

STARCRRAFT® II: WINGS OF LIBERTY™
GUÍA DE INICIO RÁPIDO



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

STAR CRAFT®

WINGS OF LIBERTY™





GUÍA RÁPIDA

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA*

SO para PC:	Windows® XP/Windows Vista®/Windows® 7 [Service Packs más recientes] con DirectX® 9.0c
Procesador:	Procesador 2.6 GHz Pentium® IV o AMD Athlon® equivalente
Video:	Tarjeta de video de 128 MB PCIe NVIDIA® GeForce® 6600 GT o ATI Radeon® 9800 PRO o superior
SO para Mac®:	Mac® OS X 10.5.8, 10.6.2 o posterior
Procesador:	Procesador Intel®
Video:	NVIDIA® GeForce® 8600M GT o ATI Radeon® X1600 o superior

TODAS LAS PLATAFORMAS

Espacio en el disco duro:	12 GB de espacio disponible
Memoria:	1 GB RAM [se requieren 1.5 GB para usuarios de Windows Vista®/Windows® 7, 2 GB para usuarios de Mac®]
Unidad:	Unidad de DVD-ROM
Internet:	Conexión a Internet de banda ancha
Pantalla:	Resolución de pantalla mínima 1024X720

* **Nota:** Debido a posibles cambios de programación, los requisitos mínimos de sistema para el juego pueden cambiar con el paso del tiempo.

ESPECIFICACIONES RECOMENDADAS

SO para PC:	Windows Vista®/Windows® 7
Procesador:	Procesador Dual Core 2.4 GHz
Memoria:	2 GB RAM
Video:	Tarjeta de video de 512 MB NVIDIA® GeForce® 8800 GTX o ATI Radeon® HD 3870 o superior
SO para Mac®:	Mac® OS X 10.5.8, 10.6.2 o posterior
Procesador:	Procesador Intel® Core 2 Duo
Memoria:	4 GB de RAM de sistema
Video:	NVIDIA® GeForce® 9600M GT o ATI Radeon® HD 4670 o superior

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN PARA PC

Coloca el DVD de *StarCraft II* en la unidad de DVD-ROM. Si tu computadora tiene activada la reproducción automática, aparecerá una ventana de instalación en el escritorio de Windows. Haz clic izquierdo en el botón "Instalar *StarCraft II*" y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar *StarCraft II* en el disco duro. Si no aparece la ventana de instalación, haz doble clic en el ícono Mi PC del escritorio, y luego haz doble clic en la letra de la unidad correspondiente a la unidad de DVD-ROM para ver el contenido. Haz doble clic en el ícono Instalar.exe y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar *StarCraft II*.

BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Ventas directas: +1 (800) 953-7669
Ventas directas internacionales: +1 (949) 955-0283
Soporte técnico: +1 (949) 955-1382
Servicios de cuentas: +1 (800) 592-5499
Internet: <http://us.blizzard.com>
Soporte técnico: techsupport@us.battle.net
Servicios de cuentas: accountsupport@us.battle.net

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN PARA MAC

Coloca el DVD de *StarCraft II* en la unidad de DVD-ROM. Haz doble clic en el icono del DVD de *StarCraft II*, y luego haz doble clic en la aplicación Instalador para copiar los archivos necesarios al disco duro.

HARDWARE DE VIDEO ADMITIDO

Para obtener una lista completa de las tarjetas de video 3D admitidas, visita <http://us.blizzard.com/support/article/sc2supportedvideo>.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si tienes alguna dificultad al ejecutar *StarCraft II*, visita el sitio Web de soporte técnico de Blizzard en <http://us.blizzard.com/support> y selecciona *StarCraft II*. El sitio de soporte técnico de Blizzard contiene soluciones para muchos problemas comunes y además incluye la información de contacto del departamento de soporte técnico de Blizzard en caso de que necesites asistencia adicional. Puede que tu problema ya figure allí, junto con posibles soluciones. Pueden producirse muchos errores debido a controladores no actualizados. Asegúrate de que los controladores de todo tu hardware estén actualizados antes de comunicarte con Blizzard Entertainment para solicitar soporte técnico.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS GENERALES (PC)

Bloqueos generales y problemas de video

Si tu computadora se queda bloqueada sin emitir un mensaje de error, se reinicia durante el juego, no puede iniciar el juego o muestra gráficos distorsionados de cualquier tipo, asegúrate de que tienes los últimos controladores para tu tarjeta de video. Comunícate con el fabricante de la tarjeta de video para conseguir los últimos controladores disponibles. Puedes consultar la página de información sobre tarjetas de video de nuestro sitio Web de soporte técnico para obtener enlaces a los sitios de los fabricantes de hardware más populares en <http://us.blizzard.com/support/article/driverupdates>.

Problemas de sonido

Si experimentas sonidos distorsionados, pérdida de sonido periódica, ruidos de fondo fuertes, pitidos o chasquidos, asegúrate de que tienes la última versión de DirectX instalada en el sistema y verifica que los controladores de sonido sean compatibles con la última versión de DirectX. Comunícate con el fabricante del hardware para obtener los últimos controladores disponibles. Puedes consultar la página de información de actualización de controladores de nuestro sitio Web de soporte técnico para obtener enlaces a los sitios de los fabricantes de hardware más populares en <http://us.blizzard.com/support/article/driverupdates>.



Rendimiento del juego

Si encuentras el juego lento o entrecortado, existen varias opciones que puedes ajustar para mejorar el rendimiento del sistema. Para ajustarlas, haz clic en el botón "Opciones" en la pantalla de inicio de sesión de *StarCraft II*.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS GENERALES (MAC)

La mayoría de los bloqueos y los problemas de video y sonido pueden resolverse instalando las últimas actualizaciones de software de Apple. Puedes actualizar todos tus controladores de video y de sonido a través del sistema operativo: simplemente accede al menú de Apple y selecciona "Actualización de software". Puedes encontrar instrucciones adicionales de resolución de problemas en <http://us.blizzard.com/support>.

ANTES DE QUE COMIENCES A JUGAR STARCRAFT II

StarCraft II es una experiencia en línea totalmente integrada que te permite adquirir logros y permanecer conectado con amigos tanto en el modo de un jugador como multijugador a través del servicio Battle.net de Blizzard. Antes de comenzar a jugar *StarCraft II*, debes crear una cuenta de Battle.net gratuita.

Si ya tienes una cuenta de Battle.net, debes asociarla con tu copia de *StarCraft II* en <https://us.battle.net/login> para poder comenzar a jugar.

Se te pedirá que crees o actualices tu cuenta de Battle.net después de instalar *StarCraft II*, pero también puedes hacerlo en cualquier momento siguiendo los pasos que aparecen a continuación en "Creación y administración de cuentas de Battle.net".

Nota: si compraste *StarCraft II* a través del sitio Web de Blizzard, tu clave de juego ya está asociada con la cuenta de Battle.net que se usó para la compra.

¿QUÉ ES UNA CUENTA DE BATTLE.NET?

La cuenta de Battle.net es un sistema que te permite administrar todos tus juegos de Blizzard con un solo inicio de sesión, descargar cualquier título que ya tengas y aprovechar las ventajas de opciones sociales avanzadas.

En *StarCraft II*, tu cuenta de Battle.net se usa para ayudar a conectarte con amigos que también están jugando, llevar un registro de tus logros en modo de un jugador y multijugador, albergar un perfil público, agruparte con otros jugadores para partidas competitivas y mucho más.



CREACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE CUENTAS DE BATTLE.NET

Para crear una cuenta de Battle.net necesitarás una conexión a Internet activa y una dirección de correo electrónico válida. Para obtener más información sobre las cuentas de Battle.net, visita <http://us.battle.net/faq>.

Para crear o administrar tu cuenta de Battle.net, debes seleccionar la opción "Crear o administrar una cuenta de Battle.net" desde la pantalla de inicio de *StarCraft II* o abrir el explorador Web y visitar la página de Inicio de sesión de Battle.net, ubicada en <https://us.battle.net/login>.

- **Para crear tu cuenta**, haz clic en "Crear una cuenta" en la página de Inicio de sesión. Se te pedirá que ingreses una dirección de correo electrónico válida, los detalles de la cuenta y la información de contacto.
- Verifica la dirección de correo electrónico que ingresaste para confirmar tu registro. Recibirás un correo electrónico de noreply@battle.net que te permitirá completar la creación de tu cuenta de Battle.net.
- **Para administrar tu cuenta**, ingresa la dirección de correo electrónico y la contraseña de tu cuenta de Battle.net actual y haz clic en "Iniciar sesión". Llegarás a la página principal de la cuenta de Battle.net.
- Desde la página principal de la cuenta de Battle.net, puedes asociar tu copia de *StarCraft II* con tu cuenta de Battle.net seleccionando la opción "Agregar o actualizar un juego" bajo el encabezado "Gestión de mis juegos".
- A continuación busca la clave de juego de *StarCraft II* dentro de la copia comercial que compraste. Ingresas la clave de juego de 26 dígitos y haz clic en el botón "Agregar juego".

Una vez que hayas completado estos pasos, podrás jugar *StarCraft II* dondequiera que estés. También podrás descargar el cliente de *StarCraft II* si regresas a la página principal de la cuenta y seleccionas *StarCraft II* desde el menú "Gestión de mis juegos". ¡Ahora estás listo para jugar y aprovechar todas las ventajas que ofrece Battle.net!

CONTACTOS DE SOPORTE TÉCNICO

SOPORTE TÉCNICO WEB

El sitio Web de soporte técnico de Blizzard Entertainment tiene soluciones a las preguntas y los problemas más comunes del juego. Nuestro sitio Web de soporte técnico está en <http://us.blizzard.com/support>.

SOPORTE TÉCNICO POR CORREO ELECTRÓNICO

Puedes comunicarte con el departamento de soporte técnico vía correo electrónico en cualquier momento escribiendo a techsupport@us.battle.net. En circunstancias normales, recibirás una respuesta automática dentro de los 15 minutos posteriores, en la que se describirán las soluciones a los problemas más comunes. Por lo general se te enviará un segundo correo electrónico dentro de las 24 horas siguientes. Este correo contendrá una respuesta más detallada a tu problema o pregunta específicos.



Fig. 1 - Página de Inicio de sesión de Battle.net

SOPORTE TÉCNICO TELEFÓNICO EN VIVO

Ofrecemos soporte técnico telefónico en vivo los siete días de la semana de 8 a.m. a 8 p.m., hora estándar del Pacífico [puede haber modificaciones de horarios para los días feriados estadounidenses]. Comunícate con nuestro personal de soporte técnico llamando al **+1 (949) 955-1382**. Esta forma de soporte técnico no tiene otra tarifa que las normales de larga distancia de tu compañía telefónica para llamadas fuera del área local.

NO SE DARÁN CONSEJOS DE JUEGO A TRAVÉS DE ESTE NÚMERO. Asegúrate de consultar la sección Resolución de problemas de este manual antes de llamar al departamento de soporte técnico, y si es posible quédate cerca de la computadora durante la llamada.

Nota: Para obtener información actualizada sobre cómo proteger tu computadora y tu cuenta de Battle.net, además de respuestas a preguntas comunes y material adicional de resolución de problemas, visita <http://us.battle.net/security>.

CONSEJOS DE JUEGO

Si estás buscando consejos útiles o información de juego adicional para *StarCraft II*, visita <http://us.battle.net/sc2>.

STARCRAFT II

EN EL COMIENZO...

EL ASCENSO DE LA CONFEDERACIÓN

Hace mucho tiempo, cuatro supertransportes cargados con disidentes políticos y convictos de la Tierra aterrizaron forzosamente en los planetas distantes de Tarsonis, Moria y Umoja.

Estos fuertes e ingeniosos terran establecieron colonias y finalmente se extendieron a otros planetas. Con el tiempo, la mayor y más tecnológicamente avanzada de las colonias, Tarsonis, fundó un gobierno poderoso pero despótico llamado la Confederación terran.

Una rebelión sangrienta comenzó a encenderse contra la Confederación, liderada por un ex prospector ambicioso y carismático llamado Arcturus Mengsk.

Pero mientras Mengsk y los Hijos de Korhal pugnaban por liberar a sus hermanos terran del yugo de la opresión, un conflicto mucho más grande amenazaba en el horizonte...

EL PRIMER CONTACTO

La Humanidad se enteró de que no estaba sola en el universo cuando una reluciente flota de naves de guerra protoss apareció sobre el planeta confederado Chau Sara e incineró la superficie sin previo aviso.





En el planeta hermano de Chau Sara, Mar Sara, el alguacil Jim Raynor encontró evidencias de una segunda presencia alienígena. Se desataron ataques por todo el planeta, lo que llevó a los Hijos de Korhal a montar cualquier tipo de resistencia organizada contra los alienígenas, a los que ahora se conocía como los zerg.

Jim Raynor y los rebeldes evacuaron a todas las personas que pudieron de Mar Sara antes de que la misteriosa flota protoss reapareciera e incinerara el planeta.

Completamente desilusionado por la Confederación, Raynor se unió a los Hijos de Korhal. En el planeta Antiga Prima, trabajó con la segunda al mando de Mengsk, Sarah Kerrigan, una ex asesina de élite para la Confederación a quien Mengsk había liberado del condicionamiento neural del gobierno. Pese a un comienzo abrupto, Raynor y Kerrigan formaron rápidamente un equipo eficiente.



Mengsk provocó una revuelta a gran escala contra la Confederación en Antiga Prima. Luego utilizó un emisor psiónico, un dispositivo diseñado por la Confederación que actuaba como faro que atraía a los zerg, para destruir a las fuerzas de la Confederación. Poco después los protoss incineraron Antiga Prima desde órbita, tal como habían hecho con Chau Sara y Mar Sara.

LA GRAN TRAICIÓN

Luego Mengsk se abatió sobre Tarsonis, la capital de la Confederación. Para horror de Kerrigan, hizo colocar emisores psiónicos en el planeta, libre de infestaciones y densamente poblado. Mientras los zerg descendían en Tarsonis, Raynor comenzó a cuestionar la cordura de Mengsk: ninguna medida parecía demasiado extrema si le permitía alcanzar sus objetivos.

Esta vez el líder de la flota protoss, el Ejecutor Tassadar, desplegó fuerzas terrestres en un esfuerzo por salvar el planeta. Mengsk le ordenó a Kerrigan que aniquilara a los protoss. A pesar de su recelo, Kerrigan obedeció y se aseguró de que el planeta sucumbiera al Enjambre zerg.

Rodeada por los zerg, Kerrigan pidió una evacuación. Sin embargo, en un gesto de traición sobrecogedor, Mengsk dejó en manos del destino a Kerrigan y sus tropas. Furioso, Raynor se lanzó hacia Tarsonis en un intento desesperado de salvar a su compañera. Pero pese a todo su esfuerzo, llegó demasiado tarde.

EL DOMINIO Y LA REINA DE LAS CUCHILLAS

Con la destrucción de Tarsonis y el colapso de la Confederación, la mayoría de los sobrevivientes terran se apresuró a jurar lealtad a los Hijos de Korhal, quienes se habían convertido en la principal fuerza militar de oposición a los invasores alienígenas. Como planeta tras planeta acudía por ayuda a los Hijos de

Korhal, Mengsk anunció que un nuevo gobierno, el Dominio terran, era necesario para proteger a estos mundos. Prometiendo la victoria sobre los alienígenas, se declaró emperador del Dominio.

Mientras tanto, Jim Raynor lidiaba con la pérdida de Sarah Kerrigan y caía en la cuenta de que había empezado a enamorarse de ella. Atormentado por su muerte y todos los demás demonios del pasado, Raynor robó la nave insignia de Mengsk, el *Hiperión*, y decidió buscar justicia en nombre de Kerrigan.



Lo que Raynor no podía haber sabido era que Sarah Kerrigan no estaba muerta.

La Mente Suprema, la conciencia superior que controlaba a los zerg, había alterado a Kerrigan infectándola con el virus hiperevolutivo zerg. Su evolución subsiguiente desencadenó una fuerza increíble y habilidades psiónicas de un potencial incommensurable. Finalmente, Kerrigan emergió transformada en la Reina de las Cuchillas: la sirviente leal de la Mente Suprema, una entidad extraordinaria despojada de la ética y moral humana y abocada implacablemente a la supervivencia del Enjambre.

Pero la Mente Suprema había sufrido un golpe terrible: Zeratul, un líder de los templarios oscuros, hermanos exiliados de los protoss, dio muerte a uno de los cerebrados de la Mente Suprema. La colonia zerg, antes controlada por el lugarteniente asesinado, perdió el control y se volvió contra el resto del Enjambre, que se vio forzado a aniquillarla.

Sin embargo, no todo estaba perdido para los zerg. Cuando Zeratul mató al cerebado, hizo un contacto telepático fugaz con la Mente Suprema. En ese momento, la Mente Suprema descubrió la ubicación del mundo natal de los protoss, Aiur. Los zerg invadieron Aiur, y aunque los protoss resistieron con valentía, los zerg ganaron la posición y la Mente Suprema se implantó en la superficie del planeta.

Uniendo sus fuerzas con Jim Raynor, Tassadar congregó a los abatidos protoss en un esfuerzo final contra sus enemigos, pero los protoss sólo debilitaron a los zerg mientras que sus fuerzas sufrieron grandes bajas. En una última apuesta desesperada, Tassadar canalizó las energías de los protoss de Aiur y las energías proscritas de los templarios oscuros a través del casco de su nave, el *Gantrithor*, y guió el navío en un curso de colisión contra la monstruosa Mente Suprema.

El heroico sacrificio de Tassadar produjo una explosión que mató a la Mente Suprema y provocó el desbande de sus lacayos en Aiur. No obstante, los protoss tenían pocas causas para celebrar, pues gran parte de Aiur había quedado en ruinas. Además, el Enjambre no había sido derrotado en su totalidad. Muy lejos, en el planeta Carbonis, Kerrigan percibió la muerte de la Mente Suprema y comprendió finalmente el verdadero propósito de su creación. La Reina de las Cuchillas estaba por comenzar su reinado.

LA GUERRA DE ESPECIES

UN ALIADO IMPROBABLE

Aun sin la Mente Suprema, casi no había duda de que los zerg aplastarían a los protoss que quedaban en Aiur. La única esperanza de sobrevivir que tenían los protoss de Aiur yacía en escapar al hogar de los templarios oscuros, el planeta Shakuras, donde Zeratul ofreció asilo a los refugiados protoss. Fue allí donde Kerrigan enfrentó a los protoss y exigió hablar con la matriarca de los templarios oscuros, Raszagal.

Kerrigan juró que ya no era una asesina despiadada y comunicó a los protoss que varios cerebros zerg se habían combinado para crear una nueva Mente Suprema. Kerrigan advirtió que si esta Mente Suprema maduraba y tomaba el control del Enjambre, ella volvería a ser la criatura salvaje y cruel que había sido. Para poder impedir eso, Kerrigan se ofreció a ayudar a los protoss a luchar contra los zerg y la nueva Mente Suprema. Raszagal aceptó la propuesta de Kerrigan, a pesar de las reservas de Zeratul y otros.

Durante la ejecución del plan, los protoss empezaron a desconfiar de Kerrigan. Se percataron demasiado tarde de que la alianza sólo había ayudado a la Reina de las Cuchillas a alcanzar su verdadero objetivo: eliminar un obstáculo que le impedía reinar sobre el Enjambre. Gracias a la ayuda de los templarios oscuros, varios cerebros disidentes fueron destruidos.

Kerrigan abandonó Shakuras aun cuando los horrorizados protoss concluían que no tenían otra opción que terminar lo que habían comenzado. Usando el poder de un antiguo templo Xel'Naga, los protoss pudieron eliminar a los zerg en Shakuras. Aun así, pagaron un precio terrible, pues la explosión cataclísmica dejó a Shakuras convertido en un páramo de dunas de arena y ruinas destrozadas.

LA JUNTA DE LA TIERRA UNIDA

Sin que los terran del sector Koprulu lo supieran, la Tierra había mantenido una larga y silenciosa vigilancia sobre las colonias planetarias distantes. El descubrimiento aterrador de alienígenas hostiles logró unir a la Tierra como nunca antes y llevó a la formación de un nuevo gobierno llamado la Junta de la Tierra Unida [JTU]. Cuando se hizo evidente que las colonias de Koprulu estaban perdiendo fuerza, el consejo directivo de la JTU consideró que era el momento justo para tomar el control de sus primos lejanos.

Después de observar la actividad zerg y protoss por varios meses, la JTU confiaba en que podría controlar a los zerg. Para ese entonces la JTU había recibido noticias de que una nueva Mente Suprema se había formado en el planeta Carbonis. Segura de obtener la victoria, la JTU despachó una flota



expedicionaria para esclavizar a la joven Mente Suprema y usar al Enjambre para derrocar al Dominio terran.

La flota procedió a tomar el planeta Braxis como punto de concentración, e invadió su ciudad capital. La metrópolis estaba bien defendida y el avance fue lento, pero las fuerzas de la JTU tomaron contacto con luchadores de las Fuerzas de la Resistencia Confederada. Su líder, Samir Duran, explicó que ellos habían jurado derrocar al Dominio terran y al emperador Mengsk. Estos luchadores se ofrecieron como nuevos reclutas para la JTU.

Con la ayuda de Duran, la JTU pronto tuvo acceso a la red de datos principal del Dominio, específicamente a sus diagnósticos de armas y otros materiales ultrasecretos. La JTU avanzó hacia los astilleros dylarianos, donde atracaba la mayoría de los cruceros de batalla del Dominio. En un ataque veloz, los soldados incautaron las naves para uso propio y reclutaron al remanente de los defensores dylarianos.



Las fuerzas de la JTU incrementaron aún más su potencia y se dirigieron hacia Korhal IV, mundo capital del Dominio. Después de una batalla encarnizada, las fuerzas de la Junta sitiaron la ciudad capital, Augustgrado, lo que obligó al emperador Arcturus Mengsk a comunicarse con la flota de la JTU para solicitar una negociación.

La pequeña flota del emperador estaba rodeada, pero mientras las fuerzas de la JTU se preparaban para llevar prisionero a Mengsk, Jim Raynor llegó en el antiguo crucero de batalla de aquel, el *Hiperión*, junto con una pequeña flota protoss. Raynor dejó en claro airadamente que estaba rescatando a Mengsk sólo porque un conocido mutuo quería a Mengsk vivo. Momentos más tarde, Raynor, sus aliados protoss y Mengsk habían escapado.

La JTU continuó con su campaña, avanzando sobre Carbonis para capturar a la Mente Suprema en desarrollo y tomar control de los zerg a través de ella. Las fuerzas de la Junta vencieron las defensas de la Mente Suprema y en poco tiempo médicos especialmente entrenados comenzaron a administrar neuroestimulantes potentes para apaciguar al organismo. Para ese entonces se había descubierto que Duran era un espía que trabajaba con Kerrigan, pero ese descubrimiento no importó demasiado: la Mente Suprema estaba firmemente bajo control de la Junta.

DESTRUCCIÓN DEL DISTORSIONADOR PSIÓNICO

El control de la JTU sobre la nueva Mente Suprema y las colonias de Carbonis le dio a la Junta una ventaja decisiva sobre Kerrigan, pues un arma conocida como distorsionador psiónico impedía que la Reina de las Cuchillas controlara a las colonias zerg que todavía no estaban bajo el control de la Mente Suprema. Sin embargo, afortunadamente para Kerrigan, ella había previsto esta dificultad y había actuado en consecuencia.

Kerrigan se había comunicado con Jim Raynor desde su fortaleza en el planeta Tarsonis. Raynor la quería antes de que se uniera al Enjambre, y Kerrigan sabía que en cierto grado los sentimientos de Raynor perduraban, aunque desconfiara de ella.





Por lo tanto, comunicarse con él había significado un riesgo mínimo para Kerrigan, y Raynor había sido el embajador perfecto entre ella y los protoss de Shakuras, quienes no habían olvidado las manipulaciones previas de Kerrigan. Cuando Raynor y los protoss hubieron estado dispuestos a escuchar, ella les pidió que rescataran del ataque de la JTU al emperador Mengsk y a los restos de la flota del Dominio, mutilados por la batalla. Impulsado por la amenaza de una nueva Mente Suprema en manos de la JTU, Raynor había hecho a un lado momentáneamente su odio por Mengsk y accedido al plan de Kerrigan.

Una vez que Raynor hubo rescatado a Mengsk, Kerrigan le aseguró al emperador que no tenía intenciones de matarlo, porque ya no estaba furiosa por su traición. La victoria sobre la JTU, sostenía, era más importante que los resentimientos triviales. Kerrigan explicó que quería usar los emisores psiónicos de Mengsk para recuperar el control de las fuerzas zerg adicionales. Entonces ella podría destruir el distorsionador psiónico y así tendría finalmente una oportunidad de vencer a la flota de la Junta. A cambio, ofreció ayudar a Mengsk a rescatar el planeta Korhal de la JTU. Mengsk era libre de rechazar la oferta, por supuesto, pero si lo hacía, Kerrigan lo encerraría de por vida.

Mengsk no veía otra alternativa, y la perspectiva de recuperar Korhal lo tentaba, conque le cedió los emisores psiónicos a Kerrigan. El plan de Kerrigan funcionó a la perfección, y ella destruyó el distorsionador psiónico en Braxis.

Una vez que Kerrigan hubo tomado el control de un número mayor de zerg y acumulado suficientes recursos, ella y sus reticentes aliados lanzaron un ataque sobre Korhal. Las fuerzas de la JTU que ocupaban el planeta fueron aplastadas, y Mengsk estaba exultante al retomar posesión del planeta. Declarándose una vez más emperador del Dominio terran, estableció una base de operaciones en Augustogrado.

LA ALIANZA ROTA

Kerrigan, después de haber reconstruido las fuerzas zerg y desbancado a la JTU de su puesto de poder principal en el sector Koprulu, decidió que sus aliados ya habían vivido más de lo que le resultaba útil. Duran señaló que si ella arremetía ahora, sus anteriores aliados no estarían esperando un ataque.

Sin previo aviso, Kerrigan envió multitudes de sus lacayos contra los campamentos terran. Mengsk denunció a Kerrigan por esta traición. Ella contestó que sus acciones eran una venganza bien justificada, dado el sufrimiento que había soportado por culpa de la traición de Mengsk en Tarsonis. En cuanto a Mengsk, ella le permitiría vivir: quería que la observara en su ascenso al poder supremo y que supiera que él había contribuido a su transformación en la mortífera Reina de las Cuchillas.

Raynor luchó valerosamente, pero sabía reconocer una batalla perdida. Al escapar de Korhal, le prometió a Kerrigan que le haría pagar por las vidas que había quitado: un día, juró Raynor, él la mataría.



LA LIBERACIÓN DE RASZAGAL

Kerrigan seguía decidida a aplastar a las fuerzas de la JTU y a la Mente Suprema esclavizada. Para esos fines, viajó al planeta Shakuras y secuestró a la matriarca de los templarios oscuros, Raszagal.

Usando a Raszagal para negociar, Kerrigan presentó sus exigencias. Debido a que sólo Zeratul y su gente podían destruir a la Mente Suprema y a sus cerebrados, Kerrigan les hizo una oferta: si los templarios oscuros mataban a los zerg renegados, Kerrigan dejaría que Raszagal regresara a Shakuras.

A pesar de las reservas de Zeratul, Raszagal lo convenció de que, por el bien de todos los protoss, él debía actuar como exigía Kerrigan. Al final, Zeratul obedeció. Los templarios oscuros atacaron a las fuerzas de la JTU en Carbonis y lograron matar a la Mente Suprema y a sus cerebrados. Como resultado, todos los zerg en el sector Koprulu volvieron a estar bajo el control de Kerrigan.

Cuando finalizó la misión, Kerrigan le preguntó a Raszagal si quería regresar con su gente, pero la matriarca dijo que su único deseo era servir a Kerrigan. En ese momento, Zeratul se dio cuenta de que Kerrigan había esclavizado y corrompido la mente de Raszagal hacía mucho tiempo.

Después de la derrota, los restos de la flota de la Junta habían huido del planeta Carbonis. Zeratul y los demás templarios oscuros evadieron las defensas de Kerrigan y rescataron a la matriarca. Aún les quedaba darse cuenta de que la esclavitud mental de Raszagal no podía revertirse.

Antes de que los templarios oscuros pudieran escapar con Raszagal, los zerg rodearon la base de Zeratul y atacaron. Mientras Kerrigan y sus súbditos se acercaban, Zeratul maldijo duramente a Kerrigan y, antes que dejar que los zerg volvieran a capturar a Raszagal, le propinó un golpe mortal a la matriarca. En los últimos instantes de su vida, Raszagal le agradeció por liberarla de la influencia de Kerrigan.

Devastado por la pena y la culpa, Zeratul juró que vengaría la caída de la matriarca.

UN PODER MUCHO MAYOR

Al abandonar Carbonis, Zeratul y los templarios oscuros investigaron señales de energía protoss en una luna cercana inexplorada. Allí encontraron varias celdas de estasis que contenían protoss y zerg. Investigaciones posteriores revelaron que Samir Duran estaba usando manipulación genética en un intento perverso de crear híbridos: criaturas con ADN zerg y protoss combinados.



Sin embargo, lo más perturbador de todo era que los intentos de Duran estaban teniendo éxito.

Insensible ante la indignación de Zeratul, Duran reveló que había servido a un poder mucho mayor que Kerrigan y que la creación de los híbridos era el último paso en un vasto ciclo que estaba alcanzando su fin. Duran afirmó que los híbridos, que estaban diseminados en mil mundos diferentes, estaban al borde de completar su desarrollo, y cambiarían el universo para siempre cuando despertaran.

EL ASCENSO DE KERRIGAN

Después de eso, Kerrigan enfrentó por poco tiempo un desafío severo. Duran había desaparecido inoportunamente; la plataforma espacial desde la que ella vigilaba Carbonis estaba bajo ataque; y la mayoría de sus fuerzas aún estaban en la superficie del planeta. Arcturus Mengsk había reunido a duras penas una nueva flota, y también se había transposicionado desde Shakuras una reluciente armada de naves protoss. Por último pero no menos importante, las fuerzas de la Junta estaban tercamente empeñadas en derrotar a la mujer que los había manipulado y humillado.

Aun así la Reina de las Cuchillas probó que era una oponente demasiado poderosa cuando desató toda su ira contra los enemigos. Frente a una derrota inminente, Mengsk se retiró al comienzo de la batalla. Le dijo a Kerrigan que se cuidara la espalda porque él estaría esperando, listo para abatirse sobre ella cuando cometiera un inevitable error.

Las fuerzas formadas por los protoss de Aiur y los templarios oscuros tampoco se retiraron en silencio. Declararon que jamás olvidarían la muerte de Raszagal. Ellos también estarían vigilando a Kerrigan.

Finalmente se hizo evidente que la flota de la JTU no tenía esperanzas de superar a Kerrigan en su potencial máximo. Kerrigan, para divertirse, permitió que la flota huyera en dirección a la Tierra, dándoles una ventaja razonable antes de enviar al Enjambre tras ellos.



Las fuerzas de Kerrigan pronto alcanzaron a la flota de la JTU y la despedazaron. Ni una de las naves de la flota llegaría a la Tierra para informar sobre los hechos que habían tenido lugar en el sector Koprulu.

LAS SECUELAS

La Reina de las Cuchillas no ha quedado satisfecha como resultado de su victoria. Continúa vigilando el Enjambre desde Carbonis. La Guerra de Especies demostró que ella es más poderosa de lo que nadie podría haber imaginado: es la verdadera fuerza dominante en el sector Koprulu. Sin embargo, durante los últimos cuatro años la despiadada expansión inicial del Enjambre ha sido reemplazada por un silencio ominoso.

Sólo se puede especular sobre lo que ha estado haciendo Kerrigan en los últimos cuatro años, ya que ninguna expedición de exploración a los planetas ocupados por los zerg ha sobrevivido para informar lo que presenció. Muchos creen que los zerg están acumulando fuerzas y concibiendo nuevos organismos antes de lanzarse una vez más a la ofensiva. Algunos consideran que Kerrigan se está conteniendo debido a un vestigio de humanidad, pero aquellos que se han enfrentado a la furia de la Reina de las Cuchillas sospechan que esto no es más que una ilusión.

Los protoss de Aiur han estado luchando por recuperarse de la pérdida de su mundo natal, conforme intentan reunificar su sociedad con los templarios oscuros que viven en Shakuras. Ha sido una transición difícil para ambas partes, y el nombre de Raszagal se ha invocado más de una vez para mantener la paz. La interacción con los templarios oscuros y la tecnología Xel'Naga de Shakuras también ha conducido a muchas invenciones mientras los protoss se preparan para continuar la guerra contra los zerg.

Los recuerdos de Raszagal han aislado a Zeratul, quien quedó profundamente perturbado por su encuentro con Samir Duran. Permaneció aislado durante años, atormentado por la culpa y la pena, hasta que un valiente arqueólogo terran que necesitaba la ayuda de Zeratul acudió en su búsqueda y lo convenció de salir del exilio autoimpuesto. Desde entonces, Zeratul ha descubierto una revelación relacionada de alguna manera con los Xel'Naga, creadores tanto de los zerg como de los protoss. Ha estado buscando pistas adicionales para develar el misterio.

Arcturus Mengsk y sus fuerzas en un principio regresaron a Korhal para reagruparse. La primera orden del emperador fue la reconstrucción del Dominio terran. Ha encontrado en Kerrigan un nuevo objetivo para su venganza. El Dominio se ha elevado una vez más para convertirse en la fuerza más poderosa entre las facciones terran, después de haber tomado posesión de casi todos los mundos confederados originales.

La flota expedicionaria de la JTU fue despedazada durante la Guerra de Especies y ahora quedan sólo unos pocos puñados de sobrevivientes escondidos en el sector Koprulu.

Jim Raynor ha liderado un movimiento de resistencia conocido como los Rebeldes de Raynor contra el creciente poder del Dominio, pero ha llevado las de perder por varios años. Arcturus Mengsk ha usado sus mayores armas, los medios y la propaganda, para marginal los esfuerzos de Raynor. Ahora Raynor parece estar perdiendo la fe, bebe en exceso y lo acosan los fantasmas del pasado.

Los que conocen bien a Jim Raynor han estado comentando que hay una parte de él que no descansará hasta que Sarah Kerrigan esté muerta...

... y otra parte de él que rehúsa dejarla ir.

STARCRRAFT® II: WINGS OF LIBERTY™
CONTRATO DE LICENCIA PARA USUARIO FINAL

¡IMPORTANTE! LEA CON ATENCIÓN.

DEBE LEER ATENTAMENTE EL SIGUIENTE CONTRATO DE LICENCIA PARA USUARIO FINAL ANTES DE INSTALAR ESTE PROGRAMA. EL CUAL SE ENTREGA BAJO LICENCIA; NO SE VENDE. AL INSTALAR, COPIAR O UTILIZAR DE CUALQUIER MODO EL JUEGO (DEFINIDO A CONTINUACIÓN), ACEPTA ATENERSE A LAS CONDICIONES DE ESTE CONTRATO. SI NO ACEPTA TODAS LAS CONDICIONES ESTIPULADAS EN EL PRESENTE, NO TENDRÁ AUTORIZACIÓN PARA INSTALAR NI USAR EL JUEGO. SI RECHAZA LAS CONDICIONES DE ESTE CONTRATO DURANTE LOS TREINTA (30) DÍAS POSTERIORES A LA FECHA DE COMPRA, PUEDE EFECTUAR LA DEVOLUCIÓN DEL JUEGO AL VENDEDOR, O COMUNICARSE CON BLIZZARD POR CORREO ELECTRÓNICO A ACCOUNTSUPPORT@US.BATTLE.NET PARA SOLICITAR EL REEMBOLSO TOTAL DEL PRECIO DE COMPRA Y DEBERÁ ELIMINAR EL SOFTWARE INMEDIATAMENTE.

1. El software *StarCraft® II: Wings of Liberty™* y todos los archivos que Blizzard Entertainment, Inc. le entregue (por transmisión en línea u otro medio) para “aplicar parches”, actualizar o modificar el software de cualquier forma, así como todos los materiales impresos y la documentación electrónica (el “Manual”), incluyendo todas y cada una de las copias y trabajos derivados de dicho software y Manual (colectivamente, el “Juego”), son propiedad registrada de Blizzard Entertainment, Inc. (“Blizzard Entertainment”), quien ha concedido bajo licencia sus derechos para explotar el Juego en México, Chile, Colombia, Perú y Argentina a Blizzard Entertainment International (“Blizzard”), una división de Coöperatie Activision Blizzard International U.A. Blizzard es su socio contractual. Todos y cada uno de los usos del Juego se rigen por las condiciones de este Contrato de Licencia para Usuario Final (el “Contrato de Licencia” o “Contrato”). Sólo se puede jugar el Juego obteniendo acceso al servicio Battle.net® de Blizzard (el “Servicio”), el cual está sujeto a un contrato independiente de Condiciones de Uso (las “Condiciones de Uso”) disponibles en <http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/termsfuse.html> e incorporadas a este Contrato conforme a esta referencia. Antes de jugar el Juego, debe: (i) obtener un código de autorización de una copia “en caja” del Juego, o a través del Servicio; (ii) registrarse e iniciar sesión con el Servicio mediante una cuenta autorizada de Battle.net® (la “Cuenta”) y (iii) aceptar las condiciones de este Contrato de Licencia y las Condiciones de Uso. Obsérvese que para crear una Cuenta, debe ser una “persona física” con mayoría de edad en el país en que reside. Las corporaciones, compañías de responsabilidad limitada, sociedades o cualquier tipo de entidad legal distinta de una “persona física”, no tienen autorización para establecer una cuenta y, al aceptar este Contrato, usted manifiesta y certifica que cumple con estos requisitos de elegibilidad. El Juego se distribuye únicamente para su empleo por usuarios finales autorizados conforme a las condiciones de este Contrato de Licencia. Queda estrictamente prohibido todo uso, reproducción, modificación o distribución del Juego que no esté autorizado de manera expresa en las condiciones de este Contrato de Licencia.

2. **Concesión de una licencia de uso limitado.** Sujeto a su aceptación y cumplimiento continuo de este Contrato de Licencia, por el presente Blizzard le otorga, y usted acepta, una licencia limitada, no transferible, no sublicenciable y no exclusiva para (a) instalar el Juego en una o más computadoras que sean de su propiedad, o se encuentren bajo su control legítimo, (b) usar el Juego junto con el Servicio sólo para propósitos personales de entretenimiento y sin fines de lucro conforme a los términos de la Sección 3(c) a continuación; y (c) crear copias del Juego y distribuir las sin cargo alguno entre otros usuarios potenciales para uso exclusivo en el Servicio. Todo uso del Juego, o cualquiera de sus copias, está sujeto a este Contrato de Licencia y a las Condiciones de Uso, documentos que deberá aceptar antes de utilizar el Juego.

3. **Limitaciones adicionales de la Licencia.** La licencia que se le otorga arriba, en la Sección 1, está sujeta a las limitaciones establecidas en las Secciones 1 y 2 (colectivamente, las “Limitaciones de la Licencia”). Todo uso del Juego que infrinja las Limitaciones de la Licencia se considerará una violación de los derechos de autor de Blizzard en, y sobre, el Juego. Usted acepta que en ninguna circunstancia habrá de:

- a. Copiar o reproducir (salvo lo aquí dispuesto), traducir, aplicar técnicas de ingeniería inversa, obtener el código fuente, modificar, desensamblar, descompilar ni crear productos derivados del Juego de manera parcial o total;
 - b. Utilizar trampas, software de automatización (bots), hacks o cualquier otro software no autorizado de terceras personas cuyo propósito sea modificar la experiencia de Juego, lo que incluye, y no está limitado a, mods que infrinjan los términos de este Contrato de Licencia o las Condiciones de Uso;
 - c. Explotar el Juego o cualquiera de sus partes con fines de lucro sin el permiso expreso de Blizzard, con la única excepción de que puede usar el Juego, o sus copias, para conectarse al Servicio desde un cibercafé, centro de videojuegos o establecimientos que proporcionen servicios similares;
 - d. Usar software de terceros no autorizado que intercepte, “extraiga” o recabe información de cualquier manera a través del Juego o el Servicio, incluyendo, pero no limitado a, cualquier software que lea áreas de la memoria RAM que el Juego utilice para almacenar información. Sin embargo, Blizzard podrá, a su total y absoluto criterio, permitir el uso de ciertas interfaces de usuario de terceros;
 - e. Modificar, o provocar la modificación de, los archivos que formen parte del Juego de cualquier manera que no haya sido expresamente autorizada por Blizzard;
 - f. Alojar, suministrar o desarrollar servicios de búsqueda de partidas para el Juego, o interceptar, emular o redirigir los protocolos de comunicación usados por Blizzard de cualquier manera o para cualquier propósito. Esto incluye, y no está limitado a, jugar por internet, en red (salvo lo que Blizzard autorice expresamente), o como parte de redes de unificación de contenido;
 - g. Facilitar, crear o mantener cualquier tipo de conexión no autorizada con el Juego o el Servicio, incluyendo, pero no limitado a, (a) toda conexión a un servidor no autorizado que emule, o intente emular, el Servicio; y (b) cualquier conexión a través de programas o herramientas de terceros;
 - h. Intentar vender, sublicenciar, alquilar, otorgar un interés sobre título o transferir copias del Juego, o los derechos que se le conceden sobre el mismo, a terceros de cualquier forma que no esté autorizada de manera expresa en el presente; o
 - i. Usar el Editor de Mapas (definido a continuación) para acceder o editar otra cosa que no sea el contenido incluido en una copia autorizada de *STARCRRAFT® II*, la cual se le otorga bajo licencia.
4. **Editor de Mapas.** El Juego incluye un programa que le permite crear niveles, mapas, escenarios u otros materiales personalizados para usar en conjunto con el Juego (el “Editor de Mapas”). Las siguientes condiciones son específicas del Editor de Mapas:
- a. **Contenido de los mapas.** Usted entiende que el contenido requerido para crear o realizar cambios a los Mapas Modificados de *STARCRRAFT® II* (según se define a continuación) está incluido en el cliente de juego de *STARCRRAFT® II*, que la totalidad de dicho

contenido es propiedad de Blizzard y que se rige por este Contrato. USTED RECONOCE Y ACEPTA QUE TODOS LOS MAPAS, NIVELES Y CUALQUIER TIPO DE CONTENIDO CREADO O MODIFICADO MEDIANTE EL EDITOR DE MAPAS (COLECTIVAMENTE, LOS "MAPAS MODIFICADOS") SON, Y PERMANECERÁN COMO, PROPIEDAD ÚNICA Y EXCLUSIVA DE BLIZZARD. SIN LIMITAR LO ANTERIOR, POR EL PRESENTE USTED CEDE A BLIZZARD TODO DERECHO, TÍTULO E INTERÉS QUE TENGA EN Y SOBRE TODOS LOS MAPAS MODIFICADOS Y ACEPTA QUE EJECUTARÁ CESIONES FUTURAS DE MANERA INMEDIATA CUANDO BLIZZARD SE LO SOLICITE.

- b. **Restricciones del Contenido del Usuario.** Usted manifiesta y certifica que ni el contenido que use para crear cualquier Mapa Modificado, ni la compilación, disposición o exhibición de dicho contenido (colectivamente, el "Contenido del Usuario"), infringen o infringirán ningún derecho de autor, marca registrada, patente, secreto comercial o cualquier otro derecho de propiedad intelectual de terceras personas. Además manifiesta y certifica que no usará ni aportará Contenido del Usuario que sea ilegal, posible causa de delito civil, difamatorio, obsceno, que implique invasión de la privacidad de otra persona, amenazas, hostigamiento, odio, racismo o que, de cualquier modo, sea objetable o inapropiado.

5. **Servicio y Condiciones de Uso.** El Contrato de Condiciones de Uso rige todos los aspectos del juego. Si no acepta las Condiciones de Uso, entonces (a) no puede registrar una Cuenta para jugar el Juego; y (b) puede enviar un correo electrónico a accountsupport@us.battle.net o llamar al 1-800-592-5499 durante los treinta (30) días posteriores a la fecha de compra original y solicitar un reembolso total del precio de compra. Una vez que acepte el Contrato de Licencia y las Condiciones de Uso, perderá el derecho de recibir un reembolso.

6. **Propiedad.** Todos los derechos de título, propiedad y propiedad intelectual relacionados con el Juego y todas sus copias (incluyendo, pero no limitado a, títulos, código informático, temas, objetos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogo, frases hechas, lugares, conceptos, ilustraciones, diseños estructurales o de paisajes, animaciones, sonidos, composiciones y grabaciones musicales, efectos audiovisuales, argumentos, similitudes entre personajes, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada) son propiedad, o se encuentran bajo licencia de, Blizzard. El Juego está protegido por las leyes de derechos de autor de los Estados Unidos, tratados y convenciones internacionales, así como por otras leyes. El Juego puede contener material bajo licencia de terceras personas y los licenciados de dicho material pueden ejercer sus derechos en caso de cualquier violación de este Contrato de Licencia. Usted no tendrá interés, monetario ni de otra índole, en ninguna característica o contenido incluido en el Juego, o que esté relacionado con la Cuenta.

7. **Software precargado.** Los medios en que se distribuye el Juego pueden contener software adicional, el cual requiere una licencia separada antes de que sea posible utilizarlos ("Software Adicional"). Usted acepta que Blizzard podrá instalar este Software Adicional en su disco duro como parte del proceso de instalación del Juego. También acepta que no accederá, usará, distribuirá, copiará, exhibirá, aplicará técnicas de ingeniería inversa, obtendrá el código fuente, modificará, desensamblará, descompilará o creará productos derivados basados en este Software Adicional hasta, y a menos, que Blizzard le otorgue una licencia de uso junto con una clave alfanumérica válida para activar, total o parcialmente, el Software Adicional. Las condiciones del Contrato de Licencia para Usuario Final que aparecen durante la instalación o la activación del Software Adicional, reemplazarán y suplantarán este Contrato, pero sólo con respecto a las partes del Software Adicional para las que reciba una licencia de Blizzard. Pese a cualquier disposición en contrario, podrá realizar una (1) copia del Software Adicional sólo para propósitos de respaldo.

8. **No transferencia ni sublicencia.** EL JUEGO SE ENTREGA BAJO LICENCIA, NO SE VENDE. ESTÁ PROHIBIDO SUBLICENCIAR O TRANSFERIR A OTRA PERSONA O ENTIDAD EL JUEGO O LA LICENCIA OTORGADA EN LA SECCIÓN 1. CUALQUIER INTENTO DE LLEVAR ESTO A CABO SERÁ NULO Y CARECERÁ DE VALIDEZ. Si un tribunal de jurisdicción competente encuentra que la disposición anterior no es aplicable, usted acepta que enviará un correo electrónico al departamento de Servicio al Cliente de Blizzard a accountsupport@us.battle.net o llamará al 1-800-592-5499 para organizar la transferencia, a otra persona con una cuenta válida de Battle.net, de los derechos que le otorga a usted este Contrato; siempre y cuando Blizzard pueda cobrar una tarifa de procesamiento/gestión para facilitar el proceso, expedir una clave única al beneficiario de la transferencia y eliminar la clave preexistente de la cuenta de Battle.net registrada a su nombre.

9. **Conformidad de monitoreo.** MIENTRAS SE EJECUTA EL JUEGO, ÉSTE PUEDE MONITOREAR LA MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO (RAM) DE SU COMPUTADORA PARA DETECTAR PROGRAMAS NO AUTORIZADOS DE TERCERAS PERSONAS QUE PUEDAN ESTAR EJECUTÁNDOSE AL MISMO TIEMPO QUE EL JUEGO. UN "PROGRAMA NO AUTORIZADO DE TERCERAS PERSONAS" SE DEFINIRÁ, POR EL PRESENTE DOCUMENTO, COMO CUALQUIER SOFTWARE DE TERCERAS PERSONAS QUE LA SECCIÓN 2 DESIGNA COMO PROHIBIDO. EN CASO DE QUE EL JUEGO DETECTE UN PROGRAMA NO AUTORIZADO DE TERCERAS PERSONAS, EL JUEGO PUEDE (a) TRANSMITIR INFORMACIÓN A BLIZZARD, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, SU NOMBRE DE CUENTA, DETALLES SOBRE EL PROGRAMA NO AUTORIZADO DE TERCERAS PERSONAS QUE FUE DETECTADO, ASÍ COMO FECHA Y HORA; O (b) EJERCER TODOS Y CADA UNO DE LOS DERECHOS ESTABLECIDOS EN ESTE CONTRATO, CON O SIN AVISO PREVIO AL USUARIO.

10. **Extinción.** Este Contrato de Licencia estará vigente hasta su rescisión. Puede rescindir este Contrato de Licencia en cualquier momento si notifica al departamento de Servicio al cliente de Blizzard por correo electrónico a accountsupport@us.battle.net. Al hacer esto, Blizzard quitará de su Cuenta la licencia para usar el Juego. Blizzard puede rescindir este Contrato por (a) cualquier violación de las condiciones en él dispuestas y (b) si se presentasen las condiciones establecidas en la Sección 16 a continuación. Después de la rescisión, todas las licencias otorgadas mediante el presente documento finalizarán de inmediato y será necesario que borre enseguida el Juego de su disco duro.

11. **Controles de exportación.** El Juego no podrá ser reexportado, descargado o exportado de cualquier forma a ningún país (o a ciudadanos o residentes del mismo) sobre el cual los EE.UU. mantenga un embargo comercial, ni a cualquiera que se encuentre en la lista de Ciudadanos Especialmente Designados del Departamento de Tesorería de los EE.UU., o en la Tabla de Órdenes de Rechazo del Departamento de Comercio de los EE.UU. Usted manifiesta y certifica que no está situado en, ni es ciudadano o residente de, ninguno de esos países, no se encuentra bajo su control, ni figura en las listas mencionadas anteriormente.

12. **Parches y actualizaciones.** Blizzard podrá distribuir o suministrar parches, actualizaciones y modificaciones al Juego, las cuales deberán ser instaladas para que el usuario pueda seguir utilizándolo. Blizzard puede actualizar el Juego de manera remota sin necesidad de notificarle, incluyendo, pero no limitado al, Juego que reside en su computadora. Por el presente usted le concede a Blizzard el permiso para distribuir y aplicar dichos parches, actualizaciones y modificaciones.

13. **Duración del componente "en línea".** El Juego tiene modalidades en y fuera de línea, pero ambas requieren la obtención de acceso autorizado al Servicio. Usted entiende y acepta que Blizzard proporciona el Servicio a su discreción y que puede rescindir o suspenderlo en cualquier momento conforme a las Condiciones de Uso.

14. Garantía limitada. EL JUEGO SE PROPORCIONA “TAL CUAL”, SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, YA SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA DE CONDICIÓN, USO ININTERRUMPIDO, COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR O NO CONTRAVENCIÓN. La totalidad del riesgo que conlleva el uso o desempeño del Juego es responsabilidad del usuario. Pese a lo dispuesto anteriormente, Blizzard ofrece garantía, por un plazo de hasta ciento ochenta (180) días contados a partir de la fecha de compra del Juego, contra defectos en los materiales y la mano de obra del medio en que se distribuyó el Juego. En caso de que dicho medio resultara defectuoso durante ese período, y tras presentar a Blizzard el comprobante de compra del medio defectuoso, Blizzard, a su criterio, (a) corregirá cualquier defecto, (b) le suministrará un producto similar de valor semejante, o (c) le reembolsará el dinero. LO ANTERIOR CONSTITUYE SU RECURSO ÚNICO Y EXCLUSIVO EN RELACIÓN CON LA GARANTÍA EXPRESA ESTABLECIDA EN ESTA SECCIÓN. Algunos estados o países no permiten la exclusión o limitación de garantías implícitas, de manera que las limitaciones anteriores pueden no aplicarse en su caso.

15. Limitación de responsabilidad e indemnización. NI BLIZZARD NI SU CASA MATRIZ, SUBSIDIARIAS O FILIALES SERÁN RESPONSABLES DE NINGÚN TIPO DE PÉRDIDA O DAÑO QUE SURJA POR CAUSA DEL JUEGO O CUALQUIER USO DE ÉSTE, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE REPUTACIÓN COMERCIAL, PARO DE OPERACIONES, FALLO O MAL FUNCIONAMIENTO DE LA COMPUTADORA. ASÍ COMO CUALQUIER OTRO TIPO DE DAÑOS O PÉRDIDAS. NI BLIZZARD NI SU CASA MATRIZ, SUBSIDIARIAS O FILIALES SERÁN RESPONSABLES DE NINGÚN TIPO DE PÉRDIDA O DAÑO A CUENTAS, ESTADÍSTICAS, CLASIFICACIONES DE USUARIO, CATEGORÍAS, O INFORMACIÓN DE PERFIL ALMACENADA POR EL JUEGO O EL SERVICIO. BLIZZARD NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA INTERRUPCIÓN DEL SERVICIO, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, INTERRUPCIONES DE ISP, FALLOS DE SOFTWARE O HARDWARE, ASÍ COMO CUALQUIER OTRO EVENTO QUE PUDIERA OCASIONAR LA PÉRDIDA DE DATOS O LA INTERRUPCIÓN DEL SERVICIO. BLIZZARD NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENCIAL QUE PUDIERA SUSCITARSE. La responsabilidad de Blizzard por contrato, delito civil, responsabilidad objetiva o cualquier otro motivo, no excederá, (en total) las tarifas que haya pagado a Blizzard durante los seis (6) meses previos e inmediatos a la fecha en que surgió el reclamo en cuestión. Por el presente usted acepta defender, indemnizar y eximir a Blizzard de cualquier demanda, responsabilidad, pérdida, lesión, daño, costo o gasto (incluyendo honorarios de abogado razonables) en que incurriera Blizzard a raíz de, (a) el uso que usted dé al Juego; (b) la violación de cualquier disposición de este Contrato (incluyendo, entre otras, cualquier violación de las declaraciones y garantías establecidas en la Sección 3(b)); y (c) la creación, distribución o uso de Mapas Modificados o cualquier otro tipo de contenido creado o editado con el Editor de Mapas. Algunos estados o países no permiten la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, de manera que las limitaciones anteriores pueden no aplicarse en su caso.

16. Recursos de equidad. Por el presente acepta que Blizzard resultaría irremediamente perjudicada si los términos de este Contrato de Licencia no se hacen cumplir de manera estricta. Por lo tanto está de acuerdo con que Blizzard tendrá el derecho, sin necesidad de presentar una fianza, ninguna garantía o prueba alguna de daños, de incautar recursos de equidad con respecto al incumplimiento de este Contrato de Licencia, además de otros recursos a los cuales Blizzard pudiera tener acceso según las leyes aplicables. En caso de que cualquiera de las partes inicie un litigio en relación con este Contrato de Licencia, la parte predominante tendrá derecho a recuperar de la otra parte todos los costos, honorarios de abogados y otros gastos en los que haya incurrido durante el litigio.

17. Cambios al Contrato o al Juego. Blizzard puede sustituir este Contrato por nuevas versiones (cada versión un “Nuevo CLUF”) conforme evolucionan el Juego y las leyes. Este Contrato se extinguirá inmediatamente al publicarse un Nuevo CLUF y usted tendrá quince (15) días para revisarlo y aceptarlo. Si acepta el Nuevo CLUF, y si la Cuenta registrada a su nombre permanece en buenos términos, podrá seguir jugando el Juego según las condiciones del Nuevo CLUF. Si no acepta el Nuevo CLUF, o si no puede cumplir las condiciones en él dispuestas por cualquier motivo, ya no se le permitirá jugar el Juego. Los nuevos CLUF no se aplicarán de manera retroactiva. Blizzard puede cambiar, modificar, suspender o discontinuar cualquier aspecto del Juego en el momento que sea. Además, Blizzard también puede imponer límites sobre determinadas características, así como restringir su acceso a partes o a la totalidad del Juego sin necesidad de notificarle y libre de toda responsabilidad.

18. Varios. Este Contrato se registrará e interpretará de conformidad con las leyes vigentes de su país de residencia. Cualquier disputa que surja se resolverá ante un tribunal con jurisdicción competente ubicado también en su país de residencia. En caso de que alguna disposición de este Contrato de Licencia resulte no válida o inaplicable ante la corte, u otro tribunal con jurisdicción competente, las partes restantes de este Contrato de Licencia conservarán su vigencia y efecto plenos. Este Contrato de Licencia constituye y contiene la totalidad del acuerdo que existe entre las partes con respecto al objeto del mismo y sustituye todo acuerdo previo, sea oral o escrito, en la medida de que este Contrato coexista con las Condiciones de Uso y no las reemplace. Si las disposiciones de este Contrato interfieren con aquellas estipuladas en las Condiciones de Uso, siempre prevalecerán las disposiciones de las Condiciones de Uso. Las disposiciones de las Secciones 2-7, 10 y 12-18 quedarán eximidas de la rescisión, por la razón que fuere, de este Contrato. Si alguna disposición de este Contrato resultara inaplicable, dicha disposición se escindiría y el resto del contrato tendrá vigencia y efecto plenos.

Windows, DirectX y Windows Vista son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y en otros países. Macintosh es una marca registrada de Apple, Inc. Dolby, Pro Logic y el símbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. *StarCraft® II: Wings of Liberty™* usa Scaleform Gfx © 2010 Scaleform Corporation. Todos los derechos reservados. *StarCraft® II: Wings of Liberty™* usa Havok ®. ©Copyright 1999 – 2010 Havok.com Inc. (y sus licenciantes). Todos los derechos reservados. Visita www.havok.com para obtener más detalles.



The logo for StarCraft II: Wings of Liberty. It features the word "STARCRRAFT" in a stylized, metallic, blue and silver font. The letter "I" in "II" is replaced by a large, glowing blue and silver "I". Below the main title, the words "WINGS OF LIBERTY" are written in a smaller, white, sans-serif font. The background is a dark, textured blue with faint, glowing lines and patterns.

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Wings of Liberty es una marca comercial, y StarCraft, Battle.net, Blizzard Entertainment y Blizzard son marcas comerciales o marcas registradas de Blizzard Entertainment, Inc., en los EE.UU. y en otros países. Windows, DirectX y Windows Vista son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y en otros países. Macintosh es una marca registrada de Apple, Inc. Pentium es una marca registrada de Intel Corporation. Dolby, Pro Logic y el símbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Todas las otras marcas comerciales mencionadas aquí son propiedad de sus respectivos dueños.

S8624220