

COMPANY of HEROES 2

ARDENNES ★ ASSAULT



MANUAL DEL USUARIO

CUESTIONES DE SALUD

Usa este software en una habitación bien iluminada, a una distancia razonable del monitor o la pantalla de televisión, para no cansarte demasiado la vista. Descansa entre 10 y 20 minutos cada hora de juego, y no sigas jugando cuando estés cansado o tengas sueño. Si juegas durante demasiado tiempo o demasiado cerca del monitor o del televisor, tu agudeza visual podría verse afectada.

En casos raros, la estimulación provocada por luces fuertes o destellos procedentes de un monitor o de una pantalla de televisión puede provocar convulsiones musculares o desvanecimientos en algunas personas. Si experimentas algunos de estos síntomas, consulta con un médico antes de jugar. Si sufres vértigo, náuseas o mareos mientras estás jugando, para el juego inmediatamente. Consulta con tu médico si el malestar persiste.

CUIDADO DEL PRODUCTO

Trata los discos de juego con cuidado para impedir que se rayen o se acumule polvo en ambas caras. No los dobles ni intentes agrandar los agujeros centrales.

Para limpiarlos, usa un trapo suave, como los que se emplean en la limpieza de las lentes. Realiza pasadas suaves siguiendo movimientos radiales de dentro hacia fuera a partir del agujero central. No utilices limpiacristales, benceno ni otros abrasivos químicos para limpiar los discos.

No escribas ni pegues etiquetas en las caras de los discos.

Después de jugar, vuelve a guardar los discos en su caja original.

No los almacenes en lugares cálidos o húmedos.

Los discos de **COMPANY OF HEROES™ 2: ARDENNES ASSAULT** contienen software destinado a ser empleado en un ordenador personal. No los utilices en un reproductor de CD convencional, puesto que podrías dañar los auriculares o los altavoces.

- Además, lee el manual de tu ordenador.
- No puedes alquilar estos discos de juego para obtener beneficios.
- La copia no autorizada de este manual está prohibida.
- La copia o la ingeniería inversa no autorizada de este software está prohibida.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

COMPANY of HEROES 2

ARDENNES ★ ASSAULT

ÍNDICE

INTERFAZ DE USUARIO	2
Controles del juego	3
Teclas rápidas tradicionales:	
funciones globales de las teclas	3
Teclas rápidas generales.....	3
Edificios de las US Forces	4
Unidades de las US Forces	4/5
Notas	5
Garantía	6
Soporte técnico.....	6

La información contenida en este manual era correcta en el momento de su impresión, aunque posteriormente se haya podido hacer alguna modificación de escasa entidad.

INTERFAZ DE USUARIO



1. Barra de progreso de la misión	7. Habilidades de comandante
2. Control de pelotones	8. Efectivos
3. Barra de la compañía	9. Munición
4. Siguiente infantería inactiva	10. Combustible
5. Siguiente vehículo inactivo	11. Límite de unidades
6. Puntos de comandante	12. Selección de edificios

13. Menú	18. Salud del pelotón
14. Señal de atacar aquí	19. Rangos de veteranía del pelotón
15. Minimapa	20. Información del pelotón
16. Temperatura del pelotón	21. Defensas de campo
17. Víctimas del pelotón	22. Esquema de teclas de habilidades

CONTROLES DEL JUEGO

TECLAS RÁPIDAS TRADICIONALES: FUNCIONES GLOBALES DE LAS TECLAS

Movimiento de ataque	A
Atacar Terreno	G
Parar	S
Retirarse	T
Reforzar	R
Marcha atrás	U
Abrir el menú de construcción primario	V
Abrir el menú de construcción secundario	B



TECLAS RÁPIDAS GENERALES

Mover la cámara a la posición inicial	Inicio
Seleccionar todas las unidades en pantalla	ñ
Seleccionar todos los constructores inactivos	Ctrl + Alt + Coma o Control + F1
Seleccionar todos los pelotones de infantería inactivos	Ctrl + Alt + .
Seleccionar todos los vehículos inactivos	Ctrl + Alt + guión
Seleccionar todas las unidades	Ctrl + F2
Seleccionar la base	F1
Seleccionar edificio de nivel 1	F2
Seleccionar edificio de nivel 2	F3
Seleccionar edificio de nivel 3	F4
Seleccionar edificio de nivel 4	F5
Activar el menú de la partida	Esc o F10
Activar la flecha de señalización de ataque del minimapa	Ctrl + A
Seleccionar al siguiente vehículo inactivo	Alt + .
Seleccionar al siguiente pelotón de infantería inactivo	Ctrl + .
Seleccionar todos los vehículos	Ctrl + /
Seleccionar toda la infantería	Ctrl + .
Activar el chat del equipo (solo en partidas online)	Intro
Activar todos los chats (solo en partidas online)	Mayús. + Intro
Girar e inclinar cámara	Alt + RATÓN
Restablecer la inclinación de la cámara	Retroceso
Restablecer la rotación de la cámara	Retroceso x 2
Pausar el juego (solo en Campaña, Refriega, y Teatro de operaciones)	Tecla "Pausa"
Asignar el pelotón seleccionado al grupo de control 0-9	Ctrl + 0 - 9
Seleccionar grupo de control 0-9	0 - 9 (con grupos de control asignados)
Fijar la cámara en grupo de control 0-9	0 - 9 x2 (con grupos de control asignados)
Seleccionar mapa táctico	TECLA NUMÉRICA 0
Borrar todas las selecciones	Esc
Cambiar entre las unidades de un grupo de pelotones seleccionado	Tab
Establecer punto de encuentro	CLIC DERECHO

TECLAS CLÁSICAS - EDIFICIOS

US ARMY CON UN EDIFICIO BÁSICO SELECCIONADO

Cuartel		Puesto de mando de la compañía	
Unidad 1 - Fusilero	R	Unidad 1 - Capitán	C
Unidad 2 - Tropas de escalón de retaguardia	S	Unidad 2 - Dotación con mortero M1 de 81 mm	D
Unidad 3 - Ambulancia WC54 3/4 Ton	D	Unidad 3 - M5A1 Stuart	S
Unidad 4 - Semioruga M3	H	Unidad 4 - Cañón M1 de 75mm	R
Mejora 1 - Mejora de granada Mk 2	G	Unidad 5 - Semioruga con mortero M21	M
Mejora 2 - Estante para bazucas M9	A	Unidad 6 - M8 Greyhound	G
Mejora 3 - Estante para Browning	U	Puesto de mando del batallón	
Órdenes de traslado	T	Unidad 1 - Comandante	M
Puesto de mando de pelotón		Unidad 2 - Tanque medio M4A3 Sherman	S
Unidad 1 - Teniente	L	Unidad 3 - Obús autopropulsado M8A1 Scott	H
Unidad 2 - Ametralladora Browning M2HB	H	Unidad 4 - Destructor de tanques M36 Jackson	T
Unidad 3 - Cañón antitanque M1 de 57 mm	T	Unidad 5 - Cazacarros M-10 "Wolverine"	E
Unidad 4 - Camión militar WC51 con AP de calibre .50	R	Unidad 6 - Obús autopropulsado M-7B1 "Priest"	R
Unidad 5 - Automóvil blindado M20	U	Unidad 7 - Sherman 105 mm Bulldozer	B
Unidad 6 - Enviar guías	P		

TECLAS CLÁSICAS - UNIDADES

UNIDADES DEL US ARMY

Tropas de escalón de retaguardia		Acelerar (habilidad de veterano)	N
Reparar	E	Cañón M1 de 75mm	
Cortadores de alambradas	W	Andanada altamente explosiva	B
Andanada	F	Andanada con fósforo blanco (habilidad de veterano)	W
Fusileros		Alto el fuego	H
Granada de fragmentación Mk 2	D	Cañón antitanque M1 de 57 mm	
Granada de cortina de humo M23	M	Disparar proyectiles perforantes sabot (APDS)	D
Granada de fusil antitanque (habilidad de veterano)	N	Apunten (habilidad de veterano)	T
Pelotón de ingenieros de asalto		Priorizar vehículos	H
Reparación crítica (habilidad de veterano)	C	Ambulancia WC54 3/4 Ton	
Colocar carga de demolición	D	Distribuir suministros médicos	D
Cortadores de alambradas	W	Desembarco médico	T
Reparar	E	Automóvil blindado M20	
Teniente		Granadas de humo M2	E
Granada de fragmentación Mk 2	D	Mina antitanque M6	M
Granada de cortina de humo M23	M	Abandonar vehículo	T
Guías		M-8 Greyhound	
Baliza	B	Cargas M2	C
Alto el fuego	H	Abandonar vehículo	T
Asesinar	F	Semioruga con mortero M21	
Paracaidistas		Andanada de mortero	B
Granada de fragmentación Mk II activada	D	Andanada de fósforo blanco	W
Carga explosiva con temporizador	E	Abandonar vehículo	T
Capitán		Andanada con explosivos M56 de espoleta retardada (habilidad de veterano)	F
¡Seguidme!	N	Alto el fuego	H
Supervisar	E	M5A1 Stuart	
Comandante		Aturdimiento en combate	E
Vuelo de reconocimiento	F	Daño directo al motor	B
Andanada rápida	B	Abandonar vehículo	T
Falsa andanada rápida (habilidad de veterano)	E	Camión militar WC51	
Establecer punto de retirada	K	Abandonar vehículo	T
Dotación de vehículos		Písale	N
Reparaciones de la dotación del vehículo	E		
Reparación crítica (habilidad de veterano)	C		
Médicos			
Primeros auxilios	F		
Ametralladora Browning M2HB de calibre .50			

TECLAS CLÁSICAS - UNIDADES

UNIDADES DEL US ARMY

Obús autopropulsado M8 Scott

Andanada de 75 mm	B
Bombardeo de humo	E
Abandonar vehículo	T
Pantalla de humo (habilidad de veterano)	C
Alto el fuego	H

Obús autopropulsado M-781 "Priest" 105 mm

Andanada de obús Howitzer de 105 mm	B
Abandonar vehículo	T
Barrera móvil (habilidad de veterano)	C

Tanque medio M4A3 Sherman

Cortina de humo	E
Cañón principal: Cargar munición perforante	M
Abandonar vehículo	T

Sherman 105 mm Bulldozer

Cortina de humo	E
Crear barrera	B
Destruir barrera	D
Abandonar vehículo	T

Cazacarros M-10

Abandonar vehículo	T
Proyectiles HVAP M93 (habilidad de veterano)	V
Velocidad de flanco (habilidad de veterano)	F
Priorizar vehículos	H

Destructor de tanques M36 Jackson

Munición perforante de alta velocidad T30E16 (habilidad de veterano)	H
Abandonar vehículo	T

Fusileros de caballería

Formación defensiva	E
Granada de fragmentación Mk2	D
Granada de humo M18	M
Carga concentrada AT	L

Dotación con mortero M1 de 81 mm

Alto el fuego	H
Andanada de mortero	B
Andanada con fósforo blanco (habilidad de veterano)	W

Semioruga M3

Desplegar ingenieros de reparaciones	R
Abandonar vehículo	T

NOTES

GARANTÍA

GARANTÍA: SEGA Europe Limited garantiza al comprador original de este Juego (según las limitaciones que se describen a continuación), que dicho Juego funcionará esencialmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de la primera compra. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, además de posibles derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local a los que no afecta.

LÍMITACIONES DE GARANTÍA: Esta garantía limitada no tendrá validez si el Juego se usa con fines comerciales o empresariales y/o si cualquier fallo o defecto ha sido provocado por usted (o por cualquier otra persona que actúe bajo su control o autoridad) como resultado de un fallo, negligencia, accidente, uso indebido o inapropiado, virus o modificación en modo alguno del Juego tras la compra del mismo.

RECLAMACIÓN DE GARANTÍA: Si experimenta algún problema con este Juego durante el periodo de garantía (incluyendo un problema con la activación del Juego, ya sea mediante el uso de códigos o cualquier otro método) deberá ponerse en contacto con el establecimiento vendedor donde lo adquirió. Asegúrese de tener una copia del recibo de la venta original, pues el vendedor se lo podría pedir. Si descubre un error de programación o cualquier otro tipo de error en el juego, por favor, póngase en contacto con el servicio técnico de SEGA (especificado en este manual) e infórmeles del problema que está experimentando. El establecimiento de venta o SEGA se encargará de su reparación o le enviará uno nuevo a su discreción. El Juego que ha sido reemplazado tendrá una garantía por el periodo restante de la misma o por un plazo de noventa (90) días desde que se realizara dicho reemplazo, aquel que sea más largo. Si, por cualquier motivo, el Juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho al reembolso del precio que pagó por el mismo. Todo lo expuesto anteriormente (reparación, reemplazo o el precio que se pagó por el juego) es su único recurso legal.

LIMITACIONES: EN TODA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY VIGENTE (SIN QUE ELLO LIMITE O EXCLUYA DE RESPONSABILIDAD POR FRAUDE, MUERTE O DAÑOS PERSONALES EN CASO DE NEGLIGENCIA POR PARTE DE SEGA), NI SEGA, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE LOS RIESGOS RELACIONADOS CON CUALQUIER DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO, DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, AVERÍA DE LA CONSOLA U ORDENADOR, PÉRDIDA DE AHORROS ANTICIPADOS, PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD DE NEGOCIO O DE FONDO DE COMERCIO QUE RESULTEN DIRECTA O INDIRECTAMENTE COMO CONSECUENCIA DEL USO, POSESIÓN O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO, INCLUSO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE SE HA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHA PÉRDIDA.

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

© SEGA y el logo de SEGA son marcas o marcas registradas de SEGA Corporation. Reservados todos los derechos. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, está terminantemente prohibida la copia no autorizada, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, difusión o ejecución pública del Juego; del mismo modo está terminantemente prohibido cualquier modo de transmisión de este Juego, de la documentación adjunta o de parte de la misma, a menos que haya sido autorizado explícitamente por SEGA.

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega.com/support

o llama al: 800 600 977

(llamada gratuita)



© SEGA. Developed by Relic Entertainment. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.