

METRO

¡DESCUBRE
EL FASCINANTE MUNDO CREADO
POR DMITRY GLUKHOVSKY!

DISPONIBLE
EN TU
LIBRERÍA



PRÓXIMAMENTE
A LA VENTA
EN ABRIL
DEL 2010



Para más información visitarnos en
www.scyla.com o www.scyla.com/metro2033

timunmas



THQ Interactive Entertainment, España S.L.U., Avenida de Europa 19
Edificio I 1º B, Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA

Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft.



Games
for Windows®

METRO

★ 2033 ★

GUÍA DE LOS TÚNELES



MANUAL DE
INSTRUCCIONES



⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿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

ÍNDICE

Bienvenidos a Metro 2033	1
Controles del juego por defecto	2
Menú principal	4
Pantalla de juego	5
Pantalla de pausa	7
Opciones	8
Diario y mechero	9
Equipo especial	10
Armas	12
Munición	15
Acuerdo de licencia	16
Garantía limitada	16
Servicio de atención al cliente	21

BIENVENIDOS A METRO 2033

En el año 2013, el mundo fue arrasado por un suceso apocalíptico que aniquiló a casi toda la humanidad y convirtió la superficie terrestre en un páramo tóxico. Unos pocos supervivientes se refugiaron en las profundidades del metro de Moscú y la civilización del hombre entró en una nueva era de oscuridad.

Corre el año 2033. Toda una generación ha nacido y crecido bajo tierra y sus ciudades-estación de metro luchan por sobrevivir al asedio al que las someten los horrores mutantes que aguardan fuera y a las luchas intestinas.

Tú eres Artyom, nacido en los últimos días antes del gran fuego y criado bajo tierra. Nunca te habías aventurado fuera de los límites de tu ciudad-estación, pero un suceso crucial da comienzo a una misión desesperada rumbo al corazón de la red del metro, con el propósito de alertar a los humanos supervivientes de una horrible amenaza que se aproxima. En tu viaje irás desde las catacumbas olvidadas bajo el metro hasta los yermos desolados de la superficie, en una aventura en la que tus actos decidirán el destino de la humanidad.



CONTROLES DEL JUEGO POR DEFECTO

Selección de armas

Cuchillos	1
Revólveres	2
Ametralladoras	3
Armas especiales	4
Granadas	5
Arma anterior o siguiente	Desplaza la rueda del ratón y haz clic con el botón izquierdo para seleccionar un arma

Acción

Movimiento	W,S,A,D
Esprintar	Mayúsculas izquierda
Mirar	Ratón
Luz	F
Cargador universal	Mantén presionado F
Disparar/encender mechero/ usar cargador	Botón izquierdo del ratón
Recargar	R
Cambiar tipo de munición (solo con armas automáticas)	Mantén presionado R
Presurizar tanque (solo con armas neumáticas).	Mantén presionado R y haz clic con el botón izquierdo del ratón
Apuntar/Disparo opcional	Botón derecho del ratón
Tiempo	T
Botiquín	Q
Usar	E
Agacharse	Ctrl izquierdo
Alternar agachado	Z
Saltar	Barra espaciadora
Visión nocturna	Mantén presionado N para ponértelas o quitártelas. Una vez puestas, pulsa N para activarlas y desactivarlas.
Máscara de gas	G (pulsa G para ponértela y mantenla pulsada para quitártela).
Cambiar filtro	G (con la máscara de gas puesta)
Diario (brújula)	M
Menú	Esc

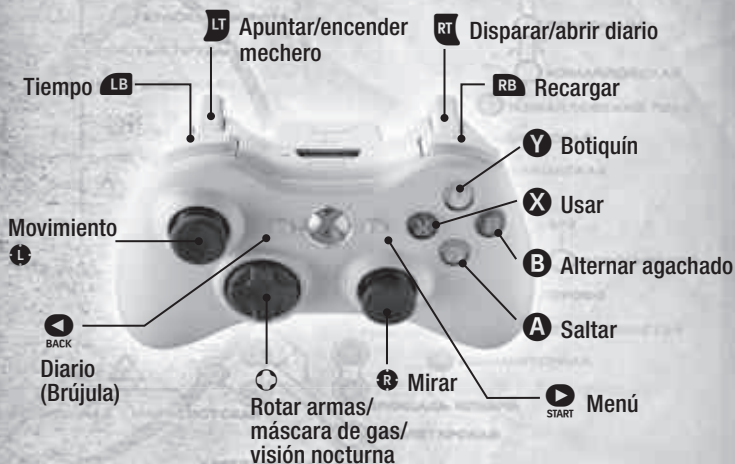
Controles de menú

Desplazarse	Ratón o teclas de dirección
Aceptar	Intro
Atrás	Esc

Control parental

Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos clasificados para adultos y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Para obtener más información, consulte la página www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

Mando Xbox 360



MENÚ PRINCIPAL

Mientras estás en la pantalla de presentación, pulsa cualquier tecla para acceder al menú principal.



Nueva partida

Comienza una nueva historia desde el principio. Puedes elegir entre tres niveles de dificultad: Fácil, Normal y Difícil.

Continuar partida

Regresa a la acción de *Metro 2033* y continúa la partida desde el último punto de control en el que guardaste.

Cargar

Para poder cargar desde el principio niveles que ya hayas jugado, accede al menú de Cargar partida.

Opciones

Accede al menú de Opciones para ajustar las configuraciones de los mandos, el sonido y el propio juego.

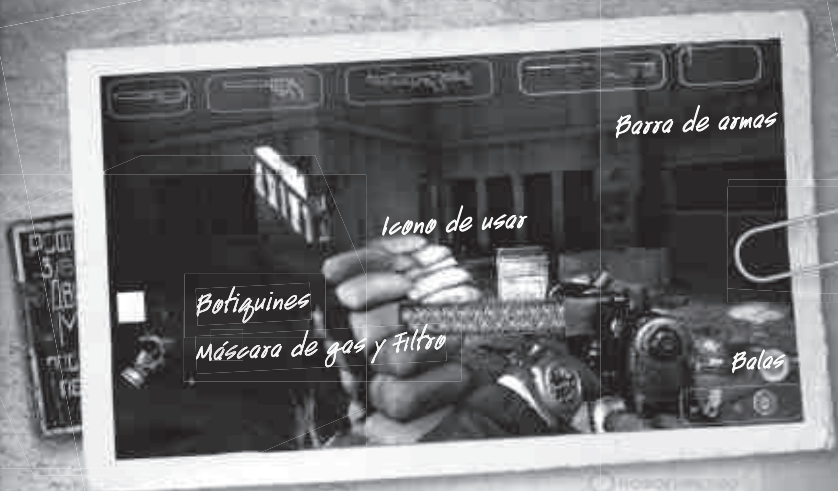
Créditos

Selecciona esta opción para ver los créditos de *Metro 2033*.

Salir

Selecciona Abandonar la partida para salir a Windows.

PANTALLA DE JUEGO



Barra de armas

Acciona la rueda del ratón o pulsa las teclas numéricas para acceder a la barra de armas, que podrás ver en la parte superior de la pantalla. La barra de armas te indicará las que Artyom tiene equipadas en cada momento. Para cambiarlas, gira la rueda del ratón y haz clic con el botón izquierdo del ratón para seleccionar una. Las imágenes en color de las armas te indicarán cuál está seleccionada en cada momento. Las siluetas muestran otras armas disponibles. Los huecos de armas vacíos indican que no se dispone de un arma para ellos.

Indicador de daños

En *Metro 2033* no hay barras o indicadores de salud. En su lugar, la pantalla se irá haciendo más borrosa y se irá manchando de sangre conforme Artyom vaya recibiendo impactos. Una mancha roja difusa aparecerá en los bordes de la pantalla, indicándote la dirección desde la que te atacan. Cuando ocurra, escapa rápidamente y refúgiate en lugar seguro hasta que la salud de Artyom se haya restaurado. Si Artyom ha perdido mucha salud y no hay tiempo para curarse, usa un botiquín para recobrarte rápidamente.

Botiquines

En la parte inferior izquierda de la pantalla de juego podrás ver de cuántos botiquines dispone Artyom. Ten siempre presente esta cantidad y úsalos solo en situaciones desesperadas. Los botiquines solo deben emplearse como último recurso durante un combate si Artyom no puede encontrar un lugar seguro en el que recobrarse.

Máscara de gas y filtro

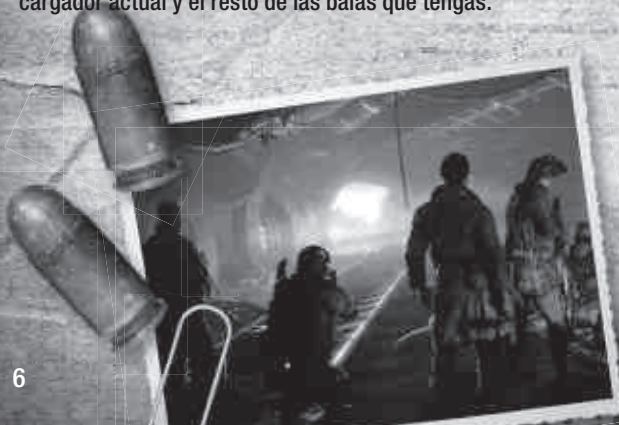
Bajo el contador de botiquines se encuentra el indicador de la máscara de gas y el contador de filtros, que permite a Artyom saber cuántos minutos de aire le quedan. Cuando la máscara de gas esté dañada se volverá roja, indicando a Artyom que debe encontrar una nueva.

Icono de usar

El icono de usar es un icono sensible al entorno y que aparece en pantalla en lugar del punto de mira cuando Artyom pueda realizar una acción especial. Pulsa E para realizar la acción correspondiente al botón usar.

Balas

En la esquina inferior derecha de la pantalla se encuentra el contador de munición, de vital importancia. No pierdas nunca de vista el contador de balas y asegúrate de que Artyom esté siempre preparado para la siguiente batalla. En *Metro 2033* hay varios tipos de munición que se corresponden con las diferentes armas. La mayoría de la munición que encontrarás son cartuchos “sucios”, fabricados por los habitantes del metro con materiales usados o viejos que han ido reuniendo. Estate siempre alerta por si encuentras balas especiales de “calidad militar”, que son las fabricadas antes de las explosiones e infligen más daño. Estas también pueden usarse como moneda de cambio en los mercados subterráneos. La munición que tengas se te mostrará como las balas que te quedan en el cargador actual y el resto de las balas que tengas.



PANTALLA DE PAUSA

Reanudar partida

Selecciona REANUDAR PARTIDA para volver al juego.

Preferencias

Acceder al menú de Opciones del juego. Consulta la página 8 si deseas una descripción más detallada del menú de Opciones.

Cargar desde el último punto de control

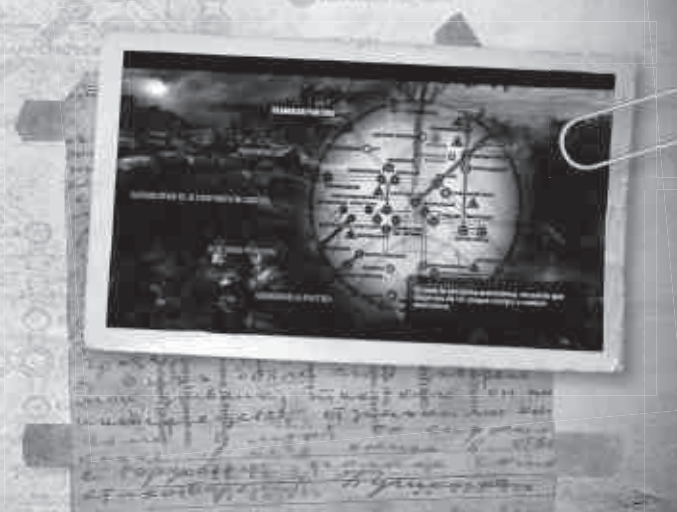
Selecciona CARGAR DESDE EL ÚLTIMO PUNTO DE CONTROL para regresar al último punto de control en el que guardaste. Al hacerlo, se perderán todos los avances de la partida que no se hayan guardado.

Ir al menú principal

Selecciona esta opción para terminar tu partida actual y regresar al menú principal.

Abandonar la partida

Selecciona esta opción para finalizar la partida y salir a Windows.



OPCIONES



Sonido

Accede al menú de sonido para ajustar los volúmenes de los sonidos durante la partida.

VOLUMEN

GENERAL: Ajusta el volumen general para la partida. El volumen

general afecta a todos los sonidos del juego.

VOLUMEN DE LA MÚSICA: Ajusta el volumen de la música durante la partida. El volumen de la música solo afecta a la música del juego.

Opciones del juego

Dentro de estas opciones podrás personalizar diversos aspectos de la experiencia de juego.

PUNTO DE MIRA: Activa o desactiva el punto de mira.

SUBTÍTULOS: Activa o desactiva los subtítulos integrados en el juego.

CONSEJOS: Activa o desactiva los consejos en pantalla.

Controles

Accede al menú de controles para personalizar los controles de *Metro 2033* y adecuarlos a tu estilo de juego.

TECLADO: Selecciona la opción de teclado para ver los controles predeterminados de *Metro 2033* o personalizarlos a tu gusto.

MANDO: Selecciona la opción Mando para ver los controles de juego de *Metro 2033* y seleccionar una de las tres configuraciones predeterminadas para los mandos.

VIBRACIÓN: Selecciona el nivel de vibración que desees.

INVERTIR Y: Permite invertir o no el eje Y.

SENSIBILIDAD: Cambia la sensibilidad al mirar.

Vídeo

Cambia varios ajustes visuales de *Metro 2033*.

RESOLUCIÓN: cambia el tamaño de ventana.

CALIDAD: aumenta la calidad general, como el sombreado, la iluminación y los efectos de partícula.

DIRECTX: selecciona tu versión de DirectX.

SUAVIZADO: aumenta el suavizado de los bordes a costa de un menor rendimiento.

FILTRO DE TEXTURAS: si se aumenta, mejora la calidad gráfica. Si se reduce, mejora el rendimiento. Consulta la información de tu tarjeta gráfica.

GAMMA: aumenta o reduce el brillo.

DIARIO Y MECHERO

Gracias a su fiel diario y su leal mechero, Artyom podrá orientarse en los túneles y pasadizos subterráneos. Usa ambos para orientarte hacia tus objetivos. Pulsa M para equipar el diario y el mechero. A continuación, haz clic con el botón derecho del ratón para abrir el diario y clic con el botón izquierdo para encender el mechero.

Diario

El diario es una de las herramientas fundamentales para la supervivencia de Artyom. Incluye una descripción detallada de cada objetivo de cada misión, así como una brújula en su esquina superior izquierda. Artyom puede utilizar esta brújula para orientarse por los laberintos subterráneos. La brújula apunta hacia el objetivo, indicando el camino.

Mechero

Cuando el mechero esté encendido, Artyom podrá iluminar objetos que se encuentren cerca. Sin embargo, los demás también pueden ver el destello, por lo que puede llegar a delatar su posición.



EQUIPO ESPECIAL

Visión nocturna

La visión nocturna permite a Artyom ver en la oscuridad. Presenta la gran ventaja de permitir ver en la oscuridad sin delatar la posición, como ocurriría con una linterna. Sin embargo, recuerda quitártela en situaciones luminosas, en las que te impediría la visión. Además, debes asegurarte de que las baterías están cargadas empleando el cargador universal.



Medidor de luz

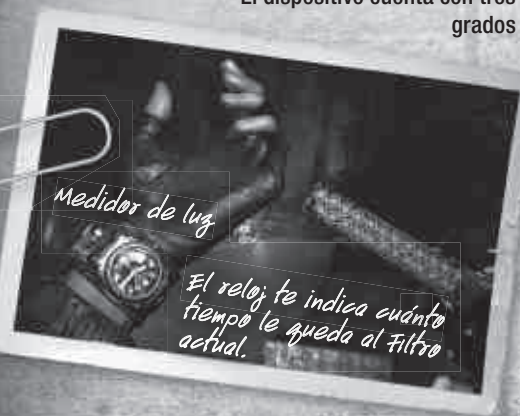
El medidor de luz te ayuda a determinar el nivel de luminosidad de Artyom.

El dispositivo cuenta con tres bombillas que indican tres grados de luminosidad diferentes.

En situaciones de oscuridad total se iluminará la luz verde.

En escenarios con luz débil se encenderá la amarilla, y en una zona bien iluminada se encenderá la roja.

Si Artyom se oculta bien entre las sombras, podrá rodear a ciertos enemigos sin que estos los detecten.



Medidor de luz

El reloj te indica cuánto tiempo le queda al filtro actual.

Máscara de gas

En muchos lugares, sobre todo en la superficie, Artyom tendrá que usar una máscara de gas para sobrevivir. Si empieza a asfixiarse, ponle la máscara de gas para mantenerlo a salvo. La máscara de gas necesita filtros para purificar el aire y solo será efectiva mientras los filtros sigan limpios. Artyom puede mirar en todo momento cuánto tiempo de uso le queda al filtro de su máscara con solo pulsar T. Si agota sus filtros, la máscara de gas se cubrirá con vaho y Artyom comenzará a asfixiarse hasta morir si no abandona el lugar a tiempo. Cuando



la respiración a través del filtro sea calmada, el aire es salobre y puedes quitarte la máscara de gas. Es importante usar la máscara solo cuando es necesario para conservar los filtros. Cuando atacan a Artyom, la máscara puede dañarse y hasta romperse. Si eso sucede, deberás buscar una nueva para reemplazarla. ¡Estate atento a las grietas!

Botiquín



Los botiquines se pueden emplear en el fragor de la batalla para recuperar hasta el 100% de la salud de Artyom y aumentar su ritmo de regeneración durante varios segundos. Podrás encontrar botiquines en los yermos y bajo tierra, además de comprarlos en los mercados de las estaciones.

Linterna

La linterna de Artyom puede iluminar hasta el rincón más oscuro. Cuenta con una fuente de energía infinita y genera un haz dirigido. Se puede usar el cargador universal para hacer que luzca con más intensidad durante un periodo limitado. Sin embargo, la linterna tiene una gran inconveniente, y es que provoca que Artyom resulte más visible a los enemigos cercanos.

Cargador universal

Puedes usar el cargador universal para recargar los objetos eléctricos de Artyom, como su linterna y sus gafas de visión nocturna. Mantén pulsado F para equipar el cargador universal y, a continuación, pulsa repetidamente L para aumentar la carga. Mientras carga objetos, Artyom es extremadamente vulnerable, así que asegúrate de estar una zona segura antes de usar el cargador universal.

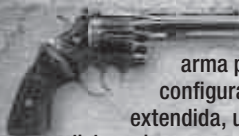


ARMAS

Cuchillo

El cuchillo de Artyom, que él mismo ha fabricado, es un arma de gran eficacia y letal en el cuerpo a cuerpo. Úsalo cuando el enemigo esté cerca y quieras conservar munición.

Revólver



Un revólver convencional de 6 disparos. Esta arma puede comprarse o puedes encontrarla en diversas configuraciones. Existe la posibilidad de instalar una culata extendida, un silenciador o una mira, o cualquier combinación de dichas piezas.

Escopeta de dos cañones (alias “La dobleta”)

La escopeta de dos cañones ofrece una potencia de fuego sin igual en distancias cortas, pero solo puede cargar dos cartuchos. Haz clic con el botón derecho del ratón para disparar el cañón derecho y clic con el botón izquierdo para disparar el izquierdo. Si Artyom hace clic a la vez con los botones derecho e izquierdo del ratón, disparará ambos cañones, infligiendo daños devastadores.



Escopeta automática (alias “Uboyneq”)

La escopeta automática es otra arma casera que puede mejorarse con una culata o una bayoneta. Inflige daños graves en distancias cortas y medias. Las balas se cargan de una en una, así que no olvides contar las que quedan y recargar en zona segura. Cuando hayas cargado la escopeta, Artyom podrá realizar seis disparos rápidos antes de tener que recargar de nuevo.

La Mestiza

La Mestiza es una metralleta casera con una alta cadencia de disparo y un fuego disperso. Es sumamente imprecisa en disparo automático, así que no olvides usar ráfagas cortas. Esta arma puede usar munición de calidad militar.



Kalash

El viejo AK-47

es el clásico fusil de asalto reglamentario. Sobrevivieron a las explosiones y puedes comprarlos o encontrártelos con o sin mira telescópica. Las armas de antes de la catástrofe, como el AK-47, tienen un gran valor por la mayor calidad de su manufactura. Son raras y muy caras. Esta arma puede usar munición de calidad militar.



Kalash 2012

Un AK-47 modificado y puesto al día, introducido en 2012 como fusil de asalto reglamentario para el ejército ruso. Ofrece una alta cadencia de fuego y una precisión excelente. Es el sueño de cualquier soldado y permite usar munición de calidad militar.



VSV

Un fusil automático de francotirador, pensado para matar sigilosamente. Ello se consigue gracias a un silenciador muy eficaz y a una menor velocidad del proyectil. Esta arma puede usar munición de calidad militar.



Fusil ligero de francotirador con silenciador (alias "Tihar")

El fusil ligero de francotirador puede abatir a enemigos a gran distancia con un ruido mínimo. Funciona con aire comprimido y dispara balas de

plomo de pequeño calibre. Artyom debe presurizar el tanque manualmente para poder dispararlo. Además, tiene la opción de sobrecargar el tanque de presión para realizar disparos más potentes o a distancias más largas. Sin embargo, si espera demasiado, el arma perderá presión y volverá a los niveles habituales.



Helsing

La Helsing es una mezcla de ballesta y revólver que funciona con aire comprimido a alta presión. Tiene capacidad para 8 flechas, que se disparan una a una. El mecanismo de presión es similar al del Tihar. Una vez disparadas, las flechas se pueden recuperar de las superficies y los cadáveres.

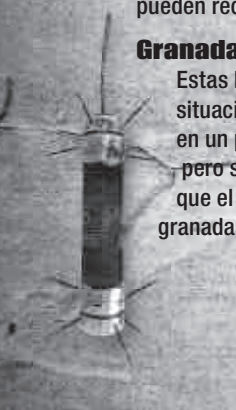
Cuchillo arrojadizo

Usa el cuchillo arrojadizo para matar a enemigos próximos en silencio. Requiere bastante práctica, pero es un arma mortal del arsenal de Artyom. Sin embargo, los cuchillos arrojadizos tienen un alcance muy limitado y a cierta distancia no son letales. Úsalos con cuidado. Una vez lanzados, se pueden recuperar de los cadáveres.



Granada

Estas bombas de tubo improvisadas pueden salvarte la vida en situaciones apuradas. Sin embargo, también pueden ponerte en un peligro mortal. Las granadas son armas muy potentes, pero si las usas bajo estructuras endebles puedes provocar que el techo se desplome sobre Artyom. También encontrarás granadas con clavos, que permiten clavarlas en una superficie.



MUNICIÓN

En *Metro 2033* encontrarás diversos tipos de munición, cada uno con sus propiedades y utilidades. En el mundo tras las explosiones los recursos son escasos, así que asegúrate de usar las balas sabiamente.



Munición sucia

Podrás comprar y encontrar munición sucia en todas partes. Se trata de la munición normal y corriente. No puede emplearse como moneda de cambio y no ofrece bonificación alguna al daño o a la precisión. Para crear munición sucia se mezcla la pólvora con “relleno”. Esto reduce su potencia, pero permite crear más cartuchos a partir de una única bala de calidad militar.

Munición de calidad militar

La munición de calidad militar son las balas que empleaba el ejército antes de las explosiones. Están nuevas y no han sido manipuladas. Cuando se disparan, infligen más daño que la munición sucia. La munición de calidad militar también se emplea como moneda de cambio en el metro, por lo que Artyom deberá elegir entre usar balas de mayor calidad o guardarlas para comprar mejor equipo.



© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. NVIDIA, the NVIDIA logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries and used under license. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Ogg Vorbis, Ogg Theora © 2009, Xiph.Org Foundation.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ACUERDO DE LICENCIA

Su utilización del archivo prueba su aceptación de estar sujeto a estos términos

1. PROPIEDAD. El Software es, y seguirá siendo, un producto propiedad de THQ y sus proveedores. THQ y sus proveedores conservarán la propiedad de todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas comerciales, nombres de marca, secretos comerciales y demás derechos de la propiedad relacionados con este Software o que radiquen en él. Con la excepción indicada en la Sección 2, Vd. no tendrá ningún derecho, titularidad ni interés sobre ni con respecto al Software. El Software se licencia (no se vende) para que lo utilice exclusivamente bajo los términos de este Acuerdo. Si acepta estar vinculado por todos los términos de este Acuerdo, sólo poseerá el soporte en el que se le ha facilitado el Software, y no el Software en sí.

2. CONCESIÓN DE LICENCIA. THQ le otorga el derecho, no exclusivo e intransferible, de hacer uso exclusivamente personal de un ejemplar del Software en el país en el que lo haya adquirido. Todos los demás derechos se los reserva expresamente THQ. No puede: (a) instalar el Software en varios ordenadores, compartirlo en multipropiedad ni hacer que esté disponible para varias personas, (b) descompilar el Software o invertir su programación, ni (c) exportarlo. Puede realizar una copia del Software exclusivamente como copia de seguridad, siempre y cuando reproduzca en ella todos los avisos de copyright y demás leyendas de confidencialidad o propiedad que se encuentren en el ejemplar original. Vd. acepta que THQ o sus proveedores pueden actualizar el Software en cualquier momento sin que al hacerlo incurran en ninguna obligación de proporcionarle a Vd. tal actualización con arreglo a este acuerdo.

3. GARANTÍA. THQ garantiza al comprador original de este producto THQ, que en el momento de compra en alguno de los estados miembros de la Unión Europea, el medio corporal a través del cual el software es comercializado estará libre de defectos materiales o de fabricación. Esta garantía se reconoce por un período de dos años a partir de la entrega del mismo, entendida como tal la fecha de compra que aparece en la factura o en el tique de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de Venta de Bienes de Consumo. THQ responderá ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de entrega del producto, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003. THQ, sin cargo alguno para el comprador reparará o sustituirá el producto defectuoso, según lo que sea posible o más proporcionado en función de las circunstancias, siendo ésta la máxima responsabilidad que asume THQ. Para ello el comprador original del producto podrá dirigirse a: THQ INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.U., Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B, Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA.

Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto sin seguir las instrucciones del manual o como consecuencia de un daño accidental. Esta garantía se concede adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al comprador de bienes de consumo frente al comerciante a quien compró el producto. THQ no garantiza que el uso del producto satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.

Esta garantía no afecta a los derechos de que dispone el consumidor conforme a las previsiones de la Ley 23/2003.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

El software comercializado junto con sus materiales y documentación respectivos están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual e industrial. Queda expresamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública o transformación del software, materiales y documentación sin la autorización expresa y por escrito de THQ.

4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. LA RESPONSABILIDAD CONJUNTA DE THQ EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO Y EL SOFTWARE NO SUPERARÁ BAJO NINGÚN CONCEPTO EL PAGO DE LA LICENCIA RECIBIDO POR THQ A CAMBIO DEL SOFTWARE, SIN IMPORTAR LA FORMA DE LA ACCIÓN QUE DÉ LUGAR A TAL RESPONSABILIDAD (YA SEA CONTRACTUAL, EXTRA CONTRACTUAL U OTRA). NINGÚN PROVEEDOR DE THQ TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA BAJO ESTA LICENCIA. THQ O SUS PROVEEDORES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, EJEMPLAR, ESPECIAL, RESULTANTE O FORTUITO (INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A ELLO, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), NI AUNQUE THQ O TAL PROVEEDOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN NI EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS RESULTANTES O FORTUITOS, DE MODO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN O EXONERACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A VD. THQ NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN DE TERCEROS QUE ESTÉ RELACIONADA CON EL SOFTWARE. LAS DISPOSICIONES DE GARANTÍA LIMITADA, REPARACIONES LIMITADAS Y RESPONSABILIDAD LIMITADA INCLUIDAS EN ESTE ACUERDO SON PARTE FUNDAMENTAL DE LA BASE DEL TRATO QUE THQ REALIZA POR EL PRESENTE DOCUMENTO, Y THQ NO PUEDE FACILITARLE EL SOFTWARE SIN TALES LIMITACIONES. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA VD., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS LIMITACIONES O EXONERACIONES DE RESPONSABILIDAD ESTARÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA EN QUE VD. RECIBIERA EL SOFTWARE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE QUE TENGA OTROS DERECHOS LEGALES DEPENDIENDO DE LA JURISDICCIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRE.

5. TÉRMINO. Puede poner término a este Acuerdo en cualquier momento. Este Acuerdo finalizará automáticamente si incumple cualquiera de sus términos. Al finalizar éste, debe destruir el Software y la copia de seguridad que realizara con arreglo a este acuerdo (en caso de haberla).



**¡COMPRA, DESCARGA
Y JUEGA HOY MISMO!**



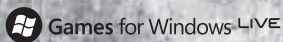
Ponte al mando de los heroicos Cuervos Sangrientos y defiende el Imperio del Hombre de la voraz marabunta de Tiránidos y de las fuerzas traicioneras de la Legión Negra en la aclamada franquicia de estrategia en tiempo real de Relic Entertainment, Dawn of War II.



Enfréntate a los Orcos, a los Eldar, a los Marines Espaciales del Caos y a los Tiránidos y experimenta la guerra de un modo brutal en la siniestra oscuridad del milenio XLI.

YA A LA VENTA

www.THQ.com



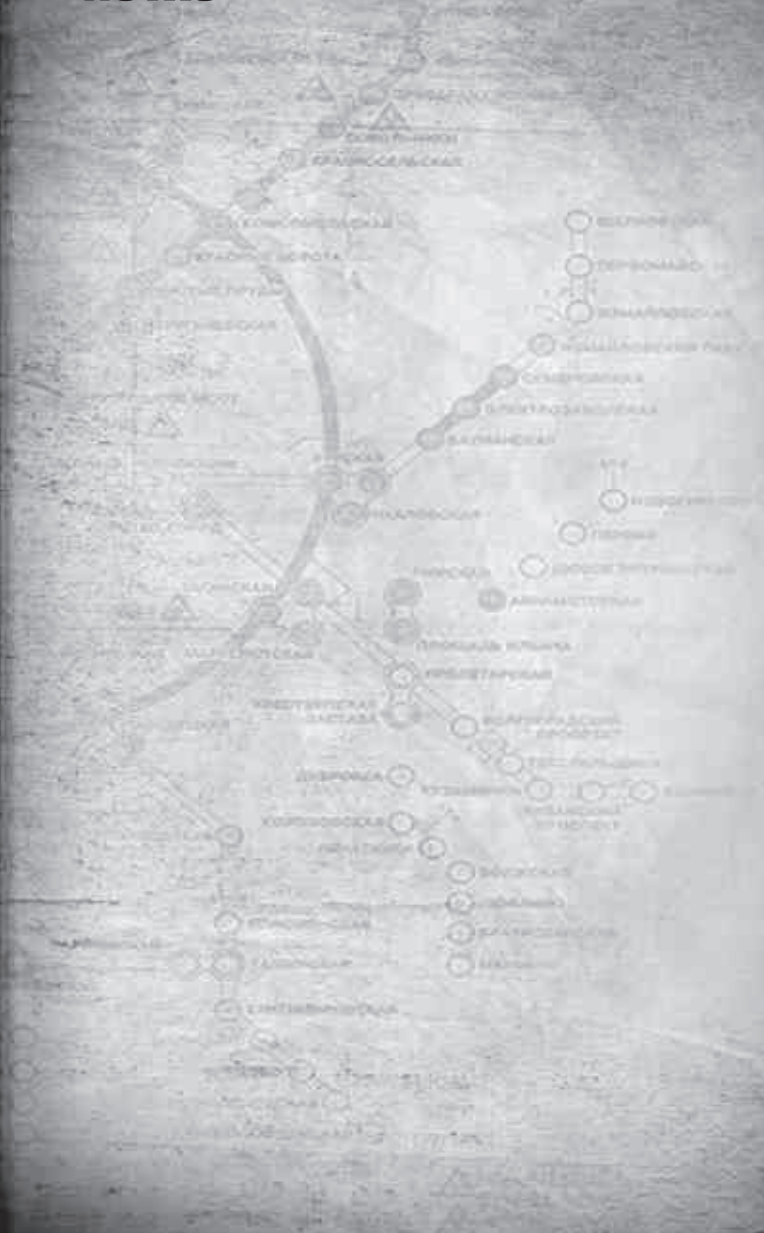
Warhammer 40,000: Dawn of War II and Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising - Copyright © Games Workshop Limited 2009-2010. Dawn of War, Chaos Rising, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.

All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft.

NOTAS



NOTAS



ADESE

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** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

FAP
cine.video.tv

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

CSKÁ REPUBLIKA

Telefon: + **420 226 225 012**
Otevreno: Po-Pá 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

DEUTSCHLAND

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr (€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz. Ab 01.03.2010 max. 0,42 €/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo:
THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75**
(De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:

Registra tu juego en www.thq-games.es
para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51**
du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h
(0.15€ la minute)
thq@supporter.fr

GREECE

+30 210 6856000
Monday to Friday 9:30 to 17:30
support@zegetron.gr

ITALIA

E' possibile contattare il nostro servizio di Assistenza Clienti
via mail: assistenza@thq.com o
telefonando al **02 89418552** il Lunedì,
Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti.
Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/
per ottenere assistenza online e trovare risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:
Telefoon +44 87 06080047
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)
ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

POLAND

Telefon: +48 22 519 69 66
Godziny otwarcia:
Poniedziałek – Piątek 9:00 – 17:00
Email: podpora@cdprojekt.com

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis
SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: +44 (0)87 06080047
(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте
www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SLOVENSKO

Telefon: + **420 226 225 012**
Otváracia doba: Po-Pia 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon - Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)
Online: Register your game at
www.thq-games.com
for FAQs and full online support

الإمارات العربية المتحدة

تليفون رقم: 800 42 637
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)
بريد الكتروني: info@plutogt.com