

# TITAN QUEST™



MANUAL DE  
INSTRUCCIONES

IRONLORE

THQ

# ÍNDICE

Instalación.....	2
Opciones de juego .....	2
Introducción .....	4
Cómo empezar .....	5
Interfaz del usuario.....	8
Pantalla principal de datos	8
Ventana del personaje	10
Ventana de habilidades	11
Ventana de misión	12
Ventana de mercader	13
Ventana de mapa	14
Ventanas de grupo y comercio	15
Combate .....	16
Ataque básico	16
Combate avanzado	17
Saqueo: el botín de la guerra	19
Asuntos de vida y muerte	21
Control del héroe .....	22
Las cosas que vas a llevar	22
Aprender y crecer	25
Compañeros	28
Redistribución de las habilidades	28
Misiones.....	29
Comerciantes.....	31
Mapas y viajes.....	33
Equipo .....	35
Fundamentos básicos	36
Equipo especial	37
Reliquias y dijes	38
Niveles de dificultad .....	39
Multijugador.....	40
Créditos .....	42
Acuerdo de licencia .....	46
Servicio de atención al cliente .....	48



# Instalación

Instalar Titan Quest es sencillo. Introduce el disco de instalación y sigue las instrucciones.

## Opciones de juego

Escoge **Opciones** en el menú principal o en el **Menú de juego** durante una partida. El menú de opciones tiene cuatro pestañas.

### El juego

#### Mostrar nivel de monstruos:

muestra el nivel de los monstruos en el recuadro que se abre al pasar sobre ellos el ratón.

#### Activar desplegados opcionales:

cuando está marcado, se activan las explicaciones desplegadas no esenciales para jugar a *Titan Quest*.

#### Activar venta rápida (botón derecho del ratón):

cuando está marcado, si haces clic con el botón derecho del ratón se venden los objetos de tu inventario cuando estés tratando con un comerciante.

#### Activar comparación de objetos:

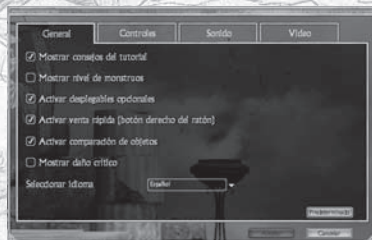
cuando está marcado, compara el objeto sobre el que está el ratón en el inventario o la ventana del comerciante con el objeto equipado en ese momento.

#### Mostrar daño crítico:

cuando se encaja un impacto crítico, muestra la cantidad de daño crítico en forma de texto sobre la cabeza del objetivo.

#### Seleccionar idioma:

escoge el idioma para los textos. Precisa que se reinicie el juego.



## Configuración de teclas

Esta pestaña te permite definir la función de cada tecla en Titan Quest. En la columna izquierda se indican todas las funciones disponibles. Se pueden asignar una o dos teclas distintas a cada función (por ejemplo, se pueden configurar tanto **C** como **I** para que abran la ventana del personaje).

Para cambiar la configuración de una tecla, selecciona con el ratón la configuración principal o la secundaria. Pulsa la tecla en el teclado, botón central o gira la rueda del ratón para configurar la tecla. Si la tecla o rueda del ratón ya tienen uso, recibirás un mensaje de aviso y se te preguntará si quieres seguir con la asignación.



*Nota: no se pueden configurar los botones derecho e izquierdo del ratón.*

## Vídeo

Tu configuración de vídeo debería calibrarse automáticamente para un rendimiento óptimo dadas las especificaciones de tu sistema. Para mejorar el rendimiento puedes intentar reducir las opciones de tu configuración gráfica. Para obtener gráficos de la mayor calidad, escoge las opciones de más nivel que permita tu sistema. Utiliza el botón **Predeterminado** para restablecer la configuración de vídeo a los valores originales de la instalación.

Si tienes problemas con la configuración de vídeo, asegúrate de haber instalado los drivers más recientes de tu tarjeta gráfica y consulta la sección de resolución de problemas al final de este manual.

### Nota importante referente a los gráficos y a la obtención de la mejor experiencia posible.

*Titan Quest* utiliza en sus efectos especiales algunas de las técnicas de renderización más avanzadas disponibles hoy en día para obtener un rendimiento en tiempo real que proporcione una fantástica experiencia de juego. El juego se ha desarrollado y probado principalmente con las series 6 y 7 de las tarjetas gráficas NVIDIA® GeForce FX; siendo la serie 7 la más adecuada para la experiencia de juego. En una GeForce 6800 o mejor podrás activar todas las características NVIDIA de efectos en las resoluciones más altas del juego.



## Sonido

### Volumen general:

controla el volumen del sonido en general en *Titan Quest*.

### Volumen de la música:

toda la música del juego.

### Volumen de los efectos:

los efectos sonoros como los ruidos de armas, aullidos de monstruos y efectos de conjuros, etc.

### Volumen de los diálogos:

el volumen de todos los diálogos.

### Frecuencia de música ambiental:

frecuencia con la que se oír la música ambiental.

Las tarjetas de sonido Sound Blaster® X-Fi™ difuminan la línea entre el juego y la realidad. Para experimentar completamente un sonido más allá de la imaginación en *Titan Quest* has de tener una tarjeta de la serie Blaster® X-Fi™. Así que mejora el sonido de tu PC con una tarjeta de la serie Sound Blaster® X-Fi™ para obtener la experiencia sonora más emocionante de tu vida. Para averiguar más sobre las tarjetas de sonido Sound Blaster® X-Fi™, por favor visita [www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com).

## Introducción

Se dice que en el inicio de los tiempos se libró una gran guerra entre los titanes y los dioses. La lucha sacudió la tierra y el cielo, se aplastaron montañas y crearon océanos. Los continentes se partieron en dos. Finalmente, los dioses prevalecieron frente a sus brutales y salvajes amos, los titanes. Y cuando asumieron el dominio del mundo entero, favorecieron a la humanidad, que se había puesto de su lado durante la guerra. Los titanes se habían ido de la tierra, exiliados lejos de la luz del sol, la luna y las estrellas...

En la antigua Grecia, en una tranquila aldea, una mañana temprano, todo está lejos de ser pacífico: este olvidado rincón de la gran civilización griega está a punto de probar su ración de caos, destrucción y horror. Cosas ya olvidadas salvo en las coloridas leyendas (quizá atisbadas por pastores en lo profundo de los bosques), bestias y monstruos extraños y terribles, corren como un lago desbordado por las lluvias sobre los campos y chozas del pueblo griego. Polvoriento y cansado, un caminante se acerca a esta diminuta aldea, un extraño destinado a convertirse en su brillante faro de esperanza.

## Bienvenido Titan Quest....

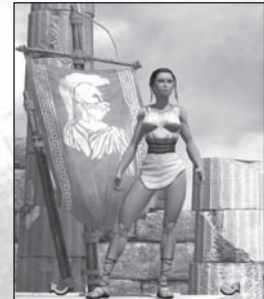
## Cómo empezar

### Creación de tu héroe

Bienvenido a *Titan Quest*. Una vez el juego esté instalado y funcionando, estarás listo para empezar. Escoge **Jugar a Titan Quest** en el menú principal. Tras ello, se te pedirá que crees un nuevo personaje.

En este punto sólo necesitas escoger sexo y nombre y, si quieres, el color de tu túnica. El tipo de héroe en que te convertirás se irá decidiendo durante tu viaje por el mundo de *Titan Quest*.

Al principio del juego, esta es la apariencia de tu héroe:

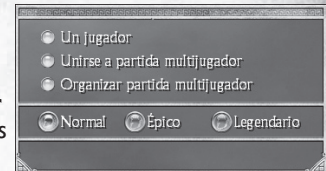


Cuando estés contento con tu héroe, pulsa el botón **Crear**. Tu héroe (o heroína) aparecerá en un pedestal en la pantalla. Si tienes a más de un héroe guardado, las flechas en el pedestal te harán rotar entre ellos. Por ahora, no obstante, ya estás listo para partir. Pulsa **Comenzar** ¡y allá vamos!

*Nota: el nombre de tu personaje es como aparecerá tu héroe en el juego. Si juegas online (pág. 40) ese es el nombre por el que te conocerán los demás jugadores.*

### Jugar a Titan Quest

Solo necesitas conocer un par de cosas para empezar. En *Titan Quest* juegas con un único héroe en tus aventuras por el mundo antiguo. En tus viajes te encontrarás con otros grandes héroes de la historia y la mitología, pero el viaje en sí es únicamente tuyo. Cuando empieza el juego tu personaje es una página en blanco. Durante el curso de la épica gesta que es *Titan Quest* tú decidirás el tipo de héroe en que te convertirás y qué poderes llegarás a dominar.





### Clic con el botón izquierdo: tu mejor arma.

Todo lo que necesitas hacer puedes realizarlo con el botón izquierdo del ratón:

- Haz clic con el botón izquierdo sobre el suelo e irás a ese punto.
- Haz clic con el botón izquierdo en un monstruo y atacarás a ese monstruo.
- Haz clic con el botón izquierdo en un botín y lo recogerás.
- Haz clic con el botón izquierdo en una puerta o cofre y los abrirás.
- Haz clic con el botón izquierdo en una persona (un PNJ o personaje no jugador) con un icono sobre la cabeza y hablará contigo.

Con el tiempo puede que quieras utilizar el botón derecho del ratón, o incluso el teclado, pero con solo hacer clic con el botón izquierdo llegarás muy lejos.

### El ciclo de la diversión.

A medida que tu héroe recorre el mundo de Titan Quest, crecerá desde ser un simple novatillo a convertirse el más poderoso de los guerreros, destinado a cambiar el curso de la historia. A un héroe le definen sus hazañas. En Titan Quest, el proceso de convertirse en ese héroe es el siguiente:

- Combatir monstruos te proporciona botín y experiencia.
- La experiencia te permite alcanzar nuevos niveles. Cada nivel te permite mejorar tus maestrías y habilidades.
- Armas, armaduras y habilidades mejores te hacen más fuerte, lo que te permite combatir a monstruos más poderosos.

Y el ciclo sigue su curso...

### Más ayuda: tutorial y más allá.

Si no estás familiarizado con los juegos de rol de acción (JDR de acción), presta atención a la ayuda del tutorial cuando empieces a jugar. Si te has perdido o saltado alguna ayuda del tutorial o quieres volver a leer alguna ayuda anterior, simplemente utiliza los botones de las flechas a derecha e izquierda en la ventana del tutorial para recorrer la ayuda.

Puedes abrir y cerrar la ventana del tutorial utilizando el botón de ayuda en el IU (interfaz de usuario).



Ventana de tutorial.

Tecla rápida: **H**

Se puede desactivar y activar la ayuda del tutorial utilizando la casilla que hay en la parte inferior de la ventana del tutorial.





# Interfaz del juego

## Pantalla principal de datos

### Imagen del personaje

Aumentos Todos los conjuros, mejoras, maldiciones y otras alteraciones temporales en tu héroe.

Compañero

Miembros del grupo

Éste eres tú

### Barra rápida de habilidades

Habilidades asignadas.

Accesos rápidos: 1 - 9, 0

Pociones. Accesos rápidos: 9, 0

### Barra de experiencia

Muestra tu progreso hacia el siguiente nivel (pág. 25).

Tu salud actual

Nivel actual

Tu energía actual (te permite utilizar habilidades)

Información que da el ratón al pasar sobre un monstruo:

- Nombre del monstruo

- Raza del monstruo

- Salud y energía del monstruo

Localización actual

Mapa orientativo

Los miembros del grupo aparecen en el mapa (en modo Multijugador)

Iconos de la localización actual en el mapa.

Iconos del mapa. Pasa el ratón sobre ellos para obtener más información.

Compañero

Ventana de grupo  
Para el modo Multijugador.  
Acceso rápido: P

Ayuda del tutorial (pág. 7).  
Acceso rápido: H

Menú de juego  
Acceso rápido: G

Ventana de chat  
Para el modo Multijugador  
Acceso rápido: T

Ventana del mapa (pág. 14).  
Acceso rápido: M

Ventana de misión (pág. 12).  
Acceso rápido: Q

Ventana de habilidades (pág. 11).  
Acceso rápido: S

Cambio rápido de arma  
Acceso rápido: W

Ataque con el botón izquierdo

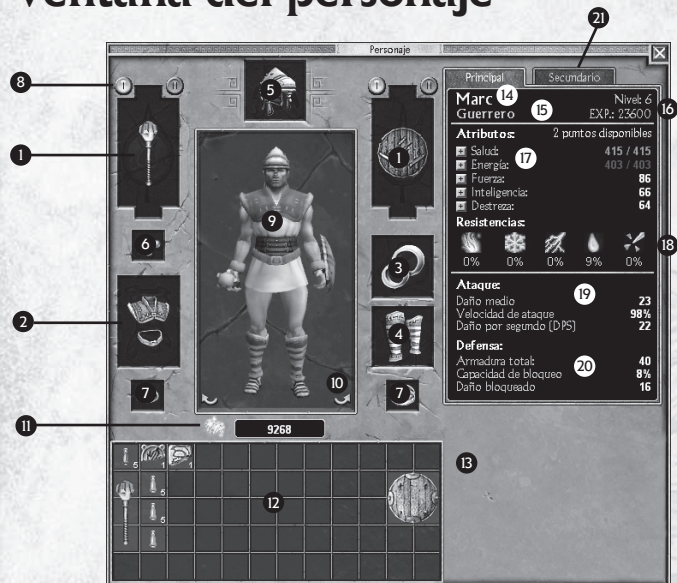
Ataque con el botón derecho

Piedra de portal (pág.34)

Ventana del personaje (pág. 10)  
Acceso rápido: C, I



## Ventana del personaje



### Objetos equipados (pág. 35)

- 1 LManos derecha e izquierda: armas y escudos
- 2 Armadura del torso
- 3 Brazos
- 4 Piernas
- 5 Cabeza
- 6 Collar
- 7 Anillos
- 8 Cambio de arma: cambia entre dos juegos de armas
- 9 Personaje jugador: imagen de tu héroe con los objetos que lleva equipados
- 10 Botones de giro del personaje

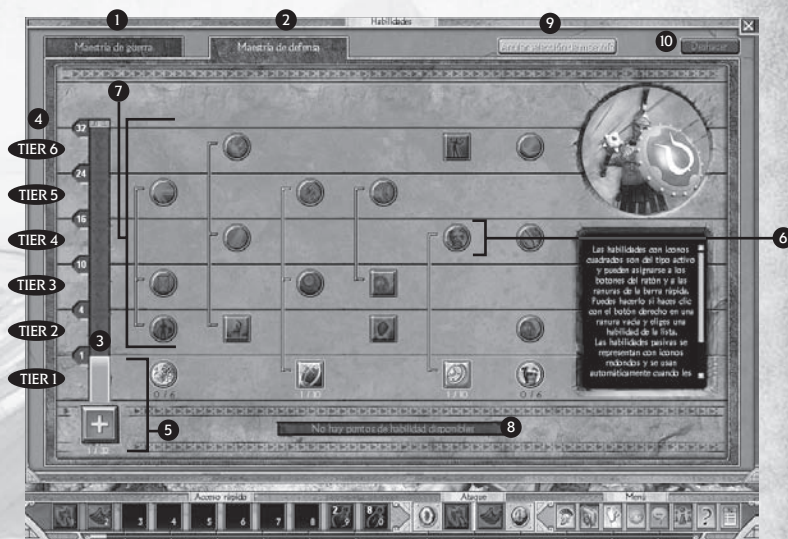
### Inventario

- 11 Oro
- 12 Inventario principal
- 13 Mochilas adicionales (pág. 24).

### Estadísticas del personaje

- 14 Nombre
- 15 Título de maestría
- 16 Nivel: experiencia actual (pág. 25)
- 17 Atributos (pág. 27)
- 18 Resistencias
- 19 Fuego - Frío - Relámpago - Veneno - Daño por perforación
- 20 Estadísticas ofensivas
- 21 Estadísticas defensivas
- 22 Estadísticas secundarias

## Ventana de habilidades



### 1 Primera maestría

### 2 Segunda maestría (pág. 25)

### Nivel de maestría (pág. 26)

- 3 Puntos de maestría invertidos
  - 4 Niveles de maestría
- Las habilidades de este nivel solo se pueden utilizar cuando han sido desbloqueadas por el nivel de maestría.

### Habilidades (pág. 26)

- 5 Niveles de habilidades disponibles. Puntos de maestría invertidos del total posible.
- 6 Modificadores de habilidades (pág. 26)
- 7 Habilidades no disponibles

### 8 Puntos de habilidad disponibles

Se pueden distribuir en el nivel de maestría o en habilidades disponibles.

### 9 Deshacer selección de maestría.

Decídate antes de asignar los puntos de habilidad; una vez se han asignado los puntos, no se puede deshacer la maestría.

### 10 Deshacer

Recoloca los puntos de habilidad escogidos. Puedes deshacer los cambios mientras no cierres la ventana.

*Nota: cerrar la ventana de habilidades significa aceptar todos los cambios. Después de haberla cerrado no podrás deshacerlos.*



## Ventana de misión



### Pestaña de misión principal (pág. 29)

- 1 Mapa de la misión
- 2 Región (Grecia, etc.)
- 3 Misión activa
- 4 Pestaña de resumen
- 5 Nombre de la misión
- 6 Resumen de la misión
- 7 Objetivo de la misión
- 8 Pestaña de diálogo. Escuchar el diálogo del encargo de la misión.

## Ventana de mercader

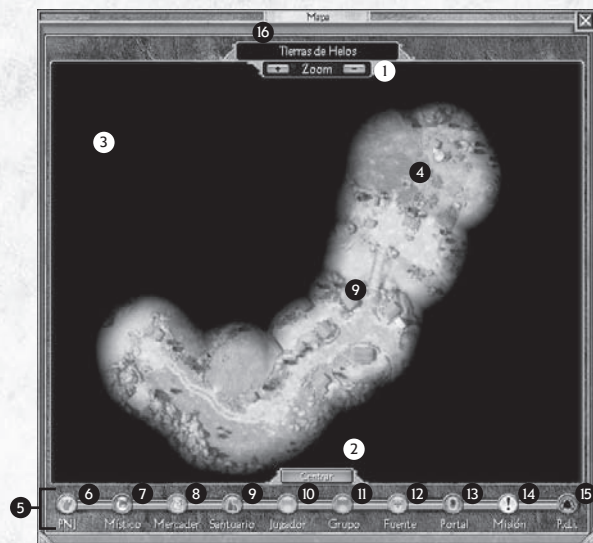


### Ventana de mercader

- 1 Nombre del mercader
- 2 Tipo de mercader (pág. 31)
- 3 Pestaña de arma principal
- 4 Pestaña de arma secundaria
- 5 Armadura
- 6 Pociones y joyas
- 7 Pestaña de devolución
- 8 Icono de insuficiencia de oro



## Ventana del mapa



### Localización actual

- 1 Botones para acercar/alejar la vista. También se puede utilizar la rueda del ratón.
- 2 Botón de centrado del mapa. Acceso rápido: 0 (teclado numérico)
- 3 Brumas de la guerra
- 4 Área ya explorada (en sesiones de juego previas)
- 5 Leyenda
- 6 PNJ. Gente hablando
- 7 Místicos. Redistribución de los puntos de habilidad
- 8 Comerciante
- 9 Santuarios
- 10 Personaje jugador
- 11 Grupo/los miembros del grupo
- 12 Fuentes de la regeneración
- 13 Portales
- 14 Misión. Objetos y objetivos de misión
- 15 SdI. Sitios de interés
- 16 Localización actual

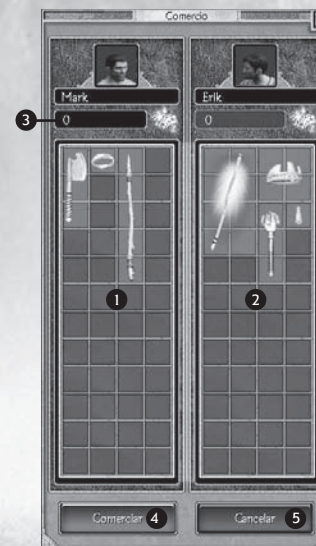
Para saber más sobre la ventana del mapa consulta la página 34.

## Ventanas de grupo y comercio



### Ventana de grupo

- 1 Otros jugadores en la partida en curso
- 2 Miembros del grupo
- 3 Botones del grupo
- 4 Invitar. Unirse a otros
- 5 Eliminar. Echar a alguien del grupo (solo puede hacerlo el líder del grupo)
- 6 Abandonar. Dejar el grupo de alguien
- 7 Vetar. Echar al jugador de la sesión de juego e impedirle volver (solo puede hacerlo el anfitrión de la partida)



### Ventana de comercio

- 1 Tu oferta
- 2 Su oferta
- 3 Oro que se ofrece
- 4 Botón de comercio. Ambos jugadores deben pulsarlo para realizar la transacción.
- 5 Botón de cancelación. Los objetos "sobre la mesa" no se pierden si cancelas la operación.



# Combate

En *Titan Quest* no importa si blandes una lanza o arrojas bolas de fuego: eres un guerrero, y luchar es lo que haces. Encontrarás toda clase de extraños monstruos mitológicos vagando por el mundo de *Titan Quest*, y todos ellos andan buscando pelea. Lo mejor será que estés preparado.

## Ataque básico

La forma más sencilla de atacar a un monstruo es hacer clic con el botón izquierdo sobre él. Utilizarás cualquier arma que tengas en la mano, y si no tienes nada, ¡utilizarás los puños!

Las armas se pueden dividir en dos categorías básicas: cuerpo a cuerpo y a distancia. Un ejemplo de arma de combate cuerpo a cuerpo es una lanza o espada, que se utilizan para golpear a muy poca distancia. Un arma de combate a distancia, como un arco o bastón mágico, dispara a los monstruos desde lejos. Si haces clic con el botón izquierdo sobre un monstruo, ejecutarás alguno de los dos tipos de ataque, dependiendo de lo que tengas en tus manos. Es así de sencillo.

Haz clic y mantén pulsado el botón del ratón para atacar de forma repetida hasta que tu oponente esté muerto. Esto es especialmente útil con los monstruos más duros, que no caen con uno o dos golpes.

Si presionas la tecla **Mayús** y haces clic sobre un enemigo le atacarás sin moverte. Esto puede resultar útil para disparar flechas a un objetivo en movimiento... o ¡simplemente para admirar tu habilidad con un arma!

- Clic con el botón izquierdo: atacar utilizando el arma equipada.
- Clic con el botón izquierdo y mantener: atacar y seguir haciéndolo hasta derrotar al monstruo.
- Mayús y clic con el botón izquierdo: atacar sin moverse (sin correr hacia el enemigo).



# Combate avanzado

## Escoge tus habilidades

Esgimir una espada es un buen comienzo, pero a medida que los monstruos se vuelvan más duros, necesitarás algún truco en la manga aparte de eso. Cuando creas un personaje en *Titan Quest*, este no tiene habilidades. A medida que ganas niveles de experiencia y escoges una maestría (pág. 26) adquieres habilidades que te dan ataques más poderosos. Puedes asignar esas habilidades al botón derecho del ratón y a la barra rápida de habilidades (y, en realidad, incluso al botón izquierdo del ratón).

Un ataque de una habilidad puede ser de todo, desde un letal rayo de hielo a un golpe aturdidor con el escudo. Los ataques de habilidad utilizan tu energía. Cuando una habilidad cueste más energía de la que tienes, no serás capaz de utilizarla. Tendrás que esperar a que tu energía se recupere, o beber una poción. Algunos ataques de habilidad tienen también un tiempo de recuperación, y no pueden utilizarse de nuevo hasta estar listos.

Durante el transcurso del juego adquirirás más de una habilidad de ataque. También conseguirás habilidades que se utilizan para otras cosas aparte de atacar, como invocar compañeros o encantar tus armas. Después de haber asignado una habilidad principal al botón derecho del ratón, posiblemente quieras asignar las demás a la barra rápida de habilidades. La barra rápida tiene un total de diez ranuras. Las dos últimas están asignados de forma predeterminada a las pociones de salud y energía, aunque pueden ser reasignadas.



Para asignar una habilidad, simplemente haz clic con el botón derecho sobre una ranura rápida o de ataque. Haz clic con el botón izquierdo sobre una habilidad o poción y la asignarás a esa ranura.

*Nota: solo pueden asignarse algunas habilidades al botón izquierdo, las que se suponen han de servir como ataque principal.*



Para utilizar una habilidad de la barra rápida, haz clic con el botón izquierdo sobre la barra o pulsa el número de la ranura rápida en tu teclado.

*Nota sobre la asignación de habilidades al botón izquierdo del ratón: con la mayoría de habilidades de ataque, quedarse sin energía hará que utilices tu ataque normal en su lugar.*

## Escoge tus armas

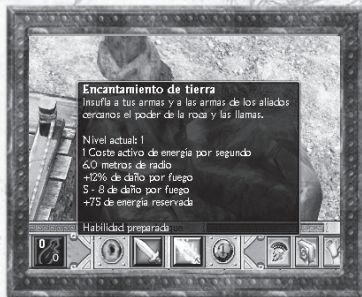
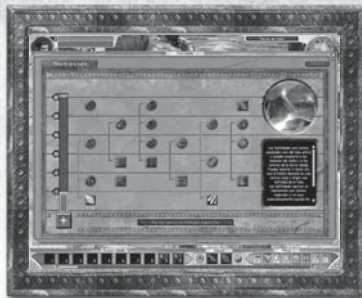
En Titan Quest puedes tener un segundo juego de armas preparado y cambiar a él en cualquier momento, incluso en medio del combate.

Para cambiar de armas debes primero tener equipado un segundo juego de armas (consulta la pág. 25).

Una vez tengas equipados dos juegos de armas, simplemente pulsa el botón de cambio de armas (la tecla de acceso directo predeterminada es la **W**). Ten en cuenta que las habilidades asignadas a los botones del ratón cambian junto con tus armas.

## Consejos:

- Asigna habilidades a los botones del ratón y a la barra rápida.
- Para asignar, haz clic con el botón derecho sobre una ranura rápida y selecciona la habilidad.
- Pulsa las teclas de número (**1-9** y **0**) para utilizar habilidades o pociones en las ranuras rápidas.
- Las pociones de salud y energía están asignadas al **9** y el **0** (predeterminadas).
- Cambia los juegos de armas con el botón de cambio de arma o la tecla **W** (predeterminada).



## Conoce a tus enemigos

Los monstruos de Titan Quest pueden ser feroces oponentes. No solo muchos de ellos te atacan en cuanto te ven, sino que gran parte tiene habilidades propias, así que no te sorprendas demasiado cuando veas un rayo de hielo dirigiéndose hacia ti!

Cuando entres en una nueva zona, es posible que los monstruos sean nuevos y quizá más letales que aquellos con los que te hayas encontrado antes. Puede que te merezca la pena actuar con cautela y evaluar a un monstruo antes de enfrentarte a él, especialmente si está en grupo. Cuando pasas el ratón sobre un monstruo aparece un recuadro en la parte superior de la pantalla que te dice qué tipo de monstruo es. Examínalo con cuidado: puede que te hayas enfrentado a un simple sátiro, pero ¿con un sátiro guardián? Cuando tienes activada la casilla de nivel de monstruo en Opciones de juego también verás un número junto al nombre, que es el nivel del monstruo. Como regla general, si ese nivel es mucho más alto que el tuyo, procede con cautela.

## Saqueo: el botín de la guerra

No solo utilizarán algunos monstruos sus habilidades contra ti, sino que muchos llevan armas y armaduras. En Titan Quest, cualquier equipo que tu enemigo tenga se convierte en botín que tomar una vez le hayas derrotado. Ningún cuervo va a llevar puesta una armadura, pero siempre puedes coger y utilizar el mismo hacha que un hombre jabali blandiera contra ti. Esto significa que las armas más poderosas suelen obtenerse de oponentes peligrosos.

Cuando acabe la batalla verás el botín disperso por el suelo. Al pasar el ratón sobre un objeto se te mostrará su nombre. Para recoger el objeto, simplemente haz clic con el botón izquierdo. El color del texto que aparece te indica el tipo de objeto que es y si es común y corriente o raro y mágico (consulta la pág. 37). A veces el equipo de tus enemigos se rompe en el fragor de la batalla. Cuando lo encuentres en el suelo, será prácticamente inservible. Esos objetos se muestran con el texto en color gris oscuro.

Tipo de objeto	Color
Objeto roto	gris
Objeto estándar	blanco
Objeto mágico	amarillo
Objeto raro	verde
Objeto épico	azul
Objeto legendario	púrpura
Reliquia o dije (pág. 38)	naranja
Poción	rojo
Oro	amarillo



Para facilitar la búsqueda posterior al combate del tesoro, prueba a pulsar la tecla **Alt**. Mientras esté presionada podrás ver los nombres de los objetos visibles en el suelo (se desprecian los objetos rotos). Y lo que es aún mejor, puedes coger un objeto haciendo clic con el botón izquierdo sobre el nombre o sobre el objeto. Puedes utilizar también la tecla **Z** para mostrar el botín, incluyendo el equipo roto, y la **X** para mostrar solo los objetos mágicos y raros.

- Haz clic en el botín o en su nombre para recogerlo.
- Pulsa la tecla **Alt** para mostrar todo el botín que no esté roto.
- Pulsa la **Z** para mostrar todo el botín y la **X** para mostrar el botín que no sea común.
- El color del texto te indica el tipo de objeto.

A menudo encontrarás un cofre o pila de alguna clase entre un grupo de monstruos, donde han ido acumulando su propio botín. Haz clic una vez sobre un cofre para liberar todo su contenido. Los objetos se dispersarán por el suelo, listos para ser recogidos por un diligente aventurero.

*Nota: no puedes atacar monstruos mientras pulsas las teclas **Alt**, **Z** o **X**. ¡Primero lucha, ya saquearás luego!*



## Asuntos de vida y muerte

### Mantenerse con vida

Hasta los más grandes guerreros acaban con magulladuras y rasguños. Junto a la imagen de tu personaje, en la esquina superior izquierda, hay dos barras. La barra roja es tu salud y la azul tu energía.

Las dos se recuperan lentamente con el tiempo, pero si tienes prisa, puedes utilizar pociones para llenarlas. Las pociones de salud (las rojas) y las de energía (las azules) vienen en tamaños distintos que restauran diferentes cantidades de salud y energía. Toma nota: hay un breve periodo de recuperación después de que hayas bebido una poción antes de que puedas beber otra.



Para beber una poción de salud o de energía, haz clic sobre su ranura rápida: teclas **9** para salud o **0** para energía (predeterminadas). También puedes utilizar las teclas de acceso rápido **R** para las pociones de salud y **E** para las de energía.



En tus viajes podrás encontrar también objetos mágicos que incrementen tus niveles máximos de salud y energía o que aceleren sus niveles naturales de regeneración. Aumentar tu atributo de inteligencia (pág. 27) también incrementa tu regeneración de energía.

### Consejos:

- Lleva siempre algunas pociones de salud.
- Para beber las pociones, utiliza las ranuras rápidas **9** y **0**.
- Subir tu atributo de salud te dará más vida, por lo que podrás resistir más castigo.
- Para una protección máxima, cúbrete de la cabeza a los pies con la mejor armadura, e incluye un escudo cuando te sea posible.



## La muerte

La victoria es dulce, pero en Titan Quest la derrota en realidad no es tan amarga. Cuando pierdas toda tu salud, caerás y luego te encontrarás ante la última fuente de la regeneración que activaras. Aparte de retroceder en tu viaje, perderás cierta cantidad de experiencia. Sin embargo, jamás perderás un nivel una vez lo hayas ganado. Al principio, el penalizador a la experiencia es menos severo. A medida que alcances niveles mayores, el penalizador se hará cada vez más grave.

Una fuente de la regeneración se activa la primera vez que te acercas a ella. Después de eso, puedes reactivar las fuentes haciendo clic con el botón izquierdo sobre ellas. No sólo vuelves a las fuentes de la regeneración cuando retornas de la muerte, sino que también vuelves a ellas cuando cargas una partida guardada.

En el mapa se marcan las fuentes de la regeneración para su fácil localización (consulta la pág. 33 para saber más sobre los mapas).



## Control del héroe

Si quieres estar realmente preparado para el combate, querrás dedicar algo de tiempo a tu equipo y a ti mismo. La mayor parte de estos preparativos tendrá lugar en la ventana del personaje.



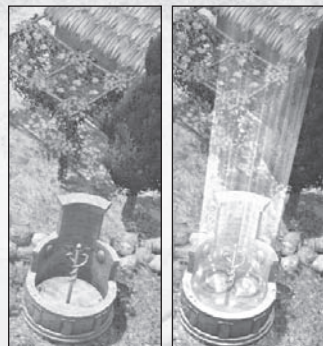
Ventana del personaje  
Tecla rápida: C o I

### Las cosas que vas a llevar

Posesiones materiales. Cosas. En *Titan Quest* obtendrás botín de tus enemigos muertos. Lo recogerás de cofres ocultos en las profundidades de tumbas antiguas. Recibirás recompensas por tus proezas heroicas, comprarás equipamiento de los mercaderes y posiblemente cambies tus objetos con otros jugadores en el juego multijugador.

### Conoce tu equipo

Todo lo que adquieres en *Titan Quest* va a tu inventario. Tu inventario principal se encuentra directamente bajo el retrato de tu personaje y es todo el espacio de almacenaje que tienes al empezar el juego. Una vez tienes un objeto, querrás examinarlo. Simplemente pasa el ratón sobre él y descubrirás muchísimo.



Aquí se indica no sólo el nombre del objeto, sino los detalles, sus bonificadores y requisitos. Y lo que es más, si tienes un objeto de ese tipo ya equipado (y la comparación de objetos está activada en el menú de opciones), al pasar el ratón sobre él comparará los dos objetos. La comparación de objetos también funciona en la ventana de comerciante (pág. 31).

### Colocación del equipo

Para mover un objeto, haz clic con el botón izquierdo para "cogerlo". El objeto se moverá con el ratón. Vuelve a hacer clic con el botón izquierdo para colocar el objeto o clic con el botón derecho para devolverlo al lugar de donde lo cogiste.

Para tirar objetos, ponlos en cualquier lugar del mundo de juego, fuera de la ventana de personaje (tecla D).

Para ponerte o equipar un objeto muévelo a la imagen de tu personaje. La ranura de equipo a la que pertenezca el objeto se volverá de color verde. Déjalo en la ranura. Si ya llevabas puesto o tenías cogido un objeto de esa clase, hacer ésto cambiará un objeto por el otro. El nuevo objeto estará equipado, y tendrás en el ratón el objeto viejo.

Si intentas equipar un objeto y su ranura se vuelve roja, eso quiere decir que aún no puedes utilizarlo (el objeto tendrá también el fondo rojo en tu inventario). La mayoría de los objetos tienen requisitos de atributos, como de fuerza o inteligencia (consulta la pág. 27). Necesitarás subir ese atributo antes de poder ser capaz de utilizar el objeto. Otros objetos, en especial la joyería, pueden tener requisitos de nivel más que de atributos. Siempre se muestran todos los requisitos en el texto de información de los objetos en las ventanas de tiendas y de tu inventario.

*Nota: también puedes conseguir habilidades u otros bonificadores mágicos que reducen los requisitos.*

- Pasa el ratón sobre los objetos para obtener información.
- Coloca un objeto en la imagen del personaje para equiparlo.
- Pon el objeto en el mundo de juego para soltarlo.
- Ordena tu inventario. Si no tienes espacio, no podrás recoger objetos.

Para saber más sobre los tipos de equipo de *Titan Quest* ve a la pág. 35.





## Pociones

Las pociones de salud y energía tienen algunas características especiales, como los objetos, que deberías conocer. En primer lugar, las pociones se presentan en distintos tamaños. Las más grandes restauran mayores cantidades de salud o energía. Las pociones del mismo tipo y tamaño se apilan.



Cuando una pila esté llena, las nuevas pociones de energía o salud del mismo tamaño se derramarán y empezarán a ocupar una nueva pila.

Como ya se ha dicho, la primera vez que coges una poción de salud o energía esta es asignada a tu barra rápida. Las pociones de salud van en la ranura 9 y las de energía en la 0 (para saber cómo cambiar esto, consulta la pág. 17).

Para beber una poción utiliza la ranura rápida a la que está asignada o utiliza las teclas de acceso rápido predeterminadas: **E** para las pociones de energía y **R** para las de salud.

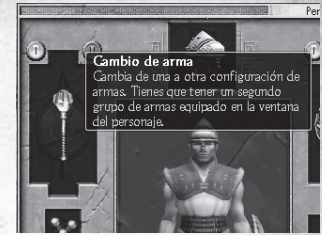


## Amplía tu inventario

En determinados puntos de *Titan Quest*, recibirás mochilas adicionales que te permitirán almacenar más botines. Estas mochilas adicionales aparecen a la derecha del inventario principal, y están divididas en pestañas. Tienes que visualizarlas de una en una. ¡Cuando tengas de más de una mochila, no olvides que dispones de más objetos adicionales almacenados!

## Activar el cambio de arma

Tu héroe tiene la habilidad de llevar preparado un segundo juego de armas y de cambiar a él cuando lo necesita, en medio del combate. Para que esto funcione primero debes equipar el segundo juego de armas. Cambia de armas utilizando el botón de cambio de armas de la ventana del personaje.



La primera vez que hagas esto parecerá que tus armas han desaparecido. Tranquilo. Esas son las ranuras del segundo juego de armas. Ocupa esas ranuras y estarás listo. A partir de entonces puedes utilizar el cambio de juegos de armas en el juego, utilizando el botón de cambio en el IU (la tecla de acceso rápido predeterminada es la **W**). Utiliza el cambio de armas para alternar entre una espada y un arco o, si optas por la maestría del arte de la guerra, entre un par de espadas gemelas y la combinación más segura y lenta del escudo y la maza.

*Dos puntos a recordar:*

1. Las armas que ves en la pantalla del personaje son las mismas que estás blandiendo en el juego.
2. La asignación de habilidades de los botones del ratón también cambia cuando cambias de armas.

## Aprender y crecer

Cada vez que derrotes a un enemigo y, en algunos casos cuando completes una misión, ganarás puntos de experiencia, o EXP. Cuando reúnas EXP. suficientes, subirás al siguiente nivel.

Puedes ver tu nivel actual junto a la imagen de tu personaje en la ventana principal del juego y bajo tu nombre en la ventana de personaje. Justo a la derecha puedes ver tu experiencia actual. Esa misma información se muestra en forma de barra de color verde en la parte inferior de la pantalla.

Subir de nivel te permite personalizar y dar forma a tu héroe. Escogerás una maestría la primera vez que subas de nivel y otra más cuando llegues al nivel ocho. Cada maestría es un conjunto de habilidades que te definen como cierto tipo de héroe.

En cada nivel ganarás puntos de habilidad y de atributo. Los puntos de habilidad se invierten en la ventana de habilidades, y los puntos de atributo en la pestaña de estadísticas de juego principales en la ventana del personaje.



## Maestrías

Cada maestría contiene cierta clase de habilidades. El arte de la guerra contiene habilidades que te convertirán en un poderoso guerrero en el cuerpo a cuerpo, mientras que la maestría de la tierra está llena de habilidades relacionadas con la piedra y el fuego. Ya que acabarás escogiendo dos de las ocho maestrías, tienes la capacidad de crear poderosas combinaciones de clases de habilidades, perfectamente adaptadas al estilo de juego que elijas. Los puntos de habilidad se pueden utilizar en las habilidades y en la misma maestría. Asignar puntos a una maestría:

- Te da múltiples bonificadores a los atributos críticos para la maestría, como la vida y la fuerza
- Desbloquea nuevos niveles de habilidades

Debes poner al menos un punto en la maestría para utilizar cualquier habilidad. A medida que subas de nivel, asegúrate de invertir algunos puntos en la maestría para desbloquear habilidades nuevas y más poderosas y mejoras clave para habilidades de niveles inferiores.



Ventana de habilidades.  
Tecla de acceso rápido: S

*Nota: la maestría que escojas solo puede cambiarse antes de que hayas invertido cualquier punto de habilidad en ella. Además, los puntos de habilidad invertidos en las maestrías no se pueden recuperar una vez se han confirmado. Sin embargo, es posible volver a colocar puntos de habilidad asignados a habilidades (pág. 28).*

## Habilidades

Poner un punto de habilidad en una habilidad te proporciona la opción de usarla. Poner puntos adicionales en ella aumenta su poder y efectividad de muchas formas. Las habilidades se presentan en diferentes variedades.

<b>Activa</b>	Son las habilidades que debes utilizar de forma activa. Atacar a los enemigos, curar o potenciar a los aliados o invocar ayuda, como un lobo compañero o una trampa relámpago.
<b>Pasiva</b>	Te dan beneficios automáticos. Por ejemplo, podrían aumentar tus probabilidades de esquivar, o hacer que sea más probable que obtengas algún botín mágico.
<b>Carga de armas</b>	Los ataques de carga de armas son una clase especial de habilidades pasivas. El invertir en un ataque de carga de arma aumenta la probabilidad de que ejecute un letal y certero ataque que inflinja daños adicionales.
<b>Reserva de energía</b>	En lugar de drenar tu energía estas habilidades reservan para su uso la parte superior de ella, de modo que no puedes regenerar toda tu energía. Estas habilidades suelen ser poderosas mejoras o auras. La mayoría permanecen activas hasta que las quites, abandones o tu héroe muera, aunque algunas pueden que se desvanezcan con el tiempo.
<b>Modificador</b>	Algunas habilidades avanzadas suman bonificadores a habilidades de niveles inferiores. Por ejemplo, una mejora a la habilidad Orbe volcánico podría hacer que el orbe se parta al golpear, hiriendo a todos los enemigos de la zona.

Para las habilidades de reserva de energía, utilizar la habilidad una segunda vez hará que esta se desvanezca.

Las habilidades activas que se pueden utilizar sobre tu héroe o un aliado precisan de un objetivo. Normalmente, utilizar una de estas habilidades hará que el cursor del ratón se convierta en una diana. Haz clic en tu héroe o un aliado para utilizar la habilidad. Si se asigna la habilidad a los botones derecho o izquierdo, hacer clic sobre un objetivo válido activará automáticamente la habilidad sobre él.

Algunas habilidades tienen un tiempo de recuperación que debe dejarse pasar antes de poder ser utilizadas de nuevo. Consulta la sección sobre el combate (pág. 17) para saber más sobre cómo asignar y utilizar habilidades. Para saber sobre las maestrías y habilidades específicas.

## Atributos

Tu héroe tiene cinco atributos: salud, energía, fuerza, inteligencia y destreza. Puedes ver todos tus atributos en la ventana de personaje (teclas de acceso rápido predeterminadas: **C** e **I**).

<b>Salud</b>	Es la cantidad de daño que puedes sufrir antes de morir. Aumenta la regeneración de la vida.
<b>Energía</b>	Se consume cuando utilizas habilidades.
<b>Fuerza</b>	Aumenta el daño físico, es necesaria para las armas de combate cuerpo a cuerpo.
<b>Inteligencia</b>	Aumenta la regeneración de la vida y todo el daño elemental, se necesita para los ítems de usuarios de magia.
<b>Destreza</b>	Aumenta el daño por penetración, la capacidad ofensiva (la probabilidad de golpear o de lograr golpes críticos para daño extra), la capacidad defensiva (la probabilidad de evitar ser golpeado o de encajar golpes críticos) y la probabilidad de bloquear ataques con escudos, es necesaria para los cazadores y malhechores.

Como puedes ver, potenciar tus atributos puede resultar bastante provechoso. Las distintas maestrías se benefician de distintos atributos. Un usuario de magia podría querer invertir la mayor parte de sus puntos en energía e inteligencia, mientras que un guerrero querría fuerza y destreza para así infligir el mayor daño posible y utilizar el equipamiento más pesado.



Los puntos de atributo disponibles se pueden asignar activando el botón que hay junto a cada atributo. Un punto asignado a un atributo añadirá varios puntos al atributo. Ten cuidado al asignar estos puntos: la colocación de estos es definitiva.

Los atributos también pueden incrementarse utilizando objetos mágicos. Un objeto mágico no ofrece beneficio alguno cuando no está equipado.



- La primera maestría se adquiere en nivel 2, la segunda en nivel 8.
- La subida de nivel otorga puntos de habilidad y de atributo. ¡Úsalos!
- La fuerza, la inteligencia y la destreza se utilizan para cumplir los requisitos de equipamiento.
- La inteligencia aumenta cualquier daño elemental que hagas: ¡bastones, conjuros y armas mágicas!

## Compañeros

[spanish screenshot]

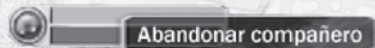
Algunas habilidades te permiten invocar aliados de distintas clases que luchen a tu lado. Estos aliados, o compañeros, aparecen bajo la imagen de tu personaje.



En general, tus compañeros cuidan de sí mismos. Se mantendrán a tu lado y atacarán a los enemigos que vean. Sin embargo, puedes dar órdenes a tus compañeros. Para hacerlo, mantén pulsada la tecla Ctrl y haz clic sobre tu compañero. A continuación haz clic sobre un lugar de destino y tu compañero se dirigirá a él (esto puede cambiarse en las opciones, en la configuración del teclado).

Cualquier habilidad que utilices sobre tus aliados, como los conjuros curativos, se pueden lanzar también sobre tus compañeros.

Si te apetece más estar solo, tienes la opción de hacer clic con el botón derecho sobre la imagen de tu compañero para que se marche. Los compañeros permanecen de forma natural, hasta que se quedan sin salud o durante una cantidad de tiempo establecida, dependiendo de cada compañero en particular.



## Reubicación de habilidades

Sólo un vidente con poderes muy especiales puede liberar a una persona de su experiencia y elecciones y cambiar la sustancia misma de lo que es. Quienes tienen la necesidad de estos servicios les conocen simplemente como místicos...

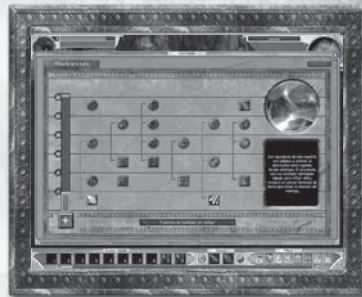
Por un precio, un místico te permitirá eliminar puntos de habilidad que hayas asignado y reasignarlos en algún otro sitio. Por supuesto, te costará, y hay restricciones. No puedes eliminar la selección una maestría y no puedes quitar puntos que hayas puesto en una.



Hablar con un místico abrirá esta versión de la ventana de habilidades:

cada punto eliminado costará oro, y con cada punto retirado el coste se eleva. Por supuesto, añadir puntos de habilidad no cuesta nada, y se puede hacer en cualquier momento a través de la ventana de habilidad normal.

*Nota: no puedes retirar el último punto de habilidad en una habilidad si hay puntos en una habilidad que la modifiquen.*



## Misiones

### Hablar

En Titan Quest, a medida que se desarrolla la historia, las personas con las que te encuentres tendrán cosas que decirte, favores que pedir y, lo que es más importante, tareas urgentes que únicamente tú puedes completar. Cuando un personaje no jugador (llamado PNJ) tiene algo que decirte, se le verá así:

Puedes hablar con un PNJ haciendo clic sobre él. Presta atención: los PNJ que quieran hablar tendrán cosas importantes que decirte. La próxima vez que hagas clic sobre ellos, puede que te digan alguna otra cosa. Generalmente, los PNJ repetirán la información más importante, aunque puede que te echen la culpa por no escucharles la primera vez!

! Tiene información sobre una misión.

♦ Solo quiere hablar.



### El diario de misión

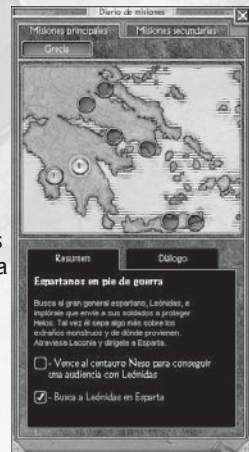
Todas las aventuras que emprendes se registran en el diario de misión. Cada capítulo de la historia se considera como una misión, y todos los avances importantes en una misión se anotan en la pestaña de misión principal. Siempre que estés confuso sobre qué hacer a continuación, consulta el diario de misión.



Diario de misiones.

Tecla de acceso rápido: Q.

Cuenta actualmente seleccionada - amarillo.  
Misión activa (pero no completada) - naranja.  
Misión cumplida - apagado.





Siempre que se adquiere una nueva misión se añade un marcador, una cuenta de cristal al mapa en la ventana de misión. Seleccionar ese marcador te mostrará la información de esa misión. Los objetivos de la misión, detallados con casillas de verificación en la parte inferior de la ventana, te dirán siempre exactamente qué necesitas hacer en la misión. Selecciona la pestaña de diálogo de la misión para oír a la persona que te la asignó. Puedes ver cualquier misión que hayas encontrado en el juego, tanto si está completa como en curso. Como con los mapas del juego, el diario de misión se acaba dividiendo en las distintas tierras por las que viajas. Al principio la única opción será Grecia, pero más adelante se añaden otras. El diario de misión se abre siempre por tu misión activa actual.

## Misiones secundarias

En tus viajes te cruzarás con muchas personas con las que poder hablar. Algunas de estas personas simplemente te hablarán de lo que está pasando, o te contarán su vida. Otras te hablarán de problemas, lugares y enemigos con los que puedes involucrarte, si quieres. Estas son las llamadas misiones secundarias, y se registran en la pestaña de misiones secundarias en el diario de misión.

Cada misión secundaria es una pequeña aventura tras la que puedes ir. No es necesario completarla para acabar el juego, pero estas misiones opcionales siempre comprenden premios de una u otra clase, sea un botín raro y valioso obtenido de un oponente o una recompensa como agradecimiento por ayudar a alguien necesitado.

Las misiones secundarias se organizan de acuerdo con el lugar en el que tienen lugar. Las misiones completadas quedan marcadas. A veces debes volver a la persona que te dio la misión opcional para poder completarla, aunque esto no sucede siempre. Presta atención a qué es de quién para asegurarte de conseguir tu recompensa.

## Hablar con la gente

- Sólo las personas con iconos de charla hablarán contigo.
- El icono te dice si su mensaje es para una misión o si es simplemente informativo.
- Cuando has hablado con alguien su icono de charla se vuelve gris.
- Si tienen nueva información para ti, su icono volverá a iluminarse.
- La gente tiene un montón de cosas que decirte. Prueba a hacer clic sobre ellos más de una vez.



## Seguir la historia

- Las misiones son el papel que juegas en la historia.
- Lee las descripciones de las misiones para comprender lo que está pasando.
- Lee los objetivos de las misiones para descubrir qué tienes que hacer a continuación.
- Las misiones secundarias también tienen sus objetivos, pero puede que tengas que pensar y explorar algo por tu cuenta.

## Objetos de misión

Algunos objetos del juego sólo son necesarios para una cierta misión. Los objetos de misión tienen una apariencia algo distinta a los objetos normales:

**Collar de dote**  
Un collar corriente hecho de oro.

**Objeto de misión**

¡conserva tus objetos de misión! Si pierdes un objeto de misión, siempre puedes retroceder y volver a conseguirlo, pero podría ser que tuvieras que salir primero del juego y volver a cargar la partida.

*Nota: la mayoría de los objetos de misión no pueden venderse ni cambiarse por otros.*

## Mercaderes

Tu comerciante local tiene en venta toda clase de armas y armaduras. Descubrirás a los comerciantes por sus tenderetes, tiendas o carromatos, y el icono sobre su cabeza.



Hay tres tipos básicos de mercaderes en *Titan Quest*:



### Comerciante:

una tienda genérica con una selección normal de mercancías.



### Armero:

especializado en objetos para las maestrías del arte de la guerra, los malhechores y los cazadores.



### Arcanista:

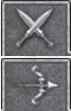



usuarios de magia de todas clases visitan estas tiendas.

Comprar y vender es algo muy sencillo. Empieza haciendo clic sobre un mercader.



## Comprar

La mercancía que un mercader tiene a la venta se divide en categorías:

	<b>Armas</b>
	<b>Armaduras</b>
	<b>Pociones, anillos y joyería</b>
	<b>Pestaña de devolución. Son los objetos que vendes al mercader.</b>

Antes de comprar nada, pasa el ratón por encima. Sobre él se mostrarán el precio y sus atributos. Si tienes un objeto parecido equipado (y activada la opción de comparación de objetos) aparecerá junto a él una caja comparativa.

Para comprar, haz clic con el botón izquierdo sobre el objeto. Si tienes oro suficiente, ya es tuyo. Si no te lo puedes permitir, el cursor del ratón cambiará: también se te avisará si intentas comprar algo cuando no tienes espacio en el inventario.

Un mercader no tiene siempre la misma mercancía. Mientras la ventana esté abierta puedes vender y volver a comprar un mismo objeto el mismo precio. Sin embargo, si sales, el precio cambiará. Si pasa suficiente tiempo, todo el inventario del mercader cambiará, y los objetos que le vendiste habrán desaparecido.

## Vender

Para vender un objeto de tu inventario, cógelo y déjalo en la ventana del mercader. Si está activada la opción de venta rápida, puedes también vender haciendo clic con el botón derecho sobre los objetos. Pestaña de devolución. Son los objetos que vendes al mercader.

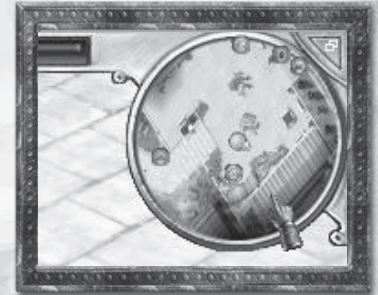
Como ya se ha mostrado, todos los objetos que vendes van a su propia pestaña de devolución. Si cambias de idea, puedes recomprarlos al precio al que los vendiste, pero asegúrate de hacerlo antes de cerrar la ventana del mercader. Después de eso, sus precios subirán hasta el valor de mercado.

## Mapas y viajes

En Titan Quest viajarás por todo el mundo antiguo. Ningún aventurero se lanzaría a tal viaje sin un buen mapa. Por suerte, tienes varios tipos de mapa con los que orientarte.

### Mapa orientativo.







El primer mapa que verás es el orientativo. Se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla y es estupendo para orientarse con un solo vistazo. El mapa muestra una vista desde arriba del terreno. Tu localización actual se muestra justo a la izquierda del mapa, lo que es útil cuando estás buscando algo en un lugar específico.



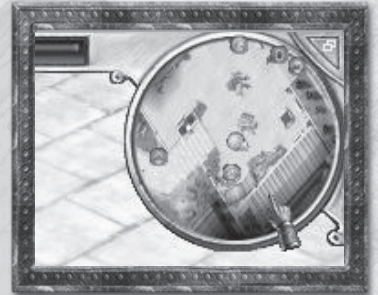
El botón pequeño que hay en la esquina superior derecha del mapa sirve para cambiar el tamaño del mapa. Este botón cambia el tamaño entre pequeño, grande y oculto.

Encontrarás varios iconos en el mapa.

### Fuentes de la regeneración.

-  Objetos de misión.
-  PNJ.
-  Mercaderes.
-  Portales.
-  Otros jugadores en el modo
-  Multijugador.

Pasa el ratón sobre los iconos para obtener más información.



En partidas multijugador también verás a los miembros del grupo en el mapa. Los miembros del grupo que se encuentran demasiado lejos como para que se les vea en el mapa aparecen en el borde del mismo, en forma de indicativo de la dirección en la que deberías ir para encontrarlos.



## La ventana del mapa

Para una orientación más detallada, abre la ventana del mapa.



Ventana del mapa

Tecla de acceso rápido: **M**

Es muy parecida al mapa orientativo, pero tiene un par de diferencias. Las áreas que aún no hayas explorado aparecen en negro. A medida que explores el terreno, se irá revelando el mapa. Para ayudarte a llevar un registro de lo que has hecho más recientemente, sólo las zonas que has explorado en la actual sesión de juego se muestran en color. Los lugares en los que has estado en sesiones de juego anteriores se ven en escala de grises.

Los controles de la ventana del mapa son simples.

- Utiliza la rueda del ratón para acercar y alejar la imagen.
- Haz clic y arrastra o utiliza las flechas del teclado para mover el mapa.
- Centra el mapa con el botón de centrar o con el **0** del teclado numérico.



La leyenda en la parte inferior del mapa contiene una lista de los iconos mostrados en el mapa. Para encontrar algo con rapidez, haz clic en uno de estos iconos para hacer que los de su clase se muestren en el mapa.

## El sistema de portales

Puedes recorrer el mundo de Titan Quest a pie sin problemas. Sin embargo, no te vendrá mal una forma más rápida de viajar. Dispersos por todo el mundo antiguo, situados en casi todas las ciudades y zonas seguras, hay portales.

Cuando te acerques a uno de éstos portales, lo activarás.

Cuando haces clic en un portal, aparece un mapa de toda la tierra. Todos los portales que hayas activado en esa región se te mostrarán. Simplemente, haz clic en uno de ellos para viajar a ese lugar.



A veces, sin embargo, te encuentras en una situación apurada y necesitas salir de allí con rapidez. Por suerte, una vez has activado un portal se te da una piedra de portal. Se muestra en el IU principal.

Si haces clic en este botón (acceso rápido predeterminado: **L**), creas un pequeño portal personal exactamente donde te encuentras. Haz clic con el botón izquierdo sobre él para entrar en la ventana del mapa de portales, escoge un destino y allí irás. Cuando has creado uno de estos portales, este permanece allí hasta que vuelves a él. Si visitas cualquier portal normal verás que tu piedra de portal se ha añadido como destino disponible. Cuando se activa, el icono de la piedra de portal que aparece en el interfaz principal del juego cambia, a modo de recordatorio.

En las partidas multijugador, los miembros de tu grupo pueden viajar a tu piedra de portal y viceversa. Si quieres viajar con miembros de tu grupo, simplemente abre un portal para que todo el mundo pueda encontrarse en un punto. Consulta la sección sobre el modo Multijugador de Titan Quest (pág. 40) para ver más información.

*Consejos:*

- *Acércate a un portal para activarlo.*
- *Haz clic en un portal para usarlo.*
- *Haz clic en la piedra de portal para crear un portal donde quiera que estés.*
- *Puedes viajar a los portales activos, a un portal de piedra abierto o a portales de piedra de miembros del grupo.*
- *Busca el icono del portal en el mapa en las ciudades y otras zonas seguras.*

## Equipamiento

En Titan Quest hay todo tipo de equipamiento. Encontrarás espadas y lanzas exóticas, bastones mágicos que disparan fuego, grebas, yelmos, anillos, túnicas y arcos. Sumando todas las clases de equipamiento normal y especial que hay, tienes más de un millar de objetos esperando a que los consigas, saqueando o comprando, en Titan Quest.





## Lo básico

### Tipos de objetos

Las armas se dividen en varias categorías. Las armas de combate cuerpo a cuerpo, que son las que utilizas en distancias cortas, se presentan en muchas variantes: espadas, cuchillos, garrotas, lanzas y hachas; hacen todo tipo de daño a diferentes velocidades. Las armas de combate a distancia, por otro lado, se dividen en arcos y bastones. Los bastones suelen infligir daño por magia elemental: fuego, hielo o relámpago.

La armadura se divide en piezas. Hay armaduras para el pecho, los brazos, las piernas y la cabeza; además de escudos. La armadura se suele dividir entre armaduras para guerreros y armaduras para magos. Los usuarios de magia suelen llevar túnicas y armaduras más ligeras que proporcionan beneficios distintos de la simple protección, como vida mejorada, regeneración de energía o velocidad de movimiento. Los objetos suelen exigir que seas suficientemente fuerte, rápido o listo para utilizarlos adecuadamente. Para saber más sobre los requisitos en atributos del equipamiento, consulta la pág. 24.

### Calidad de los objetos

El equipo puede estar hecho de varios materiales distintos. Ya que el roble es más fuerte que el pino, y el hierro que el bronce; un arco de roble será mejor que uno de pino, y un yelmo de hierro mejor que uno hecho de bronce o cobre. Los objetos distintos se clasifican de formas distintas. Por ejemplo, la mayor parte de las armas solo aparecen en tres tipos de materiales. La armadura pectoral de los guerreros puede cubrirte más o menos (un peto cubre más que un corselete), ser de un tipo de material distinto (el bronce es mejor que el cobre) y de distintas calidades (el ornamentado es mejor que el grabado).

		
Cuchillo de cobre	Cuchillo de bronce	Cuchillo de hierro
Bueno	Mejor	Aún mejor

		
Arnés	Peto	Armadura
Menos es nada	Bueno	Aún mejor

## Equipo especial

### Objetos mágicos

En tus aventuras, algunos de los objetos que encontrarás tienen poderes y propiedades especiales. Sus nombres te lo indicarán. Una espada mágica podría llamarse Espada corta sanguinaria, ¡o la Debilitadora espada corta de destrucción! Al tratar de coger uno de estos objetos, verás que el color del texto es diferente.



Un objeto mágico tiene uno o varios bonificadores.

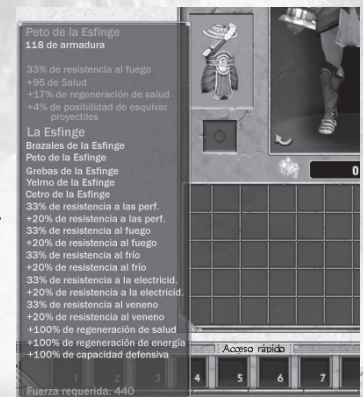
Los objetos mágicos te hacen más fuerte, más rápido y más letal. Suelen alcanzar un precio muy alto en el mercado.

<b>Corriente</b> (blanco)	Fácil de encontrar en cualquier parte. Sin bonificadores.
<b>Mágico</b> (amarillo)	Imbuido de propiedades mágicas.
<b>Raro</b> (verde)	Algunos objetos mágicos tienen varios bonificadores poderosos.
<b>Épico</b> (azul)	Estos objetos mágicos únicos tienen su propia historia y nombre, y confieren poderosos bonificadores a quienes los utilizan.
<b>Legendario</b> (púrpura)	Rarer than rare, these unique items have earned fame in the songs and tales of heroes of myth. They are generally superior to any other equipment in the game.

### Objetos afines

Algunos objetos épicos y legendarios tienen cierta afinidad. Llevar uno de estos objetos es como llevar cualquier otro, pero cuando se tiene un segundo objeto afin equipado, se suma un bonificador adicional. Cada objeto adicional que sumes aumenta ese bonificador. En estos grupos afines, suelen agruparse de dos a cinco objetos.

La información sobre los objetos afines siempre se muestra en cada uno de ellos.





## Reliquias y dijes

Durante el transcurso del tiempo, las posesiones de un dios o gran héroe acaban siendo imbuídas por el poder de su propietario. Si encontraras una de esas pertenencias, llamadas reliquias, hay formas de utilizar ese poder, uniéndolo a tu equipo.

De forma parecida, algunas grandes bestias, tan superiores en gracia y poder entre los suyos, después de morir dejan algo de su grandeza. Los cazadores y nómadas reclaman como propios pedazos de estos animales, llamados dijes o amuletos de monstruos, que actúan exactamente como lo hacen las reliquias cuando se los aplica al equipo.

No busques ni reliquias ni dijes entre los bienes de los mercaderes. En Titan Quest, solo pueden encontrarse o ganarse.



Un fragmento de reliquia



Un fragmento de dije

Unir una reliquia o dije a determinado equipo confiere un bonificador a ese equipo. Las reliquias y dijes del mismo tipo también pueden combinarse hasta que se forme una reliquia o dije completos. Cada pieza que añadas incrementa el bonificador que confiere. Cuando una reliquia (un dije) está completa gana bonificadores adicionales por encima y más allá de los normales.



1 pieza de una reliquia



Parcialmente completa



Completa

El texto de información de una reliquia o un dije te indican qué bonificador dará, a qué equipo se puede unir y cuántas piezas hay que combinar para completarla.

Para unir o combinar una reliquia o dije de monstruo, haz clic con el botón derecho sobre ellos. Ahora puedes aplicarlo a cualquier objeto válido, que se iluminará en verde. Para unir o combinar, haz clic con el botón izquierdo. Para cancelar y devolver el dije o la reliquia a tu inventario, haz clic con el botón derecho (por supuesto, puedes mover las reliquias y los dijes por el inventario como con los objetos normales, haciendo clic con el botón izquierdo en ellos primero en lugar de clic con el botón derecho).



Cuando aplicas una reliquia o dije a un objeto, la imagen de este cambia.

Una vez se fija una reliquia o dije a un objeto no puede volver a quitarse. Si fijas un pedazo de reliquia a algo y luego encuentras otro pedazo del mismo tipo, no te preocupes. Puedes añadir el segundo pedazo al objeto. Lo mismo cuenta para los dijes. Recuerda, solo puedes combinar reliquias y dijes del mismo tipo.

### Consejos:

- Combina reliquias y dijes del mismo tipo.
- Las reliquias y dijes solo pueden fijarse a ciertos tipos de equipamiento.
- Una vez fijados, ni reliquias ni dijes pueden retirarse.
- Puedes combinar un pedazo de reliquia o dije con otro ya fijado a un objeto (¡pero solo si son del mismo tipo!).

## Niveles de dificultad

Todas las buenas historias llegan a un final. Cuando tus heroicas aventuras en el mundo de Titan Quest lleguen al último capítulo y te alces victorioso sobre todos tus enemigos, ¿es eso todo? ¿Hasta otra y adiós? No tiene por qué ser así.

Cuando completes Titan Quest, desbloquearás un nuevo nivel de dificultad para ese personaje: el modo Épico. Tu héroe, con todos los niveles, botín y poderes adquiridos, vuelve a la polvorienta carretera de Grecia donde empezó todo. Solo que esta vez los monstruos son más duros y las recompensas mayores.

¿Y qué pasa cuando completas el modo Épico? La respuesta es el modo Legendario. El Épico es duro, pero será necesario ser más perseverante para vencer en modo Legendario. Para tener una oportunidad en este modo, tendrás que reunir al menos unos cuantos objetos legendarios. Los objetos legendarios son equipamiento único de nivel alto que empiezan a aparecer al final del modo Épico. Aún entonces, puede que quieras probar el modo Legendario amparándote en la seguridad de la superioridad numérica en el modo Multijugador.

### Niveles de dificultad

Dificultad normal	La aventura empieza aquí
Dificultad épica	Es más dura
Dificultad legendaria	¡Por los rayos de Zeus, eso sí que es duro! ¡Tráete algunos objetos legendarios y amigos!



# Multijugador

En Titan Quest, jugar en modo Multijugador es tan sencillo como jugar en modo de un solo jugador. De hecho, puedes trasladar tu héroe de partidas de un solo jugador a partidas multijugador siempre que quieras. Únete con hasta otros seis jugadores para ir de aventuras, comerciar o combatir online o en red.

El mundo y la historia de Titan Quest siguen siendo iguales en el modo Multijugador. La única diferencia es que te enfrentas a los desafíos con tus amigos combatiendo junto a ti.

## Cómo conectarse

Desde el menú principal de Titan Quest, escoge Jugar a Titan Quest. Igual que en el modo de un solo jugador, elige a tu personaje o crea uno nuevo. Escoge entonces entre Unirse a partida multijugador o Organizar partida multijugador en el menú de modo de juego.

## Cómo organizar una partida

*Nota: organizar una partida significa que tu ordenador actúa como servidor. Consulta el archivo léeme instalado con Titan Quest para obtener información sobre las especificaciones de la máquina y el ancho de banda recomendadas para un rendimiento óptimo.*

Después de haber elegido Organizar partida multijugador, especifica LAN (red de área local) o Internet. Una vez hayas elegido, se te pedirán los detalles de la partida.

### Nombre de partida:

describe la partida o te identifica. Debes introducir un nombre para la partida. El resto de los campos son opcionales o vienen predeterminados.

### Nivel de dificultad:

organiza la partida en modo Normal, Épico o Legendario. Solo puedes escoger los modos Épico o Legendario si el personaje que utilizas ha completado el juego en los niveles de dificultad anteriores (pág. 39).

### Contraseña:

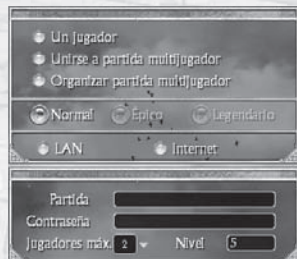
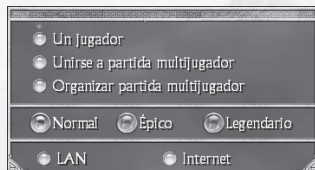
pon una contraseña sólo si quieres bloquear la partida. Las partidas protegidas por contraseña son útiles cuando solo quieres jugar con tus amigos. Asegúrate de que conocen la contraseña.

### Jugadores máximos:

limita el número de jugadores. ¡Si escoges 1 significa que vas a jugar solo!

Rango de niveles: decide el número de niveles por encima y por debajo del tuyo propio permitido para unirse a la partida.

Cuando todo esté a tu gusto, pulsa el botón de inicio para empezar.



## Cómo unirse a una partida

Para unirse a una partida multijugador, solo tienes que escoger la opción de unirse a una, escoger LAN o Internet y pulsar el botón de inicio. Esto te llevará a la ventana de unirse a partida.

Esta ventana muestra todas las partidas disponibles.



- **Partida bloqueada.** No puedes unirse sin contraseña.
- **Nivel de dificultad.** Normal, Épico o Legendario.
- **Mapa.** Debería figurar siempre Titan Quest (ver más adelante).
- **Ping.** La calidad de la conexión a Internet. Cuanto más bajo, mejor.
- **Nombres de los jugadores.** Los nombres de quienes ya están conectados a la partida.
- **Filtro.** Escribe una palabra para buscar un título concreto. Busca solo nombres de partidas y de mapas.
- **Filtra partidas completas.** Cuando está marcado, no muestra las partidas que no tienen espacios vacíos.

El nombre de la partida debería ser siempre Titan Quest, a menos que quieras jugar en un mapa personalizado creado por un usuario. No podrás unirse a partidas bloqueadas a no ser que tengas la contraseña. También, recuerda que solo puedes jugar en el nivel normal de dificultad a menos que tu personaje haya superado Titan Quest en el modo Normal y desbloqueado los niveles de dificultad superiores.

Para escoger la mejor partida a la que unirse, intenta escoger una. La barra lateral derecha ofrece información adicional sobre la partida escogida, incluyendo los jugadores, el rango de niveles y cuánto tiempo ha estado funcionando.

Para encontrar una partida basándote en su título, utiliza el filtro de la parte inferior de la pantalla. El cuadro de texto del filtro puede emplearse de dos modos. Si escribes dentro, el filtro buscará a medida que introduzcas texto. También puedes pulsar el botón Actualizar después de escribir en el cuadro de texto del filtro para realizar una búsqueda rápida en el servidor de Gamespy. De este modo, se abrirá una lista solo con las partidas que coincidan con tu búsqueda. Para volver a cargar luego la lista completa de partidas disponibles, borra el texto del filtro y vuelve a pulsar Actualizar.

Cuando hayas encontrado la partida a la que quieres unirse, escógela haciendo clic con el botón izquierdo sobre ella y pulsa el botón **Comenzar**.



# Créditos

## Iron Lore Entertainment

**Lead Designer, Executive Producer**  
Brian Sullivan

**Producer, General Manager**  
Jeff Goodwill

**Director of Technology**  
Paul Chieffo

**Art Director**  
Michael Sheidow

**Associate Producer, Audio Director**  
Michael Verrette

**Lead Gameplay Designer**  
Arthur Bruno

**Lead Content Designer**  
Tom Potter

**Lead Engine Programmer**  
Max McGuire

**Lead Game Programmer**  
Bryn Bennett

**Design**  
Morgan Brown  
Ian Frazier  
Shawn Frison  
Joshua Glavine  
Nathanael Jacques  
Benjamin Schneider

**Programming**  
Chris Duguay  
Marcus Hays  
Brandon LaCava  
Karl Whinnie

Aaron Horne  
Stephan Sherman

**Art**  
Rich Sullivan - Senior Concept  
Brian Labore - Senior Animation  
Brian Jones - Senior Character  
Steve Canniff  
Travis Doggett  
Heidi Mann  
Josh McHugh  
Eric Miller  
Joe Mirabello  
Brian Parnell  
Joshua Singh  
Michael Tarwater

**Audio**  
Scott Morton - Composer &  
Sound Designer

**Q/A**  
David Kondor - Design  
Implementation

Justin Lakin  
Chris McCarthy

**Professional & Administration**  
Beth Duguay - Controller

**Business**  
Bob Wallace - Chief Strategy Officer

**Legal**  
Mark Stevens  
Jennifer Stanley

**Additional Programming**  
Morgan McGuire - Software Design  
Consultant

**Demiurge Studios**  
Al Reed  
Dan Chretien  
Andy Hendrickson  
Kurt Reiner

**Additional Support**  
Dara-Lynn Pelechatch - Recruiting  
Cory Robinson - Art  
Tim Scott - QA

**Special Thanks**  
Wendy Chieffo  
Ritsuko Sullivan

## THQ Inc.

### Product Development

**Senior Vice President,  
Product Development**  
Steve Dauterman

**Director, Product Development**  
Richard Browne

**Project Manager**  
Jason Garwood

**Creative Manager**  
Michael Fitch

**Project Co-ordinator**  
Galen Paolini

## Quality Assurance

**Director, Quality Assurance**  
Monica Vallejo

**QA Managers**  
Mario Waibel  
Michael Motoda

**Test Supervisor**  
Nickolas Gardner

**Test Leads**  
Stephen Florida  
Carlos Restrepo

**Testers**  
Ali Zandi  
Ali Taher  
Brett Cowan  
Ruben Gonzalez  
Marc Henner  
Ian Berg  
Scott Allman  
Scott Rinehart  
Paul Barfield  
John Naumann  
Justin Lord  
Michael Hernandez  
Scott Eades  
Brittany Riffe  
Jamie Stone  
Andrew Herman  
Carlos Aguilar  
Stephen Kitchens  
Jon Michael Bunch  
Jason Danell  
Chris Emerson  
Kirti Pillai  
Steven Malloy  
Aaron Bernardo  
Lisa Ries  
Shannon Turok  
Steve Gonzalez  
Herb Rand  
Paul Kimble

**PC Supervisor**  
Jim Krenz

**QA Technicians**  
Richard Jones  
David Wilson

**Mastering Lab Technicians**  
Charles Batarse  
Glen Peters  
Anthony Dunnet  
T. Ryan Arnold

**Database Applications Engineers**  
Jason Roberts  
Brian Kincaid

**Game Evaluation Team**  
Sean Heffron  
Scott Frazier  
Matt Elzie

## Marketing

**Executive Vice President,  
Worldwide Publishing**  
Kelly Flock

**Director, Global Brand Management**  
Kevin Kraff

**Brand Manager**  
Lin Leng

**Director, Corporate Communications**  
Liz Pieri

**Global Media Relations Manager**  
Tom Stratton

**Account Executive, GCI Group**  
Andrew Wong

## THQ International

**SVP European Publishing**  
Ian Curran

**Director, Global Brand  
Management**  
Michael Pattison

**Senior Global Brand Manager**  
Mickey Torode

**Assistant Global Brand Manager**  
Anthony Newall

**Online Manager**  
Huw Beynon

**UK Marketing Manager**  
Jon Rooke

**UK Senior PR Manager**  
Sam Forrest

**Export Marketing Manager**  
Gayle Shepherd

**Product Manager, Germany**  
Melanie Skrok

**Head of PR, Germany**  
Georg Reckenthäler

**Marketing Manager, Nordic**  
Henrik Viby



**PR Manager, Nordic**  
Peter Jakobsen

**Senior Product Manager, France**  
Jeremy Goldstein

**PR Manager, France**  
Jerome Benzadon

**Product Manager, Spain**  
Javier Manu

**PR Manager, Spain**  
Jorge Nicolas Vazquez

**Marketing and PR Manager, Benelux**  
Robin Wolff

**Product Manager, Asia Pacific**  
Jon Rowe

**PR & Promotions Co-ordinator, Asia Pacific**  
Drew Taylor

**International Art Director**  
Till Enzmann

**DTP Operator (ICS)**  
Anja Johnen  
Detlef Tapper  
Dirk Offenberg  
Jens Spangenberg  
Jörg Stauvermann  
Ramona Sackers  
Ramona Stell

## Localisation

**European Localisation Director**  
Susanne Dieck

**European Localisation Engineer**  
Bernd Kurtz

**Localisation Co-ordinator**  
Andreas Herbertz

**Localisation Assistant**  
Patrick Fedtke

**German Translations**  
Jörg Gräffingholt

**French, Italian, Spanish Translations**  
Binari Sonori S.r.l.

## Creative Services

**Director of Creative Services**  
Howard Liebeskind

**Creative Services Manager**  
Kirk Somdal

**Video Production Manager**  
Christopher Folino

**Video Production Co-ordinator**  
Melissa Rivas

**Packaging Design**  
Ayzenberg Group

**Special Thanks**  
Brian Farrell  
Jack Sorensen  
Dan Kelly  
Tim Campbell  
Germaine Gioia  
Brandy Carrillo  
Deborah Fingerma  
Jenni Carlson

## Wheelhouse Entertainment

**Writer**  
Randall Wallace

**Story Consultant/Editor**  
Danielle Lemmon

**Story Consultant/Editor**  
Stephen Zapotoczny

**Story Consultants**  
Kevin Gogle  
Jill Rytie  
Jason Tracey

## Voice Over Credits

**Dialog Recording & Editing**  
Atlantis Group

**Recording Engineer**  
John Chominsky

**Dialog Editor**  
Jaimie Siedow

**Dialog Casting and Direction**  
Voice Works Productions

**VO Director**  
Douglas Carrigan

**Voice Actors**  
Carlos Alazraqui  
Jack Angel  
Michael Beattie  
Susanne Blakeslee  
Steve Blum  
S. Scott Bullock  
Kat Cressida  
Barry Dennen  
Robin Atkin Downes  
Keith Ferguson  
Crispin Freeman  
Kim Mai Guest  
Zach Hanks  
Phillip Maurice Hayes  
Erv Immerman  
Bob Joles  
Susan Boyd Joyce

Daryl Kurylo  
Nolan North  
Jentle Phoenix  
Dwight Schultz  
Andre Sogliuzzo  
Stephen Stanton  
Amir Talai  
Fred Tatasciore  
Jim Ward  
Dave Wittenburg  
Gwendoline Yeo

**Vocalist**  
Tautia Soderquist

**Opening Cinematic**  
Blur Studios

## SOFTWARE

Agent movement 'powered by PathEngine™'  
[www.pathengine.com](http://www.pathengine.com)



This product contains software technology licensed from GameSpy



Industries, Inc. ©1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video. Bink Video. ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com) ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>) ©1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

This product includes software from the G3D Project (<http://g3d-cpp.sf.net>). ©2000-2006, Morgan McGuire. All rights reserved.





# Acuerdo de licencia

Su utilización del archivo prueba su aceptación de estar sujeto a estos términos

**1. PROPIEDAD.** El Software es, y seguirá siendo, un producto propiedad de THQ y sus proveedores. THQ y sus proveedores conservarán la propiedad de todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas comerciales, nombres de marca, secretos comerciales y demás derechos de la propiedad relacionados con este Software o que radiquen en él. Con la excepción indicada en la Sección 2, Vd. no tendrá ningún derecho, titularidad ni interés sobre ni con respecto al Software. El Software se licencia (no se vende) para que lo utilice exclusivamente bajo los términos de este Acuerdo. Si acepta estar vinculado por todos los términos de este Acuerdo, sólo poseerá el soporte en el que se le ha facilitado el Software, y no el Software en sí.

**2. CONCESIÓN DE LICENCIA.** THQ le otorga el derecho, no exclusivo e intransferible, de hacer uso exclusivamente personal de un ejemplar del Software en el país en el que lo haya adquirido. Todos los demás derechos se los reserva expresamente THQ. No puede: (a) instalar el Software en varios ordenadores, compartirlo en multipropiedad ni hacer que esté disponible para varias personas, (b) descompilar el Software o invertir su programación, ni (c) exportarlo. Puede realizar una copia del Software exclusivamente como copia de seguridad, siempre y cuando reproduzca en ella todos los avisos de copyright y demás leyendas de confidencialidad o propiedad que se encuentren en el ejemplar original. Vd. acepta que THQ o sus proveedores pueden actualizar el Software en cualquier momento sin que al hacerlo incurran en ninguna obligación de proporcionarle a Vd. tal actualización con arreglo a este acuerdo.

**3. GARANTÍA.** THQ garantiza al comprador original de este producto THQ, que en el momento de compra en alguno de los estados miembros de la Unión Europea, el medio corporal a través del cual el software es comercializado estará libre de defectos materiales o de fabricación. Esta garantía se reconoce por un periodo de dos años a partir de la entrega del mismo, entendida como tal la fecha de compra que aparece en la factura o en el tique de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de Venta de Bienes de Consumo. THQ responderá ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de entrega del producto, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003. THQ, sin cargo alguno para el comprador reparará o sustituirá el producto defectuoso, según lo que sea posible o más proporcionado en función de las circunstancias, siendo ésta la máxima responsabilidad que asume THQ. Para ello el comprador original del producto podrá dirigirse a: THQ INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.U., Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B, Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA.

Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto sin seguir las instrucciones del manual o como consecuencia de un daño accidental. Esta garantía se concede adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al comprador de bienes de consumo frente al comerciante a quien compró el producto. THQ no garantiza que el uso del producto satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.

Esta garantía no afecta a los derechos de que dispone el consumidor conforme a las previsiones de la Ley 23/2003.

## DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

El software comercializado junto con sus materiales y documentación respectivos están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual e industrial. Queda expresamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública o transformación del software, materiales y documentación sin la autorización expresa y por escrito de THQ.

**4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD.** LA RESPONSABILIDAD CONJUNTA DE THQ EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO Y EL SOFTWARE NO SUPERARÁ BAJO NINGÚN CONCEPTO EL PAGO DE LA LICENCIA RECIBIDO POR THQ A CAMBIO DEL SOFTWARE, SIN IMPORTAR LA FORMA DE LA ACCIÓN QUE DÉ LUGAR A TAL RESPONSABILIDAD (YA SEA CONTRACTUAL, EXTRA CONTRACTUAL U OTRA). NINGÚN PROVEEDOR DE THQ TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA BAJO ESTA LICENCIA. THQ O SUS PROVEEDORES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, EJEMPLAR, ESPECIAL, RESULTANTE O FORTUITO (INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A ELLO, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), NI AUNQUE THQ O TAL PROVEEDOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIÓNES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN NI EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS RESULTANTES O FORTUITOS, DE MODO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN O EXONERACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A VD. THQ NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN DE TERCEROS QUE ESTÉ RELACIONADA CON EL SOFTWARE. LAS DISPOSICIONES DE GARANTÍA LIMITADA, REPARACIONES LIMITADAS Y RESPONSABILIDAD LIMITADA INCLUIDAS EN ESTE ACUERDO SON PARTE FUNDAMENTAL DE LA BASE DEL TRATO QUE THQ REALIZA POR EL PRESENTE DOCUMENTO, Y THQ NO PUEDE FACILITARLE EL SOFTWARE SIN TALES LIMITACIONES. ALGUNAS JURISDICCIÓNES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA VD., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS LIMITACIONES O EXONERACIONES DE RESPONSABILIDAD ESTARÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA EN QUE VD. RECIBIERA EL SOFTWARE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE QUE TENGA OTROS DERECHOS LEGALES DEPENDIENDO DE LA JURISDICCIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRE.

**5. TÉRMINO.** Puede poner término a este Acuerdo en cualquier momento. Este Acuerdo finalizará automáticamente si incumple cualquiera de sus términos. Al finalizar éste, debe destruir el Software y la copia de seguridad que realizara con arreglo a este acuerdo (en caso de haberla).

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. THQ, Titan Quest and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# ADESE

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

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección [abog0042@tsai.es](mailto:abog0042@tsai.es)

**FAP**  
cine.video.tv



## THQ CUSTOMER SERVICES

### AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline  
1902 222448  
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute  
Higher from mobile/public phones

### DANMARK

eursupport@thq.com

### DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511  
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511  
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

### ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,  
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,  
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA  
Tlf. 91799 1990 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas  
y de 16.00 a 18.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

### FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi  
de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0,34 € la minute)  
[thq@euro-interactive.fr](mailto:thq@euro-interactive.fr)

### ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica  
on-line compilando un semplice form:  
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

Tel. 024 130345  
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)

Tariffa valida per chi chiama da Milano, interurbana per chiamare provenienti da altri distretti

### NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,  
kun je contact opnemen met de technische helpdesk  
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047  
(nationale/internationale telefoonnummers  
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)  
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

### NORGE

eursupport@thq.com

### ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

### PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273  
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)  
[apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt)  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h  
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
Liga: 707 236 200  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h  
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

### SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

### SUOMI

eursupport@thq.com

### SVERIGE

eursupport@thq.com

### UK

Telephone: +44 (0)87 06080047  
(national/international call rates apply)  
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:  
Register your game at [www.thq.co.uk](http://www.thq.co.uk)  
for FAQs and full online support

# You with Sound Blaster X-Fi™ Them with Motherboard Audio Them ... **PWNED!**



Motherboard audio just doesn't measure up. Sound Blaster X-Fi™ delivers the power of an advanced CPU dedicated solely to audio, providing up to 40%\* more frames per second while immersing you in a sphere of sound with 9 virtual speakers over standard stereo headphones.

Upgrade your PC audio to Sound Blaster X-Fi for the most thrilling gaming audio ever!

## Hear to Believe

[www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com)

CREATIVE

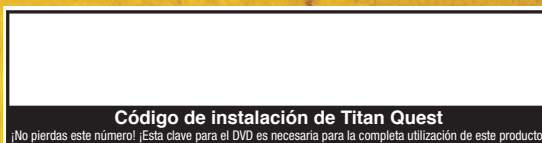
©2006 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

\* Based on performance testing in Battlefield 2



# Guía de referencia rápida Configuración predeterminada del teclado

General	
1-9, 0	Ranuras de la barra rápida de habilidades
R	Poción de salud
E	Poción de energía
W	Cambio de arma
L	Utilizar piedra de portal
C, I	Ventana del personaje
Q	Ventana de misión
S	Ventana de habilidades
M	Ventana del mapa
G	Menú de juego
H, F1	Ayuda del tutorial
Barra espaciadora	Pausa
Flecha arriba	Siguiente habilidad
Flecha abajo	Habilidad anterior
Ctrl	Seleccionar compañero (tecla pulsada y hacer clic)
Objetos	
Alt	Mostrar objetos (no los rotos)
Z	Mostrar los objetos del suelo
X	Mostrar objetos (no los comunes)
D	Soltar objeto (debe estar seleccionado)
Vista	
Rueda del ratón	Acercar y alejar imagen
1 en el teclado numérico	Acercar imagen al máximo
2 en el teclado numérico	Vista predeterminada
3 en el teclado numérico	Alejar imagen al máximo
0 en el teclado numérico	Centrar mapa (ventana de mapa)
Multijugador	
P	Ventana de grupo
T	Ventana de chat (conversación)



**Código de instalación de Titan Quest**

¡No pierdas este número! ¡Esta clave para el DVD es necesaria para la completa utilización de este producto!



77712