

Para ver los talentos, haz clic en el botón Talentos o pulsa la tecla de acceso directo N. Coloca el ratón sobre cada talento para obtener una descripción de en qué consiste y cómo utilizarlo. Asegúrate de leer detenidamente el conjunto de talentos de la clase antes de elegirlos. Te ayudará tener un objetivo o un tema general para tu personaje al adquirir talentos en lugar de elegirlos al azar. Naturalmente, no hay nada malo en experimentar, pero puede resultarte útil investigar los talentos de tu clase antes de adquirirlos.

Capítulo 8

Habilidades

Las habilidades son un aspecto importante de tu personaje. Las habilidades de clase determinan la competencia de tu clase, las habilidades de armas y armadura determinan qué equipo ofensivo y defensivo puedes utilizar y las habilidades comerciales te permiten reunir materias primas y convertirlas en productos acabados que puedes usar o vender.

HABILIDADES DE CLASE

Puedes ver todas las habilidades, incluyendo las de clase, si abres la página de habilidades al pulsar la tecla de acceso directo K o acceder a estas en la ventana de información del personaje.

Las habilidades de clase se encuentran en la parte superior de la página de habilidades y son específicas de una clase de personaje. Si un mago, por ejemplo, lanza hechizos de fuego o hielo, dicho mago utiliza la habilidad de fuego o hielo para determinar la eficacia de estos hechizos. Cuanta más alta sea la puntuación del mago en estas habilidades de clase, más difícil será resistirse a estos hechizos.

Los personajes que no lanzan hechizos tienen otras habilidades de clase relacionadas que determinan su eficacia al ser utilizadas.

Mejora de las habilidades de clase

Las habilidades de clase mejoran con el uso. Si por ejemplo atacas a un monstruo con tu espada, tu destreza con espadas se puede mejorar en un punto. Ten en cuenta que las habilidades comerciales, con las armas y de defensa no aumentan automáticamente al subir de nivel.

HABILIDADES CON LAS ARMAS Y NIVELES DE ARMADURA

Todas las clases tienen un conjunto establecido de habilidades con las armas y niveles de armadura. Los guerreros, por ejemplo, pueden aprender a utilizar todos los tipos de armadura y de armas (salvo las varitas), mientras que los magos pueden utilizar sólo armaduras de tela y dagas, bastones, varitas o espadas.

Una puntuación alta para una habilidad con las armas aumenta la probabilidad de hacer blanco al utilizar el arma. Por el contrario, los niveles de armadura no aumentan con el uso; una vez que has adquirido un nivel de armadura, puedes llevar cualquier armadura de ese tipo.

Mejora de la habilidad con las armas

La habilidad con las armas sólo aumenta con el uso. Por consiguiente, si tu personaje tiene la habilidad para usar dagas, pero siempre utiliza bastones en vez de dagas, su habilidad con los bastones aumentará, pero su habilidad con las dagas nunca lo hará.

Cuanto más se incremente la puntuación de tus armas, más hábil te volverás en utilizarlas. Por lo tanto, si pasas de los bastones a las dagas en un nivel alto, tu destreza con las dagas será demasiado baja al principio para mermar las defensas de los monstruos de un mismo nivel.

Aprendizaje de nuevas habilidades de armaduras y armas

Para aprender nuevas habilidades con las armas y niveles de armadura, visita a un instructor de tu clase. En la ventana de entrenamiento verás todas las habilidades con las armas o niveles de armadura disponibles para tu clase además del nivel mínimo que debes alcanzar para aprenderlos.

Si una habilidad no está disponible para tu nivel, aparecerá con texto rojo. Si es algo que puedes aprender, aparecerá como texto verde. Aprender una nueva habilidad con las armas o un nivel de armadura sólo cuesta dinero. Siempre que tengas bastante dinero, no tienes más que hacer clic en el botón Aprender en la parte inferior de la ventana de entrenamiento y tu personaje se actualizará automáticamente con la nueva habilidad con las armas o nivel de armadura.



HABILIDADES DE COMERCIO

Las habilidades para el comercio permiten a los jugadores reunir recursos del entorno y convertir estos recursos en productos acabados que los jugadores pueden utilizar o vender.

Los jugadores pueden aprender cualquier habilidad para el comercio independientemente de su clase.

Aprendizaje de habilidades de comercio

Los jugadores no tienen al principio ninguna habilidad para el comercio. Para aprender una habilidad para el comercio, debes buscar un instructor en habilidades para el comercio y aprender la habilidad mediante el pago de puntos de habilidad.

Una vez que hayas aprendido una habilidad para el comercio, dicha habilidad se añade a tu libro de habilidades. Para buscarla, abre tu libro de habilidades y ve a la página de habilidades. Para utilizar la habilidad, haz clic con el botón izquierdo en esta página. Otra posibilidad es hacer clic y arrastrar la habilidad hasta la barra de acción para utilizarla desde ahí.

Los dos límites de las habilidades de comercio

Cada personaje puede aprender un máximo de dos habilidades de comercio. Esto permite al jugador ser autosuficiente y elegir una habilidad comercial de recolección y una habilidad comercial de producción. Alternativamente puedes aprender o dos habilidades comerciales de recolección o dos habilidades comerciales de producción. Ningún personaje puede aprender más de dos habilidades para el comercio. No obstante, algunas habilidades secundarias, como la pesca o la cocina, no tienen estas restricciones.

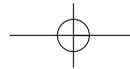
Rangos de habilidades de comercio

Al aprender una habilidad de comercio por primera vez, obtienes el nivel de aprendizaje en dicha habilidad. Al utilizar la habilidad para el comercio, ya sea recopilando materiales o fabricando objetos, mejorarás la habilidad. Una vez que hayas alcanzado un nivel de habilidad de 75, tendrás que aprender el rango de oficial antes que puedas progresar. Al pasar de 75 a 150 puntos en el nivel de habilidad, deberás aprender el siguiente rango, que es el de experto, y así sucesivamente.

Encontrar instructores en las habilidades para el comercio en el juego es fácil, ya que se encuentran en todas las poblaciones, pero para aprender las técnicas más avanzadas de habilidades para el comercio, deberás viajar muy lejos en busca de los maestros de la habilidad en cuestión. En algunos casos, los rangos de experto y los rangos superiores sólo se pueden enseñar a los jugadores que completan una misión para el instructor en la habilidad comercial.

Desaprender habilidades de comercio

Para desaprender las habilidades de comercio, abre la ventana de habilidades (tecla de acceso directo K o clic en la ficha Habilidades del panel de información del personaje). A continuación, haz clic en la habilidad de comercio. En la parte inferior de la ventana de habilidades hay un círculo tachado junto a la habilidad de comercio seleccionada. Haz clic en él para desaprender la habilidad. Al desaprender una habilidad para el comercio se 86 queda libre una ranura para que puedas aprender otra habilidad, aunque se borran todos los puntos acumulados para dicha habilidad. Si vuelves a aprender una habilidad para el comercio, no la reanudarás en el último nivel de habilidad, sino que debes empezar desde el principio.



HABILIDADES DE COMERCIO DE RECOLECCIÓN

La recolección de habilidades de comercio te permite conseguir materias primas del entorno. En el mundo del juego, hay nodos de minerales, plantas y cadáveres de mascotas. Estos objetos se pueden recolectar para obtener mineral de hierro y piedras, hierbas y pieles.

Uso de la habilidad comercial de recolección

Siempre que colocas el ratón sobre un recurso, aparece un icono de recolección junto al cursor. Si colocas el ratón sobre un nodo de minerales aparece un cursor en forma de pico, si colocas el ratón sobre una planta aparece un cursor en forma de flor y si colocas el cursor sobre un cadáver que puedes desollar aparece un cursor en forma de cuchillo.

La ayuda que aparece al mover el ratón sobre el recurso te indica el nombre del recurso y el nombre de la habilidad necesaria para recogerlo. El nombre de la habilidad aparece con un color distinto en función de la dificultad para recoger el recurso. Si no tienes la habilidad, el color del nombre de dicha habilidad es el rojo, lo que significa que no puedes recoger el recurso. El nombre aparece también en rojo si tienes la habilidad, pero el recurso va más allá del nivel de ella. En ese caso, debes mejorar el nivel de la habilidad para poder recoger el recurso.

Mejora de la habilidad comercial de recolección

Al igual que ocurre con las demás habilidades para el comercio, puedes mejorar tu habilidad comercial con el uso. Cada vez que recoges un recurso con la habilidad de recolección, tienes la oportunidad de aumentar la habilidad en un punto.

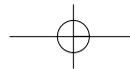
El color, y por consiguiente el nivel de dificultad, del nombre de la habilidad en la ayuda te indica si es posible mejorar la habilidad al recogerla. Cuanto más difícil resulta la recolección de un recurso, más probabilidades hay de obtener un punto de habilidad. Los niveles de dificultad, del mínimo al máximo, son los siguientes: gris, verde, amarillo, naranja y rojo. Si recolectas un recurso amarillo o naranja, aumentará tu habilidad. Si recopilas un recurso verde, es poco probable que aumente tu habilidad y, si recopilas un recurso gris, nunca aumentará tu habilidad. Los recursos rojos no se pueden recolectar en el nivel de habilidad actual.

Al mejorar el nivel de habilidad de recolección, podrás conseguir más recursos difíciles.

Compra de ingredientes

Muchas habilidades comerciales de producción requieren determinados suministros además de ingredientes especiales. Para la habilidad comercial de sastrería, siempre necesitas hilo para coser las piezas de tela, mientras que muchas fórmulas del herrero requieren un fundente para eliminar las impurezas de los metales.

Estos suministros se pueden comprar a un vendedor, que suelen encontrarse en las ciudades importantes.



Ingredientes para los objetos de nivel alto

Cuando empieces a fabricar objetos de nivel alto, necesitarás ingredientes muy variados. Los objetos de sastrería de nivel alto necesitan piel, mientras que los objetos de minería e ingeniería necesitan piel y lino.

Muchos ingredientes de nivel alto no se pueden comprar a los vendedores sino a otros jugadores o bien se deben conseguir saqueando a los monstruos.

Botánica

La botánica te permite reunir especímenes de diversas plantas de todo el mundo. Las plantas de nivel bajo incluyen las flores de paz, hojaplatas y las raíces de tierra. Las plantas de nivel alto incluyen los magos reales, brezospinas, hierbas cardenales, las plantas monarcas y los espinos de oro.

Trucos de botánica: Para recoger una planta, haz clic con el botón derecho en ella. Si tienes el nivel de habilidad necesario, casi siempre podrás abrir una ventana de botín con las plantas encontradas. Si recibes un mensaje que indica que has fallado al recoger la planta, vuelve a intentarlo.

Si aprendes en primer lugar la habilidad de botánica, conseguirás también la habilidad para las hierbas. Haz clic en todas las hierbas próximas del minimapa. Los puntos brillantes del minimapa son hierbas que están en la superficie de la tierra, mientras que los puntos atenuados son hierbas de las cuevas subterráneas. Puedes activar la habilidad de búsqueda de plantas, la cual permanecerá activa hasta que mueras o hasta que la desactives.

Las plantas obtenidas con esta habilidad se utilizan para preparar pociones con alquimia o para encantar objetos con la habilidad de encantamiento. Si decides utilizar la habilidad de recolección de botánica, elegir la alquimia o el encantamiento es el siguiente paso lógico para mejorar tu personaje. Además, puedes vender las plantas que encuentres a otros jugadores.

Minería

La minería te permite recolectar mineral de hierro, piedra y gemas. El mineral de hierro se puede convertir en barras de metal, mientras que las piedras se pueden convertir en piedras pulidas.

Las barras de metal son especialmente importantes para los trabajos de forja e ingeniería. Las gemas son necesarias para muchos trabajos de alto nivel en otras habilidades de producción. En los niveles inferiores, puedes extraer cobre, pero al mejorar tu habilidad, puedes aprender a extraer estaño, plata, hierro, oro y mithril.

Trucos de minería: Para extraer un nodo de minerales, debes tener un pico en la mochila o en las bolsas de inventario. A continuación, haz clic con el botón derecho en un nodo para extraer los minerales. Para fundir el mineral de hierro y fabricar barras de metal, necesitas una fragua. Las fraguas se encuentran en las principales ciudades.

Al aprender la habilidad de minería por primera vez, obtienes la habilidad de búsqueda de minerales. Si haces clic en ella, todos los nodos de minerales cercanos aparecen en el minimapa. Los minerales en la superficie de la tierra aparecen como puntos brillantes en el mapa, mientras que los minerales bajo tierra aparecen como puntos atenuados. Puedes activar la habilidad de búsqueda de minerales, la cual permanecerá activa hasta que mueras o hasta que la desactives.

Los minerales extraídos se destinan a los trabajos de herrería e ingeniería. Si eliges la habilidad de minería, el siguiente paso lógico es la elección de estas dos habilidades de producción. Además, puedes vender los minerales, pues siempre hay demanda.

Desollamiento

El desollamiento te permite reunir las pieles y los pellejos de los monstruos liquidados. Sólo se puede desollar a las bestias. Los humanoides, los demonios, los no-muertos y otros monstruos no te ofrecen cadáveres a los que se les puedas quitar la piel. Tu nivel de desollamiento determina a su vez el nivel de cadáver que puedes desollar.

Un jugador con un nivel de desollamiento de aprendiz no puede desollar un cadáver del nivel 40. Los cadáveres de niveles bajos sólo ofrecen fragmentos de piel estropeados y de piel fina, mientras que los cadáveres de los niveles superiores ofrecen un tipo de piel media, pesada y gruesa. También puedes encontrar pellejo ligero, medio y pesado.

Trucos de desollamiento: Debes tener un cuchillo de desollamiento en el inventario para desollar un cadáver. Para ello, haz clic con el botón derecho en el cadáver.

La piel se utiliza principalmente para la habilidad de producción de pieles, pero también es necesaria en diversos trabajos de sastrería, herrería e ingeniería.

Cuando elijas el desollamiento, el siguiente paso lógico es la selección de marroquinería como habilidad de producción. Además, puedes vender la piel reunida, pues siempre hay demanda.

HABILIDADES COMERCIALES DE PRODUCCIÓN

Las habilidades comerciales de producción te permiten fabricar objetos que pueden llevar los jugadores y que se pueden vender en el mercado de World of Warcraft. Las habilidades de producción son una forma excelente de equipar tu personaje con armaduras y armas que no puedes encontrar en ningún otro sitio en el juego y una forma estupenda de ganar dinero.

Uso de las habilidades de producción

El uso de una habilidad de producción requiere la fabricación de un objeto además de los ingredientes especificados para dicho trabajo. Si has reunido todos los ingredientes en el inventario, abre la ventana de habilidades de producción desde el libro de habilidades o desde el icono de habilidad comercial de la barra de acción. Aparecerá una lista de todos los trabajos que dispones en la ventana de habilidades para el comercio.

La ventana de objetos de la parte inferior de la ventana de habilidades para el comercio muestra la cantidad de cada ingrediente, mientras que la lista de trabajos indica cuántas copias puedes hacer.

Cuando estés listo, haz clic en Crear y, tras un breve espacio de tiempo, se retirarán los ingredientes necesarios de la bolsa. A continuación, el objeto recién creado aparecerá en el inventario.

Fabricar un objeto con una habilidad de producción siempre da buenos resultados. Siempre que tengas todos los ingredientes necesarios, el objeto se fabricará sin ningún defecto.

Mejora de la habilidad comercial de producción

Las habilidades de producción mejoran con el uso. La habilidad aumenta si fabricas objetos complicados, pero no si creas objetos sencillos. Todos los trabajos de producción muestran códigos de colores para determinar el nivel de dificultad. Desde el más fácil al más difícil, estos colores son los siguientes: gris, verde, amarillo, naranja y rojo. Las habilidades en rojo nunca se muestran en la lista de trabajos porque no puedes aprenderlas, pero sí puedes examinarlas al visitar al instructor en las habilidades comerciales. La creación de objetos de color naranja siempre aumenta la habilidad, los objetos amarillos aumentan en ocasiones la habilidad, los objetos verdes rara vez aumentan la habilidad y los objetos grises nunca aumentan la habilidad.

Al mejorar la habilidad comercial, los trabajos de color naranja pueden cambiar a amarillo, verde y finalmente a gris. Para mejorar aún más tu habilidad, debes buscar trabajos más complejos que agregar a la lista.



Búsqueda de ingredientes

Las habilidades de producción requieren cantidades ingentes de materias primas. Estos materiales se llaman ingredientes o componentes. Muchos materiales se pueden obtener al recolectar los recursos necesarios mediante la habilidad de recolección asociada. También puedes adquirir los ingredientes necesarios comprándolos a otros jugadores. Al fabricar objetos con una habilidad de un nivel superior, deberás conseguir varios ingredientes, ya que estos trabajos suelen requerir una amplia variedad de componentes.

Adquisición de trabajos

Los distintos trabajos para fabricar un objeto se denominan de forma distinta según la habilidad comercial con la que se corresponden: planos, esquemas, fórmulas, recetas, patrones, etc. Al aprender por primera vez una habilidad de producción, se te presentan unos cuantos trabajos. La mayoría de los trabajos se compran al vendedor de habilidades comerciales adecuado. Los trabajos que compras a los vendedores requieren un nivel mínimo de habilidad para su compra.

Mientras que muchos trabajos sólo se pueden comprar a los vendedores, algunos otros pueden formar parte del botín obtenido de los monstruos, de una recompensa por una misión o bien se pueden comprar a otros jugadores. Todos los trabajos, salvo los obtenidos al aprender una habilidad por primera vez, requieren un nivel de habilidad determinado para poder utilizarlos. Los trabajos que forman parte de un botín obtenido de los monstruos se deben escribir manualmente en la lista de habilidades comerciales haciendo clic con el botón derecho en ellos desde el inventario.

Una vez adquirido, el trabajo se agrega a la lista de trabajos para la habilidad comercial.





Alquimia

La alquimia te permite preparar pociones, aceites y otras sustancias. Las pociones son ingeridas por los jugadores y proporcionan beneficios diversos, mientras que los aceites se aplican a las armas y a las armaduras para potenciar su efecto.

Nombre para estos trabajos: recetas

Herrería

La herrería te permite fabricar armas y armaduras de metal. Es una habilidad muy útil que puede reportar interesantes beneficios, ya que puedes fabricar armas aptas para todas las clases. Para convertir las barras de metal y otros ingredientes en armas y armaduras acabadas, debes trabajar en un yunque, que puedes encontrar en las principales ciudades. Dado que muchos de los ingredientes necesarios para la forja se pueden conseguir mediante la habilidad de minería, dicha habilidad secundaria resulta útil para los futuros herreros.

Nombre para estos trabajos: planos

Ingeniería

La ingeniería es una habilidad de producción que te permite crear una curiosa mezcla de artefactos de relojería, explosivos, anteojos y rifles. Entre todas las habilidades de producción, esta requiere la más amplia variedad de materiales. Sin embargo, la mayoría de los trabajos requieren como mínimo algún metal o piedra que los futuros ingenieros deben extraer mediante la habilidad de minería.

Nombre para estos trabajos: esquemas

Marroquinería

La marroquinería te permite crear armaduras de piel, parches de piel para potenciar la defensa y recipientes. Todos los trabajos de piel requieren pieles y pellejos curtidos que los futuros trabajadores de la piel deben conseguir mediante la habilidad de desollamiento.

Nombre para estos trabajos: patrones

Sastrería

La sastrería te permite crear armaduras de tela. La sastrería y los trabajos de piel son las únicas habilidades que te permiten crear bolsas, las cuales se utilizan para guardar objetos en el inventario. Por consiguiente, la sastrería es una profesión muy demandada. Los trabajos de sastrería requieren varios tipos de tela.

El tipo de tela más común es el lino, seguido de la lana, la seda y paño mágico. Los mejores objetos de sastrería sólo se pueden fabricar con telas poco comunes como la seda y el paño mágico. La tela no se puede conseguir mediante una habilidad de recolección, sino que debe formar parte del botín de los monstruos humanoides, que a veces dejan caer telas.

Nombre para estos trabajos: patrones

HABILIDADES SECUNDARIAS

Las habilidades secundarias resultan útiles y puedes aprenderlas sin utilizar las dos ranuras de habilidad comercial. Puedes aprenderlas y mejorarlas del mismo modo que las habilidades comerciales

Primeros auxilios

La habilidad de primeros auxilios te permite crear vendas que puedes aplicar sobre ti mismo o sobre otros jugadores para curar puntos de impacto. Los primeros auxilios también te permiten preparar remedios curativos como los antidotos.

La aplicación de una venda de primeros auxilios requiere poco tiempo y es un buen método para reponer la salud si no viajas con un curandero. La habilidad de primeros auxilios es además una excelente habilidad complementaria para los guerreros y los pícaros que desean jugar solos. Para fabricar vendas, necesitas tela. Las mejores vendas requieren telas poco comunes como la seda y el paño mágico.

Trucos de primeros auxilios: Puedes vender vendas a otros jugadores, quienes no podrán utilizarlas a menos que también tengan la habilidad de primeros auxilios. Puedes aplicar vendas de primeros auxilios a otros jugadores. Si te aplicas una venda, no podrás volver a aplicarte una venda durante un minuto. A diferencia de las pociones, las vendas tienen un tiempo corto de aplicación y resultan más útiles para después o antes del combate.

Nombre para estos trabajos: fórmulas

Encantamiento

La habilidad de encantamiento te permite colocar varias habilidades mágicas en el equipo. Puedes encantar el equipo para conseguir bonificaciones de atributos, aumento del daño, protección contra hechizos e incluso una mejora de las habilidades.

La habilidad de encantamiento no requiere ninguna habilidad de recolección, ya que los principales ingredientes para esta habilidad comercial son objetos mágicos reales.

Los encantadores pueden desencantar los objetos mágicos (de color verde o de color azul) y convertirlos en ingredientes de encantamiento básicos utilizados para crear encantamientos correctos. Aparte de estos ingredientes básicos, algunas recetas necesitan hierbas u objetos extraños. Todas las recetas de encantamiento requieren que dispongas de una vara en el inventario para poder aplicarlos.

Trucos de encantamiento: Dado que con el encantamiento no creas un objeto comerciable, debes encantar el equipo de otros en la ventana de comercio. En la parte inferior de la ventana de comercio de cada jugador hay una ranura no comercial. Si otro jugador coloca un objeto en esta ranura, puedes hacer clic en él para encantarlo.

El encantamiento no se completa hasta que ambos jugadores hacen clic en el botón de comercio de la parte inferior de la ventana.

Nombre para estos trabajos: fórmulas

Pesca

La pesca es un tipo especial de habilidad de recolección que no funciona como el resto. Si deseas pescar, no tienes más que utilizar tu caña de pescar en una masa de agua.

Aparecerá un corcho de pesca al final del sedal y, cuando se mueva, debes hacer clic en él para enrollar el hilo. A diferencia de otras habilidades de recolección, no puedes hacer clic en una masa de agua para ver si se puede pescar. Tampoco puedes ver si la masa de agua presenta mucha dificultad ni las probabilidades de mejorar tu habilidad pescando ahí.

Sin embargo, en las masas de agua de las zonas de niveles inferiores resulta más fácil pescar que en las zonas de los niveles superiores.

Cocina

La habilidad de cocina se utiliza principalmente para preparar alimentos con la carne cruda. Los jugadores pueden consumir estos alimentos para reponer su salud. Esta habilidad de producción no requiere ninguna habilidad de recolección, ya que todas las bestias muertas proporcionan carne y la habilidad de pesca ofrece gran cantidad de carne cruda para preparar alimentos. Cuando hayas reunido los ingredientes necesarios para preparar una receta, debes conseguir una olla o un fuego para preparar los alimentos. Los encontrarás en las principales ciudades.

Capítulo 9

El mando

El mundo de Azeroth es una tierra épica de aventuras repleta de poblaciones imponentes, lugares exóticos, riquezas ocultas y aliados.

CÓMO DESPLAZARSE POR EL MUNDO

El desplazamiento por las vastas tierras de Kalimdor y los Reinos del Este puede ser desalentador, pero hay muchas formas de explorar el mundo de Warcraft.

Nota

En este manual y en el juego, verás el nombre de Azeroth en dos contextos distintos. Azeroth es el nombre del mundo de Warcraft y el nombre de uno de los tres continentes que componen los Reinos del Este, la tierra frente a Kalimdor en el mapa del mundo. Los otros dos continentes de los Reinos del Este son Loch Modan en la región central y Lordaeron al norte. En ocasiones, verás una referencia al mundo de Azeroth y en otras verás una referencia al continente Azeroth.

Zonas

Tanto Kalimdor como los Reinos del Este se dividen en regiones llamadas zonas. En cada zona hay muchos escenarios. Al entrar en un nuevo escenario o zona, su nombre aparece brevemente en la parte superior de la pantalla para indicarte que has entrado en un área nueva. Es importante que no olvides la zona porque muchos elementos del juego se organizan según la zona. Por ejemplo, las misiones del registro de misiones se organizan por zonas y determinados mensajes del registro de conversación se limitan a la zona actual.

El desplazamiento entre zonas es perfecto ya que no hay esperas ni tiempo alguno de carga. La excepción se produce cuando cruzas una mazmorra o un nuevo continente.

Zonas para principiantes

Al acceder por primera vez al juego con un personaje del primer nivel, apareces en una zona de nivel inferior para principiantes. Esta región es en ocasiones llamada una zona para principiantes por muchos jugadores experimentados del juego. Los monstruos son fáciles de derrotar y hay varias misiones que completar para empezar a explorar el mundo, combatir a los enemigos y buscar tesoros. Para los niveles del uno al cinco, debes permanecer en el área de inicio y no pasar a otras áreas nuevas. Cuando hayas superado el nivel cinco,

empezaremos a buscar nuevas misiones para enviarte a áreas más complejas del mundo. De hecho, World of Warcraft es un juego que te lleva constantemente a nuevos escenarios del mundo que explorar. Por regla general, pasarás a una nueva zona cada diez niveles aproximadamente.

En los primeros niveles, todo cuanto necesitas está tan cerca que puedes llegar a todos los lugares en cuestión de minutos. No obstante, cuando hayas descubierto más de una zona, verás nuevos modos de transporte que te ayudarán a recorrer largas distancias entre los distintos escenarios descubiertos.

Viajes entre ciudades: monturas aéreas

Generalmente, cada zona tiene una ciudad principal que actúa como la capital o el mayor centro de intercambio comercial del área. Muchos de estos asentamientos tienen un maestro de vuelos locales, un PNJ que te puede llevar entre dos ciudades en una bestia de vuelo, por una tarifa nominal. El tipo de bestia que puedes montar varía de acuerdo con tu facción, pero todas ellas hacen lo mismo: proporcionan un rápido transporte permitiéndote que cruces el continente volando. En muchos casos un viaje que puede tomar media hora a pie, puede llevar tan sólo unos minutos por aire.

CÓMO IDENTIFICAR A LOS MAESTROS DE VUELO

Puedes distinguir a los maestros de vuelo entre los demás personajes controlados por el sistema por el icono en forma de bota con alas que aparece cuando situas tu ratón encima de ellos. Además, los maestros de vuelo tienen un signo de exclamación verde sobre sus cabezas si no has descubierto aún el destino de vuelo que representan.

UTILIZACIÓN DE LAS MONTURAS DE VUELO

Para utilizar el sistema de transporte de monturas de vuelo tienes que encontrar y hacer clic derecho en el maestro de vuelo. En tu pantalla aparecerá un pequeño mapa de la ruta de vuelo mostrándote todas las rutas de vuelo que has adquirido, siempre que tengas al menos dos destinos con rutas de vuelo conectadas. Para volar a uno de los destinos en el mapa abierto, simplemente haz clic izquierdo para iniciar el vuelo.

AÑADIR RUTAS DE VUELO

Sólo se permite el vuelo entre ciudades para las que tengas una ruta de vuelo. Para encontrar una ruta de vuelo a una ciudad, primero tienes que llegar allí a pie o por otro medio y hablar con el maestro de vuelo local. Sólo hay un maestro de vuelo por cada asentamiento y no todos los asentamientos tienen uno.

Cuando haces clic por primera vez en un maestro de vuelo en particular, aparece un mensaje en la pantalla diciéndote que has descubierto la ruta de vuelo a la ciudad. Ahora la ruta de vuelo se añadirá al mapa de la ruta de vuelo en el momento en que hagas clic en un maestro de vuelo en el mismo continente, permitiéndote así que viajes a la ciudad a partir de ese momento.

El transporte con monturas de vuelo sólo está disponible dentro de un continente.



VUELOS DE LAS FACCIÓNES CONTRARIAS

Este modo de vuelo también es específico para cada facción: los jugadores de la Horda no pueden utilizar monturas de vuelo de la Alianza y los jugadores de la Alianza no pueden utilizar las monturas aéreas de la Horda. No hay rutas de vuelo a través del océano que enlacen Kalimdor y Azeroth. Sin embargo, hay otras formas de cruzar el Mare Magnum entre los continentes.

Viaje transcontinental

Cruzar el violento Mare Magnum que separa los continentes es un viaje que sólo se puede hacer por medio de un barco resistente o un dirigible. Cada facción, Horda y Alianza, tiene al menos un medio de transporte intercontinental entre Kalimdor y los Reinos del Este.

VIAJES DE LA ALIANZA

Los jugadores de la Alianza usan barcos para atravesar el Mare Magnum. Las rutas del barco de la Alianza enlazan Auberdine y Theramore en Kalimdor con Menethil en los Reinos del Este.

VIAJES DE LA HORDA

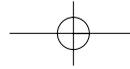
Los jugadores de la Horda pueden viajar entre continentes utilizando dirigibles controlados por goblins. Estos dirigibles conectan las ciudades de Orgrimmar en Kalimdor y Grom'Gol en Azeroth con la Undercity de Lordaeron.

VIAJE NEUTRAL

Tanto los jugadores de la Horda como los de la Alianza tienen un segundo método de viaje intercontinental común a ambos, que es la compañía naviera goblin. Esta operación de barcos neutrales conecta la Bahía del Botín en Azeroth y Trínquete en Kalimdor, y se puede utilizar por todos los jugadores.

EMBARCANDO A TU NAVE

Al igual que en los viajes con monturas aéreas, sólo los jugadores de la Horda pueden usar los dirigibles de la Horda y sólo los jugadores de la Alianza pueden usar los barcos de la Alianza. Sin embargo, al contrario que con los maestros de vuelo, los destinos de viaje por barco o dirigibles están ya abiertos para ti. Todo lo que necesitas hacer es ir a un muelle, si quieres usar un barco, o a una torre de dirigible si vas a subir a un dirigible. Cuando tu nave se acerque, simplemente súbete a bordo. Si no está ahí, espera unos minutos. Las naves llegan regularmente y la espera entre una y otra es sólo de unos minutos.



DURACIÓN DEL VIAJE

El viaje de ida y vuelta entre los dos destinos generalmente sólo lleva cinco minutos, con una pausa de aproximadamente un minuto en cada muelle para esperar a los pasajeros.

DURANTE EL TRÁNSITO

Mientras estás a bordo de un dirigible o de un barco, eres libre para moverte dentro de los confines de tu nave. También puedes saltar por la borda, sin embargo no es recomendable. Si saltas por la borda mientras estás a bordo de un dirigible, probablemente te matarás. Puede que tampoco puedas llegar hasta tu cadáver para revivirte. La caída de un barco no es tan letal, pero puedes morir de fatiga mientras flotas en el agua esperando al próximo barco. Es aconsejable que permanezcas dentro de tu barco o dirigible hasta que llegues a tu destino.

Piedras de hogar y posadas

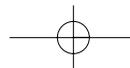
En World of Warcraft, tu personaje puede optar por utilizar una posada como su hogar. Las posadas existen en la mayoría de las ciudades y son un lugar para descansar. Si dejas a tu personaje en una posada y sales del juego desde aquí, tu personaje acumulará una bonificación de descanso (ver Capítulo 5: Tu personaje, para obtener más detalles).

Para declarar una posada como tu hogar, primero tienes que encontrar la posada en la que quieres descansar y hablar con el posadero. Mediante la ventana de diálogo dile al posadero que quieres hacer que esa posada sea tu hogar.

El posadero te dará entonces una piedra de hogar ligada a esa posada. La piedra de hogar ocupa una ranura en tu bolsa de inventario. En cualquier momento que quieras ser transportado a tu posada hogar, haz clic derecho en tu piedra. Después de un corto periodo serás teletransportado a tu posada hogar. Una piedra de hogar sólo se puede usar cada 60 minutos, de manera que después de utilizarla debes esperar otra hora antes de poder utilizarla de nuevo.

Sólo puedes tener una base hogar al tiempo, pero siempre puedes cambiar tu hogar hablando con un nuevo posadero en una nueva ciudad.

Una piedra de hogar es una excelente forma de salir de una mazmorra o moverte a través de continentes sin tener que utilizar monturas aéreas, barcos o dirigibles. También es útil asegurarse que siempre sales del juego en una posada para obtener la mayor bonificación de descanso posible.



Otros modos de viaje

MONTURAS

Una vez que consigas un nivel muy alto, puedes comprar una montura para que te sirva como tu modo principal de transporte dentro de un continente. Las monturas viajan mucho más rápidamente que los personajes normales, pero son muy caras. Sólo los personajes más ricos de entre los de alto nivel tienen los medios para comprar monturas. Cada raza tiene su propio y único tipo de montura.

Los brujos y los paladines de cualquier raza no necesitan comprar monturas ya que pueden ganar monturas específicas para cada clase, a través de las misiones.

FORMAS DE VIAJE

Los druidas y los chamanes pueden aprender hechizos que les transformen en mascotas para obtener una mayor velocidad de movimiento. Mientras adoptan estas formas para viajar, se pueden mover mucho más rápidamente que los jugadores normales.

HECHIZOS

El mago, el chamán y el brujo tienen hechizos útiles para el transporte instantáneo a través del mundo.

ASENTAMIENTOS

El mundo de Warcraft es un lugar vibrante y lleno de peligros salvajes, pero también es una gran civilización. El gran centro de la seguridad y la cultura en Azeroth son los asentamientos.

Hay asentamientos de distintos tamaños dispersos por el mundo de Warcraft. Los asentamientos más grandes son las ciudades que son capitales raciales. Estas son la ciudad humana de Stormwind, la ciudad enana de Ironforge, la ciudad de los elfos de la noche de Darnassus, la ciudad de los orcos de Orgrimmar, la ciudad de los no muertos de Undercity y la ciudad tauren de Thunder Bluff. Los gnomos comparten la ciudad con los enanos y los trolls comparten la ciudad con los orcos. En estas ciudades puedes encontrar a la mayoría de los entrenadores de clase, entrenadores en habilidades comerciales y maestros de vuelo, así como a la mayoría de los comerciantes, posadas y bancos. Los líderes de cada raza también hacen de estas capitales su hogar y muchas misiones se originarán y finalizarán aquí.

Otros asentamientos más pequeños están localizados en diferentes zonas a través del mundo. En general la mayoría de las zonas del principio e intermedias tienen al menos un asentamiento principal y varios asentamientos más pequeños.

La mayoría de los asentamientos grandes que no son del tamaño de las capitales, incluyendo los puertos goblin de Bahía del Botín y Trinquite, tendrán posadas y comerciantes. Algunos de ellos pueden tener entrenadores de clase o entrenadores de habilidades comerciales.

La mayoría de estos asentamientos, sin embargo, tienen al menos una posada. Pero es posible que los puestos en las zonas más remotas ni siquiera tengan eso.

100



Instalaciones de los asentamientos

Éstos son algunos de los servicios que puedes encontrar en un asentamiento. Solo las ciudades más grandes los tienen todos, pero la mayoría tienen al menos una posada y unos pocos comerciantes.

POSADAS

Las posadas están situadas en la mayoría de las ciudades y campamentos y proporcionan a los jugadores un lugar para descansar. Si sales del juego en una posada, tu personaje acumulará bonificaciones de descanso más rápidamente, de manera que la próxima vez que te conectes para jugar, ganarás más experiencia para matar. Las posadas también tienen comerciantes que te venderán comida.

BANCOS

Solamente las grandes ciudades tienen bancos donde los jugadores pueden almacenar objetos que no quieren llevar. Los bancos de Azeroth están conectados, de manera que puedes acceder a lo que tienes almacenado desde cualquier banco del mundo hablando con un banquero PNJ.

COMERCIANENTES

Los asentamientos más grandes tendrán la mayoría de los comerciantes, incluyendo los específicos, que están dedicados totalmente a intercambiar ingredientes de habilidades, tipos de armaduras y objetos más especializados. Los asentamientos pequeños pueden tener un solo comerciante de bienes en general para los objetos más comunes. Para encontrar la gama más amplia de objetos, tendrás que aventurarte a las grandes ciudades y capitales, pero si sólo necesitas objetos simples como comida o bebida, generalmente puedes encontrarlos en cualquier ciudad.

INSTRUCTORES

Los instructores de clase para todas las clases, generalmente sólo se pueden encontrar en las capitales y en las ciudades más grandes. Incluso en ese caso, las ciudades principales sólo tienen entrenadores para clases específicas para su población principal. Por ejemplo, no encontrarás entrenadores de paladines en la ciudad tauren de Thunder Bluff. Por otra parte, los entrenadores de habilidades de comercio son más comunes, aunque no los encontrarás en las ciudades o campamentos remotos.

MAESTROS DE VUELO

La mayoría de las zonas tienen al menos un asentamiento principal con un maestro de vuelo para conectar la zona con otras rutas de vuelo en el continente.

No hay una regla estricta acerca de lo que cada asentamiento tiene. Tienes que explorarlos por tí mismo o preguntar en el canal general de chat para averiguar qué personajes controlados por el sistema residen en cada asentamiento.

Personajes controlados por el sistema

Un personaje controlado por el sistema es técnicamente cualquier personaje en el juego que no esté controlado por un jugador humano. Sin embargo, la mayoría de los jugadores utilizan el término PNJ (Personaje No Jugador) para referirse a un humanoide amistoso y se refieren a las criaturas, como enemigos o monstruos. Algunos ejemplos de PNJ son presentadores de misiones, banqueros, subastadores, comerciantes, maestros de vuelo, instructores y guardias.

Puedes distinguir a los PNJ amistosos de otros personajes porque tienen nombres verdes. Además, el texto de la ayuda de un PNJ te indicará de qué tipo de PNJ se trata, como por ejemplo un instructor o un comerciante.

Los PNJ en la facción opuesta, aunque son amistosos para los jugadores contrarios, son hostiles hacia ti y aparecen con nombres rojos. A pesar de la presencia de tantos PNJ, sólo puedes interactuar con algunos de ellos. Muchos guardias y ciudadanos no son interactivos. Puedes saber si un PNJ está dispuesto a la interacción si el cursor cambia de forma cuando tu ratón está sobre ese personaje. La mayoría de los PNJ interactivos están en un lugar. Esto significa que no vagabundean, de manera que es más fácil encontrarlos.

Sin embargo, algunas misiones que dan los PNJ suelen patrullar un corto camino.

Iconos de interacción

El cursor del ratón cambia de una mano a un bocadillo de conversación cuando sitúas el ratón sobre ese PNJ, para indicarte que puedes hablar con él. Los PNJ que tienen el icono de charla generalmente te dan misiones, cotilleos o información cuando haces clic derecho en ellos.

Si el PNJ es un comerciante, entonces el cursor del ratón cambia a un bolso. Si haces clic con el botón derecho en el comerciante abres una ventana de intercambio que te permite comprar y vender objetos.

Si el PNJ es un instructor de clase o comercial, entonces tu cursor se convertirá en un libro cuando sitúes el ratón sobre ese individuo. Si haces clic con el botón derecho en el instructor abres la ventana de entrenamiento que te deja aprender nuevas habilidades o hechizos.

Algunos PNJ tienen múltiples papeles, como ser vendedores y presentadores de misiones al mismo tiempo. Cuando sitúes el ratón sobre estos PNJ, tu cursor ofrecerá sólo el bocadillo de conversación. Una vez que hagas clic en el PNJ para hablar con él, obtendrás un cuadro de diálogo que te permitirá escoger cómo quieres interactuar con él.

Cuando sitúes el ratón sobre ciertos personajes, el cursor puede también cambiar a una espada. Si esto ocurre, entonces el PNJ es un enemigo hostil y tú puedes atacarle. Sólo los personajes que cambian tu cursor a una espada, incluyendo todos los monstruos, pueden ser atacados. Todos los demás personajes controlados por el sistema son inmunes a los ataques.

ECONOMÍA

Comerciantes

Los comerciantes y vendedores de World of Warcraft son personajes importantes controlados por el sistema. Son tu forma predeterminada de comprar y vender equipo, así como los suministradores de cualquier material necesario para fabricar objetos con tus habilidades comerciales. La comida y la bebida que mantendrán tu salud y maná restablecido también se pueden comprar fácilmente de los comerciantes a través del mundo del juego.

Comprar y vender

Cuando desees comprar un objeto a un comerciante, haz clic con el botón derecho en él o ella.

Aparecerá la ventana de inventario del comerciante, mostrándote los objetos en venta. En algunos casos, el comerciante tendrá más de una ventana de objetos.

Cada objeto del inventario del comerciante contiene un pequeño dibujo y el nombre del objeto. Si sitúas el ratón sobre el objeto, verás más información acerca de él. El precio del objeto se muestra bajo su nombre y a la derecha de este icono.

Los objetos que el comerciante tiene en una cantidad limitada tienen un número en la parte superior izquierda del dibujo del objeto, mostrando cuántos de esos objetos tiene el comerciante almacenados.

Para comprar un objeto simplemente haz clic con el botón derecho en él o haz clic y arrástralo a una de las ranuras de tu bolsa. No se te pedirá que confirmes tu compra, de manera que asegúrate que quieres el objeto antes de hacer clic con el botón derecho sobre él.

Vender un objeto es más fácil que comprar uno, ya que puedes ir a cualquier comerciante a venderlo. Si quieres vender un objeto de tu inventario, haz clic con el botón derecho en un comerciante. Al poner el ratón sobre un objeto de tu inventario aparecerá el precio que obtendrás si lo vendieras. Algunos objetos no tienen precio de venta. Para vender un objeto, haz clic con el botón derecho en él o arrástralo a la ventana del comerciante. No se te pedirá que confirmes tu venta, de manera que asegúrate que quieres vender el objeto antes que hagas clic en él.

Tipos de comerciantes

Hay diferentes tipos de comerciantes en el juego y cada tipo vende un juego diferente de artículos. Es importante saber a primera vista qué es lo que vende un comerciante para que puedas abastecerte de manera más eficiente con las provisiones y equipo que necesitas. No todos estos comerciantes estarán disponibles en cada asentamiento. Sólo las capitales más grandes tienen a todos los vendedores disponibles dentro de los límites de su ciudad.

LOS COMERCIANTES SE PUEDEN AGRUPAR EN LAS SIGUIENTES CATEGORÍAS

Bienes: Los comerciantes de bienes generales venden una mezcla de bienes como comida, bebida, bolsas y munición. Consolidan algunos de los objetos más comunes de varios comerciantes diferentes en un solo vendedor. Los abastecedores comerciales hacen lo mismo pero venden materiales básicos para las habilidades comerciales.

Vendedores de comida y bebida: estos comerciantes, que incluyen a los panaderos, carniceros, vendedores de setas y tenderos venden comida para restablecer la salud y bebidas que restablecen el maná.

Vendedores de habilidades comerciales: estos comerciantes venden los materiales necesarios para utilizar tus habilidades comerciales. Incluyen vendedores de bienes para sastres, trabajadores del cuero, herreros y vendedores de pescado.

Comerciantes de armaduras: los trabajadores del cuero venden armaduras de cuero, los vendedores de telas venden armaduras de tela y los armeros venden malla o armaduras metálicas.

Comerciantes de armas: los armeros venden una variedad de armas, mientras que los fabricantes de munición venden munición y armas de alcance.

También hay comerciantes únicos por el mundo, muchos de ellos goblins. Hay comerciantes únicos por el mundo, muchos de ellos goblins que tienen un surtido rotatorio de poderosos objetos mágicos e intercambian habilidades. A menudo vagabundean por los bosques entre ciudades, en las zonas de alto nivel.

De vez en cuando los comerciantes de habilidades comerciales tienen objetos especiales a la venta que entran y salen del almacén. Comprueba de nuevo con los comerciantes para ver si tienen algo nuevo a la venta.

Economía del jugador

Cuando estés comprando o vendiendo objetos de comerciantes no puedes regatear. Sus precios están ya fijados. Sin embargo, a menudo puedes obtener un mejor precio comprando o vendiendo de otros personajes de jugadores.

La economía del jugador en World of Warcraft es importante. Hay dos formas de comprar o vender objetos a la comunidad de jugadores: anunciándolos en el canal comercial o utilizando las casas de subastas.



Canal comercial

Para comprar o vender un objeto en el canal comercial, abre tu ventana de conversación y teclea /comercial, seguido de tu mensaje. Al hacer esto te aseguras que tu mensaje se mostrará en el canal comercial y no en el de chat general. La mayoría de las solicitudes comerciales en el canal general se ignoran por los jugadores y además, no puedes enlazar objetos en el chat general.

Si tienes un objeto a la venta, tu mensaje debe incluir el objeto que quieres vender, la cantidad de objetos y el precio que estás pidiendo. Si quieres que los jugadores en el canal comercial hagan pujas sobre tu objeto, debes decirlo. Todas las pujas se harán entonces en el canal comercial y no a través de mensajes privados.

Si estás vendiendo tu objeto por un precio fijo, especifica eso también. Puedes hacer que cualquier posible comprador te responda en el canal comercial o te envíe un mensaje privado.

Si deseas comprar un objeto en el canal comercial, explica tus necesidades, la cantidad que quieres y el precio que estás dispuesto a pagar.

En World of Warcraft hay un mercado libre para la economía que maneja el jugador. Así, los precios pueden fluctuar mucho dependiendo de la hora del día y de la zona en cuestión. Puede ser muy emocionante comerciar con otros jugadores, aunque se debe observar una cierta etiqueta para asegurar una conducta justa y respetuosa. Haz sólo pujas en objetos que de verdad quieres comprar e intenta coordinar el intercambio de dinero y bienes de la forma más rápida posible, una vez que subasta haya finalizado.

Enlazar objetos

Si estas comprando o vendiendo un objeto, debes enlazar el objeto a tu mensaje de chat, de manera que los posibles compradores puedan ver el objeto a la venta. Para ello, abre tu ventana de chat, teclea tu mensaje y luego enlaza el objeto manteniendo pulsada la tecla Mayús y haciendo clic en el objeto de la ranura de tu bolsa. El objeto aparecerá entre paréntesis y con un código de color según la rareza del objeto. Otros jugadores que ven el objeto enlazado en el chat pueden hacer clic en él para abrir el cuadro de información del objeto.

Casas de subastas

Otra forma de comprar y vender objetos es a través de los subastadores en las casas de subastas. Hay tres casas de subastas en el mundo: una casa de subastas de la Horda en Orgrimmar, una casa de subastas de la Alianza en Ironforge y una casa de subastas neutral en la ciudad goblin de Gadgetzan. Los subastadores existen dentro de estas casas de subastas y te permiten comprar o vender objetos sin tener que hacerlo a través del canal comercial.

Si tienes un objeto que vender, puedes dejarlo frente al subastador, establecer un precio para la puja y la duración de la subasta, y dejar que el subastador se haga cargo del resto. Cuando el objeto se vende, te llega el dinero por correo. Si quieres comprar un objeto a un subastador, puedes examinar los objetos para la subasta y hacer una puja. Si ganas la puja, entonces el objeto se te envía por correo a través del sistema de correo del juego.



Buscando objetos en venta

Para ver qué objetos se subastan en una ciudad, habla con cualquiera de los subastadores de la casa de subastas para abrir la ventana de subastas. La ventana inicial está en blanco, excepto por los campos y los filtros que uses para perfeccionar tu búsqueda de un objeto.

LISTA DE FILTROS

A la izquierda están los filtros que te dejan buscar armas, armaduras, contenedores, consumibles, bienes para comerciar, proyectiles, armas y bolsas de munición, mapas de habilidades comerciales, reactivos y objetos varios. Los bienes para comerciar incluyen la mayoría de los recursos de habilidades para reunir, como hierbas y mineral de hierro. Después de hacer clic en un filtro, haz clic en el botón Buscar para que aparezca una lista de todos los objetos relevantes que se subastan en la ciudad.

106

BÚSQUEDA AVANZADA

Puedes depurar más tu búsqueda especificando el nombre, rango de nivel y calidad del objeto que estás buscando. También puedes restringir la búsqueda sólo a los objetos que puedes usar haciendo clic en la casilla para marcar de objetos utilizables.

BÚSQUEDA DE UN OBJETO ESPECÍFICO

Para buscar un objeto específico, teclea su nombre en el campo del nombre y haz clic en el botón Buscar.

RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA

Todos los objetos que cumplan con los criterios de tu búsqueda aparecerán en la ventana principal de la subasta. Cada entrada incluye una imagen del objeto, su nombre, requerimiento de nivel, la duración de la subasta, la puja más alta y el precio actual de la puja, o la puja mínima requerida si el objeto no tiene una puja en ese momento. Si el vendedor ha dejado una opción para comprar el objeto directamente, entonces el precio de venta aparecerá después del precio de la puja actual, entre paréntesis.

Para ver más información sobre el objeto seleccionado, sitúa el ratón sobre la imagen del objeto para abrir su cuadro de información. Los objetos que no puedes usar se muestran en rojo.

Realizar una puja

Si ves un objeto por el que quieres pujar, haz clic en él. En la parte inferior de la ventana, en la entrada de pujas, aparecerá automáticamente el precio mínimo de la puja. Puedes ajustar el precio manualmente haciendo clic en él y escribiendo tu puja. Cuando estés satisfecho con tu puja, haz clic en el botón Pujar. La cantidad de la puja se deduce automáticamente de tu mochila y pasa al subastador.

Si el objeto tiene un precio de venta, puedes comprarlo inmediatamente a ese precio haciendo clic en el botón Compra directa. Si no hay un botón de compra, este botón está en gris.

Ten presente que no puedes ver el tiempo exacto que queda en una subasta.

En su lugar, el campo de duración de la subasta en la ventana de pujas sólo te dice si el tiempo que queda es corto, medio, largo o muy largo.

Vigila tus pujas

Una vez que hayas hecho una puja por un objeto, puedes verlo haciendo clic en la pestaña. Pujas en la parte inferior de la ventana de subastas.

La ventana de Pujas muestra todos los objetos por los que estás pujando actualmente. Si tú no eres el que más está pujando en una subasta, entonces el nombre del máximo pujador aparece en rojo.

Contraoferta

Si alguien supera tus pujas, entonces aparecerá un mensaje en tu pantalla y en tu registro de conversación. Este mensaje aparece estés donde estés en el mundo. Si embargo, si alguien puja más que tú y tú quieres pujar de nuevo por el objeto, debes regresar a la casa de subastas para hacerlo. No existen las pujas a distancia.

Ganar una subasta

Si ganas una subasta se te alertará de ello en tu registro de conversación. El objeto que ganes te estará esperando en tu buzón. Para más información acerca del sistema de correo en el juego, consulta la sección Oficina de correos en el Capítulo 12.

Subasta de un objeto

Para poner un objeto a la venta con un subastador, abre la ventana de Subastas haciendo clic en el PNJ del subastador. Haz clic en la pestaña Subastas en la parte inferior de la pantalla. Para subastar un objeto, arrástralo a la ranura del objeto subastado en la parte superior izquierda de la ventana. Se introducirá automáticamente una puja para que comiences. Puedes ajustar este precio ofreciendo más o menos. Después que hayas establecido la duración y te sientas cómodo con la cuota de depósito, haz clic en el botón Crear Subasta para poner el objeto a la venta. El objeto se elimina entonces de tu inventario y se queda con el subastador.

DURACIÓN DE LA SUBASTA

Después de dejar un objeto para que se subaste y establecer su puja inicial, debes designar la duración de la subasta: dos, ocho y veinticuatro horas. La duración predeterminada es de ocho horas.

CUOTA DE DEPÓSITO

Cuando dejas un objeto para que se subaste, el subastador requiere una cuota de depósito, que es un porcentaje del precio de la puja inicial. Esta cuota aumenta si la duración de la subasta se incrementa más allá de la duración predeterminada. Ten presente que si extiendes la duración a un período más largo, la cuota de depósito aumenta. Si reduces la duración de la subasta, la cuota de depósito disminuye.

Si el objeto se vende, entonces se te devuelve la cuota.

Sin embargo, si el objeto no se vende en el tiempo establecido, pierdes tu cuota de depósito.

Ten en cuenta que la cuota de depósito en la casa neutral de subastas de Gadgetzan es mucho más alta que las cuotas en las dos casas de subastas específicas de cada facción.

PRECIO DE COMPRA

En el momento en que estableces una subasta, tienes la opción de determinar el precio de compra. Este es el precio al que un posible comprador puede comprar el objeto directamente y finalizar la subasta. Tú estableces este precio.

OBSERVAR TU SUBASTA

Una vez que pones un objeto a la venta, aparece en la pestaña de Subastas de la ventana Subastas. Puedes regresar al subastador de forma periódica a vigilar tu subasta.

FINALIZAR UNA SUBASTA

Si tu subasta finaliza en una venta, un mensaje en tu registro de conversación te dice que tu objeto se ha vendido. La puja ganadora se te envía por correo a través del sistema de correo del juego, restando la cuota del subastador, que es un pequeño porcentaje del precio final de venta. Esto está separado de la tarifa del depósito, que se te devuelve. La cuota del subastador es más alta en Gadgetzan que en Orgrimmar e Ironforge.

Si la subasta finaliza y no has vendido el objeto, se te devuelve el objeto a través del correo y pierdes tu cuota de depósito. El objeto permanece en tu correo durante 30 días.



Capítulo 10

Aventuras

Cuando te adentras en Azeroth, te esperan por todas partes emocionantes aventuras y épicas conquistas mientras exploras el mundo y te enfrentas a legiones de enemigos. Este capítulo te proporciona más detalles sobre las misiones y los enemigos de World of Warcraft.

MISIONES

Las misiones son tareas que aparecen en el mundo del juego para que puedas conseguir una recompensa y experiencia.

Cómo obtener misiones

Las misiones se pueden adquirir de una serie de formas. La más común es hablando con un personaje controlado por el sistema. Los PNJ te pueden dar misiones y a menudo se llaman presentadores de misiones.

EL SIGNO DE EXCLAMACIÓN

Puedes reconocer a un presentador de misiones de un vistazo por la exclamación amarilla o plateada que aparece sobre su cabeza. Una exclamación amarilla significa que el PNJ te dará una misión si hablas con él o con ella. Una exclamación plateada significa que el PNJ tiene una misión para ti, pero que no puedes obtener la misión hasta que estés en un nivel más alto. Si mueves tu ratón sobre un presentador de misiones, el cursor cambiará a un bocadillo de conversación. Haz clic con el botón derecho en el PNJ para leer el diálogo de la misión y luego acepta o rechaza la misión. Si aceptas la misión, ésta aparecerá en tu registro de misiones.

CARTELES DE "SE BUSCA"

También puedes adquirir misiones de carteles de "se busca" en las ciudades. Si un cartel de "se busca" tiene una misión para ti, cuando sitúes tu ratón sobre él, tu cursor cambiara a una rueda. Haz clic con el botón derecho en el cartel de "se busca" para abrir la descripción de la misión del cartel. Puedes aceptar o rechazar la misión como harías con una misión dada por un presentador de misiones.

OBJETOS DE LA MISIÓN

Las misiones también se pueden adquirir de los objetos. Estos objetos son únicos y generalmente han sido arrebatados a enemigos únicos. Si pones tu ratón sobre un objeto único y dice "Este objeto inicia una misión" en la descripción del botón, entonces el objeto te ofrecerá una misión si haces clic con el botón derecho en él. Puedes aceptar o rechazar la misión igual que harías con cualquier otra misión.

Tipos de misiones

Hay más de 2000 misiones en World of Warcraft. Estas misiones están organizadas en diferentes tipos de misiones. Las misiones pueden pedirte que entregues objetos o mensajes a personajes controlados por el sistema, que mates a un número determinado de enemigos específicos, que recojas el botín de los monstruos muertos o que recuperes objetos de enemigos, que encuentres y hables con otros personajes controlados por el sistema o que los escoltes a ciertos lugares. Hay más tipos de misiones que estas. No importa cual sea la misión que tomes, los pasos para completar estarán claramente descritos en la descripción de la misión. Además, siempre puedes abrir tu registro de misiones y volver a leer la entrada de la misión para ver los requisitos para completarla.

Registro de misiones

Cuando aceptas una misión aparece en tu registro de misiones. Si pulsas la pestaña de registro de la misión en la parte inferior de la pantalla, o si pulsas la tecla de acceso rápido L, se abrirá el registro de misiones. El registro de misiones está compuesto por una lista de misiones en la parte superior del registro y la descripción de la misión en la parte inferior.

Todas tus misiones están organizadas en tu lista de misiones según la zona en las que las hayas recibido. Incluso las misiones que te llevan a nuevas zonas aparecerán enumeradas en la zona en la que primero obtuviste la misión.

Puedes reducir o expandir las misiones en cada zona haciendo clic en el signo más o en el signo menos que hay delante de cada nombre de zona. Si quieres reducir todas las listas de la zona, haz clic en el botón Todo en la parte superior de la lista de misiones.

Cuando haces clic en una misión en la lista de misiones, aparece la descripción de la misión.

Aquí encontrarás un breve resumen de la misión, los pasos necesarios para completarla, el diálogo de la misión completa y la recompensa.

Dificultad de la misión

Todas las misiones en tu registro de misiones tienen un código de color para su nivel de dificultad relativa. El color del nombre de la misión en tu lista de misiones te dice si la misión es fácil o difícil para un personaje de tu nivel y cuánta experiencia puedes esperar ganar cuando completes esa misión.

Los diferentes colores, de menos difícil a más difícil son: gris, verde, amarillo, naranja y rojo. Las misiones grises son para personajes que están en un nivel mucho más por debajo del tuyo de manera que son muy fáciles de completar y te dará poca o ninguna experiencia. Las misiones verdes tienen un nivel más bajo que el nivel en el que está tu personaje, de manera que son fáciles de completar por ti mismo.

También te dan una buena cantidad de experiencia. Las misiones amarillas son apropiadas para un personaje de tu nivel. Son más desafiantes que las misiones verdes y por tanto te dan una recompensa de experiencia mucho más grande. Las misiones naranjas son para personajes varios niveles por encima del tuyo y generalmente tienen ciertas posibilidades de muerte si lo intentas tú sólo. Incluyen una gran recompensa de experiencia, pero es difícil completarlas. Las misiones rojas son para personajes muchos niveles por encima del tuyo y suelen conllevar un riesgo de muerte si lo intentas. Para completar las misiones naranjas y rojas debes agruparte con otros jugadores.

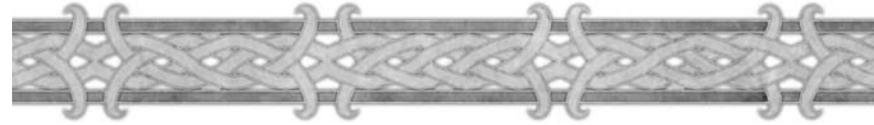
Completar una misión

En cada entrada de misión, en tu registro de misiones, se indicarán los objetivos para completar la misión. Las misiones que te piden que recojas objetos o que mates monstruos casi siempre requieren que regreses al PNJ que te dio la misión para poder completarla. Las misiones que te piden que entregues un mensaje o un objeto finalizan cuando encuentras al PNJ requerido. Todas las misiones que te dan una recompensa material generalmente requieren que finalices la misión hablando con un personaje controlado por el sistema, de manera que puedas recuperar tu recompensa.

DÓNDE ENTREGAR LAS MISIONES

Una forma fácil de saber a quién debes hablar para finalizar una misión, es buscar un signo de interrogación amarillo. Cuando hayas completado todos los objetivos de una misión y regreses a un PNJ para dársela, tendrá un signo de interrogación amarillo sobre su cabeza.

Sin embargo, si el PNJ tiene un signo de interrogación gris, entonces eso significa que no has completado todos los objetivos. Sólo después de que hayas completado todos los objetivos se volverá amarillo el signo de interrogación, indicando que puedes regresar al PNJ para finalizar la misión.



RECOMPENSAS POR LAS MISIONES

Finalizar una misión te dará siempre una recompensa, ya sea material, experiencia o la oportunidad de adquirir otra misión. Las misiones que ofrecen experiencia generalmente te dan una cantidad significativa. La cantidad específica de experiencia varía de misión a misión, pero un jugador que use una combinación de misiones y muertes de monstruos para avanzar en un nivel, avanzará siempre más rápido que un personaje que simplemente mate monstruos.

RECOMPENSAS MATERIALES

Algunas misiones te dan una recompensa en dinero, mientras que otras te dan objetos. Algunas misiones te dejan escoger un objeto de recompensa de una selección. Estos objetos son generalmente equipo poderoso apropiado para tu nivel. Sin embargo, ten presente que algunas misiones te darán una recompensa material que no se puede usar en tu clase. En estos casos, puedes vender el objeto recompensa a un comerciante.

Casi todos los objetos de recompensa que se recogen en una misión son intransferibles. Las excepciones son objetos de recompensa consumible, como pociones y comida. Un objeto de recompensa intransferible queda ligado a ti tan pronto como lo adquieres, de manera que no pueden ser dados a otros jugadores. Sin embargo puedes venderlos o destruirlos.

Misiones de élite

Algunas misiones tienen la etiqueta élite entre paréntesis, después de su nombre en tu registro de misiones. Estas misiones son mucho más difíciles que lo que su color de misión normal indica. Estas misiones tienen lugar en salas o mazmorras de élite donde residen los monstruos. Estos monstruos son mucho más fuertes que los monstruos normales. Las misiones de élite deben tomarse con precaución y siempre deben intentarse en grupos.

Abandonar las misiones

Siempre tienes la opción de abandonar una misión que esté en tu registro de misiones. Simplemente haz clic en ella en la lista de misiones y luego haz clic en el botón Abandonar misión en la parte inferior del registro de misiones. Siempre puedes regresar a quien te dio la misión para volver a adquirirla más adelante.

Volver a intentar misiones

Una vez que has completado con éxito una misión no puedes repetirla. Sin embargo, se puede volver a adquirir una misión abandonada si no la has acabado todavía. Si fallas en una misión simplemente puedes abandonarla e intentarlo de nuevo.

TIERRAS SALVAJES

Encontrarás cientos de monstruos hostiles, criaturas pasivas y el ocasional PNJ vagabundeando. Las carreteras enlazan los asentamientos y zonas, generalmente es seguro viajar por ellas. Sin embargo, ten presente que algunos monstruos pasan por allí de vez en cuando.

Muchas de las localizaciones de las misiones y los monstruos relacionados con las misiones sólo se pueden encontrar en lo profundo de los bosques, de manera que a menudo tendrás que dejar la relativa seguridad de las carreteras para completar las misiones y explorar. Muchos recursos que son vitales para las habilidades comerciales sólo se pueden encontrar en las tierras salvajes.

Ten cuidado cuando estés viajando fuera de las rutas conocidas. Intenta evitar a los monstruos que son claramente más fuertes que tú o agrúpate con otros jugadores. Viajar en grupo es a menudo más seguro que viajar solo.

Interacción con el entorno

A medida que exploras el mundo te encontrarás con muchos objetos que pueden interactuar contigo. Si un objeto puede ser manipulado, cuando pongas el ratón sobre él, tu cursor cambiará a un icono diferente para reflejar la acción que puedes realizar con él.

OBJETOS DE MISIONES DEL ENTORNO

Hay que hacer clic en algunos objetos relacionados con la misión en el mundo para activarlos. Si necesitas dejar caer semillas en una fisura en el fondo de un lago y añadir nueva vida al entorno, el cursor del ratón cambiará a una rueda cuando lo pongas sobre la fisura. Si necesitas arrancar brotes de árboles antes de que crezcan y se conviertan en una maraña, entonces el cursor se convertirá en una rueda cuando lo sitúes encima de los brotes. Estos objetos medioambientales sólo serán interactivos si tienes la misión en cuestión. Si no tienes una misión relacionada con ese objeto, no obtendrás una rueda cuando pongas el ratón sobre el objeto y no podrás manipular el objeto para nada.

NODOS DE RECURSOS

Muchos materiales útiles para las habilidades comerciales existen en sus formas primarias a través del mundo del juego. El mineral de hierro para las habilidades de minería y las hierbas para la habilidad de botánica son los dos nodos de recursos más comunes en el mundo. Si tienes el nivel de habilidad apropiado, cuando hagas clic con el botón derecho en estos nodos se abrirá una ventana de botín con los recursos primarios. Para recoger estos recursos, haz clic en ellos con el fin de situarlos en una ranura de bolsa vacía. Algunos nodos de recursos se pueden despojar varias veces antes de que desaparezcan. Otros se pueden despojar sólo una vez. Sin embargo, todos los nodos de recursos se restablecen después de un largo período de tiempo, de manera que siempre puedes regresar para cosechar o extraer un nodo de nuevo.

LUGARES DE INTERÉS

A medida que exploras las tierras salvajes de cada zona, encontrarás cuevas, castillos, casas solariegas en ruinas, torres y otros lugares para explorar. Son lugares de interés que generalmente sirven como puntos centrales para las misiones y donde hay concentrados un mayor número de enemigos.

Muchos de estos lugares se pueden ver sobre el terreno, pero una vez que entras en ellos se muestran compuestos por múltiples habitaciones o túneles. Puedes ganar mucha experiencia y saqueo explorando las profundidades de estos lugares. Además, muchos de estos lugares son puntos esenciales de finalización de las misiones y sitios donde se esconden enemigos únicos.

Sin embargo, no necesitas una misión para entrar en ninguno de estos lugares. Algunos jugadores simplemente exploran lugares de interés buscando saqueo y experiencia. Los monstruos de estos lugares generalmente son más poderosos que los otros monstruos de las tierras de alrededor y se pueden reunir en grupos más grandes. Por lo tanto es aconsejable explorar los lugares de interés con un grupo, a menos que estén en un nivel mucho más alto que su monstruo medio.

MAZMORRAS

Las mazmorras son muy diferentes de los lugares de interés. Estos vastos complejos de peligros y desafíos se ven a primera vista como lugares mundanos de interés, pero dentro son mucho más grandes e incluso están más densamente poblados de enemigos y monstruos.

LOCALIZACIÓN DE MAZMORRAS

Las mazmorras no aparecen en tu mapa del mundo ni en tu minimapa. Debes encontrarlas por ti mismo. Como la mayoría de las mazmorras son destinos para las misiones, debes leer cuidadosamente la descripción de la misión para obtener pistas para la localización de la mazmorra en cuestión. También puedes pedir ayuda a otros jugadores para encontrar la mazmorra. Finalmente, como la mayoría de las mazmorras están situadas fuera de los caminos conocidos, algunas veces puedes encontrarlas recorriendo los bosques.

MAZMORRAS CON INSTANCIA

Lo que hace que una mazmorra sea especial y diferente de otros lugares de interés es la porción con estancia de la mazmorra. Los locales más mundanos son pequeños, pero descienden más profundo en la oscuridad. Sin embargo, estas secciones, que son más grandes y más desafiantes, están bloqueadas por un portal giratorio. El área de la mazmorra detrás del portal se denomina estancia. Una vez que hayas atravesado el portal de la estancia, irás a una versión única de la mazmorra que aparece sólo para ti y tu grupo de aventureros. Si dos grupos de aventureros entran en un portal de estancia, cada grupo aparecerá en su propia estancia. Esto permite a los grupos de World of Warcraft jugar en las secciones con más recompensas de una mazmorra, sin la incursión de otros jugadores. Sólo las mazmorras más grandes tienen una estancia dentro.



RECUPERACIÓN DE CADÁVERES EN LAS MAZMORRAS CON INSTANCIAS

Algunas veces puedes caer muerto en medio de una mazmorra con estancia. En ese caso, simplemente tienes que cruzar el portal de la estancia para resucitar tu cuerpo, sin importar en qué parte de la estancia hayas muerto. Tu nuevo cuerpo aparecerá justo dentro del portal de la estancia.

OPONENTES DE ÉLITE

Las instancias son el hogar de los monstruos de élite y de las misiones, por lo tanto algunas veces también se les llama mazmorras de élite. Dentro de una mazmorra de élite, la única indicación externa de que los monstruos con los que estás luchando son de élite, es el dragón dorado que rodea cada retrato de monstruo PNJ cuando haces clic en ellos. Estos monstruos de élite son mucho más fuertes que los monstruos del mismo nivel, con más salud y ataques y habilidades más poderosas. Las mazmorras, de forma más frecuente que los lugares de aventuras normales, son casi siempre la localización final para encontrar un PNJ de la misión o un objeto de la misión. Las porciones con estancia de las mazmorras tienen tesoros incluso mejores que los de otros lugares, pero los monstruos son mucho más fuertes. Ten mucho cuidado cuando entres en una mazmorra de élite sin ayuda. Las misiones que te envían a una mazmorra de élite tienen una etiqueta de élite entre paréntesis después del nombre de la misión, en el registro de misiones.

ENEMIGOS

El conflicto es una parte esencial de World of Warcraft. Tanto la Horda como la Alianza están intentando conseguir una existencia pacífica, pero muchos peligros amenazan con romper esta tenue paz. Dentro del oasis de estabilidad ofrecido por los asentamientos de Azeroth hay monstruos feroces y personajes controlados por el sistema hostiles.

Aproximación a los enemigos

No importa a qué tipo de enemigo te estés enfrentando, tanto si es un humanoide PNJ o un monstruo, puedes saber con unos pocos clics si es hostil o no.

Si la criatura o PNJ que ves en el mundo puede ser atacada, entonces el cursor de tu ratón cambiará al icono de una espada cuando tu ratón esté sobre él.



Si haces clic en un PNJ o en un monstruo, aparecerán tres objetos en tu pantalla informándote acerca de la criatura en cuestión. Hay un retrato PNJ en la parte superior de la pantalla, una ayuda en la parte inferior derecha de tu pantalla y un círculo de selección alrededor de la criatura. Si la criatura es agresiva, significa que volverá a atacar tan pronto como te aproximes. Puedes saber si una criatura es agresiva por el color de su círculo de selección, ayuda y barra de nombre en su retrato. Si es de color rojo, entonces la criatura es agresiva. Si el color es amarillo, entonces la criatura es pasiva. Eso significa que sólo te atacará si tú la atacas primero. Si es de color verde, entonces la criatura o PNJ es amistosa y no puede ser atacada. Finalmente, si es de color azul, entonces el objetivo seleccionado es otro personaje de jugador.

La ayuda también aparecerá siempre que pongas tu ratón sobre la criatura o PNJ en el mundo del juego. Utilízala para saber si es seguro aproximarse a los monstruos cercanos y personajes controlados por el sistema.

PNJ hostiles

Los personajes controlados por el sistema que pueden mostrarse amistosos con una facción de jugadores, pueden no ser amistosos para otra. Los PNJ en las tierras de la Horda son hostiles con los jugadores de la Alianza y los PNJ de la Alianza son hostiles con los jugadores de la Horda. Ten cuidado cuando te estés aproximando a esos personajes controlados por el sistema hostiles. La Horda y la Alianza no son aliados.

Tipos de enemigo

Hay muchos tipos de monstruos en World of Warcraft. Están todos agrupados en varias categorías o tipos. Los diferentes tipos incluyen bestias, no-muertos, demonios, dragones y humanoides. El tipo de monstruo es importante porque ciertos hechizos y talentos están diseñados para afectar sólo a ciertos tipos de monstruos. Por ejemplo, matar bestias es un encantamiento que puedes situar en un arma que te da una bonificación de daño de + 2 contra las bestias, que incluyen leones, raptores, osos y arañas.

Puedes saber el tipo de criatura haciendo clic en ella. En la ayuda, después del nombre y nivel de la criatura, verás que aparece su tipo.

Nivel de enemigo

El primer paso para saber si un enemigo te atacará nada más verte o sólo en defensa propia, es mirando el color de su círculo. Si es rojo significa que es hostil. Si es amarillo significa que es pasivo.

Luchar contra monstruos que están en un nivel mucho más alto que el tuyo es peligroso y probablemente morirás. La ayuda y el retrato PNJ de un monstruo objetivo también te dicen el nivel del monstruo seleccionado. Si el nivel del monstruo en la ayuda se muestra como una calavera con huesos cruzados, significa que el monstruo es de mucho más nivel que tú. No sobrevivirás a una batalla contra este enemigo.

Ten presente que además, esa batalla contra enemigos de nivel más alto no solamente es peligrosa porque tienen mayor salud y ataque, sino porque tienen una mayor capacidad para resistir tus hechizos y habilidades. Los monstruos son mucho más peligrosos cuando luchan en grupos, de manera que incluso dos adversarios del mismo nivel que el tuyo, pueden ser demasiado fuertes para vencerlos. La cantidad de monstruos que puedas vencer en la batalla también depende de tu clase y tu habilidad.

Marcando a los enemigos

Una vez que hayas atacado a un monstruo puedes marcarlo de forma efectiva. Esto significa que si lo marcas como tu adversario, sólo tú ganarás experiencia y el derecho a saquearlo si lo matas. Marcar evita que otros jugadores aparezcan en el último momento para matar a tu enemigo y robar el botín.

Puedes saber si un monstruo está marcado haciendo clic en él y luego viendo la barra de nombre en el retrato PNJ: si es de color gris, entonces el monstruo está marcado. Si es de color normal (rojo o amarillo, dependiendo de su agresividad), entonces no está marcado.

Condiciones en el combate

Durante la batalla hay muchas condiciones que pueden afectar a tu personaje. Puedes estar aturdido sin poder realizar acciones, envenenado o enfermo y por tanto sufrir de daño constante todo el tiempo, asustado y por tanto forzado a huir de la batalla o maldecido y débil de alguna forma. A diferencia de los hechizos benéficos amistosos que lanzas tú o los miembros de tu grupo, estas dolencias aparecen en rojo para mostrar su naturaleza dañina.

Puedes poner el ratón sobre estos iconos para ver qué es lo que hacen estas condiciones y lo que durarán sus efectos.



Texto sobre enemigos

Durante las batallas, mucha de la información pertinente en tu registro de combate aparecerá también sobre la cabeza de tu objetivo. Esta es una forma rápida y fácil de ver cómo está progresando la batalla.

El daño que sufres por los ataques de armas, y los hechizos de daño directo, se muestran como un número blanco sobre la cabeza del contrario. El daño que sostienes a través del tiempo por hechizos, habilidades y objetivos, se muestra como un número amarillo.

Si el oponente se resiste o es inmune a tu ataque, aparecerá la palabra "resistido" o "inmune" en blanco sobre su cabeza cuando ataques. Las habilidades defensivas que devuelven el daño al atacante, como escudos de daño, también se consideran ataques. Por lo tanto, el enemigo puede tener un mensaje relativo al ataque sobre su cabeza debido a tu escudo de daño, incluso si tú no le atacaste explícitamente.

En cualquier momento en el que tu adversario se agache o bloquee un ataque, también aparecerá con letras blancas encima de su cabeza.

Información del retrato

El retrato de tu personaje muestra la misma información durante una lucha que la que tú ves sobre la cabeza de tu oponente, pero ajustada a tu personaje. Así, cualquier daño que el adversario te ocasione aparece como números blancos sobre el retrato de tu personaje. El daño que sufres con el tiempo aparece en números amarillos. Si te agachas, resistes, bloqueas, absorbes o eres inmune a un ataque, ese hecho también aparece sobre tu retrato. Si te curas a ti mismo, la cantidad aparece en números verdes sobre tu retrato.

Tu salud, maná, energía y barras de ira también fluctúan para mostrar cuánta salud estás perdiendo y ganando en la batalla y cuánto maná, energía o ira estás usando. Si tienes mascotas, la misma información también aparecerá en sus retratos durante la batalla. Observa tu registro de combate y el retrato del personaje para vigilar tu situación en la batalla y curarte o ajusta tu estrategia según sea necesario para mantenerte vivo y conseguir la victoria.

Saqueo a los enemigos

Cuando matas a un monstruo, éste deja un cadáver o un montón de bienes que puedes despojar. Si pones el ratón sobre un cadáver al que puedas despojar u objetos que hayan caído, el cursor cambiará a un bolso. Haz clic con el botón derecho en el cadáver o en los restos para abrir la ventana de botín.

Ventana de saqueo

La ventana de botín muestra cualquier tesoro o despojo que haya en el cadáver. La ventana de botín tiene espacio para hasta cuatro objetos. Si hay más de cuatro objetos en el cuerpo, puedes deslizarla hasta la siguiente página para ver el tesoro extra. Para despojar el cuerpo, haz clic en los objetos en la ventana de botín y se situarán automáticamente en tu inventario. Al hacer clic en las monedas, las añades a tu mochila.

Cuando todos los objetos han sido despojados, la ventana de botín se cierra. Si dejas un objeto en el cadáver, puedes regresar más tarde para cogerlo.

Sólo puedes despojar un cadáver que hayas marcado y matado tú. Si estás en un grupo, dependiendo del sistema de botín que haya establecido el líder de tu grupo, puede que tengas que esperar tu turno para despojar o puede que puedas despojar a cualquier monstruo eliminado por cualquiera en tu grupo. Puedes encontrar más información acerca del botín de tu grupo en el capítulo Comunidad.



Descomposición de un cuerpo

Un cuerpo se descompone lentamente con el paso del tiempo. Debes despojar los cadáveres inmediatamente. Si esperas demasiado, acabarán desapareciendo, incluso si tienen todavía tesoros en ellos.

Enemigos relacionados con las misiones

Muchas misiones requieren que mates a una serie de enemigos. Simplemente matarlos es suficiente para completar la misión. Otras misiones te piden que despojes los objetos de los cadáveres de monstruos específicos. Cuando sea este el caso, los monstruos sólo dejarán esos objetos si tienes la misión apropiada. Cuando vayas a despojar esos monstruos, los objetos necesarios aparecerán ocasionalmente en tu ventana de botín, además del tesoro que encontrarías normalmente. Si no tienes la misión, entonces los monstruos simplemente dejarán caer el botín habitual.

Algunas misiones te piden que traigas una parte del cuerpo o posesión de un personaje único, como un brazo, la cabeza, un libro o anillo. En estos casos, después de matar al personaje único, su parte del cuerpo o posesión aparecerá en la ventana de botín.

Si estás en un grupo con otros jugadores, tendrás que esperar tu turno cuando estés recogiendo objetos necesarios para la misión de los cadáveres de los monstruos. Sin embargo, si estás en una misión para recuperar la parte del cuerpo o posesión de un personaje único, estará disponible para que lo despoje cualquier miembro del grupo. El cadáver del personaje único se podrá despojar hasta que todos los miembros del grupo hayan tomado el objeto necesario o hasta que el cuerpo se descomponga de forma normal. Sin embargo, al igual que con las reglas normales del grupo, si un miembro del partido no está cerca del personaje único y no participó en la muerte, entonces ese miembro del grupo no puede despojar el cadáver del personaje.

Capítulo 11

La Horda y la Alianza

La guerra entre la Horda y la Alianza ha sido el centro de los mitos de Warcraft durante años. Recientemente se acordó un alto el fuego por el jefe de la Horda, Thrall, y el líder de la Alianza, Jaina Proudmoore, pero el caso es que permanece el roce entre las dos facciones. En algunas partes esta corriente de hostilidad se ha convertido en una guerra abierta.

En World of Warcraft, la tensión entre las facciones se refleja en el sistema de juego de jugador contra jugador. Los jugadores de diferentes facciones pueden atacarse los unos a los otros y continuar la guerra de razas entre la Horda y la Alianza a través de sus escaramuzas dentro del juego.

Combate de jugador contra jugador

Bajo ciertas condiciones, puedes luchar contra jugadores de la facción opuesta. No puedes luchar contra jugadores de tu propia facción, excepto a través de duelos. Los duelos se explican más adelante en este capítulo.

El combate de jugador contra jugador (JcJ) es similar al combate normal contra los monstruos. Sin embargo, hay algunas diferencias claves. No puedes atacar a otros jugadores cuando quieras. Se deben cumplir ciertas condiciones antes de que puedas entrar en un combate JcJ. Estas condiciones son más fáciles de cumplir en servidores designados como servidores JcJ y son más difíciles de cumplir en servidores JcE.

Las diferencias de nivel son menos importantes. Aunque tu daño por segundo, salud, maná y habilidades disponibles son mejores si estás en un nivel más alto, todos los demás factores de combate son iguales cuando estás jugando con otros jugadores. Por ejemplo, tus posibilidades de agacharte, bloquear o resistir hechizos son las mismas tanto si luchas con un personaje del nivel uno o de nivel sesenta. Esto hace que el campo de juego sea más justo para los jugadores de diferentes niveles.

Los hechizos están limitados contra los otros jugadores. Contra los monstruos, tus hechizos para controlar a multitudes (esos hechizos que incapacitan o controlan el objetivo), operan de forma normal. Sin embargo, contra otros jugadores, estos hechizos están sujetos a retornos disminuidos. En tu primer lanzamiento, estos hechizos tienen un 100 por cien de efecto, pero en lanzamientos posteriores contra el mismo objetivo, estos hechizos tienen un efecto del 75 por ciento, luego del 50 por ciento y finalmente un efecto cero. Los hechizos que están sujetos a esta regla incluyen aquellos que controlan o limitan a otros jugadores como polimorfo, miedo y aturdimiento.

Tipos de servidor

Hay dos tipos diferentes de servidores: servidores normales y servidores JcJ. Antes de que crees un personaje, debes decidir primero con qué tipo de servidor quieres jugar. Esta decisión determina lo fácil o difícil que será luchar contra otros jugadores del juego. Las condiciones para activar el jugador frente al combate son diferentes dependiendo de dónde juegues.

Escoger un servidor

Si quieres la emoción de luchar contra otros jugadores y prefieres el desafío de oponentes controlados por jugadores, frente a los controlados por el ordenador, entonces el servidor JcJ es para ti. Sin embargo, si escoges este servidor, ten en cuenta que en la mayoría de las áreas del mundo te arriesgas a que te ataquen jugadores enemigos de un nivel superior cuando menos te lo esperas. No sólo pueden ser demasiado poderosos para ti, sino que también pueden atacar cuando seas más vulnerable. Por ejemplo, pueden atacarte cuando estés en medio de una misión o luchando contra un monstruo.

La interferencia por parte de los jugadores contrarios es una realidad constante que debes aceptar en un servidor JcJ.

Si quieres restringir tu juego a los desafíos controlados por ordenador y quieres libertad para entrar en el modo JcJ sólo cuando tú lo escojas, entonces el servidor JcE es el tuyo.

SERVIDOR NORMAL

En el servidor normal, el modo JcJ está desactivado de forma predeterminada. Tienes que conectarlo a través de tus propias acciones. Cuando actúas el modo JcJ, activas una bandera que los otros jugadores pueden ver. En tu propio retrato de personaje verás una bandera JcJ cerca de tu cara que parece como un escudo que pertenece a tu facción.

Otros jugadores también lo verán y podrán atacarte cuando quieran. Puedes activar esta bandera haciendo lo siguiente:

- ◆ Atacando a un PNJ de una facción opuesta, como un maestro de monturas aéreas, un guardia, un presentador de misiones, un vendedor o un PNJ similar.
- ◆ Atacando a un jugador opuesto que atacó a un PNJ amigo. Contraatacando al primer jugador activas el modo JcJ y los jugadores adversarios pueden comenzar a atacarte.
- ◆ Ayudando a un jugador que ha entrado en combate JcJ.
- ◆ Entrando en una ciudad capital enemiga.

Además de estas cuatro formas, también puedes teclear /JcJ en la ventana de conversación para activar el modo JcJ. En todos los casos, otros jugadores sólo pueden atacarte si activas la bandera JcJ a través de tus propias acciones.

Siempre tienes control sobre si los jugadores contrarios te pueden atacar o no en un servidor JcE. Esto significa que JcJ es consensual sólo en los servidores normales.

Desactivar el modo JcJ

En el servidor normal, el modo JcJ dura cinco minutos. Pasado ese tiempo, regresas a tu modo predeterminado de no JcJ. Sin embargo, si entras en cualquiera de las acciones anteriores que activan el JcJ, este contador volverá a marcar cinco minutos.

SERVIDOR DE JUGADOR CONTRA JUGADOR

En un servidor de jugador contra jugador hay condiciones adicionales que activan el modo JcJ. Puedes activar el modo JcJ haciendo lo siguiente:

- ◆ Entrando en un territorio enemigo.
- ◆ Entrando en un territorio disputado.
- ◆ Atacando a otro jugador.
- ◆ Atacando a un PNJ adversario.
- ◆ Ayudando a un jugador que ha entrado en combate JcJ.

Control del territorio

En un servidor JcJ, todas las zonas están divididas en tres categorías: amistosa, disputada y enemiga. El concepto de control del territorio permite a los jugadores de bajo nivel un nivel de seguridad en sus zonas de hogar, pero también eleva el riesgo y el peligro de aventurarse en áreas de más alcance más allá de la protección de los guardias de la facción.

Territorios amistosos: estás a salvo de los jugadores contrarios mientras estás en un territorio amistoso, a menos que ataques a esos jugadores. Aunque el territorio sea amistoso para ti, recuerda que el mismo territorio se considera territorio enemigo para el jugador opuesto. Basándose en las reglas JcJ, puedes atacar a los jugadores enemigos que lleguen a tus zonas amistosas, pero hacerlo puede no ser aconsejable porque sólo pueden atacarte si tú les atacas a ellos primero.

Territorios disputados: los territorios disputados son terreno neutral y por eso cualquier jugador en esas áreas puede ser atacado por cualquier jugador contrario. Por definición, los territorios disputados son peligrosos y todos los jugadores son un blanco mientras permanezcan ahí.

Territorios enemigos: en los territorios enemigos, los jugadores contrarios pueden atacarte cuando quieran, pero no puedes atacarles a menos que te ataquen primero o activen un JcJ de alguna otra forma.



Campos de batalla

Los campos de batalla son un tipo de zona especial donde se encuentran desafíos únicos de jugador contra jugador. Existen tanto en los servidores JcE como en los JcJ y proporcionan un nivel de juego competitivo entre facciones que no se puede encontrar en ninguna otra parte.

Los campos de batalla son áreas especiales que se distinguen por un portal rojo de instancia. La primera vez que te encuentras un campo de batalla, debes atravesar el portal rojo para entrar en él, aunque más tarde puedes viajar allí por medio de una montura de vuelo si abres la ruta de vuelo hasta allí.

En el campo de batalla, el combate de jugador contra jugador está siempre activado sin importar el tipo de servidor. Esto les da a los jugadores de servidor JcE, que quieren probar un juego de JcJ, la posibilidad de hacerlo en términos más manejables.

Cuando estás en el campo de batalla, tu equipo se puede agrupar con jugadores amigos mientras tú te embarcas en misiones diseñadas para enfrentarte a jugadores de la facción opuesta.

Puedes dejar fácilmente las áreas de campos de batalla y regresar al mundo normal hablando con otros PNJ amistosos en el campo de batalla.

Mensajes JcJ

Puedes obtener una actualización de la acción jugador contra jugador a escala local y global en los canales de chat de Defensa local y Defensa mundial. Estos canales de chat están desactivados de forma predeterminada, pero puedes activarlos tecleando "/unirse defensalocal" y "/unirse defensamundial" en la ventana de conversación. También puedes desactivar estos canales tecleando "/dejar defensalocal" y "/dejar defensamundial".

Cuando estos canales están conectados aparece un mensaje de "zona bajo ataque" en tu registro de conversación, en cualquier momento en el que un jugador contrario ataque a un PNJ amigo en la zona mencionada.

Este te indica donde están actuando los jugadores enemigos de manera que puedas enfrentarte a ellos si lo deseas.

RECOMPENSAS DE JUGADOR CONTRA JUGADOR

La emoción y desafío de luchar contra otros jugadores generalmente son suficiente recompensa en las primeras batallas, pero hay incentivos significativos para hacer que las continuas batallas JcJ merezcan la pena.

PUNTOS DE HONOR

A medida que matas jugadores contrarios y JcJ especiales activando personajes controlados por el sistema, ganarás puntos de honor. También ganas puntos de honor por conquistar campos de batalla disputados y por matar a PNI importantes como líderes y generales de la facción opuesta. Al final de cada día, estos puntos de honor se distribuirán entre todos los jugadores que participaron en el juego JcJ. Los jugadores que contribuyeron a la mayoría de las muertes para su facción, ganarán más puntos. Estos puntos de honor acumulados te dan un rango JcJ que puede fluctuar basándose en tu participación y éxito en el juego JcJ.

PUNTOS DE DESHONOR

Incluso entre enemigos tan acérrimos como los de la Horda y la Alianza, hay honor. Si te burlas de este honor y juegas al modo JcJ de forma cuestionable, como matar a nuevos jugadores que son mucho más inferiores que tu nivel o matar a PNI esenciales que no combaten, como los maestros de vuelo o los presentadores de misiones, obtendrás deshonor. Si acumulas suficiente deshonor a través de tus acciones criminales, se te marcará como a un proscrito. Como consecuencia, sufrirás penalizaciones, perderás el acceso a tus propias ciudades de la facción y serás tan odiado por los tuyos que incluso los PNI de cada una de las facciones te atacarán nada más verte.

RECUPERACIÓN DEL DESHONOR

World of Warcraft perdona las transgresiones y si evitas las acciones no honorables durante un tiempo lo suficientemente largo, finalmente recuperarás el favor de tu facción y te librarás de tu etiqueta de criminal.

RECOMPENSAS

Los éxitos de tu JcJ, además de darte una puntuación de honor, te permitirán adquirir un alto rango y título, ganar objetos especiales de recompensa y obtener acceso a edificios y comerciantes especiales. También obtendrás el favor del jefe de tu facción y ganarás otras recompensas que no están disponibles para los jugadores que se abstienen del juego JcJ.

El sistema de honor y las recompensas JcJ sólo existen en los servidores normales y JcJ, pero los incentivos para el juego de jugador contra jugador en los servidores JcJ son más altos debido a la propia naturaleza del servidor.

Hay más detalles disponibles sobre los riesgos, recompensas y consecuencias del juego de jugador frente a jugador en la página web de estrategia de World of Warcraft en <http://www.wow-europe.com>.



DUELOS

Aunque el juego de jugador contra jugador es perfectamente viable y ofrece recompensas, hay formas de llevar a cabo una competición más amistosa que no sea tan intensa como la violencia de la lucha facción contra facción. Si deseas comprobar tus habilidades frente a otros jugadores, puedes desafiarlos a un duelo.

NOTIFICACIÓN DE UN DUELO

Se puede emitir un desafío para un duelo en un servidor JcJ o no JcJ. Para desafiar a un jugador a un duelo, selecciona el jugador y luego haz clic con el botón derecho en el retrato del jugador. Selecciona la opción "Duelo". El otro jugador puede aceptar o rechazar el desafío.

Cuando se emite un desafío por primera vez, cae una bandera de duelo entre los dos jugadores, indicando a los otros jugadores que está a punto de empezar un duelo. Si el otro jugador rechaza el duelo, la bandera desaparece. Si el otro jugador acepta, entonces el duelo comienza y la bandera continúa ondeando hasta que aparece un ganador.

Tan pronto como el otro jugador acepte el duelo, podéis comenzar a atacaros uno al otro utilizando las mismas habilidades, hechizos y tácticas que normalmente empleáis contra los monstruos contra los que lucháis.

Nota

Cuando la salud de un jugador se reduce a cero, el duelo se ha acabado y el ganador es el jugador que ha sobrevivido.

También puedes ganar el duelo si el otro jugador se va demasiado lejos de la bandera de duelo, evitando así la pelea.

FINALIZACIÓN DE UN DUELO

No tienes que preocuparte por perder experiencia, morir o ser despojado si pierdes un duelo. Sin embargo, tampoco ganas experiencia o tesoros por vencer a otro jugador en un duelo. En vez de esto, el duelo es simplemente una prueba amistosa de la habilidad para el combate. Puedes retar a duelos a jugadores dentro de tu facción o en la facción opuesta.

Capítulo 12

Comunidad

World of Warcraft es un juego construido para la comunidad. Hay cientos de jugadores en todo el mundo jugando a este juego contigo e interactuar con ellos es tan parte del juego como cazar monstruos y encontrar el tesoro.

Puedes hablar con otros jugadores a través del chat o del correo del juego.

Puedes comerciar con otros jugadores a través del canal de comercio o las casas de subastas. También puedes agruparte con otros jugadores para obtener ayuda y compañía en las misiones.

Para tener relaciones más duraderas con la comunidad, también puedes formar amistades en el juego y unirte a una Hermandad.

Puedes encontrar información adicional en la página de la comunidad World of Warcraft en <http://www.wow-europe.com>.

CHATEAR

Tu ventana para chatear es tu registro de conversación, localizado en el área inferior izquierda de tu pantalla, por encima de la barra de acción. El Capítulo 3: Cómo empezar, tiene información sobre los controles básicos para utilizar el registro de conversación. Esta sección da más detalles acerca de cómo usar el chat para comunicarte con otros jugadores en el juego.

Canales

Los mensajes que se muestran en tu registro de conversación son de todos los canales de chat a los que te has unido en la zona donde estás. Delante de cada mensaje, y entre paréntesis, aparece un número y el nombre del canal. El nombre es el canal desde donde se originó el mensaje y el número es el de la tecla de acceso rápido que corresponde a ese canal. Cuando entras en una zona te unes automáticamente de forma predeterminada a los canales general y de comercio de esa zona. Para ver una lista de todos los canales en la zona, teclea /chatlista.

UNIRSE Y SALIR DE LOS CANALES

Para unirse a un canal de chat, teclea /unirse seguido del nombre del canal de chat.

Por ejemplo: /unirse trade.

Para salir del canal, teclea /dejar seguido del nombre del canal del que deseas salir. Por ejemplo: /dejar general.

CREAR UN CANAL

Para crear un canal, teclea /unirse seguido del nombre del canal que quieres crear. Si no existe ningún canal con ese nombre, se creará uno para ti. Otros pueden unirse a tu canal con el comando unirse.

Modos de chat

Hay diferentes tipos de canales de chat. Si pulsas el botón de chat que está cerca del registro de conversación, te mostrará las diferentes opciones. Simplemente haz clic en el tipo de chat que deseas iniciar para empezar a chatear, tanto si es con exclamaciones, como en un chat de Hermandad o por susurros. También puedes pasar por alto el botón de chat y pulsar la tecla Intro para que aparezca la indicación de conversación y luego teclear / seguido del comando apropiado de chat o tecla de acceso rápido.

/DECIR

Decir emite tu chat a todos los jugadores en tu vecindad. Este es el modo de chat predeterminado. También puedes teclear /s en la ventana de chat para empezar un mensaje, si tu ventana de chat está establecida en un tipo diferente de chat.

/GRUPO

El chat de grupo solo chatea con miembros de tu grupo. Utiliza este chat para hablar con los miembros de tu grupo sin ocupar la ventana de chat de otros jugadores. También puedes teclear /p para empezar un mensaje de grupo.

/GUILD

El chat de la Hermandad, emite un mensaje a toda la gente en tu Hermandad, sin importar dónde están. También puedes teclear /g para empezar un mensaje dirigido a tu Hermandad.

/CHILLAR

Chillar emite un mensaje a todos los jugadores de tu zona. El mensaje de chat aparece en rojo de forma predeterminada en las ventanas de chat a todos los jugadores, para que sobresalga. También puedes teclear /y para chillar un mensaje.

/SUSURRAR

Susurrar envía un mensaje privado a un jugador. Al contrario que con otros tipos de chat, debes especificar el jugador al que quieres susurrar. Después de hacer clic en el comando susurrar o de teclear /w en la indicación del chat, teclea el nombre del jugador al que quieres susurrar. Luego teclea tu mensaje. No se pueden enviar susurros a los jugadores de la facción opuesta.

/CONTAR

Contar equivale funcionalmente a un susurro. Ambos envían un mensaje privado a un solo jugador. También puedes enviar un "tell" tecleando /t seguido de tu mensaje. Los tells no se pueden enviar a jugadores de la facción opuesta.

/RESPONDER

Si un jugador te envía un susurro o un tell (contar), puedes contestar a ese jugador utilizando la forma Contestar en el menú del botón de chat o pulsando r.

Memoria del chat

Cuando pulsas la tecla Intro para que aparezca la indicación de chat, tu chat será un mensaje /decir de forma predeterminada. Sin embargo, si envías un tipo diferente de mensaje, como por ejemplo: "/grupo," la próxima vez que abras tu indicación de chat, estarás en el modo de chat de grupo. La indicación de chat recuerda tu último modo de chat y permanece allí hasta que especificas uno nuevo.

Otros comandos de chat

El chat generalmente se refiere a los mensajes tecleados, pero también puedes comunicarte de otras formas a través de la ventana de chat.

¿BUSCAS JUGADORES? /QUIEN

El comando "quien" te permite buscar a otros jugadores que estén en línea. Para utilizarlo abre la ventana de chat y teclea /quien [nombre del jugador].

Si el jugador está conectado, el comando "quien" mostrará tu logotipo de chat, el nombre del personaje del jugador, nivel, raza, clase, Hermandad de afiliación y zona actual. Si el jugador no está en línea, verás un mensaje de Total de jugadores 0.

También puedes utilizar el comando /quien para buscar múltiples jugadores en una zona o Hermandad. Si el nombre de tu Hermandad es por ejemplo Blizzard, tecleando /quien Blizzard se mostrarán todos los jugadores en Blizzard con sus nombres o sus nombres en la Hermandad. Puedes ver a todos los jugadores que hay en ese momento en una zona tecleando /quien [nombre de la zona].

Si la lista incluye a más de ocho jugadores, el comando quien abrirá la lista quien en la ventana Social.

/EMOCION

Los emoticonos no son técnicamente una forma de chat. Es una forma de que tu personaje realice una acción o muestre una emoción en el registro de chat.

Para expresar una emoción, abre la ventana de chat y teclea la emoción apropiada como un /agradecer , /animar , o / bailar. En tu registro de conversación aparecerá entonces un mensaje de texto diciendo qué emoción estás mostrando.

Muchos emoticonos están acompañados de una animación que realiza tu personaje. Por ejemplo cuando muestras la emoción animar mientras eres un personaje orco, el registro del chat dirá [Nombre del jugador] te da animos, mientras tu personaje levanta los dos puños alegremente en el aire.

Otras razas pueden animar de forma diferente, pero tu personaje seguirá haciéndolo así en el juego.

Si seleccionas a un jugador o PNJ cuando muestras una emoción, mostrarás la emoción a ese objetivo, siempre que la emoción pueda tener un objetivo.

Si no tienes nada seleccionado o la emoción no te permite un objetivo, mostrarás la emoción al público general.

Puedes encontrar una lista parcial de más de 100 emoticonos en línea en <http://www.wow-europe.com>.

Discurso

El discurso es una lista de las frases comunes que dices durante el curso de una aventura. Por comodidad, estas frases se reducen a simples comandos que tu personaje expresa en el juego. Hay más de una docena de frases preestablecidas. Para usarlas, selecciona emsonido, en el botón de chat y luego haz clic en la frase que desees. También puedes teclear /v y el comando de la frase que quieres en la indicación de chat. El discurso es una forma de comunicar una situación de forma completa y rápida sin tener que teclear un mensaje largo. Si necesitas sanar inmediatamente, simplemente teclea /v heal, y tu personaje hará una petición para sanar.

Idioma

Todas las razas de la Alianza chatean de forma predeterminada en común y todas las razas de la Horda chatean en orco. Sin embargo, puedes cambiar a tu idioma racial cuando estés chateando si seleccionas una lengua diferente del botón de chat. Cuando hablas en tu idioma predeterminado de la facción, como el orco para los jugadores de la Horda, sólo los miembros de tu facción leerán tu discurso. El idioma se intercambia y no tiene que ser especificado cada vez que tecleas un mensaje.

Ignorar a los jugadores

Al igual que en cualquier comunidad, hay gente molesta y maleducada. Si ves que algunos mensajes del chat son ofensivos, puedes poner a ese jugador en tu lista de ignorar para que ninguno de los mensajes del usuario aparezca en tu registro de conversación. Siempre que una persona esté en tu lista de ignorar, no verás nunca ninguno de sus mensajes, tanto si están en el chat general, correo o "tells" privados.

Para ignorar a alguien, teclea /ignorar [nombre del jugador] en la ventana de chat o abre la lista ignorar en tu ventana Social (tecla de acceso rápido O) y haz clic en el botón Ignorar jugador. Se te pedirá entonces que teclees el nombre del jugador.

Puedes sacar a un jugador de tu lista de ignorar tecleando /ignorar [nombre del jugador] una segunda vez en la indicación de chat o seleccionado al jugador y haciendo clic en el botón Eliminar jugador de la lista ignorar.

Inspeccionar a los jugadores

Puedes inspeccionar a otro jugador seleccionando el jugador. Haz clic con el botón derecho en el retrato del jugador y luego escoge la acción Inspeccionar. Esto abre una ventana del personaje para el jugador objetivo. Puedes ver a ese personaje, así como todos los objetos con que está equipado y tiene en su poder. Si mantienes el ratón sobre un objeto en esta ventana, se abre la caja de información con las estadísticas relevantes del objeto.

AGRUPACIÓN

No tienes que aventurarte solo en World of Warcraft. De hecho, cuando te unes a otros jugadores, el juego puede ser más divertido.

Las misiones que son demasiado difíciles en solitario, pueden ser sorprendentemente fáciles de conseguir cuando te agrupas con otros jugadores. Si te agrupas con otros jugadores con suficiente frecuencia, pueden incluso convertirse en compañeros y amigos regulares de aventuras.

Crear un grupo

Un grupo de aventureros puede tener un máximo de cinco jugadores. Un grupo se crea tan pronto como otro jugador se une a ti. Puedes invitar a un jugador a que se una a tu grupo de tres formas.

- ◆ Puedes seleccionar el jugador, hacer clic con el botón derecho en el retrato del jugador y seleccionar el comando invitar del menú desplegable.
- ◆ Puedes teclear el comando /invitar seguido del nombre del jugador en la ventana de chat.
- ◆ Puedes añadir el jugador a tu lista de amigos, luego seleccionar a ese jugador en la lista de amigos en la ventana Social y hacer clic en el botón Invitar al grupo.

Los jugadores que ves cerca de ti pueden ser invitados por cualquiera de estos tres medios. Sin embargo, los jugadores que no puedes ver, generalmente porque están demasiado lejos o en una zona diferente, tienen que ser invitados a través del comando /invitar o a través del botón Invitar grupo de la lista de amigos.

Un jugador que ya está en otro grupo, no se puede unir a tu grupo. Si envías una invitación a ese jugador, te llegará un mensaje diciendo que la otra persona ya está en un grupo.

Unirse a un grupo

Si estás en la aventura tú solo y te invitan a un grupo, puedes aceptar o rechazar la invitación. Sin embargo, si ya estás en un grupo, no podrás unirte a un nuevo grupo hasta que dejes el grupo actual.

Líder del grupo

La persona que hace la primera invitación es el líder del grupo de forma predeterminada.

Sólo el líder del grupo puede extender las invitaciones posteriores a otros jugadores para llenar los puestos que quedan en el grupo. El líder del grupo es también el único miembro del grupo que puede cambiar el sistema de saqueo, eliminar jugadores de un grupo y seleccionar a un nuevo líder.



Eliminar a un miembro de un grupo

Para eliminar a un jugador del grupo, el líder del grupo debe seleccionar al miembro del grupo y luego hacer clic con el botón derecho en su retrato. Selecciona la opción Desinvitar para eliminar al jugador del grupo. El líder de un grupo no debe usar esta opción de forma caprichosa. En general, las diferencias en tu grupo deben ser solventadas primero a través de una conversación civilizada. Eliminar a un jugador debe ser la última opción. Sin embargo, si estás agrupado con un jugador que es abusivo y viola el acuerdo de términos de utilización, entonces puedes eliminar al jugador de tu grupo e informar del comportamiento al MJ.

Seleccionar un nuevo líder de grupo

Si quieres abdicar de tu papel de líder y seleccionar a un nuevo miembro del grupo para que sea el líder, selecciona a ese jugador y luego haz clic derecho en el retrato del jugador. Escoge la opción Promocionar a líder para hacer que sea líder del grupo.

Si el líder actual del grupo deja el grupo, el siguiente jugador en la lista automáticamente se convierte en líder.

Reglas del grupo

Cuando te unes a un grupo, varios aspectos de la aventura cambian para tu personaje. El saqueo y la experiencia deben compartirse entre los miembros del grupo.

Experiencia compartida

La experiencia está generalmente dividida de forma igual entre todos los jugadores del grupo. En los casos en que haya disparidades de nivel entre los miembros del grupo, cada miembro individual puede obtener una cantidad diferente de experiencia, dependiendo del nivel de ese miembro, pero ningún jugador obtiene más por hacer más o menos trabajo en el grupo.

Una excepción para que la experiencia se divida de forma igual es cuando un miembro no está cerca del grupo. Si un grupo ataca y mata a un monstruo, todos los miembros que estén cerca ganarán experiencia. Los miembros de cualquier grupo que estén demasiado lejos para ver el ataque, no obtendrán ninguna experiencia.

Disparidad de nivel

La experiencia obtenida por matar a un monstruo será igual cuando los miembros del grupo estén en el mismo nivel, pero si hay una disparidad en los niveles de cada grupo, entonces cada miembro tendrá una cantidad diferente de experiencia.

World of Warcraft calcula tu experiencia basándose en una variedad de factores incluyendo tu nivel, el nivel del monstruo y tu nivel relativo con respecto al resto del grupo y al monstruo matado.

La experiencia total por una muerte se divide entre los miembros del grupo y los miembros de niveles más altos obtienen una parte más grande de la experiencia. Sin embargo, si la disparidad es pequeña, la diferencia en recompensas de experiencia es mínima.

Pero si el miembro de más alto nivel del grupo está en un nivel mucho más alto que el monstruo matado, ese jugador no obtendrá experiencia, y a su vez, ningún miembro del grupo obtendrá experiencia.

Aunque algunas veces puede ser beneficioso tener jugadores de alto nivel en tu grupo para que te ayuden a luchar contra los monstruos, esto puede reducir tu recompensa de experiencia. Por eso, intenta agruparte con jugadores cerca de tu nivel.

Saqueo de grupo

Hay tres sistemas de saqueo en un grupo. El sistema predeterminado es el de la ronda. Solo el líder del grupo puede cambiar el sistema de saqueo.

Equitativo: los jugadores se turnan saqueando a los monstruos matados por el grupo. Cuando se mata a un monstruo, se permite a un jugador en el grupo que saquee a ese monstruo. Cuando se mata al siguiente monstruo se le permite al siguiente jugador que saquee. Esto continúa así hasta que llega de nuevo el turno al primer jugador y el saqueo continúa por turnos entre los miembros del grupo.

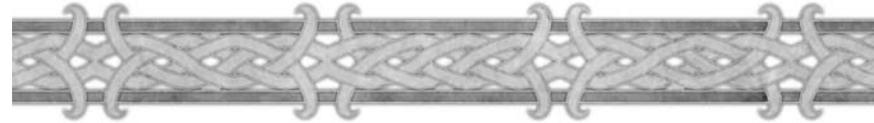
Modo libre: no hay turnos ni esperas. Cuando un monstruo muere se puede saquear por cualquiera en el grupo. El primero que llegue al monstruo obtiene el botín.

Maestro despojado: en este sistema de saqueo, solo el líder del grupo puede saquear a los muertos. Es responsabilidad del líder distribuir el saqueo entre el resto del grupo.

Objetos de la misión en el saqueo

Algunas misiones son una colección de peticiones que requieren que recojas objetos de la misión, de los cuerpos de los monstruos muertos. Estos objetos se consideran saqueo normal, de manera que debes esperar tu turno para obtenerlos si estás usando el sistema de ronda. Este tipo de objeto de misión a menudo se llama, objeto de saqueo único, porque solo puede ser saqueado por un jugador.

Sin embargo, hay algunas misiones que te piden que traigas un objeto específico de la misión de un personaje único, como una cabeza de un PNJ o un objeto robado. Son misiones de saqueo y el objeto de saqueo que necesitas es un objeto de saqueo de grupo, lo que quiere decir que el objeto dará múltiples copias de sí mismo a cada miembro de un grupo que lo recoja. Puedes incluso saquear este objeto cuando no sea tu turno en la ronda. No importa qué sistema de saqueo esté en efecto, el cadáver y el objeto de saqueo del grupo permanecerán allí para que todo el mundo en el grupo pueda saquearlo. La excepción a esta regla es, que si no estás en la vecindad cuando el monstruo muera, no podrás saquear el objeto de la misión de saqueo de grupo.



El juego no te dice qué objetos son saqueos de grupo y cuales no. Sin embargo, en general, un objeto de misión de un personaje enemigo único tiende a ser un saqueo de grupo, mientras que un objeto de misión de un monstruo no único tiende a ser un solo saqueo. La cabeza de Edwin VanCleef es un objeto de saqueo de grupo mientras que las orejas de trol Cabellesangre son objetos únicos. Lo primero es algo que deja un PNJ único, mientras que lo segundo son cosas de monstruos no únicos.

Dejar un grupo

Dejar un grupo es fácil. Simplemente haz clic derecho en el retrato de tu personaje y selecciona Dejar el grupo de las opciones del menú. También puedes dejar el grupo porque el líder del grupo te haya sacado de él. Si esto ocurre, envía un mensaje privado al líder del grupo. Puede que te hayan eliminado por error. Si este no es el caso, generalmente no merece la pena volver a ser invitado. Asegúrate de que recuerdas quién es el jugador que te ha eliminado, para que no te reagrupes con él de nuevo.

Con quién reagruparse

Agrúpate con jugadores que estén cerca de tu nivel y que tengan las mismas misiones que tú tienes. Aunque te puedes agrupar con cualquier jugador, si hay un nivel de disparidad muy amplio en el grupo, se puede eliminar severamente la experiencia que ganas al matar monstruos. Además, si no estás trabajando en las mismas misiones, entonces la agrupación no se está usando para utilizar de una forma más eficiente el tiempo de cada miembro del grupo.

Mantén un seguimiento de los jugadores con los que te agrupas. Si pasas un buen rato con ellos y encuentras que son una compañía agradable, puede que quieras aventurarte con ellos de nuevo, especialmente si son justos al distribuir el tesoro y democráticos para determinar qué misiones deben tomar.

Si te apeteciera agruparte con estos jugadores de nuevo, añádelos a la lista de tus amigos de manera que los puedas seguir cuando están en línea. Y al revés, si no te gusta la gente con la que te has agrupado, no te agrupes con ellos de nuevo. Los jugadores particularmente ofensivos se pueden agregar a tu lista de ignorar para que no te molesten de nuevo.

COMERCIO

En el curso del juego, puede que tengas ocasión de comerciar con otros jugadores, bien sea para dar objetos a los amigos, recibir objetos o participar en comprar y vender objetos con otros jugadores.

El comercio entre dos jugadores es una operación simple. Para comerciar, puedes hacer clic con el botón derecho en otro jugador y seleccionar la opción "Comerciar" del menú o puedes tomar el objeto con el que deseas comerciar y arrastrarlo hasta el otro jugador. Cuando esto ocurre, aparece una ventana de comercio en la pantalla.

La ventana de comercio

La ventana de comercio muestra dos mitades, una para cada jugador, que está dividida en siete ranuras. Seis de las ranuras son para comerciar. Puedes situar un objeto, o montón de objetos, en cada una de estas ranuras, lo que significa que puedes comerciar con otro jugador con un total de seis ranuras.

Para situar un objeto y comerciar, arrástralo a la ranura vacía en tu mitad. La ranura séptima es para objetos con los que no se comercia pero sobre los que puede actuar otro jugador. Por ejemplo, si encuentras una caja que quieres que un amigo pícaro abra por ti, puedes usarla en la ranura séptima y el pícaro puede abrirla desde allí. Esto evita que tengas que comerciar primero con la caja cerrada y luego hacer que el pícaro te la devuelva.

Ofrecer dinero por mercancía

Para arrastrar dinero a la ventana de comercio, haz clic con el botón izquierdo en el dinero de tu mochila (tecla de acceso rápido B o F12). Para coger oro, haz clic en el oro, para coger plata, haz clic en la plata y para coger cobre, haz clic en el cobre. Aparecerá una pequeña ventana donde tecleas la cantidad de dinero con la que quieres comerciar. Tu cursor se convierte entonces en el icono de la moneda, con la cantidad de dinero que has especificado. Arrástrala a la ranura vacía en la ventana de intercambio. Aparecerá entonces en el campo del dinero, encima de tus seis ranuras.

Completar una transacción

Cuando el vendedor y el comprador están los dos contentos con los objetos y el dinero ofrecido en la ventana de comercio, ambos deben hacer clic en el botón de comercio para que se complete la transacción.

Cancelar una transacción

Para cancelar una transacción haz clic en el botón Cancelar en la ventana de comercio o pulsa la tecla Esc.



AMIGOS

Finalmente encontrarás a los jugadores con los que te gusta hablar y agruparte. Puedes hacer que sean amigos de manera que sea más fácil encontrarlos en línea. En la lista de amigos en tu ventana Social (tecla de acceso rápido O) se muestra una lista de todos los amigos en el juego. Puedes añadir un amigo a tu lista de amigos abriendo la ventana de chat y tecleando /amigo [nombre del jugador] o haciendo clic en el botón Añadir amigo en la lista de amigos y tecleando el nombre del jugador.

Todos tus amigos están listados en la página de amigos. Cada entrada de amigo muestra si el amigo está en línea o no está en línea y muestra también el nombre del amigo, nivel, clase y localización en ese momento.

En cualquier momento en el que un amigo entre o salga del juego, te llegará un mensaje a tu registro de conversación diciéndote que ese amigo ha entrado en línea o ha salido. También puedes invitar con facilidad a tus amigos a un grupo, sin importar dónde estén, haciendo clic en el botón Group Invite (Invitar al grupo) en la lista de amigos.

HERMANDAD

Una Hermandad es una serie de jugadores que se han unido para crear una relación que les beneficie mutuamente. Muchas Hermandades se crean por personas que son amigos fuera del juego, mientras que otras Hermandades se crean por jugadores que se han hecho amigos en el juego y quieren aunar sus recursos.

Beneficios de las Hermandades

Ser miembro de una Hermandad tiene muchos beneficios. Pocos de estos beneficios están dictados por el juego, en vez de esto, estos beneficios surgen porque los amigos que se unen en una Hermandad están ya predispuestos a ayudarse unos a los otros.

Los miembros de las Hermandades se benefician unos a los otros prestándose o dándose dinero, comerciando con objetos el uno con el otro por tarifas muy bajas o ninguna tarifa y donándose equipo unos a otros.

Muchas Hermandades también establecen una estructura eficiente para mejorar el uso de las habilidades de comercio.

Algunos miembros son los que reúnen mientras que otros miembros están especializados en una habilidad comercial.



puedan mejorar la habilidad de comercio de forma más rápida de lo normal y por lo tanto crear un equipo mejor para la Hermandad completa.

Estar en la Hermandad también significa que ya tienes aliados con los que agruparte, si necesitas ayuda en las misiones.

Tabardo de la Hermandad

Un beneficio tangible de estar en una Hermandad es la facultad de llevar un Tabardo de la Hermandad. Los jugadores que no están en una Hermandad no pueden poner un objeto en la ranura de Tabardo de su personaje.

El líder de la Hermandad debe primero crear un diseño de emblema para que vaya en el Tabardo. Puedes hacer esto hablando con un PNJ maestro de Hermandad. La mayoría de los líderes de la Hermandad solicitan sugerencias de los oficiales de la Hermandad o de la totalidad de la Hermandad cuando diseñan el Tabardo. Un diseño de emblema, una vez creado, no se puede cambiar.

Una vez que el líder de la Hermandad haya diseñado un emblema para el Tabardo de la Hermandad, el líder de la Hermandad debe pagar 10 oros para establecer el diseño y hacer que el Tabardo esté disponible para que los miembros de la Hermandad lo compren.

Aunque esto es mucho dinero, muchas Hermandades toman donaciones de todos los miembros del Hermandad para pagar este coste.

Después de que la Hermandad se haya diseñado y comprado, cualquier miembro de la Hermandad puede ir a un vendedor de gabanes de Hermandad PNJ y comprar un Tabardo.

Un Tabardo sólo cuesta una pieza de oro, pero por ese precio obtienes un prestigioso símbolo de la lealtad a tu Hermandad.

Creación de una Hermandad

Para crear una Hermandad debes tener un mínimo de 10 miembros iniciales. Uno de estos jugadores debe ser el líder de la Hermandad. El líder de la Hermandad debe encontrar a un maestro de la Hermandad PNJ en una ciudad y comprarle unos estatutos de Hermandad por 10 platas. El líder de la Hermandad debe entonces tener otros nueve jugadores para que firmen en el estatuto de la Hermandad.

Después de que haya 10 personas en el estatuto, se debe regresar al maestro de la Hermandad PNJ y registrarse.

El nombre de tu Hermandad

Cuando compras tus estatutos, debes darle un nombre a tu Hermandad. Ten varias

opciones disponibles ya que el nombre de tu Hermandad puede estar ya cogido. Las Hermandades se adhieren a las mismas normas de nombres que los nombres de los personajes del juego. Esto significa que el nombre de la Hermandad debe ser inofensivo y apropiado. Los nombres de la Hermandad que promuevan o se refieran a discriminación racial, étnica, religiosa o de género en alguna forma, no serán tolerados.

Otros nombres de Hermandad inapropiados incluyen aquellos que se refieren a la violencia extrema, obscenidades, uso de drogas o que insulten a jugadores o



personas específicas. Cualquier Hermandad que tenga un nombre inapropiado será contactado por un MJ. En algunos casos se le pedirá a la Hermandad que busque otro nombre. En casos extremos, se puede deshacer la Hermandad.

Rangos de la Hermandad

Hay varios rangos en una Hermandad. Desde el rango más bajo al más alto, son iniciado, miembro, veterano, oficial y líder. Sólo puede haber un líder de la Hermandad en un momento dado.

Tanto el líder de la Hermandad como los oficiales de la Hermandad pueden añadir o eliminar jugadores de la Hermandad. Sólo el líder de la Hermandad puede deshacer la Hermandad o promover a los miembros de la Hermandad al rango de oficial.

Cuando te unes por primera vez a una Hermandad, entras automáticamente como un iniciado.

Para subir de rango, debes ser promovido por el líder de la Hermandad. Cada individuo de la Hermandad tiene su propio método para decir cuándo y cómo promover a los miembros. Sin embargo, técnicamente, el líder de la Hermandad simplemente necesita pulsar el botón "Promover" en la página de la Hermandad en la ventana Social.

Página de la Hermandad

En la ventana Social (tecla de acceso rápido O) hay una pestaña de Hermandad. Si perteneces a una Hermandad, puedes hacer clic en la pestaña para llamar a la página de la Hermandad. Este es el lugar donde el líder de la Hermandad y los oficiales pueden manejar la Hermandad y donde otros miembros pueden ver la información de la Hermandad.

Lista de miembros

La lista de miembros domina tu página de la Hermandad. Es una lista de los nombres de cada miembro de la Hermandad, así como su zona actual, nivel y clase. Debajo de esta lista hay un botón en el que puedes hacer clic para ver la situación de la Hermandad. Si haces clic en ese botón cambias la lista para mostrar el rango de cada miembro y la última vez que estuvieron en línea, en vez del nivel y clase de cada miembro. Al final de la lista de miembros también te dice cuantos miembros de la Hermandad están actualmente en línea.

Manejo de las Hermandades

En la parte inferior de la página de la Hermandad hay botones que promueven, bajan de rango y añaden miembros a la Hermandad. Sólo los oficiales y los líderes pueden usar estos botones. Están en gris para todos los otros miembros de la Hermandad.

Información adicional sobre la Hermandad

Para obtener más detalles sobre cómo manejar una Hermandad, visita el sitio de estrategia de World of Warcraft en <http://www.wow-europe.com>.

SERVICIO POSTAL

Comunicarse cara a cara es el método preferido de comunicación, pero para aquellas ocasiones en las que tu amigo, compañero de Hermandad o cualquier otro jugador no esté cerca para una conversación inmediata, puedes usar el Servicio Postal de World of Warcraft. Con él puedes enviar correo, dinero y paquetes a otros jugadores. El correo y los paquetes sólo se pueden enviar a jugadores en tu facción.

Para enviar correo o paquetes, primero debes encontrar un buzón y después hacer clic con el botón derecho en él. Los buzones están generalmente localizados cerca de las posadas en el juego y en algunos casos al lado de los bancos. Hacer clic en el buzón abre la ventana del correo.



Bandeja de entrada

Tu ventana de correo tiene dos páginas. La primera página es tu bandeja de entrada donde te estará esperando cualquier mensaje o paquete. No hay un límite al número de mensajes o paquetes que puedes tener en tu bandeja de entrada en un momento dado. Sin embargo, los mensajes que se quedan en tu bandeja de entrada caducarán después de cierto tiempo.

Abrir el correo

Para abrir el correo, simplemente haz clic en el mensaje. El correo se abrirá en tu pantalla y cualquier objeto o dinero enviado con el mensaje también aparecerá aquí.

Contestar al correo

Para contestar un mensaje, haz clic en el botón Contestar. Esto abre automáticamente la página Enviar y llena el nombre del remitente y del destinatario de tu respuesta.

140

Enviar correo

La segunda página en tu ventana de correo es la página Enviar mensaje. Puedes moverte entre las páginas haciendo clic en las pestañas correspondientes en la parte inferior de la ventana de correo.

Puedes enviar tres tipos de correo: correo normal, paquetes y paquetes contra reembolso. Para especificar el tipo de correo que quieres enviar, haz clic en el círculo apropiado en la parte inferior de la página Enviar mensaje. Enviar cualquier tipo de correo cuesta 30 cobres por mensaje.

Correo regular

El correo regular consiste en un mensaje de texto. Debes teclear el nombre del jugador en el campo Para. Tu correo regular consiste en un título y un mensaje escrito. También puedes enviar dinero con tu correo regular. Este tipo de correo se envía de forma instantánea al destinatario.

Paquetes

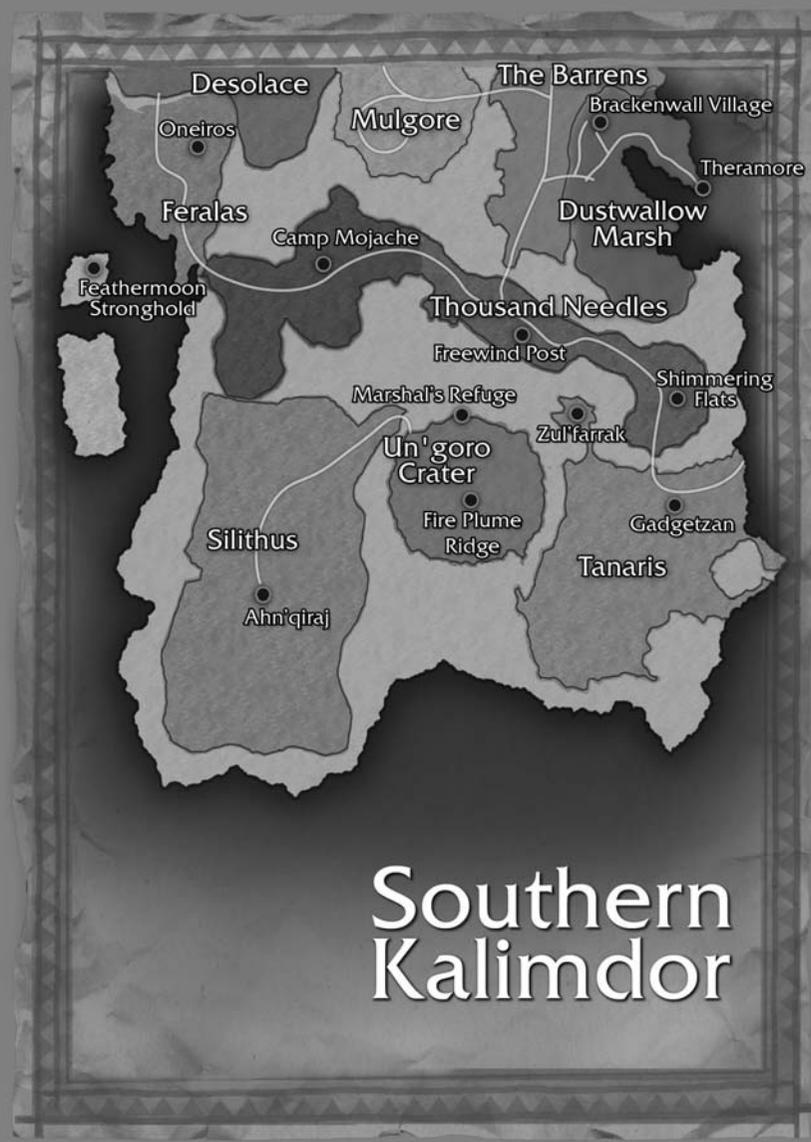
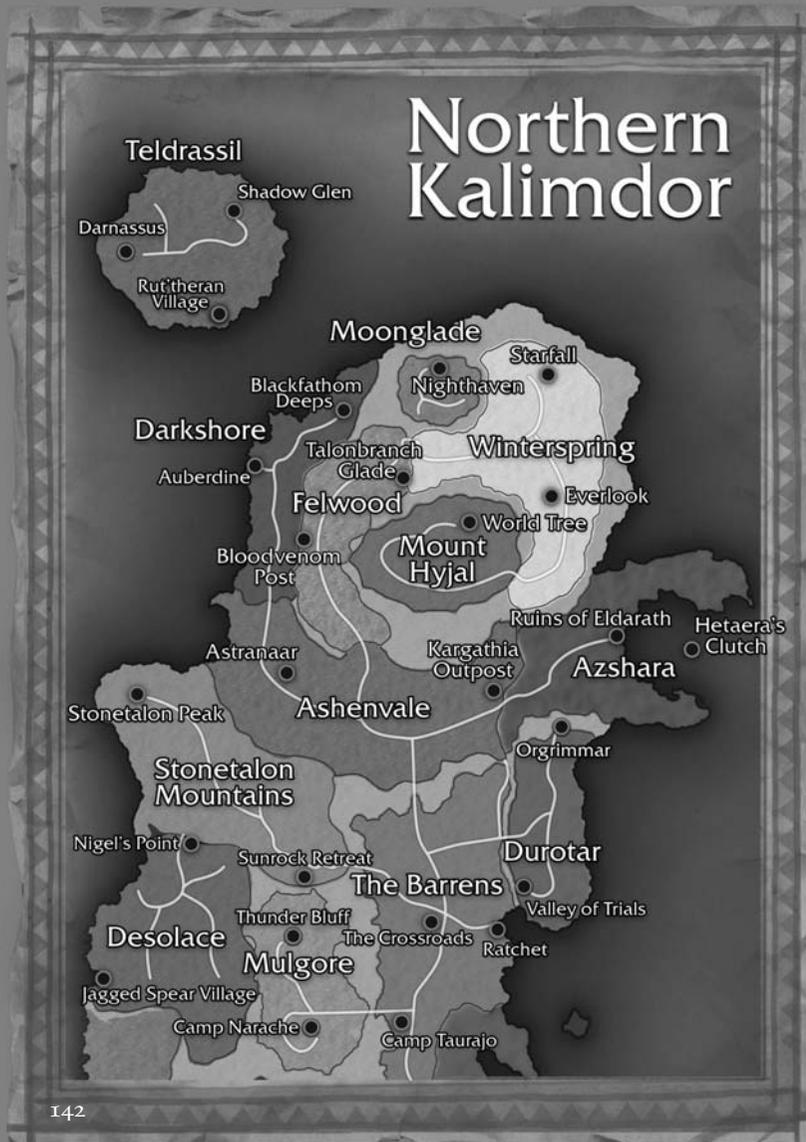
Para enviar un paquete simplemente arrastra un objeto de tu inventario a la ranura del paquete en la parte inferior de la página Enviar. Al hacer esto se conecta automáticamente la entrega de correo regular. Un paquete tarda una hora en llegar a la bandeja de entrada del destinatario. Sólo puedes unir un objeto a cada mensaje, así que para enviar múltiples objetos, tienes que enviar múltiples mensajes.

Paquetes contra reembolso

Un paquete contra reembolso se debe pagar por el destinatario. Si el destinatario acepta el cargo, entonces ese jugador puede abrir el mensaje y tomar el objeto de forma normal. El destinatario tiene la opción de negarse a pagar el paquete haciendo clic en el botón "Devolver", que envía el paquete de vuelta al remitente. El destinatario también puede posponer el pago a una fecha posterior. Sin embargo, el objeto no se dará al destinatario hasta que se haya realizado el pago.

Correo caducado

El correo que está en tu bandeja de entrada caducará después de un tiempo. El correo regular y los paquetes permanecen en tu bandeja de entrada durante 30 días y en ese momento se borran. Los paquetes contra reembolso pueden estar en tu bandeja de entrada durante 3 días. Después de tres días el mensaje caduca y el objeto se devuelve a su remitente.



Lordaeron



Khaz Modan





II. Razas en conflicto

HUMANOS

Los nobles humanos de la ciudad de Stormwind son una raza orgullosa y tenaz. Han luchado valientemente contra la Horda orca durante generaciones y son los fundadores de la Gran Alianza. Justo cuando creían que la paz había llegado al fin a sus reinos destrozados por la guerra, una sombra aún más oscura descendió sobre el mundo. La plaga de los no-muertos liberó una peste mortal sobre la humanidad y diezmaron con éxito el reino humano del norte de Lordaeron. Los pocos humanos que sobrevivieron huyeron al sur a la protección de la ciudad de Stormwind. Pero tan pronto como los no-muertos atacaron, la Legión Ardiente comenzó su cataclísmica invasión del mundo. Los guerreros humanos aguantaron contra la Legión y ayudaron a salvar el mundo de su inminente destrucción.

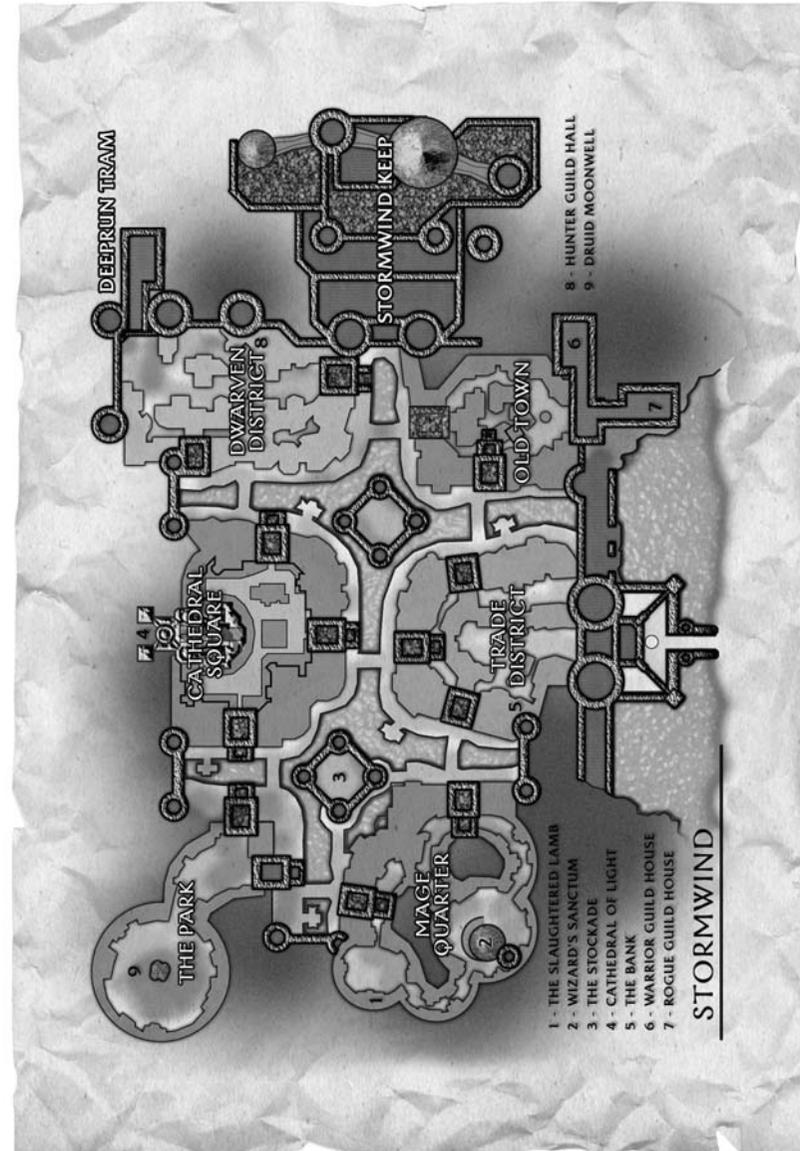
Casi cuatro años más tarde, los defensores de la ciudad de Stormwind se mantienen

vigilantes contra cualquiera que amenace la santidad de sus tierras. La ciudad de Stormwind, al pie de las colinas del bosque de Elwynn, es uno de los últimos bastiones de poder humano en el mundo. El rey niño Anduin Wrynn reina sobre las gentes de la ciudad de Stormwind, que continúan inamovibles en su compromiso con la Gran Alianza. Respaldados por sus aliados incondicionales, los ejércitos de Stormwind han sido llamados una vez más para luchar contra la Horda salvaje en los distantes campos de batalla.

Ahora, sin los ejércitos, la defensa de Stormwind descansa en sus orgullosos ciudadanos. Debes defender el reino contra aquellos que lo quieren usurpar y dar caza a los traidores subversivos que buscan su destrucción desde dentro. Ahora es el momento de los héroes. Ahora se podrá contar el capítulo más grande de la humanidad

STORMWIND

La ciudad de Stormwind se mantiene como el último bastión del poder humano en Azeroth. Stormwind, reconstruida después de la Segunda Guerra, es una maravilla del diseño humano y la ingeniería. Los guardias de Stormwind mantienen la paz dentro de los muros de la ciudad y su joven rey, Anduin Wrynn, gobierna desde su poderosa fortaleza. El distrito comercial bulle con el comercio de todo el continente y de más allá, mientras que aventureros de todo tipo vagabundean por las calles de la vieja ciudad. Stormwind no ha resultado afectada por los destrozos de La plaga en el norte, pero todavía se enfrenta a sus 148 propias amenazas, tanto desde fuera como desde dentro.



HUMANOS NOTABLES

El Rey Anduin Wrynn – El Rey Anduin es un gobernante tan sabio como cualquier niño de diez años pueda serlo. Su padre, el rey Varian Wrynn, desapareció recientemente bajo extrañas circunstancias mientras iba en ruta a una cumbre diplomática en la Isla de Theramore. Por mandato del consejero real, Lady Prestor, el joven Anduin recibió la corona para que pudiera ser conservada dentro del Reino de Stormwind. Aunque pocos ciudadanos son conscientes de que su verdadero rey ha estado desaparecido durante tanto tiempo, Anduin hace todo lo que puede para calmar sus miedos. Todo el mundo sabe que el niño crecerá para convertirse un día en un juicioso líder.

Arzobispo Benedictus – En su juventud, el amable Benedictus fue un aprendiz del líder religioso de Lordaeron, el Arzobispo Alonsus Faol. Benedictus pasó muchos años aprendiendo de su pío maestro y ayudó a la Iglesia de la Luz a construir su más impresionante monumento, la Catedral de Stormwind. Después de la muerte de Faol, Benedictus se hizo cargo de la iglesia y juró continuar el buen trabajo que su mentor había comenzado tantos años antes.

Jaina Proudmoore – Jaina Proudmoore es la hechicera humana más poderosa con vida. Jaina, que fue una vez aliada del príncipe Arthas, vivió la caída de Lordaeron en persona. Mientras viajaba a Kalimdor, Jaina juró vencer a la Legión Ardiente y a sus siniestros agentes, de cualquier forma que pudiera. Uniendo fuerzas con los elfos nocturnos e incluso con la Horda de orcos, Jaina ayudó a vencer al demonio Archimonde e hizo desaparecer a la Legión para siempre. Después reunió a los humanos supervivientes en Kalimdor y fundó la ciudad portuaria de Theramore. Ahora ella gobierna sobre los desgarrados restos de la Alianza y espera poder reunir a los distantes reinos humanos una vez más.

ENANOS

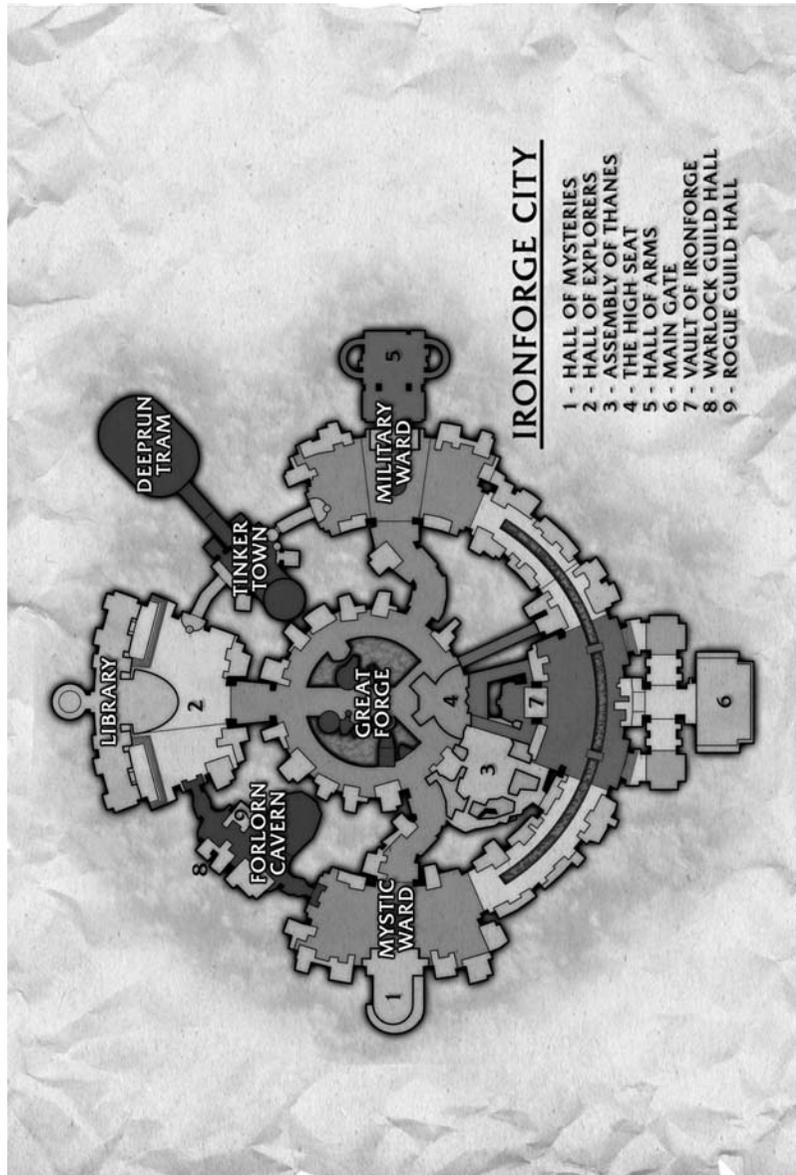
Los estoicos enanos de Ironforge pasaron incontables generaciones extrayendo los tesoros de las profundidades de la tierra. Seguros en su inexpugnable fortaleza de la Montaña de Ironforge, los enanos raramente se aventuran más allá de los glaciales picos de Dun Morogh. A pesar de ello, cuando los orcos invadieron Azeroth y trataron de conquistar a los humanos, a los elfos y a los enanos, los enanos se ofrecieron a unirse a la Gran Alianza. La resistencia e ingenio de los enanos probó ser la espina dorsal de las fuerzas de la Alianza y ayudó a obtener victoria tras victoria.

Recientemente los enanos han desenterrado una serie de ruinas que pueden ser la clave de los secretos de su herencia, perdida hace mucho tiempo. El rey Magni Bronzebeard, guiado por la necesidad de descubrir la verdad sobre los supuestos orígenes legendarios de su gente, ordenó que los enanos pasaran de la minería y de la ingeniería, a la arqueología. Magni ayudó a crear la afamada Hermandad de exploradores de Ironforge, un grupo completamente dedicado a extraer los secretos del mundo antiguo y desvelar la verdad de la legendaria existencia de los enanos.

Una parte integral de la Gran Alianza, los robustos ejércitos de los enanos han sido llamados para batallar contra la Horda impía en tierras lejanas. En estos tiempos peligrosos, la defensa de los reinos de las montañas recae sobre valientes enanos como tú. Los espíritus de los reyes enanos te guardan y las mismas montañas son tu fuerza. El futuro de tu gente está en tus manos.

IRONFORGE

Muchas fortalezas enanas cayeron durante la Segunda Guerra, pero la poderosa ciudad de Ironforge, que descansa en los gélidos picos de Dun Morogh, nunca fue tomada por la Horda invasora. Ironforge, que es un monumento a la habilidad de los enanos para darle forma a la roca y la piedra, se construyó en el propio corazón de la montaña: es una gran ciudad subterránea de exploradores, mineros y guerreros. Mientras que la Alianza se debilitaba en los años recientes, los enanos de Ironforge, dirigidos por el Rey Magni Bronzebeard, están forjando un nuevo futuro en el mundo.



ENANOS NOTABLES

Rey Magni Bronzebeard – Magni, el mayor de los tres hermanos Bronzebeard, estaba destinado a ser el rey de la montaña. De brazo fuerte y mente avispada, Magni amaba a sus dos hermanos más que a nada en el mundo. Durante la reciente caída de Lordaeron, su hermano mediano, Muradin, fue asesinado por el Caballero de la Muerte, el príncipe Arthas. Magni quedó desbordado por la pena con las noticias de la pérdida de Muradin, pero él y su hermano menor, Brann, se mantuvieron firmes en su deseo de continuar sirviendo a las gentes enanas. Brann, un explorador de cierto renombre, se perdió hace sólo unos meses y el Rey Magni ha perdido la esperanza de que Brann siga vivo. Aunque sigue siendo un líder sabio y fuerte, su dolor y su pena pesan mucho sobre él. Muchos enanos se preguntan si el reino volverá a ver a otro Bronzebeard sentado en el Alto Trono de Ironforge.

Brann Bronzebeard – Uno de los más grandes exploradores que jamás vagaron por las tierras de Azeroth, es reconocido y bienvenido en todo el mundo conocido. El valiente y cálido enano ha hecho amigos y conocidos en todos los lugares conocidos de la tierra, y probablemente en los desconocidos también. Brann pasó muchos años dibujando mapas de los remotos confines y los rincones escondidos de los Reinos del Este para su amada Hermandad de Exploradores. Tras el reciente descubrimiento de Kalimdor, Brann fue uno de los primeros enanos que pasaron por las desconocidas rutas de los antiguos. Poco se sabe acerca de la reciente desaparición de Brann, excepto el hecho de que se dirigía hacia el continente de Northrend para investigar la muerte de su hermano Muradin. No se sabe si consiguió llegar o no a las heladas costas de esa tierra.

Alto explorador Magellas - Muninn Magellas ha tenido una insaciable curiosidad por la historia y lo arcano desde que era un niño pequeño. Ahora, como líder de la Hermandad de Exploradores, su deseo de niño se ha convertido en realidad. Magellas es responsable de trazar mapas del mundo y catalogar sus diferentes especies, reliquias y tesoros para las generaciones venideras. Magellas, empleando un pequeño ejército de inspectores, ha enviado a sus agentes por todo el mundo para obtener conocimientos y sabiduría para su pueblo. Al igual que el Rey Magni, Magellas ha llorado hasta la desesperación la pérdida de Brann. Sin embargo está comprometido a dirigir a la Hermandad de los Exploradores y obtener un valioso conocimiento de los errores del pasado.

GNOMOS

Los excéntricos y a menudo brillantes gnomos, están considerados una de las razas más peculiares del mundo. Con su obsesión por desarrollar tecnologías radicalmente nuevas y construir maravillas de ingeniería, es asombroso que haya sobrevivido algún gnomo para poder proliferar. A través de los años los gnomos han contribuido con ingeniosas armas a ayudar a la Gran Alianza en sus fieras batallas contra la Horda.

Los gnomos, que prosperaron en la maravillosa tecno-ciudad de Gnomeregan, compartieron los recursos de los picos helados de Dun Morogh con sus primos los enanos durante generaciones. Sin embargo, recientemente una bárbara amenaza se elevó desde los intestinos de la tierra e invadió Gnomeregan.

Los troggs, que se cree salieron de la tierra a consecuencia de las excavaciones en Uldaman, emergieron de debajo de Gnomeregan y comenzaron a asesinar a todos los gnomos de la ciudad. Aunque las fuerzas de defensa de los gnomos mantuvieron una valerosa defensa, no pudieron salvar su maravillosa ciudad.

Bajo el mando del Gran Manitas Mekkatorque, los gnomos abrieron las válvulas de presión de sus máquinas gigantes de triturar y liberaron radiación tóxica en la ciudad. Aunque la radiación mataba a los troggs, los gnomos pronto descubrieron que mataba a su gente con la misma rapidez. Casi el ochenta por ciento de la raza de gnomos murió en cuestión de días. Aquellos que sobrevivieron evacuaron la gran ciudad y huyeron para buscar la protección de sus primos los enanos en Ironforge.

Y Allí permanecen, diseñando nuevas y originales estrategias para retomar su ciudad a cualquier precio. Como gnomo de orgullosa estirpe, es tu responsabilidad responder al desafío y llevar a tu curiosa gente hacia un futuro más brillante.



154



GNOMOS NOTABLES

Alto Mecachifle Mekkatorque – Los gnomos no han tenido un rey o reina adecuados durante cuatrocientos años. En vez de eso prefieren elegir a sus altos oficiales por su rango en su profesión. El cargo más importante de Gnomeregan, el de Alto Mecachifle, ha sido ocupado por el habilidoso Gelbin Mekkatorque durante los siete pasados años. Gelbin es uno de los inventores más renombrados desde siempre y ha recibido honores por ser el líder justo y capacitado que es. Sin embargo, cuando los troggs comenzaron su invasión de Gnomeregan, Gelbin no estaba preparado para detenerles. Al final aconsejado por su más alto consejero, Mekgineer Thermaplugg, ordenó que la ciudad fuera bañada en radiación tóxica. Aunque la radiación detuvo el avance de los asaltantes, al final mató a más gnomos que troggs. Ahora el Gran Manitas lleva el peso de la muerte sobre sus hombros y buscar vengar a su gente reclamando su ciudad perdida.

Mekgineer Thermaplugg - Sicco Thermaplugg sirvió como consejero jefe del Gran Tinker Mekkatorque durante muchos años. Thermaplugg, un taciturno pero imaginativo ingeniero, ansiaba secretamente el papel de Gran Tinker. Se rumorea que Thermaplugg realmente conocía la invasión trogg antes de que empezara y que planeó las desgracias



ELFOS NOCTURNOS

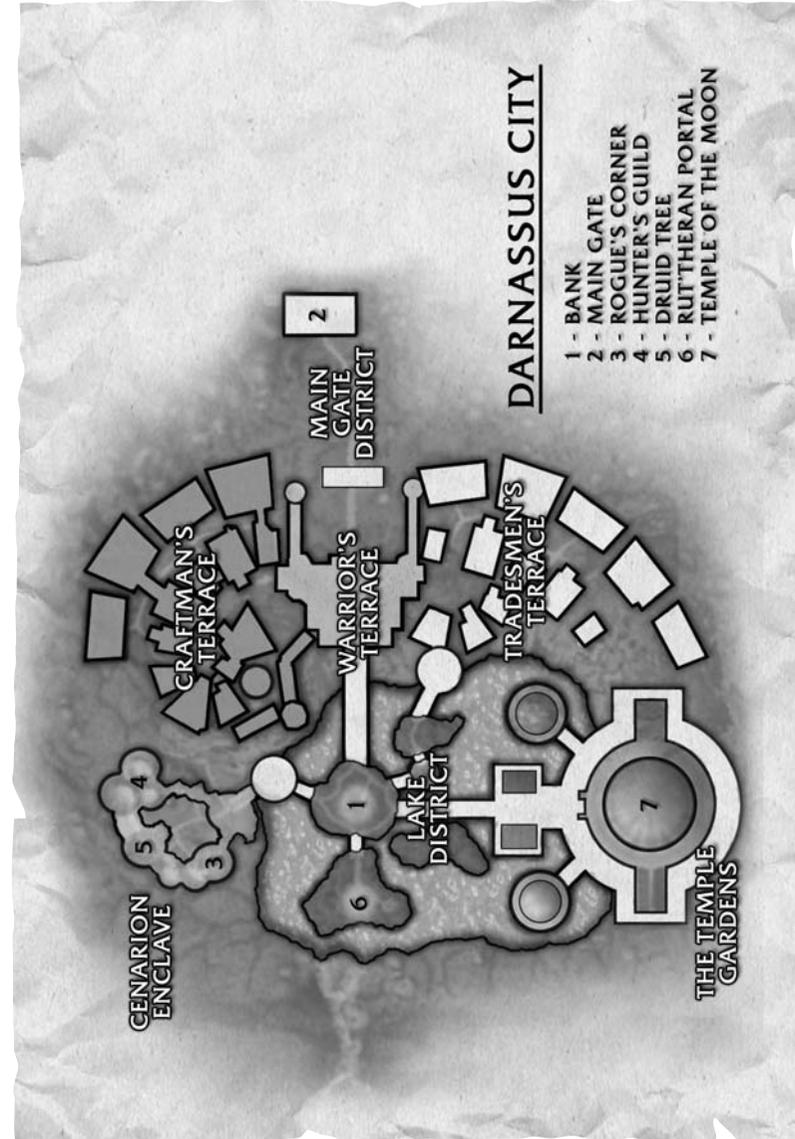
Durante diez mil años, los inmortales elfos han fomentado una sociedad druídica en los oscuros rincones del bosque de Valle Fresco. Entonces la catastrófica invasión de la Legión Ardiente destruyó la tranquilidad de su antigua civilización. Dirigidos por Malfurion Stormrage y la sacerdotisa Tyrande Whisperwind, los poderosos elfos nocturnos se mantuvieron firmes desafiando el demoníaco asalto.

Ayudados por los recién llegados orcos y por los humanos, los elfos nocturnos pudieron detener el avance de la Legión y derrotaron a su amo, el demonio Archimonde. Aunque obtuvieron la victoria, los elfos nocturnos fueron obligados a sacrificar su amada inmortalidad y a ver cómo sus amados bosques ardían.

Después del horrible conflicto, Malfurion y Tyrande ayudaron a su gente a reconstruir sus pueblos destruidos. Lentamente los elfos empezaron a acostumbrarse a su existencia mortal. Este cambio no fue fácil y hubo muchos elfos nocturnos que no se pudieron adaptar a la perspectiva del envejecimiento, la enfermedad y la fragilidad. Buscando cómo recuperar su inmortalidad, una serie de voluntariosos druidas conspiraron para plantar un árbol especial que restablecería el enlace entre sus espíritus y el mundo eterno. Cuando Malfurion supo de este plan, advirtió que la naturaleza nunca bendeciría un acto tan egoísta. Poco después, el espíritu de Malfurion se perdió de alguna manera entre las profundidades del Sueño Esmeralda. Aunque sus amigos druidas intentaron encontrar su espíritu vagabundo, sólo su cuerpo siguió durmiendo dentro de su guarida.

Con Malfurion desaparecido, Fandral Staghelm – el líder de aquellos que querían plantar el nuevo Árbol de la Vida, se convirtió en el nuevo Archidruida. En muy poco tiempo él y sus amigos los druidas habían forjado su plan y plantado el gran árbol, Teldrassil, frente a las tormentosas costas de Kalimdor del norte. Bajo su cuidado, el árbol creció por encima de las nubes. Entre las ramas del crepúsculo del colosal árbol, creció la maravillosa ciudad de Darnassus. Sin embargo el árbol no estaba consagrado por la bendición de la naturaleza y pronto cayó presa de la corrupción de la Legión Ardiente. Ahora la vida salvaje e incluso las ramas de Teldrassil están contaminadas por una creciente oscuridad.

Es tu deber, como uno de los pocos elfos nocturnos que quedan en el mundo, defender Darnassus y a los niños silvestres de la naturaleza, de la creciente corrupción de la Legión.



LA CIUDAD DE DARNASSUS

Arriba en lo alto de las ramas del enorme árbol Teldrassil, está la maravillosa ciudad de Darnassus, el nuevo refugio de los solitarios elfos nocturnos. Druidas, cazadores y guerreros por igual han construido sus hogares entre las filas de troncos tallados y cuidados con delicadeza. El Templo de la Luna se eleva como un faro brillante por encima de los árboles, flanqueado por la columnata de la Sala de la Justicia, donde los centinelas vigilantes se reúnen para guardar su tierra. Darnassus, gobernada por la sacerdotisa Tyrande Whisperwind, se eleva como un tranquilo testimonio de todo lo que los elfos nocturnos consideran sagrado. Darnassus, una ciudad en sintonía con el ritmo y el flujo de la naturaleza, fue construida entre las costas de un gran lago, con elegantes puentes que se extienden sobre aguas cristalinas. Por todas partes las hojas caídas en el bosque alfombran los suaves caminos de la ciudad.

ELFOS NOCTURNOS NOTABLES

Tyrande Whisperwind - Tyrande es la gran sacerdotisa de la diosa de la luna, Elune. Sirvió como líder de los centinelas de los elfos nocturnos durante casi diez mil años, pero su larga vigilia le ha granjeado pocas amistades entre aquellos que la consideran como una enemiga. Es una guerrera excepcional y temeraria, que sobresale como una de las más grandes heroínas en la historia conocida. Después de la catastrófica invasión de la Legión Ardiente, Tyrande gobernó su pueblo junto con su compañero, el Archidruida Malfurion Stormrage, hasta que éste desapareció en el místico Sueño Esmeralda. Con Malfurion inexplicablemente perdido, Tyrande se ha convertido de nuevo en la única gobernante de su orgullosa gente. A pesar de su preocupación por la desaparición de Malfurion ella ha intentado de todas las formas posibles evitar que los elfos nocturnos repitan las mismas faltas del pasado.

Malfurion Stormrage - Malfurion Stormrage, el más grande druida de todos los tiempos, e indiscutiblemente uno de los seres más poderosos en la historia, es al mismo tiempo profeta y salvador de su pueblo. Bajo el liderazgo de Tyrande y Malfurion, los elfos nocturnos vencieron a la Legión Ardiente no una, sino dos veces. Para recuperar sus poderes Malfurion hiberna periódicamente dentro del reino espiritual conocido como el Sueño Esmeralda. Recientemente algo ha ido mal en el estado de sueño de Malfurion. Ahora está atrapado en algún lugar dentro del sueño, más allá del alcance de los dragones verdes a los que pertenece el reino. Con Malfurion perdido, los elfos nocturnos ciertamente caerán en la oscuridad, igual que lo han hecho desde tiempos inmemoriales.

Fandral Staghelm - Fandral, uno de los mejores tenientes de Malfurion es un druida astuto que ha entrenado a muchos de los druidas de las generaciones más nuevas de druidas del bosque. Su fuerte temperamento ha chocado algunas veces con el temperamento más contenido de Malfurion. Fandral cree que el futuro de los elfos nocturnos demanda una mayor expansión y planes militares. Estas creencias radicales y formas agresivas le han llevado a menudo pelearse abiertamente con la gran sacerdotisa, Tyrande. A pesar de ello, hasta la fecha, Fandral ha probado ser un efectivo reemplazo del desaparecido Malfurion.



ORCOS

Hace mucho tiempo, la noble raza orca fue corrompida por la Legión Ardiente y transformada en la despiadada y destructiva Horda. Los orcos, arrastrados al mundo de Azeroth, fueron forzados a declarar la guerra a los reinos humanos de Stormwind y Lordaeron. Aunque la Horda casi tuvo éxito en aniquilar a la humanidad, al final se devoró a sí misma desde dentro y se desmoronó. Los orcos derrotados pasaron mucho tiempo encerrados en prisiones vigiladas, incapaces de seguir adelante sin la perspectiva de la conquista y la guerra. Después de muchos años, un visionario y joven jefe de guerra se levantó para dirigir a su gente en su hora más oscura. De forma muy apropiada, el nombre del joven orco era Thrall. Bajo su gobierno los orcos se liberaron de las cadenas de la corrupción demoníaca y adoptaron su herencia chamanística.

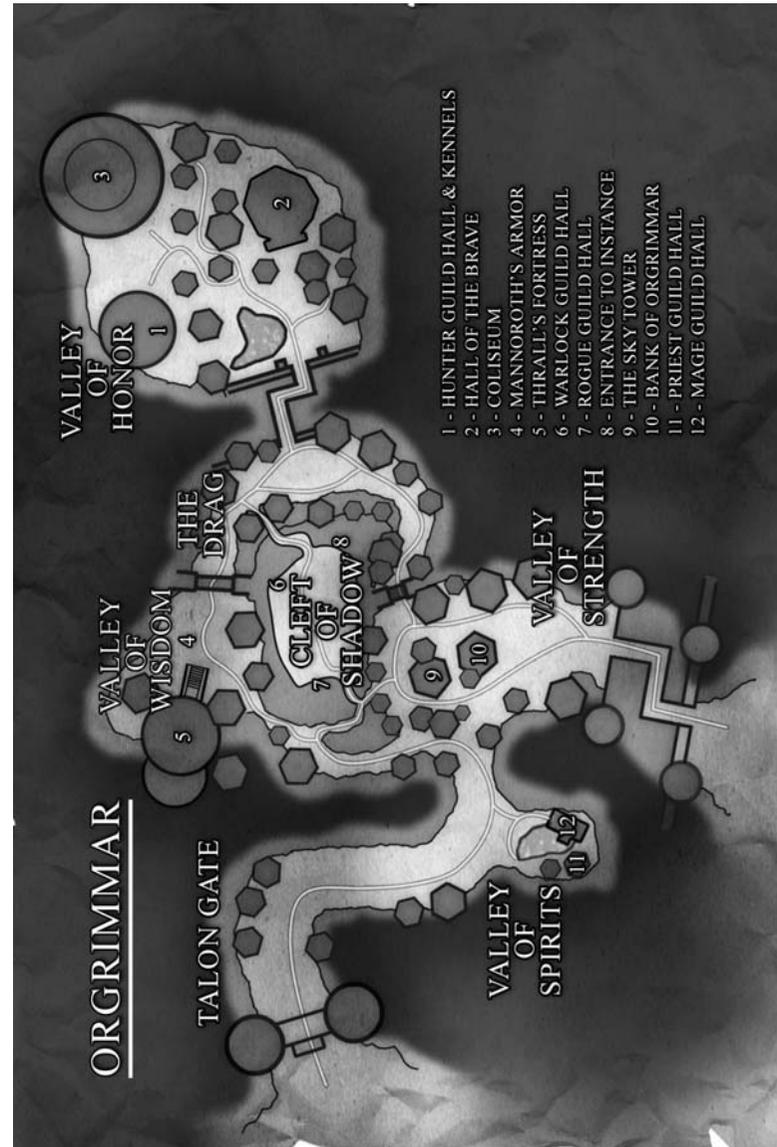
Guiado por un extraño profeta, Thrall llevó a su gente a las antiguas tierras de Kalimdor. Allí, Thrall y la Horda se enfrentaron cara a cara con sus viejos opresores, la Legión Ardiente. Con la ayuda de los humanos y de los elfos nocturnos, los orcos vencieron a la Legión y se dispusieron a encontrar su propio camino en su nuevo mundo adoptado. Los orcos reivindicaron las vastas tierras de Durotar como su reino en Kalimdor.

Los orcos, ahora basados en la ciudad guerrera de Orgrimmar, miran hacia un nuevo y esperanzador futuro para su pueblo. Aunque ya no tienen sueños de conquista están listos para destruir a todos los que desafíen su soberanía o su supremacía. Tu tarea es acabar con los enemigos de Durotar, los que se ven y los que no se ven, ya que los taimados agentes de la Legión Ardiente siguen vagando por la tierra.

ORGRIMMAR

Orgrimmar, que recibió su nombre en honor al legendario Orgrim Doomhammer, fue fundada como la capital de la nueva tierra de los orcos.

Orgrimmar, construida en un enorme y serpenteante cañón en la escarpada tierra de Durotar, se alza como una de las ciudades guerreras más poderosas en el mundo. Detrás de las inmensas murallas de Orgrimmar, los viejos chamanes transmiten sus conocimientos a la nueva generación de líderes de la Horda, mientras los guerreros se entrenan en la arena de los gladiadores, depurando sus habilidades en preparación de las pruebas que les esperan en esta peligrosa tierra.



ORCOS NOTABLES

Thrall – Thrall, el hijo de Durotan es quizás el orco vivo más poderoso. Thrall, armado con el poderoso Doomhammer, es un guerrero sin igual y un poderoso chamán. Sobresale como jefe de guerra por encima de la totalidad de la Horda, dominando a los trols de Darkspear y a las tribus de tauren por igual. Su honor, astucia y compasión le han hecho ganar muchos aliados a través de los años, incluso entre los humanos y los elfos nocturnos. Thrall vive para defender la libertad de su pueblo y asegurar la seguridad de la extendida Horda.

Nazgrel – Nazgrel fue el guerrero principal del clan Frostwolf, una vez gobernado por el padre de Thrall. Cuando Thrall se unió al clan, Nazgrel se negó a aceptarlo, pero después de que Thrall probara su valor en la batalla, Nazgrel aprendió a respetar al joven orco. Desde entonces, Nazgrel ha servido como general de Thrall y jefe de seguridad. La tarea de Nazgrel es proteger Durotar de las amenazas internas y de la anarquía. Es un orco feroz y valiente comprometido con su jefe de guerra y con la gloria de la Horda.

Drek'Thar – El maestro chamán del clan Frostwolf sirvió como tutor de Thrall hace muchos años. Ciego desde su nacimiento, Drek'Thar tuvo que probar su valía durante el periodo oscuro de la Horda. Encontró que los espíritus de los elementos eran sus compañeros más cercanos de manera que el chamanismo se convirtió en su camino hacia el poder. A pesar de su poder sobre los elementos, Drek'Thar había mantenido siempre su docilidad y sabiduría. Él continúa instruyendo al joven chamán de la Horda en las viejas tradiciones de su gente.

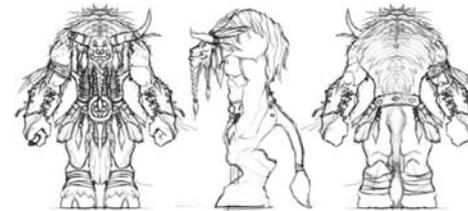


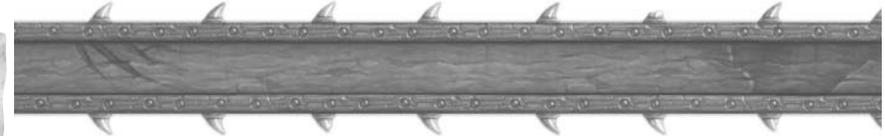
TAUREN

Durante incontables generaciones los bestiales tauren vagaron por las llanuras de Barrens, cazando a los poderosos kodos y buscando la sabiduría de la diosa eterna, la Madre Tierra. Las tribus nómadas, esparcidas por la tierra, se unieron sólo por el odio común por su enemigo, los centauros merodeadores. El cacique Cairne Bloodhoof, buscando ayuda para acabar con los centauros, se hizo amigo del señor de la guerra Thrall y los demás orcos, que habían viajado recientemente a Kalimdor. Con la ayuda de los orcos, Cairne y su tribu Bloodhoof pudieron rechazar a los centauros y reclamaron las praderas de Mulgore como suyas. Por primera vez en cientos de años, los tauren tuvieron una tierra que pudieron llamar suya. En la meseta de Thunder Bluff, barrida por los vientos, Cairne construyó un refugio para su gente donde los tauren de todas las tribus fueran bienvenidos. Con el tiempo, las tribus dispersas se unieron bajo el gobierno de Cairne. Hay unas pocas tribus que no están de acuerdo acerca de la dirección que su nueva nación debe tomar, pero todos están de acuerdo en que Cairne es el más adecuado para conducirlos hacia el futuro.

Aunque los nobles tauren son pacíficos por naturaleza, los ritos de la Gran Caza son venerados como el corazón de su cultura espiritual. Todo tauren, guerrero o no, busca su identidad como cazador y como el hijo de la Madre Tierra.

Al llegar a la edad de la madurez debes comprobar tus habilidades en la naturaleza y probarte a ti mismo en la Gran Caza.





THUNDER BLUFF

La ciudad de Thunder Bluff descansa en lo alto de una serie de mesetas que miran a las verdes praderas de Mulgore. Los tauren, que fueron una vez un pueblo nómada, recientemente han establecido la ciudad como un centro para las caravanas comerciales, artesanos viajeros e inventores de todo tipo. La orgullosa ciudad también se eleva como un refugio para muchos de los cazadores que acechan a su peligrosa presa a través de las Barrens y sus áreas colindantes. Largos puentes de madera y cuerda cubren los precipicios entre las mesetas y en cada meseta hay tiendas de campaña, barracones, totems pintados de vistosos colores y cabañas espirituales. El poderoso jefe Cairne Bloodhoof, preside la ciudad, asegurándose de que las tribus tauren unidas viven en paz y seguras.

TAUREN NOTABLES

Cairne Bloodhoof - Cairne está dedicado a servir a su gente y proteger su seguridad en un mundo cada vez más oscuro. Un sobresaliente guerrero, Cairne está considerado como una de las criaturas vivas más peligrosas. Pero a pesar de su fuerza y valor es un alma gentil que sólo quiere la paz y la tranquilidad de las abiertas praderas. Se rumorea que si Cairne pudiera, delegaría las responsabilidades de jefe en otro, dejaría Thunder Bluff en un instante y se retiraría a la naturaleza. Muchos creen que está entrenando a su hijo, Braine para que ocupe su lugar como un jefe cuando llegue su día.

Magatha Tótem Siniestro - Magatha es la crone más vieja del poderoso clan Tótem Siniestro. Magatha, que fue bendecida con los poderes chamanes cuando era solo una niña, ha buscado poder y prestigio durante toda su vida. Se convirtió en la matriarca del clan Tótem Siniestro a través de un matrimonio de conveniencia, que muchos sospechan arregló ella misma. Pero después perdió a su compañero en un imprevisto accidente escalando. Desde la muerte de su compañero, Magatha ha comandando a los testarudos guerreros Tótem Siniestro. Los guerreros Tótem Siniestro creen que Magatha les llevará a erradicar las razas menores de Kalimdor y que volverán a ocupar los ancestrales terrenos de los tauren. Magatha pelea constantemente con Cairne Bloodhoof sobre la dirección que debe tomar el futuro de los tauren y siente que sólo ella es la adecuada para gobernar a su gente.

Hamuul Runatótem - Un amigo de la niñez de Cairne Bloodhoof, es el druida más viejo de Thunder Bluff. Hamuul Runatótem se hizo amigo del elfo nocturno Malfurion Stormrage durante la reciente invasión de la Legión Ardiente. El gran druida enseñó a Hamuul muchos secretos de la naturaleza y le bendijo con el toque de ésta. Desde ese momento, Hamuul se ha convertido en un miembro honorable del Círculo de Cenarion (predominantemente elfo nocturno), reconocido como primer tauren druida en casi veinte generaciones.

Hamuul es un fiero apoyo de Cairne Bloodhoof y enseña las formas de druidismo a sus honorables hermanos.

TROLLS

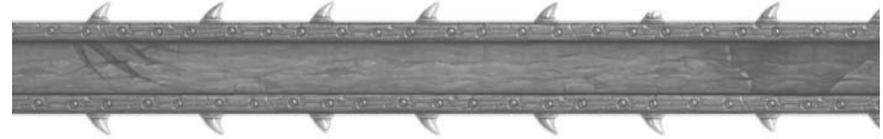
Los depravados trolls que pueblan las numerosas islas selváticas de los mares del sur son conocidos por su crueldad y oscuro misticismo. Bárbaros y supersticiosos, tienen un odio ardiente a todas las demás razas. En la cumbre del Imperio Gurubashi, los trolls de la jungla gobernaron sobre las tierras que van desde Vega de Tuercespina en Azeroth, hasta las Islas Eco de Kalimdor. Sin embargo, en la cúspide de su reino, el pueblo Gurubashi se dividió en un puñado de tribus guerreras. Una de estas tribus, la tribu Lanzaoscura fue expulsada de sus tierras y forzada a defenderse por sí misma de los mortales habitantes de la jungla de Tuercespina.

Después de generaciones de pérdida y servidumbre a tribus más grandes y menos honorables los Lanzaoscura se enfrentaban a una posible extinción. Aunque sus guerreros están entre los más valientes jamás nacidos, las incesantes intrigas políticas de las tribus de Gurubashi amenazaban con ser el fin de la forma de vida de los Lanzaoscura. Todavía peor, los humanos empezaron a levantar asentamientos también en Tuercespina. Fue durante este tiempo que los Lanzaoscura conocieron al jefe guerrero Thrall y a los guerreros de la Horda orca.

Los Lanzaoscura, dirigidos por el anciano doctor brujo Sen'jin, apelaron a Thrall y a su Horda para obtener ayuda contra los invasores humanos. Junto con los trolls y los orcos ganaron la batalla, pero probó ser una corta victoria. Los múrlocs locales capturaron a muchos de los ganadores y se prepararon para sacrificarlos a una bruja del mar. Los Lanzaoscura lucharon junto a la Horda, pero el noble Sen'jin cayó durante la batalla final contra los múrlocs.

En honor al sacrificio de Sen'jin, Thrall juró que los Lanzaoscura tendrían siempre un lugar dentro de la Horda. Ofreció a los trolls un santuario en el nuevo reino que él y sus orcos planeaban construir al otro lado del mar. Vol'jin, el hijo de Sen'jin, tomó el control de la tribu Lanzaoscura y se despidió de Thrall. Casi un año después, finalmente llevó a su gente a Kalimdor e hizo un hogar para ellos en las Islas Eco, justo frente a la escarpada costa de Durotar. Como uno de los pocos supervivientes de los Lanzaoscura, depende de ti reclamar la gloria de tu tribu.

Aunque los Lanzaoscura estaban originalmente asentados en las Islas Eco, fueron traicionados por uno de los suyos, un loco hechicero llamado Zalazane. Forzados a huir de sus islas, los Lanzaoscura crearon el pueblo de pescadores de Sen'jin en la costa de Durotar. Desde esta áspera villa, los Lanzaoscura y sus aliados atacaron las posiciones de Zalazane en las Islas Eco, determinados a recuperar su selvático hogar a cualquier costa.



TROLLS NOTABLES

Vol'jin - Vol'jin es un poderoso cazador de sombras y uno de los trolls vivos más astutos. Su padre, Sen'jin, cayó en la batalla mientras ayudaba a Thrall y a la Horda, y Vol'jin ha jurado utilizar todos sus poderes y sabiduría para dirigir la tribu, igual que su padre hubiera hecho. Las ingeniosas estrategias de Vol'jin y sus rápidos instintos le han servido bien a Thrall a lo largo de los años. Pasa la mayor parte de su tiempo en la ciudad de los orcos de Orgrimmar, consultando con Thrall y ayudando a expandir la seguridad de la Horda y la influencia sobre Kalimdor.

Maestro Gadrin - Gadrin es uno de los consejeros en los que más confía Vol'jin. Junto con un joven brujo llamado Zalazane, Gadrin dirigió el entrenamiento místico de muchos sacerdotes y magos Lanzaoscura. Sin embargo, Zalazane se volvió loco por culpa de las fuerzas místicas que había liberado. El trastornado brujo lanzó una maldición sobre las Islas Eco y echó a Gadrin y a sus hermanos. Ahora Gadrin busca acabar con la violencia de Zalazane y hacer que descansen las almas de sus hermanos malditos.



NO-MUERTOS (LOS OLVIDADOS)

Los vastos ejércitos de los no-muertos de La Plaga, ligados a la voluntad de hierro del tirano Rey Lich, intentan erradicar toda la vida en Azeroth. Un grupo de no-muertos, liderado por la hada Sylvannas Windrunner, se separó de La plaga y se liberaron de la dominación del Rey Lich. Estos renegados se llaman a sí mismos Los Olvidados. Libran una batalla constante no sólo para mantener su libertad lejos de La plaga, sino también para exterminar a aquellos que les darían caza como a monstruos.

Con Sylvanas como su reina hada maligna, los Olvidados han construido una oscura fortaleza bajo las ruinas de la antigua capital de Lordaeron. Esta ciudad escondida, Undercity, forma un extenso laberinto que se extiende por los bosques encantados de Claros de Tirisfal. Desde este bastión, los Olvidados luchan una batalla sin fin contra La plaga y también contra los humanos que quedan, que continúan reclamando sus tierras. Porque aunque la misma tierra está maldita, los celos humanos de la Cruzada Escarlata se aferran a sus desperdigadas posesiones, obsesionados con erradicar a los no-muertos y recuperar lo que una vez fue su bello hogar.

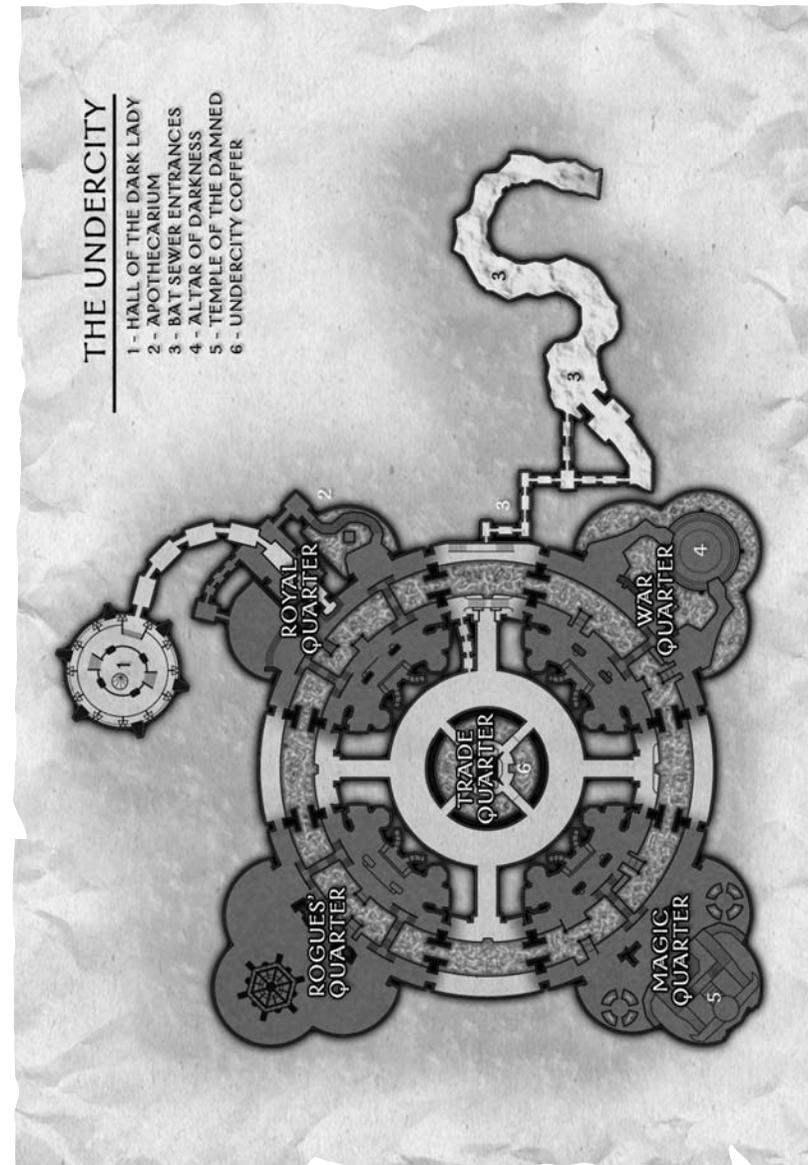
Los Olvidados, convencidos de que las razas primitivas de la Horda pueden ayudarles a conseguir la victoria sobre sus enemigos, han pactado una alianza de conveniencia con los salvajes orcos y los orgullosos tauren.

Como no tienen una verdadera lealtad por sus nuevos aliados, irán hasta donde sea necesario para asegurar que sus oscuros planes dan sus frutos.

Tú, como uno de los Olvidados, debes eliminar a cualquiera que presente una amenaza para el nuevo orden, sean humanos, no-muertos u otros.

UNDERCITY

Muy por debajo de la capital en ruinas de Lordaeron, las criptas reales se han convertido en un bastión de maldad y no-muertos. Arthas intentó en principio que Undercity fuera el centro de poder de La plaga, pero la floreciente ciudad fue abandonada cuando fue llamado a ayudar al Rey Lich en la lejana Northrend. En ausencia de Arthas, la Dama Oscura, Sylvanas Windrunner, dirigió a los rebeldes olvidados a Undercity y la reclamó como suya. Desde que se han establecido los Olvidados han trabajado para completar la construcción de Undercity dragando el retorcido laberinto de catacumbas, tumbas y mazmorras que Arthas comenzó.

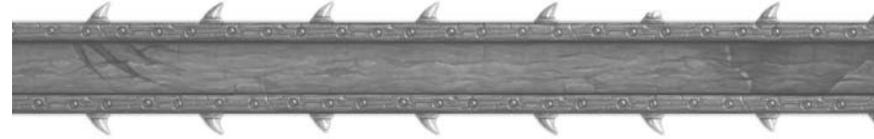


OLVIDADOS NOTABLES

Sylvanas Windrunner – Antes de la llegada de La plaga, Sylvanas Windrunner era la valiente general exploradora de Silvermoon. Durante la Tercera Guerra, el príncipe Arthas invadió el reino de los elfos de Quel'Thalas.

Sylvanas dirigió a sus fuerzas en una desesperada lucha contra La plaga de los no-muertos, pero finalmente Arthas venció a los altos elfos y transformó a Sylvana en una de sus hadas malignas esclavas. Sylvana, condenada a ser una muerta viviente sin mente, sólo recuperó su voluntad cuando los poderes del Rey Lich se desvanecieron. Finalmente venció a La plaga y pudo escapar con su facción rebelde, que fueron conocidos como los Olvidados. Ahora ella gobierna a los Olvidados desde Undercity en Lordaeron. Su objetivo es vengarse de Arthas un día y encontrar la libertad definitiva para su pueblo maldito.

Varimathras – El temible señor Varimathras era uno de los tres demonios designados para gobernar sobre las Tierras de la Peste en nombre de la Legión Ardiente. Estos temibles señores intentaron vencer a Arthas, el caballero de la muerte y acabar con el poder de La plaga de los no-muertos. Varimathras y sus hermanos coordinaron sus esfuerzos con los de la hada maligna Sylvanas Windrunner en un intento por acabar con Arthas y reclamar Lordaeron.



Aunque su plan funcionó como habían planeado, Sylvanas se volvió a continuación contra los temibles señores. Para poder salvar su propia vida, Varimathras fue forzado a jurar lealtad a Sylvanas y a los guerreros Olvidados. Ahora él es su mayordomo y trabaja de forma incesante para salvaguardar Undercity de todas las amenazas.

Maestro Apotecario Faranell – En vida, Faranell fue un alquimista de gran renombre y pasó la mayor parte de sus días estudiando entre los sabios magos de Dalaran. No había nada que le gustara más que experimentar con brebajes de todo tipo, buscando siempre crear un plasma para esto o un antídoto para lo otro. Después de que muriera por la plaga y se levantara como uno de los Olvidados, su curiosidad sin límite fue torcida por un profundo sadismo. Ahora Faranell utiliza sus habilidades para servir a la Reina Sylvanas creando monstruosidades de la alquimia y diseñando plagas y toxinas nuevas y más devastadoras.



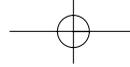
III. Glosario

Estos son términos comunes y siglas que se utilizan todo el tiempo en el chat de World of Warcraft.

Términos comunes

Añadido (Add)	Un monstruo extra que se une a una batalla existente. Esto a menudo se utiliza como un aviso realizado por un miembro del grupo: "Add!"
Alter (Alt)	Hay otros personajes en tu cuenta, aparte de aquellos con los que estás ahora jugando. Esto es una abreviación de alternativo. Generalmente alt se refiere a cualquier personaje que no sea tu personaje de nivel más alto.
Agresión (Aggro)	El acto de un monstruo que se ha vuelto hostil y te está atacando. A menudo se genera cuando un jugador se sitúa demasiado cerca de un monstruo y provoca que le ataque de forma no intencionada. Aggro también se refiere al nivel de agresión de un monstruo hacia ti.
Radio de agresión (Aggro Radius)	El radio alrededor de un monstruo que hay desde el punto en el que le provocarás para que te ataque. El radio de agresión depende de tu nivel y del nivel del monstruo.
Agi	Una abreviación de agilidad.
Avatar	Tu personaje.
Ventaja (Buff)	Un hechizo beneficioso lanzado sobre un monstruo o jugador. Un ejemplo de un buff es Intelecto Arcano, del mago.
Lanzador de hechizos (Caster, Spellcaster)	Un personaje que permanece principalmente fuera del frente de combate para poder lanzar útiles hechizos en los aliados y hechizos dañinos sobre los enemigos. Los Magos y los sacerdotes son dos ejemplos de casters o lanzadores de hechizos.
Combate	
Mascota (Pet)	Un PNJ controlado por un jugador que puede luchar contra los monstruos y ayudar a los miembros de su equipo.
Reactivación (Cooldown)	El tiempo de espera antes de que una capacidad, habilidad o hechizo se pueda usar de nuevo.
Monstruo (Creep)	Un monstruo.
Alimaña (Critter)	Una criatura que no responde a los ataques, como un conejo o un ciervo.
Desventaja (Debuff)	Un hechizo negativo lanzado sobre un monstruo o jugador que le debilita. Un ejemplo de un debuff es la maldición de debilidad lanzada por un brujo.

Despojo/Despojar (Drop)	El tesoro que deja atrás un monstruo cuando lo matas. Usado de esta forma es un sinónimo de saqueo. También es un verbo que significa la acción de un monstruo de dejar atrás un tesoro.
Griever	Una persona que intenta, a propósito, enfadar o enojar a otros jugadores.
Grinding	Estar en la misma área, luchando con los mismos tipos de monstruos por un periodo muy largo.
Odio (Hate)	La cantidad de agresión, o aggro, que un monstruo ha almacenado contra ti. Cuando un monstruo tiene más odio contra ti, que cualquiera de los jugadores que te rodean, te atacará. Hay diferentes acciones, como sanar a jugadores o dañar al monstruo, que generaran diferentes niveles de odio. Odio es sinónimo de amenaza.
Enemigos (Incoming)	Significa que un ataque está en camino. Algunas veces se abrevia como inc.
Instancia (Instance)	Una copia única de una mazmorra que se crea cuando tú y tu grupo entráis en esa mazmorra. Sólo tú y tu grupo estaréis en vuestra copia de la mazmorra. Otro grupo que entre en la misma área entrará en su propia copia de la mazmorra.
Int	Una abreviatura de inteligencia.
Kiting	Un estilo de combate en el que el jugador continuamente permanece fuera del rango de combate de un enemigo, mientras que al mismo tiempo le está causando daño.
Acampar (Log off)	Desconectarse o salir del juego.
Despojar (Loot)	Tomar un tesoro del cadáver de un monstruo u objeto, como un cofre o caja. También se utiliza para referirse al propio tesoro.
Niv. (Lvl)	Una abreviación de nivel.
Dormir (Mez)	Cualquier hechizo que incapacite temporalmente un objetivo. Algunas veces se usa como un verbo con el significado de incapacitar un objetivo. Una abreviación de mesmerizar.
Bicho (Mob)	Cualquier personaje controlado por el ordenador en el juego, tanto si es hostil, como si no. Una abreviación de móvil.
Novato (Newbie)	Cualquier nuevo jugador en el juego. Algunas veces abreviado como newb. Algunos jugadores lo consideran un término insultante.
Mascota (Pet)	Un PNJ no combativo, como un periquito, perro o gato controlado por un jugador.
Pop	Renacer.
Port	Transportarte o transportar a otros jugadores a otro lugar en el mundo a través de hechizos o habilidades. Una abreviación de teletransporte.
Pull	Sacar a un monstruo del lugar en el que se encuentra en ese momento y llevarlo de nuevo al grupo. Esto se hace para que el grupo pueda luchar con monstruos individuales y no con grupos de ellos.

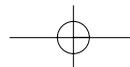


.Puller	Un jugador que saca monstruos para el grupo.
Banda (Raid)	Un ataque a gran escala en un área por parte de una serie de grupos y jugadores.
Res	Una abreviación de resucitar o resurrección.
Renacer (Respawn)	El acto por parte de un monstruo de renacer o aparecer de nuevo. También se usa para describir al propio monstruo resucitado. Spawn La localización o proceso de un monstruo o monstruos que aparece cuando han sido creados en el mundo.
Spi	Una abreviación de espíritu.
For	Una abreviación de fortalez
Pila (Snack)	Un número de objetos idénticos que se sitúan en una sola ranura de inventario para conservar espacio. Sólo ciertos objetos se pueden amontonar.
Str	Una abreviación de fuerza.
Tanque (Tank)	Un personaje que entra en un cuerpo a cuerpo con enemigos que pueden soportar mucha cantidad de daño. Los guerreros y los paladines son dos ejemplos de tanks. También se usa como un verbo para describir el acto de entrar en un cuerpo a cuerpo con enemigos.
Provocar (Taunt)	Provocar a un monstruo para que ataque a tu personaje, desviando su atención de su objetivo en ese momento.
Amenaza (Threat)	Ver Odio.
Tren (Train)	Guiar a los monstruos para que ataquen a otro jugador.
Twink	Un personaje de bajo nivel que ha llegado a ser más poderoso gracias a personajes de niveles más altos, generalmente a través de regalos de armadura y armas que el personaje normalmente no tendría en un nivel tan bajo. También se usa como un verbo para describir el acto de dar a los personajes de bajo nivel objetos poderosos que no son comunes para su nivel.
EXP	Puntos de experiencia. También se llama exp.



Siglas

CA	Clase de armadura
JDRMMO	Juego de Rol Multijugador Masivo Online
AE	Área de efecto
EA	Efecto de área
Ausente	Lejos del teclado
NI	No importa
NP	No hay problema
VE	(Be Right Back) Vuelvo enseguida
PNJ	Personaje no jugador
DD	Daño directo
DPT	Daño por tiempo
SM	Sin maná
DPS	Daño por segundo
PJ	Personaje Jugador
SC	Salud Completa
MC	(Full Mana) Maná completo
MJ	Maestro del juego
AV	(Good To Go) Listo para continuar
JcE	Jugador contra entorno
PV	Puntos de vida
JcJ	Jugador contra jugador
RM	Robo del muerto
BG	Buscando grupo
GR	Gracias
BM	Buscando a más
MP	(Laugh Out Loud) Me parto
BN	(Welcome Back) Bienvenido de nuevo



IV. Asistencia al cliente

Si encuentras un problema con el juego o con otros jugadores mientras estás jugando a World of Warcraft, puedes ponerte en contacto con el maestro del juego (MJ) para obtener ayuda. Los MJ son representantes de asistencia al cliente que están en línea 24 horas al día, siete días a la semana, para ayudarte con cualquier problema que tengas en el juego.

CÓMO PONERSE EN CONTACTO CON UN MJ

Para ponerte en contacto con un MJ, haz clic en el icono de Solicitar ayuda que aparece como un signo de interrogación rojo en la parte inferior de tu pantalla.

Cuando haces clic en el icono de Solicitar ayuda, se abre un menú de Ayuda. Hay tres opciones en la pantalla Solicitar ayuda. En la siguiente pantalla escoge la categoría que mejor se ajusta al asunto que estás intentando reportar.

Se te pedirá que introduzcas un título para tu tiquete y una descripción de tu situación. Por favor, intenta ser tan descriptivo como sea posible.

Después de haber tecleado tu descripción y haber hecho clic en el botón Enviar, aparecerá un tiquete en esquina superior derecha de tu pantalla. Esto te indica que tienes un tiquete activo y que un MJ se pondrá en contacto contigo.

Una vez que se ponga en contacto, explícale tu situación al MJ. Cuando se resuelva el asunto, el MJ borrará el tiquete de tu pantalla.

Identificación de un MJ

Los maestros del juego se pueden identificar dentro del juego por la etiqueta MJ que acompaña al nombre de su jugador.

Por ejemplo: <MJ>Taredan

Además, cualquier mensaje que un MJ ponga en general o te envíe de forma privada, está precedido de una etiqueta "<MJ>".

Por ejemplo: "<MJ> Junco susurra: Hola..."

Los MJ también se ven distintos porque llevan un uniforme de los maestros del juego que consiste en un hábito azul marino, que no está disponible para otros jugadores.



Problemas con los MJ

Si tienes un problema con un MJ, o te gustaría enviar tus impresiones tanto buenas como malas, por favor envía un correo electrónico a WoWConcernsEU@blizzard.com

PROBLEMAS DE CUENTAS

Si tienes un problema con tu cuenta que no te permite conectarte, envía un correo electrónico a WoWAccountReviewEU@blizzard.com describiendo tu problema. Algunos problemas de los que la administración de cuentas se hace cargo son disputas sobre cuentas, hacking y cierres de cuentas por parte del departamento MJ. Para asuntos de facturación, utiliza el formulario de la web en:

<http://www.wow-europe.com/en/support>

SOPORTE TÉCNICO

Si experimentas alguna dificultad técnica mientras estás jugando el juego, por favor dirígete a la sección de Resolución de problemas y asistencia técnica en el Capítulo 1: Instalación. El personal MJ no está entrenado para manejar el apoyo técnico, así que por favor, contacta con el personal de apoyo técnico si tu problema no puede ser resuelto a través de los pasos que se detallan en el Capítulo 1.



Créditos de World of Warcraft

Game Design

Blizzard Entertainment

Executive Producer

Mike Morhaime

Team Lead

Mark Kern

Art Director

William Petras

Creative Director

Chris Metzzen

Lead Animator

Kevin Beardslee

Lead Artist

Justin Thavirat

Lead Character Artist

Brandon Idol

Lead Designers

Rob Pardo Allen Adham

Lead Programmer

John Cash

Lead Technical Artist

Kyle Harrison

Producers

Shane Dabiri Carlos Guerrero

Additional Production

Chris Sigaty

Programming

Jesse Blomberg

Dan Buckler

Robert Bridenbecker

Jeff Chow

Scott Hartin

Sam Lantinga

Twain Martin

Loren McQuade

Collin Murray

David Ray

Joe Rumsey

Derek Sakamoto

Tim Truesdale

Matthew Versluys

Jeremy Wood

Additional Programming

James Anhalt III

Andy Bond

Bob Fitch

Don Grey

Monte Krol

Graham Madarasz

Jay Patel

Evelyn Smith

Install/Patch/Distribution

Programming

Brian Fitzgerald

John Mikros

John Stiles

Tony Tribelli

Stephen C. Wong

Install/Patch/Distribution

Producer

Derek Simmons

Macintosh Programming

John Mikros

Additional Macintosh

Programming

Rob Barris

John Stiles

Animators

Adam Byrne

Jay Hathaway

Eric Henze

Solomon Lee

Dungeon/City Artists

Jose Aello, Jr.

Roger Eberhart

Dana Jan

Aaron Keller

Jimmy Lo

Matt MocarSKI

Brian Morrisroe

Jamin Shoulet

John Staats

World Content Artists

Carlo Arellano

Sam Didier

Brian Hsu

Roman Kenney

Maxx Marshall

Matt Milizia

Dan Moore

Ted Park Gary Platner

Technical Artist

Peter Underwood

Exterior Level Designers

Bo Bell

James Chadwick

Mark Downie

Alen Lapidis

Matt Sanders

Additional Art

Dave Berggren

Allen Dilling

Toph Gorham

Trevor Jacobs

Tom Jung

Cameron Lamprecht

Rob McNaughton

Mickey Nielson

Matt Oursbourn

Game Designers

Tom Chilton

Eric Dodds

Michael Heiberg

Kevin Jordan

Jeffrey Kaplan

John Yoo

Quest Designers

Alex Afrasiabi

Michael Backus

Suzanne Brownell

Shawn Carnes

Michael Chu

Jeffrey Kaplan

Pat Nagle

World Designers

Geoff Goodman

Andy Kirton

Joshua Kurtz

Steven Pierce

Additional Design

Tom Cadwell

Dave Fried

Dave Hale

Eric Maloof

Scott Mercer

Matt Morris

Jennifer Powell

Dean Shipley

Cinematic Intro Director,

Writer

Matt Samia

Cinematic Trailer Director, Writer

Harley D. Huggins II

Cinematics Producer

Scott Abeyta

Video Processing & Post

Production Supervisor

Joeyray Hall

Cinematic Artists

Jonathan Berube

Nicholas S. Carpenter

Jeff Chamberlain

Aaron Chan

Ben Dai

Fausto DeMartini

Sheng Jin

Jeramiah Johnson

Jon Lanz

James McCoy

Matthew Mead

Joe Peterson

Dennis 'wiz' Price

Jarett Riva

Xin Wang

Kenson Yu

Cinematic Technical Artists

John Burnett

Joe Frayne

Steeg Haskell

Jared Keller Hung

Le Nelson Wang

Render Farm Supervisor

Mike Kramer

Additional Cinematic

Artists

Dan Burke

John Chalfant

Ryan Duncan

Mark Skelton

Patrick Thomas

Seth Thompson

Ru Weerasuriya

Jason Wen

Audio Supervisor

(Cinematics)

Glenn Stafford

Sound Producer

Gloria Soto

Lead Composer

Jason Hayes

Lead Sound Designer

Brian Farr

Music

Tracy W. Bush

Derek Duke

Jason Hayes

Glenn Stafford

Sound Design

Tracy W. Bush

Victor Crews

Brian Farr

Casting Supervisor/ VO & Sound Editor

Tami Donner Harrison

Voice Direction

Chris Metzzen

Micky Neilson

Voice Acting

Michele Arko

Tracy W. Bush

Joey Cash

Johnny Cash

Victor Crews Samwise

Didier Tami

Donner Harrison

Derek Duke

Michelle Elbert

Brian Farr

Ron Frybarger

Manuel Gonzales

Carrie Gordon-Lowrey

Trula Hoosier

Harley Huggins

Timothy Ismay

Monte Krol

Abe Lasser

Jon Mankin

Twain Martin

Holly Matecki

Sean McCrea

Chris Metzzen

Kaeo Milker

Lani Minella

Mike Morhaime

Collin Murray

Gloria Neely

Mickey Neilson

Nicholas Pisani

Gary Platner

David Saunders

Evelyn Smith

Glenn Stafford

Snoopy Watkins

Sunda Zafrin

Worldwide Launch Executive

Paul Sams

Worldwide Launch Management

Itzik Ben-Bassat

Lisa Pearce

Manual Layout

Eli Catalan

Manual Producer

Jason Hutchins

Manual Development and Editing

Eli Catalan

Elliott Chin

Jason Hutchins

Mark Kern

Denise Lopez

Jonathan Mankin

Chris Metzzen

Rob Pardo

Lisa Pearce

Evelyn Smith

Manual Artwork

Carlo Arellano

Adam Byrne

Samwise Didier

Allen Dilling

Eric Henze

Brian Hsu

Brandon Idol

Semi Kim

Chris Metzzen

Ted Park

Bill Petras

Glenn Raine

John Staats

Justin Thavirat

Ru Weerasuriya

Thanks to White Wolf

Quality Assurance Manager

John Lagrave

Quality Assurance Assistant Managers

Sean McCrea

Mark Moser

QA Night Supervisor

Jonathan Mankin

QA Lead Testers

Robert Foote

Michael Murphy

QA Lead Assistant

Kelly Chun

QA Technical Engineers

Jason Fader
Evelyn Smith

QA Compatibility Testing

Omar Gonzalez
Danny Nguyen
Taylor Russ

QA Team Leads

Michele Marie Arko
Scott N. Arny
Ben Brode
Shane S. Cargilo
Jamie Chang
Michael Chen
Steven Chow
Dennis Crabtree
Les W. Douglas
Michelle Elbert
Ron Frybarger
Ed Kang
Jin Kim
Ray Laubach
Chris Manprin
Justin K. Parker
Lee Sparks
Craig Steele
Stan Wang

Game Testers

Nicholas Bettaker
Edward Bui
Jeff Chang
Jack Chen
James Cho
Aaron Contreras
Brandon Crumpler
Tim Daniels
Foster Michael Elmendorf
Mei Dean Francis
Jon Graves
Josh Hilborn
Timothy Ismay
Michael Maggard
Stuart Massie
Jeff McLean
Kurtis Paddock
RA Pearson
Nicholas M. Pisani
Anthony Reyes
Chuck Salzman
David Sanchez
Samuel Schrimsher
Michael Schwan
Anant Singh
Brian Stankowitz
Shawn Su

Michael Mooteh Sun
Alex Tsang
Joseph Vales
Brandon Vanderpool
Sean Wang
Geoffrey Yeh
Tengying Yu

Additional Game Testing

Zach Allen
Zebulon Batke
Josh Bertram
Zach Callanan
Wesley Campbell
Greg Cucchissi
Dustin Chang
Yuan Cheng
Jack Cheung
Joel Clift
Matt Coalson
Beni Elgueta
Dave Eliasberg
Brian Fattorini
Gary Gibson
Manuel Gonzales
Justin Hamilton
Jason Thor Hall
Patrick Henry
Lyno Hychong
Jeff Jones
Stephen Kim
Jason Liang
Richard Lin
Robert Lohaus
Brian Love
John Meyers
Brandon Norton
Haz Novoa
Wale Oyejide
David Potts
Emilio Segura
Kenneth Shaw
Steve Shin
Geordie Swainbank
Walter Takata
Joshua Tapley
Jeffrey Therrien
Christopher Van Der Westhuizen
David G. Wagner
Constance Wang
Ian Welke
Daniel Westmoreland

Technical Support Manager

Thor Biafore

Assistant Technical Support Manager

Jason Stilwell

Billing and Account Services Lead

Doug Abel

Technical Support Programming

David Nguyen

In-Game Support Management

Eric Avila

In-Game Support Leads

Mitchell Bricker
Chris Manley
Jason Park
John Schwartz
Max Whitaker

Localization Producer

Jason Hutchins

Associate Localization Producer

Jonas Laster

BLIZZARD EUROPE TEAM

Blizzard Europe Management

Itzik Ben Bassat

Blizzard Europe Management Team

Cedric Marechal
Jean-Michel Courivaud
Benoit Dufour
Anne Berard
Julia Gastaldi
Frederic Menou
Benoit Mechineau
Delphine Le Corre

Administration Team

Elodie Dupuis

Development Team

Mathieu Chauvin
Laurent Bourcier
Fanny Hermant
Philippe Peeters
Network Team
Julien Mariani
Thierry Sudan
Jean-Claude Krijestorac
Mourad Kaci

Marketing and Online Marketing Team

Eric Chauveau
Matthew Arthur

Web Team

Guillaume Sartre
Sebastien Garnault
Prune Moldawan
Yann Pallatier

Martin Leidenfrost

Pierre Rosenthal

Community Team

Gernot "Garry" Leusch

Jean-Baptiste Pennes

Technical Support and Billing Team

Robert Ashby

Cedryck Poitelon

Alexandre Vallee

Lisa Cree

Christian Czubatinski

Marie-Heleene Atienz

In-Game Support Team

Christian William

Scharling Mark

Clements Gregory

Bourgeois Owen

James Thomas

Sebastiaan Van Doorspeek

Kasper Giehm

Richard Barham

Sebastian Nachtigall

Rainer Mayer

Rinaldo Andreolli

Alexander Ipfelkofer

Clemens Krainer

Heiko Dieregsweiler

Christian Reshoeft

Emmanuel Obert

Sophie Bellegarde

Jean-Pierre Poulain

Romain Dijoux

Yann Dessauade

Nicolas Guion

Stephane Perroud

Gesine Fischer

VUG LOCALIZATION TEAM

General Manager

Gerry Carty

European Localisation Manager

Bary Kehoe

Project Manager

Eithne Hagan

Translation Vendor Manager

Annette Lee

Linguistic Project Manager

Laura Casanellas

Linguistic Coordinator

Corina Zaha

Engineering Manager

Lawrence Moran

Software Engineering

David Doheny

Q.A. Manager

David Hickey

Q.A. Lead

Conor Harlow

Q.A. Testers - French

Maurice Larkin

Russell Perin

Dimitry Renardet

Q.A. Testers - German

Sandra Rothig

Henry Ertner

Hugh Lawton

Graphics/Audio Coordination

Bill Sweeney David Fleming

RTM Validation

Phillippe Gendreau

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

Business Development & Business Operations

Paul Sams

Business Development & Operations

Elaine Dilorio

Denise Lopez

Isaac Matarasso

Lisa Pearce

Sarah Tucker

Information Technologies Manager

Robert Van Dusen

Information Technologies

Edward Hanes

Brian Hill

Mike Kramer

Hung Nguyen

Mike Pearce

Mike Schaefer

Jeremy Smith

Casey Suyeto

Stephen T. Wong

IT Engineering & Network Design

Adrian Luff

Jeff Berube

Data Archivist

Kris Mackey

Office Administration/ Human Resources/ Facilities Management

Kacy Dishon

Jeanette Gullock

Kaeo Milker

Jamie Neveaux

Hugh Todd

Talishia Thompson

Financial Management

David Gee

Paul Sams

Public Relations

Lisa Bucek-Jensen

Elliott Chin

Gil Shif

George Wang

Web Team

Lisa Bucek-Jensen

Mathieu Chauvin

Geoff Fraizer

Mike Hein

Jon Jelinek

Gil Shif

Alex Sun

Blaine Whittle

Community Management

Lisa Bucek-Jensen

Daniel Chin

Paul Della

Bitta Kristen

DeMeza

Gil Shif

Legal Counsel

Kevin Crook

Terri Durham

Rod Rigole

Eric Roeder

Tracy Gibbs-Sargeant

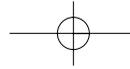
James Shaw

Global Brand Management

Neal Hubbard

Marc Hutcheson

Matt Kassin



North American Sales

Philip O'Neil
Bruce Slywka
Lowell Vaughen

Marketing Creative Services

Kathy Carter-Humphreys
Jessica Drossin
Zachary Hubert
Steve Parker
Raul Ramirez
Hayley Sumner
Bill Watt

Recruiting

Jack Sterling

Packaging Artwork

Brom
William Petras
Justin Thavirat

Manufacturing

Tom Bryan
Bob Wharton

Hosting Partners

AT&T
DACOM/KIDC
Telia
Director of Dunsel Development
Frank Pearce
Dunsel Specialist
Alan Dabiri
Thanks To
Chris Sigaty
Brad Mason
Don Grey
Huong Grey
Kirk Mahony
Jimmie Nelson
Donna Anthony
Beau Yarborough
Ian Welke
DJAMES Goddard
Christophe Ramboz
Michael Fuller
Flavie Gufflet
Stu Rose
Duane Stinnett
Brenda Perdion
Special Thanks
Blizzard North
Bruce Hack
Jean-Francois Grollemund
Bob & Jan Davidson

Cinematic Sound Contractors

David Farmer
Paul Menichini
Jeff Kurtenacker
Michael Aarvold
Robert Michael Sherlock
Tom Brewer
Original choir music performed by the University Choir & California State University, Long Beach
Original music recorded at Citrus College, Glendora, CA

WE WANT TO EXTEND
A VERY SPECIAL
THANKS TO ALL OUR
FAMILIES. YOUR
NEVER-ENDING
PATIENCE AND
UNDERSTANDING
MADE IT ALL
POSSIBLE.

WE LOVE YOU!

Additional Thanks

Michael Fuller
Christophe Ramboz
Yan Kahle
Jean-Claude
All European Guilds
All our Families
Our Wives and Husbands
Our kids
Our poor red eyes
The parents of the unique
'Famous'
The coffee machine
'Mum and Dad'
The inventor of the cheese sandwich
'Mamie in the kitchen'
Our new chairs
The Japanese restaurant
The double brain theory
'Zickouille'
'Boomshaker'

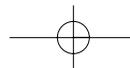
'Pompounette'
The GMs that keep their shoes on
'The Pitbull'
'Graou'
'Ricounet'
'Douds'
Uncle Scrooge
Le 'Check'
The "bobox" pushers
All the clowns
'\$%#% me, I am famous!'
The Sexy HR Girls
All the "boulets"
The Galapagos Islands
The Famous Danish Humour
The holy moving plan
'M' fast food feeding our GM teams
Parisien Vampire society
'Yes... But... No... Well... Basically... Hum... Honestly...'
Spygurl for the hooter to Eric for loosing at War 3 and babyfoot
Cédric's wine cave
'Yes... soooooooooo' TM
William, the Danish knight
Gali Mehl
The great city of Holon
'The Kibbutz'
Celeste Aviva, Tracy Farr, Amber Ray, Tiffany and Taylor Hayes, Andrea Lobo, The Idols & Pat Morrison, Shane Hensley, Michele Henze, Claudia & Alanna Guerrero, My brother Brad...we all need heroes, Kim & Ashley Bridenbecker, Alexander K. Lee, The Chosen & Bill, Peter Milizia, The Petras Family, Rob Chacko, Kandice Murray, Michelle Delgado, The Thavirats & Corinna Lee, Kayla Hong-Tim Nguyen, Mike Phillips, Cathy Tsai and The Chow Family, Suzanne Di Piazza, Pooka, Kerri Jaquith Simmons, Patricia, Nate, Chris, Matt & Jenna, Laura Szigeti, Sofia Vergara, Sarah Arellano, Olivia Lee Heiberg, Nikita Mikros, April & Sofia Metzen, Girls of Starbucks,

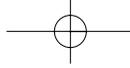
Mary, Johnny, and Joey Cash, Katherine & Penelope Jordan, Danna, Jessica, Tisa, Jade and Breanna, Gammaray Helen Mckenney, Bill & Kathie Blomberg, The Sakamoto Family, Nick "Blood Angel" Bettaker, Angelista, Napoleon Dynamite, Joohyun Lee, April and Noah Beardslee, Dawn Marshall, Mandilynn Weygandt, Stephanie Keefer, the good people of The Daily Blab, Ed, May, & Sheryl Narahara, Arleen Powell, Andrew Thorson, Imelda & Alex Kern,Olivia Lee, Peter Jackson, Victoria, Garrett, & Cassandra, Katherine Jordan, Gina MacGregor, Karen & Julia Barris, The Infamous Kitt3n, Hilary & F.C. Carnes, Happy 30th to RUSH, Lara Lee,

Brenda Perdion, Tina & Melissa Maloof, The Pearce Family, Smoove TB, The Bandit, The PUNisher, The Leaky Faucet, T. Blave, The Censor, Susan, Matthew & Michael Sams, Megan Wooley, Tina Chan, Stacey Frayne, Haibo Li, Katelynn Hassler, Lucianna Kochnoff, Shelly Mead, Debbie Lanz, Jessica Ellis, Khana Le, Brian Flora, Chen Bin Hua, The Price Family, Deana Matarasso, Harminder Brar, The McCoy Family, The Yu Family, The Wang Family, The Samia Family, The Chamberlain Family, The Burnett Family, The Haskell Family, The Dai Family, The Peterson Family,

The Carpenter Family, Joe "Vargen" Biafore, Beverly & Shangreaux Lagrave, Dee Ann Fifer, Riley & The Sigaty Family, Melissa Huggins, Laura Clifton, Jason & Damian Hall, Koren Buckner, Gali Mehl, The Ben-Bassat Family, David, Cameron & Brianna Di Iorio, Nicole Hamelin, Matt, Shaun & Amanda Smiley, Ty, Noel & Marge Williams, Silvia, Kai, and Kiana Van Dusen, Astrid and K.C. Ross, Janée Laster, Everyone at Hewlett-Packard, Everyone at Cisco.

No pixels were harmed in the making of this game.





Noñas

Noñas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

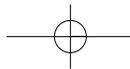
.....

.....

.....

.....

.....



The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>