

The Elder Scrolls® IV

OBLIVION™



® Bethesda

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.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-00163

PARA USO DOMESTICO 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. Algun 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 “PS3” 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 IV: Oblivion © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gameday software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System. © 1999-2007 Telekinetics Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. Made in Austria. All rights reserved.

ÍNDICE

Inicio	2	Diálogos.....	10
Controles del juego	3	Trueques y regateo.....	11
Iniciar Shivering Isles y Knights of the Nine... 3		Persuasión	12
Pantalla del juego.....	4	El arte del combate	13
Brújula e iconos de activación	4	Crimen y castigo.....	15
Diario y menú de estadísticas	5	Caballos, casas, libros y contenedores	16
Menú de estadísticas.....	6	Mejorar las habilidades y subir de nivel ..	17
Menú de inventario.....	7	Opciones y preferencias.....	17
Menú mágico	8	Acuerdo de licencia de usuario final.....	18
Mapas y misiones	9	Garantía y atención al cliente	20


Inicio


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 IV: Oblivion 5th Anniversary Edition 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.

AVISOS: Para disfrutar de imagen en HD se necesitan cables y una pantalla compatible con HD. Ambos se venden por separado.

Salir de un juego: Durante la partida, mantén pulsado el botón PS del mando inalámbrico al menos 2 segundos. Luego, elige "Salir del juego" en la pantalla que se mostrará.

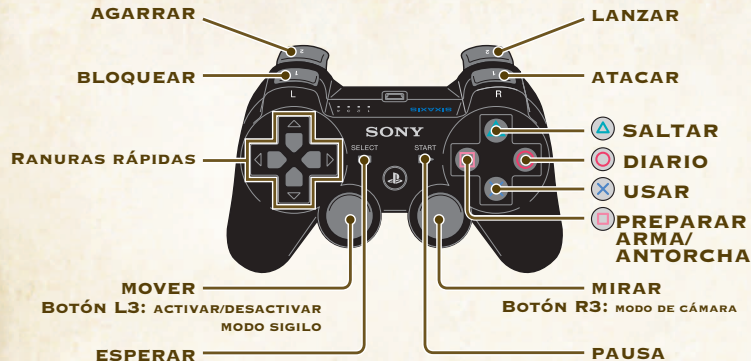
CONSEJO: Para extraer un disco, toca el botón EJECT (extraer) después de salir del juego.

Trofeos: Gana, compara y comparte los trofeos obtenidos al cumplir diversos logros en el juego. Para acceder a los trofeos se necesita una cuenta PlayStation®Network.

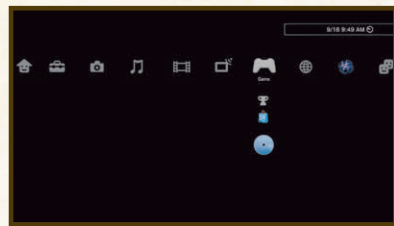
Datos guardados por software en formato PlayStation®3

Los datos guardados por software en formato PlayStation®3 se almacenan en el disco duro del sistema. Los datos se muestran en "Herramienta de datos guardados", en el menú Juego.

CONTROLES DEL JUEGO



* LOS BOTONES L3 Y R3 FUNCIONAN AL PULSAR LOS JOYSTICKS.



XMB™ Menu

INICIAR SHIVERING ISLES Y KNIGHTS OF THE NINE

Shivering Isles añade contenido a una partida nueva o previa de Oblivion, y podrás acceder a él cuando pase un día de tiempo del juego (Basta con que uses la opción de descansar para esperar 24 horas). Después de un día de tiempo del juego, recibirás un mensaje de misión con información sobre el contenido de Shivering Isles ("Una puerta en Niben Bay"). Si has empezado una nueva partida, debes salir de la creación de personajes antes de dejar que pase un día. Cuando recibas el mensaje, en tu diario de misiones aparecerá un nuevo objetivo de misión, que te indicará dónde puedes disfrutar de Shivering Isles.

Para acceder a Knights of the Nine, tendrás que visitar la capilla de Anvil y hablar con el profeta que hay fuera para obtener tu primera misión.

PANTALLA DEL JUEGO



SALUD

La cantidad de daño que puedes sufrir. Puedes recuperar salud con pociones, hechizos, durmiendo o en el modo Espera.

MAGIA

El lanzamiento de hechizos consume magia. La magia se regenera en función de tu Voluntad. También puedes recuperar magia con pociones, hechizos, durmiendo o en el modo Espera.

FATIGA

Indica lo cansado que estás. Un nivel bajo de fatiga afectará a tu eficacia, especialmente en los ataques cuerpo a cuerpo. La fatiga se recupera más rápido si caminas en lugar de correr.

ARMA

Tu arma activa.

FLECHAS

Cantidad de flechas equipadas.

MÁGICO

Tu hechizo activo.

EFFECTO DEL HECHIZO

Cualquier hechizo temporal que te esté afectando.

SALUD DEL OBJETIVO

Indica el nivel de salud de tu objetivo.

NOMBRE DEL OBJETIVO

El nombre del objeto o del personaje seleccionado.

PUNTERO

Te permite señalar objetos o personajes.

BRÚJULA

Indica direcciones, lugares y marcadores.

SUBIR DE NIVEL

Indica que puedes dormir en una cama para avanzar al siguiente nivel.

BRÚJULA E ICONOS DE ACTIVACIÓN



Los iconos de la brújula indican los lugares de interés cercanos (como mazmorras, ciudades o posadas) y los marcadores de objetivo de misión indican la dirección del objetivo activo de la misión.

MARCADORES DE OBJETIVO



Una flecha roja indica que, para llegar al objetivo, debes atravesar una puerta o un portal.



Una flecha verde indica que ya te encuentras en la zona general en la que está tu objetivo.



Puedes colocar las flechas azules en tu mapa local o del mundo.

DIARIO Y MENÚ DE ESTADÍSTICAS



Pestaña
Sección

Estadísticas Inventario Mágico Mapas

Tu diario tiene cuatro secciones principales: estadísticas, inventario, mágico y mapas.

Botón : entra o sal del modo Diario.

Joystick izquierdo o botones C, V, Z, X: desplázate hacia arriba o hacia abajo en las listas, y a izquierda y derecha por las pestañas de una sección.

Botón y **E**: desplázate a izquierda y derecha por las cuatro secciones principales.

Joystick derecho: gira o acerca/aleja el personaje para examinarlo.

MENÚ DE ESTADÍSTICAS



El menú de estadísticas tiene 5 pestañas (de izquierda a derecha):

PERSONAJE: información básica sobre tu personaje.

ATRIBUTOS: información sobre tus 8 atributos.

HABILIDADES: información sobre tus 21 habilidades.

FACCIONES: indica las facciones a las que perteneces y tu rango actual en cada una de ellas.

LOGROS: enumera todos tus logros.

PESTAÑA DE HABILIDADES



Tienes 7 habilidades mayores y 14 habilidades variadas. La barra roja debajo de una habilidad indica cuánto te queda para mejorar esa habilidad. Cuanto más uses la habilidad, más rápido aumentará.

HABILIDADES MAYORES

Son las habilidades que definen a tu personaje. Tienes que aumentar cualquier combinación de las habilidades mayores en un total de 10 puntos para que tu personaje alcance el siguiente nivel.

HABILIDADES MENORES

Mejorarán conforme vayan aumentando pero no te ayudan a subir de nivel.

BARRA DE PROGRESO DE HABILIDADES

Indica cuánto te queda para aumentar un punto en una habilidad específica.

MODIFICADOR DE HABILIDAD POSITIVO

Los valores que aparecen en verde están siendo modificados en este momento por hechizos, capacidades, poderes u otros efectos positivos.

MODIFICADOR DE HABILIDAD NEGATIVO

Los valores que aparecen en rojo están siendo modificados en este momento por hechizos negativos, enfermedades u otros efectos.

BARRA DE PROGRESO DE NIVEL

Indica cuánto queda para que tu personaje suba de nivel.

MENÚ DE INVENTARIO



El menú de inventario tiene cinco pestañas (de izquierda a derecha):


TODOS LOS OBJETOS: incluye todos los objetos de tu inventario.


ARMAS: muestra únicamente las armas de tu inventario.

ARMADURAS: muestra únicamente las armaduras de tu inventario.














ALQUIMIA: muestra todas las pociones, alimentos, ingredientes e instrumentos de alquimia.

VARIOS: muestra distintos objetos como libros, notas, gemas, llaves, antorchas, ganzúas, piedras mágicas y otros.


Botón : equipa o usa el objeto seleccionado.


Botón : suelta el objeto seleccionado.


TECLAS DE ACCESO RÁPIDO


En el menú de inventario puedes asignar accesos rápidos si pulsas el **botón ** y mantienes una de las cuatro posiciones en los **botones    ** a la vez que seleccionas el arma, armadura, hechizo u objeto que quieres en esa ranura. Ten en cuenta que podrás cambiar de menús si los accesos rápidos están abiertos y el objeto se asignará cuando sueltes los **botones    **. Durante la partida, usa los **botones    ** para seleccionar cualquiera de los 8 objetos asignados a los accesos rápidos.

RANURAS DE LA MANO IZQUIERDA Y DE LA MANO DERECHA

Las armas se equipan en la mano derecha y los escudos y las antorchas en la izquierda. Los escudos y las antorchas tienen su propia ranura, pero no se podrán utilizar con armas a dos manos como mandobles, martillos de guerra, arcos o bastones mágicos aunque la ranura esté equipada. Las antorchas equipadas se utilizarán cuando tu arma esté enfundada. Puedes cambiar entre las armas y la antorcha de forma práctica si pulsas el **botón **.

 198 / 200 Tu carga excesiva actual comparada con tu carga excesiva máxima. Si llevas demasiadas cosas, te sobrecargarás y no podrás moverte hasta que sueltes algunos objetos para reducir tu carga excesiva.

 16 Los efectos combinados de tu armadura física y los efectos de las armaduras mágicas activas. Cuanto mayor sea el número, mejor.

 31 La cantidad de oro que tienes.

OBJETOS DEL INVENTARIO

Los objetos del inventario se representan mediante un icono situado a la izquierda del nombre del objeto. El número indica la cantidad acumulada de un mismo objeto. También puede aparecer uno de los siguientes iconos sobre el icono del objeto:



Objeto mágico



Objeto robado

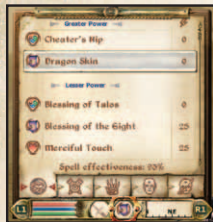


Arma envenenada



Objeto roto

MENÚ MÁGICO



Al lanzar hechizos con éxito, aumentará tu habilidad en la escuela de dicho hechizo. Puedes comprar nuevos hechizos a las personas que los venden en el mundo del juego. El menú mágico tiene cinco pestañas (de izquierda a derecha): toda la magia, magia de objetivo, magia de toque, magia personal y efectos activos.

ICONO DEL HECHIZO

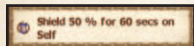
El efecto mágico del hechizo.

NOMBRE DEL HECHIZO

El nombre del hechizo seleccionado.

COSTE DE MAGIA

Indicado mediante el icono del rayo ⚡, muestra el coste de magia al lanzar el hechizo. Dependerá de tu habilidad en la escuela del hechizo.



Si te desplazas hasta el hechizo que aparece en la lista, aparecerá más información sobre el mismo.

EFICACIA DEL HECHIZO

La armadura reduce la eficacia de tus hechizos. Para aumentar la eficacia de tus hechizos, lleva menos armadura o aumenta la habilidad de armadura correspondiente (ligera o pesada). Cuanto menor sea la eficacia del hechizo, menor será la magnitud y la duración del mismo.

PESTAÑA DE EFECTOS ACTIVOS

Todos los hechizos, capacidades, poderes y demás efectos mágicos que afectan a tu personaje en ese momento, incluidas las enfermedades, poderes y capacidades siempre activas de marcas.



La magnitud combinada que tiene sobre ti toda la magia que utiliza este efecto.

CAPACIDADES RACIALES

Capacidades innatas que siempre están activas y no es necesario lanzar.

PODERES

Muchas razas y marcas cuentan con poderes especiales que pueden usar una vez al día, pero que se preparan y lanzan igual que los hechizos. Los poderes no pertenecen a ninguna escuela de magia, por lo que tus habilidades mágicas no mejorarán al usarlos.

PODERES INFERIORES

Similares a los poderes, pero su potencia es inferior y se pueden lanzar más de una vez al día.

ENFERMEDADES

Aunque no son magia, los efectos de las enfermedades son muy parecidos a los de las maldiciones mágicas. Te puedes curar en las capillas de las ciudades, en las ermitas del campo o usando un hechizo o poción de curar enfermedad.

MAPAS Y MISIONES



La sección de mapas tiene cinco pestañas (de izquierda a derecha): mapa local, mapa del mundo, misión activa, misiones actuales y misiones completadas.

MAPA LOCAL

Muestra el entorno que te rodea. Los iconos que aparecen al pasar el cursor muestran información sobre las puertas y su destino. Los objetivos de misiones muestran los objetivos de tu misión.



Botón X: viaja rápido (al resaltar un lugar descubierto).

Botón O: coloca un marcador en el mapa.

Joystick derecho: mueve el cursor y desplaza el mapa.

Botón R3: panorámica del mapa.



MAPA DEL MUNDO

Muestra el mapa de Cyrodiil.



Tu posición: la flecha dorada indica tu posición en el mapa.

Objetivo de la misión: el objetivo de la misión se indica mediante una flecha roja o verde en el mapa del mundo. El objetivo de la misión depende siempre de tu misión activa. Para activar una misión, selecciónala en la lista de la pestaña misión actual.



Tu objetivo: la flecha azul. Puedes colocarla, moverla o eliminarla manteniendo pulsado el botón O.



Lugar descubierto: los marcadores oscuros se pueden seleccionar para viajar rápido. No puedes viajar rápido desde interiores ni mientras estás en combate. Al viajar rápido, el tiempo avanzará en función del tiempo que habrías tardado en llegar a ese mismo lugar en condiciones normales. Si tienes un caballo, viajará rápido contigo. Cuando viajes a una ciudad, tu caballo estará en el establo más próximo.



Lugar conocido: los marcadores brillantes son lugares conocidos, pero no puedes viajar rápido a ellos hasta que los hayas descubierto por ti mismo.

MISIÓN ACTIVA

Muestra las entradas de tu misión activa. Selecciona una misión en la pestaña misiones actuales para que pase a ser tu misión activa. Los objetivos de misión que aparecen en los mapas y en tu brújula son los objetivos de tu misión activa. Pulsa el botón X para ver la posición de tu objetivo de misión en el mapa del mundo.

MISIONES ACTUALES

Muestra las entradas de todas las misiones que todavía no has completado. Selecciona una misión para que pase a ser tu misión activa.

MISIONES COMPLETADAS

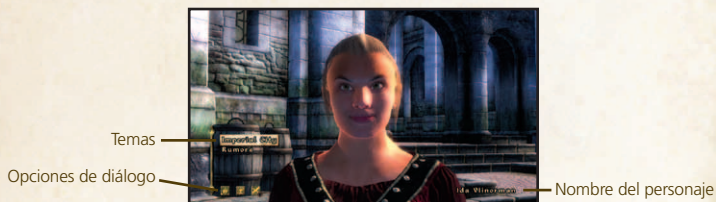
Muestra todas las misiones que has completado. Selecciona una para ver todas las entradas de esa misión.

MISIONES Y OBJETIVOS DE MISIONES

Cuando haya una misión activa, aparecerán flechas de objetivo de misión en la brújula y en tus mapas local y del mundo (ver página anterior). Puedes utilizar estos marcadores como guía para acceder al siguiente paso y completar tu misión activa. En el mapa del mundo, los objetivos de la misión indican la ubicación general del siguiente paso. En el mapa local, los objetivos de la misión indican la ubicación del siguiente paso o la puerta que debes atravesar para llegar hasta él.

DIÁLOGOS

Cuando se muestre el icono de conversación,  activa a la persona que va a iniciar el diálogo. El menú de diálogo cuenta con varios elementos importantes.



NOMBRE DEL PERSONAJE

El nombre de la persona con la que estás hablando.

TEMAS

Una lista con todos los temas acerca de los que puedes hablar con esta persona. Algunas veces tendrás que desplazarte hacia abajo para ver todos los temas. Al hacer determinadas preguntas, podrían aparecer más temas en la lista. Si un tema aparece en color dorado, significa que incluye información que no tienes todavía. Si aparece en gris, ya tienes la información que te va a facilitar el personaje. Si preguntas por un tema y sigue dorado, significa que al personaje no le gustas lo suficiente como para contarte todo lo que sabe.

OPCIONES DE DIÁLOGO

Debajo de la lista de temas pueden aparecer distintas opciones de diálogo. Al seleccionar estos iconos, aparecerán otros menús de diálogo.



Persuasión: te permite intentar mejorar la disposición del personaje a través de la persuasión.



Trueque: compra y vende mercancías.



Reparación: a cambio de dinero, este personaje puede reparar armas normales y mágicas, así como armaduras de todo tipo.



Hechizos en venta: muestra los hechizos que el personaje tiene en venta, incluido su precio en oro y el coste en magia por lanzarlo.



Recarga: los personajes que ofrecen este servicio recargan tus objetos mágicos a cambio de dinero.



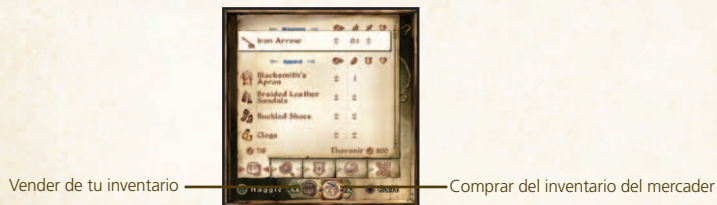
Entrenamiento: el número de personajes capaces de enseñar habilidades es muy limitado y son menos aún los que pueden enseñarlas en los niveles superiores. Solo puedes aumentar cualquier combinación de tus habilidades en cinco puntos hasta que vuelvas a subir de nivel.



Salir del diálogo

TRUEQUES

Al elegir la opción de trueque, aparecerá tu inventario y el de la otra persona. El menú de trueque, usa el **botón L1** para mostrar una lista con los objetos que puedes venderle al mercader. Usa el **botón R1** para ver una lista con los objetos que el mercader tiene a la venta.



Selecciona los objetos que quieres obtener de la otra persona y se incluirán en tu inventario. También puedes intentar venderle alguno de tus objetos seleccionándolos en tu inventario. La persona con la que estás negociando aceptará o rechazará las ofertas modificadas en función de tu habilidad mercantil y de cuánto estés regateando. Ten en cuenta que, si la oferta es rechazada, su disposición bajará un punto.

REGATEO

Los precios que ofrece un mercader dependen de tu habilidad mercantil, de su habilidad mercantil y de la disposición que tiene hacia ti. Es posible que un mercader esté dispuesto a vender a un precio más bajo o a pagar más por tu mercancía, pero solo podrás saberlo si regateas.



Pulsa el **botón A** para regatear. La pantalla de regateo indica el nivel de habilidad mercantil del mercader y su disposición, y te permite ajustar lo mucho o poco que quieres regatear. Cuanto más alta sea tu habilidad mercantil y más baja la del mercader, y cuanto más le gustes al mercader, más podrás regatear y tendrás más probabilidades de que acepte tu oferta. Cuando llegues a un punto en el indicador en el que el mercader esté dispuesto a aceptar tu oferta, verás que acepta ofertas sistemáticamente en ese punto (a menos que baje su disposición hacia ti). Con el tiempo, y a medida que aumente tu habilidad mercantil, podrás regatear más.

PERSUASIÓN

DISPOSICIÓN

La disposición de un personaje hacia ti se representa con un valor del 0 al 100 que refleja su actitud. Cuanto más alto sea ese valor, mejor le caerás.

La disposición se basa en distintos factores, como la raza, la personalidad, tu reputación, afiliaciones y lo que esa persona opina de tus comportamientos anteriores (por ejemplo, si has ayudado a un miembro de su gremio, o si has matado o robado a uno de sus amigos).



Sobornar: el coste de un intento de soborno. Los sobornos te permiten pagar para aumentar la disposición de una persona. No todos los personajes aceptan sobornos.

Girar: solo aparece si tienes el nivel de maestría Aprendiz en la escuela de Elocuencia. Te permite girar el triángulo una vez por cada ronda de persuasión.

Inicio: comienza una ronda de persuasión.

Completado: salir del menú de persuasión. Esta opción no está disponible hasta que hayas elegido las cuatro acciones.

REGLAS DE LA PERSUASIÓN

En cada ronda de persuasión, debes admirar, alardear, bromear y coaccionar. Solo puedes elegir cada una de las opciones una vez por ronda pero en el orden que prefieras. Cada una de estas acciones sube o baja la disposición de la persona. Puedes disputar muchas rondas de persuasión hasta que la disposición del personaje alcance el nivel deseado.

Para comenzar una ronda de persuasión, pulsa el **botón X**. Cada uno de los cuatro cuadrantes se llenará de triángulos de diferentes tamaños. El tamaño del triángulo refleja el impacto del efecto potencial de la acción seleccionada. Si eliges un triángulo grande, tendrá un efecto considerable. Si eliges un triángulo pequeño, el efecto será menor.

Conforme vayas pasando el cursor sobre los cuadrantes de admirar, alardear, bromear y coaccionar, la cara de la persona mostrará su reacción a cada una de las acciones.

Una le encantará, otra le gustará, otra no le gustará, y habrá otra que odiará. No tardes demasiado, la disposición de la persona va disminuyendo poco a poco. La disposición de la persona aumenta cuando seleccionas una acción que le encanta o que le gusta, y baja cuando seleccionas una que no le gusta o que odia.

Las ventajas o desventajas potenciales derivadas de cada acción dependen de tu Elocuencia y de lo lleno que esté el triángulo. Procura seleccionar triángulos más llenos cuando estén alineados con acciones que le gusten a esa persona. Procura seleccionar triángulos menos llenos cuando estén alineados con acciones que no le gusten.

EL ARTE DEL COMBATE

Para defenderse de monstruos y maleantes, los viajeros y los aventureros aprenden a utilizar armas y armaduras.

ARMAS

Hay dos tipos de armas: armas de combate cuerpo a cuerpo, como espadas y mazos, y los arcos. Las mejores armas están hechas con materiales preciosos y pueden incluir encantamientos muy útiles. El daño que infligir dependerá del arma, de su condición (por ejemplo, si ha sido bien reparada y está en buen estado) y de tu habilidad.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Hay dos tipos de ataques: básicos y potentes. Los ataques básicos son rápidos pero infligen menos daño. Los ataques potentes son lentos pero infligen más daño. Para realizar un ataque básico, pulsa y suelta el **botón R1**. Para realizar un ataque poderoso, mantén pulsado el **botón R1**. Mueve el **joystick izquierdo** para realizar distintos ataques potentes.

En los niveles de maestría bajos, las habilidades de armas de hoja, despunte y mano a mano te permiten realizar un ataque potente básico en cualquier dirección. En los niveles de maestría altos, las habilidades de armas de hoja, despunte y mano a mano te permiten realizar ataques maestros potentes con movimientos del personaje a la izquierda, derecha y atrás. Estos ataques maestros potentes tienen bonificaciones y efectos especiales.

ATAQUES A DISTANCIA

Para atacar con un arco, mantén pulsado el **botón R1** para tensar la cuerda al máximo y suelta el **botón R1** para lanzar la flecha. Tardarás más tiempo en tensar la cuerda en los ataques de máxima potencia. Los oficiales de tirador pueden ampliar la vista con el arco si ejecutan un bloqueo (**botón L1**) con la flecha preparada.

ARMAS A UNA Y DOS MANOS


Algunas armas, como dagas, espadas cortas, mazos y hachas de guerra, son a una mano y se pueden utilizar junto al escudo. Otras, como las hachas de batalla, mandobles y martillos de guerra, se utilizan con las dos manos y no se pueden combinar con el escudo (resalta un arma en el menú de inventario para ver si es a una o dos manos).

BLOQUEO

Para bloquear, mantén pulsado el **botón L1**. Los escudos y los bloqueos con armas disminuyen el daño recibido. Los escudos son mucho más eficaces que las armas a la hora de bloquear.

Una estrategia de combate eficaz consiste en bloquear la ofensiva del enemigo y, rápidamente, lanzar un ataque antes de que este tenga tiempo de preparar su bloqueo. Esta sucesión de bloqueo y contraataque en el combate cuerpo a cuerpo puede mejorar considerablemente tu eficacia en batalla.

ARMADURA

Cada pieza de armadura que lleves se sumará a tu protección general o "nivel de armadura". Cuanto más alto sea el nivel,  más protegido estarás. La cantidad de protección que recibes de una pieza de armadura depende de la armadura, de tu habilidad con ese tipo de armadura y de si está en buen estado.

Tu nivel de armadura es el porcentaje de daño que has recibido y que absorberá tu armadura. A medida que las armaduras sufren daños, su estado se irá deteriorando y disminuirá su protección. Tu nivel de armadura es la suma de todas las piezas de armadura que lleves (algunas piezas contribuyen en mayor medida a la hora de aumentar tu nivel).

CÓMO REPARAR ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y armaduras se deterioran con el uso. Cuanto peor sea el estado de un arma, menos daño infligirá. Cuando su estado baje hasta cero, el arma o la armadura quedarán inutilizables. Utiliza los martillos de reparación para arreglar tus armas y armaduras. El éxito de la reparación dependerá de tu habilidad como armero.

Aviso: solo un oficial armero o superior puede arreglar objetos mágicos. También puedes buscar personas que ofrezcan servicios de reparación de estos objetos y, aunque no lo hagan gratis, siempre dejan el objeto como nuevo (incluso los objetos mágicos).

OTRAS SITUACIONES DE COMBATE

DERRIBOS

El enemigo podrá derribarte si te asesta un golpe fuerte. Si se golpea a un objetivo derribado, recibirá más daño.

ESQUIVAR

Al alcanzar el rango de Oficial, obtendrás la habilidad de esquivar y podrás bloquear y saltar en cualquier dirección para rodar y esquivar rápidamente.

CEDER

Si te enzarzas en una pelea con un amigo, puedes ceder ante él para que detenga el combate si mantienes el bloqueo y activas ese personaje. Si le gustas lo suficiente, parará la pelea.

CRIMEN Y CASTIGO

CRÍMENES, BOTINES Y PRISIONES

En general, las siguientes acciones son consideradas crímenes y serás denunciado si te descubren con las manos en la masa:

- Robar objetos, caballos, etc.
- Agarrar o recoger un objeto que tiene propietario
- Entrar en lugares sin autorización
- Empezar una pelea (defenderse de un ataque no es un delito)
- Matar a un personaje (defenderse de un ataque no es un delito)

Cuando se denuncia un delito, se ofrece como recompensa por tu captura un botín con un valor proporcional a la gravedad del delito cometido. Si te encuentras con los guardias y se ha ofrecido una recompensa por tu captura, podrían arrestarte. Si corres, te perseguirán. Si logras escapar, descubrirás que el sistema legal es muy eficaz y todos los guardias que encuentres tratarán de arrestarte. Una vez arrestado, tienes varias opciones:

- Si tienes el dinero, puedes pagar el botín de la recompensa y evitar ir a la cárcel. Si tienes objetos robados en tu inventario, te serán confiscados, incluidos los que hayas robado sin ser visto. Los guardias siempre identificarán las mercancías robadas.
- Puedes resistirte al arresto, pero no es una idea muy práctica porque los guardias son implacables e intentarán matar a quienes se resistan. Incluso si logras escapar, seguirá habiendo una recompensa por tu captura.
- Puedes aceptar ir a la cárcel en lugar de pagar la multa. Cuando te pongan en libertad, algunas habilidades se reducirán por tu falta de actividad en prisión. El número de habilidades afectadas y el alcance de la reducción dependerán de la duración de la sentencia. Te confiscarán todos los objetos robados que haya en tu inventario. En algunas ocasiones, ciertas habilidades aumentan durante tu confinamiento en lugar de descender, gracias a la generosidad de la comunidad criminal a la hora de compartir secretos. Si uno está interesado en unirse al gremio clandestino de ladrones, puede entablar relaciones muy útiles en los ambientes habituales de los delincuentes.

Aunque es posible escapar de la cárcel, resulta muy difícil y no es conveniente porque todavía se ofrecerá una recompensa por tu cabeza. Por una cuestión de principios, algunos miembros de la comunidad criminal sienten que tienen la obligación de escapar de la cárcel.

También es posible recuperar objetos robados que te hayan sido confiscados al ser encarcelado. Estos objetos se guardan en los contenedores de artículos robados cerca de las celdas. Es muy difícil robar estos objetos delante de los carceleros, pero para algunos criminales también es cuestión de principios el recuperar el botín de sus robos.

CABALLOS, CASAS, LIBROS Y CONTENEDORES


CABALLOS

Para montar a caballo, tienes que activar al animal. Usa el **joystick izquierdo** para controlar la dirección del caballo y el **joystick derecho** para mirar a tu alrededor. Activar un caballo que no te pertenece es considerado robo y, por lo tanto un crimen muy grave. Para comprar tu propio caballo, visita los establos situados fuera de las ciudades. Cuando viajes rápidamente a una ciudad, tu caballo estará en el establo local, al otro lado de las puertas de la ciudad.

CASAS EN VENTA


En todas las ciudades hay casas en venta de distintos niveles de calidad. Cuando seas propietario de una, también podrás comprar muebles a los mercaderes. Para obtener información sobre las casas en venta, visita a los condes, condesas o a sus agentes en el castillo de la ciudad.




LIBROS Y OTROS DOCUMENTOS

Cuando coges un libro o documento para leer, puedes volver a dejarlo donde lo encontraste (selecciona "Salir") o guardarlo en tu inventario (selecciona "Tomar"). Si un libro ya está en tu inventario, selecciónalo en el menú de inventario y pulsa el **botón**  para abrirlo. Usa el **botón** **L1** y el **botón** **R1** para pasar las páginas del libro. Usa el **joystick izquierdo** o los **botones** **↑**, **↓**, **←y** **→** para subir y bajar por el texto de un pergamino.

Los libros de habilidades especiales mejoran tus habilidades. Al abrir estos libros, aparecerá un mensaje indicando qué habilidad ha mejorado. Un libro solo mejora la habilidad una vez; leerlo varias veces no produce ningún efecto.

CONTENEDORES

La categoría contenedores incluye cofres, sacos, cajones, barriles, cadáveres, etc. Para ver lo que hay dentro de un contenedor, coloca el puntero sobre el objeto hasta que aparezca el icono del monedero y, a continuación, pulsa el **botón** . Si el icono del monedero es blanco, puedes llevarte y utilizar lo que hay en el contenedor. Si el icono es rojo, el contenedor tiene propietario; si te descubren cogiendo algo, estarás cometiendo un delito. Si el icono es rojo y el contenedor está cerrado, también estarás cometiendo un delito en caso de que trates de forzar la cerradura.

Para coger los objetos del contenedor de uno en uno, pulsa el **botón** . Sube y baja por las listas con el **joystick izquierdo** o con los **botones** **↑**, **↓**, **←y** **→**; desplázate a izquierda y derecha por las pestañas del inventario con el **joystick izquierdo** o con los **botones** **↑**, **↓**, **←y** **→**. Pulsa el **botón** **L1** para ver tu propio inventario; pulsa el **botón** **R1** para ver el inventario del contenedor. Pulsa el **botón**  para coger todo lo que hay en un contenedor y pulsa el **botón**  para salir del contenedor. Para poner algo dentro de un contenedor, pulsa el **botón** **L1** para abrir tu inventario y selecciona el objeto que quieras dejar en el contenedor.

¡Cuidado! ¡No dejes en el contenedor cosas que no sean tuyas! Es posible que ya no estén cuando vuelvas a buscarlas.

MEJORAR LAS HABILIDADES Y SUBIR DE NIVEL

MEJORAR LAS HABILIDADES

Hay tres maneras de mejorar tus habilidades:

1. Usarlas continuamente. Cuanto menor sea la puntuación de una habilidad, más fácil será mejorarla con el uso. Las habilidades de nivel alto tardan más en mejorar con el uso. Revisa los progresos necesarios para mejorar una habilidad en la pantalla de habilidades del menú de estadísticas.
2. Adquirir entrenamiento de otro personaje. Solo puedes entrenar 5 puntos de habilidad por nivel.
3. Aprender más sobre una habilidad en los libros especializados.



SUBIR DE NIVEL

Mejora las habilidades principales asociadas a tu clase y subirás de nivel. Para aumentar tu nivel debes mejorar en un total de 10 puntos cualquier combinación de habilidades principales. Revisa los progresos necesarios para subir de nivel en la pantalla de habilidades del menú de estadísticas.

Cuando hayas mejorado tus habilidades lo suficiente como para subir de nivel, recibirás un mensaje y aparecerá un icono en pantalla. Para subir al siguiente nivel, deberás buscar una cama para dormir y meditar sobre lo que has aprendido.

Cuando subas un nivel, tendrás la oportunidad de mejorar 3 de tus 8 atributos. Algunos atributos pueden recibir un modificador de bonificación determinado por las habilidades que hayas mejorado desde la última vez que subiste de nivel. Por ejemplo, si has mejorado varias habilidades del atributo Personalidad, verás un modificador de bonificación correspondiente a Personalidad. El hecho de que una habilidad sea mayor o menor, no afecta al modificador. Además, cuando subas de nivel tu Salud aumentará en una cantidad correspondiente a la décima parte de tu Resistencia.

OPCIONES Y PREFERENCIAS

Puedes acceder al menú de opciones desde el menú principal cuando cargas Oblivion o en cualquier momento durante la partida pulsando el **botón** **START** (inicio). El menú de opciones te permite ajustar las configuraciones de jugabilidad, audio, vídeo y controles, y te permite acceder a la opción Descargas.

JUGABILIDAD

En este menú puedes ajustar el nivel de dificultad y activar/desactivar funciones como: los subtítulos generales, los subtítulos de los diálogos, el puntero, guardar al descansar, guardar al esperar y guardar al viajar.

VÍDEO

En este menú puedes ajustar el nivel de brillo. Recomendamos incrementar el nivel de brillo si se utilizan algunos televisores (por ejemplo, proyectores DLP LCD) o se juega en una sala bastante iluminada.

AUDIO

Utiliza este menú para ajustar los niveles de volumen: volumen principal, de voz, de efectos (sonido), de pasos y de música.

CONTROLES

En este menú puedes ajustar la sensibilidad vertical y horizontal, e invertir el eje Y. También puedes reajustar las correspondencias de las acciones con los controles del juego.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/car-tucho 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 tener 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 relacionadas 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.

The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System. © 1999-2007 Telekinetics Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All rights reserved.

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. Tarifování 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	01805 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.

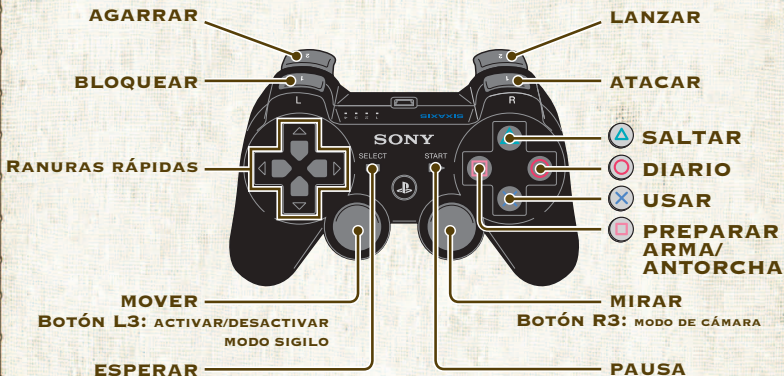


Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del 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.

CONTROLES DEL JUEGO



* LOS BOTONES L3 Y R3 FUNCIONAN AL PULSAR LOS JOYSTICKS.

MILES Central System

CEB
ENTERTAINMENT

Gamebryo

elSOLITE

speedtree

havOK

BINK
VIDEO

Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

BETHESDA
GAME STUDIOS

BLES-00163

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

0093155143951