



Games
for Windows®



⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE
SOEZ



MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO
DE AZAR



pegionline.eu

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

CÓMO INSTALAR EL JUEGO	3
INICIO DEL JUEGO	3
CONTROLES COMPLETOS	4
CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA	8
INFORMACIÓN DE LA MISIÓN	8
RESUMEN DEL EQUIPO DE COMBATE	9
VEHÍCULOS	20
GUARDAR Y CARGAR	21
OPCIONES	21
CRYSIS WARS®	22
CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO	27
ATENCIÓN AL CLIENTE	28
GARANTÍA	29

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

Nota: para consultar los requisitos del sistema, visita electronicarts.co.uk.

Para instalar (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

Para instalar (usuarios de EA Store):

Nota: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita www.eastore.ea.com y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

Una vez descargado el juego con el Gestor de descargas de EA, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el Gestor de descargas de EA.

Nota: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el Gestor de descargas de EA en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

Para instalar (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego:

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

Nota: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Menú explorador de juegos**.

Bienvenido a *Crysis Warhead*®, la nueva entrega del Juego del Año de PC 2007. Juega en el papel del sargento “Psycho” Sykes y persigue al coronel Ji-Sung Lee, un político sin escrúpulos del ejército popular coreano, y a su misterioso cargamento. Dispondrás de nuevas armas y vehículos, además de un disco de juego multijugador exclusivo. En *Crysis Wars* descubrirás lo peligroso que puede llegar a ser la vida en el otro lado de la isla.

Nota: no necesitas tener instalado *Crysis* para jugar a *Crysis Warhead*, ni tampoco introducir una clave de CD. La clave de CD solo es necesaria para iniciar una partida online con el disco de *Crysis Wars*. Tanto *Crysis Warhead* como *Crysis Wars* tienen que instalarse por separado con sus propios discos.

CONTROLES COMPLETOS

Crysis Warhead puede jugarse con un teclado y los controles del ratón, o un mando de Xbox 360.

CONFIGURACIÓN DEL RATÓN Y EL TECLADO

MIRAR/MOVER

Avanzar/Retroceder	W/S
Desplazamiento lateral a izquierda/derecha	A/D
*Inclinarse a la izquierda/derecha	Q/E
Levantarse / saltar	BARRA ESPACIADORA
Sprint	MAYÚS izquierdo
Agacharse	CTRL izquierdo
Cuerpo a tierra	Z

*solo en modo de un solo jugador

ARMAS

Tirar	Botón del ratón 1
Atacar con arma cuerpo a cuerpo	T (E en multijugador)
Modo disparo	X
Recargar	R
Soltar arma	J
Prismáticos	B
Acercar cámara/Disparo secundario/Modo vista	Botón del ratón 2
Menú de personalización	C
Arma siguiente/anterior	Rueda del ratón arriba/abajo
Lanzar granada	G
Visión nocturna	I
Activar arma de corto alcance	1
Activar arma de asalto	2
Activar explosivos	3
Activar modos de traje	4
Activar utilidades	5
Cambiar tipo de granada	H (Q en multijugador)

INTERACCIÓN

Interactuar/Entrar/Salir	F
Guardado rápido	F5
Carga rápida	F8
Cargar última partida guardada	F9
Menú del traje	V
Menú rápido del traje	Rueda del ratón
Abrir/cerrar mapa	M
Objetivos	TABULADOR

VEHÍCULOS

TECLAS GENERALES PARA VEHÍCULOS

Pasar al asiento del conductor	1
Pasar al asiento del artillero	2
Activar asientos de pasajeros	3
Activar vista de tercera persona	F1
Zoom +/-	Rueda del ratón arriba/abajo
Claxon	H
Luces	L

VEHÍCULOS TERRESTRES/ACUÁTICOS

Acelerar/avanzar	W
Frenar/retroceder	S
Girar a izquierda/derecha	A/D
Freno	BARRA ESPACIADORA
Turbo	MAYÚS izquierdo

HELICÓPTERO

Apagar/encender motor	W/S
Virar a izquierda/derecha	A/D
Girar/inclinar	El ratón
Turbo auxiliar	SHIFT izquierdo

NAVE DE DESPEGUE Y ATERRIZAJE VERTICAL

Acelerar/avanzar	W
Frenar/retroceder	S
Girar	El ratón
Desplazamiento lateral a izquierda/derecha	A/D
Virar a izquierda/derecha	Q/E
Moverse arriba/abajo	BARRA ESPACIADORA / CTRL izquierdo
Turbo auxiliar	SHIFT izquierdo

MANDO XBOX 360

Nota: para jugar con el mando Xbox 360 debes instalar el mando Xbox 360 para el software de Windows. Si quieres obtener más información, visita <http://support.microsoft.com/kb/906347>

CONTROLES DEL JUGADOR



- Para activar el Force Feedback o activar o desactivar la inversión de los controles de vista, selecciona OPCIONES > CONFIGURACIÓN DEL MANDO en el menú principal/menú de pausa y marca las casillas correspondientes.

CONTROLES DE VEHÍCULOS



CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

Para comenzar una campaña de *Crysis Warhead* selecciona **NUEVA PARTIDA** en el menú principal. Elige el nivel de dificultad al que quieres jugar, **FÁCIL**, **NORMAL**, **DIFÍCIL** O **DELTA**, y selecciona **COMENZAR PARTIDA** para empezar. Si no tienes claro qué dificultad elegir, lee la breve descripción que se encuentra bajo la configuración para ver las diferencias entre cada nivel.

- Para continuar una partida guardada anteriormente, selecciona **CARGAR PARTIDA**.

PERFIL DE USUARIO

Crea un perfil de usuario para almacenar los datos de la partida. Selecciona **PERFIL**, y a continuación elige **NUEVO PERFIL**. Introduce el nombre de usuario que elijas y haz clic en **GUARDAR PERFIL**.

- Para cargar un perfil existente, selecciona **CARGAR PERFIL** y a continuación haz clic en el nombre de usuario del perfil que quieres cargar. Selecciona **CARGAR** para cargar el perfil y vuelve al menú principal.

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN

OBJETIVOS

A medida que evoluciona la misión, se actualiza el informe y los objetivos. Pulsa **TAB** para activar la pantalla de objetivos y de mapa estratégico y revisar el informe de situación más reciente y la información de la misión.

MAPA ESTRATÉGICO

Pulsa **M** para activar el mapa estratégico en el HUD. Mueve la rueda del ratón arriba y abajo para alejar o acercar la cámara y haz clic y mantén pulsado el botón derecho del ratón para mover el mapa. Además de obtener un mapa de relieve del terreno local, se señalan las posiciones de misión importantes (puntos verdes), tu posición (punta de flecha naranja), los aliados (puntas de flecha azules) y las unidades enemigas (puntas de flecha rojas/iconos de vehículos).

RESUMEN DEL EQUIPO DE COMBATE

NANOTRAJE



PANTALLA DE DATOS (HUD)

El nanotraje de ultra alta tecnología es el arma secreta de las fuerzas especiales de EE.UU., que aporta a los operativos una amplia variedad de habilidades mejoradas. El traje incluye una pantalla de datos (HUD) que se sirve de un enlace por satélite para mostrar información vital en la pantalla.



RADAR TÁCTICO E INDICADORES DE AMENAZA

Las tácticas de sigilo son fundamentales para completar con éxito una misión de infiltración. Controla la situación y el estado de la amenaza para mantenerte oculto.



El radar táctico marca la posición de cualquier punto o unidad objetivo cercano:

- Los objetivos aparecen como puntos verdes (principales) o amarillos (secundarios).
- Todo el personal está señalado con puntas de flecha que indican en qué dirección van. Los aliados están marcados en azul, y los soldados enemigos en rojo, una vez que son localizados con los prismáticos.

Consejo: los enemigos en estado de alerta (puntas de flecha amarillas) o en combate (puntas de flecha rojas parpadeantes) aparecen en el radar táctico aunque no los hayas localizado. Los vehículos aparecen con el perfil en blanco cuando son localizados.

ANÁLISIS DE AMENAZA

El HUD muestra dos variables: el riesgo de ser detectado actual y el estado de alerta enemigo.

- El riesgo de ser detectado se indica con la aparición de un signo de exclamación. Si aumenta de tamaño y cambiar de verde a amarillo o rojo, tu visibilidad, y por lo tanto el riesgo que corres de ser visto, aumenta.
- Si el indicador del estado de alerta enemigo comienza a crecer, actúa con rapidez para minimizar tu visibilidad o alejarte de tu posición actual.

DETECCIÓN DE IMPACTO

El análisis instantáneo de los proyectiles disparados contra ti permite que el nanotraje señale la posición de cualquier enemigo que realiza un disparo, lo que permite contraatacar con precisión. Presta atención a la barra roja del HUD, que indica la dirección del ataque.

PRISMÁTICOS

Utiliza los prismáticos para localizar a las unidades enemigas y rastrearlas tanto en la pantalla del radar táctico y del mapa estratégico. Pulsa **B** para utilizar los prismáticos y ajusta el nivel de zoom con la rueda del ratón. Las posiciones de todas las unidades enemigas o del personal dentro de un radio de 100 metros se indican automáticamente con perfiles sombreados en el campo de visión.

- Un perfil en el color del HUD (por defecto en verde) indica un enemigo que no ha detectado tu presencia.
- Un perfil amarillo indica que su estado de alerta ha pasado al estado de sospecha y están investigando la zona.
- Un perfil rojo indica que el enemigo está en alerta máxima o que ha entrado en combate.

Para rastrear a los enemigos en el mapa estratégico y en el radar táctico, puedes utilizar los prismáticos para localizarlos. Obtén una vista clara de una unidad y centra el punto de mira sobre él para fijar su posición; ahora el perfil sombreado parpadea en blanco y la unidad se rastrea en tiempo real. Del mismo modo, los vehículos se pueden localizar, pero no mostrarán los colores de alerta. Todas las unidades permanecen localizadas hasta que son desplazadas o destruidas.

Consejo: las unidades se localizan automáticamente en los modos de dificultad Fácil y Normal si están investigando, en alerta o si disparan su arma.

- Las flechas azules indican la posición de las unidades enemigas.
- La dirección de tu siguiente punto objetivo se indica con una flecha blanca. El punto de objetivo real aparece como un diamante verde con un círculo central amarillo. Mueve el punto de mira de los prismáticos sobre él para ver el nombre del punto objetivo y tu distancia de él.

PERSONALIZACIÓN DEL NANOTRAJE



Cambia el flujo de energía del nanotraje de uno a cuatro modos, velocidad, fuerza, blindaje y camuflaje, para aumentar tu potencial y poder enfrentarte a las cambiantes situaciones del campo de batalla. La energía del nanotraje disminuye, pero se regenera con el tiempo. Dependiendo del modo que elijas y de la situación, la velocidad de disminución y de regeneración varía.

VELOCIDAD

Una inyección de nanobots en el flujo sanguíneo te permite desplazarte al doble de la velocidad normal. Aumenta la velocidad al caminar sin coste de energía, pero al correr (mantén pulsado **MAYÚS izquierdo**) disminuye considerablemente la energía, lo que limita la cantidad de tiempo que puedes correr.

FUERZA

Esta configuración te da el doble de fuerza que un humano no mejorado. El exoesqueleto muscular del nanotraje se activa, lo que te permite levantar y lanzar objetos de mayor tamaño, saltar más alto, causar más daño en combate cuerpo a cuerpo y estabilizar armas para reducir el retroceso y apuntar con más firmeza. Sin embargo, estas funciones tienen un coste de energía.

ARMADURA

Este ajuste desvía energía a la estructura defensiva del nanotraje para aumentar el nivel de protección del blindaje. Cualquier daño recibido reduce la energía del traje en vez de la salud, pero una vez agotada, eres vulnerable al daño a la salud. Para tener mayor seguridad, selecciona el modo blindaje en situaciones de emergencia, como al saltar de una gran altura o al escapar de tiroteos inesperados.

CAMUFLAJE

El camuflaje genera un escudo de camuflaje de gran efectividad que te hace virtualmente invisible. Por desgracia, los grandes requisitos del sistema de camuflaje consumen la energía del traje, así que solo se puede utilizar durante un tiempo. La energía adicional necesaria para mantener la efectividad del camuflaje acelera la disminución de energía.

Advertencia: si disparas un arma en el modo camuflaje se agota completamente la energía, y pasas a ser visible al instante.

CAMBIAR DE MODOS



Hay varias formas de seleccionar un modo:

- Pulsa **V** o haz clic y mantén pulsada la rueda del ratón para abrir la pantalla del nanotraje, y a continuación elige una configuración moviendo el ratón hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Pulsa **4** para cambiar de un modo a otro sin abrir el menú del nanotraje.
- Cuando los accesos rápidos del traje están activados (OPCIONES > CONFIGURACIÓN DEL RATÓN Y EL TECLADO > MIRAR > ACCESOS DIRECTOS DEL TRAJE), puedes cambiar de un modo a otro pulsando dos veces los siguientes comandos de teclas: correr (**MAYÚS** izquierdo): modo velocidad; retroceder (**S**): modo blindaje; combate cuerpo a cuerpo (**T**): modo fuerza; agacharse (**CTRL** izquierdo): modo camuflaje.

FUNCIONES ADICIONALES

Algunas funciones de apoyo están disponibles en todo momento: el nanotraje dispone de un equipo de buceo que se activa automáticamente en la inmersión, lo que permite respirar bajo el agua durante un tiempo limitado. También está equipado con un modo de visión nocturna (pulsa **I** para activarlo o desactivarlo). Este sistema se surte con una fuente de energía independiente que se agota con rapidez. En la esquina superior derecha del HUD aparece un indicador de energía de visión nocturna que indica cuánta energía/tiempo de uso queda.

ARMAS Y EQUIPO

Para maximizar la eficacia en combate, elige la mejor arma para cada tarea, junto con el equipo más adecuado y la munición más adecuada. Para complementar el alcance del que dispones, adquiere armamento adicional durante tu misión (consulta la lista que aparece a continuación). También se pueden dividir en partes y utilizarlas en las modificaciones de armas.

- Desplázate por las armas disponibles con la rueda del ratón arriba y abajo o utiliza los accesos rápidos del teclado (consulta *Controles completos > Armas*). Para moverte por las granadas, pulsa **H**.
- Desplázate por las armas disponibles con la rueda del ratón arriba y abajo o utiliza los accesos rápidos del teclado (consulta *Controles completos > Armas*). Para moverte por las granadas, pulsa
- Con algunas armas existe la opción de llevarla en ambas manos, muy útil cuando se necesita más potencia de fuego. Cuando llevas dos armas equipadas, dispara la izquierda con el botón del ratón 1 y la derecha con el botón del ratón 2.

NUEVO AY69



Una microametralladora de corto alcance con gran frecuencia de disparo. El AY69 es un arma secundaria perfecta. Su capacidad para hacer uso de todos los accesorios de la pistola estándar y para llevar una en cada mano la hace especialmente destructiva en el combate de corto alcance.

Capacidad del cargador: 40

NUEVO FGL40

Esta arma del KPA, básicamente un lanzagranadas automático, se utiliza fundamentalmente para los ataques de apoyo y defensivos. Además de la munición de fragmentación y las ráfagas de impulsos electromagnéticos, el FGL40 se puede utilizar con detonador remoto en el modo de disparo secundario para anular la explosión de la granada hasta que se active manualmente.

Capacidad del cargador: 6



PISTOLA SOCOM



Esta es la pistola más avanzada disponible. Su escaso peso y facilidad de manejo te permite llevar una en cada mano y doblar la potencia de fuego.

Capacidad del cargador: 20

AMETRALLADORA



Una ametralladora de corto alcance estándar que despliega una impresionante potencia de fuego. Sus posibilidades de modificación aumentan su potencial.

Capacidad del cargador: 50

ESCOPIETA

Produce una potencia de fuego devastadora a corto alcance, a pesar de su escaso peso. El mecanismo de carga y alimentación y el avanzado sistema de regulación del retroceso garantizan un disparo rápido, suave y preciso.

Capacidad de proyectiles: 8



SCAR



Este rifle de asalto de combate híbrido es el arma más avanzada de las fuerzas especiales en el mundo. Ligera pero potente, su principal habilidad es la variedad de acoplamientos disponible, lo que la convierte en un arma muy versátil.

Capacidad del cargador: 40

FY71

Este rifle de asalto, habitual en las fuerzas del KPA, es de fácil manejo, tiene una potencia de fuego moderada y mucho potencial de modificación. Aunque el FY71 es menos efectivo que el SCAR, la gran disponibilidad de munición en territorio del KPA la convierte en una opción muy útil en una misión.

Capacidad del cargador: 30



RIFLE DE PRECISIÓN



Es un rifle de francotirador de gran eficacia que puede hacer blanco a grandes distancias, lo que permite disponer de precisión a largo alcance. Su distintivo sonido de disparo no se puede silenciar, por lo que es vital disponer de una posición de disparo segura y una ruta de escape.

Capacidad del cargador: 10

AMETRALLADORA GATLING

Un arma pesada en todos los sentidos: sin el aumento de fuerza que proporciona el nanotraje, sería imposible portarla. Desencadena una tasa de disparo letal, por lo que es idónea para despejar áreas. Para obtener más velocidad de movimientos y reducir el retroceso, lo mejor es establecer el modo fuerza en el nanotraje.

Capacidad del cargador: 500



RIFLE GAUSS



Utiliza la tecnología electromagnética para hipercelerar los proyectiles hasta casi la velocidad de la luz. El rifle Gauss es el arma de francotirador definitiva, capaz de abatir unidades enemigas a grandes distancias.

Capacidad del cargador: 5

LANZAMISILES

Esta arma, portable al hombro y con un sistema de guiado de última generación, puede destruir tanques, helicópteros y cualquier vehículo enemigo que se interponga en tu camino. Su peso hace que su manejo sea difícil, y no se puede utilizar en posición supina, por lo que es crucial tener una buena posición de disparo. Todos los lanzamisiles incluyen una carga previa. Después de disparar los tres misiles, deshazte de él y busca otro.

Capacidad del cargador: 3



MODIFICACIÓN DE ARMAS

Modifica tus armas con una gran variedad de dispositivos para enfrentarte a los diferentes tipos de enemigos que te encuentres. El kit incluye objetos básicos, como silenciadores y miras intercambiables, pero las armas que obtengas durante una misión pueden incluir una gran cantidad de dispositivos a tu elección. El grado de modificación disponible varía de un arma a otra. El rifle SCAR es una opción altamente modificable.

- Pulsa **C** o selecciona el icono de arma en la pantalla del nanotraje para abrir este menú. Pulsa **C** otra vez para cerrarlo.



Para desplazarte por las opciones de dispositivos que se enumeran en cada ranura, pulsa la tecla que corresponda al número de ranura. También puedes hacer clic en el nombre del dispositivo para equiparlo. Todos los dispositivos son para armas tipo rifle, a no ser que se indique lo contrario.

Mira reflex

Adecuada para objetivos a corta o media distancia, especialmente en movimiento, ya que el punto rojo holográfico compensa el movimiento del arma.

Mira telescópica de asalto

Una mira simple con punto de mira y zoom limitado. Idónea para rifles de asalto.

Mira de francotirador

Una mira de larga distancia más avanzada con dos niveles de zoom y un medidor de alcance.

Módulo de linterna

Se trata de una linterna acoplada que ilumina a los objetivos pero también señala la posición del usuario.

Módulo de puntero láser

Proyecta un láser rojo para la adquisición de objetivos. Al igual que la linterna, su alta visibilidad hace que el usuario sea fácil de localizar.

Dispositivo lanzagranadas

Equipa a las armas de tipo rifle con un lanzagranadas.

Dispositivo táctico

Equipa el arma con munición táctica ilimitada, lo que debilita al personal enemigo durante 60 segundos.

Silenciador

(rifle o pistola) Suprime el ruido y el flogonazo de los disparos. Hay diferentes silenciadores para pistolas y armas tipo rifle.

Consejo: es mejor utilizar silenciadores en ataques a corta distancia, ya que disminuyen la potencia de fuego, especialmente a larga distancia.

Módulo láser/luz

(solo pistolas) Una unidad combinada que incluye las funcionalidades del puntero láser y la linterna en un solo dispositivo para pistolas.

MUNICIÓN

La munición se obtiene de la misma manera que las armas: de enemigos abatidos y en sus bases. Recoge armas descartadas para obtener la munición cargada. Obviamente, diferentes armas utilizan diferentes tipos de munición, así que conserva los proyectiles y permanece listo para cambiar de arma.

Consejo: la munición incendiaria del FY71 se encuentra en algunos campamentos del KPA.

OTRAS ARMAS

Granadas de fragmentación

Se dividen en fragmentos letales. Son la mejor elección para ataques antipersonas.

Granadas de humo

Dan cobertura y se pueden utilizar para hacer salir enemigos.

Granadas de luz

Crean una luz cegadora que desorienta a los enemigos.

Explosivos

Explosivo plástico estándar multifuncional. Equípalo, y a continuación haz clic con el botón izquierdo para colocarlo. Haz clic con el botón derecho para activar el detonador, y a continuación haz clic con el botón izquierdo para detonar.

Granadas de impulsos electromagnéticos

La intensa onda expansiva electromagnética que genera este dispositivo puede desestabilizar el funcionamiento de cualquier sistema de nanotraje. Puede anular controles electrónicos pequeños durante un tiempo, y tranquilizar de ese modo a los drones alienígenas, y con varios disparos puede sobrecargar los sistemas de vuelo de los vehículos de exploración alienígenas.

Aviso: aléjate de las explosiones de impulsos electromagnéticos, ya que también pueden anular tu traje.

Nota: para lanzar una granada, mantén pulsado y suelta **G**. Para ajustar el alcance, modifica el ángulo de lanzamiento moviendo el ratón arriba y abajo. Cambia al modo fuerza para aumentar el alcance. Para cambiar entre diferentes tipos de granada, pulsa **H**.

VEHÍCULOS

Los vehículos que utilices pueden darte una gran ventaja táctica, ya que ofrecen transporte, potencia de ataque y cierto blindaje contra el fuego enemigo. En los vehículos que dispongan de HUD integrado, el HUD del nanotraje se sincroniza para poder controlarlo sin errores.

- Para utilizar un vehículo, acércate a una de sus puertas y pulsa **F**.
- Utiliza las teclas de movimiento (**W**, **A**, **S**, **D**) para conducir.
- Cambia la vista del vehículo pulsando **F1**.

Cuando estás en un vehículo, se añaden tres indicadores adicionales al HUD.

Indicador de posición Los puntos blancos representan los asientos disponibles en el vehículo. Tu posición actual se indica con un punto verde. Para cambiar de posición, pulsa la tecla de número correspondiente. En general, **1** es la posición del piloto, y **2** corresponde al asiento del artillero.

Velocidad

Muestra la velocidad del vehículo en MPH (o en nudos si es un transporte acuático).

Daño

Muestra el daño del vehículo en porcentaje.

VEHÍCULOS NUEVOS



AERODESLIZADOR

El aerodeslizador del KPA puede desplazarse por tierra y agua, lo que lo convierte en un vehículo versátil, pero vulnerable. Puesto que no dispone de armamento a bordo, el aerodeslizador se utiliza para el transporte rápido, pero no para entrar en combate.



VEHÍCULO BLINDADO DE EXPLORACIÓN ASV

El vehículo blindado de exploración ASV, con un blindaje suficientemente grueso para rechazar metralla y otros ataques estándar, puede transportar tropas al campo de batalla sin miedo a sufrir daños.

ARMAS DE LOS VEHÍCULOS

Ponte en posición para manejar cualquier arma disponible. Mueve el ratón hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda para apuntar el arma y haz clic con el botón izquierdo para disparar el arma principal (haz clic con el botón derecho para disparar el arma secundaria, cuando esté disponible). Muchas armas de vehículos tienen munición ilimitada, pero si se utilizan de forma continuada se pueden recalentar. Si eso sucede, hay que enfriar el arma antes de reanudar el disparo.

Vehículo táctico ligero Haz clic con el botón derecho para disparar la ametralladora montada de estos vehículos. Si está seleccionado el nivel de dificultad Fácil o Normal, puedes disparar desde el asiento del piloto, pero en los niveles Difícil y Delta, tienes que estar en la posición del artillero para disparar.

GUARDAR Y CARGAR

Tu progreso se guarda automáticamente cuando alcanzas un punto de control en una misión. También puedes guardar de forma manual de una de las siguientes maneras:

- Para hacer un guardado rápido, pulsa **F5**. Solo tienes un archivo de guardado rápido, así que si quieres hacer otro, se sobrescribirá el guardado rápido anterior.
- Pulsa **ESC** para abrir el menú de pausa, selecciona CARGAR/GUARDAR y a continuación, GUARDAR PARTIDA. Elige una ranura de guardado e introduce un nombre para el archivo si quieres. A continuación selecciona GUARDAR.
- Si mueres durante una misión, se carga automáticamente el último archivo guardado. También puedes cargar la última partida guardada pulsando la tecla **F9** o cargar la última partida con guardado rápido en cualquier momento pulsando la tecla de carga rápida (**F8** por defecto).
- Para seleccionar un archivo y cargarlo durante el juego, pulsa **ESC** para abrir el menú de pausa y selecciona CARGAR/GUARDAR > CARGAR PARTIDA, y a continuación selecciona un archivo guardado para cargar. Por otra parte, desde el menú principal puedes elegir CARGAR/GUARDAR y seguir las instrucciones anteriores.

Nota: solo puedes cargar archivos guardados que se hayan creado con el perfil seleccionado en ese momento.

OPCIONES

Selecciona OPCIONES en el menú principal/de pausa, y a continuación realiza los ajustes correspondientes en CONFIGURACIÓN DE PARTIDA y CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA, o elige CONFIGURACIÓN DEL RATÓN Y EL TECLADO/ CONFIGURACIÓN DEL MANDO para ver o ajustar la configuración de control. La mayoría de opciones se explican por sí solas, y las que requieren más información se detallan a continuación:

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Inercia de armas

Mueve la barra deslizadora a la izquierda o a la derecha para reducir/aumentar la cantidad de movimiento del arma en pantalla. Un retardo mayor da una apariencia de mayor realismo.

CONFIGURACIÓN DEL RATÓN Y EL TECLADO

Mirar/Mover >

Suavizado del ratón

Marca la casilla para activar el suavizado del ratón. De ese modo se igualan los movimientos bruscos del ratón, pero puede ocasionar que tus movimientos en pantalla se retarden ligeramente.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

Gráficos >

Configuraciones óptimas

La manera más sencilla de obtener la mejor experiencia en *Crysis Warhead* en tu PC: se detectará automáticamente la configuración gráfica más adecuada para tu equipo.

Nota: también puedes cambiar las opciones gráficas manualmente. Elige CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA > AVANZADA y ajusta las configuraciones que aparecen por medio de los menús desplegables.

CRYSIS WARS

ES NECESARIO DISPONER DE CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTIFICACIÓN ONLINE Y ESTAR CONFORME CON EL ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL PARA JUGAR. ES NECESARIO REGISTRARSE EN GAMESPY PARA ACCEDER A LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE. LAS CONDICIONES DEL SERVICIO SE ENCUENTRAN EN WWW.GAMESPY.COM. DEBES TENER AL MENOS 13 AÑOS PARA REGISTRARTE EN EA ONLINE.

Para enfrentarte a otros jugadores online (consulta la pág. 25) o en una red local (consulta la pág. 25), asegúrate de que *Crysis Wars* está instalado desde el disco incluido, ya que es un juego distinto de *Crysis Warhead*. Únete o crea una partida de Acción instantánea estilo Deathmatch (consultar la pág. 24), una partida de Lucha por el poder más estratégica (consultar la pág. 23), o combate con y contra amigos en el nuevo modo de *Crysis Wars*, Acción instantánea de equipo.

Nota: entra directamente en una partida online con PARTIDA RÁPIDA. Por defecto, esta opción te conecta automáticamente a un servidor de Acción instantánea. Puedes ajustar las opciones de selección de Partida rápida en el menú principal/de pausa seleccionando OPCIONES > CONFIGURACIÓN DE PARTIDA > OPCIONES DE PARTIDA RÁPIDA.

EXCLUSIVO DE MULTIJUGADOR

Algunas armas y cierto equipo solo están disponibles en los modos multijugador. Utiliza la tecnología humana y alienígena como mejor te convenga.

Nota: la munición incendiaria y los dispositivos tácticos de la FY-71 no están disponibles en el modo multijugador.

Lanzador táctico

Lo más novedoso es cuando a tecnología destructiva humana. Dispara una cabeza nuclear en miniatura para causar la devastación total a una escala controlada. Es necesario en las partidas de Lucha por el poder para destruir el cuartel general enemigo y ganar la partida.

Acelerador de partículas (MOAC)

Convierte la humedad del aire en fragmentos de hielo, que se disparan a gran velocidad para penetrar en el objetivo.

Dispositivo supresor de partículas (MOAR)

Mejora el MOAC para disparar una descarga de hielo que congela todo sobre lo que impacta.

Ganzúa electrónica

No puedes utilizar vehículos enemigos si no los abres con ganzúa. Se utiliza para robar cualquier vehículo sin pasajeros.

Radar portátil

Muestra la posición de todas las unidades enemigas dentro de un radio limitado del radar táctico durante un corto periodo de tiempo para que tu equipo los vea.

Soldador

Repara vehículos dañados. Para utilizarlo debes salir del vehículo.

Además, en las partidas multijugador se puede encontrar armamento adicional en algunos vehículos.

LUCHA POR EL PODER

Combina elecciones estratégicas con la devastación del disparo rápido en este exclusivo modo de Lucha por el poder. Inicia sesión como recluta de EE.UU. o del KPA y únete a tu bando en la batalla para aniquilar el cuartel general enemigo.

- Si destruyes el cuartel general enemigo tienes garantizada la victoria. Además, puedes establecer un límite de muertes para conceder la victoria al equipo que consigue causar esa cantidad de bajas al enemigo, o un límite de tiempo para restringir la duración de la partida, en la que la victoria es para el equipo que haya recogido más energía alienígena.

Captura un laboratorio de prototipos y a continuación obtén en control de los puntos de impacto alienígenas para activarlo y producir armas avanzadas. Realiza incursiones en fábricas de vehículos, de guerra y aéreas para conseguir el acceso a los diferentes vehículos y mejorar tu potencial en el combate, y captura búnkeres estratégicos para obtener posiciones defensivas. En ellos también puedes comprar munición y armas.

- Si causas bajas y ganas puntos de captura, consigues prestigio, que podrás gastar en equipo mejor y más grande en las zonas de compra.

Consejo: solo dos armas son suficientemente potentes para destruir el cuartel general enemigo: el tanque táctico y el lanzador táctico. Además, solo habrá un arma disponible en cualquier nivel individual.

Se ha incorporado un HUD actualizado a la Lucha por el poder que muestra más información a la vez, lo que aumenta la eficacia en combate.



ACCIÓN INSTANTÁNEA

Entra en acción de inmediato con las fuerzas de EE.UU. en una batalla clásica estilo Deathmatch por la supremacía con hasta 32 jugadores. En Acción instantánea no hay tiempo de generación, y el juego es un mata o muere directo. Es la mejor elección para un combate en estado puro.

NUEVO ACCIÓN INSTANTÁNEA DE EQUIPO

El nuevo modo Acción instantánea de equipo combina los elementos de equipo estratégicos de la Lucha por el poder con la solución rápida de Acción instantánea, y permite que hasta 32 jugadores combatan unos con otros en una batalla épica basada en el resultado. Únete al equipo de EE.UU. o al de Corea del Norte y consigue la victoria sumando la mayor cantidad de puntos en el tiempo establecido, o alcanzando el límite de puntos. En caso de empate, habrá una prórroga de tres minutos.

- Todos los mapas de Acción instantánea están disponibles en el modo Acción instantánea de equipo. Además, seis de los siete nuevos mapas, Campo de batalla, Casa del árbol, Costa, Cima, Cementerio y Encallado, se pueden jugar en ambos modos. El nuevo mapa Asfalto solo está disponible en Lucha por el poder.

PUNTUACIÓN

Durante un enfrentamiento se registran dos marcadores: la puntuación de equipo y la puntuación de jugador. La puntuación de equipo solo puede aumentar, y recibe tres puntos más por cada muerte enemiga. La puntuación de jugador puede aumentar o disminuir, dependiendo de las condiciones de la muerte. A continuación te ofrecemos el desglose de la puntuación de equipo.

Jugador mata a enemigo	+3 de puntuación de equipo, +3 de puntuación de jugador
Jugador mata a compañero de equipo	+0 de puntuación de equipo, -3 de puntuación de jugador
Jugador se mata a sí mismo	+0 de puntuación de equipo, -1 de puntuación de jugador
Matan al jugador	+0 de puntuación de equipo, -1 de puntuación de jugador



Consejo: puedes cambiar los equipos de forma manual durante el combate pulsando M, y a continuación seleccionando CAMBIAR DE EQUIPO bajo el minimapa.

JUEGO POR INTERNET

Selecciona PARTIDA EN INTERNET en el menú multijugador y únete a una partida online para combatir contra jugadores de *Crysis Wars* de todo el mundo. Después de crear una cuenta (consulta *Creación de cuenta* más abajo), sigue las instrucciones en pantalla que se describen en la sección *Pantalla de sala* en la pág. 25 para unirte o crear una partida en Internet.

Nota: la primera vez que juegas una partida online recibirás un mensaje para introducir el código que se encuentra en la parte trasera de este manual. Esta circunstancia no se aplica en partidas LAN.

CREACIÓN DE CUENTA

Antes de jugar online tienes que crear tu registro de cuenta exclusivo, con lo que crearás una cuenta GameSpy. En la pantalla Registro de cuenta, selecciona NUEVA CUENTA, introduce la información solicitada y pulsa CREAR para crear la nueva cuenta.

- Si ya tienes una cuenta de GameSpy, introduce el nombre de registro y la contraseña cuando se te solicite. Si no puedes recordar la contraseña, haz clic en ¿HAS OLVIDADO TU CONTRASEÑA? y sigue las instrucciones para recibir una nueva.

PARTIDA DE RED LOCAL

Desafía a jugadores a una partida multijugador en una conexión de área local. Para unirte o crear una partida de área local, sigue las instrucciones que aparecen en la sección Pantalla (consultar la pág. 25).

PANTALLA DE SALA

La lista de servidores muestra información sobre los servidores disponibles, tal y como se explica en los encabezados en pantalla. Las columnas de la izquierda indican (de izquierda a derecha) si los servidores están bloqueados, son clasificatorios, si están en tu lista de favoritos y si funcionan con Punkbuster. Selecciona un servidor para ver más información en la casilla de información de servidor de la derecha. Para reducir la lista de servidores, utiliza la opción FILTROS, o en una partida en Internet, haz clic en las pestañas para ver TODOS LOS SERVIDORES, tus SERVIDORES FAVORITOS (seleccionados al hacer clic en AÑADIR SERVIDOR A FAVORITOS), o servidores JUGADOS RECIENTEMENTE.

- En una partida en internet, selecciona la pestaña CHAT para ver o unirte a un chat en la sala.

Para unirte a una partida existente, selecciona un servidor de la lista y haz clic en UNIR AL SERVIDOR. Por otra parte, puedes hacer clic en CONECTAR A IP, y a continuación introducir la dirección IP, el número de puerto y la contraseña.

Para crear una nueva partida, selecciona CREAR PARTIDA y a continuación ajusta las opciones para configurar la partida.

- Para ajustar la rotación del mapa, elige ACCIÓN INSTANTÁNEA, ACCIÓN INSTANTÁNEA DE EQUIPO o LUCHA POR EL PODER en el menú desplegable, selecciona un nombre de mapa y haz clic en AÑADIR A ROTACIÓN. Selecciona un mapa en la lista de rotación para ver y ajustar su configuración en el cuadro inferior.

Cuando termines de ajustar la configuración restante, haz clic en COMENZAR PARTIDA, para entrar en acción.

PROBLEMAS DE RENDIMIENTOS EN INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

Crysis Wars utiliza los siguientes puertos TCP y UDP para el juego en Internet:

CLIENTE

Tipo	Red local	Remotos
UDP	Cualq.	juego*(servidor de destino)
TCP	Cualq.	28910
TCP	Cualq.	29901
TCP	Cualq.	29900
TCP	Cualq.	6667

SERVIDOR

Tipo	Red local	Remotos
UDP	Cualq.	27900
UDP	Juego	27901
UDP	Juego	juego*(otro juego)
UDP	Juego	27900
UDP	Juego	Cualq.
UDP	Juego	29.910
TCP	Cualq.	443
TCP	Cualq.	80

El valor predeterminado de "juego" es 64100 (se puede ajustar). Para el tráfico UDP entrante solo se necesita tener abierto el puerto "juego".

Consulta la documentación del router o del firewall para obtener información sobre cómo permitir el tráfico relacionado con el juego por esos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:

Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en www.nvidia.com

Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en www.ati.amd.com

- Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página www.microsoft.com y descárgate la última versión de DirectX.

CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace Soporte técnico del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón **Inicio** y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona **ABRIR**.
4. Abre el fichero **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic Arts Technical Support.htm**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

<http://eusupport.ea.com>

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00 de lunes a viernes):

Teléfono: 902 234 111

Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario
C/ Vía de los Poblados, Parque Empresarial Cristalia 3 - Edificio 3
28033 Madrid - España

GARANTÍA

Nota: Esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.



© 2008 Crytek GmbH. Crytek, Crysis, Crysis Wars, Crysis Warhead y CryENGINE son marcas comerciales o marcas registradas de Crytek GmbH en EE UU o en otros países. Todos los derechos reservados. Electronic Arts, EA y el logo de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU. y otros países. NVIDIA, el logotipo NVIDIA, y The Way It's Meant To Be Played son marcas comerciales o marcas registradas de NVIDIA Corporation. Reservados todos los derechos. CRIWARE, y el logotipo de CRI Middleware son © 2001, 2007 CRI Middleware Co., LTD. Todos los derechos reservados. Este producto contiene tecnología de software licenciada por Gamespy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Sistema de sonido y música de Firelight Technologies Pty. Ltd. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

CRYENGINE²

70391