

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

CÓMO JUGAR CON EL CONTENIDO ADICIONAL

Para jugar con el contenido adicional, instala el paquete apropiado. Asegúrate de elegir el idioma adecuado para cada paquete, de ser necesario. Si ya has jugado a Skyrim, verás tus partidas guardadas en los menús Guardar/Cargar y podrás continuar con un personaje que ya tenías.

Dawnguard

Cuando tu personaje llegue al nivel 10 o más, oirás rumores entre los guardias de las principales ciudades acerca de la Guardia del Alba, una antigua orden de cazadores de vampiros. Si el nivel de tu personaje es inferior a 10 o si prefieres encontrar a la Guardia del Alba por tu cuenta, puedes buscar su cuartel general al sureste de Riften.

Hearthfire

Si ya has completado las tareas para los jarls de Falkreath, Morthal o Lucero del Alba y te has ganado su confianza, recibirás una carta del administrador de sus respectivas ciudades en la que se te informará de que hay tierra a la venta. Es necesario recibir esta carta para poder comprar dicha tierra. Recibirás un objetivo vario y un marcador de misión que te señalará al administrador o a la autoridad relevante de la comarca en cuestión.

Si aún no te has ganado la confianza de los jarls, un mensajero te llevará una carta cuando tu personaje alcance el nivel 9 o superior. La carta te animará a visitarlos y te informará de los beneficios de trabajar para ellos y de la posibilidad de comprar tierra. Si tu personaje ya es de nivel 9 o superior cuando instales Hearthfire, un mensajero te llevará una carta en cuanto visites una población o un asentamiento.

Para poder comprar tierra en una comarca, debes ganarte la confianza de su jarl. Cada comarca requiere que completes ciertos favores o misiones para ganarte la confianza del jarl. Cuando lo hayas hecho, recibirás una carta en la que se te informará de que hay tierra a la venta. Esta carta es necesaria para poder realizar la compra.

¿Qué se requiere para comprar tierra en cada comarca?

- En **Falkreath**: debes completar los favores “**Obsequios raros**” y “**Matar al líder de los bandidos**”. Entonces podrás comprarle la tierra a la administradora Nenyra.
- En **Marca de Hjaal**: debes completar el favor “**Enterrados**”. Entonces podrás comprarle la tierra al administrador Aslfur.
- En **Lucero del Alba**: debes completar la misión daédrica “**Pesadilla viviente**” y luego el favor “**Matar al gigante**”. Ten en cuenta que dicho favor requiere que seas al menos de nivel 22 y que hayas completado la misión daédrica mencionada antes. A partir de entonces, podrás comprarle la tierra directamente al jarl Escaldo el Anciano.

Dragonborn

Para empezar a explorar Solstheim, ve hasta el muelle de Ventalia y localiza a Gjalund Sabio de la Sal, un capitán de los mares que podría estar dispuesto a llevarte a la isla por un módico precio.

La misión principal de Dragonborn empezará poco después de haber comenzado la misión del juego principal “**Cuerno de Jurgen Llamador del Viento**”, tras consultar con los Barbas Grises por primera vez. Después de empezar esta misión, no tardarás en encontrarte con un grupo de sectarios que te hablarán de la misión de Dragonborn.

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 vídeo 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 vídeos 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 vídeos 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.

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.pegonline.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-01330

PARA USO DOMÉSTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation®3 solamente. 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 ©1997-2011 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 e 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. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“B”, “PlayStation”, “PS3”, “△×○□”, “SIXAXIS” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS3” is a trademark of the same company. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GFx © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inventions Inc. FaceFX Software used for facial animation. ©2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Made in Austria. All rights reserved.

ÍNDICE

Primeros pasos	2
Controles	3
Menú principal, brújula, menú del personaje	4
Pantalla del juego	5
Habilidades, mejora de habilidades y subida de nivel	6
Ventajas	7
Menú de objetos, favoritos	8
Menú de magia	9
Mapas y viaje rápido	10
Diario	11
Diálogos, trueques, contratados y amigos	12
Combate	14
Discreción, robo y abrir cerraduras	15
Crimen y castigo	16
Alquimia	17
Encantamiento	18
Herrería	19
Fundición, curtido y cocina	20
Caballos, casas, libros y recipientes	21
Información sobre la garantía y la asistencia técnica y de ayuda al cliente	22

INICIO

Sistema PlayStation®3


La salida de vídeo en alta definición requiere cables y una pantalla compatible con alta definición (se vende aparte).

CONFIGURACIÓN

Configure el sistema PlayStation®3 según las instrucciones de este manual.

Al iniciar el sistema, la luz del indicador de encendido se iluminará en rojo para indicar que el sistema se encuentra en modo de espera. Pulse el botón de encendido y el indicador de encendido cambiará a verde.

Introduzca el disco de THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM en la ranura para disco con la etiqueta hacia arriba.

Seleccione el icono de  en el menú inicial. Se mostrará una imagen en miniatura del software.

Pulse el botón  para comenzar la descarga. No conecte ni desconecte accesorios cuando el sistema esté encendido.

TENGA EN CUENTA que la información que contiene este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés de este producto.

Salir del juego: Durante la partida, mantén pulsado el botón PS del mando inalámbrico durante al menos dos segundos. A continuación selecciona “Salir del juego”.

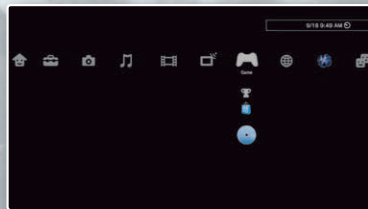
HINT: Para extraer el disco, toca el botón extraer cuando hayas salido del juego

Trofeos: gana, compara y comparte los trofeos que desbloquee al realizar ciertos logros en el juego.

Datos guardados para software de formato

Los datos guardados para software de formato PlayStation®3 se guardan en el disco duro del sistema. Los datos se muestran en la “Herramienta de datos guardados” del menú Juego.

Este juego tiene una función de guardado automático. No reinicies ni apagues el sistema mientras el indicador de acceso disco duro parpadee porque podrían sobrescribirse los datos. Este juego carga datos automáticamente al iniciarse.



Menú XMB™

CONTROLES



MENÚ PRINCIPAL

CONTINUAR

Continúa jugando desde la partida guardada más reciente.

NUEVA

Empieza una nueva partida de Skyrim.

CARGAR

Te permite elegir en una lista de partidas guardadas previamente.

BRÚJULA



Los iconos de la brújula indican los lugares de interés cercanos, como mazmorras, ciudades o granjas. Los marcadores de objetivo de misión muestran la dirección del objetivo u objetivos activos de la misión. El marcador personalizado indica la dirección de un marcador personalizado que hayas colocado en el mapa del mundo.

MENÚ DEL PERSONAJE



En el menú del personaje hay cuatro grandes apartados: Magia, Habilidades, Objetos y Mapa.

Muestra el menú del personaje pulsando **○**. Mueve el joystick izquierdo o pulsa cualquier dirección en los botones de dirección para seleccionar el menú correspondiente, y a continuación pulsa en la misma dirección para entrar en el menú. Otra opción es mantener el joystick izquierdo o mantener pulsada cualquiera de los botones de dirección para saltar rápidamente a un menú concreto.

CRÉDITOS

Echa un vistazo a los créditos de Skyrim.

PANTALLA DEL JUEGO



- 1. BRÚJULA**
Indica direcciones, lugares y marcadores de misiones.
- 2. NOMBRE DEL OBJETIVO**
Nombre del personaje seleccionado y su barra de salud correspondiente.
- 3. PUNTERO**
Te permite señalar objetos o personajes.
- 4. MANOS IZQUIERDA Y DERECHA**
Muestra tus armas o hechizos activos. Solo es posible equipar escudos en la mano izquierda.
- 5. FAVORITOS**
Una lista de los objetos del inventario que has marcado como favoritos.
- 6. FLECHAS EQUIPADAS**
Cuando llevas equipado un arco, se muestra el número total de flechas que llevas.
- 7. CARGA DEL ENCANTAMIENTO**
Muestra la carga restante de un arma encantada.
- 8. MAGIA**
Lanzar hechizos consume magia, que se repone lentamente con el tiempo. La velocidad de regeneración puede aumentarse mediante poderes raciales u objetos encantados. También puedes reponerla si duermes, descansas o tomas pociones.
- 9. SALUD**
La cantidad de daño que puedes recibir. Se puede recuperar al dormir, descansar, comer, tomando pociones o con ciertos hechizos.
- 10. AGUANTE**
Las carreras, los ataques de poder y los golpes consumen aguante. El aguante se repone lentamente con el tiempo. La velocidad de regeneración puede aumentarse mediante poderes raciales u objetos encantados. También puedes reponerla si duermes, descansas o tomas pociones.

HABILIDADES



El menú de habilidades muestra las constelaciones de habilidades y ventajas del personaje. También aparecerán el nombre, el nivel y la raza del personaje.

HABILIDADES

Dispones de 18 habilidades. Debajo de cada una de ellas hay una barra que indica lo que te falta para aumentarla. Cuanto más utilices esa habilidad, más rápido aumentará.

MODIFICADORES POSITIVOS Y NEGATIVOS A LOS ATRIBUTOS

Tu salud, magia y aguante se indican en la parte inferior de la pantalla. Los valores de los atributos que aparecen en rojo indican que sufren efectos negativos por hechizos, habilidades, poderes u otros efectos. Los valores en verde están modificados positivamente.

BARRA DE PROGRESO DE NIVEL

Indica cuánto queda para que el personaje suba de nivel.

MEJORA DE HABILIDADES Y SUBIDA DE NIVEL

MEJORA DE HABILIDADES

Hay tres maneras de mejorar tus habilidades:

- Usar una habilidad repetidamente: cuanto más baja sea una habilidad, más rápido subirá al usarse, y viceversa: cuanto más alta sea, más tardará en subirse. Puedes ver cuánto has avanzado en una habilidad mediante la barra que aparece en el menú de habilidades.
- Aprender con otro personaje: puedes pagar a algunos personajes para aumentar tus habilidades.
- Encontrar un libro de habilidades: estos libros te suben una habilidad concreta cuando los lees.

SUBIDA DE NIVEL

Para subir de nivel, aumenta cualquier combinación de habilidades varias veces. Cuanto más altos sean los niveles de las habilidades que aumentes, más rápido subirás. Puedes mirar lo que te queda para aumentar de nivel en la barra del menú de habilidades.

SUBIDAS DE NIVEL

Cuando subas de nivel, deberás seleccionar si quieres aumentar tu salud, magia o aguante. Además, podrás elegir una nueva ventaja, que puedes seleccionar al momento o guardar para más adelante.

VENTAJAS

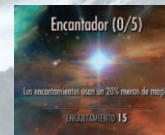


Las ventajas son aptitudes especiales y mejoras de las habilidades básicas. Cuando subas de nivel, podrás seleccionar una ventaja, o puedes elegirla más adelante. Para seleccionar algunas de ellas, primero deberás cumplir sus requisitos de habilidad y disponer de las ventajas que se exijan como requisito. Así, para poder seleccionar Doble destrucción, deberás haber aprendido antes Destrucción de principiante.

1. **Ventajas que ya has seleccionado** (Destrucción de principiante)
2. **Ventajas que están disponibles** (Doble destrucción)
3. **Ventajas que no están disponibles** (Impacto)



Cada ventaja muestra tu habilidad actual y la habilidad necesaria para seleccionarla.



Algunas ventajas tienen varios rangos, y pueden mejorarse varias veces.

MENÚ DE OBJETOS



El menú de objetos muestra todos los bienes que tienes. Puedes organizar tus objetos según las siguientes categorías: Todo, Armas, Atuendo, Pociões, Comida, Ingredientes, Libros, Llaves y Varios.

CONTROLES DEL MENÚ

- Joystick izquierdo, \leftarrow/\rightarrow – Entrar/salir de las listas – Saltar objeto
- Joystick izquierdo, \uparrow/\downarrow – Cambiar de lista – Objeto favorito
- \otimes – Equiparse, usar o leer objeto – Examinar objeto
- $L1/R1$ – Equipar en las manos izquierda y derecha **Joystick derecho** – Rotar objeto

Cargar peso: la cantidad de peso con la que puede cargar el personaje antes de verse sobrecargado. El aguante del personaje es el que determina el peso máximo que puede llevar.

Oro: la cantidad de oro que tienes.

Índice de armadura: los efectos combinados de tu armadura física, los efectos mágicos activos y todas las ventajas aplicables.

Daño: el daño total del arma o armas que tienes equipadas.

FAVORITOS

En el menú de objetos y de magia puedes seleccionar tus favoritos con solo elegir el arma, armadura o hechizo que quieras y pulsar \triangle .

Puedes acceder a tu lista de favoritos mientras juegas pulsando \uparrow/\downarrow en los botones de dirección. A continuación, podrás recorrer la lista pulsando \uparrow/\downarrow , equipar armadura y usar objetos pulsando \otimes o $L1/R1$, y cambiar rápidamente las armas de tu mano izquierda ($L1$) o de la derecha ($R1$).

Además, puedes asignar accesos rápidos primarios y secundarios con solo mantener pulsado \leftarrow/\rightarrow en los botones de dirección sobre los objetos de tu menú de favoritos. Así, podrás cambiar entre ambos objetos durante el juego con solo pulsar \leftarrow/\rightarrow .

MENÚ DE MAGIA



HECHIZOS

Al lanzar hechizos con éxito, aumentará tu habilidad en la escuela de dicho hechizo. Puedes comprar nuevos hechizos a las personas que los venden o aprenderlos de los grimerios que encuentres en el mundo de juego.

PODERES

Pulsa $R2$ para usar un poder que hayas equipado. Todas las razas comienzan con un poder propio, y durante tu aventura puedes adquirir poderes adicionales. Solo se puede equipar un poder a la vez, y la mayoría solo se pueden usar una vez al día.

GRITOS

Los gritos son combinaciones especiales en el idioma de los dragones capaces de producir efectos poderosos. Mantén pulsado $R2$ para usar un grito que tengas equipado. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más palabras del grito se usarán y más poderoso será. Solo puedes tener un poder o un grito activo en cada momento.

Después de usarlo, deberás esperar antes de poder volver a gritar. La brújula parpadeará mientras se esté recargando. Cuando deje de hacerlo, podrás volver a gritar.

Las palabras que componen cada grito deben aprenderse de los muros de palabras que se encuentran en el mundo. Después de aprender una palabra, debes desbloquearla usando el alma de un dragón para poder usarla. Estas almas se absorben matando dragones.

MAPAS Y VIAJE RÁPIDO



MAPA DEL MUNDO

El mapa del mundo muestra toda la provincia de Skyrim. Usa el **joystick izquierdo** para moverte por el mapa, **L1 / R1** para acercar o alejar la imagen y **▲** para centrar el mapa en la ubicación en la que te encuentres. Usa el **joystick derecho** para desplazar el punto de vista y pulsa **□** para ver el mapa local.



Tu posición: la flecha indica en qué lugar del mapa te encuentras y la dirección a la que te diriges.



Objetivo(s) de la misión: el objetivo o los objetivos de la misión dependen de la misión que tengas activa.



Marcador personalizado: puedes situar este marcador donde quieras con solo pulsar **×**.

VIAJE RÁPIDO

Selecciona una ubicación del mapa y pulsa **×** para viajar hasta allí. No puedes hacer viajes rápidos mientras estés combatiendo o en interiores. Cuando hagas un viaje rápido, el tiempo avanzará en función de lo lejos que viajes. Si tienes un caballo, este viajará contigo. Cuando viajes a una ciudad, el caballo aparecerá en el establo más cercano.



Lugar descubierto: los marcadores de color claro se pueden seleccionar para viajar rápido.



Lugar conocido: los marcadores de color oscuro son lugares de los que has oído hablar, pero no puedes viajar rápidamente a ellos hasta que los visites.

DIARIO



Pulsa **START** y usa **L1 / R1** para acceder a los menús de misiones, estadísticas y sistema.

MISIONES

Para marcar una misión como activa, selecciónala y pulsa **×**. Al activar una misión, se añadirá un marcador de misión (o varios) a la brújula y a los mapas local y del mundo.

La categoría Varios incluye objetivos especiales que pueden comportar nuevas misiones, lugares y recompensas.

MOSTRAR EN EL MAPA

Pulsa **□** para abrir el mapa del mundo y mostrar la ubicación del objetivo de misión.

ESTADÍSTICAS GENERALES

En Estadísticas generales se muestra información sobre los avances que está haciendo tu personaje en el juego.

MENÚ DEL SISTEMA

GUARDAR

Guarda manualmente tu partida en cualquier momento.

CARGAR

Elige en una lista de partidas guardadas previamente.

CONFIGURACIÓN

JUGABILIDAD

Mediante este menú, puedes ajustar la dificultad de juego (la dureza del combate), cambiar la sensibilidad de la cámara, invertir el eje Y, cambiar los ajustes de guardado automático y activar o desactivar la vibración.

GRÁFICOS

En este menú se ajustan el brillo y la opacidad del HUD. También puedes activar y desactivar el punto de mira, los subtítulos de los diálogos y los generales.

SONIDO

Utiliza este menú para ajustar los niveles de volumen.

CONTROLES

En este menú puedes cambiar la asignación de los controles del juego.

AYUDA

Este menú ofrece instrucciones adicionales sobre cómo jugar.

SALIR

Sal al menú principal.

DIÁLOGOS, TRUEQUES, CONTRATADOS Y AMIGOS



DIÁLOGOS

Para hablar con alguien, pulsa **X**. Para abandonar una conversación, pulsa **O**.

1. Nombre del personaje
2. Temas de los que no has hablado
3. Temas de los que has hablado

OPCIONES DE DIÁLOGO

La lista de temas de los que puedes hablar con esta persona. Puede que tengas que desplazarla hacia abajo para revelar más opciones. Si preguntas sobre ciertos temas, obtendrás más opciones de diálogo. Las opciones de diálogo de color claro indican temas de los que no has hablado aún. Las opciones de diálogo de color oscuro son opciones de las que ya se han hablado, aunque puede abarcar más opciones.

A veces debes obtener información de un personaje. Aparecerán opciones de diálogo especiales, entre las que se incluyen:

Persuadir: convence a un personaje para que te cuente algo, solo con hablarle. Una puntuación elevada en la habilidad Elocuencia ofrece una mayor capacidad de persuasión.

Intimidar: persuadir por la fuerza a un personaje para que hable. El éxito depende de la habilidad Elocuencia y de su nivel.

Sobornar: coaccionar a un personaje para que hable, ofreciéndole una suma de dinero.

Pelear: empiezas una pelea con el personaje. Si ganas, obtendrás la información que necesitas. Aunque ninguno de los dos podéis morir en una pelea, esta se convertirá en un combate de verdad si sacas un arma y, posiblemente, en un delito.

APRENDER HABILIDADES

Algunos personajes pueden enseñarte a mejorar tus habilidades por un precio. Hay pocos personajes que tengan capacidad para instruir en cada una de las habilidades, y aún menos que puedan hacerlo al más alto nivel.



TRUEQUES

Si seleccionas Trueque, se mostrará tu inventario y el del otro personaje. Los objetos que hay por encima de la línea divisoria pertenecen al vendedor; los que hay por debajo te pertenecen a ti.

Selecciona cualquier objeto u objetos que quieras obtener de él y pulsa **X** para comprarlos. También puedes intentar venderle cualquiera de tus pertenencias seleccionándolas en tu inventario y pulsando **X**. Los vendedores solo compran objetos del mismo tipo que venden, de forma que puede que no aparezcan todos tus objetos.

Los precios de compra y venta de objetos dependen de tu habilidad Elocuencia y de tus ventajas. Al comerciar, tu habilidad Elocuencia irá aumentando.

CONTRATADOS Y AMIGOS

En las tabernas de todo el mundo conocerás personas a las que puedes contratar para que luchen a tu lado. Cada contratado tiene su propia especialidad en combate y puedes darles órdenes. También pueden llevarte objetos.

En ocasiones, ciertos amigos te permitirán coger objetos de su inventario como regalo o te acompañarán en tu viaje. A veces también podrás darles objetos a cambio.

ÓRDENES PARA ACOMPAÑANTES

Apunta a tu acompañante y mantén pulsado **X** para entrar en el modo de órdenes. Puedes ordenarles a tus acompañantes que:

- Esperen en un punto concreto en tierra.
- Usen un objeto del entorno, como una palanca o una silla.
- Ataquen a un enemigo
- Abran una puerta o recipiente cerrados.
- Recojan objetos del entorno.

No todos los acompañantes reciben órdenes, y los hay que son incapaces de realizar algunas de ellas. Ten en cuenta que los guardias te harán responsable de los crímenes que cometan tus acompañantes.

COMBATE

Incluso para el aventurero más habilidoso, Skyrim es un lugar lleno de peligros. Aprender los fundamentos del combate es crucial para tu supervivencia.

ARMAS

En Skyrim hay muchos tipos de armas. El daño que infligias dependerá del arma, de tu habilidad y de ciertas ventajas. Las armas más pesadas requieren más tiempo para atacar y es posible que, durante un periodo determinado, infligian menos daño total que un arma más rápida. Además, las armas lentas ralentizan tu movimiento.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Hay dos tipos de ataques: los básicos y los de poder. Para realizar un ataque básico, pulsa **R1**. Para uno de poder, mantén pulsado **R1**. Los ataques de poder requieren un gasto de aguante, pero infligen el doble de daño. Además, los ataques de poder tienen ciertas probabilidades de desequilibrar al oponente, lo que te permite seguir atacándole. Las armas más pesadas consumen más aguante que las ligeras al lanzar ataques de poder.

ARQUERÍA

Para atacar con un arco, mantén pulsado **R1** para tensar la cuerda al máximo y suelta **R1** para disparar la flecha. Cuanto más tenses la cuerda, más daño infligirás. Puedes cancelar el tensado de la cuerda en cualquier momento pulsando **□**. Existen ventajas de la habilidad de arquería que te permitirán hacer zoom o ralentizar el tiempo al apuntar. Para hacerlo, pulsa **L1** mientras tengas la flecha en el arco.

ARMAS A UNA MANO Y A DOS MANOS

Algunas armas, como dagas, espadas, mazas y hachas de guerra, son de una mano y se pueden utilizar junto al escudo o esgrimir una en cada mano. Otras, como las hachas de batalla, mandobles y martillos de guerra, se utilizan a dos manos y no se pueden combinar con el escudo ni con otra arma. Las armas a dos manos son más lentas, pero infligen más daño.

BLOQUEAR

Para bloquear, mantén pulsado **L1**. Un bloqueo con un escudo o con un arma disminuye el daño recibido. Los escudos son mucho más eficaces que las armas a la hora de bloquear. Para dar un golpe con tu arma o escudo, mantén pulsado **L1** y pulsa **R1**. Estos golpes consumen aguante pero desequilibran a un oponente y te dejan abierta su defensa para seguir atacando. Además, puedes seleccionar una ventaja que te permite asestar golpes de poder, un ataque de golpe más potente, que se ejecutan si mantienes pulsado **R1** mientras bloqueas.

ARMADURA

Cada pieza de armadura que lleses se sumará a tu protección general o "índice de armadura". Cuanto más alta sea este, más protegido estarás. La cantidad de protección que recibes de esta prenda depende de la propia armadura, de tu habilidad con ese tipo de armadura y de cualquier ventaja pertinente que hayas seleccionado.

RENDICIÓN

Si te enzarzas en una lucha con un amigo o un guardia, puedes rendirte enviando el arma. Si tu oponente está dispuesto, dejará de luchar.

“¿Bloquea, contraataca y golpea! El enemigo no mostrará piedad, ¿por qué deberías hacerlo tú? La clave de la batalla es la ofensiva, coger a tu enemigo desprevenido y no darle tregua.”

— Eduardo Corvo, Matar antes de que te maten

DISCRECIÓN, ROBO Y ABRIR CERRADURAS

DISCRECIÓN

Activa y desactiva el modo Discreción pulsando **L3**. La discreción te permite robar y llevar a cabo ataques sigilosos y devastadores. Tu estado de sigilo se muestra en pantalla cuando te agachas:



Cuando la retícula de discreción esté totalmente abierta, es que te pueden detectar.



Cuando la retícula de discreción esté parcialmente abierta, es que corres peligro de que te detecten.



Cuando la retícula de discreción esté totalmente cerrada, estás oculto.

Cuando el ojo se abre por completo, y la retícula muestra el estado “DETECTADO”, significa que te ha detectado un enemigo que hay cerca y que está a punto de atacar. Cuando el ojo se cierra del todo, y la retícula muestra la palabra “OCULTO”, significa que has despistado a todos los enemigos y que estos han dejado de buscarte.

Lo sigiloso que eres depende de diversos factores:

- **Tu habilidad de discreción solo te sirve cuando estás agachado.** Cuanto más alta sea, más fácil será que no te detecten. Aumenta tu habilidad de Discreción lanzando ataques sigilosos con éxito o pasando sigilosamente cerca de un objetivo sin ser visto. Hay varias ventajas de discreción que te conceden bonificaciones adicionales al sigilo.
- **Visual:** es mucho menos probable que un enemigo te detecte si no puede verte.
- **Oscuridad:** es más difícil verte en las zonas de sombra.
- **Movimiento:** si estás quieto, es más difícil que te detecten, y más fácil si corres.
- **Sonido:** las armas a dos manos son las más ruidosas; las que se usan a una mano, más sigilosas; las dagas y los arcos no hacen ruido. Lanzar hechizos produce tanto luz como sonido. Las armaduras pesadas hacen más ruido al moverse.

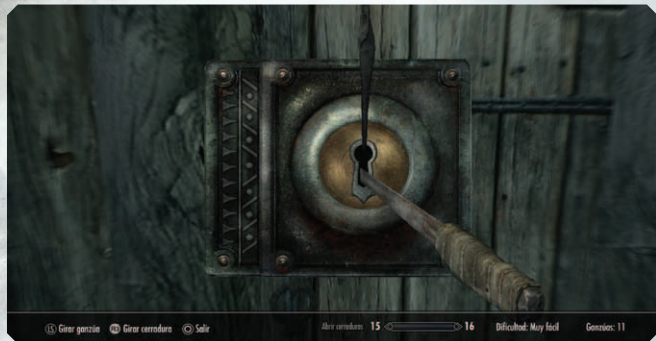
Atacar a un enemigo que no te ha detectado te concede una bonificación al daño, cuya cantidad depende del arma y puede aumentarse mediante ventajas.

Los enemigos reaccionarán a los sonidos del entorno, como los impactos de las flechas o las trampas. A veces puedes utilizarlo en tu ventaja para sacar a un enemigo de su puesto.

ROBAR

Para poder robar, debes estar en modo Discreción. Acércate a la víctima y actívala para hacer que aparezca su inventario. Selecciona un objeto para robárselo o un objeto de tu inventario para ponérselo. Si lo consigues, el objeto se añadirá a tu inventario o al suyo, según corresponda. Si te detectan robando, te denunciarán y no podrás quedarte el objeto.

Cuanto más alta sea tu habilidad de robo, menos probable será que te pillen. Limitarse a mirar el inventario de un personaje no es delito.



Usa el **joystick derecho** para girar la cerradura y el **joystick izquierdo** para rotar la ganzúa. Cuanto más cerca esté la ganzúa de la posición correcta mientras se gira, más girará la cerradura antes de que la ganzúa se rompa. Solo cuando la ganzúa esté en la posición correcta, la cerradura girará del todo y se abrirá.

CRIMEN Y CASTIGO

DELITOS, RECOMPENSAS Y PRISIÓN

Las siguientes acciones son consideradas delitos y te denunciarán si te descubren: robar objetos o caballos, robar de un bolsillo, forzar cerraduras, allanar propiedad ajena, empezar una pelea (defenderte si te atacan no es un crimen) o asesinar a un personaje no agresivo.

Cuando se denuncia un delito, se ofrece una recompensa por tu captura en la ciudad o el pueblo en que te encuentres. El importe de la recompensa depende de la gravedad del delito que hayas cometido.

Cualquiera que te vea cometer un crimen será un testigo. Si consigues eliminar a todos los testigos de un crimen poco después de haberlo cometido, la recompensa no se hará efectiva.

Si se ofrece una recompensa por tu captura, los guardias se acercarán a ti y te detendrán. Si huyes, te perseguirán. Si te escapas a una ciudad o a un pueblo distinto a los que han puesto precio a tu cabeza, los guardias de ese lugar te ignorarán.

Si los guardias te cogen, puedes hacer lo siguiente:

- **Pagar la recompensa que han ofrecido por ti como multa y salvarte de prisión.** Se te confiscarán todos los objetos robados que haya en tu inventario, incluidos los que robaste sin que te detectaran.
- **Resistirte al arresto.** Si te resistes, los guardias te atacarán. Si escapas, la recompensa por tu captura permanecerá vigente en esa ciudad o pueblo, y la guardia intentará detenerte si regresas. Si te rindes enviando tu arma, puede que los guardias dejen de atacarte dependiendo de tu reputación, aunque te arrestarán en cualquier caso.
- **Ir a prisión y no pagar la multa.** Si vas a prisión, puedes intentar abrir la cerradura y escaparte sin que te detecten. Para cumplir condena, activa la cama que hay en tu celda y aparecerás en el exterior, con la condena cumplida. El progreso de tus habilidades se pierde en función del tiempo que pases en prisión.



Por toda Skyrim se pueden encontrar ingredientes alquímicos. Los venenos y las pociones se crean en el banco de trabajo de alquimia mezclando ingredientes que compartan un efecto. Tu personaje puede consumir pociones para obtener efectos positivos, mientras que los venenos se aplican a las armas para infligir daño adicional por envenenamiento.

Cuanto más alta sea tu habilidad de alquimia, más potentes serán los venenos y las pociones que puedas crear. Tu habilidad de alquimia aumentará cuando comas ingredientes y crees pociones y venenos.

Todos los ingredientes tienen cuatro efectos diferentes. El primero de ellos lo descubrirás al comer el ingrediente y los tres restantes, cuando los combines. Si una poción o un veneno fallan, es porque los ingredientes no tenían efectos en común. También puedes obtener ventajas que te permiten descubrir más efectos al comerlos.

“Puede que el trol haya muerto, pero tu labor aún no ha finalizado. Deja que las llamas se extingan y examina el cuerpo. Si tienes suerte, encontrarás depósitos de grasa por los que obtendrás un buen pellizco en una botica. De hecho, si tienes talento para la alquimia, puedes hervir la grasa y usarla para todo tipo de pociones y tónicos.”

— Finn, *Cómo matar trols*

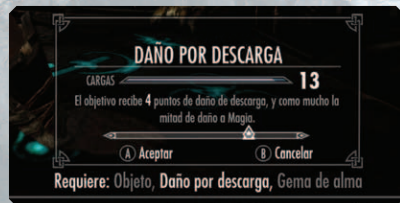
ENCANTAMIENTO



Encantamiento es el arte de aplicar efectos mágicos a las armas y armaduras. Para crear un objeto encantado, antes necesitas haber aprendido un encantamiento, tener una gema de alma llena y un arma o una pieza de armadura que no estén encantadas. Cuanto más alta sea tu habilidad de encantamiento, mejor será el objeto encantado.

Los encantamientos se aprenden destruyendo objetos encantados. Lleva los objetos encantados a un encantador arcano para destruirlos.

Las gemas de alma llenas se encuentran en el mundo o se crean mediante el hechizo de trampa de alma, que captura el alma de una criatura en una gema de alma vacía.



Hay encantamientos que solo se pueden aplicar a armas, y otros solo a objetos equipados o a tipos determinados de esos objetos equipados. Los encantamientos de las armas consumen cargas con cada impacto y deben recargarse cuando se consumen. El control deslizante de poder y el tamaño de la gema de alma determinan cuántas cargas puede tener el arma encantada.

Los encantamientos de las prendas son permanentes y no necesitan recargarse.

HERRERÍA



Usa forjas para crear nuevas armas y armaduras. Cuanto más alta sea tu habilidad de herrería, mejores serán las armas y armaduras que podrás forjar. Aumentas la habilidad de herrería creando o mejorando armas y armaduras, instruyéndote o leyendo libros de habilidades.

Para crear armas y armaduras, se requieren componentes que pueden encontrarse por el mundo, como hierro o acero, además de saber cómo se crea un objeto. Para desbloquear nuevas opciones de armas y armaduras, elige ventajas de la constelación de habilidades del herrero.



Piedras de afilar: la piedra de afilar aumenta el daño de las armas. Para afilar un arma, necesitas materiales adecuados. La cantidad de la mejora depende de tu habilidad de herrería y de tus ventajas.



Bancos de trabajo: usa los bancos de trabajo para mejorar el índice de armadura de un objeto. Para ello, necesitarás ciertos componentes. La cantidad de la mejora depende de tu habilidad de herrería y de tus ventajas.

FUNDICIÓN, CURTIDO Y COCINA

FUNDICIÓN

El mineral en bruto puede encontrarse por el mundo, especialmente en las minas. Puedes fundir dicho mineral en las fundiciones y convertirlo en lingotes, necesarios para forjar armas y armaduras.



CURTIDO

Las pieles de animales se secan en los soportes para curtir y se convierten en cuero en bruto. Cuanto más grande sea el animal, más cuero dará su piel. El cuero en bruto se corta en tiras, que se usan como componentes para crear armas y armaduras.



COCINA

Los calderos te permiten preparar alimentos que tienen diversos efectos temporales. Cada receta requiere una cantidad específica de ingredientes culinarios que pueden encontrarse por toda Skyrim.



CABALLOS, CASAS, LIBROS Y RECIPIENTES



CABALLOS

Para montar en un caballo, acércate a él y pulsa **X**. Para galopar, mantén pulsado **L2**. Pulsa **X** mientras estés cabalgando para bajarte. Para comprar un caballo, visita los establos que hay a las afueras de cualquier población importante. Cuando viajes rápidamente a una ciudad, tu caballo quedará en el establo local que haya a sus puertas.

CASAS EN VENTA

En cada ciudad importante hay cosas en venta. Cuando compres una, podrás amueblarla. Habla con el administrador del jarl de cada ciudad para más información.

LIBROS Y OTROS DOCUMENTOS

Cuando activas un libro o n documento, puedes leerlo. Después, puedes volver a colocarlo en su sitio (**○**) o cogerlo (**X**). Usa el joystick izquierdo y el joystick derecho o **L1** / **R1** para pasar las páginas de un libro.

Los libros de habilidades mejoran tus habilidades la primera vez que los lees. Los grimorios te enseñan hechizos y se consumen cuando los lees.

RECIPIENTES

Son los cofres, cajas, barriles, aparadores, cajones, cadáveres y muchas cosas más. Para abrir un recipiente, pulsa **X**. Si el texto "ABIERTO" aparece en rojo, es que los objetos que contiene son propiedad de otra persona.

¡ATENCIÓN! ¡No dejes cosas en recipientes que no sean de tu propiedad! Puede que ya no estén cuando vuelvas a buscarlas. Comprarse una casa es una manera de tener recipientes propios.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/cartucho suministrado con el producto no mostrará defecto alguno durante los primeros 90 días siguientes a la fecha de compra. En caso contrario, sírvase devolver el producto defectuoso, junto con su correspondiente prueba de compra. Si, por cualquier motivo, ello no fuera posible, por favor, devuelva el producto a ZeniMax Europe Limited a la dirección que aparece a continuación, junto con la correspondiente prueba de compra, lugar en que se produjo la compra, escrito que describa el defecto y cualquier embalaje original que conservase. ZeniMax Europe Limited reembolsará los gastos postales soportados por la devolución de productos defectuosos.

La presente garantía es adicional a los derechos que ostente en virtud de la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de los Bienes de Consumo que, en ningún caso se verán limitados o afectados por la presente garantía. De conformidad con dicha ley, estos derechos podrán ejercerse durante el plazo de dos años a partir de la entrega de dichos productos, entendiéndose dicha entrega como la fecha de compra que aparezca en la factura o recibo de compra.

A tenor de lo anterior, si el producto no cumple con las especificaciones del vendedor o no es apto para sus fines, el comprador original de este software informático tendrá derecho, siempre dentro del plazo de dos años, a la reparación o sustitución del producto. El comprador ejercerá dichos derechos contra el vendedor o el fabricante en virtud de los términos y condiciones establecidos en la Ley 23/2003.

Si dicha sustitución o reparación no fuera factible, el comprador original tendrá derecho a un descuento en el precio o a la terminación del contrato a su elección.

El comprador deberá comunicar la falta de conformidad del producto al vendedor o fabricante dentro de los dos meses siguientes a su conocimiento.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Reino Unido

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Para obtener asistencia técnica y atención al cliente, llame al 912 754 744, Horario de Atención: de 9:00 de la mañana a 6:00 de la tarde de lunes a viernes, con la excepción de días festivos españoles. Cerramos los fines de semana, contactar SupportES@bethsoft.com o visite www.bethsoft.com. Para reclamaciones relacionados con la garantía, envíe el disco del juego a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, junto con la prueba de compra, el número de producto, una breve descripción del error o defecto y remite.

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

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 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 Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	Norge	81 55 09 70 0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Suomi	0600 411 911 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	España	902 102 102 Tarifa nacional
Deutschland	1805 766 977 0,12 Euro/minute	Россия	+7 (499) 238 36 32
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
		UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

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 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.



BLES-01330

"D", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

0093155141292

MAN-41292-SPA