

Guía de juego



Tabla de contenidos

TABLA DE CONTENIDOS	- 1 -
1. INTRODUCCIÓN	- 2 -
2. HABILIDADES	- 2 -
3. COMBATE	- 9 -
4. ENEMIGOS	- 10 -
5. OBJETIVOS Y MAPAS	- 12 -



1. Introducción

Esta guía del Cuarto Sello se ha diseñado para ayudar a los jugadores que se hayan quedado atascados durante la partida, y contiene información detallada de la aventura y estrategias del juego.

Ojo que hay "spoilers"!!!

2. Habilidades

El cuarto sello permite una amplia gama de modos de juego que se resumen en las 4 ramas que podemos elegir cuando vamos subiendo de nivel.

Rama 1: Asesinato y robo

Rama 2: Resistencia y velocidad

Rama 3: Guerrera

Rama 4: Ataques defensivos

Durante la partida podemos llegar hasta el nivel 10, y en cada nivel que subamos podemos elegir una habilidad de cada rama, la que queramos aunque siempre hay que seguir el orden correcto a medida que van estando disponibles al llegar a dominar la anterior.

NIVEL	Rama 1	Rama 2	Rama 3	Rama 4
1	Alerta	Correr	Estocada	Dagas
2	Huir	Precipitación	Puñalada	Bloqueo
3	Ladrón	Resistencia	Sangrado	Contraataque
4	Pícaro	Vida	K.O	Veneno
5	Ocultarse			Estrella
6				
7	Asesinar	Regeneración	Mutilar	Estrella Final



RAMA 1: Asesinato y robo

La primera rama de habilidades se decanta por habilidades de "subterfugio" y "camuflaje" que le permiten esquivar, huir y robar además de asesinar a sus enemigos antes de que sepan que les ha pasado.

Alerta



Esta habilidad aumenta la defensa de Áspid, es una habilidad pasiva que evita que los enemigos acierten con facilidad. Se puede conseguir a nivel 1.

Recomendada a jugadores que prefieren explorar y esporádicamente combatir contra los enemigos que se encuentra. Permite correr delante de los enemigos con más facilidad.

Huir



Dentro de un combate si las cosas no van bien, se puede pausar (tecla 0) y elegir esta opción. Con lo que nos haremos invisibles temporalmente y podremos huir del combate.

Huir permite por otro lado, recuperar resistencia para poder hacer movimientos de combate mucho mas fuertes y permite salir del combate para poder volvernos invisibles usando la habilidad ocultarse.

Ladrón



Dentro del juego hay cofres con 3 niveles de dificultad para abrirse. Ladrón permite abrir todos los candados de dificultad baja y media. Podrás conseguir mejores armaduras y muchas más pociones y dagas.

Pícaro



Permite abrir todos los candados y cofres del juego. Es la única forma de conseguir las mejores armas que hay repartidas por los mapas. Podrás conseguir todos los objetos, armas y armaduras del juego.



Ocultarse



La habilidad reina de la rama 1. Te vuelves invisible pulsando la tecla 9, algunos enemigos podrán verte así que ten cuidado. Solo puedes ocultarte cuando estés fuera de combate y sin enemigos cerca.

Ir oculto hace que Áspid tenga que ir mucho más despacio

Asesinar



Para asesinar hay que estar primero oculto (9), acercarse al enemigo y entrar en combate (5) y luego pulsar las teclas 8-1-9. El ataque no se puede parar ni esquivar por parte del enemigo, y produce un daño muy elevado, aunque Áspid queda fuera de la invisibilidad.

Para usarlo con varios enemigos se puede hacer lo siguiente:

Atacamos a un enemigo con asesinar (siguiendo el proceso anterior), si muere atacamos a otro enemigo de manera normal, luego pausamos, usamos la opción huir y pulsamos 9 para volvernos invisibles, atacamos al otro enemigo y asesinamos. Repetimos el proceso para acabar con todos.

RAMA 2: Resistencia y velocidad

La rama 2 utiliza es la parte física del guerrero, con ella haremos que Áspid sea mas fuerte, rápida y resistente ante sus enemigos

Correr



Es una habilidad pasiva que permite que nuestro personaje se mueva mucho más rápido por el mapeado. Con esta habilidad podemos movernos con más libertad y elegir la batalla donde más nos interese. Al

Correr es una habilidad que aumenta un punto la velocidad de desplazamiento, incluso cuando vamos invisibles, los enemigos tendrán mucho más complicado golpearnos.

Es una habilidad genial para usar estando oculto.



Precipitación



Habilidad Pasiva

Aumenta la velocidad de ataque. Podemos atacar más veces en los combates. Es posiblemente la habilidad más importante del juego junto con la rama 3 de combate si lo que quiere el jugador es acabar con todo lo que le sale al paso.

Vigor



Aumenta la resistencia de la asesina a la hora de combatir. Permite hacer muchos mas movimientos de combate sin tener que salir del mismo para regenerar resistencia. Ya que ésta solo se regenera fuera de los combates.

Vida



Aumenta la vida máxima que tiene Áspid. Es mucho más difícil matarte ya que tienen que darte más veces.

Regeneración



Áspid siempre se cura automáticamente fuera de los combates, con esta habilidad lo hace mucho más rápido. No usarás pociones más que en los combates.

RAMA 3: Guerrera

La rama guerra está compuesta por las habilidades de combate, y ataques especiales que otorgan a Áspid una serie de recursos impresionantes frente a sus enemigos.



Patada



Es un ataque básico. Se activa con las teclas 2+3.

La gran ventaja de este ataque (bueno en los primeros niveles) es que no consume nada de resistencia. Lo peor es que según mejoremos el equipo, este golpe se irá quedando muy atrás en daño.

El combo, 2+3+2+3+2+3 produce una lluvia de patadas a todos los enemigos que estén atacando a Áspid. Pero consume mucha resistencia. Solo sirve para cuando nos ataquen más de 2 adversarios al mismo tiempo. Nivel 0.

Tajo



Se activa con la tecla 5. Hace un daño limitado y usando únicamente la espada (aunque tengamos una daga nunca se añadirá el daño). Consume algo de resistencia pero con armas buenas hace un daño decente.

Su combo es 5+2+3 y tiene un aumento del daño y de la resistencia que consume. Es un golpe para rematar. Este golpe viene desde el nivel 0.

Estocada



Este golpe (3+3+6) es el primero que hay que elegir de la rama. Su gasto de resistencia y daño es bajo pero tiene un combo increíble para el nivel en el que podemos usarlo.

El combo (3+3+6+3+3+6) es muy bueno a niveles bajo porque incapacita totalmente al enemigo durante 4 segundos. Se reconoce el efecto porque aparecen unas ZZZ encima de la cabeza del enemigo.

El combo se puede utilizar cuando estemos mal de vida, o queramos huir dejando al enemigo "incapacitado". Aunque también se puede usar contra enemigos que hagan mucho daño en sus golpes para evitar que nos baje la vida rápidamente.

Puñalada



Puñalada (4+4+3) es la primera Habilidad de la R3 que añade el daño de la daga al de la espada, con un aumento de la resistencia que gastamos.

Su combo (4+4+3+3+3+6) es de los más complicados de usar pero merece la pena tenerlo en cuenta junto con el combo de estocada.



Produce un efecto en el que el enemigo tiene un ataque prácticamente nulo y es incapaz de alcanzar a Áspid durante 10 segundos. Su daño no es muy elevado pero el enemigo es incapaz de alcanzarte.

Sangrado



A nivel 4 se consigue un movimiento muy potente pero que solo sirve contra enemigos que tenga mucha vida, como Golems o Abominaciones.

El combo (4+3+7+4+3+7) produce un daño de 35 cada 5 segundos, con lo que combinado como golpes como KO o estocada podemos "dormir" al enemigo y esperar a que se desangre.

El gasto de resistencia es prácticamente nulo pero el daño inicial también es muy reducido.

KO



Este ataque tiene 2 grandes ventajas respecto a sus anteriores, es muy sencillo de usar y tiene utilidad en todos los combates del juego, ya que incapacita al enemigo y su combo incapacita más de 15 segundos al enemigo, con lo que puedes salirte de combate para recuperar resistencia o salir huyendo si no tienes más pociones.

Su gasto de resistencia no es muy alto lo que hará que se convierta con el tiempo en tu golpe favorito. Lástima que sea a nivel 5.

Mutilar



La ventaja del ataque "Ultimo" de la rama3 es que mata prácticamente a cualquier enemigo de nivel medio, sobre todo si usamos el combo (2+3+1+3) dejando al enemigo si capacidad de ataque, es decir, después de realizar este ataque el enemigo ya no podrá dañarte. Es un ataque que utiliza el 80% de la resistencia que tengamos con lo que luego nos quedaremos prácticamente sin poder hacer nada más.



RAMA 4: Ataques defensivos

La rama 4 tiene habilidades relacionadas con los ataques a distancia y ataques defensivos que permiten sobrevivir más tiempo. Además tiene una habilidad que aumenta el daño total de Áspid.

Dagas



Se activa con la tecla 7

Con esta habilidad podemos hacer uso de las dagas arrojadas que encontraremos a lo largo de la partida. Los consejos de uso:

- Atraer enemigos de 1 en 1
- Rematar enemigos que huyen
- Elegirla en los primeros niveles para hacer uso de las dagas.
- Usarla con precipitación.

Las dagas se consumen, pero hacen un daño entre 10-25. Se nota mucho en los primeros niveles.

Bloqueo



Pulsando 6+4+6 en combate, Áspid, podrá bloquear todos los ataques que le hagan durante un 10 segundos, gasta una cantidad importante de mana y el daño que haces es mínimo, pero es perfecto para abrir un combate, sobre todo si te han rodeado.

Contraataque



Solo puede activarse cuando sale el mensaje de contraataque en vez de bloqueo. Para que puedas hacer este movimiento tiene que haber varias condiciones:

- Estar en combate
- Que la barra de ataque esté "cargando"
- El enemigo te ataque en ese momento

El daño es tremendo.

No es recomendable para nada usar la rama 3 con la rama 2



Veneno



Aumenta el daño de todos los ataques que hagas en un 10%.
Es pasiva, así que siempre haremos ese daño extra en todos los ataques que hagamos.
Viene muy bien con cualquier rama de daño.

Estrella



Es un ataque de grupo que usa 2 dagas por enemigo dañando a todos los enemigos que tengamos a la vista. Para usarla hay que estar en combate y pulsar las teclas 6+1+2+8. Solo recomendable cuando estemos rodeados por 3 o más enemigos.

Estrella Final



La última habilidad de la rama 4 es más destructiva, usamos 5 dagas por enemigo, y mucho más fácil de usar (1+3+9) lo única desventaja es que necesitaremos muchísimas dagas para ejecutarlo. Es bueno por tanto tener las habilidades de pícaro o ladrón para abrir muchos más cofres.

3. Combate

El combate es una parte muy importante en el Cuarto Sello, con los primeras habilidades se puede acabar con todos los enemigos siempre que sepamos como jugar con la resistencia. Aquí tenemos algunos consejos que os podrán servir de ayuda.

3.1 Atraer enemigos de 1 en 1

En algunas partes del juego, encontraremos enemigos guardando determinados cofres o puertas. Combatir contra más de un enemigo al mismo tiempo no es buena idea, así que evita hacerlo.

Para atraer enemigos de 1 en 1 lo mejor es usar las Dagas (primera habilidad rama 4).

Si no tenemos dagas habrá que acercarse muy despacio y correr en dirección contraria en el momento que algún enemigo empiece a perseguirnos.



3.2 Combate contra varios enemigos

Cuando estés combatiendo contra varios enemigos elige el más cercano para que Áspid no esté dando vueltas sin sentido. Hazle el máximo daño posible usando una carga de Resistencia no muy alta y si puedes déjalo dormido con algún ataque especial. Usa los ataques de área con cuidado, como el combo de patada o KO ya que consumen muchísima resistencia.

3.3 Resistencia: la barra azul.

Ten siempre presente que todos los movimientos de combate, salvo la patada, gastarán puntos de resistencia, cuando la barra esté agotada empezará a parpadear, y la única manera de llenarla de nuevo será saliendo del combate. "Huir" es una habilidad que se usa para esto entre otras cosas.

4. Enemigos

Piratas

Son los enemigos más sencillos, aunque suelen huir si ven que la cosa se pone fea. Lartzan los tiene en zonas costeras buscando posibles problemas con los frecuentes naufragios que se producen cerca de la isla.

Algunos piratas son realmente peligrosos. Las dagas cuando huyan serán tu mejor opción.

Enanos

Son enemigos que atacan y se mueven muy lentamente, pero están muy bien blindados. Peligrosos si te atacan más de 2 al mismo tiempo. Así que es preferible huir (si tenemos la habilidad de correr mucho mejor). Utiliza ataques que "incapaciten al enemigo". Y habla cuanto antes con su capitán para ganar la confianza del resto de los enanos.

Servants

Lartzan creo una serie de sirvientes que fueran fieles a la perfección, se movieran rápidamente y supieran atacar y emboscar al mismo tiempo. Los Servants son seres sin vida que pueden hacer muchísimo daño antes de poder atacarles. Incluso tienen el poder de atacar a través de los objetos. No intentes huir de ellos ni volverte invisible ya que te verán y te perseguirán hasta acabar contigo.

Utiliza golpes directos y combos potentes, nunca golpes de daño por tiempo.



Golems.

Estos seres de metal son aun más duros y letales que los enanos. Son muy rápidos y prácticamente resisten todo tipo de golpes. Además tienen muchos puntos de vida, así que se recomienda usar daños por tiempo, dormirlos o bloquearles. Una buena táctica es utilizar la invisibilidad y asesinarles antes de empezar el combate.

Magos

Los aprendices de Lartzan atacan a distancia, y a través de los muros. Tienen poca vida, y pueden ser emboscados invisible si te da tiempo a esconderte. Algunos van en grupo con lo que se complica el acabar con ellos rápidamente. Su daño es tremendo, así que vigila tu vida cuando te enfrentes con ellos.

Lobos

Atacan en manadas, son muy rápidos y pueden detectarte por el olor corporal con lo que la invisibilidad no te servirá de mucho. Tu ventaja es tu resistencia y el daño que les harás. Lo mejor son los ataques de área.

Orcos

Los orcos están atrapados en una dimensión prisión de Lartzan. En cuanto te vean irán directos a por ti. Atacan en masa, pero resultan cobardes si les haces el daño adecuado. Los ataques de área provocarán que más de uno tenga que salir huyendo. Son duros, rápidos y con un ataque muy peligroso. Acaba con ellos o evítalos, tú decides.

Abominaciones

Otra creación de Lartzan. Este híbrido entre zombie y demonio, es una masa de músculos que tiene como misión acabar con cualquiera que ose perturbar a su creador. Algunas abominaciones pueden presentar problemas, otras serán meros espejismos, pero huye y corre cuando te encuentres con las abominaciones inmortales.

Lartzan

Es un mago nigromante. Cuando te enfrentes con el huirá al fondo de su cámara invocando 2 ilusiones para distraerte mientras el se encarga de dañarte desde lejos. Es capaz de moverse, gracias a su magia, a gran velocidad por el escenario, es el enemigo que más daño puede hacer y por si fuera poco puede ver tu invisibilidad. Evita que te rodee con sus ilusiones y corre directamente a por el verdadero tomando pociones de vida. Acaba con el si quieres desbloquear el modo de juego "Mortal".



5. Objetivos y Mapas

Playa del templo



- 1.- La entrada al mapa
- 2.- Daga de Darlo
- 3.- Salida del mapa

Playa de los enanos de Combate



- 1.- La entrada al mapa
- 2.- Grupo de enanos
- 3.- Capitán enano
- 4.- Salida del mapa



Mapa del Bosque



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Entrada a las catacumbas
- 3.-Teletransporte
- 4.-Salida del mapa

EL pantano



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Servant amigo
- 3.-Interruptor
- 4.-Salida del mapa



Las catacumbas



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Teletransporte
- 3.-Cámara con objeto mágico
- 4.-Salida del mapa

El castillo



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Talismán rojo
- 3.-Salida del mapa



La Torre de Lartzan



- 1.- La entrada al mapa
- 2.- Interruptor
- 3.- Salida del mapa

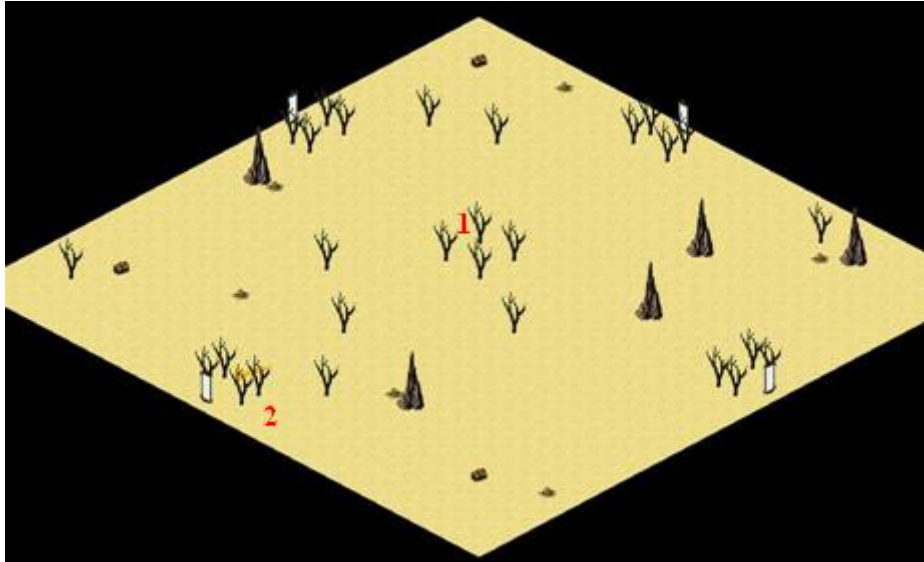
Prisión Dimensional: La jungla



- 1.- La entrada al mapa
- 2.- Abrir cofre
- 3.- Teletransporte
- 4.- Salida del mapa



Prisión Dimensional: Desierto



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Salida

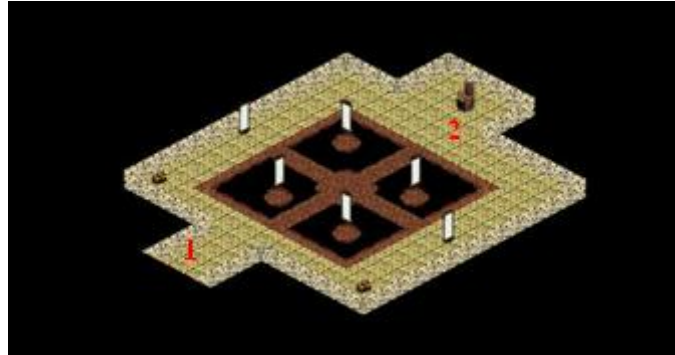
Prisión Dimensional: Laberinto



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Salida



La Cámara de Lartzan



- 1.- La entrada al mapa
- 2.-Lartzan verdadero