

Shoplifting



14072006

El Bicho
GAMES

Descarga el juego en:

www.shoplifting2.com

ISBN 84-689-9804-4
Barcelona 2006



Shoplifting 2

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esto antes de jugar o permitir que sus hijos jueguen.

Algunas personas pueden padecer ataques epilépticos y/o pérdida de la conciencia cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces brillantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque ante ciertas imágenes de televisión o ciertos videojuegos. Esto puede suceder también aunque la persona no tenga un historial médico de epilepsia o nunca haya sufrido ataques.

Si existe un antecedente en su familia de síntomas relacionados con la epilepsia, por favor consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras juegan. Haga especial atención a la aparición de alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones. Si algo de esto le ocurre deje INMEDIATAMENTE de jugar y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante el juego:

- No se acerque demasiado a la pantalla.
- Juegue con una pantalla lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra mal, cansado o no ha dormido.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza el videojuego.

"La euforia asociada a la sensación de impunidad es consecuencia de una reacción química que provoca lo que aquellos que hurtan describen como un gran 'subidón' o 'acelerón'. Muchos aseguran que dicha sensación de euforia es su 'auténtica recompensa', más que la mercancía que hayan podido sustraer". 1

1. Los fragmentos contenidos en las pastillas amarillas pertenecen a diferentes páginas web. Podés consultar los enlaces en www.shoplifting2.com.



ÍNDICE

BIENVENIDOS AL CENTRO COMERCIAL	7
EMPEZAR A JUGAR	7
Descripción del juego	7
Objetivos del juego	7
Interfaz.....	8
SISTEMAS DE SEGURIDAD	15
ESTRATEGIAS DE NEGOCIACIÓN	16
CON ÁNIMO DE LUCRO	17
¡ME PILLARON IN FRAGANTI!.....	19
LOS PERSONAJES	20
Personajes jugadores.....	20
Personajes no jugadores.....	20
ADVERTENCIA	22
Garantía limitada	22
CRÉDITOS	23

LISTA DE PRODUCTOS Y ARTÍCULOS QUE MÁS SUELEN ROBARSE

Accesorios de marca
Anticonceptivos
Aparatos de cosmética
electrónicos y cepillos de
dientes, por ejemplo de
Braun
Billeteras de cuero
Bisutería
Bolsos de marca
Candados y material de
seguridad
Carretes Kodak
CD
Cinturones de cuero
Cortinas confeccionadas
Cosméticos
Cremas faciales
Cremas Olay
Chaquetas y otras prendas de
cuero
Chocolate
DVD
Fragancias/perfumes de
otras marcas de primera fila
Gafas de sol

Gillette Mach 3
Herramientas eléctricas de
marcas conocidas, como
Bosch
Lencería
Licores, sobre todo whisky,
vodka o ron Bacardí
Perfumes L'Oréal
Pilas Duracell
Recambios para aparatos
eléctricos como taladros
Relojes de pulsera
Ropa de cama/textil
Ropa de grandes marcas
Ropa deportiva
Ropa infantil
Sony Playstation,
videojuegos
Tarjetas de teléfono móvil
Té y café
Teléfonos móviles
Vídeos
Vitaminas
Zapatillas deportivas

BIENVENIDOS AL CENTRO COMERCIAL

Recién llegados de los Reinos Olvidados gracias a algún misterioso sortilegio, los miembros del Comando confían en que tus directrices les llevarán a cumplir con su misión: hacerse con el Mando Universal, uno de los productos disponibles en el Centro Comercial de Ciudad Pecado. Los miembros de tu equipo han forjado su leyenda en mil aventuras en tierras ignotas, enfrentándose a innumerables peligros mágicos y naturales, midiendo sus fuerzas con todo tipo de criaturas y adversarios astutos y poderosos.

No obstante, en el mundo de Ciudad Pecado no han resultado ser productivos, cosa que les ha llevado a vivir al margen, en la clandestinidad. ¿Lograrán sobrevivir y, lo que es más importante, llevar a cabo su misión? ¿Les asaltarán problemas de conciencia? ¿Les fascinará el embrujo del consumo compulsivo? ¿QUÉ DESCONOCIDOS Y TERRIBLES PELIGROS LES AGUARDAN?

“ Así se entiende mejor por qué tanta gente hurta en tiendas el día de su cumpleaños o en temporadas festivas” .

EMPEZAR A JUGAR

Descripción del juego

Se trata de un juego de estrategia e infiltración, basado en la exploración de los niveles y en la interacción con objetos y personajes. A través de la negociación y la gestión de los recursos conseguidos generaremos más recursos.

El jugador maneja un grupo de cinco personajes protagonistas, a los que puede ordenar diferentes acciones como explorar, esconderse objetos, venderlos, negociar con otros personajes, atacar o defenderse...

Objetivos del juego

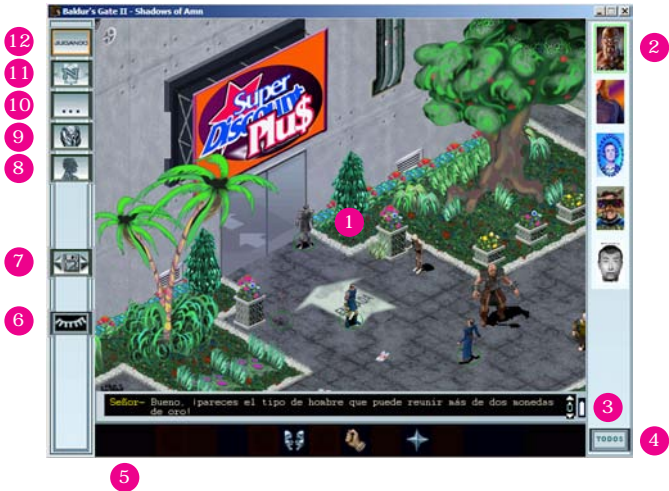
El objetivo principal del juego es encontrar y conseguir el Mando Universal. Al inicio del juego el Comando dispone de tan sólo 1^{ra}. Será necesario capitalizarse. Para ello, deberás sortear los diferentes sistemas de seguridad operativos en el Centro Comercial para, sin producir nada, simplemente apropiándote de productos y mercancías, negociando y gestionando los recursos, sobrevivir y hacerte con el citado Mando.

“El 73% de los ladrones adultos y el 72% de los juveniles no tienen previsto robar en una tienda de antemano”.

Durante el juego encontrarás otros objetivos parciales a cumplir, pequeñas misiones que te ayudarán en la consecución de más capital.

Interfaz

A-Pantalla principal del juego



- 1 Ventana donde tiene lugar la acción principal.
- 2 Iconos de los personajes. Para seleccionar a un personaje en concreto, hacer clic en su retrato.
- 3 Ventana de diálogo. Aquí se puede leer información del desarrollo del juego (cargas, eventos, el desarrollo de una lucha...) y también los diálogos de los personajes. En ocasiones se nos pedirá que seleccionemos entre diferentes respuestas alternativas.
- 4 Botón para seleccionar a todos los personajes a la vez, para realizar acciones conjuntas, como atacar todos al mismo personaje o ir todos al mismo lugar.
- 5 Barra de botones de acciones. Las opciones disponibles (hablar a, atacar, lanzar conjuro) cambian en función de qué personaje está seleccionado, o de si lo están todos.
- 6 Dormir. Tu equipo necesita descansar para reponer fuerzas, curarse y recuperar los hechizos ya usados.
- 7 Guardar/cargar partida y salir del juego.
- 8 Descripción del personaje. Nos muestra la información del personaje seleccionado, sus habilidades y su nivel de fuerza y de salud.
- 9 Botón de acceso a la pantalla Inventario, donde podemos ver los objetos que están en nuestro poder, esconderlos en bolsillos secretos, usarlos o pasárselos a un compañero.
- 10 Acceso a los créditos del juego.
- 11 Muestra un mapa de la zona.
- 12 Botón para regresar a la ventana de acción principal.

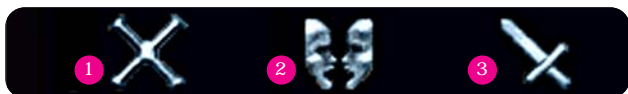
B-Acciones disponibles

Haremos que nuestros personajes realicen las acciones que queramos a través de los botones de acción, situados en la barra del extremo inferior de la pantalla.

Estas acciones son:

Pausar el juego. Podemos hacerlo pulsando la barra espaciadora en cualquier momento del juego. Cuando necesitemos congelar la acción, por ejemplo para planear bien nuestra estrategia en mitad de una pelea, pulsaremos la barra espaciadora.

Si todo el grupo está seleccionado, las opciones disponibles son:



Caminar hacia. Es la opción seleccionada por defecto y no dispone de un botón específico. Con el/los personaje/s que queramos mover seleccionados, simplemente hacemos clic en el lugar donde queremos que vayan.

- 1 Defender. Los miembros de nuestro Comando se colocarán en posición defensiva.
- 2 Hablar con. Haciendo clic en este icono y luego encima de un personaje nuestro cabecilla irá a hablar con él.
- 3 Pelear con. Haciendo clic en este icono y luego encima de un personaje todos los miembros de nuestro Comando pelearán con éste.

Diferentes acciones disponibles para los personajes:



Hablar con. Haciendo clic en este icono y luego encima de un personaje entablaremos una conversación con él/ella.



Pelear con. Haciendo clic en este icono y luego encima de un personaje iniciaremos una pelea con él/ella.



Botón de acceso a las habilidades especiales de cada personaje. Los miembros de nuestro Comando tienen poderes diferentes, en función del carácter de cada uno. Los poderes de color azul son beneficiosos para quién los recibe. Los de color rojo son hechizos de ataque.

C-Inventario

Ésta es una de las pantallas más importantes del juego. Desde aquí podemos gestionar los objetos que están en nuestro poder: organizarlos, pasarlos a otros personajes, esconderlos o mostrarlos, obtener información de éstos o utilizarlos.



- A Nombre del personaje seleccionado.
- B Personaje seleccionado.
- C Dinero en posesión del grupo.
- D Resistencia del personaje seleccionado.
- E Vida del personaje seleccionado.
- F Peso cargado y capacidad de carga.

“Los ciudadanos pagan 1.731 millones de libras esterlinas más (el 50,3 por ciento del total) para que la policía, los tribunales y el sistema judicial en general se encarguen de los ladrones; en la cifra se incluyen también las pérdidas provocadas por los cierres temporales de las tiendas, los costes de seguridad para los comercios y las pérdidas en recaudación de impuestos causadas por los robos en tiendas. Esos costes representan un derroche considerable de recursos públicos y en su totalidad permitirían financiar 11.700 agentes de policía de ronda más, 9.230 enfermeras, 5.500 maestros más y 64 millones de libros nuevos para bibliotecas escolares”.

CASILLAS PARA LOS OBJETOS Y PRODUCTOS

Para mover un objeto de casilla, simplemente lo arrastramos con el cursor hacia su nuevo emplazamiento.



- 1 Objetos en el suelo. Podemos recogerlos o tirar objetos que no necesitamos.
- 2 Objetos que llevamos a la vista.
- 3 Bolsillos para esconder bebidas alcohólicas.
- 4 Bolsillos para esconder dulces y golosinas.
- 5 Bolsillos para esconder cosméticos y perfumes.
- 6 Bolsillos para esconder ropa y accesorios.
- 7 Bolsillos para esconder móviles.
- 8 Bolsillos para esconder herramientas eléctricas de bricolaje.
- 9 Bolsillos para esconder candados, pestillos y otros sistemas domésticos de seguridad.
- 10 Bolsillos para esconder joyas y bisutería.
- 11 Bolsillos para esconder discos, dvd y videojuegos.

Posibles acciones:

- Esconder un objeto en nuestros bolsillos especiales para poder salir con él del establecimiento sin que lo vean los guardas de seguridad. Esto se hace pasando el objeto de una casilla visible a una escondida. Cuidado, pueden descubrirte en medio de esta operación...

- Mostrar un objeto que teníamos escondido. Si queremos 'devolver' el objeto para que nos 'devuelvan' el dinero, primero tenemos que sacarlo de donde lo traemos escondido, ¿verdad? Para ello, sólo tenemos que cogerlo con el cursor y arrastrarlo encima de las casillas de objetos a mostrar.

- Pasar el objeto a un compañero. Si éste está lo suficientemente cerca, simplemente cogemos el objeto con el cursor y lo soltamos en su casilla. Podemos necesitar pasar un objeto si pensamos que vamos a ser interrogados o perseguidos, o si se trata de un objeto que sólo puede usar otro personaje.

- Tirar un objeto al suelo. Bien porque no interesa o bien porque estamos en una situación de peligro.

C-1-Usos de los objetos.

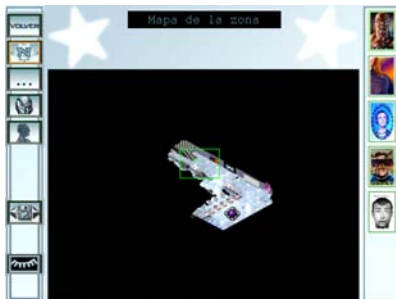
Dentro de la pantalla inventario, podemos acceder a los objetos individualmente. Si usamos el botón izquierdo del ratón encima del objeto podremos moverlo de casilla, tirarlo, pasarlo, esconderlo o mostrarlo. Con el botón derecho accedemos a la información del objeto y a aquellas habilidades especiales o usos específicos que éste pueda tener.

Ventana descriptiva del objeto con el botón para acceder a los usos especiales de éste:



D-Mapa

El mapa nos muestra una vista de pájaro de la zona en la que nos encontramos. En esta pantalla tenemos la opción de insertar marcas con nuestros comentarios que nos sirvan de referencia y de orientación en un futuro. Para ello debemos hacer clic con el ratón derecho en el punto del mapa donde queremos insertar la marca.



E-Información de los personajes

Aquí podemos leer toda la información del estado en el que se encuentra cada personaje, sus características y habilidades y un perfil biográfico.



SISTEMAS DE SEGURIDAD

Evidentemente, conseguir los productos sin pasar por caja no será tarea fácil. El Centro Comercial dispone de los últimos sistemas antirobo. Sortearlos puede resultar muy difícil al principio, pero aquí te damos algunos consejos:

- Estudia la situación antes de actuar. Un simple vistazo te informa de algunos de los sistemas que están actuando en una tienda determinada.
- No todos los momentos son propicios para pasar a la acción. En ocasiones vale la pena esperar.
- Cada medida de seguridad puede contrarrestarse de un modo específico. Es parte de tu misión averiguar cómo.
- No te fíes de nadie. Hay mucho chivato suelto.
- Busca la ayuda de los profesionales. Disponen de algunos artilugios que pueden serte realmente útiles...a un módico precio.



Estudiando los niveles con atención sabremos a qué medidas de seguridad concretas nos enfrentamos.

“Existe asimismo el denominado ‘error de pensamiento cultural’. Un error de pensamiento cultural habitual se produce cuando restamos importancia a las consecuencias de los robos en tiendas al creernos la idea de que si alguien ‘hurta’ tiene que ser una víctima. Los errores de pensamiento cultural habituales son que los ladrones son víctimas de la pobreza, de hogares desestructurados, del hambre, del alcohol y las drogas, de un trastorno por déficit de la atención, de la presión de sus compañeros, etcétera”.

ESTRATEGIAS DE NEGOCIACIÓN

Éste es un juego de negociación ante todo. De cómo sepas conducir las diferentes situaciones y conversaciones dependerá tu éxito o fracaso. Además de tus decisiones, hay otros factores que influirán en el buen término de una negociación:

- Tu nivel de prestigio. En Ciudad Pecado las relaciones entre personas se rigen por la jerarquía que marcan los niveles de prestigio. Con un buen nivel, todo el mundo querrá hablar contigo y colaborar. En una situación de desastre en tu popularidad, será muy difícil que nadie te dirija la palabra.

Hacer daño a personas que no te han atacado es uno de los factores que más ayudan a destruir tu prestigio. Ser pillado 'in fraganti' robando o tener un enfrentamiento con los guardas de seguridad es otro agente de descrédito. Si has perdido más prestigio del que te puedes permitir, considera hacer una buena donación...

- Tu nivel de experiencia y el del personaje con el que estás tratando. En ocasiones, el juego funciona como una partida de dados. En una tirada, tienes más posibilidades de salir vencedor de un intento de engaño si tienes más experiencia que tu oponente.

- ¡Piensa antes de responder! Cuando entables una conversación, mide mucho todas tus respuestas...

Y sobretodo...habla con los habitantes del Centro Comercial. Es la única manera de enterarte de interesantes rumores sobre el lugar y de descubrir todos sus secretos.



CON ÁNIMO DE LUCRO

Hay muchos sistemas para hacerse con una gran cantidad de dinero en el Centro Comercial. Aquí describimos algunos:

- Robar y revender el producto a algún cliente.
- Tomar los productos directamente del estante, intentar convencer al dependiente de que queremos 'devolver' el producto y hemos perdido la factura...

Posibles excusas:

- *Yo antes trabajaba aquí y sí que se hace...*
- *Jo, venga, porfa, porfa...*
- *La tengo, seguro que la tengo, aquí en algún bolsillo...*
- *¿Cómo que quieres la factura? Me siento insultado, ¿estás insinuando que no he comprado este objeto aquí? ¿Quién es tu jefe?*

Dependiendo de la experiencia del dependiente, de las respuestas elegidas y del carisma del personaje en ese momento, el resultado será mejor o peor. Algunos dependientes son perros viejos y no hay quién les engañe: cuidado porque llaman a seguridad.

"Imaginate que trabajas de dependiente en una tienda y que unos amigos tuyos te piden que les dejes hurtar género. Responde a las siguientes preguntas.

1. Si te negaras a dejarlos hurtar, ¿serías un mal amigo? Razona la respuesta.
 2. ¿Cómo responderías si tus amigos te dijeran...?
 - 'Sólo tienes que darte la vuelta. No tienes que hacer nada'.
 - 'No te agobies. Lo hace todo el mundo'.
 - 'En la tienda no van a echarlo de menos'.
3. Si robaran a pesar de tus objeciones, ¿qué harías?
4. Mucha gente cree que no se llega a ningún lado siendo honrado. ¿Estás de acuerdo o no? Razona la respuesta".

- Encontrar facturas. Luego robamos el producto y pedimos que nos devuelvan el dinero o que nos lo cambien por otro.
- Entablar conversaciones con los diferentes personajes para encontrar nuevas maneras de conseguir pasta.

Pero todo tiene su peligro:

- De vez en cuando te registran. En ese momento es mejor no llevar ningún objeto escondido en los bolsillos.
- Acumular objetos que no sirven para nada. Cuidado, porque conseguir algo a cambio de nada genera adicción...
- Los miembros de nuestro Comando sufren un gran desequilibrio emocional y un shock causado por el encontronazo con el universo del Centro Comercial. No sabemos cómo pueden reaccionar ante el vacío existencial que esto les ha generado. ¿Sucumbirán ante las armas de seducción del Centro Comercial?

"He decepcionado mucho a mis padres".

"Cuando robé fue cuando caí más bajo".

"Soy una estadística".

"Lo peor son las miradas de mis padres, como si fuera mala persona".

"Soy buen chaval. Qué tonto he sido, parece increíble".

"Qué vergüenza pasé".

"Mi amiga dijo que si nos pillaban diría que había sido ella sola, pero luego se rajó".

"Mi abuela estaba encantada conmigo, ahora creo que le doy lástima".

"Lo que más me dolió fue ver llorar así a mi madre cuando me vio esposada".

"Quería llegar a ser alguien, pero lo he estropeado todo".

"Este día me perseguirá durante el resto de mi vida".

"Ahora mis padres creen que no pueden confiar en mí".

"Lo que consigues no compensa el riesgo".

"No me había parado a pensar lo que podía costarnos a mí y a mi familia esta tontería".

¡ME PILLARON IN FRAGANTI!

El Centro Comercial esconde muchas trampas, algunos chivatos, alamas y muchos ojos vigilantes, por lo que no siempre es fácil salir indemne de la tarea. Si ocurre lo peor, es decir si nos pillan con las manos en la masa, de poco servirá correr. Los seguratas del Centro Comercial, en ocasiones acompañados de sus fieles mascotas, nos perseguirán hasta el fin del mundo para acabar con nosotros. Se trata de una lucha a vida o muerte, por lo que es importante trabajar en equipo. Es difícil que un solo miembro de nuestro Comando sobreviva a un encontronazo con la seguridad del centro.

En este momento debemos hacer uso de todas nuestras armas de ataque y defensa.

Poderes:

Recuerda que todos tus personajes tienen habilidades especiales que puedes usar en estos casos.

Son de dos tipos:

- Aquellas que nos dan fuerza o nos sanan (de color azul).
- Las de ataque (rojo).

Productos con efectos especiales:

Podéis consumir algunos de los productos que en ese momento estén en vuestro poder. Pueden tener interesantes efectos...

"Aquellos que hurtan perciben su actividad como un modo de nutrirse o como una forma de aliviar el miedo o el dolor que hay en sus vidas".



LOS PERSONAJES

Personajes jugadores

Te presentamos a los miembros del Comando (sus auténticos y míticos nombres, grabados con sangre y oro en manuscritos proclives a la desintegración, resultan impronunciables para cualquier persona de nuestra cultura. Es por esto que han sido rebautizados a su llegada al Centro Comercial):



- A. Hasta los dientes. Es un paladín de los que ya no quedan. Puede acabar fácilmente con los enemigos y su aspecto impone.



- Mujer invisible. Puede robar más fácilmente sin ser vista, aunque con mucho cuidado de no hacer ruido. Los dependientes y demás personajes ni la ven, ni le hacen caso.



- Concursante. 'Adivina' qué son los objetos robados/encontrados y qué precio tienen.



- Xperto en terrorismo. Va amado y es peligroso (incluso para sí mismo). De carácter explosivo...



- Ecologista. Tiene a las fuerzas de la naturaleza de su parte.

Personajes no jugadores

Los personajes que te encontrarás dentro del juego y con los que puedes interactuar son:

Dependientes.

Están en los mostradores, te atienden en tus reclamaciones. Cuando tienes un objeto, puedes 'devolverlo' exigiendo que te reembolsen el importe del precio. Si tienes una factura, será coser y cantar. Si no, tienes que convencer al dependiente.

Cientes.

Algunos personajes de los que pululan por el Centro Comercial estarán encantados de comprar objetos con descuento...

Otros se pueden sentir ofendidos o, incluso, llamar a seguridad.

"Nunca he dejado ir a nadie. Creo firmemente en la norma. Todo el mundo recibe el mismo trato. Intentamos que los sentimientos no interfieran. No me cuesta tratar a todo el mundo igual. Si detengo a una anciana, es porque está robando. Si detengo a un adolescente, no me olvido nunca de que está cometiendo un delito y aprovechándose de nosotros".

Detectives del súper.

Están camuflados entre los compradores. En cualquier momento pueden pedirte que les enseñes 'lo que llevas ahí'.

"Muchos de los agentes de seguridad de uniforme que he conocido son gilipollas que preferirían ser policías pero no lo han logrado. Son los chavales de los que se burlaban los demás en el colegio o los matones que se metían con ellos. Sin embargo, los detectives de las tiendas se lo montan bien, van de incógnito, como Starsky y Hutch, aunque sin pistolas y sin derrapar".

Seguratas.

Cuidado con que te pillen porque son muy duros de roer.

"Cobrava 3,5 dólares por hora y me jugaba la vida para proteger cajas de cerveza".

LA PAERIA



Ajuntament de Lleida

imac

institut municipal d'acció cultural

ADVERTENCIA

Shoplifting 2 es una conversión del juego Baldur's Gate II. Shadows of Amn. Para jugar a Shoplifting 2 es imprescindible tener previamente instalado en el ordenador el juego completo Baldur's Gate II.

GARANTÍA LIMITADA

Expresamente rechazamos cualquier garantía por el programa y el manual. Tanto el programa como el manual se proveen 'tal cual son' sin garantía de ningún tipo, explícita o implícita, incluyendo, sin limitación, la garantías implícitas de comercialidad, adecuación para un uso particular o no-infracción. El riesgo que se desprende del uso o funcionamiento del programa y el manual corre a cuenta del usuario. EXCEPTUANDO LO DICHO Y LO REQUERIDO BAJO LAS LEYES DE LA JURISDICCIÓN BAJO LA CUAL EL PROGRAMA ES VENDIDO, ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRO TÉRMINO, GARANTÍA O CONDICIÓN, SEA ORAL O ESCRITA, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO CUALQUIER TÉRMINO IMPLÍCITO, GARANTÍA O CONDICIÓN DE COMERCIALIZACIÓN, CALIDAD SATISFACTORIA, TÍTULO, ADECUACIÓN PARA UN USO PARTICULAR O NO-INFRACCIÓN, Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMACIÓN DE NINGÚN TIPO NOS DEBERÁ SER DIRIGIDA.

AnorexicAngel

23 jun 2005, 15.30 h

" me meto el objeto en el bolsillo, paseo un poco, con la mano en el bolsillo, para quitar el envoltorio. salgo de la tienda y luego nunca utilizo lo que he robado porque me doy cuenta de que no me hacía falta".

CRÉDITOS

Shoplifting 2

Una modificación de Baldur's Gate II, Shadows of Amn. ©Bioware Corp. (www.bioware.com)

Idea y desarrollo: Carne Romero (www.elbicho.net)

Portada y maquetación del libro: Enrique Radigales (www.enriquecimiento.com)

Traducción: Josephine Watson

Con las voces de:

A. Hasta los Dientes: César Calixto

Mujer invisible: Marcela Flores

Concursante: Yurián Zerón

Ecologista: Ernesto Romero

Terrorista: Hugo Luis Barroso

Colaboración en las animaciones:

Daniel Delgado

Agradecimientos:

Laura Romero

Ignacio R. Somovilla

Amanda Cuesta

Pedro Soler

Se ha utilizado el siguiente software:

Near Infinity v.1.29. Escrito por Jon Olav Hauglid

Infinity Explorer v.0.75. Escrito por Dmitry Jemerov (yole@spb.cityline.ru)

Infinity Editor Pro. Escrito por TL (gustvontess@yahoo.com)

Infinity Talker v. 0.95 Beta. Escrito por Blooddrinker (www.rosenranken.net).

MOSworkshop. Escrito por Glenn Flansburg (gafman@gafware.com)

BAMworkshop. Escrito por Glenn Flansburg (gafman@gafware.com)

Infinity Engine Tileset Map Editor v.2.2.2. Escrito por Theo de Morée (theo@teambg.com)

Weidu. Escrito por Westley Weimer (weimer@cs.berkeley.edu)

Item Graphics converter v.1.0. Escrito por Alexander Beisig

DLTCEP. Escrito por Avenger (www.drangonlancetc.com)

