

## PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

## RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

## AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de video en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de videos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver videos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

## PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

## ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

## SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)

## CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

## BLES-01322

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation®3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation®3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países o idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algun contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStationNetwork pueden retirarse mediante previo aviso razonable; véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta solo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“B-”, “PlayStation”, “PS3”, “XBOX”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. The Bureau - XCDM Declassified ©2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by 2K Marin. Made in Austria. All rights reserved.

## ÍNDICE

MENÚ PRINCIPAL...	2
CAMPAÑAS...	4
CONTROLES...	5
HUD...	7
MENÚS DEL JUEGO...	9
OBJETOS DEL JUEGO...	11
PELOTÓN XCOM...	12
ENFOQUE DE BATALLA...	12
MINIMAPA...	14
CUARTEL GENERAL DE XCOM...	14
TIPOS DE AGENTES...	16
MENÚ DE ENTRENAMIENTO DE AGENTES...	18
OPERACIONES...	19
MISIONES DE EXPEDICIÓN...	20



1962. El gobierno de los Estados Unidos se apresura a reforzar su ejército ante la inevitable guerra contra la Unión Soviética. Mientras las dos naciones más poderosas del mundo luchan por la dominación, un enemigo desconocido se prepara para atacar.

Sin previo aviso, una fuerza invasora de otro mundo lanza un ataque sobre una instalación de pruebas del ejército estadounidense. En el caos que sigue, un organismo gubernamental secreto conocido como la "Agencia" surge de las llamas para rechazar la invasión y luchar contra los "Intrusos". Carente de la preparación necesaria para enfrentarse a un ataque de semejantes proporciones por parte de un enemigo superior, la nueva agencia de combate e investigación

extraterrestre, o XCOM, se dirige al campo de batalla dispuesta a tomar las medidas que hagan falta para garantizar la supervivencia de la humanidad.

## MENÚ PRINCIPAL



### CONTINUAR

Reanuda el juego desde la última partida guardada.

### NUEVA PARTIDA

Empieza la campaña desde el principio. Elige entre los niveles de dificultad **RECCLUTA** (fácil), **SOLDADO** (normal), **VIETERANO** (difícil) o **COMANDANTE** (imposible).

## CRÉDITOS

Ve los créditos de The Bureau: XCOM Declassified.

## OPCIONES

Accede al menú de opciones, donde podrás configurar diversos ajustes de juego y de sistema.

## AJUSTES DE AUDIO

Configura los ajustes del volumen de la música, los efectos de sonido y las voces, activa o desactiva los subtítulos y cambia el idioma del juego.

## AJUSTES DE JUEGO

Cambia diversos ajustes de juego, incluyendo la sensibilidad del mando inalámbrico al mirar y al apuntar o si cuando apuntas a tus objetivos los sigues o quedan fijados de forma automática. También puedes activar la vibración del mando y los controles invertidos.

## AJUSTES DE GRÁFICOS

Ajusta el brillo de la pantalla y el borde de la misma.

## CONFIGURAR CONTROLES

Mantén los ajustes predeterminados o cambia la configuración a Zurda, Cambiada o Cambio de zurda.

## CAMPAÑAS



Pulsa **○** en el menú principal para acceder a la pantalla de Campañas. En ella podrás empezar una nueva campaña, así como continuar o eliminar una campaña existente.

## CONTROLES DEL JUEGO



### MANDO INALÁMBRICO

#### CONTROLES DEL MENÚ

Opciones de exploración: joystick izquierdo

Seleccionar opción: **X**

Salir del menú/Cancelar: **○**

#### CONTROLES DE COMBATE

Moverse/Desplazarse lateralmente: joystick izquierdo



1 Mirar: joystick derecho  
 2 Esprintar/Ponerse a cubierto/Saltar sobre la  
 3 cobertura: **X**  
 4 Enfoque de batalla: **O**  
 5 Interactuar/Recargar: **□**  
 6 Arma siguiente: **△**  
 7 Apuntar: **L2** (mantener)  
 8 Disparar arma: **R2**  
 9 Granada: mantén **L1**, después pulsa **R2** para lanzarla.  
 10 Voltereta: **R1**  
 11 Rodeo de cobertura/Zoom de mira: **L3**  
 12 Ataque cuerpo a cuerpo: **R3**  
 13 Ordenar a agentes que ataquen o se muevan: **↑**  
 14 Retirar agentes: **↓**  
 15 Mostrar objetivos/Ver punto de interés: **↔**  
 16 Registro de objetivos: **SELECT** **□**  
 17 Menú de pausa: **START** **▷**

### 11 CONTROLES DE ENFOQUE DE BATALLA

12 Moverse/Seleccionar: joystick izquierdo  
 13 Mirar: joystick derecho  
 14 Seleccionar capacidad/Confirmar objetivo: **X**  
 15 Salir del enfoque de batalla: **O**  
 16 Cancelar órdenes: **□**  
 17 Más información: **△** (mantener)  
 18 Modo de escaneo: **L2** (mantener)  
 19 Pasar de un objetivo a otro: **L1**  
 20 Pasar de un objetivo a otro: **R1**

## HUD



### 11 1. RETÍCULA

12 Al apuntar, aparece una retícula en el centro de la  
13 pantalla.

### 14 2. OBJETIVO

15 Muestra el siguiente objetivo de la misión actual.

### 17 3. MUNICIÓN

18 Muestra el arma equipada y la cantidad de munición  
19 restante en el cargador actual, la munición total  
restante para ese tipo de arma y el número de  
granadas.

#### 4. RANGO

Muestra el rango actual de un agente.

#### 5. BARRA DE PROGRESO

Muestra cuánto le falta por progresar al agente para llegar al siguiente rango.

#### 6. SALUD

Estas barras rojas representan la salud del agente. La barra actual se recuperará con el tiempo, siempre y cuando no se haya vaciado completamente. El agente quedará incapacitado cuando se hayan vaciado todas las barras.

#### 7. ACCIÓN/ÓRDENES

Muestra las capacidades que tiene disponibles el agente, así como la orden u objetivo actual. Cuando se le ordena a un agente usar una capacidad, los iconos bajo la barra indican el tiempo restante hasta poder volver a usar dicha capacidad.

#### 8. SALUD DEL ENEMIGO

La barra de salud del enemigo se muestra sobre el enemigo al que se esté apuntando. Una barra azul representa que el enemigo tiene escudos. La fuerza del blindaje del enemigo (si tiene) se indica junto a la barra de vida. La vida de un enemigo con escudos o blindaje no se reducirá hasta que haya sufrido daños suficientes para vaciar su barra de escudo o blindaje.

#### 9. ÓRDENES RÁPIDAS

Usa los botones de dirección para dar órdenes rápidas. Pulsa **↑** para que tu pelotón se mueva a un lugar concreto o ataque a un objetivo resaltado, o pulsa

**↓** para que los agentes se reagrupen junto a Carter.  
Pulsa **→** para mostrar el objetivo actual.

### MENÚS DEL JUEGO



#### MENÚ DE PAUSA

Pulsa **START** durante el juego para acceder al menú de pausa.

#### CONTINUAR

Salir del menú de pausa y volver al juego.

#### CARGAR ÚLTIMO PUNTO DE CONTROL

Reiniciar la misión actual desde el último punto de control.

## CARGAR PARTIDA

Carga una partida guardada.

## REINICIAR MISIÓN

Reinicia la misión actual desde el principio.

## OPCIONES

Configura el mando inalámbrico, el sonido y los ajustes de gráficos.

## SALIR DEL JUEGO

Sal del juego y regresa al menú principal.

## MENÚ DE OBJETIVOS



Pulsa **SELECT** durante el juego para acceder a una lista de objetivos actuales y completados. Usa este

menú para ver los objetivos opcionales o las misiones de la zona, así como para acceder a la Plantilla de agentes.

## OBJETOS DEL JUEGO

### MUNICIÓN Y ARMAS

Encontrarás munición y armas por todo el campo de batalla. Carter puede recoger las armas o herramientas de cualquier enemigo derrotado. Sin embargo, si un enemigo suelta un arma que estaba vinculada biológicamente a él, tal y como el Dr. Dresner predice, dicha arma se desintegrará.

### CAJAS DE SUMINISTROS EN LA MISIÓN

Los agentes de XCOM tienen cajas de suministros por toda la zona. Carter podrá usarlas para reabastecerse de armas y munición, subir de rango a los agentes, actualizar la plantilla de agentes y que se guarde automáticamente la partida al salir. Usa estas cajas para mejorar y cambiar tu pelotón y adaptarlo mejor a la misión actual.

### OTROS OBJETOS

En el campo de batalla habrá más objetos que podrán ayudar a Carter y su pelotón en sus misiones. Los planos de mochila contienen packs avanzados que, al equiparlos, potenciarán a Carter o a sus agentes. Puedes equipar nuevas mochilas desde la pantalla Iniciar misión o desde la pantalla de cajas de suministros. Carter también podrá encontrar documentos, fotos y otros objetos que le ofrecerán información valiosa sobre la misión, así como información adicional sobre la actividad de los Intrusos en la zona.



## EL PELOTÓN XCOM

Al enfrentarse a los Intrusos, es importante que el agente Carter y su equipo se pongan a cubierto para protegerse de los ataques del enemigo. Trabajar juntos para dominar la posición del enemigo puede ser la diferencia entre la vida y la muerte en el campo de batalla. Pulsa **X** para pegarte a una cobertura y pulsa **L3** para girar en una esquina cuando estés a cubierto. Mantén **L2** para asomarte por una esquina y apuntar; luego, pulsa **R2** para disparar el arma.

## SALUD DEL PELOTÓN

Cuando los agentes se quedan sin salud en combate, quedan incapacitados. Para revivir a un agente caído, lleva a Carter junto al agente y pulsa **○**, o bien ordena a otro agente que reviva al objetivo. Cuando se queda sin salud, un agente empieza a desangrarse durante un tiempo limitado. Si nadie revive al agente caído a tiempo, este morirá y no podrás recuperarlo para futuras misiones.

(NOTA: en dificultad Comandante, los agentes revividos no volverán a participar en combate hasta que la lucha haya acabado).

## ENFOQUE DE BATALLA

En el campo de batalla, pulsa **○** para acceder al enfoque de batalla. Este sirve para ralentizar el tiempo y permite que Carter controle y dirija a sus agentes en el campo de batalla. En el enfoque de batalla, Carter puede mover a su pelotón, darles órdenes para usar sus capacidades especiales y acceder

a la función de escaneo. Usa el enfoque de batalla durante el combate para disfrutar de una ventaja táctica, ejecutar planes de combate y controlar el campo de batalla. El enfoque de batalla es crucial para lograr la victoria.

## RUEDA DE ÓRDENES

Con el enfoque de batalla activado, mueve el joystick izquierdo para resaltar una capacidad en la rueda de órdenes. Ciertas zonas de la rueda representan a cada miembro del pelotón de Carter. Pulsa **X** sobre una orden para dársela al agente. Algunas capacidades u órdenes requieren que el agente seleccione un objetivo. Los enemigos a los que no se pueda atacar mostrarán un mensaje indicando dicha circunstancia.

Cuando Carter da órdenes a sus agentes, estas se ponen en cola y se dan en el orden en que han sido seleccionadas. Pulsa **○** de nuevo para dejar el enfoque de combate. Continuará el enfrentamiento y los agentes del pelotón cumplirán sus órdenes en tiempo real. Tras usarlas, las capacidades especiales (distintas a moverse, atacar o revivir) tendrán que recargarse antes de poder volver a usarlas. Los tiempos de recarga se muestran bajo la barra de salud del agente en el HUD principal de combate.

## ESCANEAR

Al usar el enfoque de combate, pulsa y mantén **L2** para escanear el campo de batalla y conseguir información útil sobre el objetivo seleccionado.



## MINIMAPA

En enfoque de batalla se muestra un mapa en la esquina superior izquierda. Úsalo para obtener una descripción de la zona de combate.

**CUADRADO ROJO:** indica un enemigo.

**CÍRCULO AZUL:** muestra la posición de un agente.

**FLECHA AZUL:** muestra la posición de Carter y hacia dónde se dirige.

**ICONO DE OBJETIVO:** cuando no esté en el radar, aparecerá como una flecha naranja, pero cuando está al alcance del radar se muestra como un círculo naranja.

## CONVERSACIONES

Si hablas con los agentes o civiles en el CG de XCOM o en el campo de batalla, podrás recibir objetivos o misiones extra durante el juego. Las elecciones que tomes en las conversaciones tendrán un impacto en el devenir de la historia. Durante una conversación, mueve el joystick izquierdo para resaltar una respuesta y pulsa **X** para seleccionarla.

## CUARTEL GENERAL DE XCOM

Durante la invasión, la base subterránea de XCOM es lo único que evita que la humanidad se extinga. Entre misiones, podrás reclutar agentes, equipar armas y capacidades en la base de XCOM, así como explorar las operaciones secundarias y las misiones de expedición.



## CONSOLA DE RECLUTAMIENTO DE AGENTES

Usa la consola de reclutamiento de agentes para reclutar nuevos agentes, jubilar agentes y gestionar las capacidades y ventajas de los agentes. Los agentes ganarán experiencia al realizar acciones o derrotar enemigos en el campo de batalla. Al ganar experiencia, aumenta su rango general, lo cual les permitirá acceder a capacidades y ventajas únicas. Usa la consola de reclutamiento de agentes en la base o en las cajas de suministros durante una misión para mejorar las capacidades y ventajas de los agentes. Usa la consola de reclutamiento para moverte por la lista de agentes disponibles o reclutar nuevos miembros que se adapten mejor.



a las necesidades de la misión. Si un agente muere en combate (y Carter no lo revive a tiempo), su nombre aparece en el Muro conmemorativo.

### ARSENAL

Carter puede visitar el arsenal del cuartel general de XCOM para probar en el campo de tiro las armas conseguidas en el campo de batalla.

## TIPOS DE AGENTE

En las operaciones de campo, Carter está al mando de dos agentes. Los Intrusos son más numerosos y tienen tecnología superior, pero los agentes de XCOM pueden colaborar entre ellos para equilibrar la balanza. La clave del éxito radica en usar combinaciones de las cuatro clases de agentes a lo largo de la campaña.



### COMANDO

Los comandos son soldados agresivos y bien entrenados; los primeros en el campo de batalla y los últimos en abandonar la pelea. Llevan armamento pesado y sus capacidades están preparadas para atraer el fuego del enemigo y proteger a los agentes más vulnerables.

### APOYO

Los agentes de apoyo mantienen la máxima eficiencia del pelotón al tiempo que frustran las defensas del enemigo. El equipo y las capacidades de un agente de apoyo sirven para potenciar a los demás agentes en el campo de batalla y ayudan a cambiar el devenir del combate en la mayoría de situaciones.

## RECONOCIMIENTO

Los agentes de reconocimiento son expertos en obtener información, en la subversión y en la exploración. Los agentes de reconocimiento se utilizan idealmente a distancia, donde pueden disparar como francotiradores a enemigos desprevenidos. Usa sus capacidades para colarte entre las defensas del enemigo y flanquearlo.

## INGENIERO

Los ingenieros usan tecnología para luchar contra la tecnología, ya que están especializados en armamento avanzado, aparatos y otros dispositivos ingeniosos para ayudar al pelotón. Son la piedra angular de un buen plan táctico; la tecnología y capacidades de un ingeniero deberían servir para echar a los enemigos de zonas bien defendidas o incluso volver su propia tecnología en su contra.

## MENÚ DE ENTRENAMIENTO DE AGENTES

Selecciona un agente concreto para abrir el menú de entrenamiento de agentes, donde podrás personalizar el equipo, capacidades, ventajas y otros atributos del agente.

## DESCRIPCIÓN DE AGENTE

Muestra el rango del agente, su salud general y la experiencia ganada en el campo de batalla.

## EQUIPO

Permite que un jugador equipe a los agentes con diversas armas y mochilas. Recupera más armas y tecnología para aumentar tus opciones de victoria.

## CAPACIDADES

Muestra las diversas capacidades que ha aprendido el agente gracias a la experiencia. Al subir de rango, el número de capacidades disponible aumenta. En los rangos superiores, los agentes deben elegir entre diferentes capacidades. Selecciona sabiamente, ya que las capacidades del agente determinan su papel en el pelotón.

## VENTAJAS

A medida que los agentes suben de rango, estarán disponibles ciertas ventajas que aumentan las habilidades de los jugadores. Cuando un agente sube de rango, el jugador tendrá que elegir entre diferentes opciones de ventaja. Estas opciones pueden cambiar drásticamente la forma en que actúa un agente en el campo de batalla, así que piensa bien tus decisiones.

## OPERACIONES

Desde aquí, Carter podrá acceder a la consola de selección de misión, que muestra un mapa de Estados Unidos en el que se indican las misiones importantes y la información recibida desde el frente. Usa la consola para seleccionar Operaciones principales, Operaciones secundarias o enviar agentes en Misiones de expedición.

## NOTICIAS DEL FRENTE/INFORMACIÓN DEL FRENTE

Selecciona estos puntos del mapa para ver diversas noticias e informes de inteligencia de todo el país.



## OPERACIONES PRINCIPALES

Estas operaciones son las misiones prioritarias que el director de XCOM ha destacado como las que más impacto tendrán en la guerra. Estas operaciones sirven para que la historia y la campaña avancen.

## OPERACIONES SECUNDARIAS

Los Intrusos han hecho contacto en diversos lugares de Estados Unidos. El director ha ordenado enviar equipos a diversos lugares para que investiguen los informes de actividad de los Intrusos. Las Operaciones secundarias ofrecen experiencia y recompensas que se suman a las de las Operaciones principales.

## MISIONES DE EXPEDICIÓN

Cuando haya agentes sin usar en la plantilla, Carter puede enviarlos a misiones de expedición, las cuales sirven para asegurarse de que dichos agentes se mantengan en forma y suban de rango durante la campaña. Para asegurar el éxito de una misión de expedición, puedes asignar a varios agentes a una misma misión. Eso sí, ten cuidado, ya que los agentes que salgan en misión de expedición no estarán disponibles para ayudarte en el campo de batalla.

## GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACION DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula). Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de este.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON EL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

### I. LICENCIA

**LICENCIA.** El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

**PROPIEDAD.** El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

### CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no: a. Explorar el Software con fines comerciales; b. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

**ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES.** La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del Software o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

**TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE.** Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

**PROTECCIONES TÉCNICAS.** El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como



para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

**CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO.** El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o vídeos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicación, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

**CONEXIÓN A INTERNET.** Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

## II. RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del

equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

## III. GARANTÍA

**GARANTÍA LIMITADA.** El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se derivan vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encuentra, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta; una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

**BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTICAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA**

QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

**ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO.**

La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

**RESOLUCIÓN.** El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se resuelva, deberá destruir o devolver la copia del Software al Otorgante de la licencia, así como destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

**DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.** El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido". El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c) (1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

**REMEDIOS DE EQUITAD.** Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste -sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños- a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

**INDEMNIZACIÓN.** Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciantes, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

**CLÁUSULAS ADICIONALES.** El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse siempre mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

**LEYES APLICABLES.** El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes asuntos tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

**PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).**

©1994-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Desarrollado por 2K Marin. XCOM, The Bureau: XCOM Declassified, 2K Marin, 2K Games, Take-Two Interactive Software y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

## SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

**TELÉFONO:** 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)  
De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

**PÁGINA WEB:** <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

## NOTAS



For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/Lokale kosten	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate <b>0900 97669</b> Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Česká republika</b>	<b>0225341407</b>	<b>Norge</b>	<b>820 68 322</b> Pris: 6,50-/min, support@no.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Danmark</b>	<b>90 13 70 13</b> Pris: 6-/minut, support@dk.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,14 Euro/Minute	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional	<b>Россия</b>	<b>+ 7 (495) 981-2372</b>
<b>Ελλάδα</b>	<b>801 11 92000</b>	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
<b>ישראל – ישפאר מוצרי צריכה</b>	<b>09-9560957</b> טלפון תמיכה פקס <b>09-9711710</b> או בקרו באתר <a href="http://www.isfar.co.il">www.isfar.co.il</a>	<b>Sverige</b>	<b>0900-20 33 075</b> Pris 7,50- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> National rate
<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefonii cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
<b>Malta</b>	<b>234 36 000</b> Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.