



DARKSIDERS® II



VIGIL
GAMES

MANUAL DE
INSTRUCCIONES

THQ
nordic games





DARKSIDERS[®] II

CONTENIDO

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN.....	2
CONTROLES DEL JUEGO	2
PUESTA EN MARCHA.....	4
MENÚS.....	6
HABILIDADES Y EQUIPO	8
PANTALLA DE JUEGO.....	10
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	11
GARANTÍA LIMITADA.....	12



© 2014 by Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Vigil Games. Uses Wwise © 2006-2014 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2014 Audiokinetic Inc. Darksiders, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Copyright (c) 1995-2013 International Business Machines Corporation and others. All rights reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, provided that the above copyright notice(s) and this permission notice appear in all copies of the Software and that both the above copyright notice(s) and this permission notice appear in supporting documentation.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorisation of the copyright holder.

SIMD

Copyright (c) 2006,2007 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto and Hiroshima University. All rights reserved.

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 Hiroshima University 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 COPYRIGHT OWNER 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.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Installazione copia pachettizzata

Se hai acquistato una copia pachettizzata di *Darksiders® II*, inserisci il DVD-ROM nel lettore. Seleziona la lingua, quindi installa il gioco. Durante l'installazione, se non hai già installato Steam, ti verrà chiesto di farlo e poi di accedere al tuo account Steam. Segui le istruzioni a schermo per completare l'installazione. Durante questo processo iniziale di installazione, è necessario essere connessi a Internet.

Se ti viene richiesto il codice prodotto, puoi trovarlo sul retro del manuale.

INSTALLAZIONE STEAM

Se hai acquistato *Darksiders® II* dal negozio online di Steam, apparirà automaticamente nella tua lista giochi. Fai clic sul titolo *Darksiders® II* per aprire la relativa pagina.

Fai clic sul pulsante Installa, nella parte alta della pagina, per avviare l'installazione.

Puoi anche aggiungere al tuo account Steam una copia pachettizzata di *Darksiders® II* acquistata in negozio. Dal menu Giochi, fai clic su "Attiva un prodotto su Steam..." e acconsenti ai Termini di servizio. Inserisci il codice prodotto nell'apposito spazio e fai clic su Avanti. Ora puoi scaricare la tua copia di *Darksiders® II* e giocare come se l'avessi comprata direttamente dall'interno di Steam.

RISOLUZIONE PROBLEMI

Per le ultime informazioni su risoluzione problemi e supporto tecnico, fai riferimento al file Readme (Leggimi) nella cartella di installazione del gioco.

CONTROLES DEL JUEGO

CONTROLES DEL MENÚ

Iniciar partida	
Seleccionar/Cambiar objeto del menú	Teclas de dirección
Confirmar/Aceptar selección	INTRO
Pantalla anterior	Retroceso
Transición entre pantallas	  

CONTROLES A PIE

Mover a Muerte	W , S , A , D
Mover la cámara alrededor de Muerte (cuando no apunta)	Ratón
Saltar	SPACE BAR
Interactuar/Soltar	E
Ataque con guadaña	Ratón 1 (botón izquierdo)
Ataque con arma secundaria	Ratón 2 (botón derecho)
Esquivar	Alt izquierdo + W , S , A , D
Caminar/Parar	B
Mostrar retícula para apuntar	Q
Usar equipo	Ratón 3 (botón central)
Mostrar objetivo y habilidades de ira/equipo disponibles	Bloq Mayús
Forma de Segador	V
Usar habilidad de ira	1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Invocar a Desesperación (Nota: Puede que Desesperación no esté siempre disponible)	C
Centrar cámara o apuntar a enemigos	Shift + (mantener) / F (alternar)
Cambiar objetivos (mientras apuntas a enemigos)	Rueda del ratón arriba/abajo
Acceder al mapa/a los objetivos/al inventario/al árbol de habilidades	O
Menú pausa	I
Acceder al menú radial	Tab
Asignar habilidad/equipo a selección rápida (en el menú radial)	Ratón para resaltar + 1 / 2 / 3 / 4
Invocar a Polvo (Aviso: Polvo no siempre estará disponible)	Z
Saltar vídeo	ESC, SPACE BAR , INTRO

CONTROLES A CABALLO

Mover a Desesperación	W , S , A , D
Ataque con guadaña	Ratón 1 (botón izquierdo)
Mostrar retícula para apuntar	Q
Centrar cámara o apuntar a enemigos	Shift + (mantener) / F (alternar)
Disparar pistola de Disputa, Redención	Ratón 3 (botón central)
Hacer galopar a Desesperación	Alt izquierdo + W , S , A , D
Cargar ataque	Alt izquierdo + W , S , A , D
Hacer saltar a Desesperación	SPACE BAR
Echar a Desesperación	C

CONTROLES DE CONSTRUCTO

Mover Constructo	W, S, A, D
Centrar cámara o apuntar a enemigos	Shift ↑ (mantener) / F (alternar)
Ataque de Constructo	Ratón 1 (botón izquierdo)
Ataque pesado de Constructo	Ratón 2 (botón derecho)
Mostrar retícula para apuntar	Q
Lanzar puño de Constructo	Ratón 3 (botón central)
Soltar puño de Constructo de punto de agarre	Ratón 3 (botón central)
Hacer que el Constructo se suelte o se agarre a una cadena	E

CONTROLES BAJO EL AGUA

Nadar en una dirección	W, S, A, D
Acelerar	Alt izquierdo
Nadar hacia arriba	SPACE BAR
Nadar hacia abajo	Ratón 2 (botón derecho)

CONTROLES DE VUELO

Controles de la cámara	Ratón
------------------------	-------

PUESTA EN MARCHA

REGISTRARSE EN THQ

La primera vez que inicias *Darksiders® II* mientras tienes conexión en línea, se te pedirá que inicies sesión o crees una cuenta de la Comunidad THQ para acceder a las funciones especiales en línea.

NOTIFICACIÓN DE GUARDADO AUTOMÁTICO

Este juego posee una función de guardado automático. Por favor, no apagues tu PC cuando veas el icono de guardado automático.

PANTALLA DE TÍTULO

Al pulsar **SPACE BAR** se abre el menú Cargar partida. Elige un espacio para empezar una partida nueva o continuar una partida guardada. Al empezar una partida nueva, encontrarás las siguientes opciones:

Subtítulos – Activa o desactiva los subtítulos.

Dificultad – Elige entre las dificultades Fácil, Normal y Apocalíptico.

Gamma – Ajusta el nivel gamma para que las runas exteriores de la imagen sean débilmente visibles pero no completamente negras.

Una vez que has seleccionado una partida guardada de *Darksiders® II* o has creado una nueva, vas al menú principal:

Continuar – Al seleccionar esta opción, reanudas la partida en el punto en que la dejaste.

Opciones – En esta sección puedes cambiar la configuración del juego.

Créditos – Esta sección muestra una lista de las excelentes personas que han hecho *Darksiders® II*.

Descarga de contenido - En esta sección puedes ver y comprar nuevas descargas de contenido. Aquí también puedes canjear tu código de El paso al Crisol o códigos promocionales. Si no tienes un código de El paso al Crisol, puedes comprarlo desde este menú.

DESESPERACIÓN

Desesperación es el noble corcel de Muerte. Muerte puede cabalgar sobre su compañero para recorrer rápidamente grandes distancias. Para llamar a Desesperación, pulsa la tecla [C] mientras el icono del caballo esté en la pantalla.

POLVO

Además de su corcel, un misterioso cuervo llamado Polvo acompaña a Muerte durante su misión. Mantén pulsada la tecla [Z] para que Polvo indique a Muerte el camino hacia su siguiente objetivo. Ten en cuenta que Cuervo no estará disponible en todas las situaciones.

BOTÍN

En *Darksiders® II*, Muerte puede recoger, equipar y vender equipo de enemigos muertos, y hallar cofres de tesoros dispersos por el mundo. Equipar objetos puede dar más poder a Muerte, además de cambiar su aspecto.

ARMAS PRINCIPALES Y SECUNDARIAS

Muerte domina todas las herramientas de destrucción, pero su favorita es la guadaña. Las guadañas siempre están a mano porque son su arma principal. No obstante, Muerte puede usar armas secundarias como gujas, martillos, mazas y hachas, y también “armas de mano” como cuchillas para el brazo, garras, broqueles y guanteletes. Por su tamaño, lleva más tiempo manejar las armas grandes, pero estas causan enormes daños. Por el contrario, las armas de mano provocan menos daños, aunque se manejan con más rapidez. Presta mucha atención a las armas poseídas, ya que son las más potentes. Puedes personalizarlas y mejorarlas alimentándolas con otras armas y piezas de armadura.

FORMA DE SEGADOR

Muerte se alimenta de la muerte de sus enemigos. Si reúne suficiente energía, Muerte puede transformarse en un temible Segador que es prácticamente inmune a cualquier daño, y mata sin piedad a todo el que se atreve a enfrentarse a él. Muerte consigue el acceso a su Forma de Segador cuando alcanza el nivel 6.

TOMOS

A lo largo y ancho de los reinos, Muerte puede acceder a una serie de tomos. Estos tomos te permiten enviar y recibir objetos a través de una carpeta sin conexión y una carpeta con conexión. La carpeta sin conexión es donde se reciben el equipo procedente de descargas de contenido y los objetos enviados a Muerte por los PNJs, como cartas del Tarot y equipamiento legendario. La carpeta con conexión se usa para enviar mensajes, armas y armaduras a amigos en línea que juegan a *Darksiders® II*, así como recibirlos de ellos.

Debes instalar la descarga de contenido El paso al Crisol para tener acceso a la carpeta con conexión de los tomos.



MENÚS

MENÚ DE PAUSA

Pulsa  mientras juegas para que aparezca el menú de pausa.

Reanudar – Sales del menú de pausa y vuelves a la partida.

Guardar – Guarda tu progreso actual.

Opciones – Este menú te permite cambiar la configuración del juego, y es idéntico al menú Opciones de la pantalla de título.

Salir de la partida - Sales de la partida y vuelves a la pantalla de título. Perderás todo el progreso no guardado.

MENÚ DEL PERSONAJE

Pulsa la tecla  mientras juegas para que aparezca el menú del personaje.

PERSONAJE

Esta pantalla muestra las habilidades y el equipo disponibles para Muerte. También muestra las estadísticas de Muerte:

Nivel – Esto indica cuál es el nivel de Muerte. Con cada nivel conseguido obtienes un punto que puedes usar para comprar o mejorar habilidades de Muerte.

Experiencia – Esto indica cuánta experiencia ha acumulado Muerte y cuánta experiencia necesita para llegar al siguiente nivel.

Vida – Esto indica la vida actual y total que tiene Muerte.

Ira – Esto indica la ira actual y total que tiene Muerte. La ira se consume cuando Muerte usa cualquiera de sus hechizos desbloqueados.

Fuerza – Esto indica la potencia de los ataques de Muerte cuando usa sus guadañas o sus armas secundarias.

Defensa – Esto indica la resistencia de Muerte a ataques físicos.

Arcano – Esto indica la potencia de las habilidades de ira de Muerte.

Resistencia – Esto indica la resistencia de Muerte a los ataques físicos o elementales.

Arma principal – Esto indica el daño que causa Muerte cuando usa sus guadañas.

Arma secundaria – Esto indica el daño que causa Muerte cuando usa el arma secundaria equipada.





INVENTARIO

Esta pantalla muestra las estadísticas de Muerte junto con las armas y la armadura que tiene equipadas actualmente. Pulsa la tecla **[S]** para ver estadísticas adicionales, y pulsa las teclas **[E]** o **[R]** para recorrer tu inventario.

Guadañas – El arma insignia de Muerte puede tener muchas variantes. Observa las estadísticas y equipa la mejor guadaña para cada situación.

Armas secundarias – Equipa cualquier arma secundaria conseguida.

Hombreras – Observa y equipa piezas de armadura para los hombros conseguidas en el periplo de Muerte.

Armadura – La principal defensa de Muerte. Observa y equipa una armadura en este menú.

Guantes – Haz un recorrido por los guantes que Muerte ha encontrado y equípalos para aumentar su defensa.

Botas – Protege los pies de Muerte equipando un buen par de botas. Aquí encontrarás todas las botas que Muerte consiga.

Talismanes – Observa y equipa los talismanes conseguidos. Aunque no proporcionan blindaje adicional, los talismanes pueden aumentar el poder de Muerte en otros sentidos.

Objetos de misión – Muerte puede encontrarse con muchos objetos específicamente relacionados con las misiones, incluidos los objetos coleccionables. Aquí puedes ver esos objetos.

HABILIDADES

Esta pantalla muestra las distintas habilidades de ira que pueden desbloquearse o mejorarse gastando los puntos obtenidos al ganar niveles. Muchas habilidades de ira no se pueden desbloquear hasta que Muerte consigue un nivel concreto. Hay dos tipos diferentes de habilidades que ofrecen diferentes estilos de juego.

PRESAGIO

Tajo teleportado – Muerte da un salto a velocidad de vértigo para golpear a sus enemigos, les causa un gran daño y recupera una parte de su vida.

Cosecha – Muerte hace girar sus guadañas alrededor de sí mismo y causa daño a todos los enemigos alcanzados por las mortíferas hojas.

Imparable – La fuerza de Muerte aumenta y todos sus ataques físicos se vuelven incluso más letales.

Tormenta segadora – La figura de Muerte se rompe y se convierte en un tornado de escombros y fragmentos de hueso antiguo que arrasa a los atrapados en la vorágine.

NIGROMANTE

Exhumación – Muerte invoca espíritus para que luchen a su favor durante breves instantes.

Defensa de égida – La defensa y la resistencia de Muerte aumentan y le permiten soportar más daño.

Festín para cuervos – Muerte invoca a una bandada de cuervos que sobrevuelan veloces el campo de batalla y provocan daños a su paso.

Frenesí – Muerte canaliza sus reservas de ira para atacar a sus enemigos. Frenesí es más potente según la cantidad de ira disponible.





MISIÓN

Esta pantalla muestra un mapa de tu posición actual y ofrece información detallada del área que rodea a Muerte. Puedes mostrar u ocultar la lista de las misiones que Muerte ha aceptado pulsando la tecla **[S]**. Para seguir de forma activa una misión y mostrar un punto de ruta en el minimapa, resalta la misión en la lista y pulsa la tecla **[A]**.

Muerte - La daga del mapa representa a Muerte y la dirección que lleva.

Polvo - El icono del punto morado indica la posición actual de Polvo.

Misión principal (dorado) - Representa el objetivo de la misión principal.

Misión secundaria (gris) - Representa los objetivos de otras misiones que has aceptado y que se encuentran en la zona.

Puerta abierta - La mayoría de las puertas que encuentras están abiertas y marcadas con una banda verde.

Puertas cerradas - Algunas puertas están cerradas y marcadas con una banda roja.

Puerta de Llave de esqueleto - Para abrir las puertas marcadas por encima con un icono de cerradura roja necesitas una llave especial.

Llave de esqueleto - Para abrir una Puerta de Llave de esqueleto cerrada necesitas una Llave de esqueleto. Cuando encuentres la Llave, puedes pulsar la tecla **[E]** en la puerta cerrada para abrirla con la Llave de esqueleto.

Cofre - A lo largo y ancho de los reinos encontrarás cofres que puedes abrir. Los cofres pueden contener monedas y equipamiento de gran valor.

Viaje rápido - Muerte podrá viajar rápidamente cuando haya abierto todas las ubicaciones de llave del mundo. Para viajar rápidamente, abre la pantalla de misión y pulsa **[Z]** para activar el mapa del mundo. Mueve el cursor hasta un punto de viaje rápido que ya hayas descubierto y haz doble clic sobre el destino. Muerte puede viajar rápidamente por el mundo exterior o por mazmorras. El viaje rápido no está disponible si hay enemigos cerca.

ESTADÍSTICAS

Segue las diversas estadísticas que se registran durante el juego, como el total de sangre derramada y los asesinatos de la Forma de Segador. Si tienes instalado El Paso al Crisol y tienes conexión en línea, puedes ver los Marcadores y comparar tus estadísticas con las de tus amigos y las del resto de la Comunidad *Darksiders® II*.

LISTA DE MOVIMIENTOS

Revisa rápidamente los distintos ataques de combo de Muerte. Alterna los métodos de ataque pulsando las teclas **[E]** o **[R]**.

HABILIDADES Y EQUIPO

HABILIDADES Y EQUIPO DE MUERTE

Según recorre los reinos, Muerte irá adquiriendo nuevas habilidades que le ayudarán en su misión de demostrar la inocencia de su hermano.

REDENCIÓN

Al principio de su periplo, Muerte consigue a Redención. Esta temible arma puede usarse para atacar a distancia a los enemigos de Muerte. Mantén pulsada la tecla Mayús para fijar el blanco sobre los enemigos y dispara el arma pulsando el botón central del ratón.





AGARRE MORTAL

Agarre mortal es una garra efímera que puede usarse para atravesar espacios aparentemente infranqueables, para atraer enemigos pequeños hacia Muerte o para que Muerte se arrastre a sí mismo hacia enemigos grandes. Equipa el Agarre mortal en el menú radial y actívalo pulsando el botón central del ratón. Durante ciertos segmentos de travesía, puede que se te inste a usarlo sin necesidad de apuntar o fijar el blanco sobre un enemigo.

PIEDRA VEDA

Con el tiempo, Muerte obtendrá la habilidad de invocar y dar órdenes a los Señores Muertos. Se puede llamar a estos poderosos espíritus sobre plataformas especiales de llamamiento que se encuentran en su reino. Se les puede ordenar que activen placas de presión, y también se puede cancelar su acción actual y hacerles volver. Pulsa la tecla  para apuntar, o pulsa el botón central del ratón para cancelar una orden. Dirige el objeto hacia donde se encuentra el Señor Muerto y pulsa de nuevo el botón central del ratón para volver a llamarle. Los Señores Muertos también pueden ayudar a combatir enemigos.

PARTEALMAS

Algunas situaciones requieren más de un Muerte. El Partealmas ayuda a Muerte a superar desafíos dividiendo su alma en dos. Cuando el Partealmas está activado, el cuerpo de Muerte se convierte en una estatua de Segador, y tú tienes el control de una de las dos almas liberadas. Si un alma se encuentra dentro del alcance de la estatua, se puede usar el Agarre mortal para atraer el alma hacia la estatua.

Durante la división, puedes mantener pulsada la tecla  para cambiar el alma que controlas. Para devolver las dos almas al cuerpo de Muerte, activa el Partealmas por segunda vez. Pero ten cuidado: si un alma se marcha demasiado lejos del cuerpo de Muerte, este saldrá de su forma dividida. Las almas también son vulnerables al daño que puedan hacerle los enemigos.

ANDADOR DEL VACÍO

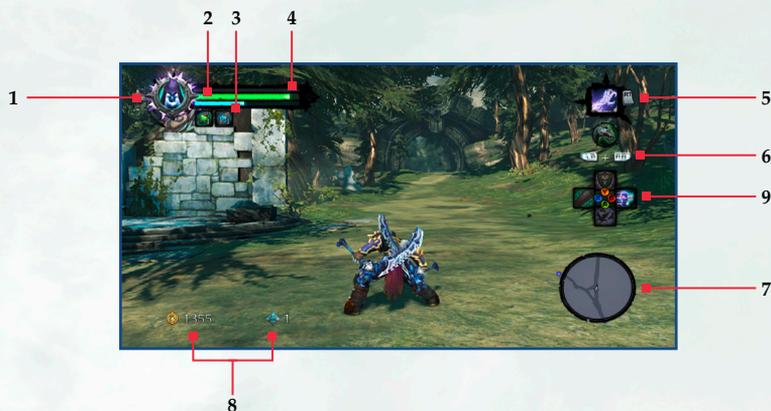
Esta reliquia mágica permite a Muerte desplazarse de forma instantánea entre dos puntos atravesando un atajo del espacio físico. Como otras habilidades de desplazamiento, puedes apuntar con el Andador del vacío pulsando , y activarlo pulsando el botón central del ratón. Para crear un atajo cargado (portal), del que Muerte saldrá muy acelerado, pulsa y mantén pulsado el botón central del ratón. Para cancelar un atajo, apunta al punto del espacio abierto que quieras cerrar y pulsa la tecla Mayús. Ten en cuenta que ciertas áreas del entorno pueden servir como puntos de paso entre atajos.

PASAÉPOCAS

Cuando el Andador del vacío mejora y se convierte en el Pasaépocas, Muerte puede colocar atajos no solo en el espacio, sino también en el tiempo. Con esta mejora, Muerte puede viajar al pasado remoto para realizar cambios en el mundo actual.



PANTALLA DE JUEGO



1. MEDIDOR DE SEGADOR

Indica si Muerte puede transformarse en su Forma de Segador.

2. BARRA DE VIDA

Indica cuántos puntos de golpe tiene Muerte.

3. MEDIDOR DE IRA

Indica cuánta ira tiene Muerte.

4. BARRA DE EXPERIENCIA

Muestra la experiencia que Muerte ha acumulado y cuánta experiencia necesita para llegar al siguiente nivel. Cuando la barra se llena por completo, Muerte gana un nivel.

5. EQUIPO EN USO

Indica el equipo que Muerte tiene en uso actualmente. Pulsa el botón central del ratón para usarlos.

6. LLAMAR A DESESPERACIÓN/ RESISTENCIA DE DESESPERACIÓN

Cuando el símbolo del caballo parpadea, puedes llamar a Desesperación para cabalgar con él pulsando la tecla **[C]**. Cuando vas montado sobre él, lo que se muestra aquí es la resistencia de Desesperación. La resistencia se consume cuando Desesperación arranca a galopar.

7. MAPA

Indica la ubicación actual de Muerte en el entorno.

8. MONEDAS/MONEDAS DEL BARQUERO

Esta área muestra la cantidad de monedas y monedas del barquero que Muerte posee actualmente.

9. SELECCIÓN DE HABILIDAD/EQUIPO

Muestra las habilidades y el equipo que Muerte tiene asignados a sus accesos directos. Pulsa la tecla numérica que se corresponda con el número del comando asignado para usarlo.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Nordic Games GmbH sustituirá cualquier disco sin coste alguno, ya se haya dañado accidentalmente o por defecto de fábrica, durante el primer año tras la compra. Para obtener un disco de reemplazo, envía el disco defectuoso con un cheque o giro bancario por valor de 8,00 EUR para cubrir el franqueo y los costes de envío.

No te olvides de incluir los siguientes datos:

- Nombre completo
- Dirección, ciudad, estado/provincia, código postal, país
- Número de teléfono
- Dirección de e-mail (si existe)
- Nombre del producto
- Nota breve describiendo el problema

Envíalo a:

Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienna
Austria

ATENCIÓN TÉCNICA

Si está experimentando problemas técnicos con este software y has seguido con atención las instrucciones de este manual, puedes recibir asistencia de las siguientes formas:

Por favor, visita la sección de atención técnica de nuestra página web, donde hemos publicado problemas frecuentes y soluciones que pueden ayudarte:

Atención online: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Contacto por Skype: support.quantilab

Atención telefónica: +1 (206) 395-3545

Teléfono: +40 (0) 364 405 777 (se podrán aplicar cargos por llamadas desde el extranjero)

Atención: No ofrecemos pistas a través del servicio de atención técnica.





GARANTÍA

Nordic Games GmbH garantiza que este software únicamente funcionará de acuerdo a los materiales impresos que lo acompañan durante un período de 90 días desde la fecha de compra. La responsabilidad completa de Nordic Games GmbH y tu única reclamación consisten, a elección de Nordic Games GmbH, en el reembolso del precio pagado por la compra, o en la reparación o sustitución del producto de software, el cual no se encuentra dentro de la garantía limitada de Nordic Games GmbH desde el momento en que es devuelto a Nordic Games GmbH con una copia de la factura. Esta garantía limitada no se aplicará si el fallo del software es debido a un accidente, un mal uso o una utilización incorrecta.

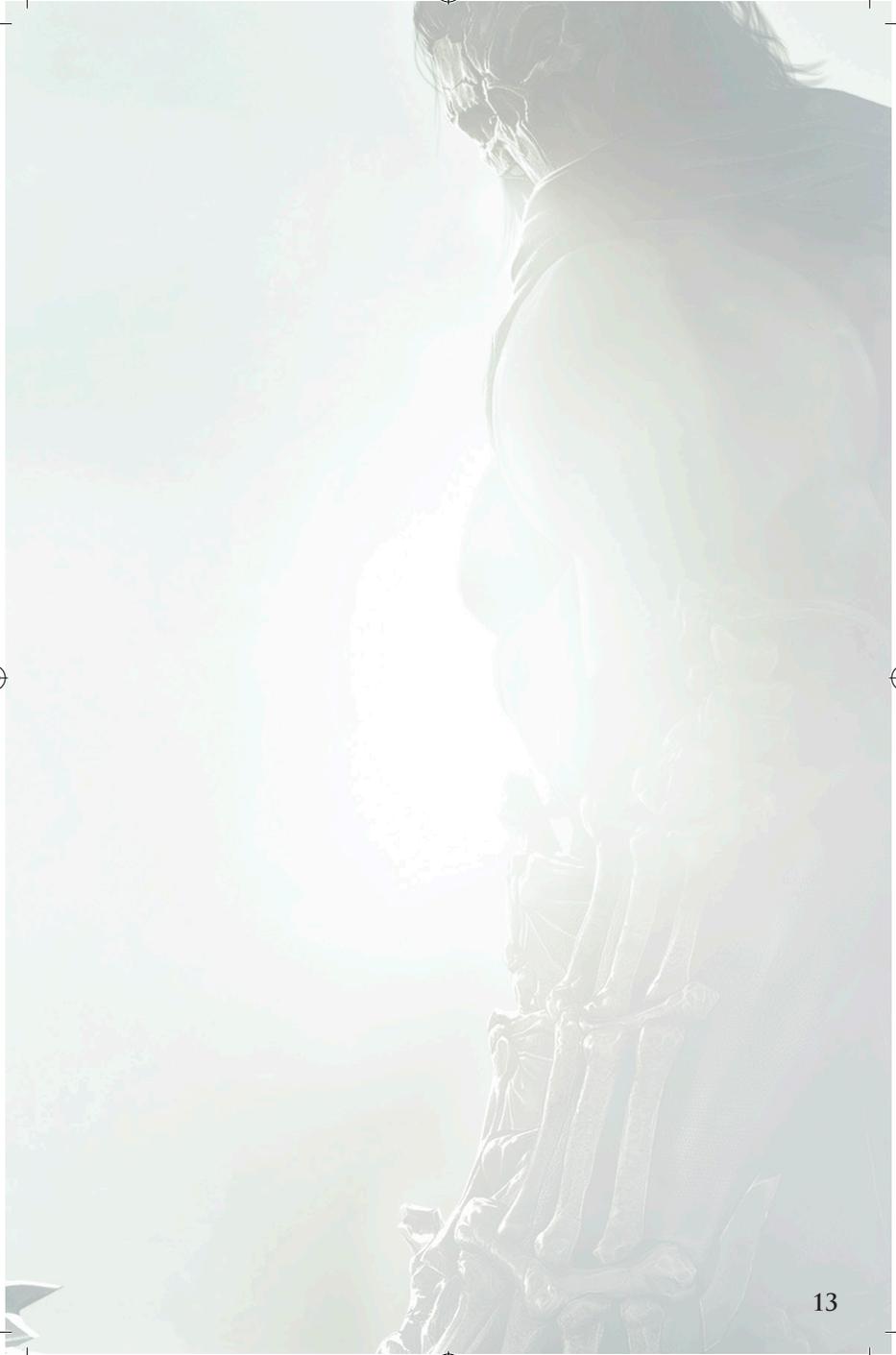
EL SOFTWARE SE SUMINISTRA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN, GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, APTITUD PARA UN FIN PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN DE DERECHOS. EN NINGÚN CASO SE CONSIDERARÁ RESPONSABLES A LOS AUTORES O PROPIETARIOS DEL COPYRIGHT DE CUALQUIER RECLAMACIÓN, DAÑOS U OTRAS RESPONSABILIDADES, YA SEA POR ACCIÓN DE CONTRATO, DE RESPONSABILIDAD CIVIL O DE OTRO TIPO, DERIVADOS DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE, SU USO U OTROS ASUNTOS RELATIVOS AL SOFTWARE.

Todas las demás marcas, nombres de productos y logotipos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Queda prohibida la copia, alquiler, préstamo o reproducción total o parcial sin autorización.

ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL (EULA)

Para leer el acuerdo de licencia de usuario final (EULA) de Nordic Games, visita:
<<http://eula.nordicgames.at>>





DARKSIDERS® II



nordic games



© 2014 Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.