



Port Royale 4



COMING SOON!

 /KalypsomedialNT

 /KalypsoMedia

 /KalypsoMediaINT





PC





Port Royale 4 Copyright © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. Port Royale 4 is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Xbox, Xbox One and the Xbox Logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. "P", "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

SPACEBASE STARTOPIA



COMING SOON

f / KalypsomedialNT

▶ / KalypsoMedia

🐦 / KalypsoMediaNT

kalypso

REALMFORGE

PC

XBOX ONE

PS4

Spacebase Startopia Copyright © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. Spacebase Startopia is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.

Xbox, Xbox One and the Xbox Logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation.

™, "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

CONTENIDO

Introducción	6
Lo que ha pasado hasta ahora...	6
Instalación	7
Empezar el juego	8
Menú principal	8
Campaña	9
Continuar	9
Combate	10
Multijugador	10
El juego	11
La pantalla principal	11
Juego en la mazmorra	14
Necesidades de tus criaturas	14
Juego en el mundo exterior	16
Salas de la mazmorra	17
Creatures	32
Últimos apuntes	40
Créditos	41
Servicio técnico	42
Limited Software Warranty and License Agreement	43
Garantía limitada	48

INTRODUCCIÓN

¡Te damos la bienvenida al manual de DUNGEONS 3, apreciado cliente! Nos alegra que, entre los miles y miles de juegos que lanzan cada día desarrolladores mal pagados, hayas decidido hacerte con este.

Los diligentes nimios han trabajado incansablemente para que DUNGEONS 3 sea la perfección perfeccionista perfecta y para crear una experiencia de juego de control de mazmorras y estrategia en tiempo real sin igual. ¡Esperamos que te diviertas muchísimo!

LO QUE HA PASADO HASTA AHORA...

Por descontado, deberías haber jugado a Dungeons 1, su expansión Dungeons - The Dark Lord, Dungeons 2 y, claro está, también su expansión Dungeons 2 - A Game of Winter. Al fin y al cabo, también tenemos niños a los que alimentar. Pero ¿es que nadie va a pensar en los niños?

¿Por dónde íbamos? Ah, sí, lo que ha pasado hasta ahora... Pues el Mal Absoluto ha conquistado el mundo conocido y ha dado la paliza del siglo a los héroes y a la Alianza del Bien. Pero a veces aburre ganar una y otra vez, y eso es justo lo que ha pasado: el Mal Absoluto se ha aburrido.

Te preguntarás quién es ese Mal Absoluto. Es la personificación del Mal, el líder del subsuelo y ese de quien siempre te advertían tus padres. Colecciona criaturas malignas, acumula tesoros, les

roba las piruletas a los niños, es el culpable de que en tu único fin de semana libre se cuelgue el servidor de tu shooter favorito y tortura y mata a cualquier héroe que se adentre en las mazmorras.

Bueno, pues destruyó a la Alianza. Al menos en este continente, al que llamaremos «Somosdemasiadopococreativoscomopara-pensarunbuennombre». Por eso intentó encontrar maneras de entretenerse: se apuntó a yoga, hizo alfarería y asistió a un programa de control de la ira, pero de nada sirvió. ¡Hasta que un día supo de un continente nuevo, reluciente e inmaculado en el oeste! ¡Un continente LLENO DE HÉROES! No pudo resistirse, ¡había que conquistar ese continente!

INSTALACIÓN

Cierra la boca y cualquier programa que tengas abierto antes de comenzar la instalación de DUNGEONS 3.

IMPORTANTE

Comprueba que tienes derechos de administrador para instalar y jugar. De lo contrario, podrías sufrir problemas inesperados, cuelgues o la llegada del invierno.

Para instalar el juego:

1. Inserta el DVD en un lector compatible con DVD.
2. Cuando aparezca el menú, haz clic en «Instalar». Si el menú no se abre automáticamente, haz clic en Equipo, abre el DVD e inicia «Setup.exe».

3. Luego solo tienes que seguir las instrucciones de instalación.

4. Empieza a jugar y diviértete.

Durante la instalación, te preguntarán dónde quieres instalar el juego y también se crearán un acceso directo en el escritorio y un icono en el menú Inicio. Además, se instalarán automáticamente cosas chulas como DirectX9.0c, el increíble Visual C++ Redistributable y el espléndido framework .Net. DUNGEONS 3 necesita estos programas para funcionar en tu ordenador.

EMPEZAR EL JUEGO

MENÚ PRINCIPAL

Cuando inicies el juego, se mostrará el menú principal. Aquí encontrarás las siguientes opciones:

1. Un solo jugador

Puedes elegir entre Campaña y Combate.

La campaña cuenta la historia de DUNGEONS 3. En combate puedes iniciar una partida libre en un mapa generado aleatoriamente.

2. Multijugador

Este modo te permite competir en una emocionante batalla multijugador con hasta tres señores de la mazmorra más. Más información en el apartado Multijugador.

3. Cargar

Carga una partida guardada.

4. Opciones

En el menú de opciones puedes hacer ajustes de gráficos, sonido y funciones del juego, además de ver y cambiar la disposición del teclado.

5. Créditos

¡Sin duda, el apartado más importante, ya que incluye los nombres de las mentes brillantes que han creado este juego!

6. Salir

Se cierra el juego y vuelves al Escritorio.

CAMPAÑA

Empieza una nueva campaña. En el mapa de campaña puedes ver tu progreso y sorprenderte de cuánto reino has reducido a cenizas y ruinas ya. También se te notificará información importante sobre las misiones desbloqueadas.

CONTINUAR

Carga tu última partida de campaña guardada. Obviamente, si has iniciado el juego por primera vez y no tienes partidas guardadas, no puedes seleccionar esta opción. Si puedes seleccionarla a pesar de esto, es que algo ha ido mal, pero esto NO nos pasará NUNCA.

COMBATE

En el menú de combate puedes iniciar un mapa aislado generado aleatoriamente. Después de configurar varios parámetros según tus preferencias, podrás construir tu mazmorra y sembrar el caos en el mundo exterior poco a poco.

Los ajustes de juego cooperativo te permiten añadir a otro jugador. Lee más detalles en el apartado de multijugador, en el párrafo «ID de juego».

MULTIJUGADOR

Compite contra un jugador aleatorio en una partida rápida dentro de un mapa ya creado y con ajustes predeterminados invariables. Otra opción es generar un mapa o unirse a una partida.

En el modo multijugador pueden competir hasta cuatro jugadores en un mapa. En este modo, cada jugador tiene su propia mazmorra donde actuar y gobernar como quiera. ¡Los oponentes no pueden entrar en mazmorras hostiles! Sin embargo, el mundo exterior es compartido y conecta las mazmorras. El objetivo es conquistar tantas islas de maldad como sea posible para ser el primero en alcanzar un determinado nivel de maldad. Como ocurre en el modo de un solo jugador, puedes sacar a tus unidades de tu mazmorra y llevarlas al mundo exterior para, una vez allí, reducir todo a escombros. Los otros jugadores intentarán hacer exactamente lo mismo, lo que seguro provocará conflictos.

IMPORTANTE

cuando crees una partida, se te asignará una ID de juego. Se la puedes pasar a los demás jugadores por correo electrónico, chat, teléfono, cuervo, Seur o directamente a la cara. Debes introducir esta ID en «Unirse a partida» para poder encontrar tu partida.

Este paso no es necesario en la versión de Steam de DUNGEONS 3. Ahí solo tienes que añadir a tus amigos de Steam a la lista de amigos de tu partida. Cuando todos los jugadores hayan entrado en tu partida, seleccionado una facción y hecho clic en «Listo», puedes iniciar la partida.

EL JUEGO

En DUNGEONS 3 juegas como el Mal Absoluto. En la mayoría de las misiones, tu tarea será construir tu mazmorra, adquirir unidades e ir al mundo exterior a sembrar el caos. Conquistar las llamadas islas de maldad del mundo exterior te otorga maldad, con la que podrás ampliar tu mazmorra y desbloquear nuevas salas, trampas y unidades.

LA PANTALLA PRINCIPAL

Además de la típica simulación de control de mazmorras, DUNGEONS 3 ofrece estrategia en tiempo real cargada de acción en el mundo exterior. Aunque esto seguro que ya lo sabes por los anuncios, los tráileres, los 10 000 comunicados de prensa y (metamos un poco de propaganda otra vez) el ya mencionado Dungeons 2.



Los nimios currantes de Realmforge se han dejado la piel día tras día para darte a ti, el MAL ABSOLUTO, todos los medios para estar al tanto del juego. A continuación te explicamos los escasos materiales que han podido reunir...

1. Minimapas

Los juegos aburridos solo tienen un minimapa (¡vaya basural!). Por el contrario, DUNGEONS 3 tiene DOS, o en cifras: 2 (¡toma!). El minimapa de la esquina inferior izquierda muestra el mundo exterior, mientras que el de la derecha, justo debajo de ti, muestra lo que pasa en la mazmorra. En el mapa también se indican detalles menos importantes como unidades, enemigos, oro, objetivos de misión y otras bobadas. Los nimios de Realmforge afirman que ni un bebé se perdería con este mapa.

2. Supervisión de tropas

Si tienes que mandar a tus inexpertos monstruos al mundo exterior como carne de cañón (es decir, para luchar nada heroicamente), puedes echarles un vistazo a las tropas seleccionadas y sus posibles acciones en la parte baja de la pantalla.

3. Hechizos

En cuanto tengas un arcanium podrás lanzar hechizos, que solo te costarán un poco de maná. Elige un hechizo para ver más detalles y selecciónalo con un clic.

4. Tareas actuales

A la izquierda de la pantalla encontrarás las tareas actuales que debes realizar para completar la misión.

5. Eventos

A la derecha de la pantalla encontrarás actualizaciones de los eventos actuales; por ejemplo, si un héroe ha arrasado tu corazón de la mazmorra o si tus criaturas exigen sus sueldos atrasados. Selecciona un evento para ir a esa ubicación. La mayoría de los eventos desaparecerán después de un tiempo, excepto los que sean especialmente importantes.

6. Vista de recursos

El marcador en la parte superior de la pantalla ofrece información sobre tus existencias de oro, maná y maldad, así como otros recursos como cofres, pavos y cajas de herramientas mágicas. También se mostrarán aquí tus puntos de población necesarios para las facciones.

7. Árbol de investigación

¡Puedes mejorarlo o comprar más investigaciones!

8. Control del ejército

El control del ejército te permite reunir unidades con un clic (si están en la mazmorra). Es muy práctico y te ahorra tener que buscar criaturas por toda la mazmorra.

9. Almanaque

Una especie de Wikipedia de DUNGEONS 3.

JUEGO EN LA MAZMORRA

El Mal Absoluto se encuentra muy muy lejos, sentado en su incómodo trono y sorbiendo opulentamente de su Bloody Unicornio. Puede influir en la mazmorra actual con la mano del terror.

Esto no solo te permite añadir y desechar criaturas o marcar zonas de la mazmorra para excavar, sino que también puedes golpear a tus subordinados para motivarlos a trabajar más rápido. Además, puedes adquirir salas y unidades para construir en zonas sin desarrollar.

Las criaturas irán allí de manera independiente y trabajarán por su propia voluntad (¡ja!) y conciencia (¡ja, ja!). Tienen ciertas necesidades que también pueden satisfacer ellos mismos.

Puedes aumentar la probabilidad de que una criatura haga algo si la escoges y la dejas en la ubicación pertinente. Por ejemplo, si quieres motivar a un nimio para que extraiga oro en una ubicación específica, debes dejarlo cerca del oro.

NECESIDADES DE TUS CRIATURAS

Las criaturas son complicadas. Por ejemplo, ¡exigen cosas frívolas como sueldo y comida! Desgraciadamente, no puedes ignorar la necesidad de darles estas cosas si quieres que trabajen y que no vayan a la huelga y hagan el vago por el salón del trono.

Si no satisfaces sus necesidades, tus unidades se enfadarán y acabarán irrumpiendo en tu salón del trono para declararse en huelga (te darás cuenta por sus adorables pancartas pintadas a garra). Te dejamos un resumen de lo que motiva a tus monstruos:

1. Sueldo

Por desgracia, tus criaturas no irán a misiones suicidas solo porque aprecian tu amabilidad, sino porque les pagas Oro contante y sonante. TODAS las criaturas quieren Oro.

2. Hambre

Las criaturas de la horda y los demonios tienen un poco de hambre de vez en cuando. Por suerte, puedes montar una granja de pavos y obtener animales vivarachos y apetitosos.

3. Descanso

A las criaturas de la horda también les gusta echarse una siesta de vez en cuando.

4. Baño de maná

Los demonios más fuertes a partir del nivel 4 tienden a ser más exigentes y sienten predilección por los relajantes baños de maná. Extraño pero cierto.

Claro que hay más necesidades, pero irán surgiendo conforme vayas jugando. No queremos destriparte toda la diversión, ¿vale?

JUEGO EN EL MUNDO EXTERIOR

Aparte de la mazmorra, tus criaturas también pueden ir al mundo exterior. Ahí es donde viven esos odiosos héroes, esperando que venga alguien a saquear y desvalijar sus aldeas y ciudades. Para que tus criaturas salgan, solo tienes que dejarlas en la puerta de la mazmorra.

DUNGEONS 3 funciona de manera diferente en el mundo exterior. En él, tus criaturas no se pondrán a trabajar voluntariamente, esperarán órdenes directas. Usa el cursor para dibujar un cuadrado alrededor de tus unidades y haz clic derecho para mandarlas donde quieras. Si haces clic derecho en una unidad enemiga o un edificio hostil, darás la orden de atacar. Si ya has jugado a un juego de estrategia en tiempo real o a Dungeons 2, ya sabrás esto.

1. Lugares del Bien

Odiosos lugares del Bien que puedes conquistar y transformar en islas de maldad. ¡A partir de ahí obtendrás más maldad de ellas!

2. Ciudades y campamentos

Los héroes tienen ciudades, aldeas y campamentos desde los que se atreven a enviar a grupos a la mazmorra, para hacer cualquier jugarreta o atacar el corazón de esta. Tú decides si los detienes mientras avanzan por el mundo exterior y los aniquilas, o si, por el contrario, prefieres observar con gusto cómo caen en las trampas que has colocado astutamente. Puedes ver cómo la mayoría de estos grupos van del mundo exterior a tu mazmorra. Por supuesto, ¡NUNCA se nos ocurriría llevar a los héroes a tu mazmorra de otra manera!

Si consiguieses destruir un campamento de héroes, desde esa ubicación ya no se enviarán más tropas a tu mazmorra.

SALAS DE LA MAZMORRA

Puedes excavar las salas y los túneles que quieras en tu mazmorra. Puedes construir las salas que necesites para que tu mazmorra funcione sin problemas, reclutar a más criaturas e investigar nuevas salas, trampas, puertas y unidades. Los nimios sin nada que hacer irán decorando las paredes de tu mazmorra, según lo permitan las salas contiguas.

Como genio del Mal en ciernes, debes tener en cuenta ciertas nociones básicas:

• Rutas

Las criaturas son leeeentas. ¡Intenta que las rutas entre su lugar de trabajo y sus necesidades sean cortas!

• Eficacia de la sala

Cuantas más paredes tenga una sala, más eficaz será. La eficacia afecta a la producción de una sala. Cuanto más abierta es una sala en lo que respecta a la construcción, menos eficaz será y, por lo tanto, requerirá más tiempo de producción. ¡Las puertas cuentan como paredes en cuanto a eficiencia!

• Controlar a los héroes

¡Los héroes entran sobre todo por las puertas de la mazmorra y quieren destruir lo que tienes en tus salas! ¡Debes intentar en la medida de lo posible proteger tu mazmorra de los buenazos invasores y darles una cálida bienvenida con varias trampas!

Las siguientes salas son esenciales para empezar:

1. Salón del trono

«Desafortunado en el juego, afortunado en sucesión al trono».

— Bruto

El salón del trono contiene el corazón de la mazmorra, la fuente de tu poder. Si se destruye, te expulsarán de ese mundo y perderás toda la influencia en el juego. Los héroes intentarán atacar el corazón de la mazmorra siempre.

El salón del trono también sirve para almacenar oro. Esto es importante si no dispones de una cámara del tesoro.

Por último, el salón del trono te permite deshacerte de las criaturas inútiles. Hay una trampa para expulsar a criaturas en la esquina inferior derecha. Coloca a la criatura ahí y confirma usando la palanca de al lado.

2. Cámara del tesoro

«¡Hoy toca cobrar!».

Para construir, investigar y contratar solo se puede usar el Oro almacenado. Por desgracia, la cantidad de Oro que puedes almacenar en el salón del trono es muy limitada, y los caminos son largos. Afortunadamente, el Oro también puede almacenarse en una cámara del tesoro. Son muy cómodas, porque puedes colocarlas donde quieras, ¡mucho mejor si es junto a una veta de Oro!

La capacidad de una cámara del tesoro depende del tamaño de la sala, es decir, del número de casillas que tenga. La capacidad

también puede ampliarse mediante pergaminos.

El Oro almacenado solo te sirve a ti. En días de paga, tus criaturas cogerán Oro de los montones que no estén almacenados, según el que esté más cerca.

Acuérdate de los héroes y no dejes oro por ahí tirado, porque irá directo a sus bolsillos, que casualmente nunca se llenan. ¡Oro en bolsillo de héroe, oro que pierdes!

3. Granja de pavos

—¡Gluglu? ¡Gluglu gluglu gluglu!

—¡Ñam! ¡Exquisito!

—¡GLUGGGGGGLU!

Estos pavos no son comunes. Emiten un ruidoso «jglugluglu!», pican y corretean como locos en su granja de pavos. Los pavos son un recurso valioso que puedes coger y soltar con tu mano del terror. Puedes golpearlos, pero estas penosas criaturas desaparecerán en una nube de plumas y emitiendo un último «GGGGGLU» de pánico.

La cantidad de pavos que tienes se mostrará en el panel de recursos. A los demonios y las criaturas de la horda les encanta saciar su hambre con pavos, por lo que visitan la granja de pavos regularmente. Convenientemente, tus criaturas pueden curarse a sí mismas si comen estas huidizas exquisiteces, pero solo en pequeñas cantidades.

Por suerte, los pavos se crían fácilmente y crecen rápido, así que siempre tendrás huevos nuevos y pavipollos eclosionando y creciendo. El tamaño de la granja de pavos determina la cantidad máxima de pavos que puedes tener. Si se alcanza el máximo, no se producirán más huevos. Tanto la cantidad máxima como el ritmo de reproducción pueden mejorarse con pergaminos.

4. Taller

«Cofres de almacenamiento deluxe para uso diario. Ya sean trampas terroríficas, puertas recias o calderos, ¡te permiten recoger lo que quieras! Extras: se garantiza que el cofre de almacenamiento deluxe no apuñala a nadie ni sabe hablar, ¡ya sabes a lo que me refiero!».

En el taller, los trabajadores nimios fabrican nuevas cajas de herramientas, siempre que tengan instrumentos de trabajo y que haya espacio disponible para almacenarlas. Las cajas de herramientas son imprescindibles para fabricar trampas, puertas e instrumentos de trabajo. También pueden convertirse en cajas mágicas en tu laboratorio siniestro.

El número de casillas de sala libres de un taller determina el número total de cajas que pueden almacenarse esta. Puedes usar pergaminos para aumentar la capacidad por casilla.

Puedes derribar un puñado de cajas de herramientas con tu mano del terror. ¿Qué sentido tendría hacer eso? Pruébalo y mira cómo tus fieles, devotos y ocupados nimios arreglan el desastre; no volverás a hacerte esa pregunta..

5. Guarida

«En la profundidad del subsuelo está la guarida. Allí, los orcos y los goblins rumian planes de batalla, se cuentan historias de batallas pasadas o intentan abrirse la cabeza unos a otros. ¡Y a menudo, todo lo anterior a la vez!».

En la guarida puedes contratar a criaturas de la horda a cambio de Oro. Para ello necesitas construir un lugar de descanso para que las distintas criaturas de la horda puedan disponer de distintos sitios donde reposar. En cuanto los nimios terminan de construir un lugar de descanso, la criatura de la horda recién incorporada cae desde lo alto a la guarida, se prepara y está lista para usarse.

Al mismo tiempo, el lugar de descanso también sirve como base para las criaturas de la horda, un lugar donde pueden cubrir su necesidad de descanso. Se curan automáticamente, por cierto.

Se necesitan lugares de descanso para reclutar a nuevas criaturas, pero construirlos siempre cuesta un punto de población. Si no tienes puntos de población disponibles, no podrás construir nuevos lugares de descanso.

6. Cervecería

«¡La cerveza es lo que evita que la horda se mate entre sí!».

La cerveza se produce en la cervecería, siempre que haya calderos y espacio libre disponibles. Los orcos, orcos Piel de Hierro y nags preparan cerveza incansablemente aquí, mientras que los aplicados nimios apilan los barriles de cerveza obtenidos en altos e inestables montones en la cervecería.

El número de casillas de sala de una cervecería determina el número total de barriles de cerveza que pueden almacenarse en la sala. Se pueden usar pergaminos para aumentar la capacidad, y esto hará que haya montones de barriles aún más altos.

La cerveza sacia la sed que las criaturas de la horda desarrollan a partir del nivel 4. El consumo de cerveza también puede curar heridas leves.

La cerveza puede usarse en la mazmorra como una especie de pócima sanadora. Solo hay que colocar uno o más barriles de cerveza sobre una criatura de la horda herida. La criatura se curará mientras disfruta de un trago refrescante. No lo olvides, ¡durante la batalla no habrá tiempo de beber cerveza! La investigación puede mejorar la curación considerablemente.

7. Puesto de guardia

*«¡Alerta roja, alerta máxima! ¡Héroes en la mazmorra!
¡Informad a Seagal! ¡O a los de Westwood!».*

Con la mano del terror puedes enviar a criaturas de cualquier facción a un puesto de guardia para vigilar. Saldrán de la sala para satisfacer sus necesidades, pero volverán inmediatamente. Las criaturas de guardia no pueden hacer otras tareas, como fabricar trampas o elaborar cerveza. El tamaño de la sala en casillas determina cuántas de tus criaturas pueden hacer guardia al mismo tiempo.

El puesto de guardia sirve sobre todo como punto estratégico de la mazmorra desde el que contener a los héroes invasores. Lo ideal es detectarlos antes de que hayan avanzado lo suficiente en la mazmorra como para destruir recursos o instrumentos de trabajo. Cuando se combina con trampas, el puesto de guardia es especialmente efectivo.

8. Cueva del utilizador

—Ya basta de romperles los huesos a los enemigos y masacrarlos. Vamos a la cueva del utilizador.

—¿Para qué?

—¡Para idear nuevas trampas para romperles los huesos a los enemigos y masacrarlos!

En la cueva del utilizador, los goblins, orcos, gobots y orcos Piel de Hierro montan puertas y trampas cuando se necesitan, siempre que haya un instrumento de trabajo apropiado disponible. Si hay que colocar una puerta o trampa en la mazmorra, hay que crear un pedido de trabajo para ello en la cueva del utilizador.

Para no reducir la visibilidad, las trampas y puertas en producción se muestran como un diseño transparente.

Ten en cuenta que las casillas de sala libres de la cueva del utilizador no sirven para nada, porque no puedes almacenar ningún objeto en ellas. Sin embargo, si hay más instrumentos de trabajo, podrán trabajar más criaturas en esta sala al mismo tiempo.

Cuando una trampa o puerta esté completada —parecerá una pirámide pequeña y manejable—, un nimio la llevará a la ubicación especificada y la colocará.

Al principio, las puertas y trampas aparecerán bloqueadas en el menú de construcción, al menos hasta que se instale el machinarium del utilizador. De igual modo, necesitas el machinarium mágico del utilizador para las trampas y puertas mágicas!

9. Campo de batalla

—¡Grrr! ¡GRRR! ¡MUERE!

—Si entrenando es así, ¡no lo quiero ver en un combate de verdad!

Solo una criatura de cada facción puede entrenar con cada una de las piezas de equipo de entrenamiento del campo de batalla. Con el tiempo, ganarán puntos de experiencia y subirán de nivel fácilmente sin ponerse en peligro. El equipo de entrenamiento se colocará automáticamente en cada 2x2 casillas de sala libres del campo de batalla.

Todas las criaturas de la horda y las unidades titán intentarán entrenar en el campo de batalla, tanto como les permitan sus distintos requisitos y sus labores elaborando cerveza y fabricando trampas. Entrenar a las criaturas de la horda no te cuesta nada de oro.

Puedes usar la mano del terror para soltar a tus demonios y no muertos en el campo de batalla y así motivarlos para entrenar. Solo saldrán del campo de batalla para satisfacer sus necesidades (no para hacer otras tareas) y volverán directos al campo de batalla cuando terminen. Sin embargo, el entrenamiento (o más bien la inspiración) de los demonios y no muertos, te cuesta oro. Se te descontará automáticamente mientras entrenan.

10. Vórtice

«El vórtice es el campamento base de los demonios, ¡un lugar que ni Buffy ni los hermanos Winchester encontrarían jamás! Gracias a Dios que tienen mejores cosas que hacer, como salvar al mundo y tal...».

En el vórtice puedes contratar a nuevos demonios a cambio de Oro. Para hacerlo, debes construir un portal, uno diferente para cada demonio. En cuanto un nimio termine de construir un portal en el vórtice, el demonio correspondiente se materializará en este.

Se necesitan portales para reclutar a nuevas criaturas, pero construirlos siempre cuesta un punto de población. Si no tienes puntos de población disponibles, no podrás construir nuevos portales.

Un portal y el demonio al que invoca están vinculados: si el demonio muere, se disolverá después de un tiempo y se rematerializará automáticamente en su portal personal. Si el demonio queda descartado, su portal personal también desaparecerá.

Esto significa que puedes echar un vistazo al vórtice en cualquier momento para ver cuántas unidades de demonios están sirviendo en la mazmorra y cuáles son.

11. Arcanium

—Maná, maná.

—Tu tú tururu.

Con el tiempo, tus demonios generarán maná en el arcanium, si en la sala hay disponibles un instrumento de trabajo y suficiente espacio de almacenamiento.

El maná almacenado aparece como unas bolas brillantes moradas en el arcanium. Las casillas de sala no asignadas determinan la cantidad de maná que puede almacenarse en tu sala.

Principalmente, el maná se necesita para lanzar hechizos, ¡por eso nunca sobra! También necesitas maná para mantener felices a tus demonios de alto nivel, ya que necesitan esa sustancia para sus baños de maná regulares en la cámara de relajación.

Con el maná también se pueden convertir las cajas de herramientas en cajas mágicas. Con ellas puedes hacer versiones mejoradas de todos los instrumentos de trabajo, puertas y trampas.

12. Cámara de relajación

«¿Has intentado alguna vez bañarte en oro? Está durísimo, cubierto de bacterias, y si intentas zambullirte te rompes el cuello. ¡No me extraña que los demonios prefieran relajarse en un baño de valioso maná!».

Cuando construyes una cámara de relajación, se instalan baños de maná automáticamente en cada 2x2 casillas de sala libres. Así todos tus demonios podrán disfrutar de un baño relajante y cubrir la necesidad de maná que tienen a partir del nivel 4.

Los baños de maná los rellenan automáticamente los nimios con maná nuevo de tu arcanium, lo cual es necesario cuando un demonio se baña.

Cuanto mayor sea la eficacia de tu cámara de relajación, menos tiempo necesitarán tus demonios para bañarse.

Sin embargo, en el mundo exterior tus demonios necesitarán maná del arcanium directamente, y no de baños de maná.

13. Salón de lectura

«¡Si quieres ser un buen arqueólogo, debes salir de la biblioteca!».

Necesitarás un salón de lectura lo suficientemente grande para poder estudiar y usar la investigación (pergaminos).

Mientras que la investigación principal se puede desbloquear inmediatamente en el menú de investigación, las subinvestigaciones (los llamados pergaminos) tienen que estudiarse primero en una sala de estudio del salón de lectura. Las salas de estudio requieren 2x2 casillas de sala libres y se construirán automáticamente. En cada sala de estudio solo puede estudiarse un pergamino a la vez.

Se puede estudiar un pergamino automáticamente, pero lleva su tiempo. El tiempo que se tarde depende de la complejidad del pergamino y de la eficacia de tu salón de lectura.

Cuando se termine una investigación en una sala de estudio, los efectos del pergamino estarán disponibles inmediatamente, pero cada sala de estudio solo puede almacenar cierto número de pergaminos. Cuando se alcanza este límite, dicha sala de estudio dejará de estar activa y tendrás que ampliar el salón de lectura para poder estudiar más pergaminos.

14. Cámara del tormento

—¡Tus instrumentos de tortura no me impresionan! ¡Estudié y me entrené en la santísima Orden de la Diosa!

—Tengo todos los discos de Nickelfront...

—¡Nooo!

La cámara del tormento es al mismo tiempo una sala de tortura y la residencia de los súcubos. En esta sala se mezclan los gritos agónicos de los héroes torturados con los chillidos de agrado de los nimios y los gruñidos entusiastas de los súcubos.

Cada 2x2 casillas de sala libres se equiparán automáticamente con varios instrumentos de tortura en los que puedes acomodar a los héroes inconscientes o cautivos desde tu cárcel usando la mano del terror. Si ninguno de tus súcubos tiene tiempo, el pobre desgraciado se quedará colgando del instrumento de tortura, pero en cuanto un súcubo se ponga a trabajar, el desdichado héroe será torturado hasta su último aliento o hasta que admita los errores de las enseñanzas del Bien y se pase al lado del Mal para convertirse en un héroe oscuro, lo que suceda primero...

Asimismo, puedes torturar a nimios en algún instrumento de tortura libre. Los demás nimios trabajarán mucho más rápido durante la tortura. Es lo que los aspirantes a supervillano llaman «motivación».

Con el tiempo, torturar a héroes también generará más maldad para ti.

Como todas las criaturas, los héroes oscuros convertidos te cuestan un punto de población, beben cerveza y comen pavos. Cuando mueren, se los puede reanimar en la cripta.

15. Cementerio

«¿Cuál es el camino más rápido al cementerio?
¡EL TABACO!».

Puedes adquirir nuevas criaturas no muertas en el cementerio con oro. Para ello debes construir una tumba, una diferente para cada no muerto. En cuanto un nimio termine la construcción de una tumba en el cementerio, el nuevo no muerto excavará para salir de su tumba y estará listo para usarse.

Los nimios llevan al cementerio a los héroes muertos, siempre y cuando haya casillas libres y tengas puntos de población. Un poco después, el héroe se levantará automáticamente como zombi y vagará sin rumbo por el cementerio. Los zombis son unidades de grupo: no tienen necesidades y reciben órdenes colectivas, por ejemplo, cuando los agarra la mano del terror. Solo requieren puntos de población parciales. Se puede aumentar el número de zombis por punto de población con pergaminos.

16. Cripta

«¡Está vivo, está vivo!».

Cuando tengas una cripta, tus criaturas de la horda o héroes oscuros que hayan caído ya no estarán perdidos para siempre, sino que podrás enfriarlos y almacenarlos en las casillas de sala libres de la cripta.

Aparte de eso, también podrás revivirlos en los instrumentos de trabajo de la cripta, gracias al llamado «defibrimatismo».

En cada defibrimatismo, un no muerto puede trabajar en la reanimación de un cadáver de la horda o un héroe oscuro que se hayan almacenado criogénicamente. Las mejoras mágicas del defibrimatismo son completamente automáticas.

Los nimios traerán voluntariamente a las criaturas de la horda muertas desde el campo de batalla al defibrimatismo que esté libre o las almacenarán en filas, suspendidas en las casillas de sala libres y refrigeradas de la cripta. Por supuesto, si lo deseas, también puedes transportar una criatura de la horda muerta desde su tumba a un defibrimatismo libre con la mano del terror.

17. Laboratorio siniestro

«Tras las populares y fiables cajas de herramientas presentadas en Dungeons 2, hemos puesto a nuestras mentes más brillantes a mejorar el sistema. Estamos muy orgullosos de presentar un nuevo concepto en Dungeons 3: ¡las cajas de herramientas mágicas!».

En el laboratorio siniestro tus no muertos fabrican cajas de herramientas mágicas, siempre que haya disponible un instrumento de trabajo y suficiente espacio de almacenamiento para las cajas de herramientas mágicas terminadas.

Las cajas de herramientas mágicas se crean combinando las cajas de herramientas normales y maná demoníaco. El instrumento de trabajo que hace posible esta maravilla se llama «mistificador». Por su cuenta, los nimios llenan el mistificador hasta arriba con cajas de herramientas y maná. También puedes ahorrarles este trabajo a tus nimios si lo haces tú mismo con la mano del terror.

Las cajas de herramientas mágicas te permiten usar versiones mejoradas de todos los instrumentos de trabajo, puertas y trampas de tu mazmorra. Por lo tanto, nunca vas a tener tantas cajas de herramientas mágicas como quisieras.

El número de casillas de sala libres en el laboratorio siniestro determina cuántas cajas de herramientas mágicas puedes almacenar en esa sala. Las cajas de herramientas mágicas son como cajas de herramientas apiladas en montones enormes y peligrosos.

18. Cárcel

«Mierda, ¿quién metió al Capitán Frío en la cárcel?».

Cuando construyas una cárcel en tu mazmorra, tus niños arrastrarán allí a los héroes derrotados e inconscientes y los encerrarán. Principalmente, la cárcel te permite torturar y, especialmente, convertir a los héroes en la cámara del tormento.

Los héroes encarcelados van pasando cada vez más hambre en la cárcel, debido al mal servicio de asistencia culinaria de tus criaturas, y así van perdiendo vitalidad. Con esto, los suministros de maldad del Mal Absoluto se llenan un poquito más.

Si un héroe muere de hambre en la cárcel, se convertirá en un esqueleto que apoyará al bando del Mal en la batalla. Esto solo pasa si tienes puntos de población disponibles, naturalmente. Los esqueletos son unidades de grupo: no tienen necesidades y reciben órdenes colectivas, por ejemplo, cuando los agarra la mano del terror. Solo requieren puntos de población parciales. Se puede aumentar el número de esqueletos por punto de población con pergaminos.

Una cárcel en funcionamiento ocupa al menos 3x3 casillas de sala. Para prisioneros solo está disponible la casilla de sala más interior.

Los héroes no pueden escapar de la cárcel solos, pero otros héroes pueden liberarlos para luchar contra ti de nuevo.

19. Templo

«Perdone, ¿tendría un momento para hablar de nuestro salvador, el Mal Absoluto?».

Las criaturas no muertas glorifican al Mal Absoluto en el templo. En realidad, a partir del nivel 7 se convierte en una necesidad para ellos; acuden regularmente cuando quieren.

Si el templo tiene una superficie de al menos 5x5 casillas de sala, tendrá automáticamente un foso de sacrificios. Este se usa para deshacerte de héroes, criaturas despreciables y todo tipo de baratijas. Sacrificar a un héroe vivo es claramente un acto malvado suficiente como para obtener maldad. Si se hacen suficientes sacrificios, el Mal Absoluto se materializará y barrerá a los oponentes que haya en la mazmorra.

Además, sacrificando combinaciones específicas de objetos y seres puedes granjear el favor del Mal Absoluto, con lo que conseguirás recompensas.

CRIATURAS

Te presentamos un par de criaturas simples que contratarás enseguida.

1. Nimio

«¡A trabajar, a trabajar!».

Puede que estas criaturas pequeñas y adorables huelan un poco mal a veces, pero tienen una larga lista de cualidades. Por ejemplo, se encargan de todo el trabajo sucio de la mazmorra que nadie más quiere hacer: excavar buscando oro, hacer cajas de herramientas y... hacer más cajas de herramientas. También emiten un grito de satisfacción cuando los pisoteas, como una especie de gracia adicional.

Los nimios se incluyen automáticamente en la mazmorra. Si uno de ellos muere, aparecerá uno nuevo en el salón del trono. Tu máximo de nimios determina cuántos puedes tener a la vez. Aparte, no necesitan nada, ya que prácticamente no comen ni beben.

2. Góblin

—Mira detrás de ti... ¡Un mono de tres cabezas!

—¿De verdad? Pero eso es...

Empujar *Herir* *Asesinar*

El góblin es una pequeña criatura maligna. Te indica que llevas un cordón del zapato desatado (supuestamente), y en un instante ya te ha clavado una daga en el ojo.

El góblin ocupa el último eslabón de la cadena alimenticia de la horda, y eso lo hace más cruel y malicioso. Los góblins infligen gran cantidad de daño, pero solo soportan unos cuantos golpes;

no ayuda mucho que lleven una armadura casi inexistente.

Por su pequeño tamaño, los góblins son relativamente discretos, lo que hace que sus enemigos golpeen a los que no son góblins en su lugar. ¡Los góblins se usan normalmente para fabricar trampas!

3. Orco

«¡Sangre para el Dios de la Sangre! ¡Galletas para el Mal Absoluto!».

El orco común es la columna vertebral de cualquier ejército de estilo horda y el soldado más completo para los villanos emergentes.

Estas criaturas, con su piel curtida y áspera, están bastante bien protegidas y pueden recibir bastantes golpes antes de caer. Pueden infligir un daño considerable con sus grandes hachas.

A los orcos los provoca la sed de sangre, lo que hace que se golpeen a sí mismos en la cara. Esto los hiere y causa daño, ¡pero los enfurece aún más y hace que inflijan mucho más daño!

4. Naga

«Podemossss hasssserlo, poner lasss piesssassy juntasss. ¿Dónde quieress esste brasso?».

— Sanador naga

Estos coetáneos sinuosos suelen ser la lengua (bífida) que desequilibra la balanza. Se los conoce por sus habilidades sanadoras, que usan para recomponer al resto de la horda. Los nagas pueden lanzar un hechizo curativo continuo sobre un objetivo de la horda para que se cure lentamente con el tiempo. ¡Los nagas no tienen manos para fabricar trampas y puertas, y preferirían no tener nada que ver con ese asunto!

5. Orco Piel de Hierro

«Se oye venir a los orcos Piel de Hierro a un kilómetro solo con el chirrido de sus armaduras».

— Filósofo nimio

Mete a un orco furioso y bien entrenado en una armadura y séllala con él dentro. Obtendrás un orco Piel de Hierro loco de remate que compensa sus futuros problemas de satisfacción excretora con violencia, ira y golpetazos. Un orco Piel de Hierro no reparte muchos golpes, pero es extremadamente efectivo a la hora de llevarse palos. También insulta a sus oponentes en combate cuerpo a cuerpo y hace que lo ataquen a él.

Como los orcos normales, los Piel de Hierro también sienten sed de sangre, lo que hace que se golpeen a sí mismos en la cara. Esto los hiere y causa daño, pero los enfurece aún más y hace que infligjan mucho más daño!

6. Gobot

«¡La infantería Ramrod está lista para avanzar!».

Tarde o temprano, todos los goblins se cansan de ser carne de cañón. Pocos puntos de vida, nada de armadura... No es divertido ser siempre el que estira la pata. Tras algo de entrenamiento, ¡les hace la peñeta a sus enemigos y va subido a un robot de combate! Vale, quizá no sea el vehículo más fuerte, pero hace la releche de daño. Los gobots son expertos en fabricar trampas y puertas en la cueva del sutilizador.

7. Ogro

—¡Ogro hambre! ¡Ogro come ya!

—Imbécil, que estamos en mitad de la batalla.

—¡Ogro hambre!

Los ogros son impresionantes montañas de carne que pueden repartir golpetazos de gran alcance con sus bates descomunales. También soportan unos buenos mamporros por su constitución fornida. La manera más común de enfrentarte a un ogro hambriento es correr presa del pánico.

Un ogro es una unidad titán. Solo puedes tener un titán.

8. Diablillo

«Bola de fuego... ¡dame el poder!».

Los diablillos son florecillas incomprendidas en el mundo de los demonios, y les encantaría dedicarse a las bellas artes. Por desgracia, al resto de los demonios eso les importa un bledo, así que tienen que reprimir su deseo. Esto los lleva a la ira, la ira lleva al odio, el odio... Un clásico. En cualquier caso, los diablillos son demonios traicioneros que escupen bolas de fuego a gran distancia contra un solo objetivo.

A los diablillos se les da bien fabricar maná en el arcanium.

9. Arácnido

—Para con eso, ¡tengo aracnofobia!

—¿En serio? ¿Sabías que las arañas buscan cobijo en tu boca mientras duermes porque está calentita?

—¡Aaaargh!

Los arácnidos son una combinación demoníaca e hinchada de hombre y araña, pero no vamos a meternos en su origen ahora. Estas criaturas corretean con sus cuatro enormes patas de araña y escupen un mejunje asqueroso sobre sus adversarios.

Los arácnidos son duros y soportan bastante daño. Y además, no se les da mal generar maná en el arcanium.

10. Súcubo

«Hola, querido, ¿te has perdido? ¿Te llevo a mi cámara del tormento?».

¡Oh, là, là! Estos demonios frívolamente vestidos te harán ojitos y, sin darte cuenta, le habrás vendido tu alma al diablo. Cuando no están atizando a sus enemigos con misiles mágicos, usan su atractivo natural para encandilar a sus adversarios.

El resto del tiempo, los súcubos disfrutan trabajando en la cámara del tormento... ¡Sí, torturando a héroes!

11. Señor del foso

«Crowley, ¿eres tú?».

«¡Corred, insensatos!» es lo que quieres gritar cuando este príncipe demonio asciende del infierno. Las características de esta criatura son su altura, su exagerada musculatura y su pura maldad. Siempre está encantado de abrasar a grupos de enemigos con su aliento flamígero.

El señor del foso es una unidad titán. Solo puedes tener un titán.

12. Banshee

«¿Quién anda por ahí berreando a estas horas?».

— Paleta desconocido

Estas gritonas no muertas formaban parte de una banda de death metal. Su música satánica las ha condenado aterrorizar al mundo; nada les gusta más que gritar a los vivos. ¡Mola!

El llanto de una banshee se extiende hacia fuera de forma cónica.

13. Zombi

«¡Cereeeebros!».

¡Cereeeebros! ¿En serio tenemos que decir algo más de estas criaturas tan trilladas y conocidas en la cultura pop? Estos seres son antiguos héroes que han estado pudriéndose en el cementerio, y a los que les gusta moverse en grupos.

Junto con los esqueletos, los zombis son las únicas criaturas por las que, con solo un punto de población, el jugador conseguirá varias unidades; dos al principio y hasta cuatro más adelante en el juego.

14. Esqueleto

—Jo, están escuchimizados.

—...

—Estos esqueletos no tienen ningún aprecio por la hum...

Zumbido de flecha

Estos compañeros huesudos nunca paran quietos con el arco en la mano. Te preguntarán cómo se tienen en pie sin ningún músculo... ¡Es una buena pregunta! ¡Gracias a Dios que este no es un juego realista y no tenemos que encargarnos de esos problemas! Los esqueletos aparecen cuando un héroe se muere de hambre en la cárcel.

Junto con los zombis, los esqueletos son las únicas criaturas por las que, con solo un punto de población, el jugador conseguirá varias unidades; dos al principio y hasta cuatro más adelante en el juego.

15. Lich

«¿Qué mató a los dinosaurios? ¡La EDAD DE HIELO, ja, ja, ja!».

A los magos poderosos no les gusta la idea de morir, así que suelen hacer un pacto con la muerte. Guardan sus entrañas sin reparos en el campo y, con este proceso, se convierten en poderosas criaturas no muertas llenas de potente magia. No suelen apuntarse para ganar concursos de belleza.

¡Los liches infligen bastante daño de área y congelan a cualquier adversario que se encuentren!

16. Vampiro

«Estaba totalmente segura de tres cosas. Primera, Edward era un vampiro. Segunda, una parte de él, y no sabía lo potente que podía ser esa parte, tenía sed de mi sangre. Y tercera, ¡era incondicional e irrevocablemente la peor historia de amor que he leído!».

Toda típica facción de no muertos que se precie debería contar con la presencia de estos viejos chupasangres. Los mitos como que a la luz del día se convierten en polvo están aún por confirmar, lo mismo que lo del ajo.

Lo del reflejo en el espejo sí que es cierto, y los pone muy tensos, así que no deberías mencionarlo, ni las novelas adolescentes de vampiros tampoco.

Los vampiros absorben la vitalidad de sus oponentes y se curan en cada ataque.

17. Gólem de tumba

«¿Quién me ha despertado del sueño de la muerte?».

El gólem de tumba no se llama así porque le guste cavar, sino porque es una lápida viviente. Este aguafiestas no muerto pega duro (después de todo, está hecho de lápidas y tal) y también emana un aroma maligno que corta la respiración a sus adversarios. Helene Fischer debería hacer una canción sobre esto.

Un gólem de tumba es una unidad titán. Solo puedes tener un titán.

ÚLTIMOS APUNTES

Con esto deberías conocer lo más básico de este espléndido juego y ser capaz de progresar y vencer a las odiosas fuerzas del Bien. Si, a pesar de este breve y casual folleto, aún hay cosas que no están claras, en el juego encontrarás excelentes funciones de ayuda, consejos y más explicaciones, como los tutoriales.

Esperamos que lo pases genial con DUNGEONS 3 y aprecies nuestro trabajo, ¡lleno de privaciones!

CRÉDITOS

Kalypso Media Group

GLOBAL MANAGING DIRECTOR
Simon Hellwig

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL
MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

PUBLISHING DIRECTOR
Wolfgang Duhr

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR - GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Deneffel
Uwe Roth

ART DEPARTMENT
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil
Tanja Thoma
Katharina Keller

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Jonathan Weggen
Tim-Oliver Siegwart
Maria Zubova

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Christin Fiedler
Oliver Fiehn

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund

SUPPORT & QA MANAGER
Tobias Prinz
Gerry Bieltz

COMMUNITY MANAGER
Lars Racky

JUNIOR PR MANAGER
Tobias Hanika

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT
MANAGER
Ben Godwin

FINANCE MANAGER
Maira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT
NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES
NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR NORTH AMERICA
Christopher Førgie

PR, MARKETING
& SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS
MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

PR, MARKETING &
PRODUCT MANAGER
Patrick Cahill

SERVICIO TÉCNICO

Si tiene alguna pregunta o problema relativos a uno de nuestros productos, le ofrecemos respuestas y soluciones a las preguntas más frecuentes en nuestros foros:

forum.kalypsomedia.com

También puede ponerse en contacto con el servicio técnico mediante un correo electrónico a support@kalypsomedia.com

o por teléfono:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

(de lunes a viernes desde las 10:00 a las 16:00)

Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Puede que le apliquen las tarifas por conferencia internacional.

Antes de contactar con nosotros, asegúrese de conocer el nombre completo del producto y de que cuenta con un comprobante de compra. Sea lo más preciso posible describiendo los errores técnicos e incluya los mensajes de errores y otra información útil si es posible. Comprenda que no podemos responder preguntas sobre cómo jugar ni dar pistas sobre el juego ni por correo electrónico ni por teléfono.

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;

- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
- (g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear.

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

4 Milbanke Court
Milbanke Way, Bracknell
Berkshire RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com
www.facebook.com/kalypsomediaint

GARANTÍA LIMITADA

El LICENCIADOR le garantiza (si es usted el comprador inicial del Software original) que el medio de almacenamiento original que contiene el Software está libre de defectos materiales y de fabricación, bajo un uso y mantenimiento normales, durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si, por alguna razón, detecta un defecto en el medio de almacenamiento durante el periodo de garantía, el LICENCIADOR accede a sustituir, libre de cargo, cualquier Software que resulte estar defectuoso durante dicho periodo, siempre que el LICENCIADOR siga fabricando el Software en la actualidad. Si el Software ya no está disponible, el LICENCIADOR se reserva el derecho a sustituirlo por un programa similar del mismo valor o superior. Esta garantía se limita al medio de almacenamiento que contiene el Software, tal y como lo proporciona el LICENCIADOR, y no se aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplica y será nula si el defecto ha surgido por abuso, trato incorrecto o negligencia. Cualquier garantía implícita establecida por la ley está expresamente limitada al periodo de 90 días que se ha descrito.

Excepto por lo establecido anteriormente, esta garantía sustituye a cualquier otra garantía, ya sea oral o escrita, expresa o implícita, incluida cualquier otra garantía de comercialización, adecuación para un fin concreto o de no infracción, y el LICENCIADOR no se verá obligado a responder a ninguna otra demanda o garantía de ningún tipo.

Al devolver el Software de acuerdo con la garantía limitada indicada anteriormente, envíe el Software original únicamente a la dirección del LICENCIADOR especificada abajo e incluya: su nombre y dirección para la devolución; una fotocopia de su factura fechada de compra y una breve nota en la que se describa el defecto y el sistema en el que está ejecutando el Software.

EL LICENCIADOR NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE DAÑOS ESPECIALES, SECUNDARIOS O RESULTANTES DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE, INCLUIDOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE POSESIONES, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR Y, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY, DAÑOS POR HERIDAS PERSONALES, INCLUSO AUNQUE EL LICENCIADOR HUBIESE RECIBIDO AVISO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIADOR NO SERÁ SUPERIOR AL PRECIO REAL PAGADO POR USAR ESTE SOFTWARE. ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, O EXCLUSIONES O LIMITACIONES DE DAÑOS SECUNDARIOS O RESULTANTES, POR LO QUE ES POSIBLE QUE ESTAS LIMITACIONES DE GARANTÍA, EXCLUSIONES Y LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD NO SE APLIQUEN EN SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, PERO PUEDE QUE USTED TENGA OTROS DERECHOS LEGALES, YA QUE VARÍAN DE UNA JURISDICCIÓN A OTRA.



[f/DUNGEONSTHEGAME](#)

WWW.KALYPSOMEDIA.COM

PC Mac Linux XBOX ONE PS4 kalypso

Dungeons 3 Copyright © 2017 Kalypso Media Group GmbH.

Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd.

"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "P.T." is a trademark of the same company.

All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.