

INICIO	2
INFORME DE SITUACIÓN	4
MENÚ PRINCIPAL	5
LA PANTALLA DE INFORMACIÓN .	8
ARSENAL	12
COMBATE CUERPO A CUERPO .	14
REFLEJOS	15
INTERACCIÓN CON EL ENTORNO	15
EQUIPO	16
PDA (Personal Data Assistant) .	18
MULTIJUGADOR	20
Tipos de sesión	20
Sala de espera	21
Tipos de juego	22
Cargas	23
Mapas	24
RANGO Y PX	25
CRÉDITOS	25
CONFIGURACIÓN DE CONTROL PREDETERMINADA	26
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS .	28
ASISTENCIA AL CLIENTE	30
GARANTÍA LIMITADA	30

CONTROL PARENTAL

El control parental en Games for Windows – LIVE se añade al control parental de Windows Vista®. Gracias a herramientas fáciles y flexibles puedes decidir a qué juegos puede tener acceso tu hijo. Para más información, entra en www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

INICIO

REQUISITOS DEL SISTEMA

CPU: Mínimos: P4 2.8GHz (3.2GHz Vista®)/ Athlon 64 3000+ (3200+ Vista®)
Recomendados: Familia de procesadores Core 2 Duo 2.2GHz/Athlon 64 X2 4400+ (requerido para albergar partidas multijugador)

Procesador gráfico: Mínimos: Tarjeta gráfica totalmente compatible con DX9 y con 256 MB (SM 2.0b), NVIDIA® 6800 o ATI X700
Recomendados: Tarjeta gráfica totalmente compatible con DX9 y con 512MB (SM 3.0), NVIDIA® 8600 GTS o ATI HD 2900 XT

MEMORIA: Mínimos: 1GB (1.5GB Vista®)
Recomendados: 1.5GB

Disco duro: 12GB

SO: Mínimos: Windows® XP SP2/Vista® SP1
Recomendados: Windows® XP SP3/Vista® SP1

DirectX®: 9.0c

SONIDO: Compatible con DX9.0c

UNIDAD ÓPTICA: DVD (sólo en caja)

INTERNET: Mínimos: Banda ancha
Recomendados: Banda ancha (subida 768kbit/seg. para alojar a 16 jugadores).

INSTALACIÓN DEL JUEGO

ANTES DE EMPEZAR: asegúrate de que instalas el juego desde una cuenta de usuario con privilegios de instalación.

1. Inserta el DVD en la unidad lectora de DVD. Aparecerá la pantalla de selección de idioma. (Si transcurridos unos segundos no aparece este cuadro de diálogo, haz doble clic: en el icono Mi PC del escritorio de Windows®, a continuación en el icono de DVD y, por último, en el icono Setup.exe).
2. Después de seleccionar el idioma, aparecerá la pantalla de instalación. Selecciona **Instalar**. Si aún no has instalado Steam®, en este momento se te pedirá hacerlo. Durante la instalación se te puede pedir que permitas la ejecución del instalador de Steam. Aprueba el proceso. También se te pedirá que inicies sesión en tu cuenta de Steam o que crees una nueva.
3. Cuando Steam esté instalado, se te solicitará el código de producto. Lo encontrarás en la solapa trasera del manual.
4. Cuando se te pida, inserta el Disco 2.
5. Cuando finalice la instalación, aparecerá **F.E.A.R. 2: Project Origin** en la lista de productos instalados de la ficha de juegos Steam. Haz doble clic para iniciar el juego. (Si durante la instalación has permitido la creación de accesos directos de escritorio y menú de Inicio, también puedes utilizarlos para iniciar el juego).

CÓMO INICIAR EL JUEGO

Para ejecutar **F.E.A.R. 2: Project Origin** desde el menú de Inicio:

1. Haz clic en el botón Inicio de Windows®.
2. Selecciona **Todos los programas** ⇨ **Steam** ⇨ **F.E.A.R. 2: Project Origin**.
3. El juego realizará una actualización e instalará los contenidos restantes antes de iniciar el juego. Si estás utilizando Windows Vista®, puede que se te pida autorización para ejecutar el servicio de cliente de Steam. Aprueba la solicitud.

Cuando se hayan instalado todos los componentes necesarios, se ejecutará **F.E.A.R. 2: Project Origin**.

INFORME DE SITUACIÓN

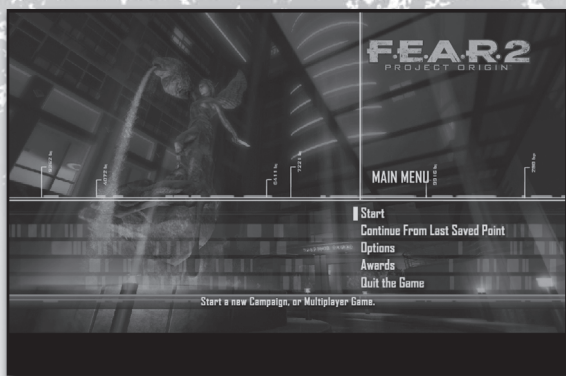
Se ha vinculado a Armacham Technology Corporation, una compañía aeroespacial privada, con unos acontecimientos sospechosos del distrito industrial de Fairport, Auburn. Genevieve Aristide, la actual presidenta de Armacham, puede tener información de vital importancia relacionada con estos acontecimientos y con la instalación de investigación "Origin" de Armacham.

Tú serás el Sargento Michael Becket y recientemente has sido asignado a un selecto escuadrón militar de élite destinado, originalmente, a ayudar a una misión del SFOD-D en Auburn.

En el último momento, tu equipo recibió nuevas órdenes y el CentCom le asignó una nueva misión: recoger a Aristide en su residencia privada y ponerla bajo custodia.

También deberás recoger toda la información que puedas sobre la situación. Y es que cada vez está más claro que los asuntos relacionados con Armacham no son lo que parecen...

MENÚ PRINCIPAL



START (INICIO)

SINGLE PLAYER (UN JUGADOR): permite iniciar una nueva partida para un jugador.

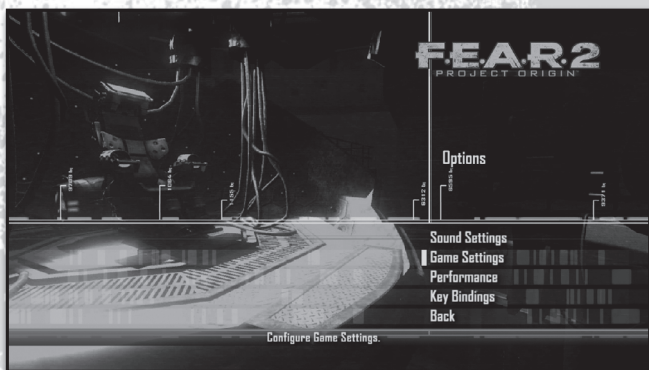
MISSION SELECT (SELECCIÓN DE MISIONES): permite volver a jugar cualquiera de los niveles ya finalizados.

ONLINE PLAY (PARTIDA ONLINE): permite organizar una partida multijugador en Internet o unirse a ella y ver los marcadores.

LOCAL NETWORK (RED LOCAL): permite organizar una partida multijugador de red local o unirse a ella. Para poder utilizar esta función debe haber conectado más de un ordenador.

CONTINUE FROM LAST SAVE POINT (CONTINUAR DESDE ÚLTIMO PUNTO GUARDADO)

Esta opción inicia la partida desde el último punto de control guardado. De esta forma podrás continuar tu progreso en una partida. **F.E.A.R. 2: Project Origin** guardará automáticamente tus avances en puntos de control repartidos por todo el juego. Cuando tu personaje muera o si sales del juego, al volver a jugar la partida comenzará en el último punto de control al que hayas llegado.

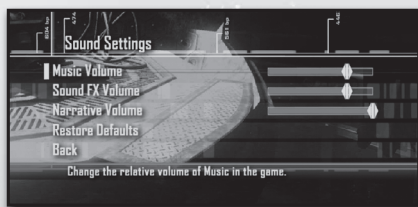


OPTIONS (OPCIONES)

Desde aquí podrás acceder a un exhaustivo menú de opciones que te permite modificar distintos elementos del juego a fin de personalizar la experiencia y mejorar el rendimiento del juego. También te permite acceder a muchas de las opciones del menú Pause (Pausa) del juego.

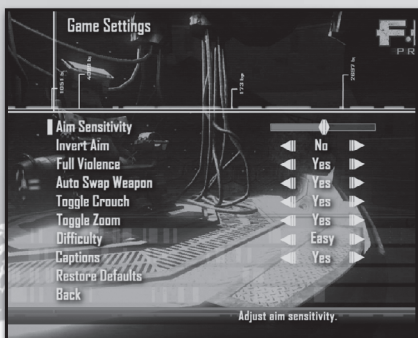
SOUND SETTINGS (CONFIGURACIÓN DE SONIDO):

Esta opción te permite ajustar el volumen de la música, de los efectos de sonido y de los diálogos del juego.



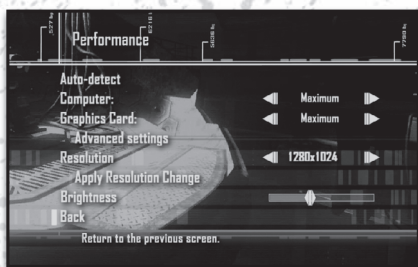
GAME SETTINGS (CONFIGURACIÓN DE JUEGO):

Establece ajustes de configuración que afectan al juego como, por ejemplo, la dificultad, la sensibilidad de la mira, cambio automático de armas, capturas y presentación visual de la violencia.



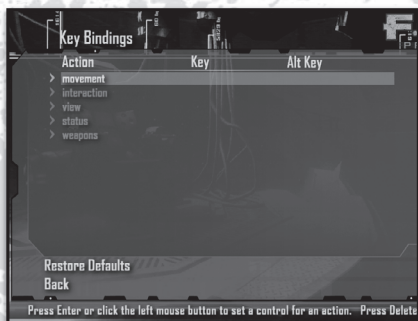
PERFORMANCE (RENDIMIENTO):

Incluye una opción para que el juego detecte automáticamente la configuración adecuada a partir del hardware de tu equipo. También permite acceder al menú de opciones avanzadas, desde el que podrás definir ajustes de configuración específicos que mejoren el rendimiento gráfico y del juego.



KEY BINDINGS (ASOCIACIONES DE TECLAS):

Cambia la asignación de los controles para las acciones del juego o restablece los valores predeterminados.

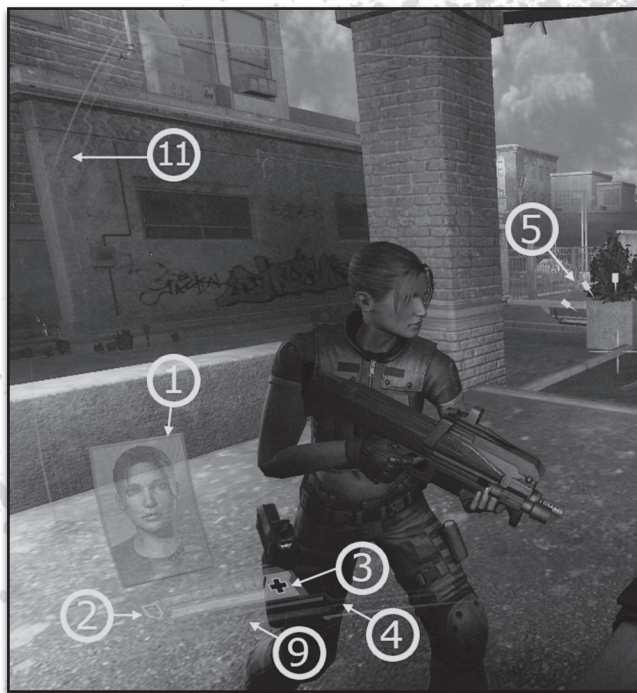


AWARDS (LOGROS)

Muestra los logros que has desbloqueado en el juego.

LA PANTALLA DE INFORMACIÓN

Tu equipo cuenta con un prototipo de visor de Armacham de última generación que permite la comunicación manos libres y el control de estado de todos sus miembros. También protege los ojos.



1. INDICADOR DE TRANSMISIÓN ENTRANTE
2. INDICADOR DE ARMADURA
3. INDICADOR DE SALUD
4. KIT MÉDICO
5. MEDIDOR DE DETONACIÓN DE GRANADAS
6. INDICADOR DE CAPACIDAD MÁX. / MUNICIÓN



7. INDICADOR DE CADENCIA DE FUEGO

8. GRANADAS

9. BARRA DE ACELERACIÓN

10. INDICADOR DE REFLEJOS

11. INDICADOR DE DAÑO

1. **INDICADOR DE TRANSMISIÓN ENTRANTE:** Los equipos de radio de tus compañeros de equipo emiten un código de identificación al inicio de cada mensaje. Este identificador te permite identificar rápidamente quién está al habla.
2. **INDICADOR DE ARMADURA:** Muestra cuánta armadura corporal te está protegiendo en cada momento.
3. **INDICADOR DE SALUD:** Muestra la gravedad de tus heridas a partir de las lecturas de tus signos vitales. Si el controlador se pone en rojo, estás a punto de morir. Puedes curar tus propias heridas con inyectores médicos y botiquines.
4. **BOTIQUINES:** Indica cuántos botiquines transportas en cada momento.
5. **MEDIDOR DE DETONACIÓN DE GRANADAS:** Si pulsas y mantienes pulsada la tecla G mientras llevas equipada una granada, prepararás un lanzamiento y se inicia el contador. Este medidor indica cuánto tiempo tienes hasta que detone la granada. Puedes soltar el control para lanzar la granada inmediatamente o guardarla en la mano, cronometrar bien el lanzamiento y conseguir el máximo efecto con la explosión.
6. **INDICADOR DE CAPACIDAD MÁX. /MUNICIÓN:** Este grupo de números indica el número de cargadores de tu arma actual y el número de cargadores de tu inventario. Así puedes saber en cada momento cuánta munición tienes para las armas que elijas usar.
7. **INDICADOR DE CADENCIA DE FUEGO:** Muestra la cadencia de disparo seleccionada en cada momento. Se pueden modificar algunas armas para que disparen en modo automático, de un solo disparo o ráfagas de tres cargas.
8. **GRANADAS:** Este número indica cuántas granadas tienes disponibles del tipo que tengas equipado en cada momento. Sólo puedes equiparte con un tipo de granada cada vez.

9. **BARRA DE ACELERACIÓN:** Mide tu resistencia. Cuando la barra se agota, ya no podrás acelerar y deberás moverte normalmente hasta que recuperes el aliento.
10. **INDICADOR DE REFLEJOS:** Tu visor controlará el estado de tus reflejos mejorados y te indicará durante cuánto tiempo puedes mantener la habilidad Slow-Mo (Cámara lenta) antes de tener que descansar. Para aumentar el tiempo que puedes permanecer en ese modo, recoge inyectores de reflejos.
11. **INDICADOR DE DAÑO:** Estos arcos de color rojo indican desde qué dirección estás recibiendo daño.

ARSENAL

ARMAS

Tu equipo tiene una misión de intercepción relativamente rápida y directa, así que comenzarás con una pistola estándar y una ametralladora ligera. Por protocolo militar, y según lo exijan los acontecimientos, podrás obtener nuevas armas y/o munición de los enemigos caídos y de sus alijos abandonados.



ANDRA DF-99

La Andra DF-99 es una ametralladora ligera de disparo selectivo, ideal para el combate a corta distancia.



SEEGERT ACM46

La Seegert ACM46 9mm es una pistola semiautomática operada por retroceso y sistema locked-breech. Es bastante precisa, tiene un notable poder de incapacitación con un disparo pero un alcance limitado.

SELECCIÓN DE ARMAS

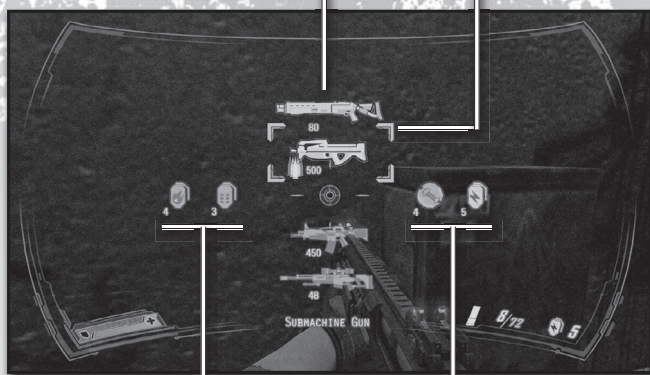
Para elegir un arma de tu inventario, mantén pulsado el botón 3 del ratón. Se abrirá un menú en el que verás las armas de fuego que tienes actualmente (en la parte superior e inferior), la cantidad de munición que tienen y qué granadas llevas contigo (a izquierda y derecha).

PARA RESALTAR LAS ARMAS: Utiliza el ratón.

PARA EQUIPAR UN ARMA: Resáltala y suelta el botón 3 del ratón.

Armas de fuego
(con cantidad de munición)

Indicador de estado
de fuego



Granadas

Granadas

NOTA: Puedes llevar contigo hasta cuatro armas, cinco de cada tipo regular de granada y cuatro minas de proximidad a la vez en modo de un jugador.

ESTADÍSTICAS DEL ARMA

Como sólo puedes llevar contigo cuatro armas a la vez (y sólo dos en modo multijugador) querrás administrar muy bien tu arsenal.

Cuando tengas un arsenal completo y te encuentras con una nueva arma, se te preguntará si quieres **CAMBIAR ARMAS**. Si quieres recoger la nueva arma, pulsa el botón 3 del ratón para equipar el arma que te gustaría descartar del inventario y, a continuación, haz el cambio.

Encontrarás información más detallada sobre las armas que encuentres y sobre sus puntos fuertes y débiles en el DataNet de tu PDA. Así podrás tomar la mejor decisión. Por ejemplo, el rifle de asalto y la escopeta de combate son armas muy potentes, pero una puede ser más útil que la otra en determinadas circunstancias.

COMBATE CUERPO A CUERPO



En algunas situaciones no te servirán de mucho las armas de fuego y tendrás que confiar en tus habilidades de combate cuerpo a cuerpo. Por suerte, tu entrenamiento te ha preparado para estos casos.

PARA ASESTAR UN GOLPE POTENTE O UN CULATAZO CON EL ARMA, pulsa el botón 2 del ratón.

PARA EJECUTAR UNA PATADA GIRATORIA, salta (barra espaciadora) en el sitio y pulsa el botón 2 del ratón.

PARA EJECUTAR UNA PATADA CON SALTO, salta mientras corres hacia tu enemigo y pulsa el botón 2 del ratón.

PARA EJECUTAR UNA PATADA DESLIZANTE CON IMPULSO, acelera (tecla Alt) hacia tu enemigo y pulsa el botón 2 del ratón.

REFLEJOS

Adquirirás unos reflejos muy agudos que te permitirán pasar al estado “cámara lenta” que te hará ganar una extrema ventaja táctica al enfrentarte a varios enemigos.

Al utilizar los reflejos puedes ver la trayectoria que siguen las balas, puedes apuntar y disparar mucho más rápido que tus enemigos y puedes acabar con varios adversarios sin que adviertan tus movimientos.

Resulta agotador mantener este estado durante mucho tiempo, pero mientras te quede energía puedes entrar y salir del estado de cámara lenta con la tecla **Control**.

También puedes aumentar tus reservas de energía recogiendo inyectores de reflejos.

INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Como sabe todo buen soldado, la mitad del combate está ganada si el terreno te ayuda. Si no hay buena cobertura, mira a tu alrededor y busca el indicador **USE (USAR)**, para ver qué objetos cercanos se pueden mover para crear una posición más favorable. Algunos de los objetos que se pueden mover son estanterías, muebles, puertas de coche, etc.

También deberías buscar lugares en los que puedas apartar objetos de umbrales para poder pasar y buscar ordenadores abandonados que te ayuden a desbloquear las puertas. Recuerda que los enemigos también usarán el entorno en tu contra. Estate muy atento a objetos explosivos como extintores, cajas eléctricas amarillas y cisternas de combustible. Si disparas a estos objetos cuando los enemigos están cerca, se verán atrapados en una potente explosión. Eso sí, procura no ponerte cerca de estos objetos explosivos.

EQUIPO

Además de armas y munición puedes conseguir muchos y útiles objetos de los enemigos y del mundo que te rodea. Estos objetos te ayudarán a mantenerte en plena forma.



CHALECO BLINDADO

Recoge chalecos blindados para reparar el tuyo cuando resulte dañado. La armadura te protege del daño de las armas de fuego pequeñas, pero las armas que penetran en la armadura y las explosiones acabarán con ella rápidamente.



INYECTOR MÉDICO

Los inyectores médicos de color rojo se usan en cuanto los recoges (si tienes la salud completa, no los recogerás). Restablecen una pequeña cantidad de salud.



KIT MÉDICO

Puedes recoger y almacenar hasta tres botiquines para utilizarlos más adelante. Para usar uno de los botiquines que lleves contigo, pulsa la tecla Z. Los botiquines restablecen tu salud al completo pero no son fáciles de encontrar, así que guárdatelos para emergencias serias.



INYECTOR DE REFLEJOS

Los inyectores de reflejos, de color verde, aumentan de forma permanente la cantidad de tiempo que puedes utilizar la habilidad de Slow Mo (cámara lenta). Son objetos muy raros y normalmente se encuentran en lugares algo apartados.



ALIJO DE MUNICIÓN (SÓLO MULTIJUGADOR)

Ubicados junto a las bases de equipo. Estos objetos llenarán tu munición y armadura al colocarte cerca de ellos.

NOTA: Al encontrar un objeto podrás recogerlo con la tecla E o pasando por encima.

Sin embargo, si ya llevas la cantidad máxima de ese objeto (botiquines, armadura, munición o granadas), aparecerá el mensaje **FULL (LLENO)** y no podrás recogerlo.

Si encuentras un arma que no llevas encima y ya llevas contigo el número máximo de armas permitido, se te preguntará si quieres cambiar armas.

PDA

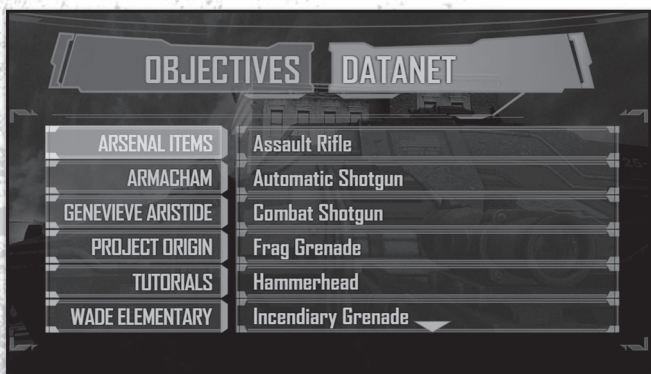
(PERSONAL DATA ASSISTANT)



El PDA es un sistema automático integrado en el visor que te ayuda a recoger información y a transmitirla a tu equipo. Toda la información importante para la misión se conserva aquí, así como cualquier información de inteligencia que puedas haber conseguido sobre el terreno. Puedes consultar la información en cualquier momento. Para hacerlo, pulsa la tecla Tabulador.

OBJETIVOS

Esta ficha contiene un listado de todos los objetivos de misión actuales y su estado. Los objetivos pendientes tienen un punto de lista hueco. Los objetivos finalizados tienen el punto relleno.



DATANET

El DataNet es un archivo de toda la información reunida sobre el terreno.

OBJETOS DE ARSENAL: Contiene información y estadísticas detalladas sobre todas las armas que te encuentres.

TUTORIALES: Tu pantalla de información registra acciones especiales y cómo las has logrado en la sección Tutorial. Si necesitas recordar cómo hacer algo, este es el primer lugar en el que deberías buscar.

INTEL: Registra toda la correspondencia e información potencialmente importante que reúnas en las ubicaciones que explores. Para encontrar objetos de inteligencia deberás interactuar con discos de ordenador azules, registros y libros.

MULTIJUGADOR

TIPOS DE SESIÓN

PARTIDA ONLINE

PARTIDA NO IGUALADA: Una partida multijugador en la que no se acumula experiencia y que no tiene clasificación. Puedes unirte a una partida rápida, buscar determinados tipos de juego con parámetros personalizados u organizar tu propia partida. La puntuación conseguida en este tipo de partida no afectará a los marcadores.

PARTIDA IGUALADA Las partidas igualadas son partidas multijugador en las que se registran la experiencia y al rango. A diferencia de las partidas no igualadas, no puedes personalizar las opciones de juego predeterminadas.

MARCADORES: Visualiza tus estadísticas de clasificación multijugador y compáralas con las de otros jugadores de F.E.A.R. 2: Project Origin.

PARTIDA DE RED

Juega una partida multijugador con tus amigos a través de la red local.

Las partidas de red local te permiten organizar o unirte a una partida. Las partidas locales no son igualadas, así que las puntuaciones acumuladas durante el juego local no afectarán a tu posición en los marcadores.

ORGANIZAR UNA PARTIDA: Si decides organizar una partida, podrás ver una breve lista de opciones antes de iniciar el servidor. Estas opciones incluyen: Tipo de partida (ver página 22), mapa del juego y número de jugadores. Cuando hayas creado el juego ya no podrás cambiar estas opciones, así que asegúrate de que todo está correcto antes de iniciar la partida.

SALA DE ESPERA

El menú de sala de espera aparece al unirse u organizar una partida multijugador que todavía no haya empezado.

Cuando estés en la sala de espera podrás ver y modificar diferentes ajustes (indicados abajo). También puedes ocultar las opciones de sala de espera y ver información sobre los jugadores de la sala. Para hacerlo, pulsa la tecla 1.

Para indicar que estás preparado (o para iniciar el juego si lo estás organizando tú), selecciona **READY (LISTO)** o **LAUNCH (INICIAR)**. Puedes modificar las opciones de menú hasta que indiques que estás preparado para comenzar la partida:

LAUNCH(INICIAR)/READY(LISTO): Selecciona INICIAR si estás organizando la partida o LISTO si estás preparado para unirse a la partida.

CHOOSE LOADOUT (SELECCIONAR CARGA): Personaliza las armas y equipo con las que entrarás en combate.

SWAP TEAMS (CAMBIAR EQUIPO): Selecciona esta opción para jugar en los equipos ATC o Réplica (si hay espacio disponible).

HOST OPTIONS (OPCIONES DE ANFITRIÓN): Todos los jugadores pueden ver los ajustes, pero sólo el anfitrión puede modificarlos. El anfitrión puede cambiar opciones como los límites de tiempo, número de asaltos, tiempo para la regeneración tras muerte, y activar o desactivar el fuego amigo. **NOTA**: En una partida igualada, los ajustes predeterminados están bloqueados automáticamente.

MAPS (MAPAS): Elige uno de los mapas disponibles para este modo de juego. La presentación de las características específicas de la misión cambia entre mapas y modos. Todos los jugadores pueden ver el mapa seleccionado, pero sólo el anfitrión puede cambiarlo.

OPTIONS (OPCIONES): Aquí puedes modificar la configuración de juego local estándar.

Esto sólo afectará a tu partida.

LEAVE GAME (ABANDONAR PARTIDA): Abandona la partida actual y regresa al menú Principal (Main Menu).

TIPOS DE JUEGO

DEATHMATCH (COMBATE MORTAL): Es el modo multijugador básico. Mata a todo el que se cruce en tu camino. La puntuación y la clasificación se basan en las muertes menos los suicidios.

TEAM DEATHMATCH (COMBATE MORTAL EN EQUIPO): Una versión del Combate mortal, en la que los jugadores se dividen en dos equipos. El fuego amigo es opcional.

CONTROL: Modo “capturar y defender” basado en equipos con tres puntos de control. Al capturar y conservar puntos de control se consiguen puntos para el marcador del equipo.

ARMORED FRONT (FRENTE BLINDADO): Un modo distintos de juego basado en control. Los jugadores deben capturar puntos de control en orden para ganar la partida. Si ninguno de los bandos consigue capturar todos los puntos antes de que termine el asalto, el equipo que tenga más puntos de control en su poder ganará. Para hacerlo aún más complicado, cada equipo controla una AME (Armadura mecanizada de élite).

FAILSAFE (MODO SEGURO): Un modo basado en equipos en el que un equipo intenta colocar y detonar una bomba y el otro intenta desactivarla o impedir de cualquier otro modo que sea detonada. La puntuación y la clasificación se basan en el éxito o fallo de los objetivos de equipo.

BLITZ (ATAQUE SORPRESA): Otro modo basado en equipos. En Blitz, un equipo es el encargado de robar AGFOS (AGente FOSforescente) de la base del equipo contrario y devolverlo a la suya.

La puntuación y la clasificación se basan en el equipo que tenga más puntos al final de una partida. Cada partica consta de dos asaltos. Cada equipo dedica uno al ataque y el otro a la defensa.

CARGAS



Las cargas (loadouts) son configuraciones predefinidas de armas y equipamiento que se utilizarán en las partidas multijugador. Para seleccionar uno, elige CHOOSE LOADOUT (ELEGIR CARGA) en la sala de espera del juego antes o durante la partida.

Hay tres plantillas básicas diseñadas para los distintos estilos de juego. Puedes personalizar estas plantillas para adaptarlas a tus preferencias a través de un sistema de asignación de puntos. Podrás intercambiar distintos objetos basándote en su valor de puntos. Para hacerlo, “compra” armas y armadura adicionales “intercambiándolas” por otros objetos.

MAPAS

Durante las partidas multijugador puedes abrir una visualización del mapa en el que estés jugando. En el mapa aparecerán distintos iconos que te indicarán la posición de los objetivos, la de tus compañeros de equipo, las reservas de munición de tu equipo, etc.

Estas son unas breves descripciones de los iconos del mapa:



Tu POSICIÓN en el mapa.



Uno de tus COMPAÑERO DE EQUIPO.



Tu compañero de equipo llevando una AGFO (sólo en partidas de Ataque rápido).



Un jugador ENEMIGO.



Estación de RECARGA DE MUNICIÓN.



Icono de PUNTO DE CONTROL (azul = neutral, verde = aliado, rojo = enemigo). (Sólo en partidas Control y Frente blindado).



PUNTO DE CAPTURA AGFO (verde = aliado, rojo = enemigo). (Sólo en partidas de Ataque rápido).



Icono **AME** (azul-gris = vacío, verde = ocupada por los aliados, rojo = ocupada por el enemigo). (Sólo en partidas Frente blindado).



Icono de **TORRETA** (azul-gris = vacía, verde = ocupada por los aliados, rojo = ocupada por el enemigo). (Sólo en partidas Frente blindado).



Posición de la **BOMBA** (verde = aliada, rojo = enemiga). (Sólo en partidas Modo seguro).

RANGO Y PX

Al jugar a partidas clasificatorias en **F.E.A.R. 2: Project Origin**, ganarás puntos de experiencia (PX). Al ganar experiencia, aumentará tu rango y desbloquearás logros. También ganarás insignias que representarán tus impresionantes habilidades de combate en **F.E.A.R. 2: Project Origin** ante otros jugadores mientras estés online.

CRÉDITOS

Para ver una lista de todos los que han ayudado a crear este juego, visita www.whatisfear.com

Para acceder al manual del FEAR original, visita www.whatisfear.com

CONFIGURACIÓN DE CONTROL PREDETERMINADA

MOVIMIENTO

Adelante/atrás	W / S
Paso izquierda/derecha . . .	A / D
Saltar	Barra espaciadora
Acelerar	Alt
Agacharse	C
Girar izquierda	Tecla de cursor izquierda
Girar derecha	Tecla de cursor derecha

INTERACCIÓN

Disparar	Botón 1 del ratón
Cuerpo a cuerpo	Botón 2 del ratón
Cambiar modo de disparo . .	B
Usar	E
Linterna	F
Recargar	R
Granada/Cohetes	G
Arrojar bandera/bomba (MJ) .	H
Siguiente arma	Rueda del ratón arriba
Arma anterior	Rueda del ratón abajo
Siguiente granada	X
Kit médico	Z
Reflejos/Cámara lenta	Control
Menú de selección de arsenal	Botón 3 del ratón
Visión térmica	V

VISUALIZACIÓN

Zoom	Mayús
Centrar visualización . . .	Fin
Mirar arriba	Tecla de cursor arriba
Mirar abajo	Tecla de cursor abajo

ACCIONES VARIAS

Menú Pausa/Sala de espera .	Esc
Saltar modo historia	Barra espaciadora

ESTADO (MJ)

Estado del jugador	Tabulador
Hablar	T
Dicho del equipo	Y
Modo de mapas	Q

TECLAS DE ACCESO DIRECTO A ARMAS

Arma 1	1
Arma 2	2
Arma 3	3
Arma 4	4
Granada 1	5
Granada 2	6
Granada 3	7
Granada 4	8

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos incluido estos consejos para ayudarte a resolver cualquier problema técnico.

Si tienes problemas al instalar F.E.A.R. 2: Project Origin:

- Comprueba que tu ordenador cumple o supera los requisitos mínimos de sistema para el juego.
- Si tienes problemas para instalar un DVD, comprueba que la unidad en la que has insertado el disco es una unidad compatible con DVD del equipo. Una unidad de CD-ROM estándar no puede leer discos de DVD.
- Asegúrate de tener suficiente espacio libre en el disco duro para instalar el juego.
- Desactiva el software antivirus y cierra todos los programas que tengas abiertos antes de iniciar el programa de instalación de F.E.A.R. 2: Project Origin.
- Inicia sesión con una cuenta de usuario que pueda instalar programas. Las cuentas de administrador pueden instalar programas, pero no las cuentas de invitado o con permisos restringidos.

Si tienes problemas gráficos o de rendimiento:

- Comprueba que tu ordenador cumple o supera los requisitos mínimos de sistema para el juego.
- Asegúrate de haber instalado los controladores más recientes del sitio web del fabricante de tu tarjeta gráfica.
- Comprueba que tienes DirectX® versión 9.0c (agosto de 2008) o superior instalado en tu equipo. DirectX® 9.0c (agosto de 2008) está incluido con la instalación de F.E.A.R. 2: Project Origin, o también puedes descargar la última versión de DirectX® desde el sitio web de Microsoft: <http://www.microsoft.com/directx>
- Ajusta las opciones del juego para mejorar el rendimiento.
- Cierra o desactiva todos los programas que no necesites antes de ejecutar F.E.A.R. 2: Project Origin.

Si tienes problemas de sonido:

- Ajusta el volumen de sonido de Windows y asegúrate de que la tarjeta de sonido no está en SILENCIO.
- Asegúrate de haber instalado los controladores más recientes del sitio web del fabricante de tu tarjeta de sonido.
- Asegúrate de que las propiedades de sonido avanzadas y de aceleración por hardware de tu dispositivo de sonido están establecidas en un ajuste superior a SIN ACELERACIÓN.
- Comprueba que tienes DirectX® versión 9.0c (agosto de 2008) o superior instalado en tu equipo.
- Ajusta las opciones del juego para mejorar el rendimiento.
- Cierra o desactiva todos los programas que no necesites antes de ejecutar F.E.A.R. 2: Project Origin.

Consulta el archivo readme.txt de la carpeta de instalación de F.E.A.R. 2: Project Origin de tu equipo para ver más información y notas del juego.

- Si has instalado el juego en la ubicación predeterminada, el archivo estará en la ruta: **C:\Archivos de programa\Steam\steamapps\common\fear2**.
- También puedes encontrar el archivo en el DVD de F.E.A.R. 2: Project Origin, en la carpeta \resources\es

ACUERDO DE USUARIO FINAL

Este acuerdo de usuario final ("Acuerdo") es un acuerdo legal que le vincula a Usted y a WB Games Inc., una compañía organizada en forma debida bajo las leyes del Estado de Delaware y con oficinas centrales en 12131 113th Ave NE, Suite #300, Kirkland, Washington 98034 ("WB Games") para el producto de entretenimiento interactivo, incluido el software suministrado con él, los medios asociados y todo material impreso (en forma conjunta, el "Producto"). Al instalar, acceder, jugar o usar de cualquier otro modo el Producto, acepta acatar los términos de este Acuerdo. Si no acepta los términos de este Acuerdo, no instale, acceda, juegue o use de cualquier otro modo el Producto.

Licencia del software

Le confiere derechos y licencia de uso, no exclusivos, no transferibles, revocables y limitados, a utilizar una copia de este Producto única y exclusivamente para su uso personal. Todos los derechos no conferidos específicamente en este Contrato quedan reservados a WB Games. Este producto no se vende, sino que se le cede bajo licencia. Su licencia no le confiere título o derecho de propiedad sobre el Producto, y no debe entenderse como venta del Producto en manera alguna. Todos los derechos, títulos e intereses relacionados con este Producto y todas sus copias (incluyendo, sin limitación, todos los títulos, código informático, tecnología, temas, objetos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, expresiones peculiares, localizaciones, arte, música, etc.) son propiedad de WB Games o los cedentes de las licencias. Este Producto está protegido por las leyes del copyright de Estados Unidos, los tratados y convenciones internacionales del copyright y otras leyes. Este Producto contiene determinados materiales bajo licencia y los cedentes de las licencias a WB Games pueden proteger sus derechos en caso de violación de este Contrato.

Usted no puede: (1) copiar el producto en su totalidad en una unidad de disco duro u otro dispositivo de almacenamiento; (2) distribuir, alquilar, arrendar u ofrecer bajo licencia ninguna parte del Producto; (3) modificar o preparar obras derivadas del Producto; (4) transmitir el producto a través de una red, telefónica o electrónicamente por ningún medio, ni permitir el uso del Producto en una red, entorno multiusuario ni entorno de acceso remoto, salvo en el curso del juego con el Producto en modo multijugador en red en redes autorizadas; (5) diseñar o distribuir niveles no autorizados; (6) realizar ingeniería inversa sobre el Producto, derivar código fuente o tratar por cualquier otro medio de reconstruir o descubrir el código fuente, ideas, algoritmos, formatos de archivos, interfaces de interoperabilidad o programación del Producto por cualquier medio, excepto hasta lo permitido expresamente por ley, incluso cuando haya provisiones en el contrato en sentido contrario, y esto sólo después de notificar por escrito a WB Games de la actividad que pretende realizar; (7) exportar o reexportar el Producto o cualquier copia o adaptación del mismo en violación de cualquier ley vigente sin obtener previamente licencia para ello de WB Games (que WB Games puede conceder o no a su entera discreción) y WB Games puede exigir un pago por estas nuevas licencias.

Debido a que WB Games podría sufrir daños irreparables si no se obliga específicamente al cumplimiento de los términos de este Contrato, usted acepta que WB Games tiene derecho, sin garantías, seguridades adicionales ni pruebas de daños, a una compensación justa con respecto a los incumplimientos de este Contrato, además de las compensaciones que WB Games pueda tener bajo las leyes vigentes. En el caso de litigio emprendido por cualquiera de las partes en relación con este Contrato, la parte prevalente en dicho litigio tendrá derecho a exigir a la otra parte todos los gastos, minutas de abogados y otras costas por parte de la parte prevalente durante el litigio.

Asistencia al cliente

En el caso poco probable de que se produzca un problema con su Producto, es posible que unas sencillas instrucciones basten para corregirlo. Póngase en contacto con el Departamento de Asistencia al Cliente de WB Games mandando un correo electrónico a Fear2game.intsupport@warnerbros.com, antes de devolver el Producto a un distribuidor. Por favor, no envíe su Producto a WB Games antes de ponerse en contacto con nosotros.

Los datos e información sobre sus actividades de juego con el Producto que Usted proporcione al registrar o iniciar sesión en el servicio GameSpy desde el producto, o que cree o recopile el software GameSpy mientras juega al Producto, estarán sujetos a la política de privacidad de GameSpy del formulario situado en <http://corp.igamespy.com/privacy.html> o en cualquier otra URL que GameSpy comunique a su debido tiempo.

Garantía Limitada

WB Games garantiza al comprador y consumidor original, en cuanto está al alcance de WB Games, que el soporte en el que se entrega el Producto grabado está libre de defectos en materiales y mano de obra durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra original. Si se produjera algún defecto en materiales o mano de obra durante este periodo de garantía de noventa (90) días, WB Games reparará o sustituirá el producto, a discreción de WB Games, de forma gratuita. En el caso de que el Producto ya no se encontrase disponible, WB Games puede, a su entera discreción, sustituir el Producto por otro producto de valor comparable. El comprador original tiene derecho a esta garantía sólo si la fecha de compra está registrada en el punto de venta, o si el consumidor puede demostrar (a satisfacción de WB Games) que el Producto se adquirió en los noventa (90) días anteriores.

Para recibir servicio en garantía:

Notifique el problema al Departamento de Servicio al Cliente de WB Games poniéndose en contacto con Fear2game.intsupport@warnerbros.com. Si el técnico de servicio de WB Games no es capaz de resolver el problema por teléfono o en la red por correo electrónico, puede autorizarle a devolver el Producto, asumiendo usted los riesgos de daños, y costes de portes y seguros, junto con su recibo de venta con fecha o prueba de compra similar, dentro del periodo de garantía de noventa (90) días, a:

Absolute Quality Ltd.
Attn: Warner Bros. Tech Support
9th Floor, Skypark 1
8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Scotland

F.E.A.R.2: PROJECT ORIGIN software © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith Productions, Inc. Monolith and the Monolith Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997 - 2009 by RAD Game Tools, Inc. Havok™ © Copyright 1999 - 2009 Havok.com Inc. (and its Licensors). See www.havok.com for details. Portions of this software are included under license © 2009 Scaleform Corporation. MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2009 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



F.E.A.R.2: PROJECT ORIGIN and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09)