


ROL DE COMBATE

12
www.pegi.info

TOTALMENTE EN  ESPAÑOL

EXCLUSIVAMENTE PARA TU ORDENADOR

EDICIÓN **FX** REMASTERIZADA

DISCIPLES

RENAISSANCE



.dat

kalypso





1. LA LEYENDA CONTINÚA

3

2. DIEZ AÑOS DE EVOLUCIÓN

4

3. PUNTOS FUERTES

5

4. LA PROFECÍA

7

5. CAMPAÑAS

9

6. CIVILIZACIONES

10

7. PROTAGONISTAS

13

8. LÍDERES

14

9. EQUIPAMIENTO

15

10. OTRAS UNIDADES

16

11. CAPITALS

17

12. LOS MAPAS DE NEVENDAAR

18

13. ROL DE COMBATE

19

14. CAMPOS DE BATALLA

20

15. LA MAGIA

21

16. EDICIÓN REMASTERIZADA

23

DISCIPLES

1. LA LEYENDA CONTINÚA

DISCIPLES III es la tercera entrega de la legendaria Saga desarrollada por Strategy First y aclamada por público y crítica desde su aparición en 1999.

La segunda entrega ve la luz en 2002 y rápidamente consolida a DISCIPLES como el referente en los juegos de Rol y Estrategia fantástica por turnos.

En 2009 aparece DISCIPLES II ANTHOLOGY, una Edición de Oro que incluye el juego original y sus tres expansiones completamente en español.



DISCIPLES III apuesta por el **Rol de Combate**. Una evolución de su sistema de juego al estilo de un “Action RPG” por turnos. Pruébalo, te va a sorprender.

Ahora tu héroe es el protagonista absoluto. Su mejora a través del combate y la conquista son las claves que te permiten desentrañar la trama hasta llegar al enfrentamiento final.

En el campo de batalla las unidades se desplazan, maniobran, emplean distintos ataques y acciones de cobertura, sacan partido de sus habilidades especiales y en pleno combate lanzan poderosos hechizos.



DISCIPLES

2. DIEZ AÑOS DE EVOLUCIÓN

DISCIPLES III recrea por primera vez en 3D el Universo fantástico de Nevendaar para dar vida a una trama cargada de intrigas y traiciones que te atrapa desde el primer momento.

La evolución gráfica en sus más de 10 años de vida es espectacular:

MAPA DE
NEVENDAAR

1999



2010

CAMPOS DE
BATALLA

1999



2010

CAPITAL
DEL IMPERIO

1999



2010

DISCIPLES

3. PUNTOS FUERTES

- ✦ Secuela de una Saga legendaria con miles de seguidores en todo el mundo.
- ✦ Una nueva jugabilidad que hemos llamado “Rol de combate” y que atrapa al jugador: “Sólo un turno más... sólo un turno más...”
- ✦ Tres razas recreadas al detalle que pueden ser controladas por el jugador: El Imperio Humano, las Legiones Demoníacas y la Alianza Élfica.
- ✦ Tres campañas y un total de 19 misiones unidas por una trama común que converge en un único y sorprendente final.
- ✦ Más de 50 apasionantes horas de juego.
- ✦ Más de 170 personajes y enemigos animados por el sistema ‘motion capture’.
- ✦ Altísimo nivel de detalle en modelos y texturas.



DISCIPLES

3. PUNTOS FUERTES



- ✦ Más de 70 hechizos para emplear sobre el mapa y en el campo de batalla.
- ✦ Más de 450 objetos, 150 de los cuales pueden ser portados por las unidades del jugador.
- ✦ Completo sistema de RPG con distribución de habilidades avanzadas.
- ✦ Objetos que cambian la apariencia de los líderes.
- ✦ Más de 270 objetos y puntos de interés únicos en el mapa, 90 de ellos interactivos: ciudades, minas de oro, guaridas de dragones, etc.
- ✦ El mapa y sus objetos cambian su apariencia en función de la civilización elegida por el jugador.
- ✦ Completo ciclo horario (amanecer / día / atardecer / noche).



- ✦ Más de 12 campos de batalla exclusivos con características propias generadas de forma aleatoria.

1

Tras la ruptura de la tregua entre las distintas razas que pueblan Nevendaar, el mundo se corrompe por siniestras intrigas. El Imperio humano, unido y poderoso, se enfrenta a la amenaza de la Alianza élfica, que ocupa ya gran parte del territorio imperial del norte y se prepara para la inminente invasión de la región sur.

2

El emperador Meredor, desesperado, busca refugio en la Fe. Implora piedad al Padre Celestial, sabedor de que el fin del Imperio está próximo. Pero incluso en los tiempos más oscuros brilla la luz de la esperanza. Tal y como estaba escrito en la profecía, una estrella ha caído del cielo, anunciando la llegada de Inoel, un ángel enviado por el Todopoderoso para salvar el mundo...

3

Pero el Gran Inquisidor no está dispuesto a permitir que un ente celestial ensombrezca su ascendencia sobre los humanos. En un intento de confirmar su poder, acusa a Inoel de herejía y ordena perseguirla. Ante la amenaza, el emperador encomienda al noble caballero Lambert formar una escolta y acompañar al ángel en su viaje. Su misión: protegerlo con su propia vida.

4

La tarea es arriesgada. El camino hacia el Templo de la Ascensión discurre por territorios plagados de enemigos decididos a capturar al ángel: los bosques élficos, las cavernas donde habitan las hordas de no muertos, los fríos glaciares ocupados por los clanes de las montañas... Y a medida que la travesía se endurece, Lambert observa que el comportamiento de Inoel es cada vez más extraño. Sin duda ignora el verdadero significado de la profecía...

El juego consta de tres campañas con seis misiones cada una y enlazadas por un mismo hilo argumental.

En cada campaña dirigirás a un héroe diferente que debe cumplir los objetivos que le sean encomendados. Una vez completadas las tres campañas, emprenderás una última misión que resuelve la trama común. Todo ello se traduce en un total de 19 misiones y un tiempo de juego de más de 50 horas.



IMPERIO HUMANO



LEGIÓN DEMONIACA



ALIANZA ÉLFICA

Al comienzo de cada campaña tienes que elegir el arquetipo que mejor se ajuste a tu estilo de juego:



Guerrero

Un maestro en el arte de la guerra. Sus ejércitos recuperan el 15% de sus puntos de vida en cada turno.



Archimago

Conoce todos los secretos de los poderes sobrenaturales. Puede emplear dos conjuros por turno y el coste de cada conjuro es la mitad de lo habitual.



Mercader

Sabe sacar el máximo partido a los recursos del territorio. En cada turno recibe un 30% adicional de oro, piedra y maná.

Tu primer reto es formar un ejército único con unidades especiales como guerreros, magos y sanadores. Debes explorar el mapa en busca de tesoros y derrotar a los monstruos que los protegen, enfrentándote a tus oponentes en escenarios únicos.

Ocupa las tierras del enemigo y conquista enclaves para extender los dominios de tu civilización, apodérate de los recursos, en tu capital construye edificios que te permitan aprender hechizos, reclutar unidades, sanar heridos y convertirte así en un héroe poderoso preparado para el enfrentamiento final.

En la primera campaña controlarás a una civilización joven pero ambiciosa: la raza humana.

Los hombres constituyen la civilización más convulsa de Nevendaar. Seguidores del Todopoderoso, son fervientes enemigos del creador del mundo que habitan, el ángel caído Bethrezen. Para sobrevivir a las incesantes guerras, los humanos se han unido en torno al estandarte de un Imperio gobernado bajo la atenta mirada de la Iglesia. Tras su reciente conflicto con los elfos, el Imperio está a punto de sufrir nuevos y sorprendentes cambios.



IMPERIO

HUMANO



En la segunda campaña dirigirás a las criaturas infernales creadas por Bethrezen, ángel condenado por el Todopoderoso a un destierro eterno en las profundidades de Nevendaar.

Las Legiones están formadas por los fieles lacayos de Bethrezen, soldados sin alma que sólo sienten odio por todas las criaturas vivas. Su único objetivo es liberar a su Señor de su encierro y no pararán hasta conseguirlo.

**LEGIONES****DEMONÍACAS**



En la campaña final registrarás los destinos de los sabios elfos, hijos de la magia de la madre naturaleza.

Los elfos constituyen una raza ancestral, sofisticada, sabia y salvaje. Desde la muerte y resurrección de su dios, Gallean, se han enfrentado a numerosas tribulaciones. El otoño rige en sus corazones coloridos y melancólicos, pero ellos anhelan la primavera, tan lejana y tan deseada.



ALIANZA

ÉLFICA

DISCIPLES

7. PROTAGONISTAS



INOEL

Mensajera divina enviada a Nevendaar para cumplir las órdenes del Todopoderoso, tal y como anunciaban las antiguas profecías. Será buscada por todas las razas. La salvación o la destrucción de Nevendaar están en sus manos.



LAMBERT

Capitán de la Guardia Imperial: guerrero respetado por sus camaradas por su probada habilidad en el combate. Un líder nato y valeroso a quien se le ha encomendado la misión de encontrar al ángel Inoel.



HAARHUS

Fiel siervo de Bethrezen enviado a Nevendaar para cumplir las órdenes de su maestro. Su alma corrupta rebosa odio hacia todo aquello que lo rodea y está dispuesto a traicionar al dios de las Legiones demoníacas para salvar a Inoel.



ERION

Líder de una patrulla de exploradores elfos. Aunque joven para su raza, su escuadrón ha repelido el avance de los invasores que osaron cruzar la frontera élfica. Será el acompañante de Inoel en el trayecto final hacia el lugar en el que el ángel confesará sus planes.



STAFFORD

Fiel amigo de Lambert, a quien ha ayudado en más de una ocasión. Sargento hábil con la espada, acude a la llamada del capitán de la Guardia Imperial siempre que éste lo necesita. Es el mortal con la relación más cercana a Inoel.



FERRE

Hombre de confianza de la Iglesia y la santa Inquisición. Un cazador de brujas que se niega a aceptar su verdadera naturaleza y que nunca dudaría en asesinar a alguien con una puñalada por la espalda...

Además de al héroe, puedes reclutar y dirigir a uno o varios líderes de tu elección. Existen cuatro clases de líder: Guerrero, Arquero, Mago y Ladrón. Cada civilización dispone de líderes exclusivos, lo que te permite seleccionar a aquellos que mejor se adapten a tu estilo de juego. Aquí tienes unos ejemplos:

GUERRERA IMPERIAL

(Guerrero del Imperio humano)

Luchadora formada en un monasterio de larga tradición marcial.

Hermosa, valiente y diestra en el combate, una combinación letal.



ARCHIDIABLO

(Mago de las Legiones demoníacas)

Este demonio ha dedicado su vida al estudio de la magia para ponerla al servicio de su amo, Bethrezen.

Poderoso y sabio, no conoce el miedo ni la compasión.

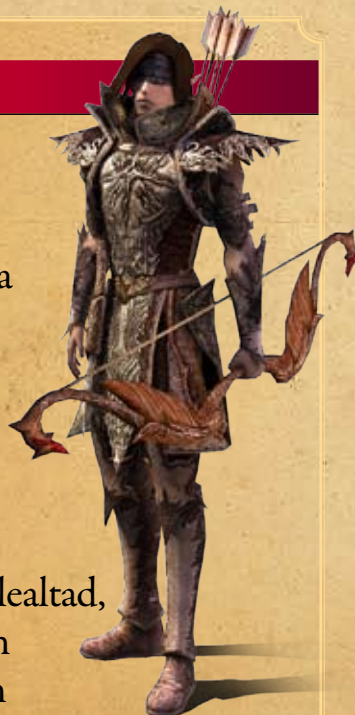


GUARDIÁN

(Arquero de la Alianza élfica)

Cuentan que hubo una vez un vigía que juró proteger los bosques con su propia vida. En la siguiente batalla, perdió la vista.

En recompensa por su lealtad, la Tierra le concedió un don poderoso: la visión interior. Fue así como nació el primero de los guardianes.



ESPIA

(Ladrón del Imperio humano)

Maestro del disfraz y el engaño, domina también diversas artes de combate.

Camina entre las sombras, pero defenderá al Imperio a ultranza con la fuerza de su fe.



Todos los héroes y líderes cuentan con tres conjuntos de equipamiento, cada uno de los cuales consta de siete elementos:



Casco



Peto



Hombrreras



Guantes



Arma



Mallas



Botas

Además, existen más de 150 tipos de objetos (anillos, pociones, talismanes, etc.) que tu héroe puede portar haciendo de él un guerrero más poderoso. La variedad es extraordinaria:

ELIXIR DE RESURRECCIÓN



Resucita con el 75% de los puntos de vida.

Una poción muy popular en todo Nevendaar, cura a una unidad caída en combate restaurando gran parte de sus puntos de vida.

SANGRE DE DRAGÓN



Aumenta la resistencia.

Convenientemente tratada, la sangre de los dragones dota a quien la bebe de parte de la extraordinaria vitalidad de estas criaturas.

TALISMÁN DE SANGRE VENENOSA



Aumenta la iniciativa y la defensa contra muerte.

Creado con los venenos más fuertes de Nevendaar, satura la sangre y acelera el ritmo cardíaco.

TALISMÁN DE LA PERCEPCIÓN



Aumenta la destreza y la defensa contra mente.

Fue empapado con la sangre de un halcón, por lo que confiere a su portador una percepción y una capacidad de reacción increíbles.

ANILLO DE FUEGO



+ 20 resistencia contra el fuego.

Símbolo de las Legiones demoníacas. Sólo los elegidos pueden portarlo.

A lo largo de tu aventura te encontrarás con más de 170 personajes y enemigos de distinto tipo, con estadísticas y apariencia únicas y animados con técnicas de “motion capture”. Muchas de estas unidades podrán ser reclutadas por ti para formar parte de tu ejército.

GUARDIÁN INFERNAL



Este guerrero de los infiernos es invocado por los demonios para aterrorizar a los simples mortales.

ASESINO IMPERIAL



Verdugos hábiles y extremadamente sigilosos. Se desconoce su procedencia exacta, pero son temidos y respetados en todo Nevendaar.

POSEÍDO



Soldado mortal seducido por los siervos de Bethrezen. Ha vendido su alma a las legiones a cambio de riqueza y poder. Todavía no puede considerarse un demonio, pero es un esclavo fiel al dios de los infiernos.

DEPREDADOR



Bandolero que aprende a manejarse en la oscuridad de la noche, convirtiéndose en un auténtico depredador: un arquero veloz y silencioso dotado de una precisión letal.

UNICORNIO



Criatura del bosque dotada de una asombrosa inteligencia. Poseedora de una sabiduría ancestral, domarla no resulta nada fácil. No obstante, no dudará en ofrecer su ayuda a aquellos que posean un corazón puro.

ELEMENTALISTA

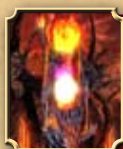


Algunos magos deciden aislarse de todo lo que los rodea en busca de una fuerte comunión con la naturaleza. Tras un período de aislamiento y reflexión, pueden llegar a dominar los elementos naturales, dirigiéndolos a su antojo.

Cada civilización cuenta con una capital única. Recreada al detalle, la capital es un escenario imponente y de máxima importancia estratégica.



CAPITAL HUMANA



CAPITAL DEMONIACA



CAPITAL ÉLFICA



En la capital puedes construir los edificios necesarios para mejorar tus unidades, aprender hechizos, reclutar líderes para tus ejércitos o resucitar a los caídos en combate.

Para construir edificios y evolucionarlos necesitas oro y piedra, cuyo suministro te tienes que asegurar derrotando a los enemigos que protegen las minas repartidas por el mapa.

EVOLUCIÓN DEL MONASTERIO



MONASTERIO



SANTUARIO



ORATORIO



Cada edificio está asociado a una unidad. Para que la unidad evolucione a un rango superior, necesitas construir el edificio correspondiente. Por ejemplo, si construyes un campo de tiro, cuando tus “arqueros” suban de nivel podrán evolucionar a “tiradores”, mucho más precisos.



TEMPLO



Te va a permitir curar y resucitar a tus unidades.



TORRE MÁGICA



Te permite investigar y lanzar hechizos.



GREMIO



Te permite reclutar al líder espía.

DISCIPLES 12. LOS MAPAS DE NEVENDAAR

En tu avance por las tierras de Nevendaar encontrarás lugares, objetos y recursos de los que puedes obtener cierto beneficio. Por ejemplo, en las guaridas de los dragones puedes apoderarte de ricos tesoros y en las fuentes de agua mágica curar a las unidades heridas en combate.

Los recursos básicos son oro, piedra y maná. Los recursos te permiten construir edificios, reclutar unidades, aprender hechizos, etc. Algunos pueden recogerse directamente en el mapa, mientras que otros se extraen de las minas que capturas al enemigo. Para extender sus dominios, cada raza debe conquistar ciudades, tomar enclaves estratégicos protegidos por guardianes enemigos y derrotar a las bestias que defienden determinados puntos del mapa.

Cada zona del mapa se reconoce por su aspecto diferenciado. Tras una victoria en el campo de batalla, serás testigo en tiempo real de cómo la región que rodea a la ciudad o al enclave conquistados pasa a ser territorio propio.



TIERRAS DEL IMPERIO HUMANO

Extensas llanuras de hierba verde y frondosos bosques.



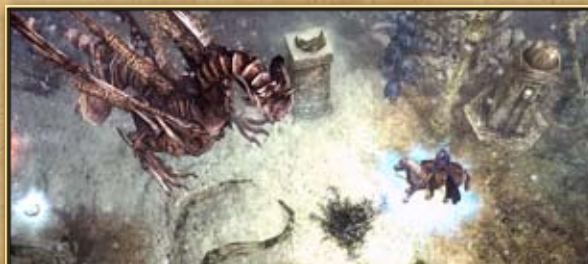
TIERRAS DE LA ALIANZA ÉLFICA

Bosques otoñales con espectaculares alfombras de hojas.



TIERRAS DE LAS LEGIONES DEMONIÁCAS

Restos de follaje quemado y ríos de lava roja.



TIERRAS DE LOS NO MUERTOS

Terrenos cubiertos de cenizas y árboles sin vida.



TIERRAS DE LOS ENANOS

Estepas nevadas y árboles cubiertos de escarcha.



TIERRAS NEUTRALES

Terrenos rocosos con zonas arboladas.

DISCIPLES III se decanta por el Rol y el Combate táctico para evolucionar su sistema de juego al estilo de un “Action RPG” por turnos.

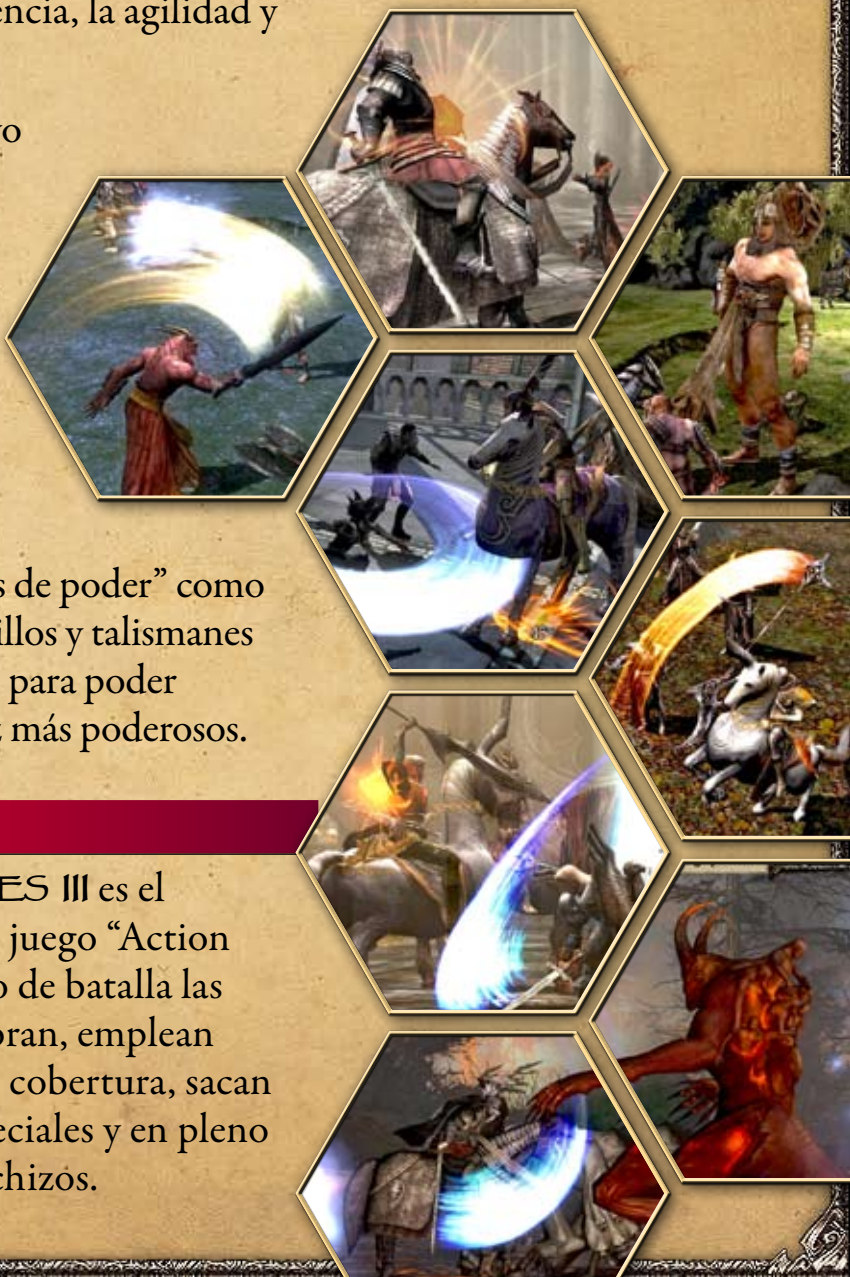
Ahora tu héroe es el protagonista absoluto. Su evolución y mejora a través del combate y la conquista son las claves que te permiten desentrañar la trama hasta llegar al enfrentamiento final.

ROL

- ✦ Todos los personajes dirigidos por ti (héroes, líderes y unidades) reciben puntos de experiencia tras superar un combate o completar un objetivo.
- ✦ La experiencia les permite subir de nivel y, con cada nuevo nivel, obtienes “puntos de atributo” que puedes distribuir para reforzar la fuerza, la resistencia, la inteligencia, la agilidad y la destreza de tu héroe.
- ✦ Adicionalmente, con cada nuevo nivel recibes “puntos de habilidad” que puedes emplear para adquirir hasta 25 habilidades especiales, como el “Ataque torbellino”, que daña a todos los enemigos situados a tu alrededor.
- ✦ A medida que recorres el mapa podrás conseguir “objetos de poder” como armas, armaduras, pociones, anillos y talismanes que harán más fuerte a tu héroe para poder enfrentarte a enemigos cada vez más poderosos.

COMBATE TÁCTICO

- ✦ La gran novedad de DISCIPLES III es el combate táctico al estilo de un juego “Action RPG” por turnos. En el campo de batalla las unidades se desplazan, maniobran, emplean distintos ataques y acciones de cobertura, sacan partido de sus habilidades especiales y en pleno combate lanzan poderosos hechizos.



En una tierra dividida por la guerra entre razas, el combate resultará inevitable. Al encontrarte con un enemigo en el mapa, automáticamente se desplegará un campo de batalla único generado de forma aleatoria.

Bosques, Castillos, Mazmorras, Cavernas... En el transcurso de la batalla intenta emplear en tu favor las características de la arena de combate, aprovechando elementos como los obstáculos naturales o las “zonas de bonificación”.





CURACIÓN SAGRADA

...Y entonces la luz me rodeó, y sentí calor mientras la gracia divina descendía sobre mí.

La magia está presente en cada rincón de Nevendaar y tendrás la oportunidad de emplearla en tu propio beneficio. Existen más de 70 hechizos que puedes lanzar tanto en el mapa como sobre el campo de batalla.

Ignis Palus



... Y dije: 'Fuego'.
Y una columna de
fuego ascendió a los
cielos...

Escudo de Myzrael



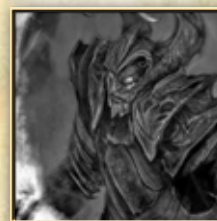
... Y alcé mis manos y
dije: '¡Que se haga el
fuego!' Y una oleada
de llamas se levantó
sobre ellos...

Furia celestial



...Y los cielos se
abrieron,
y el rayo golpeó al
enemigo.

Munimentum



... Y dijeron: 'Tú eres
débil, yo seré tu escudo
protector.'

Regalo del Todopoderoso



... Y por la pureza de
su alma eterna fue
recompensado con
fuerza, sabiduría y
valor...

Castigo sagrado

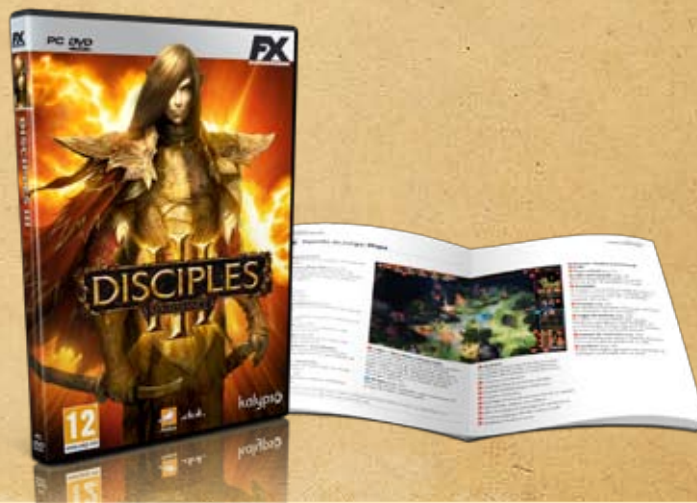


... Y entonces dijo:
'Ya no me tendrás a
tu lado', e infinitas
calamidades se
cernieron sobre mí...



La edición española de *DISCIPLES III* ha sido remasterizada e incluye:

- ✦ El último parche oficial 1.06.3 que corrige “bugs” de versiones anteriores.
- ✦ Correcciones adicionales a la versión oficial, como por ejemplo, la solución del problema que impedía completar la misión 5 de la campaña de las Legiones demoníacas bajo determinadas circunstancias.
- ✦ Una completa traducción y el doblaje al castellano de 120 unidades.
- ✦ Un tutorial mejorado que te permite dominar los conceptos básicos del juego de forma más rápida y sencilla.
- ✦ Un manual mejorado e impreso a color.
- ✦ Las principales mejoras solicitadas por la comunidad de jugadores desde el lanzamiento de la versión inglesa del juego. Entre ellas destacan:



- | | |
|---|---|
| ✦ Aumentada la velocidad de las tropas más lentas para desplazarlas mejor por el mapa. | ✦ Ajustados los parámetros de la bruja y la hechicera para equilibrarlos. |
| ✦ La habilidad especial Ojo de águila del cultista se ha trasladado a la siguiente mejora de esta unidad (hechicero) para hacer más racional la progresión y mejora de las habilidades de la unidad. | ✦ Ajustado el daño que provoca el héroe espía demonio, que doblaba al de los héroes espías de las otras razas. |
| ✦ El ataque de área de la bruja demoníaca se ha trasladado a la siguiente mejora de esta unidad (hechicera). Además, el área de su ataque se ha reducido para equilibrar su jugabilidad. En el siguiente nivel la unidad (súcubo) adquiere el ataque total de área. | ✦ El elementalista humano ataca con aire, no con agua, por consistencia con su estilo de ataque y sus locuciones. |
| ✦ Para mejorar el equilibrio de la jugabilidad, por coherencia con <i>Disciples II</i> y a petición propia en los foros de la Comunidad de jugadores, la bruja, la hechicera y el súcubo atacan con mente, no con fuego. | ✦ Aumentado el rango del hechizo para disipar la niebla de los demonios para equipararlo al de humanos y elfos. |
| | ✦ Reducida de +10 a +5 la bonificación que otorga la Poción de defensa permanente para evitar que los héroes de las campañas alcancen rápidamente +100 en defensa y se hagan invulnerables. |