

Copyright © 2003 de Blizzard Entertainment®. Todos los derechos reservados.

El uso de este producto de software está sujeto a las condiciones del Contrato de licencia para el usuario final anexo. Para poder usar el producto, antes deberá aceptar el Contrato de licencia para el usuario final. El Editor del mundo incluido en este producto es para su uso personal, está sujeto a las restricciones de licencia adicionales contenidas dentro del producto y no puede explotarse comercialmente. El uso de la red de juego en línea de Blizzard Entertainment®, Battle.net®, está sujeto a su aceptación del Contrato de condiciones de uso de Battle.net®.

© 2003 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. The Frozen Throne es una marca comercial y Blizzard Entertainment, Battle.net y Warcraft son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Blizzard Entertainment en EE.UU. y otros países. Intel y Pentium son marcas comerciales de Intel Corporation. Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Computer, Inc. Dolby y el logotipo de la doble D son propiedad de Dolby Laboratory. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.



Usa Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 de RAD Game Tools, Inc. Todos los derechos reservados.



Usa vídeo DivXTM de alta calidad. Copyright © 1999-2003 de DivXNetworks, Inc. DivXTM es una marca comercial de DivXNetworks, Inc. Todos los derechos reservados.

Usa la fuente ThorndaleTM. ThorndaleTM es una marca comercial de Agfa Monotype Corporation. Todos los derechos reservados.

Usa la biblioteca FreeType 2.0. Copyright del Proyecto FreeType © 1996-2003 David Turner, Robert Wilhelm y Werner Lemberg. Todos los derechos reservados. Usa la biblioteca de compresión 'zlib' de propósito general. Copyright © 1995-2003 Jean-loup Gailly y Mark Adler. Todos los derechos reservados. Para disfrutar del acceso gratuito a Battle.net® es necesario que tenga acceso a Internet y acepte el Contrato de condiciones de uso de Battle.net®. El jugador es responsable de todos los gastos derivados de la conexión a Internet.



<http://www.blizzard.com>
support@blizzard.com
macsupport@blizzard.com

World Wide Web
Asistencia técnica en línea
Asistencia por correo electrónico para usuarios de Macintosh



Bienvenido a Warcraft III: The Frozen Throne

Gracias por comprar esta expansión de Warcraft III: The Frozen Throne, cada raza tiene un héroe adicional y nuevas unidades. Además, un nuevo edificio neutral, la Taberna, introduce cinco héroes neutrales únicos que cualquiera de las razas puede usar.

Las aventuras de los héroes de Warcraft III continúan ahora por cinco nuevos conjuntos gráficos: las Reinas Sumergidas, las Tierras Devastadas, el Glaciar Corona de Hielo, las Reinas de Dalaran y la Ciudadela Negra. Estos nuevos entornos junto con un Editor del mando más potente que, entre otras cosas, le permite editar habilidades y complementos, y crear campañas personalizadas, le confieren el poder de continuar el legado de Warcraft III durante los próximos años.

Esperamos que también disfrates de nuestra campaña de un solo jugador, que continúa la historia del mundo de Warcraft III. Se revelará gran parte del pasado de Azeroth y su futuro se irá aclarando a medida que vayas adoptando la forma de los antiguos y los nuevos héroes y les ayudes a esculpir sus nombres en la historia.

CÓMO EMPEZAR	3
INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN	4
CRÓNICA	5
NUEVO HÉROE ORCO: EL CAZADOR DE SOMBRAS	6
NUEVAS UNIDADES ORCAS	7
NUEVOS EDIFICIOS ORCOS	8
NUEVAS ACTUALIZACIONES ORCAS	8
NUEVO HÉROE HUMANO: EL MAGO SANGUINARIO	9
NUEVAS UNIDADES HUMANAS	10
NUEVOS EDIFICIOS HUMANOS	11
NUEVAS ACTUALIZACIONES HUMANAS	11
NUEVO HÉROE MUERTO VIVIENTE: EL SEÑOR DE LA CRIPTA	12
NUEVAS UNIDADES DE MUERTOS VIVIENTES	13
NUEVOS EDIFICIOS DE MUERTOS VIVIENTES	14
NUEVAS ACTUALIZACIONES DE MUERTOS VIVIENTES	14
NUEVO HÉROE ELFO NOCTURNO: LA GUARDIANA	15
NUEVAS UNIDADES DE ELFOS NOCTURNOS	16
NUEVOS EDIFICIOS DE ELFOS NOCTURNOS	17
NUEVAS ACTUALIZACIONES DE ELFOS NOCTURNOS	17
NUEVOS EDIFICIOS NEUTRALES	17
OTRAS CARACTERÍSTICAS NUEVAS	18
HÉROES NEUTRALES	18
CRÉDITOS - WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE	20
Garantía Limitada	23

Requisitos generales del sistema

Ordenador: procesador de 400 MHz Pentium II o equivalente, o un procesador G3 de 400 MHz o superior.

Sistemas operativos: Windows 98, Windows ME, Windows 2000 o Windows XP. Warcraft III requiere Mac OS® 9.0 o superior, o Mac OS X® 10.1.3 o superior.

Memoria: Warcraft III requiere 128 MB de RAM. En los ordenadores que operen con versiones del sistema operativo Mac OS® anteriores a Mac OS X, debería activarse la Memoria virtual..

Controles: para jugar se necesitan un teclado y un ratón.

Controladores: es necesario tener al menos 550 MB de espacio libre en el disco duro (además de la instalación de Warcraft III: Reign of Chaos) y una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad para instalar y jugar a Warcraft III.

Vídeo: es necesario tener una tarjeta gráfica 3D (TNT, i810, Voodoo 3, Rage 128 equivalente o superior) compatible con DirectX 8.1 y 8 MB de memoria como mínimo.

Para sistemas Mac OS®, es necesario tener una tarjeta de vídeo de ATI Technologies o nVidia chipset con 16 MB de memoria de vídeo como mínimo.

Sonido: se recomienda una tarjeta de sonido de 16 bits compatible con DirectX. Warcraft III funciona con las características de sonido propias del Mac OS®.

Conexión multijugador

El acceso al servicio de juego en línea de Blizzard Entertainment, Battle.net requiere una conexión a Internet activa de 28,8 Kbps o más rápida y con un tiempo de latencia bajo. Las partidas multijugador que se desarrollen en una Red de Área Local (LAN) requieren una conexión activa a una red TCP/IP.

Requisitos del sistema recomendados

Ordenador: procesador de 600 MHz o superior

Memoria: 256 MB de RAM

Vídeo: tarjeta de vídeo 3D de 32 MB

Instrucciones de instalación

NOTA: asegúrate de que tienes Warcraft III correctamente instalado en tu sistema y de que utilizas la clave del CD de Reign of Chaos válida. La instalación de Warcraft III: The Frozen Throne actualizará tus archivos de juego existentes. Debes tener una versión válida del CD de Warcraft III: Reign of Chaos.

Coloca el CD de Warcraft III: The Frozen Throne en la unidad de CD-ROM o de DVD. El menú de Warcraft III: The Frozen Throne aparecerá de forma automática en la pantalla. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación.

Si el menú no aparece, selecciona la unidad que contiene el CD de Warcraft III: The Frozen Throne. A continuación, haz clic en el icono "Instalar" y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación.

Jugar en modo Expansión o en modo Clásico

Una vez instalado Warcraft III: The Frozen Throne, el juego se puede ejecutar en modo Expansión o en modo Clásico. Para ejecutar el juego en modo Expansión, haz clic en el icono The Frozen Throne del menú Inicio, haz clic en Jugar a Warcraft III: The Frozen Throne o haz doble clic en el archivo War3.exe desde el directorio de instalación.

Para poder jugar en modo Clásico y acceder a la campaña de Reign of Chaos será necesario que hagas clic en el icono Warcraft III del menú Inicio. La versión Clásica de Warcraft III te permite acceder a la campaña de Reign of Chaos original pero no contiene las nuevas unidades de la expansión, ni las habilidades ni los cambios de equilibrio específicos de la expansión. Para obtener más información sobre los modos Expansión y Clásico, consulta el archivo Léeme de The Frozen Throne que se encuentra en el CD.

CONSEJOS PARA EL JUEGO: si estás buscando consejos, trucos o información adicional sobre Warcraft III, visita: <http://www.battle.net/war3>

Muchos meses han pasado desde que Archimonde y la Legión de Fuego fueran vencidos en la batalla del Monte Hyjal.

Los fieles elfos nocturnos, liderados por el Archidraida Mal'fáirion Stormrage y la sacerdotisa Tyrande Whisperwind, han desaparecido entre las sombras del bosque de Ashenvale en un intento de devolver la vida a las ancestrales tierras devastadas por las malvadas fuerzas corruptas de la Legión.

Exhausta tras la batalla, la Horda orca, guiada por el idealista jefe orco Thrall, se ha asentado en las abruptas colinas al este de las Planicies de Kalimdor. Capaces por fin de reivindicar una tierra como suya, los orcos irabajan sin descanso para fundar y proteger su nueva nación de Darólar.

Los supervivientes humanos de Lordaeron, bajo las órdenes de la hechicera Jaina Proudmoore, también se han establecido en la costa este de las Planicies. La ciudadela de la isla de Theramore se erigió para proteger los restos de la derrotada Alianza humana.

Y Arthas, coronado como nuevo rey de Lordaeron, ha liderado el Azote de los muertos vivientes para erradicar los últimos vestigios de resistencia a su férrea autoridad. Su reino, antiguamente orgulloso bastión del poder y la nobleza humana, se ha convertido en un terrífico plagado de muerte y desolación. Ahora, llevado por inquietantes visiones del Trono de Hielo de Corona de Hielo, Arthas planea apoderarse del resto del mundo.

Sin embargo, un alma oscura permanece en las sombras.

Porque en algún tenebroso recoveco del mundo, la sediciosa criatura conocida como Illidan Stormrage conspira... y espera.

Nuevo héroe orco:



Cazador de sombras

Un héroe astuto, experto en magia curativa y maldiciones de vudú. Canalizando los espíritus de sus dioses oscuros, los Cazadores de sombras recorren la línea que separa la oscuridad de la luz con la esperanza de asegurar un futuro para sus hermanos orcos. Ataca a unidades de tierra y aire.



Ola curativa

atrae una ola de energía que cura a la unidad seleccionada y rebota hacia las unidades amigas cercanas. Cada rebote va curando menos daño.



Transformación

transforma temporalmente a una unidad enemiga en un critter aleatorio, invalidando sus habilidades especiales.



Tótem serpiente

invoca un tótem serpenteante inmóvil para atacar a los enemigos del Cazador de sombras. Ataca a unidades de tierra y aire.



Gran vudú malvado

vuelve invulnerables a todas las unidades amigas de una zona cercana al Cazador de sombras. El Cazador de sombras no se vuelve invulnerable. Es un conjuro de canalización.

Nuevas unidades orcas



Jinete de murciélago troll

Unidad voladora ligera dotada de una increíble percepción. Especializado en destruir edificios. Los trolls jinetes de murciélago, que están obsesionados con el fuego, a menudo son utilizados como unidades de reconocimiento por la Horda orca. Atacan a unidades de tierra.



Breba je inestable

permite que el jinete de murciélago troll explote y cause daño a las unidades enemigas de aire cercanas.



Fuego líquido

lanza un líquido volátil que hace que los edificios reciban daño gradualmente. Los edificios que están recibiendo daño de Fuego líquido no pueden ser reparados. Causa una reducción del índice de ataque de las torres enemigas afectadas. Es una habilidad pasiva.



Espíritu caminante

Lanzador tauren místico. Tiene Forma etérea, lo que le permite evitar el daño físico. Los tauren blancos, considerados como la maldición de una nueva era, están casi reverenciados por su propia gente y, a menudo, se convierten en sacerdotes que tienden a recluirse y que deambulan por la tierra en busca de almas gemelas. Atacan a unidades de tierra y aire.



Unir espíritus

une los espíritus de varias unidades amigas, de forma que el daño que recibe una de ellas se comparte en cierta medida con las otras.



Desencantar

quita todos los conjuros benéficos de las unidades de una zona y causa daños a las unidades invocadas.



Espíritu ancestral

permite a un Espíritu caminante levantar a un tauren no héroe de entre los muertos.

Nuevos edificios orcos



Sala de vadi

una tienda en la que cualquier unidad que tenga inventario puede comprar objetos. Los objetos disponibles dependen del nivel de actualización de tu Sala principal (Sala principal, Bastión o Fortaleza) y de los edificios que tengas. Los héroes también pueden vender en estas tiendas los objetos que no necesiten.

Nuevas actualizaciones orcas



Troll berserkers

ahora los Trolls arrancacabezas pueden actualizarse a Trolls berserkers, que son más fuertes y tienen la habilidad Berserk. Al igual que los arrancacabezas, los Trolls berserkers se benefician de la Regeneración de troll.



Defensas reforzadas

actualiza madrigueras orcas y Torres vigía para que tengan Armadura reforzada.



Aceite hirviendo

empapa la munición de la catapulta en aceite hirviendo, lo que hace que el Ataque demoledor queme la tierra y a las unidades que haya en ella.

Nuevo héroe humano



el mago sanguinario

Un héroe místico, experto en controlar magia y en ataques a distancia. Aunque aún son miembros de la Alianza, los elfos sanguinarios han comenzado a inclinarse hacia las partes más oscuras de la magia, abandonando los conjuros de hielo y agua de Kirin Tor por el fuego y el calor de lo que algunos temen que sea magia demoníaca. Ataca a unidades de tierra y aire.



llamarada

conjura un pilar de fuego que daña a unidades de tierra en una zona seleccionada con su combustión inicial y después causa daño gradualmente durante un corto período de tiempo.



Desaparición

convierte a una unidad en etérea y reduce la velocidad de sus movimientos. Las criaturas etéreas no pueden atacar, pero pueden lanzar conjuros, y determinados conjuros lanzados sobre ellas tendrán un efecto mayor.



Sifón de mana

roba gradualmente las energías místicas de una unidad enemiga seleccionada. Es un conjuro de canalización.



Fénix

invoca una unidad voladora pesada hecha de fuego. Esta fiera criatura quema con tanta intensidad que se daña a sí misma y a las unidades enemigas cercanas. Tiene Inmunidad a los conjuros y Piel resistente. Cuando un fénix muere, deja un huevo del que nacerá otra cría de fénix. Ataca a unidades de tierra y aire.

Nuevas unidades humanas



Deshacedor de hechizos

Guerrero elfo entrenado para trastocar y deteriorar energías mágicas. Estos guerreros elfos sanguinarios, testigos de la reciente destrucción de su tierra, han puesto la vista en el agonizante territorio de Lordaeron. ¿Podrá seguir siendo su hogar? Tienen inmunidad a los conjuros. Atacan a unidades de tierra.



Robar conjuro

roba un conjuro positivo a una unidad enemiga y lo aplica a una unidad amiga cercana, o toma un conjuro negativo de una unidad amiga y lo aplica a una unidad enemiga cercana. Es un conjuro automático.



Reacción

los ataques del deshacedor de hechizos destruyen con cada impacto una cantidad de maná de un lanzador enemigo seleccionado. El maná se consume, causando daño a la unidad enemiga. Es una habilidad pasiva.



Control mágico

toma el control de la unidad enemiga invocada que se seleccione. El coste de maná para controlar a una unidad invocada se basa en sus puntos de impacto.



Jinetes de Dragon Hawks

Unidad voladora rápida montada por un guerrero elfo. Los fieros guerreros de los batallones de Dragon Hawks suelen ser los primeros en lanzarse al combate, dividiendo las filas del enemigo y rodeando las torres enemigas con una densa niebla, de manera que los refuerzos puedan atacar a salvo de las defensas enemigas. Ataca a unidades de tierra y aire.



Nube

crea una pequeña nube que detiene los ataques a distancia de los edificios. Es un conjuro de canalización.



Grilleles aéreos

sujeta mágicamente con ataduras a una unidad de aire enemiga seleccionada para que no pueda moverse ni atacar. Es un conjuro de canalización.

Nuevos edificios humanos



Cámara arcana

Una tienda donde cualquier unidad que tenga inventario puede comprar objetos. Los objetos disponibles dependen del nivel de actualización que tenga tu Ayuntamiento (Ayuntamiento, Baluarte o Castillo) y de los edificios que tengas. Los héroes también pueden vender objetos que no necesiten en las tiendas de objetos.



Torre arcana

Torre mágica defensiva. Tiene las habilidades Mostrar y Reacción. Ataca a unidades de tierra y aire.

Nuevas actualizaciones humanas



Descarga

Actualiza los motores de Asedio y los dota de Descarga, un ataque pasivo con cohetes contra unidades de aire.



Cañones de fuego antiaéreo

Actualiza los ataques de las Máquinas voladoras para añadir daño de zona a los ataques contra unidades de aire. Es una habilidad pasiva.



Fragmentos

Aumenta el daño de zona de los Equipos mortero. Es una habilidad pasiva.

Nuevo héroe muerto viviente



El Señor de la cripta

Un héroe guerrero, experto en invocar lacayos insectos y en aplastar enemigos. Traicionando al pueblo de Nerubian, los Señores de la cripta sacrificaron miles de almas para poner en pie los ejércitos de muertos vivientes de Ner'zhul y ganar una vida eterna de servidumbre en su nombre. Ataca a unidades de tierra.



Vuelo devastador

golpea el suelo con las zarpas gigantes del Señor de la cripta, dispara zarzas de pinchos en línea recta, causa daño y lanza por los aires a las unidades de tierra enemigas a su paso.



Caparazón de pinchos

encierra al Señor de la cripta en capas letales de armadura que aumentan su defensa y devuelven el daño a los atacantes. Es una habilidad pasiva.



Escarabajos carroñeros

genera un escarabajo carroñero de un cadáver seleccionado. Es un conjuro automático. Estas criaturas utilizan sus feroces mandíbulas para desgarrar la carne de los enemigos del Señor de la cripta. Los escarabajos carroñeros invocados en altos niveles de habilidad pueden enterrarse: perderán su poder de ataque pero proporcionarán una visión furtiva que puede situarse de forma estratégica. A diferencia de la mayoría de las unidades invocadas, los escarabajos carroñeros son permanentes hasta que mueren. Atacan a unidades de tierra.



Enjambre de langostas

crea un enjambre de langostas hambrientas que muerden y desgarran a las unidades enemigas cercanas. A medida que mastican la carne de sus enemigos, la convierten en una sustancia que restaura los puntos de impacto del Señor de la cripta.

Nuevas unidades muertos vivos



Estadua de obsidiana

Estatua pesada que puede regenerar la salud y el maná de las unidades amigas cercanas. Puede investigar Forma de destructor. Consideradas regalos concedidos por Ner'zhul, las estatuas de obsidiana avanzan a menudo en los frentes de los ejércitos de muertos vivos para sembrar el terror en las filas enemigas. Nada puede preparar al enemigo para enfrentarse a lo que esta inescrutable estatua puede llegar a hacer. Ataca a unidades de tierra y aire.



Esencia de infestación

restaura la salud de las unidades amigas cercanas. Es un conjuro automático.



Toque espiritual

rellena el maná de las unidades amigas cercanas. Es un conjuro automático.



Destructor

Unidad voladora grande que consume magia para mantener su maná. Escindiéndose de la piedra de obsidiana que los contiene, estas monstruosas criaturas entran ruidosamente en combate y engullen magia para intentar acallar su hambre insaciable a medida que avanzan entre los combatientes y siembran la destrucción sobre sus enemigos. Tiene inmunidad a los conjuros. Ataca a unidades de tierra y aire.



Devorar magia

consume todos los conjuros mágicos de las unidades y causa daños a las unidades invocadas de un área. Cada unidad que se encuentre bajo los efectos de Devorar magia restaura cierta cantidad de salud y magia al Destructor.



Esfera de aniquilación

proporciona al Destructor un ataque más poderoso que propaga el daño. Es un conjuro automático.



Absorber maná

toma todo el maná de una de tus unidades y se lo da al Destructor.

Nuevos edificios de muertos vivientes



Tumba de reliquias

Tienda donde cualquier unidad que tenga inventario puede comprar objetos. Los objetos disponibles dependen del nivel de actualización que tenga tu Necrópolis (Necrópolis, Salones de la muerte o Ciudadela Negra) y de los edificios que tengas. Los héroes también pueden vender los objetos que no necesiten.



Torre nerziban

Ahora se puede actualizar un zigurat en esta torre, que causa daño de frío y ralentiza a las unidades enemigas. Ataca a unidades de tierra y aire.

Nuevas actualizaciones de muertos vivientes



Madriguera

Ahora los Demonios de la cripta pueden aprender la habilidad Enterrar, que les permite ocultarse bajo tierra, volverse invisibles y regenerar sus puntos de impacto con mayor rapidez. El Demonio de la cripta no puede atacar cuando está enterrado.



Exhumar cadáveres

Esta actualización permite a los Carros de despojos generar cadáveres como un Cementerio. Cada pocos segundos se genera un nuevo cadáver y se coloca en el Carro de despojos.



Maestría esquelética

Una vez se haya investigado la Maestría esquelética, uno de los guerreros esqueléticos generado por el conjuro Levantar a los muertos será un mago esquelético. De las manos de estos magos surgen rayos perforadores de magia negativa, que mejoran la versatilidad del ejército de los muertos vivientes. Al igual que los guerreros esqueléticos, los magos esqueléticos se pueden beneficiar de la Longevidad esquelética. Ataca a unidades de tierra y aire.

Nuevo héroe elfo nocturno



la Guardiana

Héroe astuto, experto en entrar y salir de los combates. Apartadas de los centinelas de combate, normalmente las guardianas se utilizan como carceleras, asesinas o cazarrecompensas. Ataca a unidades de tierra.



Abanico de cuchillas

lanza una ráfaga de cuchillas a múltiples enemigos seleccionados alrededor de la guardiana.



Teletransporte

teletransporta a la guardiana a una corta distancia, lo que le permite entrar y salir de los combates.



Golpe de sombras

la guardiana lanza una daga envenenada que causa un gran daño inicial y, a continuación, causa daño gradualmente. El veneno ralentiza el índice de ataque y la velocidad de movimiento de la unidad envenenada durante un corto período de tiempo.



Venganza

crea un poderoso Avatar de venganza que invoca a los espíritus invulnerables de los cadáveres amigos cercanos para que ataquen a tus enemigos. El Avatar tiene el objetivo de vengar la muerte de los camaradas caídos. Es inmune a la magia. Tiene Piel resistente y puede utilizar Espíritu de venganza, un conjuro automático que invoca a los espíritus invulnerables de los cadáveres cercanos. Ataca a unidades de tierra y aire.



Espíritu de venganza

levanta temporalmente a un espíritu salvaje invulnerable de un cadáver. La vida del espíritu está unida al Avatar que lo ha levantado. Ataca a unidades de tierra y aire.

Nuevas unidades de elfos nocturnos



Gigante de la montaña

Unidad lenta de melé que puede recibir increíbles cantidades de castigo de los atacantes. Tallados en épocas lejanas por los titanes a partir de enormes trozos de piedra, estas criaturas tratan de proteger el entorno natural de cualquiera que pudiera dañarlo. Ataca a unidades de tierra.



Provocar

Hace que los enemigos cercanos dirijan sus ataques al gigante de la montaña.



Mazo de guerra

Recoge un árbol para dar daño de asedio y aumentar el alcance de ataque del gigante de la montaña.



Piel endurecida

Proporciona al gigante de la montaña un aumento de resistencia al daño de ataque. Es una habilidad pasiva.



Piel resistente

Reduce la duración de los conjuros negativos y vuelve al gigante de la montaña inmune a ciertos conjuros. Es una habilidad pasiva.



Dragón faérico

Criatura voladora pequeña y veloz, eficaz contra lanzadores enemigos. Si bien no son realmente dragones, estas criaturas de apariencia mística protegen el Sueño Esmeralda de los ataques mágicos. Como tales, son inmunes a la magia. Ataca a unidades de tierra y aire.



Cambiar estado

Hace que esta unidad desaparezca cada vez que recibe daño, evitando así temporalmente un daño mayor. Es un conjuro automático.



Llamada de mana

Hace que el dragón faérico canalice energías mágicas negativas que dañan a las unidades enemigas cercanas cuando lanzan conjuros. Es un conjuro de canalización.

Nuevos edificios de elfos nocturnos



Ancastro prodigioso

Tienda donde cualquier unidad que tenga inventario puede comprar objetos. Los objetos disponibles dependen del nivel de actualización que tenga tu Árbol de Vida (Árbol de Vida, Árbol de las Edades o Árbol de la Eternidad) y de los edificios que tengas. Los héroes también pueden vender objetos que no necesiten.

Nuevas actualizaciones de elfos nocturnos



Pozo primaveral

Esta actualización aumenta la capacidad de maná y el índice de regeneración de maná del Pozo lunar.



Marca de la zarpa

Permite a los Druidas de la zarpa lanzar el conjuro Bramar cuando están en Forma de oso.



Marca de la garra

Permite a los Druidas de la garra lanzar el conjuro Fuego feérico cuando están en Forma de cuervo de tormenta.

Edificios neutrales

Mercado

Un almacén donde comprar objetos. Los objetos que dejan caer los creeps al morir pasan a formar parte de la mercancía disponible.

Taberna

Un lugar donde contratar héroes neutrales.

Astillero goblin

Este bullicioso astillero lleno de goblins deseosos de alquilarte un barco para que transportes unidades por agua.

Otras características nuevas

- Todas las razas disponen ahora de una mochila, una actualización que permite a ciertas unidades no héroes **llevar** objetos. Además, ahora puedes vender los objetos que no quieras en cualquier tienda de objetos.

- Editor del mundo y **Editor de campañas avanzados**. Si deseas más información sobre las nuevas características del Editor del mundo, consulta el archivo Léeme que está en el CD de The Frozen Throne. Recuerda que el Editor del mundo es una característica no compatible de Warcraft III.
- **Nuevas características de Battle.net**: clanes, torneos automatizados, filtros optimizados de partidas personalizadas y una característica de emparejamiento más eficiente que permite chatear mientras se buscan juegos. Si deseas más información sobre los torneos, ve a <http://www.battle.net/ladder.shtml>

Héroes neutrales



Bruja de mar naga

héroe místico, experto en combate a distancia. A menudo se ha asociado a estos escamosos habitantes del océano con la llegada de enormes tormentas, pero pocos les han visto salir del mar y han vivido para contarlo. Ataca a unidades de tierra y aire.

- **Rayo cónico** – atrae un cono de rayos que daña a la unidad enemiga seleccionada, así como a otras unidades enemigas cercanas.
- **Flechas de escarcha** – añade un efecto de frío a cada ataque, ralentizando el ataque y el movimiento de la unidad enemiga seleccionada.
- **Escudo de maná** – activa un escudo que utiliza el maná de la Bruja de mar para absorber maná.
- **Tornado** – crea un potente Tornado que ralentiza a todas las unidades enemigas y causa daño a los edificios enemigos gradualmente. Es un conjuro de canalización.



Alquimista pandaren

héroe guerrero, excepcional absorbiendo daño y en combate melé. Los alquimistas de Pandaria han emergido de los bosques de bambú de sus ancestros para ofrecer su estilo único de lucha (y sus revigorizantes cervezas) al mejor postor. Ataca a unidades de tierra.

- **Aliento de fuego** – lanza un cono de fuego a las unidades enemigas que causa daño. Las unidades que estén bajo los efectos de Aturdimiento por alcohol se quemarán y recibirán daño de fuego gradualmente.
- **Camorrista borracho** – da al alquimista la oportunidad de esquivar ataques y causar daño adicional. Es una habilidad pasiva.
- **Aturdimiento por alcohol** – empapa en alcohol a una unidad enemiga seleccionada, lo que causa una reducción de su velocidad de movimiento y posibilita el fallo de los ataques.
- **Tormenta, Tierra y Fuego** – fracciona al alquimista pandaren en elementos, formando 3 guerreros especializados. Si alguno de ellos sigue vivo cuando se termina su tiempo de invocación, el alquimista renace.



Señor de las bestias

héroe guerrero, capaz de invocar a las criaturas de los bosques para servirle. Estos moradores del bosque trotamundos y solitarios proceden de todas las clases y culturas y buscan la esencia del combate mediante la imitación de bestias salvajes. Ataca a unidades de tierra.

- **Invocar oso** – invoca un feroz oso para defender al Señor de las bestias.
- **Invocar bestia plumífera** – invoca una airada bestia plumífera que se sitúa junto al Señor de las bestias.
- **Invocar halcón** – invoca un halcón orgulloso que explorará para el Señor de las bestias.
- **Estampida** – azota a una manada de bestias provocando que se exalten y salgan a todo galope hacia la zona seleccionada. Cualquier unidad que se interponga en el camino de la estampida recibirá daño.



Mercenario oscuro

Héroe astuto, experto en manipular oponentes. Levantados de entre los muertos a la fuerza, los antiguos soldados de asalto de Quel'Thalas disfrutaban de lo lindo sembrando la discordia y el odio entre las filas enemigas. Ataca a unidades de tierra y aire.

- **Silencio** – evita que todos los enemigos de una zona seleccionada puedan lanzar conjuros durante un corto período.
- **Flecha negra** – proporciona daño adicional a los ataques. Las unidades de tierra enemigas que mueren bajo el efecto de una Flecha negra se convierten en esqueletos. Es un conjuro automático.
- **Robar vida** – roba vida de la unidad seleccionada y se la da al Mercenario oscuro durante un período de tiempo o hasta que la unidad afectada esté fuera de alcance. Robar vida no puede disiparse. Es un conjuro de canalización.
- **Encantamiento** – toma el control de una unidad enemiga seleccionada. El Encantamiento no se puede utilizar contra héroes o creeps muy poderosos.



Señor del foso

Héroe guerrero, excepcional debilitando enemigos y en combate melé. Estos enormes demonios obtienen un sádico placer de infundir pavor para, a continuación, masacrar a sus enemigos. Ataca a unidades de tierra.

- **Lluvia de fuego** – atrae olas de fuego que dañan a las unidades de una zona y causan daño gradualmente.
- **Aullido de terror** – el Señor del foso emite un aullido aterrador que reduce el daño de ataque de las unidades enemigas cercanas.
- **Ataque arrollador** – el Señor del foso golpea con tanta fuerza que daña a múltiples enemigos con su ataque. Es una habilidad pasiva.
- **Perdición** – roba a la unidad seleccionada su capacidad para lanzar conjuros y la daña gradualmente hasta morir. Tras su muerte, un poderoso demonio nacerá de su cuerpo. La Perdición no puede ser disipada ni cancelada.

Créditos ~ Warcraft III: The Frozen Throne

Diseño del Juego

Blizzard Entertainment

Productor ejecutivo

Mike Morhaim

Responsable de equipo

Frank Pearce

Director artístico

Samwise Didier

Diseñador jefe

Rob Pardo

Diseñador técnico jefe

Rob McNaughton

Productor

Chris Sigaty

Guionista y director creativo

Chris Metzen

Programación

Andy Bond, Carl Chimes,
Alan Dabiri, Bob Fitch,
Monte Krol, Dave
Lawrence, Graham
Macdarasz, Jay Patel,
Frank Pearce, Andrea
Pessino, Brett Wood

Programación de Battle.net

Matthew Versluys

Programación adicional de

Battle.net

James Anhalt, Robert
Bridenbecker, Brian
Fitzgerald, Tony Tribelli

Programación de

Macintosh

Rob Barris, John Mikros,
John Stiles

Diseñadores

Dave Berggren, Samwise
Didier, Allen Dilling,
Trevor Jacobs, Rob
McNaughton, Micky
Neilson, Matt
Oursbourn, Ted Park

Diseñador asociado

Tom Cadwell, Scott
Mercer

Diseñador jefe de las

campañas

Tim Campbell

Diseño y maquetación de

las campañas

David Fried, Dave Hale,
Michael Heiberg, Scott
Mercer, Matt Morris, Rob
Pardo, Dean Shipley

Diseño adicional de los

mapas

Zach Callanan, Ed Hanes

Guión y edición de textos

Micky Neilson, Gil Shif,
Evelyn Smith, Ru
Weerasuriya

Productor asociado

Frank Gilson

Director de las secuencias

de vídeo

Nicholas S. Carpenter

Director de las secuencias

de vídeo

Scott Abeyta

Productor ejecutivo de las

secuencias de vídeo

Matt Samia

Editor de las secuencias de

vídeo

Nicholas S. Carpenter,
Joeyray Hall

Guionistas de las

secuencias de vídeo

Nicholas S. Carpenter,
Chris Metzen

Diseñadores de las

secuencias de vídeo

John Chalfant, Jeff
Chamberlain, Ben Dai,
Ryan Duncan, Steeg
Haskell, Sheng Jin,
Jeremiah Johnson, Jared
Keller, Jon Lanz, James
McCoy, Dennis Price,
Mark Skelton, Patrick
Thomas, Ru Weerasuriya,
Jason Wen, Kenson Yu

Diseñadores técnicos de

las secuencias de vídeo y

desarrollo de herramientas

John Burnett, Joe Frayne,
Steeg Haskell, Jared

Keller, Jon Lanz, Hung
Le, Nelson Wang

Diseñadores adicionales de

las secuencias de vídeo

Aaron Chan, Harley D.
Huggins II, Matthew
Mead, Seth Thompson

Director de sonido

Glenn Stafford

Jefe de sonido

Gloria Soto

Música

Tracy W. Bush, Victor
Crews, Derek Duke,
Jason Hayes, Glenn
Stafford

Arreglos

Tom Calderaro (Seven
Letter Music Group)

Copista

Jeff Kurtenacker

Ingeniero de grabación/ mezclas de música

Dori Amarillio

Música de las secuencias

de vídeo grabada por

Steve Salani (Forte
Music)

Diseño del Sonido

Tracy W. Bush, Brian Farr,
Tami Donner Harrison,
Glenn Stafford, Paul
Menichini (EAD), David
Farmer (EAD)

Director de grabación

Chris Metzen, Micky
Neilson

Director de grabación

adicional

Tracy W. Bush, Tami
Donner Harrison

Edición de voces

Tami Donner Harrison

Asistentes del casting

externo

Donald Paul Pemrick,
Dean E. Fronk

Casting externo

Asistentes de casting

Elizabeth Hollywood

Casting adicional de la versión original

Kris Zimmerman Salter

Actores

Kevin Beardslee, Michael Bradberry, Fredrick Bloggs, Tracy W. Bush, Piera Coppola, Jackson Daniels, Samwise Didier, Tami Donner Harrison, Derek Duke, Alex Dumas, Carrie Gordon Lowrey, Michael McConnohie, Justin Gross, Jay Hathaway, Kyle Harrison, Jason Hayes, Tiffany Hayes, Eric Henze, Harley Huggins, Thomas Jung, Matthew King, Monte Krol, Rob McNaughton, Chris Metzen, Lani Minella, Micky Neilson, Bill Roper, Lisa Schoner, Glenn Stafford, Ted Whitney

Responsables de información de campañas

Eric Dodds, Ted Park

Equipo de información de campañas

Kevin Beardslee, Tom Cadwell, Zach Callanan, Bob Fitch, Geoff Fraizer, John Lagrave, Kirk Mahony, Jamie Neveaux, Ian Welke, Blaine Whittle

Desarrollo y edición del manual

Eli Catalan, David Fried, Jason Hutchins, Chris Metzen, Gil Shif, Evelyn Smith

Gráficos del manual

Ted Park

Director de control de calidad

Ian Welke

Asistente de los

Directores de control de calidad

Christopher Manley,
Mark Moser

Jefes de testeo de control de calidad

Manuel Gonzales,
Sean McCrea

Ingeniero técnico de control de calidad

Evelyn Smith

Responsables de los equipos de control de calidad

Zach Allen, Zach Callanan, Shane Cargilo, Ron Frybarger, Gary Gibson, Edward Kang, Ray Laubach, Jonas Laster, Brian Love, Justin Parker, Craig Steele,

Compatibilidad del control de calidad

Mike Kramer, Emilio Segura, Dean Shimonishi, Walt Takata

Testeadores del juego

Michele Arko, Scott Army, Josh Bertram, Alex Black, Ben Brode, Suzanne Brownell, Dustin Chang, Jamie Chang, Jeff Chang, Mike Chen, Yuan Cheng, Steven Chow, Joel Clift, Matt Coalson, Dave Eliasberg, Omar Gonzalez, Chris Hartgraves, Jason Hartgraves, Patrick Henry, John Johnson, Jeff Jones, Stephen Kim, Richard Lin, Chris Manprin, John Meyers, Brandon Norton, Haz Novoa, Wale Oyejide, Ken Palma, Ryan Pearson, David Potts, Sam Schrimsher, Steve Shih, Lee Sparks, Zhen Tan, Josh Tapley, Alex

Tsang, Brandon Vanderpool, David Wagner, Jordan Wright, Hugh Todd

Testeadores adicionales

Kelly Chun, Michele Elbert, Robert Foote, Michael Ha, Justin Hamilton, Jonathan Mankin, Michael Murphy, Nick Pisani, Will Roseman, Richard Shih, Stan Wang, Stephen Wong

Director de la Asistencia técnica

Thor Biafore

Asistente del Director de la Asistencia técnica

John Schwartz

Asistencia en línea

Alex Baker, Edward Hanes, Chad Jones, Nathan Lutsock, Michael Nguyen, Collin Smith, Jason Stilwell, Martin Tande, Kenny Zigler

Asistencia técnica

John Hsieh, Dustin Peters, Christopher Roberts, Trevor Rothman, Taylor Russ, Adam Slack, Jaime Wood

Programador de la Asistencia técnica

David Nguyen

Productor internacional y de Macintosh

Jason Hutchins

Director de globalización

Flavie Gufflet

Director de localización para Europa/resto del mundo

Barry Kehoe/Siobhan Wallace

Director de proyecto de localización

Eithne Hagan

Jefe de proyecto de localización

Kerrie Barbour

Departamento lingüístico

Laura Casanellas,
Frederic Dalmaso, Anke
McElligott, Viviana
Guglielmi, Annette Lee,
Annemarie Leonard,
Boris Rabel, Encarna
Quesada

Equipo de ingenieros de localización

Hitesh Changela, Attila
Edelenyi, Catherine
Keating, Monte Krol,
Brendan O' Mahony,
Damien Monaghan, Tony
Randles, Kam Sin

Equipo de localización

David Hickey, Veronique
Faber, Conor Harlow,
Andrea Casera, Andrew
Kavanagh, Rene Laurent,
Jorge Perez, Nico
Richters, Diego Balzarini,
Michael Nique, Myriam
Vacher, Hernan Taffarelli,
Daniel Jimenez, Ulrike
Heine, Eoghan Whelan,
Fabio Dessena,
Alessandro Montoncello,
Colm Gallagher, Con
Hurly, Brian O'Neill,
Patrick Corcoran, Adrian
Kieran, Jonathan
Downes, Benjamin
Lagoutte

Equipo de control de calidad de localización

Barry O'Sullivan, Bill
Sweeney, David Whelan,
Neill Fleming, David
Fleming

Equipo de certificación de localización

Jesus Baquedano, Jeff
Czerniak, Hernan
Gonzalez, Oscar Laguna,
Alexander Martinez, Jose
Carlos Pastor

Desarrollo económico

Paul W. Sams

Desarrollo económico adicional y operaciones

Elaine Di Iorio, Melissa
Edwards, Isaac
Matarasso

Productor de Battle.net

Derek Simmons

Ingenieros de la red Battle.net

Jeff Berube, Adrian Luff,
Hung Nguyen

Tecnologías de la información

Kris Mackey, Kirk
Mahony, Isaac
Matarasso,
Hung Nguyen, Mikey
Shaefer, Jeremy Smith,
Robert Van Dusen

Administración interna

Christina Cade, Jamie
Neveaux, Lisa Schoner

Dirección económica

David Gee, Paul W. Sams

Relaciones públicas

Lisa Bucek, Gil Shif,
George Wang

Equipo de red

Geoff Fraizer, Mike Hein,
Blaine Whittle

Asesor legal

Kevin Crook, Rod Rigole,
Eric Roeder, Patrick
Sweeney

Director de filiales internacionales

Neal Hubbard, Marc
Hutcheson, Stewart
Weiss

Servicios creativos de marketing

Kathy Carter, Jacob Cho,
Jessica Drossin, Zachary
Hubert, Steven Parker,
Raul Ramirez, Alena St.
James, Hayley Sumner,
Bill Watt

Gráficos de la caja

Justin Thavirat

Ventas en EE.UU.

Phillip O'Neil, Bruce
Slywka

Venta directa

Norman Harms, Kris
Nedrebo

Ventas, marketing y relaciones públicas internacionales

Michael Fuller, Hubert
Larenaudie, Cedric
Marechal, Guy Pearce,
Christophe Ramboz,
Jon Sloan, Mark
Warburton, Kim Watt,
Vanessa Van Den Brouck,
Antoine Cam, Alexandra
Perrin

Manufactura

Tom Bryan, Jaime
Chavez, Bob Wharton

Departamento de personal

Kaero Milker

Servidores de Battle.net

AT&T, DACOM, Telia

Bubble Boy Dunsel

Mark Kern

Agradecimientos especiales a

Blizzard North, Bob & Jan
Davidson, Luc Vanhal

Queremos agradecer especialmente a todos nuestros clientes vuestro continuado apoyo y vuestros comentarios, que nos ayudan a mejorar nuestros juegos.

Queremos dar las gracias muy especialmente a nuestros seres queridos por seguir aguantando tantas horas interminables..

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, el Otorgante de la Licencia garantiza 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.

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

En caso de que el soporte se muestre defectuoso durante ese plazo de tiempo, y una vez presentada al Otorgante de la Licencia la prueba de compra del Programa defectuoso, el Otorgante de la Licencia podrá optar por las siguientes posibilidades: 1) corregir el defecto, 2) entregarle a usted un producto de igual valor, o 3) devolverle el dinero.

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.

Esta Garantía Limitada no afecta a la aplicación de cualquier garantía legal que dispongan las leyes o normativas aplicables.

En caso de que desee usted cambiar el producto o que se le devuelva el dinero, en caso de que el producto sea defectuoso, consulte por favor la "Política de Asistencia Técnica" incluida en el presente.

Noſas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Noias

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Noſas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....