



X REBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK

MANUAL

PRIMEROS PASOS	5
REQUISITOS DEL SISTEMA	5
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	5
INSTALACIÓN EN STEAM	8
ACTUALIZACIÓN DE X REBIRTH Y OPCIONES DE ACTUALIZACIÓN AUTOMÁTICA	8
CONTENIDO ADICIONAL	8
JUEGO	9
MENÚ PRINCIPAL	9
COMERCIA, LUCHA, CONSTRUYE Y PIENSA	9
CONTROLES	10
CONTROLES DEL RATÓN Y DEL TECLADO	10
MANDO Xbox 360	12
VIAJAR POR EL ESPACIO	13
CABINA DE LA NAVE	14
MENÚ PRINCIPAL	15
MONITOR DE ARMA PRINCIPAL	15
MONITOR DE ARMA SECUNDARIA	16
MENÚS DE NAVEGACIÓN Y OBJETIVOS	16
ESCANEO	16
MENÚ DE HABILIDAD	17
CONTROL DE DRONES	17
ATRAQUE	18
COMERCIAR	19
MINERÍA	23
CONSTRUCCIÓN	24
ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL	26
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	27



ESTIMADO CLIENTE:

Reciba nuestra enhorabuena por haber adquirido este producto. Tanto nuestra empresa como los desarrolladores hemos realizado un gran esfuerzo para proporcionarle un software de calidad que aúne interés y entretenimiento. Esperamos satisfacer sus expectativas, y sería para nosotros un honor que recomendase este producto a sus amigos.

Si está interesado en otros productos de nuestra compañía o le gustaría recibir información general sobre nuestro grupo empresarial, por favor, visite alguna de nuestras páginas web:

www.kochmedia.com
www.deepsilver.com

Esperamos que disfrute de este producto de Koch Media.

Reciba un cordial saludo,

El equipo de Koch Media

▲ ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA

Algunas personas pueden sufrir ataques epilépticos o pérdida de consciencia al verse sometidas a luces fuertes y parpadeantes durante periodos prolongados. Por tanto, estas personas pueden sufrir ataques al utilizar ordenadores o videojuegos. También pueden verse afectadas personas sin problemas epilépticos conocidos, o que nunca antes han sufrido un ataque. Si tú o algún miembro de tu familia habéis experimentado alguna vez síntomas de epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) tras la exposición a luces parpadeantes, consulta con tu médico antes de usar este juego. Siempre se recomienda la guía paterna cuando los niños empleen ordenadores y videojuegos. Si tú o tus hijos experimentáis mareos, problemas de visión, tics oculares o musculares, pérdida de consciencia, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambre al usar este juego, APÁGALO DE INMEDIATO Y CONSULTA CON TU MÉDICO, ANTES DE VOLVER A JUGAR.

Precauciones durante el uso:

- ▲ No sentarse demasiado cerca del monitor. Sentarse lo más cómodo posible.
- ▲ Usar el menor monitor posible.
- ▲ No jugar estando cansado o con falta de sueño.
- ▲ Asegurar una iluminación suficiente en la estancia.
- ▲ Descansar 10-15 minutos cada hora.



PRIMEROS PASOS



▲ REQUISITOS DEL SISTEMA

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

SO: Windows 7 SP1 (64 bits), Vista SP2 (64 bits) XP SP2 (64 bits)

Procesador: Intel i-Series de 2 GHz o AMD equivalente

Memoria: 4 GB de RAM

Tarjeta gráfica: Nvidia GT400 series con 512 MB de RAM o superior, ATI 4870HD con 512 MB de RAM o superior

DirectX: versión 9.0c

Disco duro: 10 GB de espacio disponible

Tarjeta de sonido: compatible con DirectX 9.0c

REQUISITOS DEL SISTEMA RECOMENDADOS

SO: Windows 7 SP1 (64 bits)

Procesador: Intel i5 (Quad) o i7 de 2,5 GHz o AMD equivalente

Memoria: 8 GB de RAM

Tarjeta gráfica: Nvidia GT500 series con 1 GB de RAM o superior, ATI 5870HD con 1 GB de RAM o superior

DirectX: versión 9.0c

Disco duro: 10 GB de espacio disponible

Tarjeta de sonido: compatible con DirectX 9.0c

▲ SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Rendimiento general del sistema

1. Comprueba si tu sistema cumple los requisitos mencionados anteriormente.

Para poder jugar al juego sin problemas, es necesario que el equipo cumpla los requisitos mínimos. Sin embargo, con dichas especificaciones, puede que el rendimiento sea irregular y que el juego se ralentice de vez en cuando. Además, no hay garantías de que vayas a percibir una frecuencia de imagen específica de forma continuada. Con especificaciones inferiores a los requisitos mínimos, puede que el juego no funcione.

Si se dispone de las especificaciones mínimas o las recomendadas, el juego debería funcionar correctamente en la mayoría de los casos. No obstante, dada la complejidad y variedad del universo de juego, podrían darse casos en los que incluso dichas especificaciones se vean forzadas al límite.

2. Asegúrate de que el PC está configurado para proporcionar el máximo rendimiento.

La velocidad del procesador, la tarjeta gráfica y la memoria disponible son factores muy importantes.

Actualiza los controladores de la placa base cuando sea necesario, así como los controladores adicionales si el equipo tiene chips integrados, como el de sonido.

Mantén el sistema operativo y los controladores actualizados, pero ten en cuenta que las versiones más actuales no tienen por qué ser las más rápidas ni las mejores. Si descubres que una versión de un controlador es lenta o inestable, elimínala y vuelve a instalar una versión anterior que funcione mejor.

Usa un limpiador de controladores al cambiar de una versión a otra.

No ejecutes ningún programa en segundo plano. Es importante que cierres todas las aplicaciones que tengan acceso a internet, ya que a menudo provocan interrupciones al comprobar si la conexión sigue disponible.

Asegúrate de que el PC no esté infectado con virus ni programas espía, ya que estos pueden provocar una ralentización, además de otros problemas. Sin embargo, cuando juegues, procura desconectar el antivirus, pues también podría ralentizar el juego.

3. Modifica la configuración del juego para ajustarla a las especificaciones del equipo.

Jugar con una resolución baja es la forma más sencilla de reducir la carga de la tarjeta gráfica. Sin embargo, en algunos casos, las tarjetas gráficas funcionan mejor con una resolución determinada, así que prueba con configuraciones superiores y averigua cuál te viene mejor.

El antialiasing hace que los objetos presenten bordes más suaves y regulares. Sin embargo, también consume potencia de procesamiento, por lo que solo deberías usarlo con tarjetas gráficas de potencia media a alta.

Al adaptar la configuración, comienza cambiando la del juego en lugar de la de los controladores. Muchos controladores te permiten forzar características como el antialiasing o la sincronización vertical, pero normalmente afectan negativamente al rendimiento.

Intenta desactivar el filtrado anisotrópico para disfrutar de un mayor rendimiento y ajusta la calidad del sombreado.

Errores habituales

1. Errores gráficos

Los fallos gráficos se deben normalmente a algún problema en los controladores, tales como errores o archivos corruptos.

2. Errores de sonido

Los errores de sonido también pueden deberse a una instalación incorrecta del juego.

Interrupción anómala del juego

1. Resuelve primero los problemas en la configuración del sistema.

Es posible que se produzcan problemas en el juego debido a una configuración determinada del sistema en el que este se ejecuta, incluso aunque los demás programas o juegos funcionen correctamente.

Si se produce un problema durante la instalación, desactiva cualquier emulador de unidades que pueda estar interfiriendo en el sistema antipiratería. Comprueba que el disco está limpio y actualiza los controladores de la unidad.

Si estás usando una técnica de overclocking en una parte del sistema, desactívala y haz que vuelva a su velocidad normal.

Comprueba el hardware adicional. Se pueden producir problemas de hardware en componentes tales como la tarjeta gráfica o la memoria del sistema con un

determinado juego, incluso aunque estos funcionen correctamente al ejecutar un juego distinto.

Comprueba si hay virus o cualquier otro software que interfiera en el juego. Existen muchos programas capaces de provocar estas interferencias, desde antivirus hasta emuladores de unidades, programas de mensajería instantánea y herramientas de intercambio de archivos.

Actualiza los controladores. Si ya están actualizados, prueba con otros más antiguos. Usa un limpiador de controladores al cambiar de una versión a otra. Si tienes problemas con controladores de proveedores externos, usa los que se suministran con el hardware original.

Prueba con distintos codecs de audio. Con frecuencia, las interrupciones de los juegos se deben a la instalación de paquetes de codecs de proveedores externos. Irónicamente, la instalación de esos paquetes también puede representar la solución a los problemas con los codecs, debido al modo en que Windows los gestiona.

2. Una vez resueltos los problemas del sistema, comprueba el juego.

Es posible que los archivos de partidas guardadas se corrompan debido a causas externas o internas del juego. Intenta iniciar una partida nueva y comprueba si el problema persiste. Guarda con regularidad y en distintas casillas de guardado para evitar problemas.

Prueba a desinstalar y reinstalar el juego. La instalación puede haberse corrompido debido a un error en el disco o a la sobrescritura de un archivo esencial. Después de reinstalar el juego, prueba a iniciar una nueva partida antes de abrir las partidas guardadas.

Uno de los motivos más habituales de problemas en el juego es la instalación de scripts o mods de proveedores externos. Si al reinstalar el juego sin estos elementos adicionales se resuelve el problema, es muy posible que fueran la causa de la interrupción.

Al enviar errores a nuestro servicio técnico, debes incluir la siguiente información:

- Si se trata de un error, el mensaje exacto que aparece.
- Los pasos que deben seguirse para reproducir el error.
- Información detallada sobre los programas que se estaban ejecutando al producirse el error, incluidos los antivirus y cortafuegos.

Y lo más importante, un informe de diagnóstico de DirectX. Para obtenerlo, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

Haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows y luego en „Ejecutar“. A continuación, escribe dxdiag en el cuadro que se abre. Debería abrirse automáticamente la barra de herramientas de diagnóstico de DirectX. En ella aparecen todos los detalles del sistema, los cuales se pueden volcar en un archivo de registro al hacer clic en el botón „Guardar toda la información“, situado en la parte inferior. Al hacerlo, se guardará un archivo de texto llamado „DxDiag“, el cual podrás adjuntar al mensaje que envíes. Esta información nos será de gran ayuda a la hora de resolver tu consulta lo antes posible.

▲ INSTALACIÓN EN STEAM

Si has comprado la versión en disco de X Rebirth en una tienda, puedes introducir el código del producto en Steam para descargártelo a la biblioteca. Para ello, haz clic en el botón „+ Añadir juego“, situado en la parte inferior izquierda de la pantalla de Steam. En el menú emergente que aparece, selecciona „Activar un producto en Steam“. Tras aceptar el Acuerdo de Suscriptor a Steam, introduce el código del producto y haz clic en „Siguiente“. Si el código es válido, comenzará la descarga y el juego pasará a estar disponible en la biblioteca.

▲ ACTUALIZACIÓN DE X REBIRTH Y OPCIONES DE ACTUALIZACIÓN AUTOMÁTICA

Cuando tienes X Rebirth en Steam, las actualizaciones se instalan automáticamente a través del servicio de Steam. Puedes desactivar esta actualización automática seleccionando X Rebirth en la biblioteca. Luego, haz clic con el botón derecho del ratón sobre él en el menú situado a la izquierda. Se abrirá un menú con varias pestañas en la parte superior; selecciona „Actualizaciones“ y se abrirá un menú desplegable con dos opciones: “Mantener este juego siempre actualizado” y “No actualizar este juego automáticamente”. Aunque la decisión de escoger una opción u otra es personal, se recomienda la activación de las actualizaciones automáticas.

▲ CONTENIDO ADICIONAL

La banda sonora y la enciclopedia están en la carpeta „Bonus Content“.

Para acceder a ella, entra en la carpeta de Steam almacenada en tu disco duro y abre la siguiente subcarpeta: SteamApps → common → X Rebirth → Bonus Content



JUEGO



▲ MENÚ PRINCIPAL



Nueva partida: inicia una nueva aventura en el Universo X

Cargar partida: continúa donde lo dejaste la última vez que guardaste

Guardar partida (durante el juego): guarda el progreso para continuar con el juego en otro momento

Extensiones: aquí puedes activar las extensiones instaladas

Configuración: aquí puedes cambiar la configuración de los gráficos, del sonido, del juego y de los controles de X Rebirth

Salir de la partida: cierra la partida y vuelve al escritorio del equipo... pero seguro que no es eso lo que quieres hacer, ¿verdad?

▲ COMERCIA, LUCHA, CONSTRUYE Y PIENSA

Comercia: participa en una economía viva en la que tendrás que guiarte por la ley de la oferta y la demanda. Haz tratos con naves comerciales en tu escuadrón y consigue beneficios vendiendo mercancías poco comunes... o rompe el equilibrio interceptando esas naves.

Lucha: no todas las naves con las que te encuentres te recibirán con los brazos abiertos. De hecho, habrá algunas que vayan destruyéndolo todo a su paso. Equipate con las mejores armas y protege la Albion Skunk con potentes escudos. Recluta aliados para tu escuadrón y dótalos de naves de combate construidas por ti mismo. Cada arma tiene sus ventajas y tendrás que aprender a dominarla para alzarte con la victoria en la batalla... o tu nave terminará convirtiéndose en chatarra espacial.

Construye: construye estaciones espaciales para ganar más créditos, e investiga y construye nuevas naves y complementos. A la hora de construir las estaciones, tu imaginación será la que establezca los límites.

Piensa: explora y descubre nuevos sectores, naves, facciones y muchas cosas más para desbloquear conocimiento en tu enciclopedia y encontrar nuevas oportunidades de empleo o secretos útiles para el -comercio. Puede que descubras algún truco para aumentar los créditos obtenidos al comerciar... o incluso alguna pista táctica que te ayude en la batalla. La inteligencia no solo supone una ventaja para ti, sino también una desventaja para tus enemigos.

CONTROLES

X Rebirth cambiará automáticamente la configuración de los controles entre ratón, joystick y mando. El juego detecta los dispositivos activos y modifica los ajustes de forma inmediata. Como jugador, no es necesario que hagas nada para seleccionar el control por ratón o por mando. Simplemente, elige uno y úsalo.

CONTROLES DEL RATÓN Y DEL TECLADO

Control de vuelo

En X Rebirth, el jugador puede pilotar la nave con el ratón de dos formas distintas. Para cambiar del control por teclado al control por ratón, pulsa la barra espaciadora.

Pilotar mediante movimiento: la nave girará en la dirección hacia la que se mueva el puntero. Solo tienes que moverte para girar.

Pilotar mediante clic: mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y la nave girará en la dirección hacia la que se mueva el puntero.

CONTROL DE VUELO

FLECHA ARRIBA	Virar hacia arriba
FLECHA ABAJO	Virar hacia abajo
FLECHA IZQUIERDA	Virar a la izquierda
FLECHA DERECHA	Virar a la derecha
X o rueda del ratón hacia arriba	Acelerar la nave
Z o rueda del ratón hacia abajo	Frenar la nave y pulsar de nuevo para ir marcha atrás
Retroseso	Restablecer la propulsión al 0 %
TAB	Activar turbo y establecer la propulsión al 100 % (vacía los escudos)
Q	Balancearse a la izquierda
E	Balancearse a la derecha
A	Desplazamiento a la izquierda
D	Desplazamiento a la derecha
W	Desplazamiento hacia arriba
S	Desplazamiento hacia abajo
ESPACIO	Cambiar modo de pilotaje
Z	Salir de Puente Hiperespacial local

ARMAS

Botón derecho del ratón/CTRL	Disparar arma principal (cañón)
L	Disparar arma secundaria (misiles)
N	Siguiente arma principal
M	Siguiente arma secundaria

MENÚS

T	Menú de habilidad
ENTRAR	Menú principal (acceso a menús secundarios) Seleccionar opción
ESC	Abrir/Cerrar el menú de opciones de juego (si no hay ningún menú o conversación abiertos) Volver atrás en un menú o conversación
SUPR	Cerrar completamente un menú o conversación
Flechas ARRIBA/ABAJO	Seleccionar línea
TAB	Seleccionar el siguiente elemento interactivo en el menú
F	Abrir el menú de interacción O ejecutar acción instantánea
. (PUNTO)	Abrir mapa de sectores
. (COMA)	Abrir mapa de sistemas
C	Abrir menú de comunicación con objetivo
I	Abrir menú de detalles

OTRO

PAUSA	Pausa
MAYÚS + S	Guardado rápido
MAYÚS + L	Carga rápida
MAYÚS + O	Abrir/Cerrar el menú de opciones de juego (si no hay ningún menú o conversación abiertos)
IMPR PANT	Tomar captura de pantalla

MOVIMIENTO EN PLATAFORMA ESPACIAL

W	Mover hacia delante
S	Mover hacia atrás
A	Desplazamiento a la izquierda
D	Desplazamiento a la derecha
FLECHA ARRIBA	Mirar hacia arriba
FLECHA ABAJO	Mirar hacia abajo
FLECHA IZQUIERDA	Mirar a la izquierda
FLECHA DERECHA	Mirar a la derecha
MAYÚS	Mantener para caminar
ESPACIO	Saltar
CTRL	Agacharse
Botón izquierdo del ratón	Interactuar

MANDO Xbox 360

Se puede jugar a X Rebirth sin problemas con un mando Xbox 360 de Microsoft. A continuación, aparecen los controles estándar del juego para este dispositivo.



CONTROL DE VUELO

Stick izquierdo: eje X	Desplazamiento a la izquierda y a la derecha
Stick izquierdo: eje Y	Desplazamiento hacia arriba y hacia abajo
Stick derecho: eje X	Virar la nave a la izquierda y a la derecha
Stick derecho: eje Y	Virar la nave hacia arriba y hacia abajo
Gatillo izquierdo	Acelerador
LB	Ir marcha atrás con la nave
Gatillo derecho	Disparar arma principal (cañón)
RB	Disparar arma secundaria (misiles)
Mando de dirección arriba/abajo	Cambiar arma principal (cañón)
Mando de dirección izquierda/derecha	Cambiar arma secundaria (misiles)
Botón Y	Abrir menú principal
Botón X	Abrir menú de habilidad
Botón A	Interactuar: para interactuar con las estaciones, etc.
Botón B	Volver atrás en los menús o conversaciones
Botón Start	Cerrar completamente un menú o conversación Abrir/Cerrar el menú de opciones de juego (si no hay ningún menú o conversación abiertos)
Stick izquierdo hacia abajo	Activar turbo (vacía los escudos)

MOVIMIENTO EN PLATAFORMA ESPACIAL

Stick izquierdo: eje X	Desplazamiento hacia arriba y hacia abajo
Stick izquierdo: eje Y	Mover hacia delante y hacia atrás
Stick derecho: eje X	Mirar a la izquierda y a la derecha
Stick derecho: eje Y	Mirar hacia arriba y hacia abajo
Botón A	Interactuar
RB	Saltar
LB	Agacharse

Reasignación de controles

Para cambiar la asignación de los controles, ve al menú „Configuración“ del menú principal y selecciona „Controles“. Al pulsar ENTRAR o hacer doble clic con el botón izquierdo del ratón, el jugador podrá asignarle otro botón a la acción correspondiente.

VIAJAR POR EL ESPACIO

Para viajar por el espacio tan solo hay que aumentar la aceleración y marcarle la dirección a la Albion Skunk hasta su destino. Viajar dentro de una misma zona con la Albion Skunk es muy fácil, pero para llegar a destinos más alejados tendrás que usar los Puentes Hiperespaciales y los Super Puentes Hiperespaciales.

Puentes Hiperespaciales

Los Puentes Hiperespaciales son obra de Sistemas Espaciales Jonferson (antes conocida como División de Dinámica Espacial Jonferson), que los concibió como elementos de enlace entre varios puntos de interés dentro de un mismo sector. Pueden distinguirse claramente en el espacio gracias a su forma de hilo. Son de un solo sentido y, al seguirlos, podrás ver el próximo destino en pantalla. Para incorporarse a ellos, lo único que hay que hacer es pilotar la nave hacia el interior. La Albion Skunk se desplazará dentro de los Puentes Hiperespaciales a una velocidad increíble. En los Puentes Hiperespaciales hay varios carriles, por lo que verás naves más rápidas pasar a toda velocidad mientras tú adelantas a otras más lentas. Si te desplazas detrás de una nave más rápida, abandonarás tu carril y pasarás a otro en el que la Albion Skunk navegue a mayor velocidad. Salir de un Puente Hiperespacial es tan fácil como entrar, pulsa la Y o muévete hacia el borde de los carriles.

Super Puentes Hiperespaciales

Aquí es donde se desarrolla toda la acción. En la piel del capitán Ren Otani, te sientas a los mandos de la Albion Skunk. Desde este lugar, podrás ver el estado de las armas en los paneles y la inmensidad del espacio frente a ti a través de la ventana frontal. Además, por medio de la pantalla de menú lateral, podrás efectuar la mayor parte de tus tareas.

▲ CABINA DE LA NAVE

Aquí es donde se desarrolla toda la acción. En la piel del capitán Ren Otani, te sientas a los mandos de la Albion Skunk. Desde este lugar, podrás ver el estado de las armas en los paneles y la inmensidad del espacio frente a ti a través de la ventana frontal. Además, por medio de la pantalla de menú lateral, podrás efectuar la mayor parte de tus tareas.

Interfaz

La Albion Skunk está equipada con todo lo necesario para librar combates espaciales y llevar a cabo misiones de exploración. Además, también dispondrás de otras comodidades.



- 1 Indicador de escudo/casco: indica el escudo (el valor porcentual) y el casco (el color del fondo).
- 2 Monitor de arma secundaria: muestra el tipo de misil que se está utilizando.
- 3 Monitor de arma principal: muestra el arma principal que se está utilizando.
- 4 Monitor de situación: muestra información importante o interesante.
- 5 Flecha de objetivo: muestra la dirección hacia el objetivo seleccionado.
- 6 Flecha de misión: muestra la dirección hacia el objetivo de la misión en curso.
- 7 Barra de velocidad: muestra la velocidad de la nave.
- 8 Indicador de daños: comienza a parpadear cuando la nave sufre daños.
- 9 Indicador de daños críticos: se muestra cuando el jugador está sufriendo daños críticos.
- 10 Barra de objetivo de la misión: muestra el objetivo actual de la misión.

▲ MENÚ PRINCIPAL

A través del menú principal se puede acceder a varios modos, recibir información e incluso hacer que Ren salga de la cabina para hablar con los miembros de la tripulación. El menú principal se abre en la parte inferior de la pantalla al pulsar ENTRAR. Encontrarás seis opciones, algunas de las cuales te permitirán acceder a otros menús secundarios.



Modos: muestra el modo de construcción, el modo de recogida de mercancías, el modo de recogida de minerales, el modo de cumplimiento de la ley y el escáner de largo alcance.

Info: esta opción permite acceder a un menú secundario para ver tu estado, tus posesiones (naves, estaciones, drones), el estado de la Albion Skunk y el gestor de misiones (misiones activas).

Universo: abre la enciclopedia que contiene todos los conocimientos que tienes en ese momento. Asimismo, tienes la opción „Navegación”, que te muestra el mapa del universo en distintos modos.

Comerciar: abre el menú de comercio.

Tripulación: te levantas y sales de la cabina para hablar con los miembros de la tripulación.

Cerrar: cierra el menú.

▲ MONITOR DE ARMA PRINCIPAL

El monitor de arma principal muestra el arma principal que estás usando. Puedes cambiar entre las distintas armas principales disponibles con la tecla N. Durante la batalla, los componentes y las armas de la Albion Skunk pueden sufrir daños. Las armas dañadas se mostrarán en el monitor en color amarillo. Las armas rotas, aparecerán en rojo.



Las armas de la Albion Skunk se quedarán sin capacidad de fuego durante un período de tiempo ilimitado. El sistema de armas irá acumulando calor de forma gradual hasta que el arma deje de disparar y entre en proceso de refrigeración. No pierdas de vista la barra inferior que se muestra en el monitor de arma principal. ¡Así no te quedarás sin la posibilidad de dar el golpe final a un enemigo por el sobrecalentamiento de los cañones! Cuando el calor acumulado llegue al 75 %, la barra se volverá amarilla. Cuando llegue al 100 %, se pondrá roja.



▲ MONITOR DE ARMA SECUNDARIA

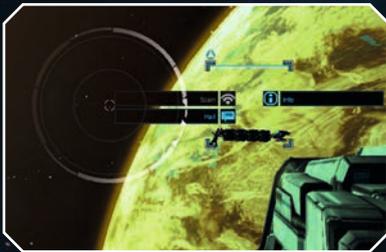
El monitor de arma secundaria de la Albion Skunk sirve como dispositivo de control para los sistemas de misiles. Al igual que las armas principales, las armas secundarias también pueden sufrir daños y averiarse durante la batalla.

La mayor diferencia entre las armas principales y las secundarias es que estas últimas disponen de un suministro de munición limitado. La barra situada bajo el contador de misiles indica el tiempo de recarga antes de poder lanzar el siguiente proyectil.



Cuando te quedes sin misiles, tendrás que comprar más o recogerlos en el campo de batalla.

▲ MENÚS DE NAVEGACIÓN Y OBJETIVOS



Para interactuar con los objetos y naves que te encuentres en el espacio, lo único que tienes que hacer es dirigir el punto de mira o el cursor hacia ellos y hacer clic. Al hacerlo, el objeto se marcará como objetivo y aparecerá un cuadro blanco sobre él. Si vuelves a hacer clic, se abrirá un menú alrededor del cuadro blanco en el que encontrarás distintas opciones.

▲ ESCANEO

Al escanear una nave o el módulo de una estación, revelarás información adicional, como el tipo, el almacenamiento y la filiación, entre otras cosas. La Albion Skunk debe estar lo suficientemente cerca del objetivo para efectuar un escaneo. Una vez seleccionado el objetivo, el menú que aparece alrededor del punto de mira mostrará si se puede escanear o no: comprueba si la opción "Escanear" está activa o inactiva.



▲ MENÚ DE HABILIDAD

Por medio del menú de habilidad de la Albion Skunk, podrás ordenar a los distintos drones que ejecuten varias habilidades. Si no dispones de drones, no podrás usar ninguna habilidad, por lo que asegúrate de tener siempre alguno de reserva cuando salgas a cumplir una misión. Al pulsar la T, aparecerá el menú de habilidad, en el que podrás ver las habilidades disponibles. Puedes seleccionar una habilidad haciendo clic sobre ella con el ratón o pulsando el número que tiene asignado. En el caso de la habilidad de defensa inteligente, debes seleccionarla con el ratón o con el stick del mando.



▲ CONTROL DE DRONES

La Albion Skunk puede lanzar varios tipos de drones diseñados y especializados en tareas muy específicas. Algunos drones funcionan de forma autónoma (los llamados Vehículos no tripulados o URV) y otros pueden controlarse directamente (los llamados Vehículos Guiados no Tripulados o ROV). Los drones no pueden viajar por los Puentes Hiperspaciales. La investigación en el campo de la IA se ha prohibido para evitar el desarrollo de la IA de los drones, por miedo a que estos comiencen a pensar por sí mismos y terminen rebelándose contra sus creadores. Sin embargo, la investigación del xenon ha derivado también en avances aplicables a la tecnología de estas máquinas. Para controlar los drones, debes acceder al menú de habilidad (T). Los drones controlables pueden pilotarse tanto mediante movimiento como mediante clic, además de que responden a los controles normales de la Albion Skunk. Si se alejan demasiado de la Skunk, los drones perderán la conexión con ella y dejarán de funcionar. El contador situado en la parte superior de la pantalla de control del drone indica la distancia. También podrás ver la posición relativa de la Skunk en la brújula situada debajo. Dado que los drones de los que dispones son limitados, no los malgastes.



▲ ATRAQUE

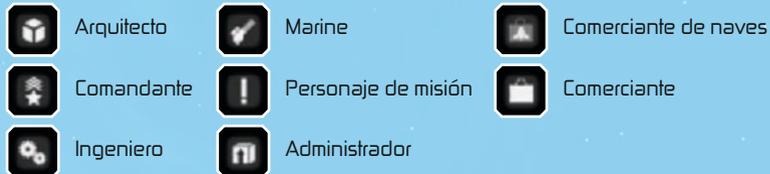
Atracar en estaciones espaciales y otras naves es la mejor forma de interactuar con otros personajes y PNJ. Hay numerosos puertos de atraque distintos: astilleros, bares, etc. Para atracar en ellos, dirígete hacia el icono y, cuando estés lo suficientemente cerca, el punto de mira cambiará de forma para indicarte que puedes interactuar con el icono y atracar.

ICONOS DE PLATAFORMA DE ATERRIZAJE



Mientras estés atracado, podrás explorar el interior de la estación o de la plataforma, además de abrir las cajas y las taquillas. Mientras exploras la estación o la plataforma de atraque, puede que te encuentres con puertas que no se abren automáticamente. En ese caso, busca un panel de acceso por los alrededores. Te encontrarás también con distintos tipos de PNJ: con algunos podrás comerciar, a otros los podrás reclutar para tus naves, otros serán personajes relacionados con la trama o las misiones y otros, simplemente, serán personajes de adorno que le dan algo de vida a las estaciones. Distinguirás los distintos tipos de PNJ por los iconos que aparecen sobre ellos.

ICONOS DE LOS PERSONAJES



Charlas con los PNJ

En las estaciones te cruzarás con distintos personajes con los que podrás hablar. Los temas no girarán tan solo en torno a los negocios; todavía hay por ahí razas a las que les encanta conversar. Las charlas con los PNJ pueden reportarte mejores comisiones en las ofertas comerciales y ayudarte a descubrir las verdaderas habilidades de los personajes. Para charlar, solo tienes que interactuar con los PNJ en las estaciones. Si la opción está disponible (no todos están dispuestos a darte conversación!), selecciónala y comenzará el minijuego de la charla. El objetivo de este minijuego es parar el marcador (1) en el punto más alto del gráfico (2). El marcador se para con el botón izquierdo del ratón. Si consigues detenerlo en el punto más alto del gráfico, ganarás el minijuego. Si, por el contrario, fallas, perderás la „conversación“.



▲ COMERCIAR

Para ganar créditos en el Universo X, uno de los métodos más lucrativos es el comercio. Al comerciar, podrás usar los créditos que hayas ganado para comprar mejor equipamiento para la Albion Skunk, nuevas armas o los componentes necesarios para construir una estación o una nave. La Skunk no está diseñada para transportar cargamentos de grandes dimensiones, pero si compras o construyes una nave comercial y la añades a tu escuadrón, podrás realizar misiones de comercio de mayor envergadura. El mercado del Universo X es dinámico y está vivo, por lo que existe y opera como cualquier economía real sin que el jugador tenga que interactuar con él. Esto significa que, si se estudia con detenimiento, podrás prever cuándo va a haber una gran demanda de mercancías, de modo que las ventas te proporcionen los mayores beneficios posibles. Sin embargo, ciertas situaciones no planeadas y aleatorias pueden cambiarlo todo. ¡Comercia con cabeza y harás el agosto!

Comerciar con una nave comercial

Para comerciar con naves comerciales, primero debes construir o comprar una y añadirla a tu escuadrón a través del menú de interacción (tecla F). Una vez que la nave esté en tu escuadrón, abre las ofertas comerciales de las estaciones, que aparecerán en forma de malefín con una flecha en forma de trueno en el interior. Las mercancías compradas por las estaciones están marcadas con un „+“, mientras que las que la estación vende están marcadas con un „-“. Ten en cuenta que puedes conseguir mejores gangas en las ofertas comerciales si descubres y recaudas comisiones. Esto podrás hacerlo volando cerca de la superficie de las estaciones. Si quieres empezar a comerciar, sigue estos pasos (una vez que la nave comercial se encuentre en tu escuadrón): Pulsa ENTRAR para abrir el menú principal o el botón Y del mando Xbox 360. Selecciona „Comerciar“. A continuación, se abrirá el menú de comercio.

Menú de comercio

Vares sold by Stations						
Categories	All	Sub	Container	Energy	Liquid	
Item	Distance	Amount	Avb	Price	Total Price	
1. Antibiotic Cells	00:00	5,000	100%	100,000 Cr	500,000 Cr	
2. Ben Gels	00:00	5,000	100%	100,000 Cr	500,000 Cr	
3. Meat	00:00	3,750	80%	40,000 Cr	1,500,000 Cr	
4. Plasma Cells	00:00	5,000	100%	100,000 Cr	500,000 Cr	
5. Spores	00:00	25,000	100%	100,000 Cr	2,500,000 Cr	
6. Mineral	00:00	25,000	100%	100,000 Cr	2,500,000 Cr	



El cuadro 1 contiene información sobre la nave comercial actual, como por ejemplo:

- ▲ Nombre y tipo de nave
- ▲ Ubicación en el universo
- ▲ Número de viajes planeados
- ▲ Capacidad de carga
- ▲ Para seleccionar otra nave comercial (si tienes más), haz clic en las flechas de la izquierda o de la derecha.

El cuadro 2 contiene las distintas categorías de mercancías entre las que puedes filtrar. La opción predeterminada es TODO.

El cuadro 3 contiene la siguiente información sobre las ofertas comerciales:

Mercancía: los bienes con los que se comercia.

Distancia: medida en puertas y saltos.

Cantidad: las unidades totales que la estación desea ofrecer o vender en esta oferta comercial.

Ajuste: las comisiones que se aplicarán al precio final.

Precio: precio por unidad.

Precio total: el precio total de todas las unidades si se incluyen en la operación comercial. El signo "+" representa lugares de comercio adicionales en la zona.

El cuadro 4 contiene el resumen de la oferta comercial, en el que se muestra el tipo y la cantidad de unidades, así como el precio, el lugar del universo y la estación en la que está disponible la oferta.

El cuadro 5 es un campo con los siguientes botones:

Atrás: vuelve al menú anterior.

Para ofertas/Para ventas: cambia entre las mercancías compradas y vendidas por las estaciones.

Detalles: muestra los detalles de la nave y de la oferta comercial.

Siguiente: abre el menú en el que puedes especificar la cantidad de unidades con las que quieres comerciar.

Una vez seleccionadas las naves comerciales y la oferta comercial, haz clic en "Siguiente" y, a continuación, selecciona la cantidad de unidades con las que quieres comerciar. Al seleccionar "OK", sonará una voz que confirmará el trato y volverás al menú de comercio.

La nave comercial se dirigirá entonces al destino de la oferta comercial. Una vez allí, se iniciará la transferencia de las mercancías a través de los drones: cuantos más haya, más rápido se realizará la transferencia. Cuando esta se complete, el piloto de la nave comercial informará a través de una notificación de que la operación ha concluido y se pondrá en posición de espera hasta que lleguen nuevas órdenes (si aún no las tiene).

Mercancías

En el mercado hay muchas mercancías que pueden venderse y comprarse. Muchas gozan de una gran demanda y tendrán un precio muy alto, mientras que otras serán muy comunes y no reportarán muchos beneficios. Encontrar (si se puede) y comerciar con mercancías poco comunes será una buena forma de conseguir créditos, aunque en ningún caso supone una fuente de ingresos fiable sobre la que basar tu economía. No obstante, siempre hay gente lo suficientemente ingenua como para adentrarse en el mundo del comercio sin protección alguna...

A continuación, se expone una lista breve de las mercancías con las que se puede comerciar en el Universo X. Explora y descubre más estaciones y lugares: así ampliarás el catálogo de mercancías con las que puedes comerciar. Ten en cuenta que algunas pueden ser ilegales según las leyes de cada facción... ¡así que no dejes que te pillen!

Células de antimateria

Estas células son dispositivos magnéticos de almacenamiento avanzados con una capacidad de hasta 1 kg de antimateria. Debido al efecto de la radiación Hawking y a su capacidad de autoalimentación, no pueden almacenar antimateria de forma indefinida. Se usan principalmente para cabezas nucleares, reactores de fusión y generadores de campo, y se fabrican a partir del hidrógeno por medio de la tecnología de conversión M/AM de Jefferson.

Cristales tallados

Los cristales tallados son los residuos obtenidos en los procesos de recolección y talla de cristales en bruto. Su uso principal se restringe a los radares y obleas de silicio.

Cerveza delexiana

La cerveza delexiana es una bebida alcohólica que contiene hasta un 45 % de metanol (en lugar de etanol). Mientras que resulta venenosa para los humanos y los boron, la cerveza delexiana es un producto muy popular entre algunas razas alienígenas, sobre todo entre los split. Como prueba de valentía, algunos adolescentes humanos consumen pequeñas cantidades de esta bebida, lo que termina muy a menudo provocando lesiones permanentes e incluso muertes. Es ilegal vender cerveza delexiana sin licencia.

Componentes de motor

Los Componentes del Motor pueden ser cualquier cosa desde tornillos y válvulas hasta completos motores Etherscel monobloque. Una lista detallada debe acompañar los documentos de transporte, especificando los componentes.

Raciones de alimentos

Las raciones de alimentos se presentan en una gran variedad: en lo que se refiere a las raciones de la especie Homo sapiens, contienen principalmente trigo, carne deshidratada congelada y diferentes especias, así como vitaminas y minerales esenciales.

Células de combustible

Una célula de combustible es un tipo especial de célula de antimateria que sirve como consumible para los dispositivos de salto. Las células de combustible están diseñadas para liberar todo su potencial energético en un picosegundo. Sin ellas, no se podría alcanzar el límite energético necesario para abrir un túnel de salto.

Reactores de fusión

Los reactores de fusión se consideran una tecnología antigua, inventada por la mayoría de las especies capaces de viajar por el espacio relativamente pronto en su proceso de desarrollo tecnológico. Los hay de distintos tamaños, desde baterías de fusión de bolsillo hasta sistemas del tamaño de un portaaviones, y, por supuesto, se usan en los drones, las naves y las estaciones.

Hidrógeno

Tradicionalmente, el hidrógeno se usaba en los generadores de fusión de hidrógeno. Sin embargo, hoy en día, debido al auge de la conversión masiva M/AM sostenible, el hidrógeno se convierte habitualmente en antihidrógeno para usarlo en las células de antimateria.

Células de iones

Las células de iones tienen usos muy variados en el campo de la tecnología avanzada; por ejemplo, en el refinado de compuestos químicos de todo tipo o en la fabricación de dispositivos como el generador Podkleinov.

Carne

Dado que la carne es un bien extremadamente variado, el tipo más demandado últimamente es la llamada „carne vegana“, sintetizada y clonada a partir de cultivos celulares en lugar de animales reales. Sin embargo, la carne de argnu real sigue siendo muy popular entre la población humana de numerosos mundos.

Microchips

Hoy en día, los microchips tienen el „micro“ tan solo en el nombre: más bien tienden a situarse en el rango de „pico“. Casi todos los dispositivos de uso común en la actualidad contienen uno o más chips, al igual que otras máquinas menos comunes, como por ejemplo los reguladores de flujo de plasma, los reactores de fusión, los misiles, los drones y las naves. Hay que tener en cuenta que todos los chips Hacker son también microchips, pero no todos los microchips son chips Hacker.

Nividium

Un metal noble y antaño poco común, al cual los humanos llamaban platino y los teladi nividium. A lo largo de los últimos cuarenta años, este metal se ha convertido en un material de uso habitual. Su valor cayó en picado cuando se descubrieron varios asteroides gigantes integrados por casi un 90 % de nividium puro. Hoy en día, sigue teniendo varias aplicaciones técnicas, aunque se usa principalmente para hacer cubos de nividium para una clientela mayoritariamente teladi.

Minerales

En la actualidad, los minerales no suelen extraerse de mundos habitables mediante operaciones de minería, sino que se „recogen“ de otros cuerpos celestes, sobre todo de los asteroides. Por supuesto, los minerales han de refinarse para que resulten útiles.

Células de plasma

Las células de plasma tienen muchas aplicaciones técnicas, sobre todo en la producción de compuestos químicos, cabezas nucleares y reguladores de flujo de plasma.

Silicio

El silicio, necesario para la producción de los tipos de obleas de silicio más comunes, se extrae normalmente mediante procedimientos mineros (o se „recoge“, en boca de algunos), de asteroides u otros cuerpos celestes no habitados.

Espicias

Sin especias, las raciones de comida (y no solo aquellas pensadas para el consumo humano) tendrían un sabor soso, simple y, pasado un tiempo, repugnante. Son fáciles de cultivar pero es difícil que consigan un sabor óptimo; no obstante, las especias se presentan como toda una maravilla culinaria para muchos individuos de todos los sectores.

Componentes de cabezas nucleares

Los componentes de cabezas nucleares pueden tener distintas configuraciones y normalmente se fabrican, previa petición y según una cantidad acordada, por los contratistas de defensa que disponen de una licencia válida, como por ejemplo Sistemas de defensa Theonray. Dependiendo de su configuración, pueden equiparse con tipos especiales de células de antimateria y con dispositivos-nivel AGI.

Agua

Como elemento esencial para todas las formas de vida biológicas conocidas, el agua jamás ha sido motivo de discordia entre las distintas especies, debido a su ubicuidad en el espacio. Se usa en los procesos de fabricación de casi todos los bienes disponibles en los distintos sectores, sobre todo en la producción de comestibles.

▲ MINERÍA

La Albion Skunk puede minar recursos gracias a su láser minero, un dispositivo de alta frecuencia que dispone de suficiente energía para ionizar restos de materia a lo largo de su superficie de aplicación. Las mejoras del láser minero darán como resultado un aumento de la velocidad de minado y, por tanto, una obtención de los recursos más rápida. Aunque resulta una herramienta perfecta para minar, el láser minero no es fiable como arma de combate contra otras naves. Al mejorarlo, se puede aumentar la potencia del láser minero contra otras naves, pero no se debe considerar más que un arma de último recurso.

Para minar y ordenar a una nave de tu escuadrón que lo haga, debes encontrarte primero en una zona con asteroides. Hay dos tipos de minería: pasiva y activa. Durante una operación de minería pasiva, la nave minera no envía dispositivos auxiliares aparte de los drones recolectores de los asteroides marcados. Este tipo de minería da como resultado una mayor cantidad de mineral minado, ya que te encargas manualmente de las operaciones. En una operación de minería activa (también llamada automática), la nave de tu escuadrón enviará drones mineros y recogerá los asteroides adecuados sin que tú los marques, mientras la nave principal usa su propio láser minero para romper los asteroides más grandes en pedazos recolectables.



Asteroide grande



Asteroide mediano



Asteroide pequeño

Para minar de forma pasiva:

Vuela hasta la nave principal aliada y añádela a tu escuadrón.

Llama a la nave y selecciona „Solicitud de minería pasiva“.

Encuentra asteroides que puedas minar. Debes romper los asteroides más grandes en trozos más pequeños con tu láser minero. Solo podrás recoger los asteroides más pequeños.

En cuanto pueda minarse un asteroide, aparecerá un icono y el punto de mira mostrará la palabra „RECOGER“.

Haz clic en el icono para disparar un misil de marcado hacia el asteroide. Una vez marcado, un dron recolector de la nave principal de tu escuadrón recogerá el asteroide y lo llevará a la nave.

Para minar de forma automática:

Vuela hasta la nave principal aliada y añádela a tu escuadrón.

Llama a la nave y selecciona „Solicitud de minería activa“.

La nave principal comenzará a minar.

▲ CONSTRUCCIÓN

Además de comerciar, minar y luchar, también podrás construir naves y estaciones según tus preferencias y necesidades. Para construir una estación o una nave, necesitarás créditos.

Construcción de una nave

Construir una nave es un buen método para añadir a tu escuadrón una nave adaptada a tus gustos y necesidades que te sirva de apoyo en el Universo X.

Para construir una nave, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:



Aterrizas en un astillero.



Encuentras al comerciante de naves e interactúas con él.



Seleccionas "Elegir nave para construirla" y se abrirá un menú en el que podrás seleccionar la nave que deseas construir.



Seleccionas las mejoras que quieres tener en la nave y, cuando hayas terminado, haz clic en „OK“.



Seleccionas los drones con los que quieres equipar la nave.



Una vez que hayas seleccionado la nave, las mejoras y los drones, verás el precio final y el tiempo de construcción estimado.

Construcción de una estación



Puedes conseguir muchas ventajas al construir tu propia estación espacial según tus necesidades.

Para hacerlo, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

Construye o compra una nave de construcción y añádela a tu escuadrón. En el lugar en el que puedas construir la estación verás un icono, vuela hacia él, haz clic y elige „Construir“ en el menú.

Selecciona „Elegir estación para construirla“ y escoge la que quieras construir.

Elige las mejores que quieras añadirle.

Si tienes suficientes créditos, podrás iniciar la construcción de inmediato, así que asegúrate de que no te falten!

Selecciona „Quiero que te encargues de...“ y luego „Comenzar e informar...“.

Por último, selecciona „Construir esta estación“ y la nave de construcción comenzará con su tarea.

Agregar ampliaciones y mejoras a la estación es muy sencillo. Una vez que se haya completado la estación, ponte en contacto con ella a través del menú de interacción y llama al arquitecto. Podrás elegir entre ampliar la estación (añadir nuevos módulos) o mejorarla (añadir objetos en su superficie, como las torretas). Dependiendo de lo que selecciones aparecerán distintos menús, pero en ambos casos se mostrarán las ampliaciones disponibles y los módulos que puedes construir.



ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

Este software y cualquier otro archivo que le permita jugar o hacer actualizaciones tanto en línea como sin conexión, incluidos el embalaje, los manuales etc. (a partir de ahora "los materiales") y cualquier trabajo derivado de este software y estos materiales (referidos en su conjunto como "el juego") están protegidos por leyes de copyright y de marcas comerciales. Todo uso del juego quedará sujeto a este Acuerdo de licencia del usuario final. El juego se distribuirá y alquilará exclusivamente por distribuidores autorizados y solo podrá usarse para propósitos privados. Queda totalmente prohibido cualquier uso, reproducción o redistribución del juego que no esté autorizado expresamente por los términos de este Acuerdo de licencia.

GARANTÍA

Debido a su compleja naturaleza, no se puede esperar que el software esté siempre libre de errores. Por ello, Koch Media no garantiza que los contenidos de este producto cumplan sus expectativas, y que el software funcione sin fallos imprevistos en cualquier circunstancia. Asimismo, Koch Media no asume ninguna garantía sobre las funciones específicas y los resultados de este software más allá de los estándares mínimos actuales de la tecnología de software en el momento de la creación de este programa. Esto mismo se aplica a la precisión o completión de la documentación adjunta. Koch Media, en caso de que el programa fuera defectuoso en el momento de su entrega de modo que, a pesar de haber sido manipulado correctamente, no pudiera ser usado para el propósito deseado, podrá reparar el producto, entregar una nueva copia o devolver el importe pagado dentro de los dos primeros años desde la fecha de compra. Esto se aplica exclusivamente a los productos comprados directamente a Koch Media. Para solicitar esta garantía, debe enviar el producto que ha adquirido junto con el comprobante de compra y una descripción del error a la siguiente dirección: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Alemania. Koch Media no asume ninguna garantía adicional por daños directos o indirectos resultantes del uso del producto, a no ser que estos daños fueran causados por un uso malintencionado o por una negligencia grave, o bien que dicha garantía fuese legalmente obligatoria. En cualquier caso, el importe de la garantía queda limitado al precio de compra del producto. Bajo ninguna circunstancia Koch Media asumirá ninguna garantía por cualquier daño imprevisible o por daños atípicos. Esto no afecta a cualquier reclamación que pueda presentar ante el distribuidor en el que adquirió el producto. Koch Media no asumirá ninguna garantía por los daños causados por un manejo inapropiado, en particular en lo referente al incumplimiento de las indicaciones del manual de instrucciones, la incorrecta puesta en marcha inicial, el manejo inapropiado o el uso de accesorios inadecuados, a menos que Koch Media sea responsable de dichos daños.

DERECHO DE USO

Con la adquisición de este software, al usuario se le garantiza el derecho personal, no exclusivo, a utilizar dicho software en un único ordenador. Este derecho es intransferible y no se puede alquilar ni prestar. Queda prohibido cualquier otro uso sin consentimiento previo del titular del copyright. Solo se permite crear copias de seguridad en la medida que así lo admitan las disposiciones legales. No se pueden licenciar, prestar, alterar, traducir, adaptar ni publicar, ya sea gratuita u onerosamente, ni el programa ni parte alguna del mismo. Queda expresamente prohibido descomponer el software, desensamblarlo o convertirlo de cualquier otro modo a un formato legible universalmente. Quienquiera que, por cualquier medio, duplique, distribuya o reproduzca públicamente el software sin permiso o ayude a ello, podrá ser castigado. La duplicación de este software sin autorización puede castigarse con una multa y penas de prisión de hasta cinco años. La fiscalía puede confiscar y destruir los soportes de copias realizadas sin permiso. En caso de violación de las disposiciones aquí contenidas, Koch Media se reserva expresamente el derecho a tomar todas las medidas legales a las que el licenciador tenga derecho para proteger su propiedad intelectual en virtud de la ley.

RESCISIÓN

Este acuerdo de licencia es válido hasta que se rescinda. También se entenderá resuelto en el caso de que se destruyan el software y todas las copias. Koch Media puede cancelar este acuerdo de licencia con efecto inmediato en el caso de que se cometa una vulneración importante del mismo o de sus términos de uso. En dicho caso, se deberá destruir inmediatamente el juego y eliminar el cliente de juego del disco duro. Si este acuerdo se cancelara por cualquier motivo, todas las licencias concedidas en virtud del mismo se considerarán rescindidas de inmediato, sin sustitución alguna.

DISPOSICIONES FINALES

En caso de que una disposición de este acuerdo sea o fuera ineficaz completa o parcialmente, las restantes disposiciones del mismo no se verán afectadas. Las disposiciones ineficaces serán sustituidas por las normas que sean lo más parecidas posible al sentido original de aquellas. Este acuerdo de licencia constituye y contiene todo el acuerdo legal suscrito entre las partes con relación al objeto del mismo e invalida cualquier otro acuerdo anterior, ya sea verbal o escrito, por el que se considere que este acuerdo existe de modo paralelo a los términos del anterior y no los sustituya. Koch Media se reserva el derecho a actualizar, modificar o alterar unilateralmente los términos de uso. Las versiones revisadas de este acuerdo de licencia se publicarán en la página web de Deep Silver (www.deepsilver.com).

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE



Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

Koch Media, S.L.U.
C/ Somera, 7 y 9 - 2ª Planta
Urbanización La Florida
28023 MADRID

Atención al cliente

(+34) 91 114 26 64 (Tarifa telefónica nacional)

Fax: 91 367 74 57

Nuestro horario es de lunes a viernes, de 10:00 a 15:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

suporte@kochmedia.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes acerca de nuestros próximos lanzamientos:

www.kochmedia.com

www.deepsilver.com

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le INFORMA:

- ▲ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal
- ▲ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel
- ▲ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador
- ▲ La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software
- ▲ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 ó a través de correo electrónico en la dirección abog0042@fsai.es



© 2013 Egosoft GmbH.

Published by Deep Silver a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen.
All rights reserved.

E900910MAESP