

■ FULL SPECTRUM ■ WARRIOR™



BINK
VIDEO



MANUAL DE INSTRUCCIONES



Índice

- 2** >> MOUT: Operaciones Militares en Terreno Urbano
- 3** >> Tus soldados
- 7** >> El conflicto
- 9** >> El reino del terror
- 9** >> Informe de inteligencia geopolítico: Zekistán
- 10** >> La pantalla HUD
- 12** >> Evaluación del entorno
- 13** >> Resumen de órdenes
- 15** >> Movimiento de los soldados
- 17** >> Órdenes de fuego
- 19** >> Efectos del fuego
- 20** >> Empleo de cobertura frente a las amenazas
- 21** >> Granadas
- 23** >> Órdenes de fuego individuales
- 23** >> Herramientas del líder de equipo
 - 23** · Comunicación por radio
 - 24** · El sistema de posicionamiento global
 - 25** · Guardado de progresos
 - 25** · Repeticiones
 - 25** · Centros de evacuación
 - 26** · Perfiles
 - 26** · Fracaso de las misiones
- 27** >> Opciones
- 28** >> Juego cooperativo
- 29** >> Menú En línea
- 29** >> Opciones en línea
- 31** >> Glosario
- 34** >> Créditos
- 38** >> Acuerdo de licencia
- 40** >> Servicio de atención al cliente

MOUT: Operaciones Militares en Terreno Urbano

Estás al mando de un squad de infantería ligera, un grupo de soldados muy bien entrenados que saben cómo actuar en un entorno hostil densamente poblado. Todo él, con sus soldados, su equipo y sus tácticas, es resultado de una cuidadosa planificación y de años de experiencia en el campo de batalla. Respeta esa experiencia, soldado, porque es lo que mantendrá con vida a tus hombres.

Este manual de campo te proporcionará los conocimientos básicos para que puedas empezar.

Lo demás lo irás aprendiendo en entrenamientos prácticos.

Los equipos de fuego

Tu squad consta de dos equipos: Alfa y Bravo. Los utilizarás juntos para atravesar con seguridad entornos peligrosos que resultarían mortales para un solo equipo.

Cada equipo se compone de cuatro soldados de distintas posiciones. Han sido enseñados a trabajar juntos y cada uno de ellos cuenta con unas obligaciones asignadas y unos sectores de exploración definidos. Tu trabajo no consiste en decir a cada hombre sus responsabilidades en el equipo; hemos dedicado años a entrenarlos para que puedas concentrarte en cuestiones más relevantes.

Líder de equipo (LE/TL)

El líder de equipo es el soldado de infantería de mayor rango de tu equipo. Se trata de un soldado experimentado que ha ejercido los tres cargos del equipo de fuego. Transmite órdenes al equipo, tanto las recibidas de ti como cualquier otra espontánea que pueda salvar las vidas de sus hombres bajo el fuego. Tu LE (TL) realiza varias funciones especiales que se explican más adelante en este manual, como comprobar las esquinas, informar al líder de pelotón y consultar el sistema de posicionamiento global.

Fusilero de rifle automático (FRA/AR)

El fusilero de rifle automático o fusilero con SAW, empuña el arma semiautomática de squad M249. Cuenta con experiencia de campo y asume el papel de líder de equipo si este se encuentra incapacitado. Además, gracias al potente SAW, puede evitar a los enemigos y ayudar al equipo a moverse con seguridad bajo el fuego.

Fusilero M203 o granadero (G)

El fusilero M203 lleva un fusil de clase M con el accesorio lanzagranadas M203. Esto le permite disparar balas normales y potentes cargas M203 más especializadas. Puede enviar estas granadas en modo de ráfaga mucho más lejos de lo que un soldado puede lanzar granadas de fragmentación, y eliminar la cobertura del enemigo con un solo disparo.

MOUT: Operaciones Militares en Terreno Urbano

Fusilero (F/R)

El fusilero es el soldado con menos experiencia del equipo de fuego, pero no hay que subestimarlo, ha recibido un entrenamiento muy completo. Dispara balas con su fusil de clase M a donde se le diga y también ofrece ayuda a los soldados caídos en el campo.

Tus soldados - equipo Alfa



Sgt. Mendez, Santiago Garcia

El "Hombre de hierro" Mendez y su hermano pertenecen a la primera generación de americanos de padres inmigrantes cubanos, a quienes debe su gran ética profesional y su instinto de mejora de sí mismo y su comunidad. Su decisión de ingresar en el cuerpo se basó en un gran deseo de ver el mundo y constituyó la excusa perfecta para evitar hacerse cargo del negocio familiar sin herir los sentimientos de su padre. Durante su tercer año, se casó con una soldado del Ejército. Tienen dos hijos. Es un padre muy protector, pero cariñoso, algo que queda patente en el trato que da a sus tropas. Es un atleta nato y un culturista ávido.

Apodo: "Hombre de hierro"

Cargo: Líder del equipo

Edad: 32

Origen étnico: Cubano-americano

Ciudad natal: Miami, FL

Estudios: AA en Medicina deportiva

Años de servicio: 10

Estado civil: Casado, con 2 hijos



Cabo Devereux, Andre Ellis

"Crawdaddy" Devereux recibió la típica educación de clase media suburbana, en la que no faltaron la Little League (líguilla de béisbol), campamentos de verano y un viaje a Orlando (Florida), cuando tenía 10 años. El verano siguiente al viaje, su madre murió de cáncer. Su padre, un agente inmobiliario de éxito, logró criar a sus dos hijos con la ayuda de la extensa familia Devereux. Por consejo de un primo cercano (que también servía en el Ejército de

Apodo: "Crawdaddy"

Cargo: Fusilero de rifle automático

Edad: 26

Origen étnico: Afroamericano

Tus soldados - equipo Alfa

Ciudad natal: Baton Rouge, LA

Estudios: AA en Gestión de restaurantes

Años de servicio: 4

Estado civil: Soltero, prometido



Apodo: "Philly"

Cargo: Fusilero M203

Edad: 21

Origen étnico: Caucásico

Ciudad natal: Philadelphia, PA

Estudios: Educación Secundaria Obligatoria

Años de servicio: 2

Estado civil: Soltero



Apodo: "Conejo"

Cargo: Fusilero

Edad: 25

Origen étnico: Árabe americano

Ciudad natal: Burbank, CA

Estados Unidos), Andre investigó la formación universitaria a través del servicio militar. Con la promesa del pago de sus estudios y el logro de una buena forma física, Crawdaddy se unió al Ejército con la bendición de su familia. Es un apasionado de la cocina cajún y espera abrir un restaurante tras este viaje por Zekistán.

Soldado 1º Silverman, Alexander Isaac

"Philly" y sus tres hermanos proceden de un hogar roto en una zona peligrosa de la ciudad. Sus padres se divorciaron cuando él tenía 10 años y su madre volvió a casarse dos años después con un partidario de la disciplina nada amigo de sus dos hijastros. El padre biológico de Philly fue arrestado por fraude de seguros, y entra y sale continuamente de la cárcel por diversas estafas. Philly ingresó en el Ejército para huir de su dominante padrastro. Con la suerte que suele tener, no es de extrañar que estalle una guerra mientras está alistado. Silverman es el sabiondo residente del equipo Alfa.

Soldado Shehadi, Asher Ali

Shehadi llevó una vida de clase media alta en el sur de California antes de graduarse con excelentes calificaciones y un brillante futuro. Se tomó un año libre para viajar por Oriente Medio y visitar a su extensa familia, lo que fraguó aún más en su mente que él era un chico americano de los pies a la cabeza. Aunque encuentra fascinantes ciertos aspectos de la cultura de sus padres y se enorgullece de su herencia, también es un americano orgulloso y no se considera distinto a ningún otro chico del sur de California. A pesar de contar con un sustancial fondo fiduciario, Asher

Tus soldados - equipo Alfa

Estudios: 2 años de Prederecho

Años de servicio: 2

Estado civil: Soltero

quería probarse a sí mismo e intentó pagarse él sus estudios. Tras su segundo año, sus fondos se agotaron y se vio forzado a investigar otras opciones. Debido a su interés por el derecho internacional, vio el Ejército como una buena forma de mejorar y adquirir una valiosa experiencia para su carrera. Conejo es un vegetariano en el sentido estricto. Tiene conocimientos prácticos de varios dialectos de Oriente Medio.

Tus soldados - equipo Bravo



Sgt. Williams, Eric Lewis

El padre de Eric era bombero de Nueva York y su madre enfermera. Él creció en un tranquilo barrio de las afueras de la ciudad y pasó solo en casa gran parte de su juventud. Como adulto, siguió con la tradición familiar uniéndose primero al Ejército y obteniendo después su certificado POST en la academia de policía. Trabajó como policía de calle durante más de 15 años, durante los cuales trabajaba un fin de semana al mes como reserva del Ejército. Se encontraba haciendo su ronda habitual en Brooklyn el 11 de septiembre, y se pasó las siguientes 24 horas intentando acercarse a la zona cero lo suficiente para ayudar. Unas semanas más tarde, fue llamado al servicio activo en Afganistán, más tarde en Irak, y ahora en Zekistán. Resultó de gran ayuda en Bagdad, en el control de los rebeldes y la patrulla de la ciudad (que le recordaba mucho a su ronda en Bushwick). Dentro o fuera del campo de batalla, Williams es policía al 100%.

Apodo: "Madero"

Cargo: Líder del equipo

Edad: 38

Origen étnico: Afroamericano

Ciudad natal: Nueva York, NY

Estudios: Certificado POST

Años de servicio: 15 (reserva)

Estado civil: Casado, con 2 hijos

Tus soldados - equipo Bravo



Apodo: "Nova"

Cargo: Fusilero de rifle automático

Edad: 22

Origen étnico: Italoirlandés

Ciudad natal: Newark, NJ

Estudios: Educación Secundaria Obligatoria

Años de servicio: 4

Estado civil: Soltero

Cabo Picoli, Michael Francis

"Nova" Picoli creció en una casa junto a sus cinco hermanas mayores. Sus padres, católicos devotos, lo intentaron hasta que tuvieron un niño. Como era el único chico de la casa, sus hermanas lo utilizaban como pareja de baile y le enseñaron muy bien a bailar. También aprendió a coser, a cocinar y a hacer un fantástico pastel de dos chocolates y dulce de leche. En el colegio, era raro ver a Nova, diminutivo de "Casanova", sin una o dos novias (al mismo tiempo), un hábito que arrastró hasta su edad adulta. Después de graduarse, intentó convertirse en cantante o actor, se endeudó hasta las cejas y, al final, acabó uniéndose al Ejército con su mejor amigo. De alguna manera logró evitar cualquier combate real en Oriente Medio durante casi cuatro años; su amigo resultó herido por una mina en Bagdad y quedó retirado del servicio. Nova tiene un vocabulario no apto para menores y un perverso sentido del humor.



Apodo: "Chico del Delta"

Cargo: Fusilero M203

Edad: 21

Origen étnico: Caucásico

Ciudad natal: Helena, MT

Estudios: Educación Secundaria Obligatoria

Años de servicio: 3

Estado civil: Casado

SPC Shimenski, David Daniel

David Shimenski es el más joven de dos hermanos varones. Su padre es ayudante del sheriff en Helena, mientras que su madre trabaja como mensajera. Rompiendo con la tradición familiar, David decidió desde muy joven que prefería unirse al Ejército, antes que formar parte de los departamentos de seguridad del estado (llevan armas más grandes). Como cualquier chico, estaba obsesionado con las películas de guerra, muñecos de acción y los juegos de ordenador bélicos realistas. Es miembro de la NRA (Asociación Nacional de Rifles) y un cazador entusiasta, igual que su padre. Durante los últimos tres años ha servido como soldado raso. Se casó con su novia de secundaria poco antes de embarcar para el campamento de entrenamiento militar, y fue enviado a Irak para misiones de paz antes incluso de que pudieran celebrar la luna de miel. El chico del Delta tiene

Tus soldados - equipo Bravo

grandes aspiraciones de ir a la academia de rangers e ingresar en las Fuerzas Especiales algún día. Por desgracia, el entusiasmo no puede reemplazar a la destreza. Si hay alguien que con toda seguridad dirá las palabras equivocadas en el momento equivocado, ese es el chico del Delta.



SPC Ota, Samuel Jay

Ota es el hijo mediano (tiene una hermana mayor y otra menor) de una madre soltera y trabajadora de Honolulu. Según crecía, se manifestaba como un chico brillante y encantador, con curiosidad por todas las cosas y propenso a meterse en problemas. De todos los hermanos, él es el responsable de la mayoría de los cabellos grises de su madre. En su vida hay dos amores: su ordenador y su coche. Está modificándolos constantemente y es un jugador ávido. Justo después de acabar el instituto se unió al Ejército con la esperanza de estudiar informática. No obstante, puntuó tan alto en el entrenamiento de infantería que no le quedó otra elección más que ser fusilero.

Apodo: "Gidget"

Ciudad natal: Honolulu, HI

Cargo: Fusilero

Edad: 20

Origen étnico: Polinesio

Estudios: Educación Secundaria Obligatoria

Años de servicio: 1

Estado civil: Soltero

El conflicto

Una devastadora oleada de ataques terroristas se extiende por toda Europa y el sureste de Asia. Sus objetivos son intereses estadounidenses y británicos como embajadas, oficinas corporativas regionales y hasta cadenas de tiendas y restaurantes occidentales. Después de meses de intensa búsqueda, la inteligencia estadounidense logra rastrear el origen de los ataques hasta el pequeño país oriental de Zekistán.

El conflicto

Tras los repetidos avisos y las fracasadas resoluciones diplomáticas de Naciones Unidas, la OTAN decide invadir Zekistán para derrocar a Al-Afad, eliminar el terrorismo y detener la limpieza étnica de los ciudadanos zekistaníes.

Tras las operaciones dirigidas por Estados Unidos en Afganistán e Irak, miles de ex talibanes e iraquíes leales cruzaron las fronteras de Zekistán en busca de asilo, previa invitación del dictador de la nación, Al-Afad. No pasó mucho tiempo antes de que los mismos campos de entrenamiento terroristas que Estados Unidos luchó por eliminar en Afganistán, se encontraran de nuevo operativos bajo el respaldo del Gobierno de Al-Afad.

Pakistán permite a Estados Unidos que sus aviones sobrevuelen su espacio aéreo y comienza la operación. Durante varias noches consecutivas, grupos de USS Carl Vinson y USS Ronald Reagan ejecutan desde el Mar de Omán miles de misiones de combate para eliminar las defensas aéreas, los blindados y las bases del enemigo. La infantería y los blindados pertenecientes a siete países de la OTAN comienzan a tomar tierra en las bases aéreas capturadas al sur de Zekistán.

La invasión terrestre ha comenzado...

Perfil: Mohammad Jabbour Al-Afad

Al-Afad nació en el Líbano, antes de la guerra, en una familia de padres adinerados que lo enviaron a estudiar al extranjero. Creció en Inglaterra y Francia, y, finalmente, asistió a la universidad en Estados Unidos. En algún momento a finales de los años setenta, se trasladó a Pakistán. Durante este tiempo, su paradero permaneció desconocido, pero, tres años más tarde, reapareció en Afganistán, combatiendo a los ocupantes soviéticos junto a los Mujahideen afganos. Entrenado por la CIA, escaló velozmente entre los luchadores por la libertad afganos, se hizo con una formidable reputación entre los comandantes soviéticos y recibió el apodo de "El León de Khyber". Tras huir por los pelos de la captura soviética, cruzó la frontera con Zekistán, donde fue recibido con los brazos abiertos por el FLZ, que le ofreció el mando de su propia unidad. Sus acciones en el FLZ lo convirtieron en un héroe popular para los zekistaníes, pero su intento de hacerse con el poder se vio frustrado por la implicación occidental. La CIA había vigilado de cerca la aceptación de Al-Afad y temía que sus vínculos con grupos terroristas y fundamentalistas radicales entrañasen algún peligro para los intereses occidentales en la región.

El reino del terror

En cuanto Al-Afad se hizo con el control de Zekistán, inició un proceso continuo de conversión del país a su propia rama de adoración fundamentalista. Fueron muchos los pobladores extranjeros que fueron expulsados y perseguidos, pero la peor parte se la llevaron los zekistaníes de raza, la gente nómada de la montaña que se había establecido originalmente en la región hacía miles de años.

Durante la ocupación soviética, Al-Afad acusó a los zekistaníes de servir a sus propios intereses y ayudar a los soviéticos. En 1996, la ONU se reunió para debatir las acusaciones de que Al-Afad estaba ordenando el genocidio de los zekistaníes varones y promoviendo la esterilización obligatoria de las mujeres.

La ONU accedió a imponer sanciones al país, lo que contribuyó a poco más que a agravar los ya peligrosos niveles de pobreza y hambre que arrasaban la ciudad.

Informe de inteligencia geopolítico: Zekistán

Extracto de Under the Gun--A Brief History of the War on Terror (Bajo el fuego: breve historia de la guerra contra el terrorismo), de Liam A. Gomez, Harper Jones Press, Londres, 2004.

Una encrucijada de culturas

La pequeña nación desértica de Zekistán está situada entre los actuales países de Afganistán, Pakistán y China, y su árido paisaje está compuesto por llanuras desérticas y accidentadas montañas. Este país, en su día una encrucijada de culturas, ha estado situado en el límite de las civilizaciones árabe, china, india y europea durante 3000 años y ha servido como punto de encuentro a eruditos, comerciantes, peregrinos e invasores. Su historia ha estado siempre marcada por la violencia y el derramamiento de sangre. Su territorio fue conquistado, en distintos momentos, por los mongoles, Alejandro Magno, el Imperio Romano, los turcos otomanos y el Imperio Británico.

Zekistán

La mayor amenaza, no obstante, surgió en 1917 con la Revolución Bolchevique. Justo cuando la Revolución de Octubre marcaba el final del Imperio Romanov, también lanzaba un oscuro presagio sobre Zekistán y sus vecinos. No pasó mucho tiempo antes de que la nación fuese absorbida por la Unión Soviética y ocupada por otro Ejército extranjero.

La era soviética

Los zekistaníes de raza resultaron ser unos luchadores de montaña feroces, y, durante 14 años, consiguieron resistir ante los invasores soviéticos. El movimiento de la resistencia dio lugar a una hambruna artificial, la eliminación de

Informe de inteligencia geopolítico: Zekistán

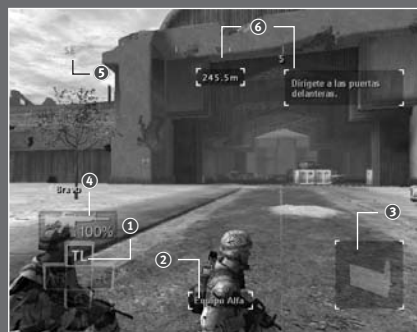
aldeas enteras y la destrucción de una identidad cultural. Una vez bajo el yugo del mandato soviético, la U.R.S.S. se aseguró de que los rebeldes zekistaníes nunca tuviesen la más mínima oportunidad de reorganizarse.

La financiación para la agricultura, la educación, la industria y la infraestructura era peligrosamente baja, y los soviéticos utilizaban Zekistán como un auténtico campo de esclavos para explotar los ricos depósitos de carbón, cinc, plata y gas natural de la región. Hacia finales de los sesenta, se formó en secreto el Frente de Liberación de Zekistán, que inició los ataques de la guerrilla contra los soviéticos. Durante 20 años, el FLZ y el Ejército soviético se lanzaron ataques de represalia mientras los zekistaníes intentaban encontrar apoyo internacional para su situación. A principios de los ochenta, la CIA proporcionó entrenamiento y financiación al FLZ, a la vez que ayudaba a las guerrillas en Afganistán, con la esperanza de sacar a los soviéticos de la región desde ambas partes.

La guerra civil

En diciembre de 1991, Zekistán despertó como nación independiente otra vez. Con la disolución de la Unión Soviética, el pequeño país se encontró en el centro de un vacío de poder y vio como Pakistán, Afganistán y China maniobraban para conseguir el territorio y los recursos para sí. Además, empezaron a resurgir antiguas rivalidades y diferencias culturales entre las distintas tribus étnicas y los colonos extranjeros, y al menos una docena de facciones y grupos separatistas intentaron hacerse con el control de la joven república. La mezcla de poder desembocó en una guerra civil de una década de duración, tras la que el líder de la guerrilla, Mohammad Jabbour Al-Afad, y sus combatientes Mujahideen consiguieron la soberanía.

La pantalla HUD



- ① Selector de soldados
- ② Barra informativa
- ③ Icono de formación
- ④ Munición
- ⑤ La brújula
- ⑥ Información del objetivo

La pantalla HUD

La pantalla integrada en tu pantalla de instrucciones constituye tu interfaz con el mundo y con tus soldados. Proporciona información sobre el estado de tu squad e información limitada sobre los combatientes enemigos. La comprensión de la pantalla HUD y su utilización en provecho propio es fundamental para el éxito en el campo.

Selector de soldados

El selector de soldados se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Indica los cuatro soldados de cada equipo asignados a las teclas W, S, A y D del teclado. Al presionar una de las teclas, se selecciona al soldado correspondiente y la cámara se coloca en su perspectiva. La tecla W está asignada al líder del equipo; la tecla S, al granadero; la tecla A, al fusilero de rifle automático y la tecla D, al fusilero.

CONSEJO

Selecciona al soldado que mejor visión tenga de la acción. Se pueden enviar órdenes al equipo a partir de cualquier soldado.

Barra informativa

La barra informativa situada en la parte inferior de la pantalla se actualiza para mostrar la información según se necesita. Por defecto, muestra el equipo seleccionado. Al seleccionar un soldado, la barra mostrará su nombre, al igual que lo hará con cualquier soldado que haya resultado herido.

Icono de formación

El pequeño cuadrado situado en la parte inferior derecha de la pantalla HUD proporciona información sobre la formación que tu equipo adoptará cuando se desplace hacia la posición seleccionada. En determinadas situaciones, podrían aparecer también otros iconos en esta zona de la pantalla HUD. Si te encuentras en posición para guardar los progresos, se mostrará el icono de guardado (para más información, consulta la página 25). Si te encuentras en un centro de evacuación, aparecerá un icono en forma de cruz (para más información, consulta la página 25). Si aparece el siguiente icono , significa que no puedes mover a tu equipo hasta la zona a la que deseas acceder, hasta que se hayan completado primero determinados objetivos en el juego.

Munición

El indicador de munición situado sobre el selector de equipo indica el porcentaje de munición que le queda al equipo seleccionado. El fuego de supresión consume más munición que el fuego dirigido, ¡así que úsalo con cuidado! Cuando un equipo se está quedando sin munición, se puede dirigir a un centro de evacuación para reabastecerse, tal y como se explica en un posterior apartado de este manual dedicado a los centros de evacuación.

La pantalla HUD

La brújula

La brújula aparece en la parte superior de la pantalla y se actualiza a medida que giras la cámara para indicar la dirección actual. Además, cuenta con marcadores que representan los distintos objetivos de la misión.



Los triángulos azules apuntan hacia tu ubicación actual del objetivo de la misión.



Los triángulos rojos apuntan hacia los soldados que han quedado incapacitados y esperan que tu equipo los ayude y los retire del campo de batalla.



Los triángulos rojos con una cruz apuntan hacia el centro de evacuación o de tratamiento más próximo. Cuando transportes a un soldado incapacitado, aparecerá este marcador.

Información de objetivo

Cuando el marcador de objetivo de la brújula aparezca centrado en la pantalla HUD, podrás obtener más información. La lectura de la distancia indica la distancia, en metros, a la que se encuentra el marcador del objetivo. El texto del objetivo proporciona una breve descripción de tu finalidad actual en relación con el objetivo.

Evaluación del entorno

Hay varias herramientas que te permiten conocer mejor el entorno y los posibles riesgos para tu soldado.

La cámara

Mueve el ratón para girar la cámara y disfrutar de una visión de 360 grados. Esto resulta especialmente importante en las esquinas, ya que girar la cámara te permite ver lo que hay al otro lado.

Zoom

Para ampliar tu vista actual, mantén presionada la tecla MAYÚS o mueve la rueda del ratón hacia delante. También puedes mover el ratón mientras utilizas la función de zoom para mirar alrededor.

CONSEJO

El uso del zoom también puede ayudar a apuntar el M203 hacia objetivos distantes.

Evaluación del entorno

Niebla de guerra

La niebla de guerra tridimensional se activa al mantener presionadas las teclas W, S, A o D. Hay claridad y brillo en la zona hacia la que mira el soldado, y falta de enfoque en las zonas en las que nadie busca objetivos. Mediante la comprobación de la niebla de guerra puedes saber por dónde eres vulnerable en caso de ataque.

Resumen de órdenes

Si se mantienen presionadas las teclas W, S, A o D, también se activa el modo de orden individual, que se detalla en el apartado Órdenes de fuego individuales (página 23).

En Full Spectrum Warrior™ se asignan numerosas órdenes con los botones del ratón. Cada botón del ratón cuenta con una función si se presiona y otra si se mantiene presionado. La que se activa al mantener presionado es más avanzada o especializada que la que se activa al presionar brevemente.

El botón izquierdo del ratón emite una orden basada en el cursor que esté activo. Consulta el apartado Cursores, en la página 14. Al mantener presionado el botón izquierdo del ratón, se emitirá la versión alternativa de la orden, pero en función del cursor actual.

Las teclas X o MAYÚS+ ~ cancelan una orden dada a un equipo. Es sensible al contexto, lo que supone que al presionar las teclas X o MAYÚS+ ~ mientras un equipo dispara, su fuego queda cancelado, y al presionarlas mientras un equipo se desplaza, el desplazamiento queda cancelado. Al mantener presionada la barra espaciadora se ordena ponerse a cubierto, lo que hace a los soldados buscar el lugar de refugio más próximo ante una amenaza o a echarse al suelo si no hay donde refugiarse.

Al presionar el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der, se activa el cursor de fuego, que permite fijar los objetivos para los equipos.

La tecla Tab o el botón central del ratón desplazan la cámara y alternan entre el equipo Alfa y el equipo Bravo. En ciertos momentos durante tu servicio como líder de squad, te harás con el mando de un tercer equipo, el equipo Charlie.

Resumen de órdenes

Cursores



En Full Spectrum Warrior existen tres posibles estados del cursor, que se muestran a continuación. El estado del cursor en uso determina qué orden se emite al presionar el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der. El estado predeterminado es sin cursor. En él, al presionar la tecla F, tu equipo girará hacia la dirección que tienes delante.



Con el cursor de movimiento activado (①) (que se activa al presionar el botón derecho del ratón o la tecla 0 del teclado numérico), presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para emitir una orden de avance hacia esa posición, en la que tus soldados adoptarán la formación indicada. Al mantener presionado el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der, los soldados avanzarán de dos en dos, en lugar de simplemente avanzar, tal y como se explica en el apartado "Movimiento de los soldados".



Cuando hayas activado el cursor de sector de fuego (②) (que se activa al presionar el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der), presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para emitir una orden de fuego dirigido. Si mantienes presionado el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der, se emitirá una orden de fuego de supresión. Consulta el apartado "Órdenes de fuego" para obtener más información.

Resumen de órdenes

Moverse con seguridad por el entorno es lo más importante para alcanzar el éxito. Los soldados de tus equipos han sido entrenados en formaciones de desplazamiento, por lo que tu función consiste en seleccionar la mejor posición para ellos en el campo. Ellos se colocarán automáticamente en la formación seleccionada y se encargarán de sus sectores de exploración, de manera que cada hombre cubra un arco de visión.

Movimiento de los soldados

Cursor de movimiento

Presiona el botón derecho del ratón o la tecla 0 en el teclado numérico para que aparezca el cursor de movimiento. Se puede seguir utilizando el ratón para desplazar el cursor por el entorno. El cursor de movimiento se actualiza continuamente para mostrar la formación que un equipo adoptará al llegar a su destino. Esta información se transmite de dos maneras.

Círculos de formación

Los círculos que forma el movimiento del cursor muestran exactamente en qué parte del entorno estarán los soldados. El círculo amarillo brillante muestra la posición en la que estará el líder del equipo, una información muy valiosa, ya que su colocación en una esquina le permite disparar fuego de esquina. Para obtener más información sobre cómo disparar desde las esquinas y otros elementos de cobertura, consulta el apartado dedicado a la cobertura de este manual.

Icono de formación

Cuando el cursor de movimiento se encuentra en una posición que ofrece una buena cobertura para los soldados, aparecerá un icono de la formación en la esquina inferior derecha de la pantalla HUD. Movimiento de los soldados:

Movimiento de los soldados



Esquina (Ⓢ): la formación de esquina es una de las mejores para la protección de los hombres. Por desgracia, aunque las esquinas son ubicaciones muy seguras, solo dos hombres del equipo pueden dirigir el fuego, lo cual limita la fuerza.



Elemento de cobertura, línea (Ⓢ): los soldados formarán una fila a lo largo del elemento de cobertura. Esto significa que los cuatro podrán disparar al objetivo.



Elemento de cobertura, agrupación (Ⓢ): a diferencia de la formación de línea, este icono indica que los soldados se agruparán (o formarán dos filas) en el elemento de cobertura. En función de la altura del elemento, podrán disparar los cuatro soldados o solo dos.

Avance de dos en dos frente a avance

La versión estándar de una orden de movimiento, que se consigue presionando, es el avance. Es la manera más rápida de moverse, ya que los cuatro soldados se dirigen hacia el destino de forma simultánea. Los bien entrenados soldados estadounidenses nunca disparan un arma sin detenerse y obtener visión (elevando el arma a la posición de disparo). En otras palabras, los soldados nunca disparan mientras avanzan, por lo que no atacarán a objetivos mientras no terminen el movimiento y reciban una orden de fuego.

La versión de una orden de movimiento que se consigue manteniendo es el avance de dos en dos. Este constituye la forma más segura de moverse cuando el equipo se adentra en territorio desconocido o se enfrenta a uno o más enemigos que están juntos, porque los soldados son avistados y responden al fuego mientras se mueven.

La emisión de una orden de avance de dos en dos consta de dos pasos. Primero se mantiene presionado el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der mientras el cursor de movimiento está inactivo para dar la orden. Al hacerlo, se abre automáticamente el cursor del sector de fuego para que se pueda establecer la zona de refugio de los soldados. A continuación, presiona de nuevo el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para completar la orden.

Movimiento de los soldados

Una vez que reciben una orden de avance de dos en dos, los soldados se colocan en posición. Los primeros dos soldados se dirigen hacia el destino mientras los otros dos les proporcionan fuego de cobertura. En cuanto los primeros concluyen su movimiento, cubren el avance de los otros dos. Cuando los soldados disparan durante este avance, lo hacen automáticamente con fuego de supresión para mantener al objetivo neutralizado.

El avance de dos en dos resulta muy inseguro si hay enemigos demasiado alejados como para estar en el mismo sector de fuego. Si se avanza de este modo en estas circunstancias, es muy probable que se pierda a algún soldado.

Situación	Mejor movimiento
Un equipo cubre, otro se desplaza.	Avance
Enemigos en el mismo sector de fuego o desconocidos.	Avance de dos en dos
Enemigos en distinto sector de fuego.	Recurre al otro equipo, es inseguro mover a un equipo por sí mismo en estas condiciones.

Órdenes de fuego

Los soldados están entrenados para esperar órdenes antes de entrar en acción. Si cuentan con cobertura frente al enemigo, no abrirán fuego hasta recibir una orden. El único caso en el que no esperarán a una orden para abrir fuego, será cuando sus vidas corran peligro, es decir, cuando no cuenten con cobertura frente a una amenaza.

Cursor del sector de fuego

Al presionar el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der se abre el cursor del sector de fuego, que se puede volver a situar con el ratón. Se considera que todos los enemigos situados dentro del círculo se encuentran en el sector de fuego. No obstante, el número de enemigos que realmente reciben fuego cuando se emite la orden varía en función de la formación del equipo y del tipo de orden de fuego emitida, tal y como se explica en la página 18.

Órdenes de fuego

Órdenes de fuego dirigido

Al presionar el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der con el cursor del sector de fuego activo, se emite una orden de fuego dirigido en esa dirección. Las órdenes de fuego dirigido hacen que los soldados abran fuego contra los enemigos situados en ese sector e ignoren a los que estén fuera de él, aunque estos les estén disparando.

Los soldados eligen cuidadosamente a sus objetivos dentro del sector de fuego. Escogerán primero a los que no tengan cobertura, ya que pueden ser eliminados de inmediato. También separarán el fuego para aprovecharse de la situación de combate (explicación en el siguiente apartado, Efectos del fuego). Si en un sector de fuego hay más de dos enemigos, sin embargo, algunos de ellos no recibirán disparos y serán libres de responder contra los equipos.

CONSEJO

Wenn ein Team mit einem zugewiesenen Feuerbereich unter Beschuss gerät, dann drücken Sie die Taste X oder ~ (Tilde), um den Feuerbereich aufzuheben. Nun wird Ihr Team das Feuer erwidern, was es Ihnen ermöglicht, sich für ein Vorrücken oder ein Sperrfeuer zu entscheiden, das Ihr Team in Sicherheit bringt.

Órdenes de fuego de supresión

Al mantener presionado el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der con el cursor del sector de fuego activo, se emite una orden de fuego de supresión. Cuando a un equipo se le da esta orden, este dispara continuamente contra todos los enemigos del sector. A fin de conseguir el máximo rendimiento de sus cuatro armas, los soldados abandonarán el refugio para acabar con los enemigos. Como resultado, todos los enemigos del sector de fuego quedarán bloqueados, tal y como se explica en el siguiente apartado.

CONSEJO

Nunca ordenes fuego de supresión si no están todos los enemigos en el sector de fuego: el equipo que ejecute la orden perderá la cobertura y los enemigos que no estén en el sector de fuego los matarán.

Efectos del fuego

El fuego recibido puede afectar a los soldados y a los enemigos de tres formas distintas.

Fuego

Los soldados y los enemigos que reciben fuego tienen un ritmo de disparo reducido, ya que se ven obligados a ponerse a cubierto a intervalos. Pero aparte de eso, el recibir disparos no tiene mayores consecuencias, siempre que los soldados tengan cobertura. Si no la tienen, los soldados se echan al suelo y responden al fuego.

Hostigación

Una ventaja que el Ejército estadounidense tiene sobre la mayoría de los combatientes es el completo entrenamiento recibido por sus soldados. Tienen experiencia bajo el fuego, lo que les ayuda a mantener la calma y permanecer centrados. Los combatientes enemigos no suelen tener ese nivel de experiencia y, como resultado, el estar bajo fuego hace que se descentren.



Cuando tres fusiles M o el SAW disparan a un enemigo, ese enemigo se vuelve hostigado. Se puede decir cuando un enemigo está hostigado porque en su indicador aparece el símbolo correspondiente (Ⓢ). Los enemigos hostigados no dispararán a nadie más que al soldado que los hostiga, a menos que vean a u equipo quieto y sin cobertura. En otras palabras, cuando un equipo tiene un enemigo hostigado, se puede hacer avanzar con seguridad al otro equipo de un lugar de cobertura al siguiente, siempre que no se detenga en medio. Debido a su entrenamiento y experiencia, tus soldados nunca están hostigados.

Bloqueo



Los soldados y los enemigos pueden recibir ataques muy fuertes. Esto sucede con las armas pesadas, como las ametralladoras de calibre 50, BMP o Bradleys, o cuando una unidad utiliza fuego de supresión con un arma automática o semiautomática.

Los enemigos muestran el símbolo de bloqueo (ⓧ) cuando se encuentran bajo fuego de supresión o de armas pesadas. Cuando un

enemigo está bloqueado, está agachado y no responde al fuego hasta varios segundos después del cese del fuego pesado.

Efectos del fuego

Los soldados que reciben fuego pesado también se agachan y no responden al fuego. No pueden hacer nada más que moverse en esas condiciones.

CONSEJO

Si quieres mover un equipo bajo fuego enemigo, procede a la supresión del enemigo y coloca el cursor de movimiento en el lugar de destino del equipo, mientras este sigue disparando. Emite la orden de movimiento sin cancelar el fuego de supresión y el equipo avanzará mientras dispara. El enemigo permanecerá agachado unos segundos, que constituirán el tiempo suficiente para que tu equipo alcance un lugar seguro.

Empleo de cobertura frente a las amenazas

El éxito de una actuación en un entorno urbano exige la evaluación y la interpretación de ese entorno. Una parte importante de él lo constituye la cobertura que ofrece a los soldados. Un equipo sin cobertura puede perder soldados antes incluso de percatarse de la presencia enemiga.

Las formaciones que aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla confirman cuándo tendrá cobertura el equipo al final de un movimiento. La cobertura es direccional, solo defiende de los enemigos desde determinados ángulos.



Símbolos de cobertura

Cuando los soldados de un equipo se dan cuenta de una amenaza, los iconos que hay sobre sus cabezas (①) indican si tienen cobertura frente a ella. Si un enemigo dispara a los soldados y estos no tienen un icono en forma de escudo sobre sus cabezas, es porque no tienen cobertura frente a un enemigo que los tiene como objetivo.



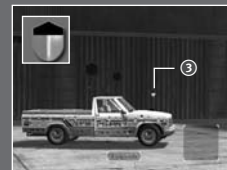
Cuando un enemigo tiene cobertura frente al equipo que controlas, el símbolo de escudo del enemigo aparece sobre su cabeza (②). Para matar a ese enemigo, será necesario encontrar una posición que permita atacarlo por un flanco. Esto consiste en moverse por el entorno para encontrar un ángulo desde el que no tenga cobertura ante el fuego del equipo.

Empleo de cobertura frente a las amenazas

Degradación de la cobertura

Las coberturas no son todas iguales. Algunos objetos se degradan bajo el fuego. Esto se puede apreciar viendo cómo reacciona un determinado objeto a las balas. La siguiente imagen, por ejemplo, muestra cómo un coche se degrada y pasa de ofrecer una cobertura total a ofrecerla solo parcial.

Cuando la cobertura se degrada mientras los soldados la usan, los escudos de cobertura se van volviendo negros poco a poco (③).



Los escudos negros indican que la cobertura solo ofrece una protección parcial, que es mejor que nada, aunque no mucho. Los escudos que se oscurecen permiten saber cuánto tiempo durará un elemento de cobertura.

Naturalmente, algunos objetos duran más tiempo que otros. Un frigorífico dura bastante como elemento de cobertura, ya que está hecho de porcelana pesada y metal. Un sofá, sin embargo, solo dura unos segundos. ¡Escoge bien tu cobertura!

Granadas



Puedes elegir entre tres tipos de granada o solicitar fuego indirecto con las teclas del 1 al 4 del teclado numérico. La tecla 1 corresponde a las granadas de fragmentación, la 2 a las granadas M203, la 3 a las granadas de humo y la cuatro al fuego indirecto o ataque aéreo.

Granadas de fragmentación

La granada de fragmentación M67 produce daños en un radio que rodea su punto de explosión.

Granadas

Para ordenar a un soldado que lance una granada de fragmentación, hay que dirigir el arco visible con el ratón para que termine en el punto en el que se quiere que caiga la granada. Si el arco es rojo, el destino puede estar demasiado próximo a tu equipo, así que ¡cuidado! Una vez que el arco esté correctamente trazado, presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para emitir la orden.

Granadas M203

La granada M203 es un arma de fuego directo y provoca daños a un objetivo único en su punto de explosión. Para seleccionarla, presiona la tecla 2 del teclado.

Aparecerá un nuevo cursor que indicará que has seleccionado la M203. Utiliza el ratón o las teclas de dirección del teclado para desplazar el cursor sobre el objetivo. También puedes acercar la imagen con la tecla MAYÚS o la rueda del ratón. Cuando estés listo para emitir una orden, presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der.

Granadas de humo

La granada de humo se utiliza para ocultar a un equipo de los enemigos. Lánzala cuando necesites atravesar terreno abierto o controlado por el enemigo. Para seleccionarla, presiona la tecla 3 del teclado.

Para ordenar a un soldado que lance una granada de humo, hay que dirigir el arco visible con el ratón o con las teclas de dirección para que termine en el punto en el que se quiere que caiga la granada. Una vez que el arco esté correctamente trazado, presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para emitir la orden.

Fuego indirecto

Cuando está disponible, el fuego indirecto se utiliza para destruir blindajes pesados enemigos. La mayor parte del fuego indirecto se lanza mediante bombardeos o ataques con morteros. Para hacer uso de él, se debe indicar primero la posición del objetivo. Mantén presionada la tecla 4 del teclado y, a continuación, usa el ratón o las teclas de dirección del teclado para colocar el cursor sobre el objetivo.

Cuando tienes un objetivo válido, el cursor se vuelve verde. Presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para transmitir las coordenadas al equipo de helicópteros o de morteros y retírate.

Órdenes de fuego individuales

Al mantener presionada la tecla W, S, A o D, no solo aparece la niebla de guerra, sino que también es posible emitir órdenes de fuego individuales. Si presionas el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para abrir un sector de fuego mientras mantienes presionadas las teclas W, S, A, o D, estarás asignando ese sector al soldado seleccionado. Si se selecciona a un soldado diferente dentro del modo individual, la cámara se queda con el soldado actual para que se pueda emitir la orden teniendo en cuenta la perspectiva real.

CONSEJO

Dar una orden de fuego individual te permite dividir el fuego de tu equipo. Si hay dos enemigos demasiado alejados como para entrar en un sector de fuego único, puedes emplear órdenes de fuego individuales para hostigar a ambos enemigos con un solo equipo. Envía un sector de fuego para un enemigo a un equipo y, a continuación, da a tu fusilero de rifle automático una orden de fuego individual para el otro enemigo. El FRA (AR) puede hostigar a un enemigo el solo.

Herramientas del líder de equipo

Cada líder de equipo cuenta con dos herramientas que le facilitan información sobre la misión y los alrededores de la ciudad.

Comunicación por radio

El equipo de radio permite a los líderes de equipo comunicarse con el Tte. Phillips, el líder de tu pelotón. Mientras que algunas comunicaciones se producen automáticamente en los puntos de guardado y en los cines, también puedes presionar la tecla Q o la tecla F1 para informar en cualquier momento. El Tte. Phillips puede aconsejarte acerca de la mejor forma de dirigirte hacia tu objetivo.

El Tte. te llamará por radio en cualquier momento para facilitarte información o nuevos objetivos. Cuando esté esperando un informe por tu parte, la luz roja del equipo de radio parpadeará y podrás escucharlo a través de él. Presiona la tecla Q o la tecla F1 del teclado para que tu líder de equipo se ponga en contacto con el Teniente de tu parte.

CONSEJO

Pon a tu líder de equipo a salvo y a cubierto, o no podrá completar su informe.

Herramientas del líder de equipo

El sistema de posicionamiento global

El líder de equipo también lleva un receptor de posicionamiento global que le permite acceder a datos vía satélite sobre la zona en la que se encuentra. Al presionar la tecla E del teclado, el líder de equipo recibe la orden de consultar el sistema de posicionamiento global, que tiene varias funciones.



Mapa de la ciudad

La pantalla predeterminada del sistema de posicionamiento global es el mapa de la ciudad, que ofrece una vista detallada de varias manzanas alrededor del líder de equipo. Los dos equipos están marcados en él con los iconos A y B, y el campo de visión del líder de equipo seleccionado aparece como un cono verde.

Esta pantalla muestra a cualquier enemigo que esté en ese momento en el campo de visión de los equipos. Los centros de evacuación, objetivos y puntos de guardado también están señalados con iconos que coinciden con su aspecto en el juego.

Pantalla de objetivos

Si presionas el botón derecho del ratón o la tecla 2 mientras el sistema de posicionamiento global está abierto, aparecerá la pantalla de objetivos, que contiene información sobre el objetivo general del capítulo en cuestión, así como sobre el objetivo más actual.

Reconocimiento

Si presionas el botón derecho del ratón o la tecla 2 con el sistema de posicionamiento global abierto, solicitarás un reconocimiento aéreo. Si hay algún vuelo disponible, el piloto confirmará su aproximación. Al realizar el sobrevuelo, se marcarán los enemigos avistados en tu sistema de posicionamiento global y se te comunicará si la presencia enemiga es mucha o poca. Los reconocimientos aéreos están limitados; no los malgastes.

CONSEJO

Utiliza el sistema de posicionamiento global para hallar un modo de atacar a los enemigos por un flanco. El mapa te muestra callejones y otras rutas que puedes tomar para encontrar un ángulo adecuado a cubierto.

Herramientas del líder de equipo

Guardado de progresos

A medida que te desplazas por la ciudad, tu equipo detendrá la acción cuando lo considere seguro para dar un informe de situación o seguimiento. El símbolo de informe de seguimiento aparecerá cuando sea seguro informar. Asegúrate de aprovechar estas oportunidades cuando surjan, porque tus soldados no darán un informe de seguimiento cuando encuentren enemigos adicionales.



Para dar al teniente un informe de seguimiento y guardar los progresos, espera a que aparezca el símbolo de informe de seguimiento (i). El Tte. Phillips también te informará de cuándo hay disponible algún informe de seguimiento. Conduce a ambos equipos a la zona de informe de seguimiento y tu líder de equipo lo solicitará automáticamente.

Repeticiones

Se pueden guardar y repetir los progresos de las partidas, de manera similar a como se reproduce una película que se acaba de grabar en cinta de vídeo. Para guardar una repetición, presiona ESC y selecciona Guardar repetición en el menú. Puedes seleccionar un nombre para la repetición o dejar el nombre predeterminado. Las repeticiones también se guardan automáticamente cada vez que se guarda un informe de seguimiento.

Al seleccionar un nivel para jugar, también se puede elegir la opción de ver la repetición. Además, es posible cargar una repetición guardada accediendo al menú Contenido extra y, desde ahí, a las Repeticiones guardadas.

Centros de evacuación

Si un soldado recibe un disparo, puede quedar incapacitado. Cuando esto ocurre, aparece un icono con forma de calavera en su puesto en la pantalla de HUD. Dispondrás de un tiempo limitado para ofrecer ayuda de campo al soldado herido antes de que muera, lo cual se indicará mediante la pérdida de color de la calavera. Si no ayudas al soldado antes de que se acabe el tiempo, este morirá y tu misión habrá fracasado. ¡El Ejército de los EE.UU. tiene tolerancia cero a las bajas!



Para ayudar a un soldado y recogerlo, coloca el cursor de movimiento sobre el cuerpo del soldado que está en el suelo. Podrás ver el icono del centro de evacuación: una cruz (e). Un soldado de tu equipo ayudará al herido y lo recogerá. Ten presente que tu equipo sigue pudiendo recibir disparos mientras ayuda a un soldado; lo más seguro es contar con el otro equipo para que suprima a los enemigos.

Herramientas del líder de equipo

En cuanto tu equipo haya ayudado y recogido al soldado herido, podrás llevarlo a un centro de evacuación para que reciba tratamiento. El centro de evacuación más próximo aparecerá señalado en la brújula con una cruz. Podrás ver otra cruz igual en el entorno cuando alcances dicho centro. Coloca el cursor de movimiento en el círculo rojo y presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der para solicitar el tratamiento de tu soldado. Este recibirá la ayuda de un médico y, a continuación, volverá a unirse al equipo. En caso de que lleves a un soldado de Alfa con el equipo Bravo o viceversa, el soldado en cuestión esperará en el centro de evacuación a que regrese su equipo.

En estos centros también es posible reabastecerse de munición. Sitúa el cursor de movimiento dentro de un círculo rojo de un centro de evacuación y presiona el botón izquierdo del ratón o la tecla Ctrl Der. Cuando llegue el equipo, un soldado reabastecerá la munición del equipo automáticamente.

Perfiles

Debes crear un perfil antes de empezar a jugar. Los perfiles son los ajustes personalizados y las partidas guardadas definidas por el usuario. Para crear o eliminar un perfil, accede simplemente al menú perfil desde el menú principal. Si no tienes un perfil creado, el juego te pedirá automáticamente que crees uno. Puedes personalizar el nombre de tu perfil o dejarlo como viene "por defecto". Cualquier cambio que realices en la configuración o en las opciones de juego se guardará en el perfil seleccionado.

IMPORTANTE

Si se elimina el perfil guardado en el ordenador, se dañarán TODAS las partidas guardadas y repeticiones. Estas partidas guardadas y repeticiones dañadas serán eliminadas tras haber accedido al juego. Además, si se elimina una partida individual del ordenador, el resto de partidas guardadas que formen parte de la misma línea temporal quedarán dañadas y serán borradas cuando se acceda al juego.

Fracaso de las misiones

¡Manten a salvo a tus soldados! La misión fracasará si hay más de un soldado herido, matas a una unidad amiga (como un médico) o dejas que muera un soldado de tu equipo.

Opciones

Si dispones de conexión a internet de banda ancha en tu ordenador, puedes jugar en línea a Full Spectrum Warrior con un amigo.

Menú Opciones

Desde el menú Opciones se pueden personalizar algunas funciones del juego.

Audio

Selecciona esta opción para personalizar el sonido del juego.

Desactivar

sonido: Marca esta casilla para desactivar todas las configuraciones del sonido.

Activar EAX: Desde esta casilla se activa el sonido EAX. Nota: esta opción es válida solo para aquellos usuarios que posean tarjetas de sonido compatibles con EAX. EAX® ADVANCED HD™ sirve para crear efectos de reverberación y para aplicar filtros de sonido de obstrucción y atenuación a sonidos 3D. Permite al juego crear distintos ambientes acústicos con precisión, además de amortiguar sonidos obstruidos por obstáculos o atenuados por paredes. EAX ADVANCED HD es compatible con las tarjetas de sonido SoundBlaster® Audigy®2 de Creative® Lab.

Nivel de calidad: Selecciona el nivel de calidad de todos los sonidos del juego.
Nota: Se puede activar esta opción cuando la función EAX no está activada.

Efectos de sonido: Selecciona el volumen de los efectos de sonido del juego.

Música: Selecciona el volumen de la música del juego.

Voz: Selecciona el volumen de los diálogos del juego.

Subtítulos: Activa o desactiva los subtítulos.

Predeterminado: Vuelve a establecer todas las opciones de sonido originales.

Atrás: Retrocede a la pantalla del menú anterior.

Vídeo

Puedes personalizar los gráficos del juego:

Gamma: Selecciona el nivel de gamma deseado.

Calidad: Selecciona una calidad global para los gráficos del juego.

Resolución: Selecciona la resolución deseada para jugar en el ordenador.

Anti-Aliasing: Marca esta casilla para activar el suavizado.

Predeterminado: Selecciona esta opción para volver a las opciones gráficas predeterminadas.

Avanzado: Los usuarios más avanzados podrán personalizar las opciones gráficas con esta opción.

Atrás: Retrocede a la pantalla del menú anterior.

Opciones

Controles

Personaliza algunas características de los controles del juego y consulta la configuración de controles predeterminada.

Sensibilidad de la cámara:

Selecciona la velocidad de la cámara controlada por el ratón.

Sensibilidad del cursor:

Selecciona la velocidad del puntero 2D.

Eje Y de cámara: Cambia entre un eje Y invertido o normal.

Eje X de cámara: Cambia entre un eje X invertido o normal.

Predeterminado: Selecciona esta opción para volver a la configuración de controles predeterminada.

Atrás: Retrocede al menú anterior.

Cómo conectarse en línea

Si quieres jugar en línea, selecciona Alojar Co-op, Unirse a Co-op o ve a Unirse a IP del menú Jugar en el menú principal y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Con la opción Alojar Co-op podrás ser el anfitrión de la partida; con Unirse a Co-op podrás unirse a una partida que ya tenga anfitrión y desde Unirse a IP puedes unirse a una partida de una IP específica.

Juego cooperativo

Full Spectrum Warrior permite a los líderes de squad emparejarse y hostigar en operaciones militares conjuntas. En el modo cooperativo, la tarea de dirigir al squad de ocho hombres se divide entre dos líderes de squad, a cada uno de los cuales se le asigna un equipo de fuego de cuatro hombres. La capacidad de dar órdenes a ambos equipos se suspende y, en su lugar, los líderes de equipo deben aprender a coordinar acciones, repartir las responsabilidades para la seguridad del squad y cumplir los objetivos de las misiones. Esto se facilita con el uso de la ventana de chat que está disponible para las partidas en línea. A través de la ventana de chat los usuarios pueden conversar con sus compañeros en línea. Para introducir texto, presiona las teclas T, Ç o – del teclado e introduce el texto que deseas enviar a un compañero en línea. En el modo cooperativo, a cada jugador se le asigna un único equipo de fuego para dirigir. A diferencia de lo que ocurre en el modo de un jugador, no se puede

Menú En línea

alternar entre Alfa y Bravo ni emitir órdenes a ambos equipos de fuego. Al jugador que aloja la partida cooperativa se le asigna automáticamente el equipo Alfa, mientras que el jugador que se une asume el control de Bravo.

Cuando eliges jugar en línea, pasas al menú En línea en el que dispones de varias opciones:

Alojar Co-op: Crea y aloja una partida cooperativa.

Unirse a Co-op: Únete a una partida cuyo anfitrión es otro usuario.

Unirse a IP: Busca una dirección IP determinada para unirse a una partida.

Opciones en línea

Opciones de Alojar Co-op

Cuando decides alojar una partida, eliges iniciar una partida en línea. Tienes una variedad de parámetros de juego donde elegir.

Desplegar: Selecciona esta opción para comenzar a alojar una partida en línea.

Capítulo: Desplázate por esta ficha y escoge un nivel de inicio para tu partida.

Guardar selección: Desplázate por esta ficha para empezar la partida desde el punto en el que se guardó.

Cargar repetición: Esta opción sirve para cargar y ver la repetición de una partida guardada previamente.

Nombre del servidor: Introduce aquí el nombre personalizado de la partida.

Contraseña: Si deseas que tu partida sea privada, marca esta casilla e introduce una contraseña personalizada.

Atrás: Retrocede al menú anterior.

Opciones en línea

Opciones de Unirse a Co-op

Cuando decides unirte a una partida cooperativa, puedes establecer ciertos parámetros antes de unirte a la partida. Después de establecer los parámetros deseados, selecciona la opción Buscar para encontrar aquellas partidas disponibles que coincidan con tus criterios de búsqueda.

Capítulo: Selecciona un capítulo específico para jugar en línea.

Conexión: Selecciona los parámetros de búsqueda de una conexión en línea determinada.

Solo voz activa: Marca esta casilla para buscar únicamente partidas compatibles con comunicaciones de voz a través de los auriculares.

Solo partidas públicas: Marca esta casilla para buscar partidas que no sean privadas, y que por lo tanto no requieran una contraseña para entrar.

Buscar: Selecciona esta opción cuando estés listo para buscar partidas que cumplan los parámetros establecidos.

Atrás: Retrocede al menú anterior.

Opciones de Unirse a IP

Unirse a IP: Introduce la dirección IP de la partida a la que deseas unirte.

Unirse: Selecciona esta opción para unirte a la partida.

Atrás: Retrocede al menú anterior.

Nota: Si deseas unirte a una partida privada, se te pedirá que introduzcas la contraseña establecida por el anfitrión.

Guardado y continuación de partidas cooperativas

Si durante una partida cooperativa tú y tu compañero completáis con éxito los objetivos de la misión sin perder a ningún hombre, podréis pasar al siguiente capítulo de la historia. ¡De hecho, se puede jugar toda la campaña en solitario en modo cooperativo!

Glosario

AH-6J el único helicóptero ligero de asalto del Ejército estadounidense, utilizado principalmente para operaciones de las fuerzas especiales, además de para operaciones de inserción y extracción, y reconocimiento y vigilancia.

Amigos fuerzas civiles o militares de una zona de combate simpatizantes de EE.UU. o sus aliados.

Avance de dos en dos orden de movimiento que divide al equipo de fuego en dos parejas de las que la primera se mueve con cautela y atención mientras la segunda ofrece cobertura; una vez que la primera llega al destino, se cambian los papeles hasta que todo el equipo de fuego se reagrupa en el nuevo destino.

Blindado o vehículo técnico vehículo civil utilizado como plataforma móvil improvisada de armas pesadas.

BMP el Boyevaya Mashina Pyekhota es el equivalente soviético del vehículo de combate de infantería estadounidense Bradley, diseñado para transportar a las tropas enemigas y ofrecer apoyo a equipos de infantería enemigos desmontados. Suelen verse en Zekistán dotados de una ametralladora pesada.



Bradley el vehículo de combate de infantería Bradley transporta a la infantería en el campo de batalla y proporciona fuego de cobertura a las tropas desmontadas y para suprimir los blindados y vehículos de combate enemigos.

Cabo cabo.

Calibre 50 forma abreviada para ametralladora pesada de calibre 50.

Cargador pequeña caja desmontable que contiene cartuchos y los carga en la cámara de disparo de un arma de fuego.

Centro de evacuación zona segura designada para curar a los soldados heridos y reabastecer de munición a los equipos.

Charlie-90 nomenclatura del juego designada para el squad del jugador.

Charlie-32 nomenclatura del juego designada para el líder de pelotón.

En posición término empleado con frecuencia por pilotos de helicópteros cuando se encuentran en la zona y preparados para ayudar a unidades de tierra.

Equipo Charlie nomenclatura del juego designada para un tercer equipo controlado por el usuario.

Equipo Doble A soldados equipados con armamento antitanques, como cargas de explosivos.

F (R) fusilero.

FLZ Frente de Liberación de Zekistán.

Glosario

FRA (AR) fusilero de rifle automático.

Fuego de supresión táctica militar consistente en la concentración de un intenso fuego de disparos contra una posición enemiga para mantener al enemigo bloqueado de modo que no pueda responder al fuego; suele utilizarse para dar a otro equipo la oportunidad de maniobrar o retroceder con seguridad.

G granadero.

Hostil término para designar al enemigo; suelen emplearlo los soldados cuando avistan a un enemigo.

Informe de seguimiento zona de guardado designada de Full Spectrum Warrior.

JSTARS sistema conjunto de vigilancia y ataque de objetivos por radar, transportado en un avión jumbo, financiado por el Ejército y las Fuerzas Aéreas estadounidenses; sistema de vigilancia de largo alcance aire-tierra diseñado para localizar, clasificar y rastrear objetivos terrestres en cualquier condición meteorológica.

LE (TL) líder de equipo.

LP líder de pelotón.

M1025 transporte de personal blindado.

M203 lanzagranadas montado sobre rifle empleado por el Ejército estadounidense.

M67 granada de fragmentación del Ejército estadounidense.

Manos de Ayuda organización independiente de personal médico que ofrece asistencia en zonas de guerra.

MOUT Operaciones Militares en Terreno Urbano.



OPFOR fuerza opositora; designación del enemigo.

OTAN Organización del Tratado del Atlántico Norte.

Rangers fuerza militar de elite del Ejército estadounidense que se encarga de misiones especiales.

Glosario

Reconocimiento forma abreviada de reconocimiento; se emplea en el juego para los vuelos de reconocimiento, solicitados en el modo de sistema de posicionamiento global.

RP6 grana propulsada por cohete; arma ligera portátil de fuego mudo, muy utilizada en Oriente Medio en ataques de la guerrilla, generalmente de origen soviético, contra blindados y personas por igual.



SAW arma semiautomática de squad.

Sector de fuego límite imaginario en forma de cono designado para un equipo de fuego en el que se debe concentrar el fuego, normalmente para lanzar fuego de cobertura o supresión a una posición enemiga conocida.

Sgto. sargento.

Soldado 1º soldado de primera clase.

Soldado soldado.

Stinger misiles estadounidenses portátiles tierra-aire.

UH-60 A helicóptero para el transporte de tropas del Ejército estadounidense.

Créditos

FULL SPECTRUM WARRIOR TEAM

PROJECT DIRECTOR

William Henry Stahl

SENIOR PRODUCER

Raphael Hernandez

TECHNICAL DIRECTOR

Fredrik 'Fidde' Persson

LEAD PROGRAMMER

Alexander Boczar

ART DIRECTORS

Christopher M. Hunt

Rositza 'Rosi' Zagortcheva

LEAD DESIGNER

Richard Wyckoff

PRODUCTION

COORDINATOR

Kim Marlis

Engineering

Department

SENIOR PROGRAMMERS

Alexander Boczar

Ivaylo 'Ivo' Belchev

Niklas Westberg

ENGINE/GRAPHICS

Niklas 'Smedis' Smedberg

GRAPHICS

Daniel Mooney

AI

Quinn 'Blondie' Dunki

UI

John Giors

Priti Aggarwal

NETWORK

Jon 'Heina' Heiner

LEAD GAMEPLAY

Adam Pino

GAMEPLAY

Justin Truman

Aaron Lee

Leyland 'Lee' Needham

TOOLS

Lilli Thompson

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Kevin Ashley

Julio Jerez

Art Department

LEAD ANIMATOR

Pete 'p33t' Meihuizen

ENVIRONMENTAL

Michael Altamirano

Ivan Bouinatchov

Andrew Krelle

Han Lee

Timo Pihlajamäki

Sean Sullivan

CHARACTER

Huan Phan

2D/CONCEPT

Tony Ianio

RC Montesquieu

ANIMATORS

James Crowson

Ben 'desktop bandit' Nelson

Stephan 'Hollywood' Greenburg

Design Department

LEAD TUTORIAL DESIGNER

Brian Gomez

DESIGNERS

Rick Ernst

Kristine Ishii

Peter Bartholow

Daven Simmons

WRITING

Paul Robinson

Sound Department

SENIOR PRODUCER & LEAD DESIGNER

David Rovin

SENIOR ASSISTANT

Andrew Waggoner

PADEMIC

STUDIOS

CEO

Andrew Goldman

PRESIDENT

Josh Resnick

EXECUTIVE PRODUCER

Greg Borud

EXECUTIVE ART DIRECTOR

Carey Chico

PRODUCTION SUPPORT

Joseph Donaldson

Kent Schuelke

WEB DESIGNER

Steven Leff

MILITARY CONSULTANT

CPT. John M. Spangberg

THQ Inc.

Marketing

SENIOR VICE PRESIDENT - WORLDWIDE MARKETING

Peter Dille

DIRECTOR - GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Alison Quirion

SENIOR BRAND MANAGER

Brad Carraway

INTERNATIONAL MARKETING SERVICES

MANAGER

Sarah Nicholson

MARKETING COORDINATOR

Damian Garcia

Media Relations

DIRECTOR OF MEDIA RELATIONS

Liz Pieri

MEDIA RELATIONS MANAGER

Tom Stratton

ASSOCIATE MEDIA RELATIONS MANAGER

Kyle Walker

MEDIA RELATIONS COORDINATOR

Rob Cassel

Creative Services

DIRECTOR - CREATIVE SERVICES

Howard Liebeskind

MANAGER - CREATIVE SERVICES

Kirk Somdal

VIDEO PRODUCTION MANAGER

Christopher Folino

VIDEO PRODUCTION COORDINATOR

Paul Reese

VIDEO LEAD DESIGNER

David Stroner

VIDEO GRAPHIC CONSULTANT

Eyad Orabi

VIDEO EDITOR

Shawn Goodrich

PACKAGING DESIGN

Origin Studios

ADVERTISING CREATIVE

G&M Plumbing

Quality Assurance

DIRECTOR, QUALITY ASSURANCE

Monica Vallejo

TEST SUPERVISOR

David Sapienza

LEAD TESTERS

Mark Aviles

Mark Wagman

TESTERS

T. Ryan Arnold

Jon Bloch

David Choe

Tim Fielder

Carlo Gonzales

Andrew Herman

Patrick Keller

Shinyan Liu

Greg Platt

Scott Tomashek

James Wahlquist

Eric Weiss

David Wilson

TRANSLATORS

Grace Lieu

Junko Sekine

Production

EXECUTIVE VICE PRESIDENT - WORLDWIDE STUDIOS

Jack Sorensen

VICE PRESIDENT - PRODUCTION

Philip Holt

DIRECTOR - PROJECT MANAGEMENT

Richard Browne

MANAGER, PRODUCTION RESOURCES

Jenae Pash

CREATIVE MANAGER

Greg Donovan

THQ ENTERTAINMENT GMBH

LOCALISATION DIRECTOR

Susanne Dieck

LOCALISATION ENGINEER

Bernd Kurtz

ADDITIONAL TESTING

Andreas Hertz

Patrick Fette

Thomas Dalamitros

IN-GAME TRANSLATIONS AND PROOF READING

SimulTrans Ltd.

SENIOR PROJECT MANAGER

(SIMULTRANS LTD.)

Lillian Osborne

Internal Creative Department

SENIOR PROJECT MANAGER ART

Till Enzmann

DTP OPERATOR

Anja Untiet

INSTITUTE FOR CREATIVE TECHNOLOGIES

University of Southern California

CREATIVE DIRECTOR, PROJECT LEADER

James H. Korris

RESEARCH SCIENTIST

Michael van Lent, Ph.D.

PROJECT MANAGER

Matthew Trimmer

PROJECT MANAGER

Trevor R. Hawkins

EXECUTIVE DIRECTOR

Richard D. Lindheim

Créditos

SONY IMAGEWORKS

Art Team FCS

CHARACTER ANIMATOR

Alfonso Alpuerto

LEAD ENVIRONMENT

ARTIST

Gary Brunetti

CHARACTER ANIMATOR

Thomas Bruno

ANIMATION DIRECTOR

Jeremy Cantor

TOOLS PROGRAMMER

Pablo Costabel

ASSET MANAGER

Christopher Doyle

EXECUTIVE PRODUCER

Thomas Hershey

PRODUCTION SERVICES TECHNICIAN

Rajeev Joshi

CHARACTER ANIMATOR

Kurt Peterson

ENVIRONMENT & CHARACTER ARTIST

Huan Phan

ENVIRONMENT ARTIST

Erika Sass

PRODUCER

Sande Scoredos

ENVIRONMENT ARTIST

Tricia Vitig

ADDITIONAL CHARACTER ANIMATORS

Paul Jessel

Kenn McDonald

Noel McGinn

Sean Mullen

Brian Schindler

Chad Stewart

William Tessler

Roger Vizard

Jim VanDerKyle

Todd Wilderman

Reference Shoot

MATTER EXPERT

SGT. Jack Batten US

PRODUCTION COORDINATOR

Steve Prawat

STUNT ACTOR

Prasong Kreng

STUNT ACTOR

Marko Zaror

SCORPIO SOUND

SAG VOICE OVER

CASTING & RECORDING

by SCORPIO SOUND, LLC



VOICE OVER/
DIALOGUE EDITING
by SCORPIO SOUND, LLC

VOICE OVER DIRECTOR
David Rovin

Supervising
Dialogue

EDITOR AND MIXER
Gregory J. Hainer, MPSE

DIALOGUE EDITORS
Gregory J. Hainer, MPSE
Jonathan "Mongro" Ross
Jacques Slade
James Warren
Hanni Yonett
Micahel Zick

ARABIC VOICE COACHING
AND ADDITIONAL
TRANSLATION
Toufiq Tulsiram

Voice Over Cast

Platoon Leader
Lex Lang
Devereux
Svon
Ota
BEN DISKIN

Mendez
ARMANDO VALDES-
KENNEDY

Picoli
IAN KESSLER
Shehadi
J. D. CULLUM

Shimanski
MIKEY KELLEY

Silverman
Ben Spies
Williams
BILLY BROWN

Arab Civilian Female
EXTIMAL SHBIB

OPFOR #01 & Al Afad
Assistant
TOUFIQ TULSIRAM

Arab Civilian Male 1, Al
Afad, Propaganda Guy
GINO SALVANO

Arab Civilian Male 2 (Old
Man), OPFOR #02
AHMAD ALSUNDOS

OPFOR #03
HUGH MUN

Recon Pilot, Dr. Alvarez
NIKA FUTTERMAN

NATO British Officer
JD CULLUM

CREAT STUDIOS

EXECUTIVE PRODUCERS
Anton Petrov
Daniel Prouslime

PROJECT LEADER
Avenir Sniatkov

DIRECTOR

Chosen by Games. Loved by Gamers.

SOUNDS BEST ON



Sound
BLASTER
AUDIGY 2 ZS

Sound Blaster® Audigy® 2 ZS blurs the new line between gaming and reality:

- Experience believable audio landscapes in real-time with EAX® ADVANCED HD™
- Accelerated hardware effects create amazing audio with perfect performance
- Hear your enemies, from every direction possible with 7.1 surround sound
- Bring any game to life with the quality sound of 24-Bit ADVANCED HD™
- Clarity that lets you hear your enemy before they hear you with 108dB SNR
- THX® Certified "Movie Theater" sound for all your games

www.soundblaster.com

Get
CREATIVE

©2004 Creative Technology Ltd. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. In the United States and/or other countries. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

EN EL FRENTE DE COMBATE SOLO
VALE UNA ORDEN:
MATAR.



PC
CD-ROM
SOFTWARE

GWI
POWERED BY
gameSpy

relic
ENTERTAINMENT

THQ
www.thq.co.uk

Warhammer 40,000 Dawn of War — © copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license. Developed by Relic® Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

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 LIMITADA. THQ garantiza que el soporte en el que se facilita el Software estará libre de fallos en su manufactura y sus materiales durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha en que lo recibiera Vd. Esta garantía limitada se anulará si, de acuerdo a la misma, el fallo del Software se debe a un uso incorrecto, instalación inadecuada, descuido, accidente, incendio u otro riesgo, o después de cualquier incumplimiento de este Acuerdo. En el caso de cualquier incumplimiento de la garantía limitada precedente, debe devolver el Software a THQ, o el distribuidor autorizado de THQ que se lo facilitara, a portes pagados, antes de que expire el periodo de garantía, junto a una copia de la factura de compra del Software y este Acuerdo firmado. La responsabilidad única y exclusiva de THQ y sus proveedores, y la reparación única y exclusiva para Vd., serán, a discreción exclusiva de THQ, (i) proporcionar un ejemplar del Software que reemplace al defectuoso o (ii) reintegrarle la suma que pagó por la licencia y poner fin a este Acuerdo. El ejemplar que reemplace al Software estará garantizado durante noventa (90) días. EL SOFTWARE QUE SE LE ESTÁ LICENCIANDO NO TIENE NINGUNA OTRA GARANTÍA APARTE DE LA GARANTÍA LIMITADA PRECEDENTE, CREADA EXCLUSIVAMENTE POR THQ Y NO POR NINGUNO DE SUS PROVEEDORES. THQ Y SUS PROVEEDORES NIEGAN NINGUNA OTRA GARANTÍA, YA SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO (SIN LIMITARSE A ELLO), GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, CAPACIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, TITULARIDAD Y LA NO-INFRACCIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS. ALGUNAS JURISDICCIÓNES NO PERMITEN EL DESCARGO DE RESPONSABILIDAD DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA Vd., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS 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.

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).

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**

FAP
cine.video.tv

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 deutschen Festnetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511
(€ 0,14/Min, aus dem deutschen Festnetz)
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 I1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
Tf. 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 12h et de 14 h à 20h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: 02 89418552
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate 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

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
for FAQs and full online support

Notas

Hoja de consulta rápida

ACCIONES BÁSICAS

Botón izquierdo del ratón y Ctrl Der

- Presiona sin cursores seleccionados para activar el sector de fuego.
- Presiona para confirmar una orden de movimiento.
- Mantén presionado para avanzar de dos en dos.
- Presiona para confirmar un sector de fuego.
- Mantén presionado para ordenar fuego de supresión.

Botón derecho del ratón o 0 NUM – Presiona para activar o desactivar el cursor de movimiento.

Botón central del ratón o TAB – Cambiar de equipo. Mantén presionado para seleccionar un tercer equipo cuando esté disponible.

Rueda del ratón o Mayús Izq – Acerca o alejar.

X o MAYÚS+~ – Cancelar una orden.

F1 o Q – Informar.

ESC – Cambiar el menú del juego.

E – Activar o cancelar el sistema de posicionamiento global.

BARRA ESPACIADORA – Poner a cubierto.

F – Acatar una orden.

1 – Activar o desactivar el cursor de granada de destrucción M67.

2 – Activar o desactivar el cursor de granada M203.

3 – Activar o desactivar el cursor de granada de humo AN-M8.

4 – Activar o desactivar el cursor de fuego indirecto.

W – Seleccionar al líder del equipo. Mantén presionado para dar una orden a un soldado con el líder de equipo seleccionado.

S – Seleccionar granadero. Mantén presionado para dar una orden a un soldado con el granadero seleccionado.

A – Seleccionar fusilero de rifle automático. Mantén presionado para dar una orden a un soldado con el fusilero de rifle automático seleccionado.

D – Seleccionar fusilero. Mantén presionado para dar una orden a un soldado con el fusilero seleccionado.

T o Ç o - – Introduce texto en una partida en línea.

MODO SISTEMA DE POSICIONAMIENTO GLOBAL

Botón izquierdo del ratón, 1 o Ctrl Der – Cambiar de mapa o vista de objetivos.

Botón derecho del ratón, 2 o 0 en teclado numérico – Solicitar reconocimiento.

Mayús o rueda del ratón – Ampliar vista del mapa.

W, S, A o D – Recorrer vista del mapa.

X o E – Regresar a la partida.

F1 o Q – Ayuda de sistema de posicionamiento global.