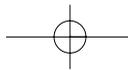


# FRONT COVER



# No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

## ÍNDICE

Introducción .....	2
Requisitos del sistema .....	2
Instalación e inicio del juego .....	3
Sistema de menús e interfaces .....	5
Sistema del menú principal .....	5
Modo un solo jugador .....	6
Modo multijugador .....	6
Opciones .....	10
Perfil .....	15
Sistema de menús del juego .....	15
Sistema .....	16
Resumen de la misión .....	16
Equipamiento .....	17
Inventario .....	17
Inteligencia .....	17
Jugador .....	17
Presentador frontal de datos (HUD) .....	18
Tabla de configuración predeterminada de teclas .....	21
Taller de Santa .....	23
Armas de refriega .....	23
Armas silenciosas .....	23
Pistolas .....	24
Armas pesadas .....	24
Explosivos .....	24
Artilugios .....	25
Equipamiento .....	26
Enemigos y obstáculos .....	27
Enemigos .....	27
Obstáculos: .....	28
Entrenamiento de agentes .....	29
Entrenamiento en modo un solo jugador .....	29
Entrenamiento en modo multijugador .....	33
Garantía .....	35
Soporte Técnico .....	38
Cómo contactar con Sierra ....	39
Créditos .....	40 <b>1</b>

## INTRODUCCIÓN

Los villanos de D.A.Ñ.O. han vuelto y solo tienen un obstáculo que desbarata su propósito de dominar el mundo: Cate Archer, la atrevida superespía que frustró su último complot malvado. Han reunido a los asesinos más peligrosos del mundo para apartarla del negocio del espionaje de una vez para siempre. Mientras tanto, Estados Unidos ha descubierto un proyecto soviético de alto secreto que podría desencadenar la 3ª Guerra Mundial. ¿Podrá Cate evitar un holocausto nuclear y al mismo tiempo evitar el peligro de D.A.Ñ.O?

## REQUISITOS DEL SISTEMA

Antes de instalar o jugar a No One Lives Forever™ 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way™, comprueba que tu ordenador cumple o supera los siguientes requisitos del sistema.

### REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

- Windows® 98/98SE/ME/2000 con el service pack más reciente/XP
- DirectX™ 8.1 o una versión superior
- Pentium® III a 500 Mhz o equivalente
- 128 MB de RAM (256 MB para Windows XP)
- Tarjeta gráfica de 32 MB compatible con Direct3D con hardware T&L, color de 32 bits y controlador compatible con DirectX 8.1
- 1.4 GB de espacio libre en el disco duro para la instalación
- Espacio adicional en el disco duro para un archivo de transferencia de Windows y los archivos de las partidas guardadas
- CD ROM de cuádruple velocidad
- Tarjeta de sonido de 16 bits compatible con DirectX 8.1
- Módem de 56 k o LAN (Red de área local) para partidas multijugador
- Ratón
- Teclado

### REQUISITOS RECOMENDADOS

- Windows®98/98SE/ME/2000 con el service pack más reciente/XP
- DirectX™ 8.1 o una versión superior
- Pentium® III a 1 Ghz o equivalente
- 256 MB de RAM
- Tarjeta gráfica de 64 MB compatible con Direct3D con hardware T&L, color de 32 bits y controlador compatible con DirectX 8.1
- 1.7 GB de espacio libre en el disco duro para la instalación
- Espacio adicional en el disco duro para el archivo de transferencia de Windows y los archivos de las partidas guardadas
- CD ROM de cuádruple velocidad
- Tarjeta de sonido de 16 bits compatible con DirectX 8.1 con capacidad para EAX 2.0.
- Módem por cable o LAN (Red de área local) para partidas multijugador
- \* Ratón
- \* Teclado

### CHIPSETS COMPATIBLES\*

NVIDIA GeForce4; NVIDIA GeForce3; NVIDIA GeForce2; NVIDIA GeForce 256; ATI Radeon 9700; ATI Radeon 9000; ATI Radeon 8500; ATI Radeon 7500; ATI Radeon 7200; ATI Radeon; Matrox Parhelia 512

\*Consulta el archivo *readme.txt* situado en el Disco 1 o en la carpeta principal de instalación de No One Lives Forever para acceder a información de última hora referente a la compatibilidad con chipsets.

## INSTALACIÓN E INICIO DEL JUEGO

Para empezar, inserta el Disco 1 en la unidad de CD. A los pocos segundos, aparecerá una ventana de lanzamiento. Si la ventana de lanzamiento no aparece automáticamente en un período razonable de tiempo, haz doble clic en el icono Mi PC del Escritorio de Windows y después, haz doble clic en el icono de la unidad de CD, y en el icono **Setup.exe**.

Cuando aparezca la pantalla del programa de lanzamiento, se mostrarán las siguientes opciones:

**Instalar:** Esta opción lanzará el programa de instalación. La configuración está formada por una serie de pantallas, y en cada una de ellas deberás elegir varias opciones de instalación. Éstas son las descripciones de cada pantalla y de las opciones que encontrarás en ellas:

**Bienvenido a la Instalación de NOLF2:** Esta pantalla confirma que deseas instalar No One Lives Forever 2. Pulsa **Siguiente** para continuar, o **Cancelar** para salir del programa de instalación.

**Contrato de licencia:** Lee el contrato de licencia del usuario final antes de que comience la instalación. Si estás de acuerdo con las condiciones, selecciona **Sí** para continuar. **Si** no estás de acuerdo, haz clic en **No**.

**Elige el directorio de destino:** En este momento tendrás que decidir dónde quieres que se instalen los archivos del juego. Para facilitarte las cosas, el juego se instala de forma predeterminada en **C:\Program Files\Fox\No One Lives Forever 2**. Para llevar a cabo la instalación en una carpeta distinta, pulsa Examinar, selecciona el directorio que deseas y luego, pulsa **Aceptar**. Cuando estés listo para continuar, pulsa **Siguiente**.

**Selecciona la carpeta del programa:** Esta pantalla determina qué carpeta del menú Inicio contendrá los accesos directos al juego y otros elementos de utilidad. La carpeta predeterminada es **Fox Interactive\No One Lives Forever 2**. Si lo deseas, puedes especificar otro directorio pulsando carpeta de **programa y escribiendo** después, el nuevo nombre que tú elijas, o también puedes optar por elegir una de las **carpetas existentes** de la lista. Cuando estés listo para continuar, pulsa **Siguiente**.

**Tipo de instalación:** Esta pantalla te permite seleccionar el tipo de instalación. Selecciona **Típica** o **Mínima** de la lista para ver sus descripciones. Una instalación Típica copiará todos los archivos del juego (aproximadamente 1.6 GB) a tu disco duro. Una instalación Mínima requerirá

sólo 1.2 GB, y dejará el resto de los archivos en el CD para ahorrar espacio en el disco duro, aunque tardará más tiempo en cargar que la instalación típica.

Ahora se te preguntará si deseas instalar DirectX(tm) 8.1 en el sistema. Si no estás totalmente seguro de que este programa esté instalado en tu sistema, selecciona Sí en este cuadro de diálogo. El juego no podrá ejecutarse sin estos archivos. Si seleccionas Sí, aparecerá el programa de instalación de DirectX después de que el programa de instalación del juego termine de copiar los archivos del juego. Cuando hayas hecho tu elección, el programa de instalación comenzará a copiar los archivos. Tan sólo tienes que seguir las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación.

**Pantalla:** Esta opción sólo estará disponible cuando la instalación se haya completado y te permitirá elegir entre una lista de resoluciones de pantalla antes de ejecutar el juego.

**Opciones:** Esta sección contiene opciones que pueden utilizarse para activar y desactivar diversas funciones del juego, y sólo estará disponible cuando se complete la instalación. Únicamente debes emplear estas opciones si tienes problemas al ejecutar el juego, y no debes cambiar la configuración original si todo funciona con normalidad. Para obtener más información, consulta el archivo readme.txt que está en la carpeta principal de la instalación.

**Desinstalar:** Esta opción sólo estará disponible cuando se haya instalado el juego. Te permite eliminar con facilidad los archivos del juego de tu disco duro. Observa que algunos archivos de instalación pueden compartirse con otros programas, así que quizás se solicite tu conformidad antes de borrar algunos de ellos. De igual modo, las carpetas de tus partidas guardadas se conservarán por si deseas volver a instalar el juego más adelante.

**Salir:** Cierra la aplicación del programa de lanzamiento.

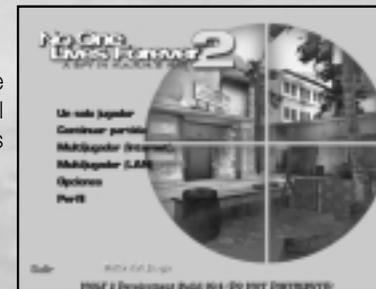
**Jugar:** Cuando la instalación se haya completado, la opción Instalar ya no aparecerá, y en su lugar se verá la opción Jugar. Pulsa sobre ella para iniciar No One Lives Forever 2. La primera vez que inicies el juego, se te pedirá que elijas la opción de rendimiento que más se ajuste a la configuración de tu sistema. Lee las descripciones de cada opción y elige la que más se adecue a tu equipo. Observa que elegir una opción superior a la que puede soportar tu sistema causará probablemente un rendimiento poco satisfactorio.

## SISTEMA DE MENÚS E INTERFACES

El sistema de menús e interfaces de No One Lives Forever 2 está diseñado para ser rápido y fácil de usar. Consulta las siguientes secciones para ver descripciones de cada componente del sistema de menús e interfaces y cómo navegar por ellas.

### SISTEMA DEL MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es aquel al que accedes cada vez que se inicia el juego y contiene las siguientes opciones.



**Un solo jugador:** Usa esta opción para iniciar una nueva partida para un solo jugador, o para cargar una partida para un solo jugador guardada anteriormente. Para obtener más información consulta la descripción de los menús para un solo jugador que aparece a continuación.

**Continuar partida:** Carga la partida más reciente que hayas guardado o que se haya guardado automáticamente. Si no hay ningún archivo de partida guardada para un solo jugador asociado con el perfil actual, este elemento no estará disponible.

**Multijugador:** Usa esta opción para albergar una partida multijugador en Internet o en tu LAN (Red de área local) o para entrar en una. Para obtener más información, consulta la descripción de los menús del modo multijugador que aparece a continuación.

**Opciones:** Esta opción abrirá el panel de control del juego y te permitirá modificar muchos aspectos del mismo, como la asignación de funciones a las teclas, la configuración de la pantalla y las opciones de la partida. Para obtener más información, consulta la sección de Configuración de opciones que aparece a continuación.

**Perfil:** No One Lives Forever 2 se ha diseñado para que múltiples jugadores puedan tener sus propias opciones exclusivas y sus partidas guardadas. Usa estas opciones para crear, cargar o editar tu propio perfil personal de jugador. Para obtener más detalles consulta la sección que aparece a continuación referente a los menús de perfil.

Salir: Cierra No One Lives Forever 2.

## MODO UN SOLO JUGADOR

Nueva partida: Comienza una nueva partida para el perfil de jugador actual. Antes de empezarla, se te pedirá que elijas el nivel de dificultad. Se recomienda la configuración de dificultad Normal para los que jueguen por primera vez. Si consideras que el juego es demasiado difícil o demasiado fácil, puedes cambiar el nivel de dificultad en cualquier momento usando el menú Opciones del juego.



**Cargar partida:** Aquí podrás cargar una partida guardada anteriormente. Esta opción no estará disponible si no hay ningún archivo de partida guardada para el perfil actual. A continuación encontrarás una breve explicación de las funciones de este menú:

**Cargado rápido [F9]:** Carga rápidamente la partida guardada actual. Pulsar la tecla <F9> tendrá el mismo efecto.

**Guardar automáticamente:** Mientras juegas, se creará un archivo que guardará automáticamente la partida al comienzo de cada escena. Esta opción cargará la última partida guardada automáticamente.

**Partidas guardadas:** Enumera el resto de las partidas guardadas del perfil actual por orden cronológico, de la más antigua a la más reciente, a no ser que se sobrescriba el archivo guardado.

**Guardar partida:** Abre la pantalla Guardar partida. Esta opción no está disponible hasta que no se empieza el juego.

**Guardar automáticamente [F6]:** Guarda la partida actual en el archivo de guardado automático. Pulsar la tecla <F6> durante el juego tiene el mismo efecto.

**Partidas guardadas:** Te permite guardar la partida actual con el nombre que elijas. En cuanto se guarda una partida, aparecerá en la lista. La partida más reciente aparecerá al final de la lista. Cuando todo el espacio disponible esté lleno podrás sobrescribir partidas antiguas con otras nuevas.

## MODO MULTIJUGADOR

**Configuración del jugador:** Aquí podrás personalizar determinados aspectos de tu personaje y la conexión en partidas multijugador, por ejemplo:

**Nombre del jugador:** El nombre introducido aquí aparecerá en todo el texto del juego relacionado con este jugador, incluyendo el chat, las transmisiones, las tablas de puntuación y los mensajes emitidos y recibidos. El nombre predeterminado es el nombre del perfil actual.

**Aspecto del jugador:** Te permite elegir el aspecto de tu personaje.

**Jugador cooperativo:** No One Lives Forever 2 presenta en el modo multijugador misiones cooperativas que permiten que hasta cuatro jugadores sean agentes de UNITY trabajando juntos contra los oponentes de IA en aventuras especialmente diseñadas que tienen lugar tras las escenas del juego para un solo jugador.

**Habilidades:** Te permite modificar las habilidades de tu personaje. Ajusta los parámetros que hay junto a cada habilidad para determinar la competencia de tu personaje en cada una de ellas.

**Ancho de banda:** Proporciona diversas opciones de ancho de banda predeterminadas. El ancho de banda actual para cada opción aparecerá en el apartado Ancho de banda (personalizar), del que se habla a continuación. Elige la opción que más se adecue a tu tipo o velocidad de conexión a Internet. Las opciones disponibles son 56 k, Cable, DSL, T1 y T3.

**Ancho de banda (personalizar):** Introduce aquí un valor personalizado de ancho de banda si ninguna de las opciones se acerca lo suficiente a tu velocidad de conexión.

**Entrar en una partida en Internet:** Usa esta opción para acceder a sesiones en modo multijugador de No One Lives Forever 2 en Internet. Cuando selecciones esta opción, se mostrarán las siguientes posibilidades:



**Encontrar servidores:** Busca servidores activos de No One Lives Forever 2 en Internet. Cuando este proceso esté completado, la lista de servidores encontrados aparecerá en la ventana que hay más abajo. Haz clic en un servidor de la lista para entrar en esa partida. Observa que para acceder a los servidores que están bloqueados será necesario introducir una contraseña.

**Nombre del servidor, ping, jugadores, misión:** Pulsar sobre cualquiera de estos parámetros clasificará la lista de servidores actual según el parámetro.

**Filtros:** Usa estas opciones para limitar los servidores que se muestran según la versión del juego, el número de jugadores y el ping.

**Participar en una partida en LAN (Red de área local):** Usa esta opción para encontrar y conectarte a partidas multijugador en una Red de área local. Una vez seleccionada, pasarán a estar disponibles las siguientes opciones:

**Encontrar servidores:** Busca servidores activos en la LAN (Red de área local). Cuando este proceso esté completado, la lista de servidores del puerto de red seleccionado aparecerá en la ventana que hay más abajo. Pulsa sobre un servidor de la lista para entrar en esa partida. Observa que para acceder a los servidores que están bloqueados será necesario introducir una contraseña.

**Puerto de red:** Te permite cambiar el puerto de red en el que buscar juegos. El puerto predeterminado es "27888".

**Anfitrión:** Haz clic aquí para configurar e iniciar tu propio servidor al que podrán acceder otros jugadores. Los controles disponibles en esta sección son:

**Sólo LAN (Red de área local):** Cuando está activado, tu servidor sólo estará disponible en tu LAN (Red de área local) y no en Internet.

**Nombre de la sesión:** Cambia el nombre de tu servidor. Éste será el nombre que aparecerá cuando otros jugadores busquen partidas en tu LAN (Red de área local) o en Internet.

**Cargar partida:** Aparecerá la pantalla para cargar una partida.

**Campaña:** Te permite modificar las misiones que incluirá tu partida y el orden en el que se jugarán. La campaña predeterminada, que incluye todas las misiones, se selecciona por defecto.

**Crear:** Crea una nueva campaña con el nombre que tú elijas. El nombre predeterminado es el nombre del perfil actual.

**Cargar:** Muestra una lista de campañas existentes. Pulsa sobre cualquier nombre de la lista para cargar esa campaña concreta.

**Cambiar nombre:** Te permite elegir un nombre nuevo para cualquier campaña existente.

**Suprimir:** Borra la campaña que esté seleccionada.

**Misiones:** Esta opción está disponible en todas las campañas excepto en la predeterminada y abre la pantalla de misiones.

**Añadir:** Haz clic aquí para acceder a la lista de misiones disponibles. Cuando la lista esté resaltada, podrás pulsar sobre el nombre de una misión para añadirlo a la lista de misiones que se jugarán en tu campaña. Pueden añadirse hasta 50 misiones a una campaña individual.

**Añadir todas:** Añade automáticamente todas las misiones disponibles a la campaña.

**Eliminar todas:** Elimina todas las misiones de la campaña.

**Eliminar:** Pulsa aquí para acceder a la lista actual de misiones de esta campaña. Cuando la lista esté resaltada, podrás pulsar sobre el nombre de una misión para eliminarla.

**Enlazar:** Si se configura como Sí, la primera misión empezará de nuevo cuando se haya completado la última. Si está en No, la partida acabará y todos los clientes se desconectarán cuando se complete la última misión.

**Bloquear servidor:** Determina si tu partida tendrá o no una contraseña.

**Contraseña:** Este elemento sólo está disponible cuando la opción Bloquear servidor está activada y contiene la contraseña actual que se solicitará a todos los jugadores antes de permitirles acceder a la partida. La contraseña puede ser cualquier secuencia de letras, números y otros caracteres, pero no podrá sobrepasar 15 en total.

**Puerto de red:** Te permite cambiar el puerto de red que usará tu partida. El puerto predeterminado es "27888".

**Ancho de banda:** Proporciona diversas opciones de ancho de banda predeterminadas. El ancho de banda actual para cada opción aparecerá en el apartado Ancho de banda (personalizar), del que se habla a continuación. Elige la opción que más se adecue a tu tipo o velocidad de conexión a Internet. Las opciones disponibles son 56 k, Cable, DSL, T1 y T3. Observa que configurar esta opción con valores incorrectos puede alterar gravemente el rendimiento de tu servidor.

**Ancho de banda (personalizar):** Introduce aquí un valor personalizado de ancho de banda si ninguna de las opciones se acerca lo suficiente a tu velocidad de conexión.

**Opciones de la partida:** Esta configuración afecta a las partidas de tu servidor. Las opciones disponibles son:

**Número máximo de jugadores:** Número máximo de jugadores que pueden estar en una partida a la vez.

**Fuego amistoso:** Cuando esta opción está activada, los jugadores pueden matarse entre sí.

**Dificultad:** Determina el factor de dificultad. Los niveles de dificultad disponibles son los mismos que los de las partidas de un solo jugador.

**Factor de dificultad por jugadores:** Determina el incremento de la dificultad de la partida a medida que otros jugadores se suman a la misma.

**Iniciar:** Empieza una nueva partida en la que serás anfitrión, usando las opciones especificadas.

**Clave del CD-ROM:** Haz clic aquí para introducir una clave de CD-ROM. No podrás jugar en Internet sin introducir primero una clave de CD-ROM válida.

## OPCIONES

**Pantalla:** Aquí podrás modificar la resolución de la pantalla y otras opciones gráficas entre las que figuran:

**Resolución:** Alterna las resoluciones disponibles del juego. Esta lista incluye todas las resoluciones D3D de 32 bits compatibles con tu tarjeta gráfica y tu monitor. La resolución predeterminada es 800 x 600 x 32 píxeles.

**Cursor de hardware:** Alterna el uso del cursor de hardware. Cuando está activado, el cursor se controlará por medio del hardware y tendrá un recorrido más suave. Algunas tarjetas gráficas antiguas no aceptan esta función.

**Brillo:** Ajusta el nivel del brillo para iluminar el juego si está demasiado oscuro. Observa que algunas zonas del juego están oscurecidas a propósito y aumentar demasiado el valor de esta opción podría derivar en un aspecto deteriorado.



**Sonido:** Mediante esta función podrás hacer todos los ajustes de sonido, entre los que figuran:

**Volumen de los efectos de sonido:** Usa esta opción para ajustar el volumen del sonido.

**Volumen de los diálogos:** Usa esta opción para ajustar el volumen de los diálogos que se escuchan en el juego.

**Calidad de los efectos sonoros:** Si configuras esta opción como el valor Alta, proporcionará una mejor calidad de sonido pero puede afectar al rendimiento en equipos más lentos, especialmente durante la reproducción de los diálogos.

**Volumen de la música:** Usa esta opción para ajustar el volumen de la música.

**Controles:** Aquí podrás personalizar tu asignación de funciones a las teclas, así como ajustar las opciones del teclado, joystick y ratón.

**Configurar los controles:** Las configuraciones de teclas se dividen en cuatro secciones. Haz clic en Movimiento, Interacción, Vista o Estado para ver la asignación de funciones actuales de las teclas. Si deseas cambiar la tecla que tiene asignada una función en concreto, haz clic en la función que desees cambiar y luego, pulsa la tecla o botón que desees usar en su lugar. Si la tecla o botón que eliges ya tenía otra función asignada, entonces esa función quedará sin asignar.

**Ratón:** Para ajustar el nivel de interacción del ratón con el juego, usa estos controles:

**Visión con el ratón:** Cuando esté configurado como Sí, la vista se desplazará con el movimiento del ratón. Cuando esté configurado como No, la vista se controlará con el teclado.

**Sensibilidad del ratón:** Determina la rapidez con la que reaccionará el cursor del ratón al moverlo.

**Suavizado del ratón:** Añade un retraso muy ligero al movimiento del ratón para suavizar movimientos repentinos y mantener una vista constante.

**Invertir eje Y:** Cuando esté configurado como No, si desplazas el ratón hacia arriba la vista en primera persona se desplazará también, y si lo desplazas hacia abajo mirarás hacia abajo.

**Velocidad de giro de la moto de nieve:** Determina la rapidez con la que responderá la moto de nieve cuando la hagas girar con el ratón.

**Teclado:** Usa estas opciones para modificar la relación que tendrá el teclado con el juego.

**Velocidad normal de giro:** Establece la velocidad a la que girará el jugador al desplazarse con las teclas cursor izquierda / derecha mientras está quieto o se mueve sigilosamente.

**Velocidad rápida de giro:** Establece la velocidad a la que girará la vista al desplazarse con las teclas cursor izquierda / derecha mientras se camina a velocidad normal.

**Velocidad de vista hacia arriba / abajo:** Establece la velocidad de la vista cuando se usen las teclas cursor para mirar hacia arriba / abajo.

**Centrado automático:** Esta opción sólo estará disponible cuando la opción Vista con el ratón de la pantalla de Opciones del ratón esté marcada como No. Cuando el Centrado automático esté establecido como Sí, la vista volverá a ser horizontal cuando el usuario termine de mirar hacia arriba o hacia abajo.

**Velocidad de giro de la moto de nieve:** Determina la rapidez con la que responderá la moto de nieve cuando la hagas girar con el teclado.

**Usar joystick / mando:** Esta opción sólo está disponible si se detecta un joystick u otro mando de juego. Cuando está configurada como Sí, la opción Configurar joystick / mando pasará a estar también disponible.

**Configurar joystick / mando:** Si se instala un joystick y la opción Usar joystick / mando está configurada como Sí, entonces podrás usar estos valores para modificar la utilización de las características de tu joystick.

**Restaurar los valores predeterminados:** Restaura los valores predeterminados de todas las opciones de control.

**Juego:** Aquí encontrarás diversas opciones que afectarán a cómo se desarrolla el juego.

**Punto de mira:** Muestra opciones para modificar el aspecto del punto de mira, entre las que se incluyen:

**Rojo / Verde / Azul:** Usa estas opciones para personalizar el color del punto de mira.

**Escalonamiento dinámico:** Cuando esté activado, el punto de mira aumentará y disminuirá automáticamente cuando te muevas para indicar cuánto afectarán tus movimientos a tu puntería.

**12 Estilo:** Alterna entre varios estilos del punto de mira.

**Subtítulos:** Cuando estén activados, todos los diálogos del juego se mostrarán como subtítulos en la parte inferior de la pantalla.

**Sangre:** Cuando la opción está desactivada, no se mostrará sangre al herir a los personajes humanos. La configuración predeterminada la desactiva.

**Correr siempre:** Cuando esté seleccionada como No, el movimiento del jugador tendrá el modo Pasar sigilosamente. Está configurado como Sí por defecto.

**Dificultad:** Te permite cambiar el nivel de dificultad de la partida actual en modo un solo jugador.

**Movimiento de cabeza:** Corrige el movimiento simulado de cabeza al correr, pasar sigilosamente o agacharse.

**Oscilación de arma:** Ajusta la cantidad de movimiento simulado con la mano al correr, pasar sigilosamente o agacharse.

**Duración de los mensajes:** Establece el tiempo que permanecerán en la pantalla los mensajes relativos a los objetos recogidos.

**Rendimiento:** Este menú te ayudará a optimizar el rendimiento de la configuración de tu equipo tal y como te explicamos a continuación:

**Rendimiento:** Alterna entre las distintas opciones de configuración del rendimiento ya establecidas y creadas por el usuario. Cuando modifiques manualmente una opción, ésta cambiará para indicarte que estás utilizando una configuración personalizada.

**Detalle bajo:** Rendimiento óptimo pero se activarán las opciones mínimas gráficas.

**Detalle medio:** Proporción adecuada entre rendimiento y calidad visual pero puede causar deceleraciones en equipos con poca potencia.

**Detalle alto:** Todas las opciones gráficas están activadas en un nivel alto. Sólo se recomienda para sistemas que superan los requisitos mínimos necesarios.

**Presentación:** Éstas son las opciones de presentación que puedes activar o desactivar para ajustar el rendimiento del juego:

**Sombras:** Establece el nivel de detalles de las sombras de los modelos. Ten en cuenta que solo se recomienda configurar un nivel alto de detalles con equipos de gran rendimiento.

**Mapeado de relieve de múltiples cuadrículas:** Activa o desactiva el mapeado de relieve sobre el agua. Cuando está activada, las superficies acuáticas parecen mucho más realistas.

**Fresnel de múltiples cuadrículas:** Activa o desactiva el uso del fresnel sobre el agua. Cuando está activada, los reflejos del agua serán más precisos y tendrán un aspecto más realista.

**Mapeado de relieve del entorno:** Cuando está activado, muchas superficies y reflejos se mostrarán con más detalle.

**Filtro anisotrópico:** Este modo gestionará el filtrado de polígonos inclinados lejos del jugador de forma más precisa cuando está activado.

**Filtro trilineal:** Mejora la calidad de las texturas en la distancia a costa de un rendimiento ligeramente peor.

**Mapa del entorno:** Cuando esté activado, aparecerá una capa brillante y parcialmente reflectante sobre determinadas superficies que cambiará con tu ángulo de visión.

**Texturas de detalle:** Cuando estén activadas, se añadirán diminutos estampados grises a algunas texturas.

**Capacidad de memoria intermedia triple:** Cuando esté activada, se guardarán los marcos renderizados adicionalmente en la capacidad de memoria intermedia de marco para conseguir una reproducción más suave.

**Efectos especiales:** Controla la cantidad de detalles de efectos como explosiones, restos e impactos de armas:

**Resolución de la textura:** Ajusta la resolución de las texturas del juego. Una resolución baja proporciona mejor rendimiento; una resolución alta proporciona mejor calidad de gráficos.

## PERFIL

**Perfil actual:** Muestra el nombre del perfil del jugador que se está usando.

**Crear:** Si deseas crear un nuevo perfil, pulsa aquí e introduce un nuevo nombre de perfil.

**Cargar:** Muestra una lista de jugadores existentes. Pulsa sobre un nombre para cargar su perfil y todas las opciones y partidas guardadas asociadas al mismo.

**Renombrar:** Permite que los usuarios cambien el nombre de sus perfiles.

**Suprimir:** Muestra una lista de jugadores existentes. Pulsa sobre un nombre y luego, selecciona Sí para suprimir ese perfil y las partidas guardadas asociadas al mismo.



## SISTEMA DE MENÚS DEL JUEGO

Para acceder al sistema de menús del juego, pulsa la tecla **<ESC>** en cualquier momento durante una partida. Puedes recorrer los menús pulsando las teclas cursor izquierda y derecha. Para pasar por las opciones que hay dentro de cada pantalla, usa las teclas cursor arriba y abajo, o simplemente desplaza el cursor del ratón sobre el texto de cada opción. Para seleccionar un elemento del menú, pulsa **<Intro>** o haz clic en el botón izquierdo del ratón mientras esté resaltada la opción. Cuando estés listo, vuelve a pulsar **<ESC>** para reanudar la partida.



## SISTEMA

Ésta es la pantalla seleccionada por defecto y puede usarse para salir temporalmente del entorno del juego y acceder a los menús del sistema del siguiente modo:

**Reanudar partida:** Cierra el sistema de menús del juego y reanuda la partida.  
**Guardar partida:** Abre la pantalla Guardar partida. En el modo multijugador, sólo está disponible para el anfitrión.

**Cargar partida:** Abre la pantalla Cargar partida. En el modo multijugador, sólo está disponible para el anfitrión.

**Opciones:** Abre la pantalla Opciones.

**Cancelar:** Si se llega a la pantalla Sistema desde dentro de un nivel, el jugador tendrá la opción de cancelar la partida actual.

**Salir:** Al hacer clic en esta opción se sale del juego.

## RESUMEN DE LA MISIÓN

Esto muestra la información referente a la misión actual.

**Nombre:** El nombre de la misión.

**Objetivos:** Describe tareas que tiene que realizar Cate para que la misión esté completa.

**Objetivos opcionales:** Describe tareas opcionales que puede hacer el jugador para ganar puntos adicionales, aunque no son imprescindibles para completar la misión.

**Parámetros:** Las reglas a las que debe atenerse el jugador mientras juega a esta misión. Si no se consiguen cumplir, la misión podría fracasar o podrían sufrirse otras sanciones.

## EQUIPAMIENTO

Muestra el inventario actual del jugador de armas, artilugios y otros objetos. Haz clic en cualquier objeto de la lista para obtener más información acerca del mismo. Para seleccionar el objeto, pulsa <Intro> o haz clic en Seleccionar. Si el objeto es un arma que dispone de más de un tipo de munición, haz clic en el tipo de munición que desees usar y después, el arma se recargará automáticamente con esa munición antes de empuñarla. Puedes usar las teclas cursor arriba y abajo para recorrer los tipos de munición disponibles.

## INVENTARIO

Este menú muestra los elementos clave recogidos a lo largo de la partida. Si seleccionas un objeto de esta lista aparecerá una nueva pantalla con más información sobre el objeto y su uso.

## INTELIGENCIA

Este menú muestra una lista de todos los objetos de inteligencia que Cate ha encontrado en la misión actual. Si seleccionas un objeto de esta lista aparecerá una nueva pantalla con más información sobre el objeto tal y como apareció cuando se encontró o descifró por primera vez.

## JUGADOR

Esta pantalla muestra el rango, la puntuación, los puntos de habilidad y las habilidades actuales de Cate. Haz clic en una habilidad para obtener una descripción de cómo funciona y una opción para aumentar la habilidad hasta el siguiente nivel. Sólo puedes elevar una habilidad al siguiente nivel si dispones de la cantidad necesaria de puntos de habilidad. Cada nivel de habilidad requiere más puntos de habilidad que el nivel anterior.

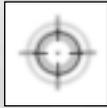
**Rango:** El rango actual de Cate basado en el número de puntos de habilidad que ha conseguido. Los rangos actuales son Novato, Aprendiz, Agente, Espía, Agente de operaciones, Espía experto y Súper Espía.

**Puntuación:** La cantidad total de puntos de experiencia reunidos hasta el momento en el juego.

**Puntos de habilidad:** La experiencia total ganada menos los puntos ya gastados en las habilidades.

## PRESENTADOR FRONTAL DE DATOS (HUD)

El presentador frontal de datos hace referencia a los iconos y el texto que verás en la pantalla mientras juegas. El HUD está formado por estos componentes:



**Punto de mira (centro):** En el centro de la pantalla se encuentra el punto de mira. Utilízalo para apuntar con las armas e instrumentos. Puedes cambiar el color y el estilo del punto de mira en el menú Opciones de juego.

**Activar mensajes (centro):** Estén o no los puntos de mira situados sobre un objeto o pueda ser activado o no un personaje, aparecerá un texto debajo de los puntos de mira para ayudarte a determinar qué hacer con el mismo. Para obtener más información acerca de la activación de objetos, consulta la sección Entrenamiento de agentes en modo un solo jugador.



**Barra de progreso (centro):** Al buscar cuerpos o archivos, o al usar un artilugio sobre un objeto, este icono indica cuánto se tardará en completar la búsqueda o en acabar con el mecanismo.

**Transmisiones (centro):** De vez en cuando, Cate pensará en voz alta en forma de mensajes de transmisión que aparecerán en texto amarillo encima de los puntos de mira, y normalmente contendrán información acerca de un obstáculo concreto que deberás superar. Para obtener más información respecto a las transmisiones, consulta la sección Entrenamiento de agentes en modo un solo jugador.



**Chat (parte superior izquierda):** En las partidas multijugador, el chat del jugador aparecerá aquí.



**Aviso: objetivo actualizado (parte inferior derecha):** Siempre que se añada un objetivo nuevo o se completa uno ya existente, aparece este icono.



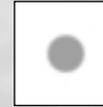
**Brújula (parte superior derecha):** Ayudará a Cate a seguir la pista del lugar al que se dirige y resulta especialmente útil en zonas exteriores amplias. También hace de pantalla de radar.



Indica la ubicación de determinados objetivos como los pisos francos de UNITY o las pendientes.



En las partidas multijugador, indica la presencia de otro agente de UNITY.



En las partidas multijugador, señala la presencia de otro agente que está casi muerto y necesita que le recuperen.



Indica una salida en las partidas de un solo jugador, o un punto de reunión en las partidas multijugador.



### Indicador de salud / blindaje (parte inferior izquierda):

El indicador rojo determina cuánta salud queda, y el azul cuánto blindaje. Cuando te hieran durante la partida, el indicador bajará. Cuando te quedes sin blindaje, los disparos te harán más daño y te harán perder momentáneamente el equilibrio al impactar. Cuando te quedes sin salud, morirás.



### Munición (parte inferior derecha):

Aquí se muestra la cantidad de munición restante en el arma que estás empuñando, así como la cantidad total de este tipo de munición que te queda. Cuando tu arma se quede sin munición, recargarás automáticamente más del mismo tipo. Si no queda munición disponible del mismo tipo, se cargará en su lugar el siguiente tipo de munición disponible. Si no te queda ninguna munición en absoluto, se seleccionará el arma siguiente.



### Iconos de daño (parte central izquierda):

Cuando te veas afectado por tipos de daños continuos, como fuego, electricidad o ahogamiento, aparecerá un icono para mostrar qué ocurre. Puede que estos daños vayan acompañados de otras molestias como alucinaciones, sonidos y cambios en el color de la pantalla. El icono que aparece aquí significa "daño por quemaduras".

### Indicador de oxígeno (parte inferior izquierda):

Cuando Cate esté bajo el agua, aparecerá un indicador azul de oxígeno encima de los indicadores de salud y de blindaje. Cuando su oxígeno se agota, empezará a perder salud. Este indicador se volverá a llenar rápidamente cuando Cate llegue a la superficie.



**Aviso:** descubrimiento de un escondite (parte inferior central): Cuando se muestre, Cate habrá encontrado un lugar donde ocultarse. Si se queda quieta, el icono se pondrá cada vez más oscuro hasta que esté totalmente escondida.



**Barra de progreso de ocultación (abajo al centro):** Cuando Cate empieza a ocultarse, esta barra indica cuánto falta para que esté escondida del todo.



**Aviso: no se puede ocultar ahora (parte inferior central):** Cate sólo puede ocultarse cuando los enemigos no pueden verla. Si entra en un lugar adecuado para esconderse mientras aún está a la vista, aparecerá este icono para indicar que en ese momento no puede ocultarse ahí. Cuando esto ocurra, tendrá que deshacerse de quien la siga y encontrar otro escondite.



**Aviso: recoger cuerpo (parte inferior izquierda):** Aparece cuando Cate está apuntando a un cadáver o sujeto dormido para indicar que el cuerpo puede recogerlo.



**Aviso: Movimiento de cuerpo (abajo a la izquierda):** Esto sustituye la notificación de obtención de cuerpo una vez que Cate coja el cuerpo.



**Aviso: no se puede soltar el cuerpo (parte inferior izquierda):** Si Cate se mueve a una zona en la que no puede soltar el cuerpo que lleve, se mostrará este aviso.



**Aviso: salida (parte inferior central):** Se mostrará cuando Cate esté cerca de la salida de un nivel de una sola dirección. Sólo aparecerá cuando esté mirando hacia la salida o esté muy cerca de la misma.



**Aviso: zona de transición (parte inferior central):** Cuando Cate encuentre una salida que también pueda usarse para volver al nivel actual, aparecerá este icono. Sólo se mostrará cuando esté mirando hacia la salida, a menos que esté muy cerca de la misma.

**Pantalla de selección de armas (parte superior central):** Te permitirá escoger rápidamente un arma o instrumento del equipo que dispones. Aparecerá siempre que uses las teclas de arma anterior o arma siguiente. El equipo se divide en seis categorías, para facilitar su referencia y selección. Puedes elegir una categoría por nombre con el teclado, o desplazarte hacia **20** arriba y hacia abajo por ella con las teclas de anterior / siguiente arma.

Las categorías se enumeran a continuación. Para más información respecto a las armas e instrumentos del arsenal de Cate, consulta la sección llamada "Taller de Santa".

**Armas de refriega:** (Arma aturdidora, katana)

**Armas silenciosas:** (shuriken, ballesta, trampa para osos)

**Pistolas:** (pistola McAllister, lanzador funcional)

**Armas pesadas:** (Ametralladora Gordon de 9mm, rifle de asalto AK-47, rifle de resorte RFA Serie-4)

**Explosivos:** (todas las granadas, bombas con temporizador)

**Artículos:** (cámara, decodificador, laca, cortaúñas, moneda, llavero)

## TABLA DE CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA DE TECLAS

### Teclas que no se pueden modificar

Menú	<Esc>
Guardado rápido	<F6>
Captura de pantalla	<F8>
Carga rápida	<F9>
Pause Game	<Pausa>

### Controles de movimiento

Adelante	W
Atrás	S
Paso a la izquierda	A
Paso a la derecha	D
Girar a la izquierda	Tecla cursor izquierda
Girar a la derecha	Tecla cursor derecha
Paso lateral (esquivar)	Alt izquierda
Pasar sigilosamente	Mayús izquierda
Saltar	Barra espaciadora
Agacharse	C
Darse la vuelta	Retroceso
Inclinarse a la izquierda	Q
Inclinarse a la derecha	E
Alternar Pasar sigilosamente	Bloq Mayús
Alternar agacharse	Ctrl izquierda

**Interacción**

Disparar	<b>Botón izquierdo del ratón</b>
Acción	<b>Intro, botón derecho del ratón</b>
Recargar	<b>R</b>
Cambiar función	<b>F</b>
Arma siguiente	<b>"", Rueda del ratón hacia arriba</b>
Arma anterior	<b>"+", Rueda del ratón hacia abajo</b>
Arma de pistola	<b>H</b>
Última arma	<b>X</b>
Mover cuerpo	<b>G</b>
Luz de llavero	<b>L</b>

**Vista**

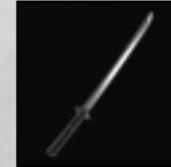
Mirar hacia arriba	<b>Tecla cursor arriba</b>
Mirar hacia abajo	<b>Tecla cursor abajo</b>
Centrar vista	<b>Fin</b>
Zoom	<b>Z</b>

**Estado**

Equipo	<b>M</b>
Inventario	<b>N</b>
Inteligencia	<b>I</b>
Estado del jugador	<b>P</b>
Estado de la misión	<b>TABULADOR</b>
Brújula	<b>'</b>
Radio	<b>V</b>
Hablar	<b>T</b>

**TALLER DE SANTA**

El arsenal de Cate incluye armas que son de uso estándar de UNITY, así como las que ella encontró durante sus misiones o adquirió de enemigos muertos o durmientes.

**ARMAS DE REFRIEGA**

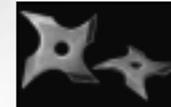
Podrás conseguir una **katana**, una espada japonesa, de los ninjas. Es rápida, mortífera y silenciosa.



La sombra de ojos de Cate también funciona como un **Arma aturdidora** no letal, útil para hacer perder el conocimiento a los malos desde cerca. Su apariencia inofensiva permite empuñarlo en lugares públicos sin levantar sospechas. Sin embargo, el taser debe recargarse entre cada uso.

**ARMAS SILENCIOSAS**

**Las trampas** para osos pueden encontrarse en Siberia y pueden ser un modo doloroso de mantener a raya a un enemigo durante un corto periodo de tiempo. Anda con cuidado después de poner una trampa, ¡también pueden capturar a Cate!



**Las shuriken** son estrellas para lanzar japonesas silenciosas y muy eficaces cuando se usan correctamente. También sirven para crear distracciones.



Para situaciones que requieren sutileza en lugar de fuerza bruta, **la ballesta del cazador justiciero** es la elección ideal. Hay disponibles cuatro tipos distintos de flechas: normal, de fuego, venenosa y explosiva. También se dispone de un accesorio especial para disparos de largo alcance.

## PISTOLAS



La **pistola automática McAllister .32** es una pistola de calibre 32 muy versátil que puede ir equipada con un silenciador. Se puede utilizar con proyectiles FMJ y de cianuro.



El **lanzador funcional CT-180** es el arma más versátil del arsenal UNITY. Utiliza varios tipos distintos de munición, cada uno de ellos adaptado a la perfección para una tarea específica, como dardos tranquilizantes y desactivadores de cámara.

## ARMAS PESADAS



El **rifle de asalto AK-47** es un rifle de asalto estándar del bloque soviético conocido por su robustez y fiabilidad. También es la única arma que puede disparar proyectiles de fósforo. Con esta arma sólo puede utilizarse munición de calibre 7.62 x 39.



Las **metralletas Gordon de 9mm** son populares entre los villanos debido a su fuerte dominio y a su diseño elegante. Los cartuchos estándar FMJ de 9 mm son el único tipo de munición que puede utilizarse con este arma.



El **rifle de resorte RFA Serie-4**, de alta potencia y de resorte, es un arma eficaz para los francotiradores. Utiliza cartuchos FMJ de calibre .308, tiene integrada una mira y puede ir equipada con un silenciador.

## EXPLOSIVOS



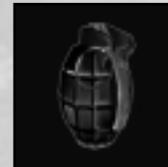
Lanza una **granada de gas** somnífero dentro de una multitud y les habrás apagado las luces a los malos. Intenta no estar allí cuando se despierten.



Las **Granadas aturdidoras** hacen que todos los que tengan la mala pata de estar por allí cuando exploten se queden ciegos y sordos, aunque su efecto es temporal.



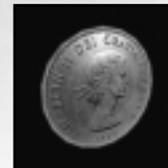
Los **explosivos** pueden ser colocados sobre objetivos específicos. Cate establecerá automáticamente sus temporizadores para que no estallen antes de lo debido. Aunque su uso primordial es el sabotaje o crear distracciones, también pueden ser bastante mortíferas para cualquiera que pillen cerca.



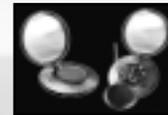
Las **granadas de mano** explotarán después de tiempo específico, matando o hiriendo gravemente a cualquiera que esté en su radio de alcance.

## ARTILUGIOS

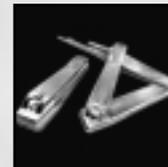
Santa ha hecho mejoras a los viejos diseños y ha creado varios instrumentos totalmente nuevos para ayudar a Cate a salir airosa de situaciones complicadas.



Puede que **la moneda** no sea el dispositivo más sofisticado de Cate, pero sin duda resulta útil cuando se necesita una distracción rápida.



El **decodificador** es un aparato para descifrar códigos camuflado de forma inteligente que puede usarse para descifrar mensajes y evitar dispositivos de seguridad. Para usarlo mantén pulsada la tecla Disparo hasta que se rompa el código.



Las puertas y candados cerrados no son problema para la ganzúa que fue diseñada para tener el aspecto de **un simple cortaúñas**. Para usarlo, mantén pulsada la tecla Disparo hasta que el cerrojo se abra.



**La laca puede ser transformada** en un soldador en miniatura capaz de cortar combinaciones de candados y bisagras de puertas. Para usarlo, mantén pulsada la tecla Disparar hasta que se haya abierto la puerta.



**La barra de carmín** de Cate es en realidad una cámara espía cuidadosamente camuflada.

## EQUIPAMIENTO



**Las cajas de munición** pueden contener cualquier tipo de munición para todas las armas e instrumentos. Cuando activas una caja de munición, su contenido se añade a tu inventario. Si ya tienes el número máximo de uno o dos tipos de munición que haya dentro de la caja, entonces la munición adicional permanecerá dentro de la misma. Cuando la caja esté completamente vacía, desaparecerá.



**Los vendajes** restauran 10 puntos de salud cuando se activa. Cuando la salud del jugador esté al máximo, dejará de hacer efecto.



**Los botiquines de primeros auxilios** funcionan exactamente como los vendajes, pero restauran 25 puntos de salud cuando se activan.

**Un blindaje acolchado** aumenta tu nivel de blindaje en 10 puntos. En combate, tu salud no empieza a deteriorarse hasta que tu blindaje no desaparece totalmente, excepto en el caso de algunos tipos de daño, como las caídas, congelaciones, envenenamientos, etc.



**El blindaje corporal** es parecido al blindaje acolchado, pero añade 25 puntos a tu nivel de blindaje.

## ENEMIGOS Y OBSTÁCULOS

A continuación se describen algunos de los enemigos u obstáculos que Cate tendrá que derrotar o evitar.

### ENEMIGOS:



**Ninjas:** Un pelotón de elite de asesinos japoneses cuyo único objetivo es eliminar a Cate. Combaten con katanas y shuriken, saltan a los tejados y pueden desvanecerse como el humo.

**Guardas de D.A.Ñ.O.:** La carne de cañón de la malvada organización. Aunque suelen estar más interesados en sus pequeños negocios más que en ninguna otra cosa, enviarán gustosos a Cate a la tumba si la cogen.



**Guardas de D.A.Ñ.O. (India):** Iguales que sus homólogos occidentales, con la excepción de que muchos de ellos optan por combatir con tulwars en lugar de con ametralladoras.



**Mimos:** Asesinos de rostro pálido que usan ametralladoras de los años 20. También son extrañamente resistentes al fuego de las armas. Y lo peor de todo, incorporan sus movimientos de mimo a todo lo que hacen, incluso para luchar contra Cate. ¡Sacre bleu!



**Soldados soviéticos:** Poco utilizados y aburridos, los soldados soviéticos se ocupan de sus pesados asuntos en Siberia, completamente ignorantes de las travesuras que Cate hace justo delante de sus narices. Si detectan a Cate, pedirán refuerzos sin dudar.

## OBSTÁCULOS:

**Botones de alarma:** Cuando un enemigo vea al jugador, puede que corra en busca de una alarma. La alarma atraerá a la zona a todos los enemigos que se encuentren próximos, y también algunos refuerzos adicionales. Hay que eliminar a toda costa a los enemigos que corran hacia las alarmas. Cada región tiene su propio tipo de alarma. Por ejemplo, los ninjas darán golpes en bloques de madera colgantes, mientras que las alarmas soviéticas suelen estar colocadas en pequeñas cajas de metal. ¡Ten cuidado con no activar una alarma, a menos que quieras que los enemigos de la zona vengan corriendo!

**Peligros del entorno:** Existe una amplia variedad de peligros en el entorno que Cate debe evitar. Fuegos, líneas de tensión caídas y aguas profundas son algunos ejemplos. Cate no tiene ninguna protección contra estos peligros, y tendrá que evitarlos cuando sea posible, o despejarlos si es preciso.

**Reflectores:** Cuando sorprendan a Cate con el haz de luz de un reflector, el guardia que lo controla abrirá fuego y atraerá la atención de los demás guardas de la zona. El haz también seguirá a Cate hasta que esté fuera de su alcance.

**Cámaras de seguridad:** Si Cate es captada por una cámara de seguridad sólo tendrá unos pocos segundos para alejarse antes de que suene una alarma. Vendrán guardias para inspeccionar la zona. Si no encuentran nada, la alarma se detendrá y los guardias volverán a su rutina habitual. Ten presente que la alarma se apagará instantáneamente si se destruye la cámara. Afortunadamente, el lanzador de UNITY dispone de munición apropiada para desactivar cámaras que las inutiliza sin causar revuelo.

## ENTRENAMIENTO DE AGENTES

### ENTRENAMIENTO EN MODO UN SOLO JUGADOR

En la campaña de un solo jugador asumirás el papel de Cate Archer, Súper Espía británica. Antes de guiar a Cate por su última aventura, quizás quieras leer las siguientes secciones para conocer a grandes rasgos lo que te encontrarás.

**Objetivos:** Cada misión tiene objetivos específicos que deben cumplirse antes de que pueda completarse la misión. Aunque todas las misiones empiezan al menos con un objetivo principal, pueden añadirse otros mientras se realizan. También recibirás de vez en cuando objetivos opcionales. No es necesario completar los objetivos opcionales, pero las recompensas hacen que merezca la pena.

**Transmisiones:** De vez en cuando, Cate pensará en voz alta en forma de mensajes de transmisión. Normalmente contendrán información vital acerca de un obstáculo concreto que debes superar. Si te pierdes un mensaje de transmisión, pulsa la tecla T para acceder al modo de conversación y se mostrarán las últimas transmisiones recibidas. Cuando hayas terminado, pulsa la tecla <Esc> para seguir jugando.

**Interacción de objetos:** Cate puede interactuar con una amplia variedad de objetos. Cuando el punto de mira se coloque sobre un objeto que pueda ser activado, aparecerá un texto bajo el punto de mira para ayudarte a entender lo que Cate puede hacer con él. El texto naranja indica que el objeto puede ser activado en su estado actual, mientras que el texto gris significa que Cate deberá hacer algo antes de poder activarlo. Por ejemplo, una puerta cerrada producirá un mensaje gris que indique "Abrir puerta" hasta que se abra, momento en el que el texto se volverá naranja.

Algunos objetos sólo pueden ser activados a través del uso de un instrumento, o después de que el jugador encuentre una llave u otro objeto que funcione con ellos. Cuando apuntes al objeto con el instrumento correcto, el texto se volverá naranja y Cate podrá utilizar el instrumento con el objeto. Los objetos que pueden necesitar un instrumento son teclados, lectores de tarjetas, texto codificado, cámaras de seguridad, mensajes escritos en tinta invisible, candados, cerraduras con combinación, bisagras, teléfonos, objetivos de bombas y diversos elementos o caracteres fotografiables.

**Puertas:** Si una puerta muestra el texto de Abrir puerta, pero aparece en gris, primero tendrás que desbloquear la puerta. Apunta al pomo con el instrumento de desbloqueo apropiado para hacerlo. Las puertas que no muestren ningún texto no pueden abrirse.

**Elementos clave:** Algunos de los objetos que puede recoger Cate son esenciales para seguir hasta el final del nivel o de la misión. Cuando Cate encuentre un elemento clave, aparecerá un mensaje en la pantalla indicando qué ha encontrado. Si se encuentra con un obstáculo en el que es necesario un elemento clave para superarlo, aparecerá un mensaje de transmisión informándole de lo que necesita encontrar. Para revisar los elementos clave en poder de Cate, comprueba la pantalla del inventario en el sistema de menú del juego.

**Obtención de armas y otros objetos:** Cuando Cate active cualquier elemento que haya recogido, como un arma, blindaje corporal o un objeto de inteligencia, éste se añadirá automáticamente al menú del equipamiento, inventario o inteligencia. Si Cate recoge un arma que ya tiene, su munición se acumulará automáticamente. Si intenta coger munición o equipo cuando ya está al máximo, entonces aparecerá un mensaje para indicarlo.

**Interruptores de la luz y bombillas:** En algunas zonas hay interruptores de luz o bombillas que se pueden activar para apagar y encender las luces de la zona en que se encuentren. Si se destruye una bombilla, la luz se apaga permanentemente. Ten presente que muchos enemigos pueden darse cuenta de que se han apagado las luces, y pueden volver a encenderlas.

**Ocultarse:** El jugador puede ocultarse en determinadas zonas prediseñadas. Los escondites más comunes son armarios, vanos y callejones oscuros, etc. También puedes crear zonas para esconderte apagando las luces de la zona. Cuando el jugador entre en una zona de escondite válida y deje de moverse, aparecerá un icono de Lugar de ocultación encontrado con una barra de aviso

**30** para indicar que ha comenzado el proceso de ocultación.

**Otros personajes:** Cate se encontrará con muchos otros personajes durante el juego. Estos personajes pueden ser buenos, neutrales o malos. Los personajes buenos son aliados de Cate y pueden luchar a su lado cuando perciban un peligro. Los personajes neutrales son por regla general transeúntes a quienes entrará el pánico cuando surja un tiroteo. Los personajes malos atacarán a Cate y a sus aliados si son detectados.

A Cate no siempre le resulta fácil determinar quién es el enemigo, así que ten cuidado. ¡Matar a un civil inocente o a un aliado puede provocar el fracaso de la misión! De igual modo, permitir que un aliado o varios cuantos civiles mueran por fuego enemigo también provocará el fracaso.

Algunos personajes hablarán con Cate cuando se activen. Cuando lo hagan, normalmente tendrán algo importante que decir, así presta atención. Mientras los personajes tenga algo que decir, aparecerá la palabra HABLAR. Cuando ya no tengan nada que decir, este icono de texto desaparecerá.

**Alborotos:** Los enemigos pueden ver y oír bastante bien, y reaccionarán ante una amplia variedad de alborotos. Algunos estímulos, como oír disparos o ver un aliado muerto, causarán la alarma del enemigo, que responderá en consecuencia, pero también existen otros modos más sutiles de atraer la atención. Si dejas caer una botella, tiras de la cadena de un lavabo o dejas el cajón de un archivo totalmente abierto, los enemigos que pasen pueden darse cuenta y venir a investigar. Si no te detectan, volverán a lo que estaban haciendo tras unos segundos. Ten presente que un alboroto continuo hará que los enemigos se alarmen y empiecen a buscarte activamente. También informarán a sus compañeros del problema, y entonces ellos también empezarán a buscarte.

**Búsqueda:** Cate puede revolver en los archivos y en los bolsillos de los enemigos muertos o que duermen para encontrar objetos. Algunos de los objetos que encontrarán son inútiles, pero también aparecerán armas, objetos de inteligencia, como pistas del juego, y munición. Si el enemigo estaba empuñando un arma o la tenía enfundada, Cate lo encontrará en cuanto comience a buscar. Quizás lleve más tiempo encontrar otros objetos. A lo largo de este proceso, aparecerá el texto "Búsqueda" junto al punto de mira, y se oír cómo Cate busca. Cuando se haya examinado totalmente algo, se escuchará un pequeño sonido.

**Mover cuerpos:** Para reducir el riesgo de detección, Cate puede mover los cadáveres y los sujetos dormidos hasta un lugar menos llamativo apuntando directamente al cuerpo y pulsando después, la tecla de Mover cuerpo (predeterminada: G). Aparecerá un indicador y podrá coger el cuerpo. Quizás tenga que agacharse para acercarse lo suficiente como para poder realizar esta acción. Cuando haya cogido el cuerpo, el indicador cambiará para reflejarlo. Mientras transporta un cuerpo, Cate no podrá correr, saltar ni disparar un arma sin soltarlo. Observa que Cate sólo puede dejar los cuerpos en sitios adecuados. Si se mueve a un sitio que no sea apropiado, el indicador de desplazamiento de cuerpo volverá a cambiar.

**Recibir daños y morir:** En el juego existen numerosos tipos de daños, que van desde los que apenas molestan a los mortíferos. Algunos daños no son en realidad daños, ya que no se pierde salud mientras se sufren. El gas hilarante, el gas somnífero y resbalar con los plátanos son ejemplos de esto. La mayoría de los demás tipos de daños reducirán instantáneamente la salud de los jugadores, o bien durante un período de tiempo, o ambas cosas. Cuando Cate se quede sin salud, morirá y la misión habrá fracasado.

**Habilidades y puntos de experiencia:** Algunos logros reportarán a Cate puntos de experiencia que pueden gastarse en diversas habilidades. Cada habilidad tiene cinco niveles de experiencia (novato, aficionado, cualificado, experto y maestro), cada uno con un coste mayor que el anterior. Ésta es una lista de las habilidades de Cate y de cómo le ayudará mejorarlas.

**Blindaje:** Cuando se aumente esta habilidad, el tamaño del indicador de blindaje del jugador subirá y Cate obtendrá más puntos de blindaje cuando recoja blindajes.

**Capacidad de transporte:** Esta habilidad permite al jugador llevar más munición, y el peso de las armas pesadas que vaya cogiendo le estorbará menos.

**Aparatos:** Esta habilidad funciona igual que la de las armas, sólo que con los aparatos. Su mejora hace que evite obstáculos con más rapidez, con lo que es menos probable que Cate sea vista por los enemigos que pasan.

**Puntería:** Cuanto mayor sea esta habilidad, menor será la desviación del arma. Esto significa que los disparos darán en el centro del punto de mira con más frecuencia que antes. De igual modo, se reducirá el movimiento que se produce cuando se hace un zoom con un arma de largo alcance.

**Búsqueda:** Esta habilidad determina la rapidez con la que Cate puede buscar en archivos o en los bolsillos de un enemigo muerto.

**Resistencia:** Cuando se aumente, la salud máxima de Cate se incrementará y obtendrá más salud de los botiquines de primeros auxilios. De igual modo, sus movimientos se verán menos afectados por determinados tipos de daños y algunos tendrán menos efecto.

**Sigilo:** Cada vez que se aumente esta habilidad, el alcance del sonido de las pisadas, las recargas de armas y otros sonidos de Cate se reducirán. También se esconderá con mayor rapidez y será más probable que esquive a sus perseguidores cuando doble las esquinas.

**Armas:** A medida que Cate coge habilidad en el uso de armas, causará más daño con cada impacto, y sus armas se seleccionarán y se recargarán con más velocidad que antes.

**Zonas de transición:** En algunas misiones, a Cate se le permitirá que se desplace entre escenas. En algunos casos, será necesario para lograr un objetivo o escapar cuando se haya completado el objetivo o la misión. Un agente de operaciones observador reparará en señales y en otras pistas importantes cuando pase por una escena, por lo que sabrá cuándo es necesario volver a una escena anterior.

## ENTRENAMIENTO EN MODO MULTIJUGADOR

En la campaña multijugador, jugarás como miembro del equipo de interceptación de UNITY. Estos agentes altamente especializados son esenciales para apoyar entre bastidores a los agentes de operaciones desplegados por el terreno, y hoy han asignados para ayudar a Cate Archer. Hasta cuatro jugadores pueden colaborar para completar la campaña multijugador. Las partidas de cooperación se juegan casi igual que las de un solo jugador, con algunas diferencias importantes:

**Transmisiones:** Cuando un agente logre un objetivo o encuentre un objeto importante, enviará un mensaje a los demás para informarles de ello. En la mayoría de los casos, sólo un jugador tiene que cumplir un objetivo para que todos puedan continuar.

**Muerte y resurrección:** Cuando un agente se quede sin salud, no morirá inmediatamente. Caerá al suelo y no podrá disparar ni moverse. Por fortuna, puede ser recuperado si otro jugador lo activa. El agente caído podrá volver a disparar y a moverse, pero su salud quedará en un nivel mínimo. Si no se le recupera en 30 segundos, el agente puede optar por morir pulsando la tecla de disparo. Cuando esto suceda, todas las armas que ha adquirido, así como la munición, puntos de habilidad y otros objetos, se perderán, y reaparecerá en un punto de inicio con el equipo predeterminado.

**Puntos de reunión:** Los agentes que jueguen la misma partida no pueden estar en dos o más escenas o misiones diferentes al mismo tiempo. Por lo tanto, las transiciones entre las escenas sólo pueden producirse cuando todos los jugadores se hayan reunido en un punto de reunión. Si se ha cumplido todos los requisitos para abandonar un nivel, los jugadores que entren en el punto de reunión enviarán un mensaje a los demás indicándoles que están esperando a la salida. Cuando todos los jugadores estén dentro de los límites del punto de reunión, el nivel se terminará.

**Reparación:** La ubicación de los puntos de reparación de los jugadores puede cambiar después de que se completen determinados objetivos. Esto se hace para asegurar que un agente que acaba de entrar en el juego no aparece cerca de la salida.

**Chat de los jugadores:** El jugador puede enviar mensajes a otros jugadores pulsando la tecla de chat. Los demás verán el mensaje precedido por el nombre del agente que está hablando. Las transmisiones enviadas también aparecerán aquí cuando se active la tecla de chat. Esto ayuda a los jugadores a recordar los requisitos clave de la partida.

**Dificultad:** Cuantos más agentes haya en una partida, más difícil será la misma. Esta opción está controlada parcialmente por las preferencias del anfitrión del juego y se hace para asegurar que la campaña estimula a todos los jugadores y promueve el trabajo en equipo.

## GARANTÍA

DEBE LEER ATENTAMENTE EL SIGUIENTE CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL ANTES DE INSTALAR ESTE PROGRAMA DE SOFTWARE.

Este programa de software, todo material impreso, toda documentación en línea o electrónica y toda copia y trabajos derivados de este programa y material de software (el "Programa") son propiedad de Sierra Entertainment, Inc., sus filiales, sus empresas autorizadas y/o sus proveedores, quienes ostentan los derechos de copyright.

Todo uso del programa se rige por los términos del Contrato de Licencia para el Usuario Final, el cual se proporciona abajo ("Contrato de Licencia").

El programa sólo está destinado para el uso de usuarios finales de acuerdo con los términos del Contrato de Licencia.

Queda expresamente prohibido todo uso, reproducción o redistribución del Programa que no se ajuste a los términos del Contrato de Licencia.

### CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO

#### 1. Licencia de uso limitado.

Sierra Entertainment, Inc. garantiza por el presente documento y, por lo tanto, al instalar el Programa, usted acepta una licencia limitada no exclusiva y el derecho a instalar y utilizar una (1) copia del Programa para su uso en un ordenador doméstico o portátil. No puede conectar el Programa a una red ni instalarlo o usarlo en más de un ordenador a la vez, salvo bajo autorización expresa en la documentación aplicable a la que debería remitirse en caso de que:

- (a) El Programa contenga un Editor de Niveles (el "Editor") que le permite crear niveles personalizados u otro material para su uso personal con relación al Programa ("Nuevo Material).
- (b) El Programa disponga de una capacidad para multijugador. El presente es un contrato de licencia y no un contrato de compra. La licencia no le confiere ningún título o propiedad sobre el Programa.

#### 2. Propiedad.

Todo título, derecho de posesión y derecho de propiedad intelectual relacionado con el Programa y de cualquier copia del mismo (incluyendo, entre otros, todo título, código de ordenador, tema, objeto, personaje, nombre de personaje, historia, diálogo, eslogan, lugar, concepto, diseño, animación, sonido, composición musical, efecto audiovisual, método de operación, derecho moral, cualquier documento relacionado y "subprograma" incorporado al Programa) son propiedad de Sierra Entertainment, Inc. o de sus empresas autorizadas. El programa está protegido por las leyes de copyright españolas, por los tratados convenciones de copyright internacionales y por otras leyes aplicables. Todos los derechos están reservados. El Programa puede contener cierto material con licencia y las empresas autorizadas por Sierra Entertainment, Inc. pueden tomar medidas para proteger sus derechos en caso de violación del presente Contrato.

#### 3. Responsabilidades del usuario final.

- A. Al estar sujeto a la Garantía de Licencia arriba detallada, no puede, de forma parcial o completa, copiar, fotocopiar, reproducir, traducir, invertir la ingeniería, derivar el código de origen, modificar, desensamblar, descom-pilar, crear trabajos basados en el Programa ni eliminar cualquier aviso o etiqueta sobre el Programa sin el previo consentimiento por escrito de Sierra Entertainment, Inc..
- B. Se le concede la licencia del Programa como producto único. No puede separar sus componentes para su uso en más de un ordenador.
- C. Tiene el derecho de utilizar el Programa para su uso personal, pero carece de derecho para:
  - (i) Vender, conceder un interés de seguridad en el Programa o transferir reproducciones del mismo a terceros de ningún modo, ni tampoco para alquilar, arrendar, o conceder una licencia del Programa a terceros sin el previo consentimiento por escrito de Sierra Entertainment, Inc.
  - (ii) Publicar y/o distribuir imágenes, sonido, archivos, fuentes, gráficos, imágenes predefinidas, animaciones, fotografías, bases de datos u otros contenidos del Programa (incluyendo, sin límite alguno, para reventa de material impreso para uso personal o de la empresa ( ej. octavillas y folletos) y en un sitio web particular o en el de una empresa); utilizar ninguna imagen del ordenador relacionada con personas o entidades identificables de un modo que pueda sugerir su asociación con o aprobación de cualquier producto o servicio.

(iii) Explotar el Programa, o alguna de sus partes, imágenes, archivos de sonido, fuentes, gráficos, imágenes predefinidas, animaciones, fotografías, bases de datos u otros contenidos del Programa, para cualquier fin comercial, incluyendo, entre otros, su uso en un cibercafé, un centro de juegos o cualquier otro establecimiento.

(iv) Albergar o proporcionar servicios de encuentros para el Programa o emular o redirigir los protocolos de comunicación empleados por Sierra Entertainment, Inc. en la función de red del Programa, a través de emulación de protocolos, tunelización, modificación o agregación de componentes al Programa, uso de un pro-grama de utilidades o cualquier otra técnica conocida actualmente o aún por desarrollar, para cualquier fin incluyendo, entre otros, el juego en red a través de Internet, el juego en red usando redes de juego comerciales o no comerciales o como parte de redes de agregación de contenidos, sin el consentimiento previo, por escrito, de Sierra Entertainment, Inc.

#### 4. Transferencia del Programa.

Puede transferir permanentemente todos los derechos adquiridos por el presente Contrato de Licencia, a condición de que el receptor acepte los términos de este Contrato de Licencia y de que usted acepte suprimir el Programa de su ordenador doméstico o portátil.

#### 5. Terminación.

El presente Contrato de Licencia será válido hasta su terminación. Puede terminar el Contrato de Licencia cuando desee, destruyendo el Programa y cualquier Material Nuevo. Sierra Entertainment, Inc. se guarda el derecho de terminar este Contrato de Licencia en caso de que usted no cumpla los términos y condiciones que en él se especifican. En tal caso, deberá destruir inmediatamente el Programa y cualquier Material Nuevo.

#### 6. Controles de exportación.

El presente programa no puede ser reexportado, descargado o exportado a ningún país (ni a ningún súbdito o residente de dicho país) sobre el cual el gobierno de los EE.UU. haya decretado un embargo de mercancías, ni a ninguna persona que conste en la lista de Súbditos Especialmente Señalados del Ministerio de Hacienda de los EE.UU. o en la Tabla de Ordenes Denegadas del Ministerio de Comercio de los EE.UU. Al instalar el Programa, usted acepta todas estas condiciones, y afirma y garantiza que no es súbdito o residente de los países mencionados, ni está bajo el control de ninguno de ellos, ni consta en ninguna de dichas listas.

#### 7. Garantía limitada.

Sierra Entertainment, Inc. RECHAZA EXPRESAMENTE TODA GARANTÍA POR EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES. EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES SE PROPORCIONAN TAL Y COMO SE PRESENTAN, SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO CONCRETO O NO INCUMPLIMIENTO. ADEMÁS, Sierra Entertainment, Inc. DECLINA TODA GARANTÍA EN RELACIÓN CON LA RESPUESTA DEL SOFTWARE AL DENOMINADO 'EFECTO 2000'. ESPECÍFICAMENTE, Sierra Entertainment, Inc. DECLINA TODA GARANTÍA EN CASO DE QUE LA EJECUCIÓN Y EL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA SE VEAN AFECTADOS POR FECHAS ANTERIORES, DURANTE O POSTERIORES AL AÑO 2000, O QUE EL PROGRAMA SEA INCAPAZ DE PROCESAR, DISTRIBUIR Y/O RECIBIR INFORMACIÓN DE FECHAS CORRECTAMENTE DENTRO Y DURANTE EL CAMBIO DE SIGLO, INCLUYENDO EL INTERCAMBIO ADECUADO DE INFORMACIÓN DE FECHAS ENTRE PRODUCTOS O APLICACIONES, CUALQUIER GARANTÍA CONTRA EL INCUMPLIMIENTO QUE PUEDA APARECER EN LA SECCIÓN 2-312(3) DEL CÓDIGO COMERCIAL UNIFORME Y/O EN CUALQUIERA RECHAZADA. Todo riesgo proveniente del uso o ejecución del Programa, del Editor y de los Manuales recae bajo su responsabilidad. Sin embargo, Sierra Entertainment, Inc. garantiza que los medios que contienen el Programa están libres de defectos de material y fabricación bajo un uso normal y que los servicios y el Programa funcionarán sustancialmente conforme al material escrito adjunto durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra del Programa

En caso de que los medios resulten defectuosos, durante este período de tiempo, y bajo presentación de la prueba de compra del Programa defectuoso a Sierra Entertainment, Inc., ésta optará libremente por: 1) corregir cualquier defecto, 2) proporcionarle un producto de igual valor o 3) devolverle su dinero.

Alguno(s) estados / jurisdicciones no permiten que se establezcan límites a la duración de la garantía implícita; por lo tanto, puede que la limitación mencionada arriba no sea aplicable a su caso. En caso de que quiera cambiar el producto o recuperar el importe correspondiente, sobre todo en caso de que el producto esté defectuoso, refiérase a la "Política de Soporte Técnico" detallada más abajo

#### 8. Limitación de responsabilidad.

NI Sierra Entertainment, Inc., LA EMPRESA A LA QUE PERTENCE, LOS FILIALES, AFILIADOS O EMPRESAS AUTORIZADAS SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGUNA PÉRDIDA O DAÑO DE NINGÚN TIPO QUE PUEDA RESULTAR DEL USO DEL PROGRAMA O EL EDITOR, INCLUYENDO, ENTRE OTROS, PÉRDIDA DE CLIENTELA, PÉRDIDA DE TRABAJO, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DE ORDENADORES NI NINGÚN OTRO DAÑO O PÉRDIDA COMERCIAL.

Algunos países no permiten la exclusión o la limitación de daños fortuitos o consiguientes, ni permiten establecer límites a la duración de una garantía implícita, por lo que las limitaciones mencionadas arriba pueden no ser aplicables en su caso.

#### 9. Recursos equitativos.

Por el presente documento acepta que Sierra Entertainment, Inc. sufrirá daños irreparables si no se hicieran cumplir específicamente los términos de este Contrato de Licencia, por lo que usted acepta que Sierra Entertainment, Inc. tendrá derecho, sin ningún vínculo ni seguridad ni prueba de daños, a recursos equitativos apropiados con respecto al incumplimiento de este Contrato de Licencia, además de a otros recursos de los que de otra forma pueda disponer Sierra Entertainment, Inc. bajo las leyes aplicables.

#### 10. Otros.

Este Contrato de Licencia se considerará que se ha realizado y ejecutado en España y cualquier litigio que surja en un futuro se resolverá de acuerdo con las leyes españolas. Este Contrato de Licencia sólo puede ser corregido, alterado o modificado por un instrumento por escrito, especificando dicha corrección, alteración o modificación por ambas partes.

En el caso de que alguna disposición de este Contrato de Licencia sea declarada sin vigor por una magistratura o tribunal de justicia competente, dicha disposición se aplicará en la máxima extensión permisible y las partes restantes de este Contrato de Licencia continuarán con todo su vigor y efecto.

Los términos y condiciones de un Contrato de Licencia impreso en papel que puedan acompañar el Programa prevalecen sobre todos los términos y condiciones de un Contrato de Licencia que puedan estar incluidos en el Programa y que puedan aparecer en la pantalla.

Por el presente documento declara que ha leído y comprende el Contrato de Licencia detallado arriba y que acepta que la acción de instalar un Programa es un reconocimiento de su disposición a quedar sujeto a los términos y condiciones del Contrato de Licencia contenidos en el mismo. También declara y acepta que el presente Contrato de Licencia es la declaración completa y exclusiva del acuerdo entre Sierra Entertainment, Inc. y usted, y que el Contrato de Licencia sustituye a cualquier acuerdo previo o contemporáneo, verbal o escrito, y a cualquier otra comunicación entre Sierra Entertainment, Inc. y usted, incluyendo cualquier acuerdo de Contrato de Licencia escrito sin consistencia o cualquier ayuda en línea que acompañe el Programa.

Con independencia de las garantías dadas por Sierra Entertainment, Inc., Vivendi Universal Games España, como distribuidora oficial del producto, da todas las garantías determinadas por la ley en los plazos y condiciones determinados por ésta.

## SOPORTE TÉCNICO

### PROCEDIMIENTO EULA"(POLITICA DE SOPORTE TÉCNICO-TECHNICAL SUPPORT POLICY)

#### POLÍTICA DE ASISTENCIA TÉCNICA

Atención: la asistencia técnica sólo estará disponible para el uso privado que cumpla con las condiciones del Contrato de Licencia para Usuario Final que se adjunta al Producto, y el cual usted ha aceptado. Por lo tanto, la asistencia técnica no estará disponible en ningún caso para el uso comercial o profesional del Producto.

Procedimiento de cambio en caso de CD-Rom o DVD-Rom defectuoso

Si durante el periodo de garantía descrito en el Contrato de Licencia para Usuario Final, una vez adquirido el producto, comprueba usted que el CD-Rom o DVD-Rom o disquete es defectuoso o está rallado, el servicio de asistencia técnica podrá cambiar el Producto gratuitamente si usted:

- devuelve el CD-Rom o DVD-Rom defectuoso a la dirección indicada en el manual
- envía una prueba de compra fechada del producto defectuoso (es decir, el ticket de compra)

Por favor, no olvide indicar en su carta su nombre, dirección y el número de teléfono en el que se le puede encontrar durante el día.

Una vez transcurrido el periodo de garantía, si desea usted cambiar el CD-Rom o el DVD-Rom (en caso únicamente de que esté defectuoso o rallado), le rogamos nos los reenvíen adjuntando un cheque por valor de 4,21 euros en concepto de canje por producto defectuoso a nombre de VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L.

No olvide incluir en el sobre su nombre, dirección y número de teléfono para poder contactar en jornada laboral (de 9.30 a 15.00 y de 16.00 a 18.30) (1).

Remita su envío a nombre del soporte técnico. \*

Procedimiento de cambio para los manuales

Si ha perdido o se le ha roto su manual o la documentación asociada al producto, el servicio de asistencia técnica podrá enviarle uno nuevo, conforme a las siguientes condiciones:

Le agradeceríamos que enviara al servicio de asistencia técnica una copia del disquete nº 1, del CD-Rom o del DVD-Rom y que adjunte un cheque por valor de 3,01 Euros,

Por favor, no olvide indicar en su carta su nombre, dirección y el número de teléfono en el que se le puede encontrar durante el día.

La dirección y el número de teléfono del servicio de asistencia técnica se indican en el manual o en el paquete del Producto.

**E-mail: soporte@vup-interactive.es**  
**La dirección y teléfono del Servicio Técnico son las siguientes:**  
**Vivendi Universal Games España**

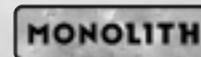
**SOPORTE TÉCNICO**  
**Ntra. Sra. de Valverde, 23**  
**28034 MADRID**  
**Tel: 91 735 34 37**

## CRÉDITOS

Fox Interactive presenta:

No One Lives Forever™2: A Spy in H.A.R.M.'s Way™

Desarrollado por Monolith Productions Inc.



**No One Lives Forever 2 funciona con el sistema LithTech Jupiter System**



### Fox Interactive:

Productor: .....Chris Miller

Productor ejecutivo: .....Aaron Blean

Ayudante del Director de control de calidad: .....Igor Krinitskiy

Jefe de testeo: .....Francis Choi

Equipo de testeo: .....Terrance Brant

.....Scott Carroll

.....Michael Graham

.....Jen Johnson

.....Cris Lee

.....Jonathan Masterson

.....Denise Pater

.....Luke Thai

.....Hal Zabie

Director de localización: .....Kristian Davila

### Agradecimientos especiales a:

Eric Asevo, Steve Bersch, Pete Cesario, Lindsey Fischer, Ivo Gerscovich, Greg Goodrich, Tim Hall, Tim Harrison, Michael Heilemann, Becky Kneubuhl, Luke Letizia, Dan Mackechnie, Gabriel Mann, John Melchior, Megan O'Brien, Paul Pawlicki, Michael Pole, Rich Ragsdale, Tim Ramage, Jamie Samson, Kirk Scott, Dave Shaw, David Stalker, Kristin Sutter (www.nolfgirl.com), Tim Tran, Jack Van Leer, Ellen Williams, Chris Wilson, Asylum Studio (www.asylumstudio.com), Lisa Fredsti (Fox Library), Brian Thomas (Fox Library), Brian Harvey (Nvidia), Jessie Lawrence (Creative Labs), Mike Drummelsmith (Matrox), Marisa Porter, MCA, Van Riker, 1600 Records, John Dongelmans (Microsoft), Tim Godwin, Line 6

Trabajar con el equipo de NOLF sigue siendo una gran experiencia. Gracias por esas noches, esos fines de semana perdidos y sobre todo por nuestro increíble compromiso con la calidad de este juego, ¡sois geniales! -CM

**El equipo de No One Lives Forever 2:**

(en orden alfabético)

James Ackley, diseñador ejecutivo de sonido  
 Scott Albaugh, diseñador y animador ejecutivo 2D/3D  
 Nathan Cheever, diseñador de niveles  
 Curt Collins, diseñador 2D/3D  
 Brian Davis, diseñador 2D/3D  
 Michael Drummond, diseñador de niveles  
 Kevin Francis, ingeniero ejecutivo  
 Terry Franguiadakis, ingeniero  
 Jim Geldmacher, ingeniero  
 Jon Gramlich, responsable del control de calidad  
 Nathan Grigg, compositor  
 Chris Hewett, director de desarrollo  
 J.J. Hoelsing, ingeniero  
 Rodney Houle, diseñador de niveles  
 Craig Hubbard, director creativo/diseñador principal del juego  
 Steve Lee, diseñador ejecutivo 2D/3D  
 David Longo, director artístico y diseñador 3D principal  
 Dan Miller, diseñador de niveles  
 John Mulkey, diseñador ejecutivo de niveles  
 Jeff Orkin, ingeniero ejecutivo  
 John O'Rorke, ingeniero  
 Brian Pamintuan, diseñador de sonido  
 Russ Pecoraro, ingeniero  
 Brad Pendleton, ingeniero ejecutivo  
 Sasha Runnels, artista ejecutivo 2D/3D  
 Samantha Ryan, productor  
 Wes Saulsbury, dirección artística  
 Kevin Stephens, director de ingeniería  
 Akika Tanaka, diseñador 2D/3D  
 Dan Thibadeau, diseñador de niveles  
 Cassano Thruston, diseñador de sonido  
 Simon Wong, ingeniero del sistema de captura de movimiento

**Agradecimientos especiales a los siguientes empleados de Monolith:**

Matt Allen	Andrea Barringer	Bryan Bouwman
Wayne Burns	Dan Fagan	Andy Grant
Jason Hall	Patti Kail	Eric Kohler
Gary Kussman	Kevin Lambert	Rick Lambright
Brian Legge	Spencer Maiers	Kristin McLellan
Andrew Megowan	Ryan O'Rourke	Matt Scott
Mark Spadoni	Jim Totaro	Jim Wallingford
Sandra Watanabe	Kiyotaka Yaguchi	

**Agradecimientos especiales a los siguientes empleados de LithTech:**

Jonathan Branam	Bob Givnin	Brian Goble
Matt Grimshaw	Chris Hedberg	Jeff Hutt
David Koenig	Dan White	Paige Young

**Agradecimientos especiales a:**

Justin Cooney, ATI	Todd Clauson, Intel	Keith Galocy, NVidia
Greg James, NVidia	Matt McClellan, Intel	Derek Reynolds, Intel
Steve Burke, NVidia		

**Agradecimientos especiales a:**

Tema de N.O.L.F.2 y música de la partida: Nathan Grigg

Música de la secuencia cinematográfica: .....Nathan Grigg  
 .....Guy Whitmore

**Músicos:**

Andrea Wittgens: voz (Tema de NOLF2)  
 Nathan Grigg: voz (Tema NOLF2, India, Isla)  
 Jack Klitzman: saxo (Tema de NOLF2, India)  
 Vincent Gates: guitarra (Tema NOLF2)  
 Lori Goldston: chelo (Tema de D.A.Ñ.O.: arreglos de Guy Whitmore)

Técnicos de grabación: .....Jay Kenney  
 .....Vincent Gates  
 .....Nathan Grigg

**Agradecimientos especiales:**

Rich Ragsdale (por el uso del tema de NOLF1)

**Diseñadores de capturas de voz y movimientos:**

Jen Taylor ..... (Cate Archer, Isako, chicas ninja)  
 Jock Blaney ..... (Dmitri Volkov)  
 Ken Boynton ..... (Santa, general Morgan Hawkins, soviéticos, guardias D.A.Ñ.O. de India, guardias D.A.Ñ.O., mimos)  
 David Scully ..... (Isaac Barnes)  
 Deena Burke ..... (Madre, chicas ninja)  
 John Armstrong ..... (el director, Pierre, soviéticos, guardias D.A.Ñ.O. cajas-hombre)  
 Gary Schwartz ..... (mimos)  
 John Patrick Lowrie ..... (Bruno Lawrie)  
 Todd Licea ..... (guardias D.A.Ñ.O. de India, soviéticos)  
 Jeff Steitzer ..... (Dr. Schenker, Súper Ordenador y robots)  
 Andre Sogliuzzo ..... (Magnus Armstrong)

Coreografía: .....Jenna Hawkins  
 .....John Kaufmann  
 .....Lisa P. León-Guerrero  
 .....Justin Emeka  
 .....Kerry Wong

**Sierra Entertainment/Vivendi Universal Publishing**

Productor ejecutivo: ..... Bill Dugan  
 Productora: ..... Bernadette Pryor  
 Director de marketing: ..... Lee Rossini  
 Jefes de producto: ..... Mike Rodgers  
 ..... Rozita Tolouey  
 Vicepresidente de estudios: ..... Rich Robinson  
 Vicepresidenta de Marketing: ..... Barbara Schwabe  
 Desarrollo de red: ..... Mike Nicolino  
 Directora de servicios de producción: ..... Julie Pitt  
 Jefa de relaciones públicas: ..... Sarita Churchill  
 Director de control de calidad: ..... Gary Stevens  
 Supervisor de control de calidad: Ken Eaton  
 Jefe de testeo de control de calidad: Tharlie Richardson  
 Diseño del manual: ..... Sweeney Designs  
 Director de marketing en línea: ..... Guy Welch

# NOTAS

Director de certificación de producto: ..... Randy Lynch  
 .....Rod Shean  
 Jefes de certificación de producto:..... Chris Rooker  
 .....Cyra Talton  
 .....Brandon Valdez  
 Técnicos de certificación de producto: ..... Richard Benavides  
 Testeador de certificación de producto: ..... Ben Chan

Directora de marketing comercial: ..... Mary Barker

Jefe de proyecto de localización:.....Barry Kehoe  
 Jefe técnico de localización:.....Anthony Fitzgerald  
 Técnicos de localización:.....Catherine Keating, Hitesh Changela  
 Jefe de control de calidad de localización:.....Conor Harlow

Testeadores de control de calidad de localización:  
 Alexandre Ramos, Andreas Ludicke, Ariel Di Veroli, Adrián Acosta, Barry Kirwan,  
 Carlos Bautista, Diego Balzarini, Nico Richters, Renaud Danet, Stefano Bussolaro

Artista Grafico Jefe de localización:.....Bill Sweeney

Artista Grafico de localización:  
 David Garavin, Gary Byrne, Marc Sherwin

Director del departamento de certificación del producto localizado:..... Jesús Baquedano Ferrer

Jefe de certificación del producto localizado:.....José Carlos Pastor

Agradecimientos especiales:

Erin Alvarez	Molly O'Brien
Pat Callahan	Julie Daino
Tracy Gibbs	Adam Lumsden
Peter Della Pena	Eric Roeder
Mike Ryder	James Shaw

©2002 Monolith Productions, Inc. Todos los derechos reservados. Fox Interactive, No One Lives Forever y los logotipos relacionados son marcas registradas o marcas comerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation ©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. A Spy in H.A.R.M.'s Way y Cate Archer son marcas comerciales de Monolith Productions, Inc. Sierra y el logotipo de Sierra son marcas registradas de Sierra Entertainment, Inc. El producto contiene el sistema LithTech(tm) Jupiter System con licencia de LithTech, Inc. LithTech Jupiter System ©1997-2002 LithTech, Inc. Todos los derechos reservados. LithTech y el logotipo de LithTech son marcas comerciales de LithTech, Inc. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA, el logotipo de NVIDIA The Way It's Meant to be Played y otras marcas de NVIDIA son marcas comerciales de NVIDIA Corporation en Estados Unidos y en otros países. Utiliza Bink Video. Copyright ©1997-2002 por RAD Game Tools, Inc. Windows es una marca registrada de Microsoft Corp. Pentium es una marca registrada de Intel Corp. La tecnología de codificación de sonido MPEG Layer-3 tiene licencia de Fraunhofer IIS y Thomson multimedia.





**NOTAS**

**NOTAS**



