MS Color Bar v.5 030801

25 50 75 100 25 50 75 100 25 50 75 100 25 50 75 100 XBOX 279 172 123 360

¿QUÉ HAY EN TU ALMA?

El mejor juego de combate con armas se ha reinventado y cuenta con nuevos personajes, tus héroes preferidos e invitados de la galaxia de *Star Wars*™: ¡Yoda y el aprendiz secreto de Darth Vader! • ¡Por primera vez, desafía a otros jugadores online en el modo versus cara a cara! • ¡Modifica a tus personajes, desde el aspecto a sus datos o estilos de combate, o incluso crea un guerrero propio!

16+ PEGI ONLINE

www.pegi.info pegionline.eu

BANDAI NAMCO Games

SOULCALIBUR®IV & © 1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. LucasArts, el logotipo de LucasArts y los personajes, nombres y todos los elementos relacionados con *STAR WARS* son marcas comerciales y © de Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. y TM según se indique. Todos los derechos reservados. Usado con permiso. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se usan con permiso de Microsoft. El icono de clasificación es una marca registrada de la Entertainment Software Association. Todas las demás marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

83047.226.SP

Jump in.

XBOX 360 LIVE

XBOX 360 LIVE

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA

LUCASARTS™

ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

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

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: ESPAÑA

Si experimentas algún problema técnico con este juego o necesitas alguna ayuda o pista, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

NEXIUM
Complejo Empresarial IMCE – Edificio B
C/ Enrique Granados, 6
28223 Pozuelo de Alarcón – Madrid
Telf/Fax: 902.366.870
Email: activision@nexiumcs.com

Nuestro horario es de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 18:00 horas.

Coste de establecimiento de llamada 0,083 €. Coste de llamada por minuto de 0,067 €. Tanto el coste de establecimiento de llamada como el coste de llamada por minuto pueden estar sujetos a pequeñas variaciones dependiendo del operador de telefonía fija o móvil desde el que efectúe la llamada o según las ofertas que pueda tener contratadas con su proveedor de telefonía. Para cualquier duda, por favor, aconsejamos que consulte con su compañía habitual de telefonía, tanto fija como móvil.

Asimismo, si lo prefieres, para cualquier problema técnico, pistas o trucos sobre uno de nuestros juegos, envía un correo electrónico a activision@nexiumcs.com
No olvides indicar en qué consiste el problema y la versión o plataforma del juego. Cuantos más detalles nos des, major podremos ayudarte.

DIAGRAMA DE CONTROLES

CONTROLES

CONTROLES DE MENÚS	
Seleccionar opciones del menú	mando D
Confirmar selección	botón A
Volver a la pantalla anterior	botón B
CONTROLES DE JUEGO	
Mover al personaje	stick izquierdo
Girar ángulo de la cámara	stick derecho
Centrar la cámara	clic en el stick derecho
Cámara de acción	ARRIBA en el mando D
Bloquear	botón LT
Arremetida fuerza	botón LB
Salto	botón A
Ataque con el sable de luz	botón X
Empujón Fuerza	botón B
Rayo Fuerza	botón Y
Agarre Fuerza	botón RT
Fijar el blanco	botón RB
Pausa/Opciones de juego	botón START
Pausa/Opciones de juego	botón BACK

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 1 05/08/2008 12:48:30

Xbox LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries**.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings**

ÍNDICE

CONEXIÓN A XBOX LIVE. 2
INTRODUCCIÓN 4
MENÚ PRINCIPAL 5
OPCIONES DEL JUEGO 6
OPCIONES DEL JUGADOR 7
SALAS DE ENTRENAMIENTO 8
EL PODER DE LA FUERZA 8
EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA 8
CONTINUAR UNA PARTIDA 8
GUARDAR LA PARTIDA 9
ABRAZAR EL LADO OSCURO 9
COMBOS DE FUERZA 12
ACCIONES DE COMBATE 13
CÁMARA DE ACCIÓN 15
INFORME 15
CRÉDITOS 17
ACUERDO DE LICENCIA DEL PRODUCTO 22
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE 29

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 2-3 05/08/2008 12:48:33

MAESTRO STARKILLER:

TAL Y COMO ME PEDISTE, TE HE PREPARADO ESTE MANUAL DE ENTRENAMIENTO. CONTIENE TODO LO QUE HAS ASIMILADO COMO APRENDIZ SECRETO DE DARTH VADER. CUANDO COMIENCES UNA MISIÓN PARA LORD VADER, CONVIENE QUE REVISES TUS LECCIONES ANTIGUAS.

PERO, MAESTRO, DEBO ADVERTIRTE DE QUE HAS COMETIDO UN ERROR TÁCTICO. TRAS HABER CREADO ESTE MANUAL, AHORA CONOZCO TODOS TUS MOVIMIENTOS Y HABILIDADES. ESTO ME PERMITIRÁ CUMPLIR MI PROGRAMACIÓN PRINCIPAL. SERÍA CONVENIENTE QUE CONTINÚES CON TU ENTRENAMIENTO Y AUMENTES TUS PODERES ANTES DE QUE VOLVAMOS A VERNOS. MIENTRAS TANTO, ESTARÉ ESPERANDO EL MOMENTO ADECUADO PARA ATACAR.

¡BUENA SUERTE, MAESTRO!

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa START en la pantalla de inicio para entrar en el menú principal. En este menú podrás comenzar una nueva partida, continuar una partida guardada, ver las opciones de juego y los extras.

NUEVA PARTIDA
Selecciona esta opción para empezar una nueva partida.

CONTINUAR PARTIDA
Continúa una partida guardada.

CARGAR PARTIDA
Carga una partida guardada.

OPCIONES
Entra en el menú Opciones, en el que podrás cambiar los ajustes de sonido y vídeo.

OPCIONES DE SONIDO/VÍDEO: ajusta el volumen de la música, los efectos de sonido y las voces del juego. También puedes ajustar el brillo.

EXTRAS
Contenidos adicionales desbloqueables en la campaña Jugador individual.

ESCENAS: escenas desbloqueadas en la campaña principal.

VISOR DE IMÁGENES: bocetos.

TRÁILERES: tráileres de próximos juegos.

CRÉDITOS: el equipo de desarrollo que ha creado ***Star Wars*™: El Poder de la Fuerza**.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 4-5 05/08/2008 12:48:35

OPCIONES DEL JUEGO

MAESTRO, SI QUIERES ACCEDER AL MENÚ DE OPCIONES DEL JUEGO, PULSA ⊜ MIENTRAS JUEGAS A *STAR WARS*™: EL PODER DE LA FUERZA. USA EL MANDO D O EL STICK IZQUIERDO PARA SELECCIONAR UNA OPCIÓN Y DESPUÉS PULSA EL BOTÓN Ⓐ PARA CONFIRMAR TU SELECCIÓN.

GUARDAR PARTIDA
Guarda tus avances.

OPCIONES
Ajusta opciones de sonido, vídeo, juego y mando.

SALA DE ENTRENAMIENTO
Visita la sala de entrenamiento del Sombra Furtiva para perfeccionar tus habilidades.

SELECCIÓN DE MISIÓN
Vuelve a jugar en misiones ya completadas.

INTRODUCIR CÓDIGO
Introduce códigos de cheat para alterar el juego.

SALIR PARTIDA
Abandona la partida y vuelve al menú principal.

OPCIONES DEL JUGADOR

MAESTRO, DURANTE EL JUEGO TE ENCONTRARÁS CON NUMEROSAS OPCIONES. PULSA ATRÁS EN CUALQUIER MOMENTO MIENTRAS JUEGAS A *STAR WARS*™:EL PODER DE LA FUERZA PARA ABRIR EL MENÚ OPCIONES. USA EL MANDO D O EL STICK IZQUIERDO PARA SELECCIONAR UNA OPCIÓN Y PULSA EL BOTÓN Ⓐ PARA CONFIRMAR TU SELECCIÓN.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN
Aquí podrás ver los objetos principales de la misión, así como objetivos de bonificación secundarios y pistas para avanzar en cada nivel.

MEJORAS DE FUERZA
Busca mejoras de tus habilidades de combate en las listas de poderes de la Fuerza, talentos de la Fuerza y combos de Fuerza. Lee sus descripciones y usa estas mejoras cuando estén disponibles.

SABLE DE LUZ
Mejora y personaliza tu sable de luz con los cristales de energía y de colores que encontrarás en las misiones. Ten en cuenta que cada cristal de energía te ofrecerá una bonificación de combate distinta.

ROPAS
A medida que avances en las misiones, irás consiguiendo nuevas prendas. Pero recuerda que si te cambias de ropa durante una misión, tendrás que reiniciarla desde el último punto de control.

BANCO DE DATOS
UUsa el banco de datos para encontrar información sobre los personajes, escenarios y vehículos de ***Star Wars*™: El Poder de la Fuerza**.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 6-7 05/08/2008 12:48:36

SALAS DE ENTRENAMIENTO

MAESTRO, SOLO POR MEDIO DE LA DISCIPLINA Y DEL ENTRENAMIENTO CONSEGUIRÁS TU OBJETIVO: DOMINAR LA FUERZA. CADA SALA DE ENTRENAMIENTO TE AYUDARÁ A EXPANDIR TUS CONOCIMIENTOS Y PERFECCIONAR TUS HABILIDADES DE COMBATE. TE ENFRENTARÁS A DIVERSOS ENEMIGOS EN UNA SERIE DE DESAFIANTES BATALLAS QUE TE AYUDARÁN A APRENDER Y A PERFECCIONAR UNA GRAN VARIEDAD DE PODERES DE LA FUERZA Y HABILIDADES DE COMBATE. ES IMPORTANTE QUE SIEMPRE ESTÉS LISTO PARA ENFRENTARTE A CUALQUIERA DE LAS AMENAZAS QUE TE ESPERAN.

EL PODER DE LA FUERZA

EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA

PARA EMPEZAR, SELECCIONA NUEVA PARTIDA EN EL MENÚ PRINCIPAL, MAESTRO. PUEDES SELECCIONAR CUALQUIERA DE LAS RANURAS VACÍAS O SELECCIONAR UNA RANURA LLENA Y SOBRESCRIBIRLA. ELIGE UNA RANURA CON EL STICK IZQUIERDO O EL MANDO D Y DESPUÉS PULSA EL BOTÓN A PARA CONFIRMAR TU SELECCIÓN. A CONTINUACIÓN, ELIGE UNA DIFICULTAD DE JUEGO DE ENTRE ESTAS TRES OPCIONES: APRENDIZ, GUERRERO SITH O LORD SITH. POR ÚLTIMO, PULSA EL BOTÓN A PARA EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA.

CARGAR Y CONTINUAR

Mientras juegas en una misión, tus avances se guardarán automáticamente en diversos puntos de control. Para cargar una partida guardada, selecciona CARGAR PARTIDA en el menú principal y elige la partida que quieras. La partida continuará desde el último punto de autoguardado.

CONTINUAR UNA PARTIDA

Continuar partida seleccionará la última partida jugada y la cargará desde el último punto de autoguardado.

GUARDAR LA PARTIDA

Es importante señalar que la partida se guardará automáticamente al comienzo de cada misión y periódicamente en distintos momentos de los niveles. Si te derrotan, volverás al punto de autoguardado más reciente. Si decides terminar la partida y quieres guardarla manualmente, entra en el menú de pausa y selecciona Guardar partida.

ABRAZAR EL LADO OSCURO

PANTALLA DE JUEGO

BARRA DE SALUD: la barra verde de la esquina superior izquierda es tu salud. A medida que recibas daños, la barra cambiará de color (de verde a roja). Si la barra se vacía, perderás. Elimina enemigos para recuperar salud.

BARRA DE ENERGÍA DE FUERZA: la barra azul de encima es la energía de Fuerza. Se va consumiendo al usar poderes de la Fuerza, pero se rellena al pasar el tiempo. Si usas un poder de la Fuerza que consuma más energía que la que tienes, tu barra de energía de Fuerza mostrará una barra amarilla que tendrás que rellenar para que la energía de Fuerza pueda regenerarse.

BARRAS DE ENERGÍA DE FUERZA Y DE SALUD DEL ENEMIGO: las barras de salud de los enemigos se muestran cuando éstos andan cerca. Verás los indicadores de Fuerza de los jefes en la esquina superior derecha de la pantalla. Si corresponde, también se mostrará su barra de energía de Fuerza.

MINIMAPA: el minimapa te muestra tu ubicación actual y te guía mientras avanzas. Si no estás seguro de adónde tienes que ir, sigue la flecha que señala tu siguiente objetivo.

BARRA DE EXPERIENCIA: irás ganando experiencia a medida que venzas a tus enemigos en el campo de batalla. Para demostrar tu valía como sith, derrota a varios enemigos a la vez o usa el entorno para dañarlos y así ganarás más experiencia. Cuando la barra se llene, obtendrás un nuevo nivel y ganarás muchas esferas de Fuerza. Cuando subas de nivel, aparecerá un icono "+" parpadeante para avisarte de que tienes nuevas esferas de Fuerza para gastar.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 8-9
05/08/2008 12:48:38

ABRAZAR EL LADO OSCURO (CONTINUACIÓN)

MAESTRO, TU PODER RESIDE EN LA FUERZA Y EN TU HABILIDAD PARA USARLA A TU GUSTO. LA FUERZA TE PERMITE DERROTAR A TUS ENEMIGOS E INCLUSO ALTERAR EL ENTORNO. PUEDES MEJORAR TUS PODERES, COMBOS Y TALENTOS DE LA FUERZA POR MEDIO DE LAS ESFERAS DE FUERZA. GANARÁS ESFERAS DE FUERZA CUANDO SUBAS DE NIVEL EN TU BARRA DE EXPERIENCIA. MEJORA TUS HABILIDADES DE LA FUERZA PARA CONSEGUIR ATAQUES MÁS EFICACES O POTENTES, COMO AUMENTAR EL EFECTO DE EMPUJÓN FUERZA O MEJORAR LA POTENCIA DEL SABLE DE LUZ. EN TODO CASO, MAESTRO, EXISTEN MUCHAS OTRAS VENTAJAS. TENDRÁS QUE DESCUBRIRLAS Y DECIDIR CUÁL PREFIERES.

PODERES DE LA FUERZA

Mejorar tus poderes de la Fuerza te permite mejorar tu eficacia como asesino. Cuando mejoras tus poderes de la Fuerza con esferas de Fuerza, estos poderes se volverán mucho más devastadores. Al aumentar tus poderes también lo hará tu nivel de control.

Cuando mejores tus poderes de la Fuerza, verás que se ejecutan por medio de distintos comandos de botones. En algunos casos tendrás que mantener pulsado un botón durante unos instantes para cargar el poder o pulsar más botones para hacerlo más fuerte.

EMPUJÓN FUERZA: con este poder lanzarás enemigos y objetos por los aires. Este movimiento es especialmente devastador en las distancias cortas. Además, empujón Fuerza puede usarse para abrirte camino. Pulsa el botón B.

RAYO FUERZA: ataca a tu objetivo con una potente descarga de energía para dañarlo y atontarlo unos instantes. Pulsa el botón Y.

AGARRE FUERZA: te permite agarrar y lanzar a enemigos y objetos al suelo o contra otros enemigos. Mantén presionado RT para agarrar a un enemigo u objeto y después usa el stick derecho para mover el blanco hacia arriba o hacia abajo y el stick izquierdo para moverlo hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia delante y hacia atrás. Suelta RT para soltar el enemigo u objeto.

REPELER FUERZA: repeler Fuerza envía una onda de choque en todas direcciones para lanzar despedidos todos los objetos y enemigos cercanos. Mantén pulsado el botón LT y pulsa el botón B.

LANZAMIENTO SABLE: Leste poder te permite lanzar tu sable de luz a un blanco con mucha precisión para provocar daños a enemigos u objetos. El sable de luz volverá automáticamente a tu mano. Mantén presionado LT mientras pulsas el botón X.

ESCUDO DE RAYOS: el escudo de rayos reduce los daños que recibas y aumenta la potencia de tu sable de luz. Mantén presionado LT y pulsa el botón Y.

TALENTOS DE LA FUERZA

MAESTRO, EMPLEAR LA FUERZA TE REPORTARÁ GRANDES RECOMPENSAS. UTILIZAR LA FUERZA TE OTORGA HABILIDADES INNATAS PARA AUMENTAR TU FUERZA Y TUS HABILIDADES EN TODO MOMENTO. TE HE PREPARADO UNA LISTA CON TODAS LAS HABILIDADES INHERENTES QUE CONOZCO. ENCONTRARÁS MÁS HABILIDADES EN LAS MEJORAS DE FUERZA DEL MENÚ OPCIONES DEL JUGADOR. TE INFORMO DE QUE LOS TALENTOS DE LA FUERZA, AL IGUAL QUE LOS PODERES DE LA FUERZA, SE MEJORAN CON ESFERAS DE FUERZA.

FORTALEZA: aumenta tu salud máxima.

CONCENTRACIÓN FUERZA: aumenta tu energía de Fuerza máxima.

VITALIDAD: aumenta la cantidad de salud que ganas al derrotar enemigos.

MAESTRÍA EN SABLE: aumenta el daño que provocarás con el sable de luz.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 10-11 05/08/2008 12:48:40

ABRAZAR EL LADO OSCURO (CONTINUACIÓN)

COMBOS DE FUERZA

MAESTRO, PARA SER REALMENTE EFICAZ TIENES QUE UNIRTE A LA FUERZA. EL COMBATE TÁCTICO CONSISTE EN UTILIZAR LA FUERZA PARA CREAR COMBOS DE FUERZA. TUS ATAQUES SE COMPONDRÁN DE VARIAS FASES ULTRAPODEROSAS O ESPECIALES. ÉSTOS SON ALGUNOS DE LOS COMBOS DISPONIBLES. A MEDIDA QUE AVANCES EN LAS MISIONES, PODRÁS COMPRAR MÁS COMBOS DE FUERZA POR MEDIO DE TUS ESFERAS DE FUERZA. PARA VER TUS COMBOS, ENTRA EN EL MENÚ MEJORAS DE FUERZA, EN OPCIONES DEL JUGADOR.

SHIEN SITH: antigua variante sith de la lucha clásica con sables de luz que se centra en la realización de ataques rápidos y agresivos para aplastar a tus enemigos. Pulsa X, X, X, X.

DESCARGA CON EL SABLE: un ataque con el sable de luz seguido por un poderoso empujón Fuerza que envía al oponente lejos de ti. Pulsa X, B.

GOLPE SITH: un ataque ágil y mortal que infunde rayo Fuerza al sable de luz para aumentar su poder. Pulsa X, Y.

BOMBA DE RAYOS: un rayo Fuerza amplificado que atraviesa el cuerpo de tu rival. Tras alcanzar un punto crítico, la electricidad lo hace explotar. Pulsa Y, RB.

EMPALAR: lanza tu sable de luz para empalar a un enemigo que tengas agarrado y provocarle daños graves. Mantén presionado RT para ejecutar agarre Fuerza y después pulsa X para empalarlo.

ACCIONES DE COMBATE

COMO BIEN SABRÁS, MAESTRO, SOBRESALIR EN EL COMBATE ES FUNDAMENTAL PARA TU SUPERVIVENCIA. SOLO SI DOMINAS TU SABLE DE LUZ Y TUS PODERES DE LA FUERZA PODRÁS COMPLETAR TUS MISIONES. ES IMPORTANTE QUE ESTUDIES LOS SIGUIENTES PUNTOS. EL PELIGRO ACECHA DONDE MENOS TE LO ESPERAS.

APUNTAR

Cuando mires a objetos y enemigos del entorno, tu blanco se resaltará. Mantén pulsado el botón z para fijar el blanco en dicho objeto u enemigo. Tus poderes de la Fuerza se dirigirán al blanco elegido.

ENTRECHOCAR DE SABLES

Entrechocar de sables se produce cuando tu sable de luz choca con el de tu adversario. El objetivo es doblegar al enemigo antes de que él te doblegue a ti. Pulsa repetidas veces el botón X lo más rápido posible para ganar ventaja en la lucha de sables de luz. Cuando el entrechocar de sables termine, el perdedor quedará aturdido, sufrirá daños y será vulnerable a los ataques.

ENTRECHOCAR DE FUERZA

El entrechocar de Fuerza ocurre cuando tus poderes de la Fuerza conectan con los de tu enemigo.

ENTRECHOCAR DE EMPUJÓN: ocurre cuando un enemigo intenta resistirse a tu empujón Fuerza. Pulsa el botón B varias veces para superar a tu enemigo y derribarlo.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 12-13 05/08/2008 12:48:42

ENTRECHOCAR DE RAYO: cuando tu enemigo intente resistirse a tus ataques de rayos, aparecerá un dial circular en la parte inferior de la pantalla. Un puntero dará vueltas rápidamente por el exterior del dial. Pulsa el botón Y cuando el puntero esté dentro del área de color rojo. Si ejecutas esta acción varias veces, podrás vencer a tu rival. Si pulsas el botón en el momento incorrecto, la balanza se inclinará hacia tu contrario. Si pierdas te electrocutarás.

ENTRECHOCAR DE AGARRE: ocurre cuando dos usuarios de la Fuerza intentan lanzarse el uno al otro. Para que no te levanten del suelo, agita con fuerza el joystick izquierdo de izquierda a derecha para vencer.

BLOQUEO

Cuando un enemigo se prepare para atacar o cuando te disparen desde la distancia, el bloque te ayudará a evitar daños. Mantén presionado LT para bloquear. Así podrás devolver los disparos de blaster y los ataques de sable de luz. Cuando ganes más Fuerza, podrás activar poderes avanzados de la Fuerza si mantienes presionado LT y pulsas X, Y o B.

MOVIMIENTOS FINALES

Cuando un rival difícil, como un jedi, esté a punto de morir, tendrás que realizar un movimiento final. Para completarlo, pulsa los botones que aparezcan parpadeando en la pantalla. Si realizas el movimiento final, obtendrás una bonificación de puntos de Fuerza. Si fallas, perderás dicha bonificación y tendrás que volver a intentar el movimiento final.

ARREMETER Y EVADIRSE

El campo de batalla está lleno de adversarios que intentarán eliminarte. Eres poderoso, pero no invencible. Tendrás que perfeccionar tus habilidades al esquivar ataques grandes y pequeños si quieres seguir con vida. Pulsa el botón LB para arremeter cuando sea necesaria una evasión rápida. Sigue moviéndote para no convertirte en un blanco fácil para tus enemigos. Si tienes un blanco fijado, también podrás arremeter y evadir hacia los lados y hacia atrás.

CÁMARA DE ACCIÓN

MAESTRO, POR MUY IMPRESIONANTES QUE SEAN TUS HABILIDADES, SIEMPRE SERÁN MEJORABLES. CUANDO HAYAS TERMINADO CON EL ÚLTIMO DE TUS ENEMIGOS PODRÁS CENTRARTE EN ÉL PARA OBSERVAR SUS MOMENTOS FINALES. SI QUIERES VER LA MUERTE DE TU ENEMIGO EN CUALQUIER MOMENTO, SIN IMPORTAR LA SITUACIÓN EN QUE TE ENCUENTRES, PULSA EL BOTÓN DE DIRECCIÓN ↑ MIENTRAS APUNTAS AL RIVAL. UN SITH ASTUTO PODRÁ SACAR PARTIDO AL ESTUDIO DE ESTOS MOMENTOS. PERO TEN CUIDADO, MAESTRO; YO TAMBIÉN ESTARÉ OBSERVANDO Y APRENDIENDO.

INFORME

DETALLES DE LA MISIÓN

Holocrones: en cada nivel hay holocrones especiales de dos tipos: jedi y sith.

Holocrones jedi: estos objetos para recoger contienen recompensas en forma de ropas, de esferas de Fuerza y puntos de Fuerza o de cristales de colores y de energía para tu sable de luz. Además, los holocrones jedi llenarán tus barras de salud y energía.

Holocrones sith: estos objetos te otorgarán un inmenso poder durante unos breves instantes, de modo que podrás ser invencible, aumentar tu daño, obtener energía infinita, absorber vida, etc.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 14-15 05/08/2008 12:48:44

RESUMEN DE LA MISIÓN

Tras completar una misión, pasarás a la pantalla de estadísticas. Aquí podrás ver el resultado de tu victoria.

Recompensas: aquí podrás ver todas las recompensas obtenidas por completar el nivel y recoger holocrones.

Resumen de la misión: el tanto por ciento completado de cada área, el número de holocrones recogidos, los puntos de Fuerza conseguidos y los objetivos cumplidos.

Enemigos derrotados: una lista con todos los enemigos a los que has derrotado en la misión.

Créditos

Project Lead
Haden Blackman

Lead Producer
Isa Anne Stamos

Art Director
Matt Omernick

Lead Engineer
Cedrick Collomb

Lead Content Designer
John Stafford

Lead Systems Designer
Rich Davis

Producers
Matthew Fillbrandt
Julio Torres
Franklin Alioto

Lead Rendering Engineer
Tim Ramsay

Lead AI / Gameplay Engineer
Tara Teich

Lead Gameplay Engineer
Tim Probst

Lead Environment Artist
Michael Kawas

Lead Character Artist
Dave Smith

Lead Character TD
Charles Brahmawong

Audio Lead
David W. Collins

Cinematics Director
Marty Stoltz

Senior Core Engineer
Eric Johnston

Senior Designer
Matthew Tateishi

Senior Concept Artist
Amy Beth Christenson

Associate Producers
Kristina Academia
Patricia Kallusch
Justin McLeod
Marianne Monaghan
Jon Sieker

Darth Vader's Secret Apprentice
Sam Witwer

Juno Eclipse
Nathalie Cox

PROXY
David W. Collins

General Kota
Cully Fredricksen

Maris Brood
Adrienne Wilkinson

Shaak Ti
Susan Eisenberg

The Voice of Darth Vader
Matt Sloan

Emperor Palpatine
Sam Witwer

Princess Leia
Catherine Taber

Bail Organa
Jimmy Smits

Production

Assistant Producers
Bertrand Reyes Estrellado
Devin Hitch
Brett Rector
Christine Roberto
Cameron Suey

Production Assistant
Neilie Johnson

Administrative Assistant
Jessica Galloway

Production Intern
Jett Lucas

External Production

External Producer
Dan Wasson

External Associate Producers
Ed Tucker
Matt Vella

External Assistant Producer
Dave Jimenez

Design

Content Designers
Kevin AuYoung
Steve Chen
Ian Dominguez
Nick Eberle
Clark Hockabout
Mike Hurst
Reid Kimball
Chris McGee
Shawn Pitman
Adam Piper
Tony A. Rowe

Systems Designers
Steve Braman
Cecil Carthen, Jr.
Grace Morales Lingad
Chris Porter
Erik Yeo

Writers
Haden Blackman
Shawn Pitman
John Stafford
Cameron Suey

Art

Concept Artists
Stephen Chang
Chin Ko
Chris Voy

Environment Artists
Armando Calpena
Kelvin Chan
Gary Choo
James Ho
T.J. Jung
Stephen Kody
Choon Wee Keh
Asier Lavina
Brian Nestor
Mirena Rhee
Musa Sayyed
Shawn Schmitt
Chris Smart
Shaun Stephenson
Carl Wattenberg
Yaofeng Zeng

Character Artists
Matt D. Aldridge
Joy Chung
Manuel Llamas
Craig Matchett
Jisung Roh
Yoon-Bae Kim

Visual Effects
Siddarth Achrekar
Timothy Nice

Animation
Noah Bordner
Kento Kojima
David Lam
Jax Lee
YuehChih Eric Lin
Ann Mikulka
Matt Ornstein
Christine Phelan
Patrick Przybyla
Tristan Sacramento

Additional Animation
Bailey Brent
Jeff Brown
Patrick Bonneau
Chris Chua
Jackie Corley
Michael Easton
Matt Garward
Jean-Denis Haas
Tim Harrington
Keith Johnson
Shawn Kelley
Jonathan Lyons
Glen McIntosh
Chris Mitchell
Erik Morgensen
Kevin Quaid
Jay Rennie
Matt Strangio
Tim Waddy
Chris Walsh

Art Technical Directors
Brian Keane
Matthew Parrott
Jonathan Tilden
James Van Allen

Character Technical Directors
Michael Abahazy
Brian Huffman
Ian Jones
David Rhodes

User Interface Design
Gary Boodhoo
Brian Lui

Additional Art
Suzana Kilic
Dann Yap
Liew Wai Ming
Pick Chean Chong
Shui Fong Ng
Virtuous

Cinematics

Video Editor/TD/Sr. Lighting and VFX Artist
Eric Antanavich

Storyboard Artist
Steven Lee

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 16-17
05/08/2008 12:48:46

Layout Artists
Mohammad Zaini bin Mohamed Jalani
Yong Zhen Tan
Adam Schnitzer – Layout Advisor

Cinematic Lighting and Visual Effects
Mark Bergo
Brian Goldberg
Seth Hall
Gilberto Martinez
Brian Recktenwald

Cinematics Tools
Yung Kao
Jason Yao

Engineering

Audio Engineering
Aaron Yonas
Regaip Sen
Daniel Deptford
Sam Dicker

Core Engineering
Steve Dykes
Jonathan Hoof
Joseph Kubiak
Sergey Parilov
Jerome Scholler
Jeffrey Reitman
Leslie Von Pischke
Axel Wefers
James York

User Interface Engineering
Stephen Schlueter
Jeffrey Pyacek

Gameplay Engineering
Brian Baird
Mark Brown
Chris Miles
Ben Nickson
Alexander Orozco
Matt Puls
Jackson Koh
Joshua Koh
Hong Yap Tan
Jern-Kuan Leong

AI Engineering
Matt Grounds
Nils Jonas Norberg
Ben Morse
Norman Wang
Oren Weizman

Rendering Engineering
Cory Bloyd
Bernie Friedin
Kevin Meinert
Olaf Piesche
Todd Powers
Marco Salvi
Szymon Swistun
Adam Wagner

Additional Programming
Dmitry Andreev
Per Ohlsson
Devin Kelly-Sneed
Adrian Tan

Shared Tools and Technology
Nick Porcino
Brett Allen
David Bullock
Ben Cooley
David Galles
Rick Hankins
Neil Hariharan
Kerry Hill
John Horn
Jason Johnson
Lucas Kovar
John LeGrande
David Lenihan
Noah Lockwood
Andre Mazzone
An C. Nguyen
Fred Pighin
Abhik Pramanik
Ben Schleimer
Ari Shapiro
Jeff Smith

Production
Ryan Darcey
Charlie Hite
Kim Jardin
Mike Orenich

QA
Eric Brummel
Sarah Cherlin
Marissa Martinez
Ian Riutta

Lucasfilm R&D
Steve Sullivan

Sound and Music

Director of Audio
Darragh O'Farrell

Sound Design
Brian Tibbetts
Tom Bible
Aaron Brown
Erik Foreman

Sound Implementation
Damian Kastbauer

Sound Assistant
Jason Clark

Foley Recorded at
Skywalker Sound

Foley Artists
Jana Vance
Dennie Thorpe
Ellen Heuer

Foley Mixer
Frank Rinella

Foley Recordist
Sean England

Original *Star Wars*™ Sound Effects
Ben Burtt

Music Supervisor
Jesse Harlin

Composer
Mark Griskey

Orchestrator and Conductor
Jeff Marsh

Recording Engineer
John Kurlander

Pro Tools Operator
Andre Zweers

Orchestra Contractor
Janet Ketchum

Score Preparation
Robert Puff

Music Recorded and Mixed at
Skywalker Sound

Mixing Engineer
Leslie Ann Jones

Assistant Engineers
Judy Kirschner
Robert Gatley

Music Editing and Implementation
Wilbert Roget, II

Original *Star Wars*™ music composed by
John Williams ℗ and © Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved. Used under authorisation. Published by Bantha Music (BMI).
Administered by and/or co-published with Warner-Tamerlane Music Publishing Corp.

"The Force Unleashed" Theme Composed by
Jesse Harlin

Voice and Motion Capture Performance

Talent Directors
Darragh O'Farrell

Motion Capture provided by
Industrial Light and Magic

Technical Director
Michael Sanders

MoCap Operator
Spencer Reynolds

MoCap Processing
Rene Segura

Video Engineer
Dan Large

Audio Department Coordinator
Meg Crowel

Lead Voice Editor
Cindy Wong

Voice Editors
Harrison Deutsch
GW Childs

Session Engineers
Angie Yesson
Jim Diaz

Casting Director
Kate Saxon

Cast

Captain Sturn, Jedi Knight
Tom Kane

Imperial Officer
Jarion Monroe

Kazdan Paratus
Larry Drake

Proto Rebel 1
Chris Cox

Proto Rebel 2
Tim Omundsen

Stormtrooper 1
Lex Lang

Stormtrooper 2
Steve Blum

Death Star Technician
Roger L. Jackson

Quality Assurance

QA Leads
Julian James
Troy Sims

QA Assistant Leads
Adam Goodwin
Gabriel Roland
Henry Hall

Testers
Alex Markhovskiy
Lana McCarthy
Gregory Lee
Josh Richardson
Mark Friesen
Matt Miller
Scott Stokes

QA Senior Lead
Jesse Woodward
Mark Montuya
Gary Chew

QA Manager
Toby Mast

Additional Testing by Babel Media Ltd.

QA Manager
Paul Magor

QA Coordinators
Naila Hadjas
Shawn Langlois
Steve Beauchamp

Lead Testers
Rodney Dickson
Martin Pelletier
Guillaume Duval
Kevin Pasztor

Testers
Adrienne Edwards-Daugherty
Aidan Stewart
Alexander Nestorowich
Antony Vannapho
Chris Hagemeyer
Dominic Lavigne
Doug Morris
Jean-Marc Comeau
Leslie Kha
Marc-Andre Legault
Matthew Johns
Max Delisle
Nicolas Montagné
Patrice Brunet
Serge Hebert-Boudreau
Steve Brassard
Timothy Lloyd
Yannick Benoit
Linda Komsic
Gabriel Marquis
Phillip Conte
Brian Abramson
Jeffrey Langsner
Martin Thibault
Lauren Filiatreault
Kevin Nowrang
Zarabeth Wilson
Damien Garland
Dennis Lai
Samuel Therlonge
Geneviève Desaulniers
Michael Enes
Marie-Ève Ouimette
Joseph Shenouda
Ney Pimenta
Jonathan Murphy
Stephane Rainville

International Production

International Executive Producer
Joey MacArthur

Senior Localisation Producer
Hiromi Okamoto

International Production Assistants
Gabriel Bootz
John Stratford

Compliance

Compliance Lead
Kamel Perez

Compliance Assistant Lead
Wil Dimas
Don Berger

Compliance Testers
Travis Fillmore
Mike Castillo
Jesse Tavizon
Sean Haeberman
Emmy Bautista
Chris Navarro

Compliance Senior Lead
Matt Tomczek

Compliance Manager
David Chapman

Production Services

Senior Mastering Lab Technicians
John Carsey
Scott Taylor

Mastering Lab Technician
Jonathan Layton

Product Support Senior Lead
Jason R. Smith

DevTrack Administrator
Erwin Ocampo

Console Resource Coordinator
Eric Knudson

Production Services Operations Manager
Jay Geraci

Production Services Director
Deborah Kirkham

Production Operations

Director of Project Management
Toby Northcote-Smith

Project Manager
Larry Nilsen

Master Scheduler
Chris Machiran

Director Studio Operations
Mark Kyle

Vice President of Production Operations
Atsuko Matsumoto

Studio Assistant
Elyse Regan

Studio Operations Coordinator
Eva Holman

Marketing

Product Marketing Manager
Kevin Kurtz

Director of Global Marketing
Kevin Kurtz

Senior International Marketing Manager
Sharon Cook

Marketing Assistant
Melanie McHugh

Marketing Services

Director of Marketing Services
Ken Epstein

Integrated Marketing Manager
Roger Evoy

Creative Services Manager
Steve Ervin

Marketing Services Coordinator
Rebecca Aghakhan-Mooshiabad

Manual Design
Hamagami/Carroll Inc.

Manual Writer
Greg Off

Public Relations

Senior Public Relations Manager
Adam Kahn

PR Specialist
Chris Cook

International Public Relations Manager
Barbara Gamlen

Director of Public Relations
Margaret Grohne

Public Relations Coordinator
Hildie Murray

Sales

International Sales Manager
Chris D'Avanzo

Channel Marketing Manager
Sandee Ferrara

Global Sales Planning Manager
Arnold Lee

Sales Account Coordinator
Arielle McKee

Consumer Insights

Consumer Insights Managers
Glenn Chin
Elina Shcop

Director of Consumer Insights
Cory Pierce

Finance

Studio Analysts
Genevieve Buckmiller
Doc Jackson

Controller
Nahyion Kim

Assistant Controller
Lise Bauer

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 18-19 05/08/2008 12:48:48

Accounting Manager
Lori Ann Tretasco

Accounting Supervisor
Kelly Garretson

International Accounting Supervisor
Cristina Sava

Payroll Supervisor
Michelle Lessley

Royalty Accountant
Jason Vincenti

G/L Accountant
Mabel Vista

Accounts Payable Clerk
Russell Anderson

Director Business Development
Ada Duan

Director of Financial Planning and Analysis
Bill Liu

VP of Finance & Operations
Kevin Parker

Asst. to the VP of Finance/Finance Administrator
Kim Reininger

Operations

Materials Planners
Myra Villadolid
John Abinsay

Inventory Specialist
Carlos Bustillo

Sales Operations Manager
Jason Periera

Sales Operations Specialist
Helen Dear
Trisha Young

Billing A/R Support
Philip He

Credit Analysts
Raul Varguez
Ed Bitonio

Director of Credit & Sales Operations
Cynthia del Rosario

Global Materials & Manufacturing Manager
Evelyne Bolling

LucasArts Business Affairs

Business Affairs
Anne Marie Hawkins
Carole Vandermeyde
Douglas Reilly

Associate General Counsel
Nell O'Donnell

Human Resources

Human Resource Representatives
Trisha Buendia
Janetta Wood

Senior Human Resource Manager
Blaire Chaput

Lucas Online

Internet Production Manager
Nicole Love

Internet Marketing Manager
Staci Baird

Internet Content Manager
Pablo Hidalgo

Internet Design and Programming
Craig Drake

Director of Lucas Online
Bill Gannon

LECL IT Services

IT Operations Support
John Von Eichhorn
Daryll Jacobson
Victor Tancredi-Ballugera
Billy Mitchell

LECL Workplace Services
Yves Metreaux

LECL Training
Kate Shaw
Linda Siegel
Alex Tang
Danielle O'Hare
Mark Marcin
Jed Parsons

Lucas Licensing
Stacy Cheregotis
Ashley Matheson
Leland Chee

LucasArts

President
Darrell Rodriguez

Executive Assistant to the President
Erin Haver

Vice President of Product Development
Peter Hirschmann

Executive Assistant to the V.P. of Product Development
Lynda Benoit

Director of Game Technology
Nick Pavis

Special Thanks
Jim Ward
Howard Roffman
Jan Van der Voort
Jerry Bowerman
John Singh
Mia Kelly, "Shaak Ti" likeness
Mich Chau
Michael Leras, "Jedi Knight" likeness
Richard Kerris
Skywalker Sound
Steve Condiotti
Tara Shayne, "Princess Leia" likeness
Zeb Drees, "Young Apprentice" likeness

Pixelux DMM

DMM Middleware
Eric "Hellcats" Parker
Eric Larsen
Karl Hillesland

DMM Tools
Mitchell Bunnell
Dave McCooey
Marco Falsitta
Olivier Basille

DMM Game Analysis
Vik Sohal

DMM Artist
Esteban Monti

Swiss Administration
Raphael Arrigoni

Accounting
Mona Sohal

Executive Assistant
Amber White

Consultant
Ken Kozman

NaturalMotion – euphoria
Kieran Donaldson – Team Lead / Senior Behaviour Engineer
Bob Dowland – Senior Behaviour Engineer
Mic Hoe –Senior Behaviour Engineer
John Popadic – Behaviour Engineer
Andrew Maclusky – Behaviour Engineer
Robert Gledhill – Behaviour Engineer
Simon Mack – Head of Technology
Mat Best – Head of R&D
Kevin Allington – Producer

Star Wars™ The Force Unleashed uses Havok®. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details

Physics by Open Dynamics Engine (binary form distribution only) Copyright © 2001-2008, Russell L. Smith.

Lua 5.0 licence Copyright © 1994-2007 Lua.org, PUC-Rio.

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

ACTIVISION UK

SVP-European Publishing
Joerg Trouvain

General Manager
Alison Cressey

EU Senior Brand Manager
Amanda Welch

UK Senior Brand Manager
Aruna Sinha

Director of Production Services - Europe
Barry Kehoe

Localisation Project Manager
Annette Lee

Localisation Co-ordinator
Gina Clarke

European Supply Chain Director
Andy Chaplin

Manager EUP Creative Services
Jackie Sutton

Creative Services Project Manager
Mark Lugli

Creative Services Manager, Marketing Materials
Steve Clark

Creative Services Co-ordinator, Box and Docs
Amy Hetherington

PR Executive
Ben Lawrence

Senior Manager-Operations & Inventory
Kevin Smith

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planner
John Connelly

European Facilities & Business Services Manager
Nicky Lothian

ACTIVISION SPAIN

Managing Director
Carlos Pombo

Marketing Manager
Fernanda Delgado

Brand Manager
Isabel Sanchez

PR Manager
Mónica García

Sales Manager
José Manuel Louro

Very Special Thanks
George Lucas

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 20-21 05/08/2008 12:48:50

ACUERDO DE LICENCIA DEL PRODUCTO

IMPORTANTE - LEA ESTE ACUERDO DETENIDAMENTE: EL USO POR SU PARTE DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LAS CONDICIONES DE LICENCIA DEL SOFTWARE ESTABLECIDAS A CONTINUACIÓN. DENTRO DEL "PRODUCTO" SE INCLUYE TODO EL SOFTWARE SUMINISTRADO CON ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO Y CUALQUIER DOCUMENTO ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIALES. DESDE EL MOMENTO EN QUE USTED ABRE EL PAQUETE, INSTALA O USA EL PRODUCTO, USTED ESTÁ ACEPTANDO LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA CON ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO. En función de las condiciones descritas a continuación, Activision le otorga la licencia y el derecho limitado no exclusivo y no transferible para instalar y usar una copia de este Producto, única y exclusivamente para su uso personal. Activision y/o sus licenciadores se reservan todos los derechos no otorgados específicamente en este Acuerdo. El Producto se licencia -no se vende- para su uso. La licencia que se le otorga no le confiere título o propiedad alguna con respecto al Producto, y no debe considerarse como una venta de ninguno de los derechos del Producto. Activision puede realizar mejoras o actualizaciones en el Producto en cualquier momento sin necesidad de comunicárselo a usted; Activision decidirá si le permitirá acceder a dichas mejoras o actualizaciones. Dichas mejoras o actualizaciones, podrán producir cambios en el juego asociado con este Producto.

CONDICIONES DE LA LICENCIA.
No puede:

- Explotar comercialmente este Producto o cualquiera de sus componentes, incluyendo, de forma no exhaustiva, su uso en cibercafés, centros de juegos de ordenador o cualquier otro local similar. Activision o sus licenciadores pueden ofrecerle un "Acuerdo de Licencia para Locales" independiente para permitirle el uso comercial de este Producto. Activision o sus licenciadores podrán cobrar por ello. Consulte la información de contacto posterior.
- Usar este Producto, o permitir el uso de este Producto al mismo tiempo en más de un ordenador, en una terminal de ordenadores o en una terminal de trabajo.
- Hacer copias completas o parciales de este Producto o de cualquiera de los materiales que se suministran con este Producto.
- A no ser que reciba por un medio electrónico una copia autorizada de este Producto, copiar este Producto a un disco duro o cualquier otro dispositivo de almacenamiento: usted debe ejecutar el Producto desde el CD-ROM o DVD-ROM que se adjunta (si bien es posible que el Producto realice en su disco duro una copia automática de alguna de sus partes durante la instalación, con el fin de ejecutarse con mayor eficiencia).
- Usar este Producto, o permitir el uso de este Producto, en una red o sistema de multiusuarios o de acceso remoto, incluyendo cualquier uso en línea, con la excepción de los que este Producto ofrece de forma específica.
- Vender, alquilar, prestar, licenciar, distribuir o, en definitiva, transferir el Producto o sus copias, sin el consentimiento expreso escrito y previo de Activision.
- Aplicar ingeniería inversa, derivar el código fuente, modificar, descompilar, desensamblar o crear obras derivadas de este Producto, de forma total o parcial.
- Eliminar, desactivar o eludir los avisos de copyright o de propiedad de marca contenidos en el Producto.
- Piratear o modificar (o intentar piratear o modificar) el Producto, o crear, desarrollar, modificar, distribuir o usar cualquier programa de software para obtener (o permitir a otros que obtengan) ventaja de este Producto durante una partida multijugador en línea, incluyendo, pero no limitándose a, la red de área local o cualquier otro modo de juego en red o por Internet.
- Exportar o reexportar el Producto o su copia o adaptación, infringiendo por tanto las leyes y regulaciones del gobierno de los Estados Unidos.

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 22-23

La dirección de contacto de Europa es:
CAMBIOS DENTRO DE LA GARANTÍA
ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, United Kingdom.
Teléfono de cambio de discos: +44 (0) 870 241 2148

En Australia:
Para cualquier cambio dentro de la garantía, realice la devolución en la tienda donde compró el Producto, debe adjuntar el recibo o prueba de compra.

Si devuelve el Producto pasados los 90 días de garantía, pero dentro del año de la fecha de compra, contacte con Activision en el número 02 9869 0955. **Nota: La devolución no tendrá lugar hasta que contacte con Activision.**

Si un representante de Activision considera que el juego admite devoluciones, devuelva el disco del software original a:

La dirección de contacto de Australia es:
Activision Asia Pacific, Level 5, 51 Rawson St Epping, NSW 2121, Australi e incluya:

1. Una fotocopia del recibo de compra, con fecha.
2. Su nombre y dirección de contacto, escrita o impresa de forma legible.
3. Una nota breve dando cuenta del defecto, el problema o problemas que ha encontrado, y el sistema en el que ha ejecutado el Producto.
4. Incluya un cheque o un giro postal de 20 $ AU para recibir el CD o de 25 $ AU para el DVD (limitado a fin de las existencias).

LIMITACIÓN DE DAÑOS: ACTIVISION O SUS LICENCIADORES NO SERÁN RESPONSABLES EN NINGÚN CASO DE DAÑOS ESPECIALES, SECUNDARIOS O RESULTANTES DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE POSESIONES, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR Y, EN LA MEDIDA QUE LO PERMITA LA LEY, DAÑOS POR HERIDAS PERSONALES, INCLUSO AUNQUE ACTIVISION O SUS LICENCIADORES LE HUBIESEN ADVERTIDO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES TAMPOCO SE RESPONSABILIZARÁN DE CUALQUIER RETRASO, FALLO O CORTE DEL SISTEMA QUE PUEDAN AFECTAR TEMPORALMENTE AL JUEGO O A SU ACCESO. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION O DE SUS LICENCIADORES NO SERÁ SUPERIOR AL PRECIO REAL DE LA LICENCIA PARA USAR ESTE PRODUCTO. EN ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES, NO EXISTEN LIMITACIONES DE DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, POR LO QUE ES POSIBLE QUE ESTAS LIMITACIONES Y EXCLUSIONES DE RESPONSABILIDAD NO SE APLIQUEN EN SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, Y USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS LEGALES, YA QUE VARÍAN DE UNA JURISDICCIÓN A OTRA.

TERMINACIÓN. Sin afectar a otros derechos de Activision, este Acuerdo terminará automáticamente si usted incumple alguna de sus condiciones. En ese caso, usted deberá destruir todas las copias de este Producto y sus componentes.
DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE LOS EE. UU.: El Producto y su documentación han sido creados por cuenta privada y se ofrecen como "Software comercial para ordenador". Su uso, duplicación o revelación por parte del gobierno de los Estados Unidos o un subcontratante del gobierno de los Estados Unidos está sujeto a las restricciones establecidas en el subpárrafo (c)(1)(ii) de las cláusulas de Derechos sobre datos técnicos y software de ordenador del DFARS 252.227-7013 y en los subpárrafos (c)(1) y (2) de las cláusulas de Derechos restringidos del software de ordenador de la FAR 52.227-19, si corresponde. El contratante/fabricante es Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MANDAMIENTO JUDICIAL. Debido a que Activision sufriría daños irreparables en el caso de que las condiciones de este Acuerdo no se cumpliesen por completo, usted acepta que Activision tenga derecho a, sin ningún compromiso, seguridad o prueba de daños, tomar las medidas pertinentes con respecto al incumplimiento de este Acuerdo, junto con otras medidas que Activision pueda tomar bajo el amparo de las leyes pertinentes.

INDEMNIZACIÓN. Usted se compromete a asegurar, defender y apoyar la falta de responsabilidad de Activision, sus colaboradores, licenciadores, afiliados, contratantes, oficiales, directores, empleados y agentes con respecto a cualquier daño, pérdida o gastos derivados de forma directa o indirecta de sus actos (o la omisión de los mismos) a la hora de usar el Producto, en función de las condiciones de este Acuerdo.

VARIOS. Este Acuerdo contiene el acuerdo completo de la licencia entre ambas partes y sustituye a cualquiera anterior. Activision puede realizar mejoras, modificaciones o actualizaciones del Producto en cualquier momento sin necesidad de comunicárselo a usted, que podrían descargarse automáticamente al sistema con el que se use este Producto. Dichas mejoras o actualizaciones, podrán producir cambios en la jugabilidad del Producto. Exceptuando las disposiciones que se han comentado aquí, este Acuerdo no puede modificarse, excepto por firma de ambas partes; sin embargo, Activision siempre tiene el derecho de modificar este Acuerdo, sin una firma por ambas partes, para las mejoras, modificaciones o actualizaciones del Producto. Si alguna cláusula de este Acuerdo resulta ser imposible de cumplir por cualquier razón, dicha cláusula se reformará únicamente para que sea posible cumplirla, sin modificar el resto de cláusulas de este Acuerdo.
Este Acuerdo se regirá según las leyes pertinentes del estado de California, ya que dicha ley se aplica a todos los acuerdos realizados entre residentes de California y que son realizados en California, excepto los que se rijan por la ley federal, y usted acepta someterse a la jurisdicción exclusiva del estado y las cortes federales de Los Ángeles, California.

Si tiene dudas con respecto a esta licencia, contacte con Activision en la dirección:
3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405,USA, (310) 255-2000,
Attn. Business and Legal Affairs, legalaffairs@activision.com.

Este juego y el manual son, ambos, trabajos de ficción. Todos los personajes y hechos que aparecen en el juego son ficticios. Cualquier parecido con personas reales (vivas o muertas) o hechos reales es pura coincidencia.

LucasArts, el logotipo de LucasArts, STAR WARS y las propiedades relacionadas son marcas comerciales en Estados Unidos y en otros países de Lucasfilm Ltd. y sus afiliados.
© 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados.

El juego en línea (de existir) está sujeto a las condiciones de uso en línea y la política de privacidad que haya disponible en línea en www.lucasarts.com u otro sitio que LucasArts determine.

Sep08

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 24-25
05/08/2008 12:48:53

NOTAS

ADESE

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

1. La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2. La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
3. 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.
4. La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
5. 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 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsal.es**

FAP
cine.video.tv

LSWTFU_360_MG_83047.226.SP0.indd 26-27 05/08/2008 12:48:56

DESENCADENA
LA DEFORMACIÓN DEL TERRENO
Experimenta la deformación
del terreno conectándote a
FractureGame.eu
XBOX 360
LIVE
FRACTURE
16+
LUCASARTS
Descarga la demo en
XBOX LIVE
MARKETPLACE
XBOX 360
DAY:1:STUDIOS
LUCASARTS
16+
PEGI ONLINE
www.pegi.info
pegionline.eu
LucasArts y el logotipo de LucasArts son marcas registradas de Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd.
y * o TM según se indique. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox logos
son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft y se usan con permiso de Microsoft.